

Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej

ABSTRACT. Babecki Miłosz, *Głęboka dystrakcja jako zasada semiotyczna w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej* [Deep distraction as a semiotic principle in socially engaged browser games with political themes]. "Images" vol. XXXIII, no. 42. Poznań 2023. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 25–47. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2023.33.42.2>.

This study presents an analysis of the pattern of communication between developers of socially engaged browser games with political themes and their players. This pattern involves a multilevel disruption of the message carried by the game medium and its construct. The solution is being used by the creators to show and comment on the causes and manifestations of negative processes related to politicians and politics and also having a negative impact on social, economic and cultural issues in their countries. In the course of the analysis, its author considers 141 browser games, originating from 23 countries around the world. Their creators made them between 2000 and 2022, and placed them in publicly accessible portals, offering access to online games via a web browser.

KEYWORDS: distractor, deep distraction, semiotic principle, browser game, parodic-serious, informational function, metacommunicative function, metaphor

W mediasferze, z której zasobów czerpiemy potrzebne nam informacje, istnieją dwa zbiory gier cyfrowych. Pierwszy jest zbiorem policzalnym i według blogerów, dziennikarzy określanych mianem *video game journalists*[1] oraz zespołów opracowujących zautomatyzowane systemy do analityki internetowej liczy ok. 2,4 mln jednostek[2]. Rozpowszechnia się je na nośnikach fizycznych i za pośrednictwem internetowych sklepów z aplikacjami, platform do sieciowej dystrybucji gier oraz sklepów stworzonych dla posiadaczy konsol wideo. Gry te są produktami powstającymi na podstawie modeli biznesowych, by przynosić ich twórcom zyski. Zespoły projektowe implementują więc w ich mechanice regułę warunkującą optymalne doświadczanie rozgrywki, jako model zaproponowaną na gruncie psychologii przez Mihályá Csíkszentmihályiego[3]. Model ten przedstawia m.in. okoliczności,

Wstęp do analizy
wzorca głębokiej
dystrakcji w interakcji
graczy z grami
przeglądarkowymi

[1] G. Perreault, T. Vos, *Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism*, „New Media & Society” 2020, nr 22(1), s. 164.

[2] J. Sobolev, *How many video games exist?*, Remarkable Coder, <https://remarkablecoder.com/how-many-video-games-exist/> (dostęp: 31.07.2022).

[3] M. Csíkszentmihályi, *Przeżył. Jak poprawić jakość życia*, przeł. M. Wajda, Warszawa 1996, s. 81.

w których odczuwa się satysfakcję wynikającą z interakcji z innymi ludźmi, z otoczeniem ożywionym i nieożywionym. Gry oferujące optymalny przepływ, czyli *flow*, to gry zbalansowane. Nie są ani zbyt łatwe, ani zbyt trudne. Nie wywołują frustracji, zdenerwowania i znudzenia. W ujęciu, w którym gra to sytuacja komunikacyjna, *flow* oznacza, że sytuacji tej nie destabilizuje żaden element zakłócający, czyli dystraktor[4].

W mediasferze, a w szczególności w Internecie – oprócz polichalnego zbioru gier, dostępne są gry tworzone w amatorskim modelu, których nie sposób zliczyć, ponieważ nie każdy z portali, do których trafiają, wyświetla bieżącą zawartość swojej biblioteki. Zasób ten dodatkowo cały czas się zmienia, skoro amatorzy wciąż dodają do niego kolejne aplikacje. Kongregate, szósty portal na liście 10 portali najchętniej odwiedzanych przez internautów i jeden z niewielu, którego moderatorzy podają dane o liczbie udostępnianych gier, zawiera ich ponad 110 tys., a NewGrounds, drugi na liście, ponad 80 tys. Dziesięć najchętniej odwiedzanych przez internautów serwisów oferujących dostęp do tego rodzaju aplikacji zanotowało 18 maja 2022 r. łącznie 940,8 mln wizyt graczy z całego świata.

Wraz z rozwojem tzw. techniki pobocznej[5], warunkującej możliwość tworzenia gier przeglądarkowych bez umiejętności programowania, ukonstytuował się model DIY media (*do it yourself*). W tym modelu grami przeglądarkowymi zainteresowali się i zaczęli je tworzyć zarówno zwykli internauci, jak i członkowie najróżniejszych grup interesu, nazywani często aktywistami i/lub haktywistami. Sięgnęli oni po gry przeglądarkowe m.in. po to, by ukazać i skomentować przyczyny, przejawy oraz przewidywane przez siebie konsekwencje negatywnych procesów związanych z aktywnością polityków w ich krajach. Przyczyniło się to do powstania tzw. gier politycznych, nazywanych też grami społecznie zaangażowanymi o tematyce politycznej, a przez przypisywaną im tematyzację, nieobecną niekiedy w mediach głównego nurtu, zaczęto je utożsamiać z tradycyjnymi społecznie zaangażowanymi mediami, a nawet mediami alternatywnymi.

Inaczej niż w przypadku gier zbalansowanych społecznie zaangażowane aplikacje o tematyce politycznej są niezbalansowane. Kwestię tę podejmują m.in. Penelope Sweetser i Peta Wyeth, pisząc: „[z]asada przepływu może przestać obowiązywać, gdy w grach modelowane są interakcje społeczne. To samo stać się może z immersją”[6]. Oznacza to po pierwsze, że gry o tematyce politycznej mogą zawierać dystraktory, czyli przeszkody uniemożliwiające graczom wykonanie zadania, a nawet dokończenie rozgrywki. Po drugie, że mogą graczy frustrować i wywoływać emocje negatywne, które w realnym życiu, z dala od

[4] A.M. Treisman, *Perceptual grouping and attention in visual search for features and for objects*, „Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance” 1982, nr 8(2), s. 199.

[5] Określenie to zaproponował badacz mediów Paul Levinson. Pobocznych technik jest wiele, np. jedna

z nich to miniaturyzacja warunkująca ewolucję gier cyfrowych, ale też elektroniki ubieralnej.

[6] P. Sweetser, P. Wyeth, *GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games*, „ACM Computers in Entertainment” 2005, nr 3(3), s. 10 [przeł. – M.B.].

ekranu, przeżywa się, kiedy napotyka się trudne lub nawet niemożliwe do rozwiązania problemy.

Zakłócając przepływ, twórcy analizowanych przeze mnie 141 gier posługują się znaną w wielu dziedzinach wiedzy i w dyscyplinach naukowych techniką zakłócania przekazu, co – jeśli brać pod uwagę ilościowy komponent prezentowanej w tym opracowaniu analizy – określić można mianem zasady semiotycznej. Nowe jest jednak to, że sięgają po gry przeglądarkowe i że dystraktory służą im nie do rozpraszenia uwagi graczy, lecz do koncentrowania jej na nieprawidłowościach związanych z tym, czego dotyczy fabuła gier. W tego rodzaju strategii kierują procesem semiozy, czyli wytwarzania znaczeń, dążąc do poprowadzenia uwagi graczy w stronę tych właśnie nieprawidłowości. Sięgając po dystrakcję, wykorzystują znany w literaturoznawstwie mechanizm kolizyjności umożliwiający wytwarzanie znaczeń naddanych i posługują się jego bardzo rozbudowanym wariantem, czyniąc ze społecznie zaangażowanych gier o tematyce politycznej metaforę. Metafora tego rodzaju wytwarza znaczenia zgodnie z zasadą, że mówi się o „[...] X, jakby to był Y” [7]. Skutek jest taki, że w dyspozycji twórców gra przeglądarkowa reprezentuje coś więcej, niż wskazywałaby na to suma jej elementów: postaci, obiektów, lokalizacji, mechaniki itd. Wymierzanie policzka postaci wzorowanej na Donaldzie Trumpie to zatem coś więcej, niż wynikałoby to z możliwości wykorzystania interfejsu do zadania ciosu jakiejś postaci w ogóle i do zdobycia punktu. To np. możliwość wyrażenia dezaprobaty wobec polityka, na którym postać z gry jest wzorowana. Zasada takiego mówienia o kimś lub o czymś, a w grze przeglądarkowej pokazywania i animowania X, jakby to był Y, wraz ze sposobami ekspresji użytkowniczej dopuszczalnej wobec wirtualnych postaci decydują o tym, że świat widziany na monitorze komputerowym „[...] odbiera się jako kulturę ze znakiem ujemnym, tak jakby stanowiła pewnego rodzaju lustrzane odbicie kultury” [8], ale ze skazą wywołaną przez głęboką dystrakcję.

Systemowe (medioznawcze i komunikologiczne) ujęcie gry przeglądarkowej jako tworu składającego się z elementów tworzących przekaz oraz z nośnika przekazu odsłania dystraktory i w jednym, i w drugim. Ujęcie groznawcze, rozszerzające tę perspektywę, ukazuje dystraktory również w: warstwie związanej z preferowanym przez twórców użyciem gry, warstwie tematycznej, systemie reguł zarządzania mechaniką gry i interakcją z graczami [9]. Mechanizm kolizyjności, typowy dla metafor i też obecny na wielu poziomach [10] struktury gry,

[7] W. Nowotny, *Metafora*, przeł. I. Sieradzki, „Pamiętnik Literacki” 1971, z. 4, s. 221.

[8] J. Łotman, B. Uspieński, *O semiotycznym mechanizmie kultury*, [w:] *Semiotyka kultury*, wybór i oprac. E. Janus, M.R. Mayenowa, przeł. J. Faryno, Warszawa 1977, s. 159.

[9] M.B. Garda, *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 73.

[10] Gra jest wielowarstwowym systemem wytwarzania znaczeń. Por. F. Mäyrä, *An introduction to game studies: Games in culture*, Thousand Oaks, CA 2008, s. 52.

sprawia, że dystraktor staje się kotwicą uwagi^[11] osób, które daną grę odnajdą w Internecie i w nią zagrają. Tak szeroki zasięg zakłóceń generowanych przez twórców gier zmienia pojawiające się w komunikacji społecznej interferencje w to, co w niniejszym opracowaniu proponuję nazywać głęboką dystrakcją.

