

Beyond Entertainment: An Analysis of the Capacities of Computer Games in Moral Education*

✉ **Vahid Arghavani Fallah**  / Ph.D. Student of Islamic Ethics Instruction, Imam Khomeini Educational and Research Institute. vaf5445@gmail.com

Mahmoud Fathali / Associate Professor, Department of Theology, Imam Khomeini Educational and Research Institute. fathali@iki.ac.ir

Received: 2025/09/22 - **Accepted:** 2026/02/18

Abstract

This article aims to examine the moral capacities of computer games in three dimensions: cognitive (insight), affective (inclination), and behavioral (action). Using a descriptive-analytical method and a qualitative approach, it analyzes the moral capacities of computer games as a powerful medium in shaping players' moral insights, emotions, and behaviors. The research population includes prominent examples of popular and acclaimed computer games such as *The Last of Us*, *Papers, Please*, *Detroit: Become Human*, and *This War of Mine*, selected for their complex storytelling, challenging moral choices, and rich interactive environments. The findings show that computer games, through various mechanisms such as layered storytelling, the consequences of players' choices, social interactions, and the design of immersive environments, can actively participate in the process of moral learning. These games place players in difficult moral situations and allow them to directly observe the consequences of their actions. This experience not only creates a deeper understanding of moral concepts but also helps strengthen skills such as empathy, responsibility, and critical thinking. Finally, it is concluded that computer games, far from mere entertainment, are a valuable tool for moral education and the development of moral insights, and their conscious and responsible use can lead to nurturing a generation with a stronger moral understanding.

Keywords: Computer Games, Ethics, Entertainment, Moral Capacities, Moral Education, Ethical Analysis.

* This paper was presented at the international conference "Islamic Humanities: In Commemoration of Allamah Mohammad Taqi Mesbah Yazdi."

فرا تر از سرگرمی: تحلیل ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در تربیت اخلاقی*

✉ وحید ارغوانی فلاح / دانشجوی دکتری مدرسی اخلاق مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی

vaf5445@gmail.com

fathali@iki.ac.ir

محمود فتحعلی / دانشیار گروه کلام مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی

دریافت: ۱۴۰۴/۰۶/۳۱ - پذیرش: ۱۴۰۴/۱۱/۲۹

چکیده

این مقاله با هدف بررسی ظرفیت‌های اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای در سه بعد بینشی، گرایشی و کنشی به انجام رسید، و با روش توصیفی - تحلیلی و با استفاده از رویکرد کیفی، ظرفیت‌های اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای را به‌عنوان رسانه‌ای قدرتمند در شکل‌دهی بینش‌ها، هیجانات و رفتارهای اخلاقی بازیکنان مورد تحلیل قرار داد. جامعه پژوهش شامل نمونه‌های برجسته‌ای از بازی‌های رایانه‌ای محبوب و معتبر مانند This War of Mine و Detroit: Become Human, Papers, Please, The Last of Us است که به دلیل داستان‌سرایی پیچیده، انتخاب‌های اخلاقی چالش‌برانگیز و محیط‌های تعاملی غنی، برای مطالعه انتخاب شدند. یافته‌ها نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از مکانیزم‌های مختلفی همچون داستان‌سرایی چندلایه، پیامدهای انتخاب‌های بازیکن، تعاملات اجتماعی و طراحی محیط‌های غوطه‌ور، می‌توانند به‌صورت فعال در فرآیند یادگیری اخلاقی مشارکت داشته باشند. این بازی‌ها، بازیکنان را در موقعیت‌های دشوار اخلاقی قرار داده و به آنها امکان می‌دهند تا به‌طور مستقیم پیامدهای اعمال خود را مشاهده کنند. این تجربه، نه تنها درک عمیق‌تری از مفاهیم اخلاقی ایجاد می‌کند، بلکه به تقویت مهارت‌هایی مانند همدلی، مسئولیت‌پذیری و تفکر انتقادی کمک می‌کند. در نهایت، نتیجه‌گیری می‌شود که بازی‌های رایانه‌ای، فرا تر از سرگرمی صرف، ابزاری ارزشمند برای آموزش اخلاق و توسعه بینش‌های اخلاقی به‌شمار می‌روند و استفاده آگاهانه و مسئولانه از آنها می‌تواند به پرورش نسلی با درک اخلاقی قوی‌تر منجر شود.

