

# Miłosz Babecki

---

## Funkcje gier interwencyjnych w procesach percepcji rzeczywistości pozamedialnej (Functions of online games for changes during the reality perception process)

---

Media – Kultura – Komunikacja Społeczna 8, 207-214

---

2012

Artykuł został opracowany do udostępnienia w internecie przez Muzeum Historii Polski w ramach prac podejmowanych na rzecz zapewnienia otwartego, powszechnego i trwałego dostępu do polskiego dorobku naukowego i kulturalnego. Artykuł jest umieszczony w kolekcji cyfrowej [bazhum.muzhp.pl](http://bazhum.muzhp.pl), gromadzącej zawartość polskich czasopism humanistycznych i społecznych.

Tekst jest udostępniony do wykorzystania w ramach dozwolonego użytku.

Miłosz Babecki

# Funkcje gier interwencyjnych w procesach percepcji rzeczywistości pozamedialnej

## Functions of online games for changes during the reality perception process

Mary Flanagan, *Critical Play. Radical Game Design*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England 2009.

**Słowa kluczowe:** gry komputerowe, gry wideo, gry internetowe, poważne gry, mass media, kultura cyfrowa, Mary Flanagan

**Key words:** computer games, video games, Internet games, serious games, mass media, digital culture, Mary Flanagan

Od lat siedemdziesiątych XX wieku na całym świecie, a szczególnie w krajach bardziej technologicznie zaawansowanych niż Polska, prowadzi się badania nad możliwościami odmiennego od ludycznego eksploatawania gier cyfrowych: komputerowych i wideo. Dostrzeżony przez programistów, potem także psychologów, fizjologów, pedagogów, wreszcie kulturoznawców i medioznawców walor wynikający z wielokanałowego oddziaływania na użytkownika sprawiał, że o grach zaczęto myśleć inaczej niż tylko w kategoriach kolejnego po telewizji medium sprzyjającego spędzaniu (marnotrawieniu?) czasu wolnego. Stopniowo okazywało się także, iż konstruowana poprzez bodźce wizualne płaszczyzna fabularna może być sferą efektywnego oddziaływania na odbiorcę. Na rezultaty wynikające ze studiów nad grami cyfrowymi nie trzeba było długo oczekiwać. Publikowane w specjalistycznych periodykach opracowania na temat gier jako mediów sprzyjały powstawaniu instytutów i katedr, w których naukowcy poświęcali swoją uwagę już nie tylko kulturowemu fenomenowi, ale coraz częściej także konkretnym zastosowaniom.

Aplikacje definiowane jako gry już w 1975 roku zaczęto eksploatować w edukacji<sup>1</sup>. Służyły doskonaleniu procesów poznawczych, wykorzystywano je w treningu pamięci krótko- i długotrwałej. Sprzyjały także koordynacji ruchowej. Dzięki temu gry wprowadzone zostały z pokojów nastoletnich użytkowników i zagościły w laboratoriach, a także centrach szkoleniowych

---

<sup>1</sup> Owen Gaede opracował program o nazwie Tenure przeznaczony dla komputera PLATO. Oprogramowanie miało wspomagać nauczycieli w procesach podejmowania decyzji.

tworzonych z myślą o treningu pilotów, kierowców, żołnierzy, a nawet nauczycieli i lekarzy. Dzięki tym ostatnim odkryto potencjał terapeutyczny gier komputerowych. Z badań prowadzonych choćby przez Rebecę Mileham czy Sandrę Clavert wynika, że gry mogą spełniać pozytywne funkcje w rehabilitacji schorzeń układu nerwowego człowieka, w terapii uzależnień, redukcji stresu pourazowego weteranów wojennych, a także odgrywać rolę w zwalczaniu chorób cywilizacyjnych, takich choćby jak otyłość.

Na obszar, w którym wskazać można inne zastosowania gier, zwraca uwagę Ian Bogost, pisząc o możliwościach transferu informacji i kodowaniu zideologizowanych komunikatów. Rozprawiając o tak zwanych poważnych grach (*serious games*), I. Bogost przywołuje aplikacje eksploatowane przez aktywistów należących do ruchów ekologicznych czy przez przeciwników globalizacji gospodarki.