Proces instrumentalizacji zakłóceń wraz ze służącą do tego instrumentalizacją gier przeglądarkowych skłaniają mnie do sformułowania celów, jak sądzę, kluczowych w przypadku prezentowanego badania^[12]. Należą do nich:

- przedstawienie tego, czym jest głęboka dystrakcja w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej, jak się może w nich przejawiać i jak głęboko dystraktory wnikają w strukturę gry (C₁);
- wskazanie okoliczności, które towarzyszą występowaniu głębokiej dystrakcji (C₂);
- określenie sposobu, w jaki dystraktory i głęboka dystrakcja wspierają wytwarzanie znaczeń za pośrednictwem politycznych przeglądarkowych gier metafor (C₃);
- ustalenie, na ile komunikatywny jest system składający się z medium gry przeglądarkowej wraz z przenoszonym przez nią przekazem, odsłaniając możliwości odczytania informacji, które do tego systemu zostały wprowadzone przez twórców gier (C₄).

Teoretyczny kontekst w analizie wzorca głębokiej dystrakcji w interakcji graczy z grami przeglądarkowymi

Praktyki instrumentalizowania zaangażowanych gier przeglądarkowych będących nośnikami przekazów dotyczących polityków i polityki ewoluują i łączą się z historią i tradycją XX-wiecznego oporu społecznego. Odbijają się też w nich teorie powstałe w obszarze nauk humanistycznych, społecznych, jak też nauk o poznaniu. Ewolucję tę najlepiej obrazują dwie równoległe osie czasu - osobna dla sfery kulturowej i osobna dla sfery naukowo-badawczej.

Na osi kulturowej nie można pominąć awangard artystycznych: dadaistycznej, surrealistycznej i sytuacionistycznej. W ich kręgach wypracowano strategie koncentrowania uwagi tzw. zwykłych obywateli na kwestiach politycznych i społecznych, na ogół przez nich niedostrzeganych lub lekceważonych. Zadaniem tych strategii było też stymulowanie obywateli do krytycznego myślenia o decyzjach polityków i konsekwencjach tych decyzji. W dadaistycznym kręgu klubu Cabaret Voltaire w Szwajcarii i nieco później w Nowym Jorku, wokół czasopisma „The Blind Man”, opracowano szereg projektów skłaniających do refleksji na temat egzystencji w kontekście I wojny światowej. Ważne dla rozbudzania świadomości społecznej były prace powstające w ramach Biura Poszukiwań Surrealistycznych Alberto Giacomettiego. To ten artysta pierwszy raz sięgnął po dystraktory jako tzw. obiekty

[11] S. Weinschenk, *Motywacja i perswazja. Jak sprawić, by inni robili to, co chcesz*, przeł. M.L. Kalinowski, Warszawa 2013, s. 77.

[12] Cele oznaczam dużą literą C i kolejną cyfrą arabską.

nieprzyjemne (*disagreeable object*), czyli mechaniczne gry metafory, by zobrazować m.in. zależność losu jednostki od politycznych decyzji urzędników państwowych[13].

Praktyki aktywistów z początku XX wieku znalazły kontynuatorów wśród kulturowych prowokatorów i tzw. politycznych jammerów, dążących do modyfikowania popularnego stylu myślenia o kulturze i „włamywania się” do sfery publicznej głównego nurtu. Służyły do tego strategie bardzo ważne dla praktyk instrumentalizowania społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych o tematyce politycznej, takie jak *hack into* – strategia bazująca na satyrze i często też na prowokacji[14] oraz *parodic-serious*, którą sytuacioniści francuscy nazywali „powagą parodii”. Mediami, które na pewnym etapie cyfrowej ewolucji stworzyły aktywistom i politycznym jammerom możliwości nowego typu ekspresji, będąc jednocześnie narzędziami społeczno-kulturowej i politycznej interwencji, stały się gry cyfrowe, a wraz z upływem czasu także ich odmiana przeglądarkowa.

Zanim upowszechniły się relatywnie łatwe w obsłudze edytory do tworzenia społecznie zaangażowanych aplikacji o tematyce politycznej, gry takie opracowywali profesjonalni twórcy. Czasami czynili to z własnej inicjatywy oraz dla zysku, a czasami na zlecenie dysponentów z redakcji prasowych, radiowych i telewizyjnych. Z jednej strony to ci instytucjonalni dysponenci przyczynili się do tego, że od lat 70. XX wieku do mediasfery zaczęły trafiać gry cyfrowe społecznie zaangażowane: informacyjne, reporterskie, dokumentalne i będące redakcyjnymi komentarzami do wydarzeń aktualnych w danym momencie historycznym (*editorial games*)[15]. Z drugiej strony to również badacze mediów i zarazem niezależni twórcy gier pokazali, że gra cyfrowa może być skutecznym narzędziem do komentowania bieżących wydarzeń społecznych, ekonomicznych, politycznych, a także do korektywnego krytykowania procesów, które w społeczno-komunikacyjnym otoczeniu człowieka nie przebiegają tak, jak powinny. Jednym z najbardziej znanych takich badaczy, twórców i przy tym aktywistów jest Ian Bogost, pomysłodawca i współwłaściciel inicjatywy znanej od 2003 r. pod nazwą *Persuasive Games*[16].

Bogost jest też tym badaczem mediów cyfrowych, który w zupełnie nowym świetle pokazał potencjał gier społecznie zaangażowanych jako narzędzi w strategii *hack into*, wpisując ją w kontekst retoryki proceduralnej. Retoryka taka polega na praktykach perswazyjnego wykorzystywania interaktywnych procesów, kreowanych i wizualizowanych w grach cyfrowych, które pozycjonują użytkownika w roli aktywnego

[13] M. Flanagan, *Critical play: Radical game design*, Cambridge, MA 2009, s. 91.

[14] O. Guedes Bailey, B. Cammaerts, N. Carpentier, *Media alternatywne*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Kraków 2012, s. 158.

[15] I. Bogost, S. Ferrari, B. Schweizer, *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2012, s. 18.

[16] Bogost jest prekursorem społecznie zaangażowanych gier i twórcą takich aplikacji, jak choćby *Take back Illinois*, *Howard Dean for Iowa game* czy *Airport insecurity* i *Disaffected*.

protagonisty lub antagonisty współistniejącego w wirtualnym świecie z innymi postaciami albo obiektami^[17]. Łączenie retoryki proceduralnej z obrazowaniem tego, co zakłóca nasze społeczne interakcje, szybko stało się jedną z dominant tematycznych społecznie zaangażowanych gier cyfrowych i ich przeglądarkowej odmiany.

Postrzeganie zakłóceń w komunikacji interpersonalnej ewoluowało również na osi naukowo-badawczej. W teorii informacji (1945) Claude Shannon negatywnie oceniał zakłócenia, dowodząc, że obniżają one jakość i wartość informacji. Podobnie ujmował je Herbert Paul Grice, autor teorii implikatur konwersacyjnych (1961), przedstawiając jednocześnie zasady pozwalające diagnozować ich przyczyny i eliminować je z przestrzeni komunikacyjnej. Na gruncie psychologii poznawczej oraz psychologii wpływu mediów na odbiorców zauważono, że zakłóceniom można przypisać pozytywną funkcję. Leon Festinger, twórca teorii dysonansu poznawczego (1957), uznał, że zakłócenie może wywoływać napięcie emocjonalne umożliwiające korektę niewłaściwych postaw. W literaturoznawstwie, w związku z badaniami tropów stylistycznych, dostrzeżono, że w wyniku zestawiania pojęć sprzecznych (mechanizm kolizyjności) można przypisać metaforom dodatkową funkcję kodowania i dekodowania ukrytych znaczeń. Było to kluczowe dla rozwoju kultury w państwach totalitarnych, stając się np. fundamentem tzw. wschodniego nurtu teatru absurdu (1961-1978), znakiem rozpoznawczym takich dramatopisarzy, jak Sławomir Mrożek i Václav Havel i bardzo ważnym kontekstem rozwoju koncepcji „powaga parodii”.

Wraz z ilościowym przyrostem informacji w mediasferze części z nich trzeba było nadać większą rangę. Badania psychologów nad kotwiczeniem uwagi (1972) zaczęły korespondować z dążeniami dysponentów mediów i reklamodawców do przewyciężenia takich negatywnych zjawisk, jak smog informacyjny i szum reklamowy. Dążenia te doprowadziły do powstania w komunikacji reklamowej nurtu *disruption*. Wobec nowych taktyk oraz strategii zaczęto używać terminów „ambient media” i „komunikacja drażniąca” (teaserowa)^[18].

Twórcy wielu tzw. gier społecznego oddziaływania, także o tematyce politycznej, nawiązują do przywołanych powyżej ustaleń i postulatów. Są kreatorami dystrakcji mających pozwolić, w mojej ocenie, na „włamanie się” dzięki grom do sfery publicznej, w której pewne tematy są nieobecne, i ulokowanie ich w niej (lub choćby ich dostrzeżenie). Dystrakcji mających też pozwolić graczom zauważyć daną grę pośród tysięcy innych gier, zainicjować dekodowanie przekazu zawartego w niej, zakotwiczyć w umyśle graczy myśl dotyczącą zdekodowanej informacji, a gdy tego wymagają okoliczności, wywołać u graczy dysonans poznawczy.

[17] I. Bogost, *Persuasive games. The expressive power of videogames*, Cambridge, MA 2007, s. 3.

[18] M. Gębarowski, *Nowoczesne formy promocji*, Rzeszów 2007, s. 24, 25.