کلیدواژه‌ها: بازی‌های رایانه‌ای، اخلاق، سرگرمی، ظرفیت‌های اخلاقی، تربیت اخلاقی، تحلیل اخلاقی.

تربیت اخلاقی فرآیندی چندبعدی است که در آن انتقال دانش، شکل‌دهی به گرایش‌ها و پرورش رفتارهای مبتنی بر ارزش، به‌طور هم‌زمان مورد توجه قرار می‌گیرد. این فرایند مستلزم وجود عناصر چهارگانهٔ مربی، متربی، صفات و ارزش‌های اخلاقی، و محیط تربیت است (فیروزمهر، ۱۳۹۳، ص ۳۸). هریک از این عناصر در فرآیند شکل‌دهی به شخصیت اخلاقی فرد نقشی حیاتی ایفا می‌کنند. نقش «مربی» صرفاً به آموزش گفتاری محدود نمی‌شود، بلکه منش و شخصیت او به‌مثابهٔ الگویی عمل می‌کند که آموزه‌های اخلاقی را از سطح دانش به باور قلبی ارتقا می‌بخشد (کاظمی، ۱۳۹۳، ص ۱۸۶-۱۸۸). از سوی دیگر، «متربی» به‌مثابهٔ موجودی فعال و صاحب اراده، خود نقشی اساسی در تربیت خویش ایفا می‌کند. او می‌تواند از راه مشاهده، تفکر و تزکیهٔ نفس، ارزش‌ها را درونی سازد و به مراتب کمال دست یابد. در این میان، «محیط تربیت» نیز عنصری تعیین‌کننده است. انسان موجودی فعال و درعین‌حال تحت تأثیر محیط است و لذا فرد و محیط بر یکدیگر تأثیر متقابل دارند (کدیور، ۱۳۸۱، ص ۱۳۱). محیطی که در آن ارزش‌های اخلاقی محترم شمرده شوند، فعالیت‌های گروهی بر پایهٔ هنجارهای پذیرفته‌شده شکل بگیرد و با سطح رشد متربی هماهنگ باشد، می‌تواند به شکلی مؤثر در نهادینه‌سازی ملکات فاضله عمل کند (کاظمی، ۱۳۹۳، ص ۱۸۳). در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای به‌مثابهٔ ابزارهایی نوین و محیط‌های تعاملی پیچیده، توجه بسیاری از صاحب‌نظران را به خود جلب کرده‌اند. جامعهٔ گیمرها می‌توانند به نوعی مربی و متربی یکدیگر باشند. بازیکنان باتجربه‌تر می‌توانند به بازیکنان جدید راهنمایی کنند و فضایل اخلاقی را در جامعهٔ بازی ترویج دهند (کرافورد، ۱۳۹۷، ص ۱۹۰-۱۹۷). از سوی دیگر، والدین و مربیان واقعی نیز می‌توانند با نظارت، همراهی و گفت‌وگو در مورد انتخاب‌های اخلاقی در بازی، نقش مربی را ایفا کرده و تجربیات بازی را به درس‌های اخلاقی قابل انتقال به زندگی واقعی تبدیل کنند (داودی، ۱۳۸۴، ص ۱۰۱-۱۰۳). همچنین بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند هم به‌عنوان ابزاری برای آموزش و هم به‌عنوان محیطی برای تمرین و درونی‌سازی ملکات اخلاقی عمل کنند. این نقش‌آفرینی از طریق تعامل بین مؤلفه‌های مختلف ممکن می‌شود.

بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان «ابزار تربیت»، می‌توانند به شیوهٔ آموزش غیرمستقیم عمل کنند. بسیاری از بازی‌ها، بازیکنان را در موقعیت‌های پیچیدهٔ اخلاقی قرار می‌دهند که نیازمند تصمیم‌گیری هستند. این انتخاب‌ها (مانند کمک به یک شخصیت در برابر منفعت شخصی، راستگویی در برابر دروغ‌گویی یا بخشش در برابر انتقام) پیامدهای مستقیمی در داستان بازی دارند و به بازیکن اجازه می‌دهند تا نتایج تصمیمات خود را مشاهده کند. این فرآیند به تفکر انتقادی، درک پیامدهای رفتارها و تقویت قوهٔ تشخیص خوب از بد کمک می‌کند.