Z powyższego przeglądu niektórych tylko możliwych i już znanych zastosowań gier komputerowych i gier wideo wyłania się obraz nie tyle aplikacji, abstrakcyjnych twórców złożonych z algorytmów, co konkretnych instrumentów służących przewyciężaniu rzeczywistych trudności i ograniczeń. Jeśli zaś brać pod uwagę inną jeszcze odmianę gier ukształtowaną w środowisku sieciowym, to stwierdzić należy, że w wersji internetowej stały się one także instrumentem reagowania na procesy zachodzące w rzeczywistości pozamedialnej. Tworzenie ich lub choćby jakiegokolwiek pozostawanie w interakcji z nimi wiąże się z powstawaniem określonych, realnych i wymiernych konsekwencji natury fizycznej czy mentalnej.

Gry służyły i służą nawiązywaniu interakcji pomiędzy ich użytkownikami, zaś w bardziej ogólnym znaczeniu sprzyjają procesom sieciowania społecznego, polegającym na redukowaniu dystansu w relacjach społecznych, ale także grupowych i organizacyjnych. Jeśli natomiast brać pod uwagę teorie powstające w środowisku medioznawczym, dodać także należy, iż gry tak samo jak niegdyś prasa, radio i telewizja są abstrakcyjną, ukonstytuowaną ze znaków przestrzenią debaty publicznej, w toku której w sposób niezwykle dynamiczny reaguje się na wydarzenia o charakterze historycznym.

Tematyzowanie gier poprzez odniesienia do rzeczywistych wydarzeń, miejsc i postaci to tylko jeden ze sposobów podnoszenia rangi przekazu i separowania go od kontekstu typowo dziecięcej aktywności. Pośród innych konceptów znajdują się te, których dysponenci traktują gry, w szczególności internetowe, jako nośniki treści propagandowych, edukacyjnych, narzędzia społecznego uświadamiania, demistyfikowania rzeczywistości, instrumenty służące kreowaniu nowych nawyków czy nabywaniu umiejętności motorycznych. Fabuła i mechanika zarówno skomplikowanych, jak i nieskomplikowanych gier stwarzają okazje do symulowania procesów decyzyjnych, społecznych, politycznych, ekonomicznych, a także fizycznych, chemicznych i biologicznych.

Aplikacje określane potocznie i, co dziś już oczywiste, mylnie, mianem „gier” umożliwiają również ogniskowanie uwagi na negatywnych aspek-

tach rozwoju ludzkości, spośród których znajduje się nie tylko zwyczajowo wymieniana degradacja środowiska naturalnego. Niezwykle często są to dominanty inspirowane krytyczną refleksją na temat procesów redystrybucji dóbr czy powszechnego konsumeryzmu.

W refleksji nad pragmatycznym eksploataowaniem formatu, jakim są gry cyfrowe w ich komputerowej, konsolowej oraz internetowej postaci, na wszystkich poziomach, od metakomunikacyjnego począwszy, a na fabularnym skończywszy, pojawiają się pytania o funkcje aplikacji. Problematyka funkcjonalizacji wynika z oczywistej rekonfiguracji tej formy medialnego przetwarzania i odwzorowywania rzeczywistości. Współcześnie gry (tu w wariacie interwencyjnym) nie są już tylko fikcyjnymi komunikatami, w których operować można zmyślonymi postaciami. Awansowano je do grupy mediów tak samo istotnych jak przywołane już radio, prasa czy telewizja. Choć funkcjonują w abstrakcyjnym i niematerialnym środowisku, postrzega się je jako sprzyjające osiągnięciu realnych efektów.

Zasygnalizowanym wątkom, w szczególności zaś funkcjonalizmowi i potencjałowi strukturalnemu oraz treściowemu, poświęca uwagę Mary Flanagan – autorka publikacji *Critical Play. Radical Game Design*. Amerykańska medioznawczyni i inicjatorka wielu projektów badawczych wpiśnianych w kontekst wciąż pogłębianych studiów nad grami cyfrowymi przyczynia się do zmiany postrzegania gier komputerowych, gier (konsolowych) wideo oraz gier internetowych. Wyrwa je ze strywalizowanego, obciążonego licznymi stereotypami kontekstu, w jakim zostały ulokowane w początku lat siedemdziesiątych, i zwraca uwagę na fakt, że w percypowanej przez globalną społeczność mediamorfocie, w której odstępuje się od postulatów linearyzmu medialnego, te często tworzone *ad hoc* komunikaty o ogromnym potencjale wynikającym z siły oddziaływania poprzez tak zwaną retorykę proceduralną stają się coraz istotniejszymi formami już nie tylko podtrzymywania, ale stanowienia relacji dyskursywnych pomiędzy członkami coraz liczniejszej podłączonej do sieci społeczności.