Analiza wzorca głębokiej dystrakcji jest niemożliwa bez metodologii ilościowej i jakościowej. W niniejszym opracowaniu metody ilościowe posłużyły do wskazania 10 najchętniej odwiedzanych przez internautów serwisów z grami przeglądarkowymi, a następnie do utworzenia korpusu 141 społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych o tematyce politycznej. Umożliwiły opracowanie skali intensywności dystrakcji, na której znalazły się poziomy wyrażające jej zasięg w strukturze przekazu i medium gry (określam to jako głębokość dystrakcji). Metodologia ilościowa pozwoliła także zliczyć polityczne dominanty tematyczne ulokowane przez twórców w fabułach analizowanych gier. Dominanty te zostały natomiast odkryte dzięki metodologii jakościowej. W modelu komplementarnym jedna i druga metodologia ukazała też rozkład dominant tematycznych w czasie i przez to ich związek z obiektywnymi wydarzeniami, takimi jak np. wybory prezydenckie czy doniesienia o przestępstwach korupcyjnych popełnianych przez polityków. Metodologia ilościowa posłużyła również do ukazania znaczenia funkcji, które twórcy przypisują powstającym grom. Z kolei komplementarne metody ilościowo-jakościowe umożliwiły ocenienie komunikatywności systemu, jakim jest medium społecznie zaangażowanej gry przeglądarkowej o tematyce politycznej wraz z przenoszona przez nie informacją. To ważne, ponieważ pokazuje procentowe prawdopodobieństwo odczytania przekazu zawartego w grach zgodnie z intencją ich twórców.

Metody jakościowe jako samodzielne narzędzia pozwoliły przeprowadzić analizę tematyczną i komunikologiczną, wskutek czego zidentyfikowałem nie tylko dystraktory biorące udział w kotwiczeniu uwagi graczy, lecz także warstwy w strukturze gry, w których te kotwice zostały ulokowane. Skorzystałem z mieszanej, częściowo zautomatyzowanej metodologii SEO – *search engine optimization* (M1)[19], wspartej elementami analizy semantycznej (M2)[20], czyli procedury składającej się z pięciu etapów: (1) 18 maja 2022 r., o godzinie 13.00 wpisałem do wyszukiwarki Google zapytanie „best free online games”; (2) otrzymany wynik w postaci serwisu AddictingGames (www.addictinggames.com), będący wynikiem organicznym, czyli wyświetlanym bez dodatkowej płatnej promocji na trzecim miejscu listy wyszukiwania, poddałem dalszej automatycznej analizie; (3) korzystając z narzędzia do monitorowania Internetu i mediów społecznościowych SimilarWeb, wybrałem opcję „competitors”, żeby w globalnym węźle Sieci WWW zidentyfikować serwisy podobne i będące dla AddictingGames najsilniejszymi konkurentami; (4) na podstawie wskaźnika największej liczby odwiedzin narzędzie SimilarWeb wyświetliło 10 najchętniej odwiedzanych przez internautów serwisów tego typu[21]. Następnie zasoby każdego

Metodologia w analizie wzorca głębokiej dystrakcji w interakcji graczy ze społecznie zaangażowanymi grami przeglądarkowymi o tematyce politycznej

[19] Metody oznaczam dużą literą M i kolejną cyfrą arabską.

[20] Komponent semantyczny ujawnia się wraz z zapytaniami wpisywanymi do wyszukiwarki Google i do paska komend narzędzia SimilarWeb.

[21] Serwisy te to: CrazyGames – 34,1 mln wizyt; NewGrounds – 18,5 mln wizyt; Y8 – 16,1 mln wizyt; Arkadium – 5,7 mln wizyt; Miniclip – 5,1 mln wizyt; Kongregate – 3,8 mln wizyt; Armorgames – 3,1 mln wizyt; Agame – 2,6 mln wizyt; AddictingGames –

z serwisów przeskanowałem za pomocą zapytania „political games”, dzięki czemu, po zsumowaniu wyników, powstał korpus analityczny składający się ze 141 gier (tytuły i daty powstania gier zob. załącznik, tab. 3).

W komplementarnej metodologii do analizy gier i realizacji poszczególnych celów posłużyły: (1) analiza strukturalna^[22] wsparta narzędziem diagnostycznym inspirowanym strukturą dokumentu projektowego gry cyfrowej (metoda M₃, cel C₁); (2) analiza tematyczna^[23] (metoda M₄, cele C₂ i C₃); (3) komunikologiczna analiza komunikatywności przekazu^[24] (metoda M₅, cel C₄). Metodami wspierającymi były: (4) metaforologiczna analiza procesów kolizyjności zachodzących w metaforach^[25] (metoda M₆, cel C₃); (5) metoda gry analitycznej (*analytical play*) (metoda M₇) oraz powiązana z nią (6) metoda obserwacji uczestniczącej (metoda M₈). Gra analityczna składała się z dwóch tur polegających na użytkowaniu każdej gry. W toku pierwszej tury, wspierając się obserwacją uczestniczącą, koncentrowałem uwagę na dominantach tematycznych zakodowanych w fabułach gier. W toku drugiej tury koncentrowałem uwagę na strukturze medium gry i na mechanice poszczególnych aplikacji.

Głęboka dystrakcja jako narzędzie i proces w społecznie zaangażowanych grach przeglądarkowych o tematyce politycznej

Analiza strukturalna

Pojedyncze, przypadkowe zakłócenie, występujące na którymś z etapów procesu komunikowania, różni się od celowego, systemowego zakłócenia komunikacji (czyli od tego, co nazywam zasadą semiotyyczną), powstającego poprzez lokowanie dystraktorów w różnych miejscach w modelu komunikowania nadawcy z odbiorcą za pośrednictwem medium. Ten drugi, celowy wariant utożsamiam z głęboką dystrakcją. Dążąc do realizacji pierwszego celu (C₁), stworzyłem model analityczny (za pomocą metody M₃), wspierając się na typowej strukturze dokumentu projektowego gry cyfrowej (*game design document*, dalej: GDD).

Modelowy GDD, przygotowywany przed rozpoczęciem pracy nad każdą grą cyfrową, składa się z sekcji, w których twórcy powinni sprecyzować: (1) czego dotyczy scenariusz powstającej gry; (2) kim lub czym jest jej bohater; (3) jakie cele i zadania projektowane są dla graczy; (4) jak projektuje się rozgrywkę, (5) akcyjność i (6) mechanikę gry; (7) jaki gatunek jest dla scenariusza gatunkiem służebnym; (8) jak projektuje się graficzny interfejs użytkownika (GUI).

W proponowanym przeze mnie modelu struktura GDD posłużyła mi do stworzenia procedury (M₃) pozwalającej stwierdzić, jak

2,0 mln wizyt; Shockwave – 849,8 tys. wizyt. Wyniki aktualne w odniesieniu do daty 18 maja 2022 r.

i godziny 13.31.

[22] F. Mäyrä, op. cit., s. 165.

[23] L.S. Nowell, J.M. Norris, D.E. White, N.J. Moules, *Thematic analysis: Striving to meet the trustworthi-*

ness criteria, „International Journal of Qualitative Methods” 2017, nr 16(1), s. 2.

[24] S.J. Rittel, *Kultura w dyskursie obywatelskim*, Kielce 2004, s. 179-181.

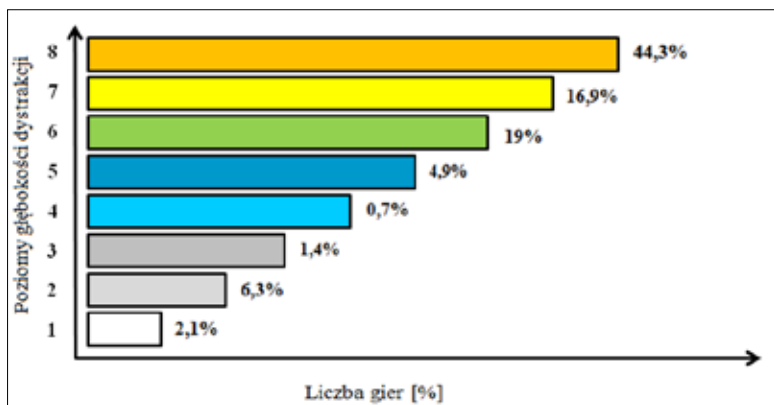
[25] M. Black, *Jeszcze o metaforze*, przeł. M.B. Fedewicz, „Pamiętnik Literacki” 1983, z. 2, s. 266.

głęboko sięga dystraktor i czy: (1) znajduje się w projekcie scenariusza; (2) ujawnia się w projekcie bohatera gry; (3) przejawia się w roli, jaką ma odegrać gracz; (4) został wykreowany w modelu rozgrywki, w szczególności w jej (5) aktywności i (6) w mechanice; (7) występuje w relacji gatunek służebny-scenariusz; (8) ujawnia się w GUI.

Najjaskrawiej proces głębokiej dystrakcji obrazuje przykład włoskiej gry pod tytułem *Bunga bunga room* (2016), będącej komentarzem do doniesień medialnych z 2011 r., w których ówczesnego premiera Włoch, Silvia Berlusconi, oskarżano o korzystanie z usług nieletniej prostytutki Karimy el-Mahroug. Fabuła gry została poprowadzona tak, aby przedstawić związek przyczynowo-skutkowy pomiędzy domniemanym zachowaniem byłego premiera a tymi doniesieniami. Do wywołania skojarzenia posłużyło twórcom zadanie wymyślone dla graczy oraz sposób jego wykonywania. W grze jest nim sterowanie postacią wzorowaną na premierze, połączone z koniecznością odbycia tym bohaterem, w określonej jednostce czasu, jak największej liczby wirtualnych stosunków seksualnych z innymi postaciami. Dystraktory występują więc kolejno: (1) w scenariuszu, gdyż fabuła przewiduje odgrywanie sytuacji będącej przyczyną medialnych doniesień; (2) w projekcie bohatera gry, którym kieruje gracz (bohater jest dodatkowo wartościowany negatywnie); (3) w roli przewidzianej dla gracza - gracz ma zawiadywać postacią korzystającą z usług wirtualnych prostytutek; (4) w rozgrywce; (5) w aktywności i (6) mechanice gry (istotą rozgrywki jest pogoń za awatarami kobiet i odgrywanie wirtualnych stosunków seksualnych do zakończenia czasu gry lub do odbycia ich ze wszystkimi awatarami znajdującymi się w danej lokalizacji); (7) w gatunku (*chase game*); (8) w projekcie GUI.