همچنین بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان «محیط تربیت»، می‌توانند فضایی برای تمرین مهارت‌های اخلاقی فراهم آورند. این بازی‌ها با شبیه‌سازی موقعیت‌های اخلاقی، ارائهٔ انتخاب‌های معنادار و ایجاد فرصت برای مواجهه با

پیامدهای رفتارها، می‌توانند ظرفیت‌های اخلاقی بازیکنان را تقویت نموده و امکان تأثیرگذاری عمیق و پایدار بر شخصیت بازیکنان را فراهم آورند. بازی‌هایی که بر همکاری تیمی، استراتژی و حل مسئله متمرکز هستند، فضایی چون مسئولیت‌پذیری، همدلی، کار گروهی و صبر را تقویت می‌کنند (ده صوفیانی و جعفری، ۱۳۹۹، ص ۴۲-۴۳). برای مثال، در یک بازی گروهی، بازیکنان برای رسیدن به هدف مشترک باید به یکدیگر اعتماد کنند، منابع را به اشتراک بگذارند و با هم همکاری نمایند. این تجربه به صورت عملی به آنها می‌آموزد که چگونه منافع شخصی را با منافع جمعی تطبیق دهند.

بخش قابل توجهی از پژوهش‌ها، آثار اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای را صرفاً در سطح پیامدهای رفتاری مورد بررسی قرار داده‌اند. این مطالعات عمدتاً با رویکرد روان‌شناسی تجربی، به سنجش متغیرهایی مانند پرخاشگری، همکاری، همیاری یا رفتارهای نوع‌دوستانه پرداخته‌اند. هرچند این یافته‌ها در شناخت آثار کوتاه‌مدت و قابل مشاهده بازی‌ها مفیدند، اما به دلیل غفلت از لایه‌های درونی شخصیت انسان، قادر به تبیین فرآیند تربیت اخلاقی به معنای عمیق آن نیستند (تقی‌نژاد، ۱۳۸۸؛ بلبلی و غلامزاده، ۱۳۹۸؛ جوکار و همکاران، ۱۴۰۲؛ نوری و نجفی‌زادگان، ۱۴۰۱؛ Gentile, & et al., 2009; Anderson, & Bushman, 2001).

دسته‌ای دیگر از پژوهش‌ها، با فاصله گرفتن از نگاه صرفاً رفتاری، به بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در یادگیری اخلاقی پرداخته‌اند. این مطالعات غالباً با تکیه بر نظریه‌های رشد اخلاقی غربی، مانند نظریه مراحل قضاوت اخلاقی کولبرگ، بازی‌ها را به عنوان ابزارهایی برای ارتقای توان استدلال اخلاقی یا همدلی تحلیل کرده‌اند. با وجود ارزشمندی این رویکرد، محدود ماندن به چارچوب‌های روان‌شناختی و غفلت از مبانی فلسفی و اخلاقی، از کاستی‌های جدی این دسته از پژوهش‌ها به‌شمار می‌رود (محمدی، ۱۴۰۴؛ آل‌بویه و همکاران، ۱۳۹۸؛ Sherer, 1998؛ Flescher, 2015). با وجود تنوع پژوهش‌ها درباره بازی‌های رایانه‌ای، بررسی‌ها نشان می‌دهد که اغلب مطالعات یا به پیامدهای رفتاری محدود شده‌اند و یا در چارچوب نظری روان‌شناسی اخلاق غربی باقی مانده‌اند. این در حالی است که در اخلاق اسلامی، تربیت اخلاقی فرایندی چندساحتی است که از اصلاح بینش آغاز شده، در گرایش‌ها تعمیق می‌یابد و در نهایت به کنش اخلاقی منتهی می‌شود. فقدان پژوهش‌هایی که ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای را با تکیه بر این چارچوب سه‌ساحتی تحلیل کنند، خلأی است که مقاله حاضر درصدد پاسخ‌گویی به آن است.