Kluczowe w publikacji M. Flanagan są ustępy poświęcone szkodliwemu dla gier etykietowaniu, jakie dostrzega się w kulturoznawstwie i medioznawstwie. Zdaniem autorki, wynika to z niedoskonałości języka opisu nacechowanego znaczeniami naddanymi, a także z obecnych w polemikach uproszczeń. Gra bowiem współcześnie, choć kontekst historyczny o tym nie przesądza, kojarzy się z bezproduktywną rozrywką i sferą aktywności pozbawioną jakiegokolwiek wymiernego znaczenia. Kwestie terminologiczne stanowią fascynujący wstęp do rozważań na temat statusu ontologicznego aplikacji, które będą dalej określać mianem gier interwencyjnych, a których odbiorcami są w badaniach Flanagan użytkownicy dorośli. Budując korpus egzemplifikacyjny, autorka posługuje się przede wszystkim licznymi odwołaniami do oprogramowania, w którym niemożliwe jest uzyskanie jakiegokolwiek wyniku. Dzięki temu, poprzez analizę bodźców adresowanych do użytkownika oraz analizę jego możliwych, przewidzianych w scenariuszu zachowań, koncentruje się na efektach. Te z kolei lokuje

w obszarach, dla których poszukuje wyjątkowych dominant. Rekontekstualizuje wyobrażenia o grach, wymieniając zróżnicowane efekty społeczne – polegające na jednostkowym i kolektywnym uwrażliwianiu na problemy tak podstawowe, jak egzystencja ekonomiczna jednostek oraz wątki niezwykle skomplikowane, a będące pochodną polityk międzynarodowych, w tym mocarstwowych, realizowanych przez przywódców państw. Rozpoczyna od sfery językowej. Poprzez liczne deskrypcje towarzyszące pisze o nich, posługując się epitetami przymiotnikowymi oraz rzeczownikowymi. W proponowanej przez siebie typologii Flanagan wyróżnia: *serious games* – poważne gry, *activist games* – gry aktywistów (jednostek, organizacji i grup nacisku), *artist games* – służące artystycznej ekspresji, *radical games* (gry radykalne, zwane także synonimicznie grami dla zmiany – *games for change*). W tych ostatnich poprzez hiperbolizację zwraca się uwagę na problemy pozornie nierozwiązywalne lub trudne do rozwiązania, jeśli z myślą o nich będą projektowane scenariusze konwencjonalnego i konformistycznego postępowania.

W poszukiwaniach nowego języka opisu tego, co od lat siedemdziesiątych za sprawą producentów domowych komputerów utożsamiano z dziecięcą rozrywką, Flanagan posługuje się niezwykle interesującymi uzasadnieniami, niespotykanymi w polskim dyskursie teoretycznym poświęconym grom cyfrowym. Uwalnia myślenie o grach od ciężaru stereotypizacji i zero-jedynkowych kategoryzacji, za sprawą których gry te postrzegano wyłącznie jako złe, gdyż epatujące przemocą, bądź dobre, gdyż wywołujące uśmiech na dziecięcych twarzach. Aplikacje przyjmujące w jej rozważaniach postać gier interwencyjnych służą zupełnie innym celom, projektowanym wszak dla wszystkich znanych w globalnym systemie medialnym nośników informacji. Tak postrzegane programy służą na przykład wspieraniu działalności organizacji typu non-profit<sup>2</sup>, przyczyniają się do krytycznego namysłu nad zachodzącymi w znanym nam świecie procesami społeczno-politycznymi.

Myśląc o grach w kategoriach medialnych, zatem takich, w których uwzględnia się związek struktury i treści, Flanagan przywołuje refleksje Gonzalo Frasci. Autor opracowania pod tytułem *Videogames of the Oppressed* konstatuje: „Istotą tego rodzaju gier nie jest wskazywanie rozwiązań, lecz inicjowanie debaty o problemie”<sup>3</sup>. To oczywiście, że zanurzenie gracza w wirtualnej fabule nie zaowocuje rozwiązaniem problematycznej kwestii. Jednak poprzez tak zwaną retorykę proceduralną, sprzyjającą modelowaniu postaw w toku podejmowanych w wirtualnym środowisku aktywności, przyczyni się do utrwalenia śladu pamięciowego i być może zainicjuje proces przypominający konkretyzację tekstu kultury towarzyszący jego odbiorowi. Ten ostatni cel osiągną dysponenti komunikatów kodowanych

<sup>2</sup> Zob. M. Flanagan, *Critical Play. Radical Game Design*, Cambridge, Massachusetts, London, England 2009, s. 246.