Dystrakcję (zaprezentowaną na przykładzie gry *Bunga bunga room*) można rozpatrywać w dwóch porządkach. W rozbiciu na frakcje, z których składa się zaprojektowana przeze mnie procedura, w zbiorze 141 aplikacji dystrakcja ujawnia się w 96,5% scenariuszy. Bohaterowie gier obarczeni dystraktorami stanowią 89,5% wszystkich postaci. Dystraktory występują także w 87,3% modeli rozgrywek, a aktywność, zatem zadania, które gracze powinni w grach wykonać, i sposób ich wykonywania są zakłócane w 86,6% gier. Taki sam odsetek dystraktorów wykreowano w modelach mechanik - 81,0% dystraktorów pojawiło się w relacji pomiędzy gatunkiem służebnym a scenariuszem gry. Dystraktory ulokowano też w 58,5% graficznych interfejsów użytkownika ujętych w badanym zbiorze gier.

Jeśli odniesieniem w analizie będzie cała struktura powyżej zaproponowanego przeze mnie ośmiopozomowego modelu analitycznego, wówczas jednoczesne zakłócenia sięgające czwartego poziomu oznaczają płytką dystrakcję. Również jednoczesne, lecz wykraczające poza czwarty poziom zakłócenia tożsame są z głęboką dystrakcją, różnicowaną dalej pod względem intensywności według klucza: im więcej jednocześnie występujących zakłóceń, tym głębsza dystrakcja (wykres 1).



Wykres 1. Wykres obrazujący wskaźnik głębokości dystrakcji

Źródło: opracowanie własne.

W zbiorze 141 gier dominuje głęboka dystrakcja. Ujawnia się ona w 85,1% aplikacji, a w wariancie najbardziej intensywnym na każdym z ośmiu poziomów dystrakcji obecne są w niemal połowie wszystkich rozpatrywanych gier (44,3%). Tego rodzaju wzorec komunikacji z graczami w znacznym stopniu zależy od określonego, także różnicowanego kontekstu zewnętrznego. Różnicowanie ilościowe jest związane z datami publikowania gier, które w postaci metadanych znajdują się w opisach aplikacji upowszechnianych w Internecie. Różnicowanie jakościowe można odkryć, łącząc daty z wydarzeniami, których dotyczą dominanty tematyczne poszczególnych fabuł. Ten związek pozwala stwierdzić, że fabuły społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych o tematyce politycznej są odzwierciedleniem wydarzeń cyklicznych i impulsowych. Wśród pierwszych główną rolę odgrywają procedury wyborcze. Wśród drugich okoliczności są nieprzewidywalne. To np.: pandemia wirusa SARS-CoV-2 (gra *Korona wybory*), oskarżenia formułowane wobec byłego premiera Włoch (*Bunga bunga room* oraz *Bunga bunga party*) czy doniesienia o korupcji polityków odkrywanej przez dziennikarzy (w reakcji na publikacje prasowe o tym, że brazylijski polityk Edward Moreira wybudował willę za 25 mln dolarów pochodzących z publicznych środków, w 2009 r. stworzono np. grę pod tytułem *Castelo do Edmar*). Związek pomiędzy częstotliwością publikowania gier i datami ważnych wydarzeń przedstawia wykres 2. Połączenie tych danych z wnioskami z pierwszej tury gry analitycznej (M7) oraz obserwacji uczestniczącej (M8) pozwala zauważyć, że gry powstają przede wszystkim w reakcji na wybory prezydenckie w Stanach Zjednoczonych. Choć największy odsetek aplikacji trafił do Sieci w związku z wyborami z 2008 r. (22,0%), gdy o prezydenturę walczyli Barack Obama i John McCain, każda z kolejnych amerykańskich elekcji z lat 2000–2020 przyczyniała się do nasycania analizowanych portali grami o tematyce politycznej.



Wykres 2. Wykres obrazujący procentowy wskaźnik częstotliwości publikowania gier o tematyce politycznej w latach 2000–2022

Źródło: opracowanie własne.

Głęboka dystrakcja jest w polu zainteresowań twórców gier przeglądarkowych także wtedy, gdy fabuła nie dotyczy amerykańskiej polityki. W zbiorze analizowanych aplikacji znalazły się te dotyczące innych państw[26] oraz organizacji, takich jak Organizacja Narodów Zjednoczonych i Unia Europejska[27].

Analiza tematyczna

Przeprowadzony przegląd metadanych i przedstawienie ich na tle faktów historycznych i medialnych to niezbędne działanie kontekstowe wobec postępowania pozwalającego odkryć, jakie okoliczności przesądzają o funkcjach oraz o znaczeniu dystraktorów pojawiających się w poszczególnych grach. To postępowanie jest związane z realizacją dwóch celów (C2 i C3), do czego posłużyła analiza tematyczna (M4).

Podstawą tematycznej analizy głębokiej dystrakcji jest spostrzeżenie, że źródłem zakłócenia w każdym ze 141 przypadków jest tzw. zadanie zakłócające (*distractor task*)[28]. To czynność, którą gracz, manipulując postaciami i innymi obiektami, wykonuje w trakcie realizowania wykreowanego dla niego zadania. Czynność ustanawia związek pomiędzy graczem, medium gry oraz przekazem, który medium to przenosi. W toku analizy tematycznej ujawnia się też szereg innych funkcji przypisywanych czynnościom zakłócającym.

W ujęciu analitycznym różnicowanie czynności zakłócających pozwala: (1) zaseregować gry do określonej kategorii, które w tej meto-

[26] Wartości w nawiasach przedstawiają procentowy udział gier dotyczących wydarzeń z wymienionych krajów w puli 141 analizowanych aplikacji: Anglia (3,5%), Argentyna (0,7%), Brazylia (0,7%), Czechosłowacja (0,7%), Filipiny (0,7%), Francja (0,7%), Hiszpania (0,7%), Irak (0,7%), Irlandia (1,4%), Izrael (0,7%), Korea Północna (0,7%), Meksyk (0,7%), Niemcy (0,7%), Polska (0,7%), Rosja (2,1%), RPA (1,4%), Ser-

bia (0,7%), Ukraina (0,7%), Watykan (0,7%), Włochy (1,4%).

[27] Organizacja Narodów Zjednoczonych (1,4%), Unia Europejska (0,7%).

[28] M.D. Griffiths, *The therapeutic value of video-games*, [w:] *Handbook of computer game studies*, red. J. Raessens, J. Goldstein, Cambridge, MA 2005, s. 162.

dzie określa się mianem „kodów”; (2) ustanowić tzw. wątki pojawiające się w obrębie kodów; (3) zidentyfikować zakłócone składowe rzeczywistości, do których gry są odnoszone (konkretne wydarzenia i/lub procesy); (4) wyróżnić rodzaje dystrakcji, której użyto do wytworzenia znaczeń metaforycznych (zał. 1, tab. 3). W ujęciu interpretacyjnym różnicowanie tych czynności pozwala: (1) odkodować i odtworzyć obrazy rzeczywistości kodowane w grach przez ich twórców; (2) odkryć stosunek twórców do tej rzeczywistości; (3) wskazać ewentualne, choćby najbardziej minimalistyczne postulaty poprawienia tego, co w tej obrazowanej rzeczywistości nie działa tak, jak powinno. Z analizy tematycznej wynika bowiem, że autorzy przypisali grom dwa zestawy funkcji. Najpierw dystrakcja wiedzie do pierwszego zestawu i etapu, kiedy może ujawnić się pierwsza funkcja i gdy gra służy zakłóceniu powszechnego wizerunku jakiegoś polityka, rządu/reżimu lub procesu. Na tym etapie dystrakcja może też aktywować kolejną funkcję, gdy dojdzie do zdemaskowania wizerunku czegoś i/lub kogoś, by ukazany został wizerunek podstawowy, czyli prawdziwy. Dystrakcja może zaowocować wreszcie aktywacją trzeciej funkcji, czyli zakłóceniem lub odkryciem jakiegoś tabu.

Aktywacja funkcji z wymienionego powyżej zestawu odblokowuje zestaw i etap drugi. Dochodzi wtedy najpierw do integracji wszystkich składników informacji z przekazu zakodowanego w grze. Następnie informacja taka trafia do mechanizmu kolizyjności, warunkującego interpretację przekazu, połączoną z wartościowaniem obrazowanych obiektów. W zbiorze 141 gier wartościowani są: ludzie (np. w grze *Bushism-erator*), stanowiska polityczne (np. w *Impeached*), partie polityczne (np. w *On the campaign trail*), procesy wyłaniania i sprawowania władzy (np. w *Greet 'em and seat 'em*), polityki narodowe i międzynarodowe (np. w *Ending apartheid* czy *UN weapons inspector*).

Z przeprowadzonej analizy wynika, że na etapie drugim wartościowanie może łączyć się z jedną z dwóch funkcji. Może to być wspomniana już krytyka korektywna, w sytuacji, gdy gra piętnuje kogoś lub coś i przynosi choćby najbardziej minimalistyczny postulat poprawy wadliwego stanu. Może to też być krytyka niekorektywna. Społecznie zaangażowana gra przeglądarkowa o tematyce politycznej staje się wówczas tylko generatorem negatywnych grywalnych przedstawień kogoś lub czegoś.

Zadania zakłócające są odpowiedzialne również za kreację metaforycznych soczewek. Twórcy gier zachęcają grających do przyglądania się przez nie rzeczywistości dyskursowi politycznemu, decyzjom polityków, ich państwowej i pozapaństwowej aktywności (tej ostatniej związanej też z życiem prywatnym) oraz do konfrontowania tych spostrzeżeń z informacjami zakodowanymi w poszczególnych aplikacjach. Zadania te, kreowane w grach dzięki gatunkom służebnym wobec fabuły, to pochodne faktów historycznych i medialnych. Im bardziej wyrazisty fakt i zadanie zakłócające, tym większe przełożenie symboliczne. Ta relacja jest „paliwem” dla metafory. Dzięki niej w metaforze aktywowany jest mechanizm kolizyjności i w modelu „X mówi o Y, jakby

to był Z” wytwarzane jest znaczenie metaforyczne, „[...] zawieszające normalny ogląd świata [spoza gry - przyp. M.B.] i wzywające, by [...] popatrzeć na świat inaczej”[29]. Kiedy odbiorca gry pod tytułem *Hot dog Bush* ma za zadanie sterować postacią przypominającą amerykańskiego prezydenta i prowadzić wirtualną budkę z wirtualnymi hot dogami, gdzieś w lokalizacji przypominającej Waszyngton, istota przekazu sprowadza się do tego, że prawdziwy polityk George W. Bush nigdy nie powinien stać na czele supermocarstwa, czyli Stanów Zjednoczonych. Presja czasu i multiplikacja wirtualnych czynności sprawiają, że gra prędzej lub później kończy się porażką użytkownika, więc stanowisko przeciwników George’a W. Busha jest takie, że i zarządzanie małą gastronomią byłoby w rzeczywistości dla niego zbyt dużym wyzwaniem.