برای دستیابی به یک تحلیل عمیق از ظرفیت اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای، لازم است که اخلاق در سه ساحت اصلی مورد بررسی قرار گیرد: ساحت بینشی، گرایشی و رفتاری. این سه ساحت، لایه‌های شخصیتی انسان را تشکیل می‌دهند و رابطه منطقی عمیقی با یکدیگر دارند (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۳۲۶).

ساحت بینشی: این ساحت مربوط به باورها، جهان‌بینی و اعتقادات فرد است. به عنوان مثال، در اخلاق اسلامی، توحید به عنوان مبدأ و ریشه فضایل اخلاقی در نظر گرفته می‌شود (محرر، ۱۳۹۸، ص ۴۰)؛ بنابراین یک عمل اخلاقی تنها به دلیل ظاهرش ارزشمند نیست، بلکه به دلیل پیوندش با این جهان‌بینی توحیدی ارزش می‌یابد.

ساحت گرایشی: این ساحت به تمایلات، انگیزه‌ها و عواطف درونی انسان مربوط است. گرایش‌های نیکو (مانند تجلیل، تحسین، امید، مهرورزی و ایثار) و رذایل اخلاقی (مانند نفرت، کینه، خشونت و قساوت) در این ساحت جای می‌گیرند (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۳۳۱-۳۳۲).

ساحت رفتاری: این ساحت صرفاً به اعمال و کنش‌های خارجی و قابل مشاهده فرد اشاره ندارد، بلکه شامل همه اعمال اختیاری انسان اعم از جوارحی و جوانحی می‌شود (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۳۳۲). رفتارهایی مانند پرخاشگری، شجاعت، یا کمک به دیگران در این دسته قرار می‌گیرند.

این سه ساحت با یکدیگر در تعامل هستند. یک بینش صحیح، گرایش‌های نیک را در فرد تقویت می‌کند و در نهایت این گرایش‌ها به رفتارهای اخلاقی منجر می‌شوند. به عبارت دیگر، برای تغییر رفتار نامطلوب، ابتدا باید به تغییر در گرایش‌ها و باورهای بنیادین فرد پرداخت (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۱۸۱). این ساختار سه‌بعدی به ما امکان می‌دهد تا از تحلیل‌های سطحی از پیامدهای رفتاری بازی‌ها فراتر برویم و ظرفیت این پدیده در لایه‌های درونی شخصیت، یعنی گرایش‌ها و جهان‌بینی را مورد بررسی قرار دهیم. این رویکرد، هسته اصلی نوآوری مقاله حاضر است.

هرچند ممکن است اصل وجود ظرفیت تربیتی در بازی‌های رایانه‌ای امری بدیهی به نظر رسد، اما نوآوری مقاله حاضر در سطح «چیستی ظرفیت» نیست، بلکه در «چگونگی تحلیل آن» نهفته است. اغلب پژوهش‌های موجود، به پیامدهای رفتاری یا روان‌شناختی بازی‌ها محدود شده‌اند؛ درحالی‌که مقاله حاضر با بهره‌گیری از چارچوب سه‌ساحتی اخلاق اسلامی، از نگاه تقلیل‌گرایانه به تربیت اخلاقی فراتر رفته و ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای را در سطوح بنیادین باورها، گرایش‌ها و کنش‌های اخلاقی تحلیل می‌کند؛ رویکردی که تا کنون کمتر به صورت منسجم دنبال شده است.

ظرفیت‌های اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای

همان‌گونه که در مقدمه بیان شد، تربیت اخلاقی فرآیندی پویا و چندبعدی است که هدف آن پرورش فضایل اخلاقی و شکل‌گیری شخصیت فضیلت‌مند در افراد است که در سه ساحت اصلی بینشی (شناختی)، گرایشی (عاطفی) و رفتاری (عملی) قابل تحلیل است. در ساحت بینشی، هدف افزایش آگاهی و شناخت ارزش‌های اخلاقی است؛ در ساحت گرایشی، ایجاد تمایلات مثبت و انگیزه‌های درونی برای عمل اخلاقی مدنظر است؛ و در ساحت رفتاری، تمرین و نهادینه‌سازی رفتارهای اخلاقی مورد توجه قرار می‌گیرد.