<sup>3</sup> Tamże, s. 247.

w grach cyfrowych, posługując się specyficznymi odmianami konstrukcyjnymi. Są nimi dwa formaty określane przez Flanagan jako „you-never-win” oraz „you-always-win”. Oba te warianty strukturalne są dostosowywane do treści przekazu. Jeśli jedynym możliwym rozwiązaniem dostępnym w fabule komunikatu jest optyka słabszego – jednostki w jakiś sposób obciążonej, na przykład skazanej na przegraną w potyczce z bezduszną biurokratyczną machiną państwową, wówczas jest preferowana pierwsza z odmian. Dzięki niej koncentruje się uwagę użytkowników na koniecznych systemowych zmianach. Eksploatowanie drugiej odmiany sprzyja natomiast procesom polegającym na demaskowaniu asymetrii relacji determinowanych na przykład ekonomicznie.

Rekontekstualizowanie wyobrażeń na temat gier cyfrowych prowadzi w mojej opinii do ich ponownego docenienia. Dotyczy to zwłaszcza sytuacji, w których gry i ich dysponentów obarcza się odpowiedzialnością za szkodliwe oddziaływanie na sferę emocjonalną i mentalną odbiorcy (w polskim dyskursie specjalistycznym niemal zawsze jest nim dziecko). Jednym z najistotniejszych osiągniętych przez Flanagan celów jest zogniskowanie uwagi teoretyków, w tym przede wszystkim negatywnie wartościujących rozpatrywane w niniejszym tekście modele aplikacji, na krytycznej analizie gier w ujęciu medialnym i komunikacyjnym oraz podniesienie ich rangi. Odbywa się to poprzez uczynienie gier przedmiotem refleksji przypominającej refleksję właściwą innym mediom konstytuującym globalny system medialny. Powoływany przez Flanagan nurt badawczy określany mianem *critical play* determinuje inne jeszcze rozważania. W środowisku badaczy gier zajmuje się nim także Charlie Gere, pisząc o genezie, rozwoju i perspektywach cyfrowej kultury (*digital culture*). Gere koncentruje się przede wszystkim na XX-wiecznym postępie technologicznym. Wiążąc go z tekstami militarnymi, wskazuje na rewolucję sprzętową. Mary Flanagan jest zwolenniczką wielokontekstowych studiów sięgających w poszukiwaniach genezy rewolucji cyfrowej znacznie wcześniej niż tylko do początków wieku XX.

Autorka rozpatrywanej tu publikacji przekonuje, że technologia przyjmująca postać materialną ewoluuje i może być zastępowana zróżnicowanymi artefaktami. W jej świadomości komputer czy konsola wideo mogą w ogólnych studiach nad grami zostać zastąpione innymi wytworami. Daje przez to do zrozumienia, że istotniejsze od znaczenia przypisywanego komponentowi sprzętowemu jest znaczenie zarezerwowane dla pewnej dyspozycji mentalnej, w wyniku której nie tylko powstaje scenariusz gry interwencyjnej, lecz także powstają projektowane dla niego cele – inne niż na przykład te wynikające z przemieszczania pionów na jakiegokolwiek planszy. W istocie Flanagan kolejny raz w centrum swoich zainteresowań stawia funkcjonalizm. W jej propozycji, będąc jedną z kategorii opisu, nie jest on jednak postrzegany dosłownie. Przykładając to do gry cyfrowej, dookreślić w mojej opinii należy, że istotą formatu definiowanego jako „you-never-win” nie jest skłonienie użytkownika do treningu pozwalającego



przewyciężyć trudności zakodowane w warstwie fabularnej, lecz zwrócić uwagę na niemożność rozstrzygnięcia jakiegoś konfliktu. Zdecydowanie ważniejsze zatem od tytułatury gry, jej werbalnej i wizualnej aranżacji są typy zaprojektowanych z myślą o użytkowniku interakcji i modelowane w ich toku kompetencje. Ten aspekt rozważań Flanagan przywodzi na myśl modele znane z teorii gier, przede wszystkim zaś możliwe konfiguracje uzewnętrzniane w zróżnicowanych sytuacjach decyzyjnych.