Analiza tematyczna wykazała, że w zbiorze 141 gier można wyróżnić pięć kodów (tab. 1), korespondujących z wzorcem potrzeb przedstawionych i opisanych przez Abrahama Maslova.

Tabela 1. Kategorie analizy tematycznej

Kod	Wątek	Cel zakłócenia	Rodzaj dystrakcji
I - potrzeba samorealizacji (11,3% gier)	biznes, dobrobyt, łup	naruszenie przestrzeni	dystans, przestrzeń, terytorium, odkrycie, wtargnięcie
II - potrzeba uznania (38,3% gier)	wygląd i ciało, ksenofobia i rasizm, status	naruszenie nietykności	nietykność, wolność, przemoc
III - potrzeba przynależności (5,0% gier)	lojalność, solidarność społeczna, status	naruszenie godności	infantylizowanie, dyskredytowanie, ośmieszanie, obrzydzanie, wykluczanie, deprecjacja
IV - potrzeba bezpieczeństwa i praworządności (39,7% gier)	pokój, prawo, przemoc, śmierć, zdrowie, życie, wolność	naruszenie seksualności	intymność, gwałt, redukowanie do obiektu
V - potrzeby fizjologiczne (5,7% gier)	fizjologia, instynkty, potrzeby biologiczne, seks	naruszenie zwyczajów i praw[30]	dysonans poznawczy, kłamstwo[31]

Źródło: opracowanie własne.

W sprawowaniu polityki, w walce o urzędy i funkcje twórcy gier dostrzegają u polityków przede wszystkim potrzebę uznania, samorealizacji i przynależności. Ponieważ, co wykazałem w analizie ilościowej, każda z aplikacji została zakłócona, a w 85,1% nawet w sposób głęboki, odczytywanie tych kodów nie jest zgodne z instrukcjami semantycznymi. Odbywa się w myśl instrukcji zawartych w elementach wymienionych w kolejnych kolumnach tabeli 1. Dotyczy to też kodów IV i V –

[29] A. Pawelec, *Metafora pojęciowa a tradycja*, Kraków 2006, s. 15.

[30] J. Wasilewski, *Retoryka dominacji*, Warszawa 2006, s. 102.

[31] Kategorie dystrakcji z ostatniej kolumny tabeli w analizie wykazują tendencję do krzyżowego występowania w poszczególnych kodach. Wizualizuje to nieciągłe obramowanie tej kolumny.

„potrzeba bezpieczeństwa i praworządności” i „potrzeby fizjologiczne”. Jeśli chodzi o bezpieczeństwo, twórcy gier przewrotnie ukazują je jako gwarancję politycznej bezkarności. Obecność w zestawieniu ostatniego kodu uwidacznia, że skojarzenia z fizjologią człowieka i organizmów żywych służą do tworzenia metafor zbrutalizowanej walki politycznej i radykalnych ocen politycznej aktywności[32].

Kod I – potrzeba samorealizacji; 16 gier (11,3% analizowanych aplikacji)

W kodzie I znajdują się aplikacje, w których dystrakcja opiera się na obrazowaniu samorealizacji w polityce jako walki o polityczny łup (87,5% gier w omawianej grupie zawiera wątek łupu). Warunkiem samorealizacji jest kłamstwo (12,5% gier zawiera ten wątek, np. *Bronco wave*, *Create police state*, *Fake your own re-election*). Fakty historyczne stanowią 75,0% każdej fabuły. Do transferu zadań zakłócających posłużyło twórcom 11 kategorii gatunkowych, z czego największym uznaniem obdarzyli oni gatunki *platform game* (18,7% gier), *shooting game* (12,5%), *arcade game* (12,5%) i *collecting game* (12,5%). Samorealizacja w polityce jest dla twórców 93,8% gier tożsama z naruszaniem zasad oraz zwyczajów i w 6,2% z naruszaniem ludzkiej godności. Dystrakcja przejawia się w 75,0% gier w wywoływaniu dysonansu poznawczego i w 25,0% polega na wizualizowanej deprecjacji bohaterów. W pierwszym, przypisanym grom zestawie funkcji dominuje demaskowanie wizerunku osób sprawujących władzę oraz zjawisk i procesów politycznych (68,8% gier). W zestawie drugim ujawnia się dominująca funkcja krytyki korektywnej (62,5% gier).

Kod II – potrzeba uznania; 54 gry (38,3% analizowanych aplikacji)

Aplikacje ujęte w kodzie II przedstawiają politykę jako arenę walki o uznanie i szczyty (np. *Dancing Blair*, *Dress up Hillary*, *Kill Donald Skunk*). Dominuje tu wątek „status” (53,7% gier w omawianej grupie zawiera ten wątek). Inne wątki to „ksenofobia” (29,6% gier) oraz „wygląd i ciało” (16,7%). Inaczej niż w poprzednim kodzie twórcy sięgają po fakty medialne (83,3% gier). Interesujące jest to, które kategorie gatunkowe wybierano w celu transferu zadań zakłócających. W zbiorze pojawiło się 15 kategorii. Częściej są reprezentowane te, które zakłócają telegeniczne cechy postaci. W aplikacjach zawierających zdjęcia lub karykatury realnych polityków przeważa gatunek *torture game*

[32] W metodzie, jaką jest tematyczna analiza społecznie zaangażowanych gier przeglądarkowych dotyczących kwestii politycznych, zastosowana w celach eksploracji i opisu udziału dystraktorów w procesie semiozy, nie posługuję się aparatem pojęciowym właściwym literaturoznawstwu. W opracowaniu, w którym analizuję zagadnienie komunikatywności tych gier, poruszając się w obszarach typowych dla komunikologii i medioznawstwa, nie sięgam w zwią-

ku tym po terminy takie, jak: alegoria, karykatura, metonimia czy synekdocha. Ich obecność w mojej ocenie byłaby kluczowa, gdyby analiza dotyczyła procesów karnawalizacji i bulwaryzacji komunikacji politycznej. Por. S. Michalczyk, *Pojęcie mediatyzacji w nauce o komunikowaniu*, [w:] *Mediatyzacja kampanii politycznych*, red. M. Kolczyński, M. Mazur, S. Michalczyk, Katowice 2009, s. 25.

(22,2% gier). Towarzyszą mu *throwing game* (18,5%), *dress game* (9,3%) i *dancing game* (7,4%), dystraktory służą bowiem internautom głównie do naruszania godności obrazowanych osób (85,2% gier). Obok tej taktyki wytwarzania znaczeń metaforycznych znajduje się naruszanie nietykalności bohaterów aplikacji (14,8%). Dystrakcja przejawia się też zarówno w deprecjonowaniu obiektów (85,2%) oraz w manifestowaniu różnych przemocowych reakcji wobec nich („przemoc” 11,1%), jak i w posługiwaniu się dysonansem poznawczym towarzyszącym ich medialnemu odbiorowi (3,7%). Operowanie na wyglądzie bohaterów i zniekształcanie go rzutuje na funkcje, które przypisano grom z tego kodu. Są one głównie nośnikami krytyki niekorektywnej (96,3% gier) i nie posiadają żadnego waloru wyjaśniającego. Na płaszczyźnie metaforycznej gry tego rodzaju mają status metafor ekspresywnych.

Kod III – potrzeba przynależności; 7 gier (5,0% analizowanych aplikacji)

Konstrukt gry przeglądarkowej, praktyki jej użytkowania, jak również to, że gry należą do powstających zwykle *ad hoc* nieskomplikowanych DIY mediów, czyni pewne ich zastosowania i funkcje mniej istotnymi. Proces ten ilustrują gry przypisane do kodu III (np. *Adios! ZP*, *Are you republican*, *Costumbres Peronistas*). Potrzeba przynależności jest w nich pokazywana na dwa sposoby. Pierwszy to związek polityka z formacją, której jest członkiem. Z analizy tematycznej wynika, że twórcy gier wątpią w inne niż dobrobyt i sława polityka przesłanki sankcjonujące ten związek, jak też jej/jego dążenie do poszerzenia strefy własnych wpływów. Drugi sposób to obrazowanie relacji polityk-formacja, ważnej tylko w kampanii wyborczej. Nośnikami ponurej diagnozy na temat demokracji są wątki: „służba” (57,1% gier), „lojalność” (28,6%) i „solidarność społeczna” (14,3%), pokazujące, że twórcy stawiają pod znakiem zapytania wymienione etosy. Podkreślają to, sięgając przede wszystkim po fakty historyczne (71,4% gier). Legitymizacją tego rodzaju diagnozy jest opcja bardzo silnego sprzeciwu, jaki gracze mogą wyrazić wobec aktorów i wydarzeń politycznych. W bohaterów wzorowanych na postaciach polityków można czymś rzucić, a postacie reprezentujące elektorat można np. kopnąć (przykład to gra *Ass-kick guy*; zadanie awatara gracza, bardzo podobnego do Gerharda Schrödera, to kopnięcie postaci obywatela, by ten wraz z fotelem pokonał jak najdłuższy dystans). W transferze zadań zakłócających dominuje wyraźnie konfrontacyjny gatunek, jakim jest *throwing game* (28,6% gier). Inne gatunki to *arcade game* (14,3%), *collecting game* (14,3%), *racing game* (14,3%), *quiz game* (14,3%) i *strategy game* (14,3% gier). Dystrakcja w aplikacjach ujętych w kodzie III wiąże się głównie z naruszaniem „godności” (42,9%) i „nietykalności” (28,6% gier). Operowanie dystraktorami pozwala grającym posługiwać się wobec postaci i innych obiektów wykluczeniem (42,9% gier), naruszać ich nietykalność (14,3%) i terytorium, które zajmują (14,4%). Ważną informację przynosi koncentracja uwagi na funkcjach dystrakcji. Twórcy aplikacji wyrażają

poprzez nie powątpiewanie w polityczne deklaracje o randze wspólnoty, jaką jest lub może być naród albo formacja polityczna. Przejawia się to w nasilonym występowaniu funkcji związanej z odkrywaniem „prawdy” na temat potrzeby politycznej przynależności (71,4% gier). Kod III niemal równo rozdzielił twórców gier, gdyż procentowo funkcja krytyki korektywnej (57,1% gier) zyskała w stosunku do niekorektywnej tylko nieznaczną przewagę.

*Kod IV – potrzeba bezpieczeństwa i praworządności; 56 gier
(39,7% analizowanych aplikacji)*

W kodzie IV znalazło się aż 39,7% gier z korpusu analitycznego. Obejmuje on też największą liczbę wątków (siedem). W dominantach tematycznych 49,1% gier tu ujętych ujawnia się zagrożenie dla przestrzegania prawa, ukazane w kontekście zagrożeń dla państwowości (np. w grach: *Blago red tape breakout*, *Election jammer*, *Just politics*, *Political duel 1* i *Political duel 2*). Niepokój o ład narodowy i światowy obrazowano w 23,6% aplikacji. Powiązany z nimi wątek to „obawa przed przemocą grożącą krajom ze strony wrogów zewnętrznych” (9,1% gier). Autorzy aplikacji widzą też zagrożenia dla stabilności państw w sporach i walkach wewnętrznych, jak również w ryzykownych strategiach rozwojowych swoich krajów. Odzwierciedlają to wątki „przemoc” (9,1%), „status” (9,1%) i „zysk” (9,1% gier). Niepokój o utratę zdrowia lub życia, czy własnego, czy bliskich, sprawia, że twórcy są bardziej skłonni sięgać po realne konteksty. Fakt historyczny ma tu większą moc perswazyjną niż medialny (aż 78,2% fabuł). W przypadku dominujących w zbiorze aplikacji dotyczących Stanów Zjednoczonych zagrożenia wewnętrzne i zewnętrzne utożsamiane są z fundamentalizmem islamskim.

Dystrakcja w grach przypisanych do kodu IV jest realizowana poprzez wizualizowanie naruszania: zasad i praw (51,0% gier, np. *Battles in the North*, *Belfast riots*), nietykalności postaci oraz zabudowań (20,0% gier, np. *Bush's White House invasion*), nienaruszalności przestrzeni (16,4% gier, np. *Save Israel*), godności ludzkiej (12,7% gier, np. *Pairmania – politics*). Dotyczy ona wydarzeń zarówno aktualnych w danym czasie, jak i historycznych (te ostatnie przedstawiono np. w grze pod tytułem 1968, odsyłającej do napaści wojsk Układu Warszawskiego na Czechosłowację). Ostrzem dystrakcji jest w kodzie IV dysonans poznawczy (47,3%) i dystraktory zdolne do wywołania symbolicznego przełożenia zagrożeń, które czyhają na wirtualne terytoria, na bezpieczeństwo rzeczywistych społeczności lub społeczeństw (14,5% gier). Dysonans poznawczy ma za zadanie obudzić czujność graczy ślepo ufających politykom. Pozostałe dystraktory kojarzone są z deprecjacją statusu nieomylnego decydenta politycznego (9,1%), z nieuzasadnioną przemocą stosowaną wobec innych podmiotów na arenie międzynarodowej (7,3%) oraz z kłamstwem w dyskursie politycznym (3,6% gier).

Problematyka lokowana w kodzie IV jest trudna do odzworowania za pomocą gatunków stawiających w centrum fabuły postaci, a nie procesy. Obrazuje to większa częstotliwość występowania kon-

frontacyjnych gatunków, czyli *fighting game* (21,8%) i *shooting game* (12,7%), a mniejsza *strategy game* (9,1% gier), i to w odniesieniu do dominat tematycznych, które domyślnie kojarzą się z obrazowaniem strategicznym. Istotną informację na temat stosunku autorów do możliwości zaspokojenia potrzeby bezpieczeństwa i przynależności obywateli przynosi jej powiązanie z gatunkami zręcznościowymi – *arcade game* (14,5%) i *collecting game* (7,3% gier). Gatunki te bardziej kojarzą się z przypadkowością niż z wiarą w zaplanowaną walkę. W pierwszym zestawie funkcji dystrakcji pojawia się demaskowanie decyzji pozornie zmierzających do zapewnienia obywatelom bezpieczeństwa i praworządności, skrywanych pod płaszczkiem oficjalnej polityki (60,0% gier). Obok tej funkcji pojawia się funkcja zakłócania wizerunków aktorów politycznych, od których zależą podejmowane decyzje, np. obronne (40,0%). W drugim zestawie funkcji dystraktorów nieznacznie przeważa krytyka korektywna (56,4% gier). Twórcy aplikacji nie proponują jednak programu pozytywnego, postrzegając problematykę gry w kategoriach zastąpienia jednego polityka innym.

Kod V – potrzeby fizjologiczne; 8 gier (5,7% analizowanych aplikacji)

Na kod V składają się aplikacje przenoszące najbardziej afektywne i ekspresywne przekazy. Fizjologia to rejestr, po który twórcy gier sięgają, by napiętnować czyjeś zachowanie. Gry odzwierciedlają skandalizujące wypowiedzi i zachowania polityków, ale nie podejmowane przez nich decyzje. Wątki zidentyfikowane w obrębie tego kodu obrazują kwestie polityczne jako mniej ważne niż zaspokajanie pragnień, potrzeb fizjologicznych oraz uleganie instynktom. Zaspokajanie potrzeby spożywania napojów (12,5% gier w omawianej grupie) oraz pokarmów (12,5% gier) to w grach m.in. czynniki stymulujące postaci do sprawowania urzędów lub do tego, by się polityką nie zajmować (np. *Bush fly's coffee* i *Hot dog Bush*). Zaspokajanie potrzeb seksualnych (25,0% gier) jest płaszczyną fabularną aplikacji mających wywołać skojarzenia z oskarżeniami Silvia Berlusconi o korzystanie z usług prostytutek (*Bunga bunga party* i *Bunga bunga room*). Potrzeby fizjologiczne służą też wywoływaniu skojarzeń z politykami, których się nie ceni i którymi się pogardza (25,0% gier, np. *Feed Obama*, gra będąca komentarzem do reformy systemu ubezpieczeń zdrowotnych w USA, i *Poopie: Making Kim Jong Un cry*, wizualizująca stosunek przywódcy Korei Północnej do swojego narodu). W zestawieniu znajdują się również takie aplikacje, jak *Third World farmer*, gra będąca wizualizacją lęku o dobrostan najbliższych (lęk jako instynkt – 25,0% gier).

Z analizy kodu V wynika, że im bardziej odległe i abstrakcyjne jest zagrożenie, tym częściej twórcy aplikacji, kreując ich schematy fabularne, sięgają po fakty medialne (62,5% gier) oraz tym chętniej korzystają z gatunków zręcznościowych. Do wytwarzania znaczeń metaforycznych, oprócz wykorzystywanego gatunku *arcade game* (50,0%), służą im *torture game* (25,0%) i *shooting game* (12,5% gier). Te dwie odmiany są

używane w celu ekspresji negatywnych ocen formułowanych na temat zachowań rzeczywistych polityków, które były przed opinią publiczną ukrywane, lecz udało się je ujawnić. Odmiana *simulation game* (12,5% gier) wizualizuje natomiast lęk przed utratą rodziny, gdy wskutek bezczynności decydentów politycznych nie sposób zaspokoić elementarnych potrzeb biologicznych, takich jak głód (*Third World farmer*).

Przejawy dystrakcji związane są w kodzie V z obrazowaniem naruszania godności (37,5% gier), seksualności (25,0%) i nietykalności (25,0%), a nawet przestrzeni (25,0%). Dystraktory bazują na skojarzeniach: z wystawianiem na widok publiczny tego, co intymne (12,5%), z przestępstwem, jakim jest gwałt (12,5%), z obrzydzaniem osób poprzez sytuowanie ich wizerunków we wrogim otoczeniu ikonicznym (czynność wydalania 12,5%), z pozbawianiem postaci życia i/lub zdrowia (12,5%), z innymi ciężkimi naruszeniami prawa (12,5%). Poleganie na faktach medialnych przekłada się na zależności w pierwszym zestawie funkcji, w którym zakłócanie wizerunku aktorów politycznych oraz zależnych od nich procesów (62,5% gier) ustępuje funkcji demaskowania i odkrywania tego, co ukryte. W drugim zestawie funkcji dwie funkcje: krytyki korektywnej i niekorektywnej, równo ważą się. Kod „potrzeby fizjologiczne” jest kategorią najmniej zmetaforyzowaną i zawiera bardzo płytkie metafory. Ich rola polega na stymulowaniu komunikacji impulsowej, silnie afektywnej, o bardzo mocnym negatywnym nacechowaniu.

Analiza komunikatywności

Wytwarzanie znaczeń w każdej analizowanej aplikacji odbywa się za pośrednictwem wirtualnych postaci i obiektów, łączących gracza ze światem przedstawianym. Są one w konkretny sposób nacechowane emocjonalnie. Postać i/lub obiekt mogą więc wpływać na postawę gracza „do” (+) lub „od” (-) czegoś, co zostało przedstawione. Biorą w ten sposób udział w procesie nazywanym torowaniem uwagi. W zbiorze 141 gier rozpatrywanych w tym opracowaniu za formowanie tych postaw graczy, w tym za ich wektor oraz natężenie w procesie dystrakcji, we wszystkich wątkach odpowiada 75,8% postaci negatywnych. Proces pozytywny został zainicjowany w 9,9% aplikacji. Pozostałe postaci są konstruktami przedstawionymi neutralnie.