Wykraczając poza obszar związany ze studiami nad specyfiką gier cyfrowych wpisywaną w analizy nowych mediów, Flanagan kolejny raz rehabilituje gry komputerowe, gry wideo oraz gry internetowe. Jej poglądy są w tej kwestii zbieżne z poglądami Jamesa Newmana, przekonującego, że gry cyfrowe nigdy nie były tworzone z myślą o odbiorcach dziecięcych. Rozwijając jego koncepcję, a aprobując przy tym ustalenia Flanagan, można sformułować pogląd, że każda z odmian gry zawiera komponent pozwalający adresować ją wyłącznie do odbiorcy dorosłego. Tak sformułowaną tezę uzasadniają cechy charakteryzujące nurt *critical play*, przede wszystkim zaś jedna – dystynktywna i dotycząca przedmiotu refleksji. Istotą krytycznego namysłu nad grami (w XXI wieku cyfrowymi) jest zawsze stosunek do wzorców kulturowych, przestrzeni kulturowej, funkcji systemu kulturowego czasu historycznego. By podobnego rodzaju rozważania zostały zainicjowane, musi być spełniony jeden warunek: „Jeśli twórcy gier chcą zachęcić odbiorcę do krytycznego myślenia, powinni zadbać o odpowiednią konstrukcję komunikatu. W szczególności zaś tak rozłożyć akcenty, by gra była doświadczeniem nieprzewidywalnym, koncentrującym uwagę na symbolicznej naturze zjawiska, nie zaś na jego ukonkretnionym przebiegu”<sup>4</sup>.

Przytoczona powyżej konstatacja jest niezwykle istotna dla kontekstu, w jakim powstają opracowania poświęcone grom cyfrowym. Postulaty formułowane w nurcie *critical play* determinują bowiem nie tylko charakter samych opracowań, lecz także wpływają na dominanty dostrzegalne w towarzyszących im polemikach. W efekcie tego studia nad grami przestaje się postrzegać jako domenę naukowców powiązanych z ośrodkami przypominającymi amerykański MIT, którzy przedmiot swoich dociekań odkryli dopiero w latach siedemdziesiątych. Kolejną zasługą Flanagan jest w mojej opinii umiejscowienie gier, determinowanych pierwotnie przez funkcje rozrywkowe, w kontekście badań nad kulturowymi i komunikacyjnymi aspektami ludzkiej egzystencji. W tak zaproponowanym porządku rozrywka tylko towarzyszy autorefleksyjnemu postrzeganiu otaczającej rzeczywistości. Obecnie dostrzega się symptomy identyfikowanych tu zjawisk, ale – ujmując rzecz retrospektywnie – należy zauważyć, że dostrzegano je już niemal piętnaście wieków przed naszą erą, gdy na terytorium dzisiejszego Egiptu grano w grę o nazwie *Mancala*. Wynika to z faktu, że – jak pisze Flanagan – „gry będące mediami obrazują ludzką ekspresję, wskazują na stosunek do norm i przekonań oraz otoczenia kulturowego. Są kluczowe

<sup>4</sup> Tamże, s. 62.

w rozumieniu procesów doświadczania rzeczywistości pozamedialnej”<sup>5</sup>. Szczególną przeto funkcję przypisuje się grom (obecnie cyfrowym) w momentach historycznych przełomów bądź wtedy, gdy wskazać można na wydarzenia destabilizujące określony porządek.

Mając na uwadze powyższe ustalenia, stwierdzić należy, że eksploatawanie gier cyfrowych po to, by realizować na przykład cele edukacyjne – choćby prozdrowotne, by modelować postawy, zatem oddziaływać perswazyjnie, by wpływać na sferę aksjologiczną wcale nie jest odkryciem XX i XXI wieku. Co więcej, to właśnie w ostatnich kilkudziesięciu latach mijających od stworzenia i upowszechnienia urządzeń sprzyjających uruchamianiu traktowanych tu podmiotowo aplikacji dostrzega Flanagan procesy, których istotą jest łagodzenie wymowy poszczególnych konceptów programistycznych i dostosowywanie struktur fabularnych do reguł uznawanej w Stanach Zjednoczonych poprawności politycznej. Dowodami są zapisy obowiązujące jeszcze w końcu XX wieku w wielu koncernach z sektora IT, w których przestrzegano przed wprowadzaniem do gier wątków religijnych, społecznych (rasowych) czy politycznych.