Analizy wiodące do realizacji trzech pierwszych celów badawczych (C1, C2 i C3) będą miały ograniczoną wartość poznawczą tak długo, jak długo postępowanie analityczne nie stanie się procedurą komplementarną. Analizy ilościowe i jakościowe pozwalają przedstawić nasycenie gier przeglądarkowych dystraktorami, wskazać, jak głęboko sięga dys-

trakcja i że ta głęboka występuje częściej od płytkiej. Stwarzają też możliwość uchwycenia zależności pomiędzy dominantami fabularnymi a występującymi w związku z nimi dystraktorami oraz funkcjami tych dystraktorów. Nie jest to jeszcze komplementarny model analityczny. Dopiero komunikologiczna analiza komunikatywności przekazów pozwala odsłonić możliwości odczytania informacji, które do tego systemu zostały przez twórców gier wprowadzone (cel C4).

Na ostatnim etapie analizy gier bazuję na parametrach komunikatywności przekazu przedstawionych przez Jerzego Rittela. Badacz ten dowodzi, że dowolny przekaz może być komunikatywny, jeśli zostaną spełnione określone warunki (spójność, koherencja, intencjonalność, informatywność, sytuacyjność i intertekstowość). Dotyczy to oczywiście również systemu: medium gry-przekaz. Gra badana przeze mnie będzie zatem spójna, jeśli portretowana w niej sytuacja jest reprezentacją (ogólnym obrazem) zdarzenia, do którego naprawdę doszło (gry rozpatrywane w całym zbiorze są spójne w 69,0%). Będzie koherentna, gdy jej struktura i mechanika stworzą graczowi szansę odkrycia, co w portretowanej sytuacji i w realiach politycznych, których gra dotyczy, jest niezgodne z prawem, z obowiązującymi zwyczajami i zasługuje na napiętnowanie i korektę (rozpatrywane gry są koherentne w 48,2%). Będzie intencjonalna, gdy gatunek rozumiany jako system reguł zarządzania mechaniką gry i interakcją z graczami będzie służebny wobec parametru koherencji i pozwoli odtworzyć w aplikacji portretowaną sytuację (rozpatrywane gry są intencjonalne w 46,1%). Będzie informatywna, gdy gra dostarczy użytkownikom informacji o sytuacji obrazowanej przez twórcę/twórców (rozpatrywane gry są informatywne w 65,3%). Będzie sytuacyjna, czyli korespondująca z kontekstem, w którym powstała (rozpatrywane gry są sytuacyjne w 61,7%) i intertekstowa, czyli zbieżna z warunkowanymi przez kontekst historyczny okolicznościami sprzyjającymi odczytaniu przekazu (rozpatrywane gry są intertekstowe w 72,3%). Różnorodność kodów i wątków zidentyfikowanych w analizie tematycznej wywołuje wahania komunikatywności przekazów przenoszonych przez gry i tym samym poszczególnych gier (tab. 2).

Tabela 2. Wahania komunikatywności społecznie zaangażowanych gier przeglądających o tematyce politycznej

Parametry komunikatywności	Kod I – 11,3% gier	Kod II – 38,3% gier	Kod III – 5,0% gier	Kod IV – 39,7% gier	Kod V – 5,7% gier
Spójność	75,0%	41,0%	57,1%	100,0%	37,5%
Koherencja	50,0%	14,8%	57,1%	78,6%	25,0%
Intencjonalność	50,0%	16,7%	71,4%	73,2%	25,0%
Informatywność	81,2%	51,0%	57,1%	80,4%	37,5%
Sytuacyjność	62,5%	42,6%	57,1%	82,0%	50,0%
Intertekstowość	75,0%	57,4%	71,4%	91,0%	50,0%

Źródło: opracowanie własne.

Najbardziej wyraziste fabuły, które stwarzają graczom możliwość odtworzenia obrazu rzeczywistej sytuacji politycznej, pojawiają się w kodach I i IV. Dążenia polityków do samorealizacji, podobnie jak kwestie bezpieczeństwa i praworządności, są częstymi tematami w agendzie mediów masowych, co utrwała się w pamięci audytorium masowego. Relatywnie łatwo je też zobrazować w modelu gry przeglądarkowej. Wskaźniki koherencji pokazują jednak, że łatwość obrazowania nie zawsze może się przekładać na łatwość dekodowania zaszyfrowanych treści. Problemy z realizacją koherencji korespondują z przeszkodami w realizacji intencjonalności. To przesłanka ukazująca, że metaforyczna moc gier ujawnia się raczej w modelu metafory ekspresywnej niż objaśniającej. Ekspresję negatywnych sądów wspierają konfrontacyjne gatunki gier, często występujące w analizowanym zbiorze, takie jak np. *fighting game*. Konotują one istnienie politycznego konfliktu lub też konfliktu obecnego w relacji: polityk (politycy)–elektorat. Objaśnianie procesów politycznych jest funkcją gatunków eksplanacyjnych rzadko reprezentowanych w zbiorze, takich jak np. gatunek *strategy game*.

Procentowe wartości wyliczone dla informatywności, sytuacyjności i intertekstowości pokazują społecznie zaangażowane gry przeglądarkowe o tematyce politycznej raczej jako sygnalistów i media, po które sięga się w okolicznościach określonych wydarzeń cyklicznych oraz impulsowych. Wskazują na to także metadane w postaci dat publikacji gier (zob. załącznik, tab. 3).

Wnioski

Aktywiści (haktywiści) tworzący społecznie zaangażowane gry przeglądarkowe o tematyce politycznej sięgają po dystrakcję jako zasadę semiotyczną, by „włamać się” (*hack into*) do sfery publicznej i ulokować w niej pewne tematy. W analizowanym zbiorze 141 gier lokowaniu towarzyszy też podkreślanie tego, co dla audytorium masowego może być ważne, lecz trudne do dostrzeżenia lub przed nim skrywane.

Analizy metadanych, warunkujące odkrycie kontekstu historycznego, w którym powstały rozpatrywane gry, umożliwiły też zaobserwowanie, z czego wyłaniają się dominanty tematyczne aplikacji i wytwarzane przez nie znaczenia metaforyczne. Analizy: strukturalna, tematyczna i komunikologiczna uwidoczniły, że twórcy 141 gier w aż 85,1% aplikacji posługują się głęboką dystrakcją w komunikowaniu o polityce i politykach. Co prawda kotwiczony jest nią uwagę i jako zasada semiotyczna w pewnym zakresie wspiera wytwarzanie znaczeń metaforycznych, lecz pod względem komunikatywności ma ograniczony walor. Aplikacje stwarzają okoliczności do tego, by stykający się z nimi gracze mogli odtworzyć sytuacje, których dotyczą fabuły. Jednak trudności polegające na ustanowieniu sensotwórczego związku pomiędzy dominantami tematycznymi, rodzajem dystrakcji, tym, co tematycznie gra implikuje, i jej strukturą, a także mechaniką (koherencja 48,2%) oraz wyborem odpowiedniego gatunku służebnego (intencjonalność 46,1%),

neutralizują drzemiący w grach metaforach potencjał wyjaśniania procesów politycznych. W świetle przeprowadzonych w tym opracowaniu analiz, pamiętając choćby o roli mechanizmu kolizyjności we wschodnim nurcie teatru absurdu, stwierdzić trzeba, że w oksymoronicznym powiedzeniu „powaga parodii” komponent *parodic* (parodia) przejmując w modelu społecznie zaangażowanej gry przeglądarkowej o tematyce politycznej kontrolę nad komponentem *serious* (powaga). Splot przeanalizowanych okoliczności obniżających komunikatywność gier sprawia, że aplikacje te mogą sygnalizować pewne negatywne procesy zachodzące w dyskursie politycznym oraz w procedurach ubiegania się o władzę i w jej sprawowaniu. Znaczenia wytwarzane przez gry, poza nielicznymi wyjątkami, jak warta docenienia aplikacja *Third World farmer*, pokazują, że twórcy gier przypisują im raczej funkcję piętnowania czegoś lub kogoś niż wyjaśniania nieoczywistych i skomplikowanych procesów oraz, gdy to konieczne, postulowania ich naprawy. Nawet jeśli gra jest nośnikiem krytyki korektywnej, krytyka ta ma bardzo ograniczony wymiar. Można ją przedstawić w postaci zdań warunkowych: „Jeśli łamiesz prawo, nie łam go!”, „Jeśli fałszujesz wybory, nie fałszuj ich!”. Aplikacja *Third World farmer* świadczy o tym, że ograniczenia nie tkwią w medium, jakim jest gra, lecz że są pochodnymi decyzji jej twórców.

- Black M., *Jeszcze o metaforze*, przeł. M.B. Fedewicz, „Pamiętnik Literacki” 1983, z. 2, s. 255–281
- Bogost I., *Persuasive games. The expressive power of videogames*, Cambridge, MA 2007
- Bogost I., Ferrari S., Schweizer B., *Gry informacyjne. Dziennikarstwo epoki cyfrowej*, przeł. J. Gilewicz, Kraków 2012
- Csikszentmihalyi M., *Przeptyw. Jak poprawić jakość życia*, przeł. M. Wajda, Warszawa 1996
- Flanagan M., *Critical play: Radical game design*, Cambridge, MA 2009
- Garda M.B., *Modele fuzji gatunkowej w grach cyfrowych*, [w:] *Trajektorie obrazów. Strategie wizualne w sztuce współczesnej*, red. R.W. Kluszczyński, D. Rode, Łódź 2015, s. 69–77
- Gębarowski M., *Nowoczesne formy promocji*, Rzeszów 2007
- Griffiths M.D., *The therapeutic value of videogames*, [w:] *Handbook of computer game studies*, red. J. Raessens, J. Goldstein, Cambridge, MA 2005, s. 161–171
- Guedes Bailey O., Cammaerts B., Carpentier N., *Media alternatywne*, przeł. A. Gąsior-Niemiec, Kraków 2012
- Łotman J., Uspieński B., *O semiotycznym mechanizmie kultury*, [w:] *Semiotyka kultury*, wybór i oprac. E. Janus, M.R. Mayenowa, przeł. J. Faryno, Warszawa 1977, s. 147–170
- Mäyrä F., *An introduction to game studies: Games in culture*, Thousand Oaks, CA 2008
- Michalczuk S., *Pojęcie mediatyzacji w nauce o komunikowaniu*, [w:] *Mediatyzacja kampanii politycznych*, red. M. Kolczyński, M. Mazur, S. Michalczuk, Katowice 2009, s. 17–33

BIBLIOGRAFIA

- Nowell L.S., Norris J.M., White D.E., Moules N.J., *Thematic analysis: Striving to meet the trustworthiness criteria*, „International Journal of Qualitative Methods” 2017, nr 16(1), s. 1-13. <https://doi.org/10.1177/1609406917733847>
- Nowotny W., *Metafora*, przeł. I. Sieradzki, „Pamiętnik Literacki” 1971, z. 4, s. 221-242
- Pawelec A., *Metafora pojęciowa a tradycja*, Kraków 2006
- Perreault G., Vos T., *Metajournalistic discourse on the rise of gaming journalism*, „New Media & Society” 2020, nr 22(1), s. 159-176. <https://doi.org/10.1177/1461444819858695>
- Rittel S.J., *Kultura w dyskursie obywatelskim*, Kielce 2004
- Sobolev J., *How many video games exist?*, Remarkable Coder, <https://remarkable-coder.com/how-many-video-games-exist/> (dostęp: 31.07.2022)
- Sweetser P., Wyeth P., *GameFlow: A model for evaluating player enjoyment in games*, „ACM Computers in Entertainment” 2005, nr 3(3), s. 1-24. <https://doi.org/10.1145/1077246.1077253>
- Treisman A.M., *Perceptual grouping and attention in visual search for features and for objects*, „Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance” 1982, nr 8(2), s. 194-214. <https://doi.org/10.1037/0096-1523.8.2.194>
- Wasilewski J., *Retoryka dominacji*, Warszawa 2006
- Weinschenk S., *Motywacja i perswazja. Jak sprawić, by inni robili to, co chcesz*, przeł. M.L. Kalinowski, Warszawa 2013

Załącznik

Tabela 3. Zawartość kodów analizy tematycznej (kody I-V, korpus egzemplifikacyjny - 141 gier)

Nazwa kodu	Gry współtworzące dany kod w analizie tematycznej
Kod I - potrzeba samorealizacji (16 gier)	(1) <i>Blue lies</i> (2019); (2) <i>Bronco wave</i> (2018); (3) <i>Campaign race</i> (2012); (4) <i>Castelo do Edmar</i> (2009); (5) <i>Create the police state</i> (2017); (6) <i>Dishonest</i> (2017); (7) <i>Donald Trump pinball</i> (2015); (8) <i>Fake your own re-election</i> (2020); (9) <i>Gordon's revenge</i> (2010); (10) <i>Greet 'em and seat 'em</i> (2020); (11) <i>Kung Fu statesman</i> (2008); (12) <i>Macri v. Fernández</i> (2019); (13) <i>Mega run</i> (2021); (14) <i>Oilgarchy</i> (2008); (15) <i>Presidential candidate or every Joe?</i> (2016); (16) <i>The Hillary saga</i> (2017)
Kod II - potrzeba uznania (54 gry)	(1) <i>Beat up Trump</i> (2008); (2) <i>Blair the motivator</i> (2008); (3) <i>Blow Trump's hair off</i> (2017); (4) <i>Bush aerobics</i> (2008); (5) <i>Bush backrub</i> (2007); (6) <i>Bush ragdoll</i> (2022); (7) <i>Bush shoe game</i> (2008); (8) <i>Bushism-erator</i> (2007); (9) <i>Bush-shoe incident</i> (2011); (10) <i>Cherie 'Disco' Blair</i> (2008); (11) <i>Dancing Blair</i> (2008); (12) <i>Dancing Bush</i> (2008); (13) <i>Dancing Hillary</i> (2008); (14) <i>Dress „Dubya”</i> (2000); (15) <i>Dress up Barack</i> (2007); (16) <i>Dress up Hillary</i> (2007); (17) <i>Flying Bush</i> (2009); (18) <i>Fur fighter bloody burberry</i> (2008); (19) <i>George Bush shoedown</i> (2008); (20) <i>Hillary is ill!</i> (2016); (21) <i>Hip hop debate</i> (2008); (22) <i>Hot dog Bush</i> (2007); (23) <i>Kerry workout</i> (2008); (24) <i>Kill Donald Skunk</i> (2016); (25) <i>Lucky boot</i> (2008); (26) <i>Michelle Obama dress up</i> (2011); (27) <i>Obama at home</i> (2009); (28) <i>Obama Ball Z</i> (2013); (29) <i>Obama Hell Boy 2</i> (2013); (30) <i>Obama in the dark 2</i> (2013); (31) <i>Obama InkaGames rescue</i> (2008); (32) <i>Obama Jurassic Park</i> (2011); (33) <i>Obama Lord of the Rings</i> (2012); (34) <i>Obama rat face operation</i> (2010); (35) <i>Palins tea bomber</i> (2010); (36) <i>Political death match</i> (2009); (37) <i>Presidential golf</i> (2018); (38) <i>Ragdoll physics 2</i> (2007); (39) <i>Shoe defense</i> (2008); (40) <i>Slap George Bush</i> (2013); (41) <i>Splash debate</i> (2010); (42) <i>Trump awkward hand shakes</i> (2017); (43) <i>Trump dart game</i> (2017); (44) <i>Trump dart pain meter</i> (2017); (45) <i>Trump eye test</i> (2011); (46) <i>Trump run</i> (2018); (47) <i>Trump vs. Kim</i> (2018); (48) <i>United we dance</i> (2008); (49) <i>US President cup</i> (2014); (50) <i>Weapon of Bush destruction</i> (2003); (51) <i>Whack a democrat</i> (2011); (52) <i>Whack the Trump</i> (2016); (53) <i>Whack the Trump game</i> (2017); (54) <i>Whack the vote</i> (2008)

Nazwa kodu	Gry współtworzące dany kod w analizie tematycznej
Kod III - potrzeba przynależności (7 gier)	(1) <i>Adios! ZP</i> (2011); (2) <i>Are you a republican</i> (2011); (3) <i>Ass-kick guy</i> (2011); (4) <i>Communist carver crusade</i> (2021); (5) <i>Costumbres Peronistas</i> (2016); (6) <i>Ending apartheid</i> (2021); (7) <i>Seamus' revenge</i> (2012)
Kod IV - potrzeba bezpieczeństwa i praworządności (56 gier)	(1) <i>1968</i> (2014); (2) <i>America's finest</i> (2010); (3) <i>Assisted diplomacy</i> (2007); (4) <i>Axis of evil</i> (2009); (5) <i>Bagcheck demo V3.Q</i> (2016); (6) <i>Battles in the North</i> (2006); (7) <i>Belfast riots</i> (2011); (8) <i>Blago red tape breakout</i> (2011); (9) <i>Bush royal rampage</i> (2008); (10) <i>Bush shoot out</i> (2008); (11) <i>Bush's White House invasion</i> (2009); (12) <i>Don't mess with Putin</i> (2012); (13) <i>Downing Street fighter</i> (2005); (14) <i>Drill baby, drill</i> (2010); (15) <i>El Papa vs. Hamburguesas</i> (2021); (16) <i>Election fighting</i> (2008); (17) <i>Election jammer</i> (2008); (18) <i>Election madness</i> (2008); (19) <i>Election smackdown</i> (2008); (20) <i>Escape from the Oval Office</i> (2009); (21) <i>Get off my planet</i> (2009); (22) <i>House of tards</i> (2016); (23) <i>I am president</i> (2017); (24) <i>Impeached</i> (2020); (25) <i>Just politics</i> (2017); (26) <i>Korona wybory</i> (2020); (27) <i>Kron/OS</i> (2020); (28) <i>Obama bubbles</i> (2012); (29) <i>Obama chess</i> (2009); (30) <i>Obama: protect yourself</i> (2010); (31) <i>Obama vs. Romney</i> (2012); (32) <i>Obamapology</i> (2008); (33) <i>On the campaign trail</i> (2008); (34) <i>Pair mania - politics</i> (2011); (35) <i>Polimon</i> (2008); (36) <i>Political duel</i> (2007); (37) <i>Political duel 2</i> (2011); (38) <i>Presidential knockout</i> (2005); (39) <i>Presidential pinball</i> (2016); (40) <i>Presidential pounding game</i> (2009); (41) <i>Punch the Trump</i> (2018); (42) <i>Putin's threat to Ukraine</i> (2017); (43) <i>Revolution Obama</i> (2009); (44) <i>Rody fight</i> (2016); (45) <i>Save Israel</i> (2009); (46) <i>Smear</i> (2017); (47) <i>Street fight</i> (2008); (48) <i>Terror Tuesday with Obama</i> (2014); (49) <i>The big fight</i> (2018); (50) <i>TushkoMed</i> (2013); (51) <i>UN weapons inspector</i> (2005); (52) <i>Urban campaign</i> (2017); (53) <i>US debt game</i> (2009); (54) <i>Where's Saddam</i> (2011); (55) <i>Where's the naughty governor</i> (2009); (56) <i>You shall know the truth</i> (2011)
Kod V - potrzeby fizjologiczne (8 gier)	(1) <i>Bunga bunga party</i> (2011); (2) <i>Bunga bunga room</i> (2016); (3) <i>Bush fly's coffee</i> (2009); (4) <i>Feed Obama</i> (2010); (5) <i>Poopie: Making Kim Jong Un cry</i> (2005); (6) <i>Smash-up Saddam</i> (2008); (7) <i>Third World farmer</i> (2014); (8) <i>Voodoo Trump</i> (2016)

Źródło: opracowanie własne.