Współcześnie niezależni producenci oprogramowania odkrywający możliwości między innymi ideologicznego i światopoglądowego oddziaływania poprzez gry nawiązują do praktyki znanej już w XIX wieku. Wówczas w USA od 1830 roku w sprzedaży były dostępne gry planszowe takie jak *Mansion of Happiness*, *Game of Life*, *The Landlord's Game* czy *Game of the Little Volunteer*. Ich pomysłodawcy starali się zwracać uwagę odbiorców na konieczność bezustannego rozwoju moralnego i duchowego, a także przekonywali do hołdowania postawom altruistycznym, nie zaś konsumpcyjnym. Dominujące w USA postrzeganie gier planszowych, jeśli traktować tę odmianę aktywności ludzkiej kompleksowo, w Europie zostało uzupełnione o inne jeszcze wątki. Wynikały one z odmiennych uwarunkowań historycznych i wybrzmiewały w początku XX wieku. Tak jak współcześnie gry cyfrowe są odkrywane przez grupy aktywistów, tak wtedy gry planszowe i mechaniczne odkrywały jednostki angażujące się w tworzenie artystycznych ruchów awangardowych.

Gry jako media wymuszające odbiór, inicjujące burzliwe dyskusje, a także służące odstępowaniu od konwencji upodobali sobie przedstawiciele tak zwanych awangard wojujących. Byli wśród nich przede wszystkim dadaiści i późniejsi surrealiści, tacy jak Jean Hans Arp, Louis Breton, Philippe Soupault. Tym i wielu innym współtworzącym ruch pod nazwą Biuro Poszukiwań Surrealistycznych, w którym działał także Alberto Giacometti, odbiorca zawdzięczał możliwość kontaktu z grami interwencyjnymi, znanymi jako *Circuit*, *Man*, *Woman*, *Child*, *No More Play*. Wskazane koncepty miały służyć, w opinii ich twórców, „totalnemu wyzwoleniu umysłu”<sup>6</sup> i pomagać artystom, naukowcom, politykom, także rolnikom, w eksploracji

<sup>5</sup> Tamże, s. 67.

<sup>6</sup> Tamże, s. 90.



sferę mentalnej i duchowej. W tworzeniu podobnych artefaktów przodował A. Giacometti, poszukując fabularnych inspiracji dla swoich gier w konfliktach targających ludzką naturą, determinowanych choćby w początku XX wieku przemianami społeczno-politycznymi i zagrożeniami wynikającymi z trwającej wówczas pierwszej wojny światowej.

Z lektury *Critical Play* autorstwa Mary Flanagan wyłania się zatem obraz inny niż ten, do którego przywykł współczesny odbiorca gier cyfrowych w ich wariantach komputerowych, wideo czy internetowych. Współczesny dyskurs teoretyczny i popularny jest przesycony stereotypami i uproszczeniami determinującymi postrzeganie gier jako przekazów destrukcyjnie oddziałujących na sferę aksjologiczną użytkownika oraz jego fizjologię. W przestrzeganiu przed szkodliwością aplikacji angażują się organizatorzy kampanii społecznych, psychologowie, a prawnicy postulują bardziej efektywne ograniczanie dostępu do treści zawierających na przykład przemoc. Wymienione inicjatywy nie są bezzasadne, a krytykom nie można odmówić racji. Rozpatrywane tu zjawiska nie dotyczą jednak wyłącznie treści gier. Wiążą się z obecnością w otoczeniu człowieka kolejnych tworzonych przez niego mediów. Gry jako media służą transferowi zróżnicowanych komunikatów. Może to być prymitywna, zwulgaryzowana rozrywka, mogą być to także, co z mocą podkreśla Flanagan, treści sprzyjające rozbudzaniu świadomości społecznej, edukowaniu, pokonywaniu ograniczeń umysłu przyzwyczajonego do operowania skrótami i stereotypami. Tym ostatnim celom służą studia określane w literaturze przedmiotu mianem *critical play*.