بازی رایانه‌ای با درگیر کردن هم‌زمان ساحت‌های سه‌گانه: ۱. بینشی؛ از طریق طرح معضلات اخلاقی و تقویت تفکر انتقادی؛ ۲. گرایشی؛ از طریق ایجاد همدلی و تقویت انگیزه‌های درونی؛ ۳. رفتاری؛ از طریق فراهم کردن امکان تمرین عملی رفتارهای اخلاقی، امکان تأثیرگذاری عمیق و پایدار بر شخصیت بازیکنان را فراهم می‌آورد. در ادامه و در ضمن سه بخش مجزا و به‌صورت تفصیلی به تحلیل و تبیین این ظرفیت با استفاده از تطبیق بر مصادیق موجود پرداخته می‌شود.

ساحت بینشی

ساحت بینشی (Cognitive Domain) مربوط به باورها، جهان‌بینی و اعتقادات فرد است و شامل دانش، درک و باورهای اخلاقی می‌شود (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۳۳۰). بازی‌ها از طریق روایت‌ها، شخصیت‌ها و دنیاهای ساخته شده خود، می‌توانند با ارائه موقعیت‌های پیچیده اخلاقی، دانش بازیکنان را در مورد مفاهیمی مانند عدالت، فداکاری و پیامد رفتارها افزایش داده، بر باورهای بازیکن تأثیر بگذارند و او را به تفکر درباره پرسش‌های بنیادین اخلاقی وادار کنند. این تأثیرگذاری از طریق مکانیزم‌های مختلفی همچون داستان‌سرایی، انتخاب‌های بازیکن، تعاملات اجتماعی و محیط‌های بازی صورت می‌گیرد. در ادامه به بررسی دقیق‌تر این ظرفیت‌ها و ارائه مثال‌های عینی می‌پردازیم.

۱. داستان‌سرایی و پیام‌های اخلاقی

تعمیق‌بخشی ارزش‌های اخلاقی: بر اساس نظریه اخلاق روایت مکی‌تایر (۱۹۸۴)، داستان‌ها می‌توانند به درک ارزش‌های اخلاقی کمک کنند. بازی‌هایی مانند The Last of Us با ارائه داستان‌های پیچیده و چندلایه، بازیکنان را وادار می‌کنند تا درباره مفاهیمی مانند بقا، فداکاری و ماهیت انسانیت به‌طور عمیق‌تر فکر کنند. این بازی با ترکیب روایت عمیق، شخصیت‌پردازی قوی و تعاملات معنادار، نه‌تنها سرگرم‌کننده است، بلکه به‌عنوان یک ابزار آموزشی غیرمستقیم برای تقویت درک مفاهیم اخلاقی، بازیکن را در معرض تجربیات اخلاقی پیچیده قرار می‌دهد. بازی با نمایش فداکاری جوئل برای نجات الی (شخصیت کودک)، یادآور مفهوم ایثار است؛ همچنین تقابل بین «نجات فردی» و «نجات جامعه» در پایان بازی، بازتابی از مباحث اخلاقی تعادل بین مصلحت فرد و جمع است (مطهری، ۱۳۷۷، ص ۱۳۰).

مواجهه با تصمیمات اخلاقی دشوار: بازی‌هایی مثل Bioshock بازیکن را در معرض یکی از معروف‌ترین معضلات اخلاقی در تاریخ بازی‌ها قرار می‌دهند که مجبورند تصمیمات اخلاقی سختی بگیرند. در این بازی بازیکن در خصوص کارکترهای Little Sisters باید یکی از دو گزینه نجات آنها (کمک اخلاقی اما پاداش کمتر) یا هاروست کردن آنها (سوءاستفاده برای منفعت شخصی اما پاداش بیشتر) را انتخاب کند. این انتخاب‌ها مستقیماً بر پایان بازی تأثیر می‌گذارند و بازیکن را با مفهوم مسئولیت اخلاقی روبه‌رو می‌کند. پژوهشگران

تأکید می‌کنند که این مکانیسم، بازیکن را مجبور به تفکر درباره‌ی توازن بین منفعت شخصی و اخلاق می‌کند (Zagal, 2010).

نمایش پیامدهای اعمال: بازی‌هایی مانند Heavy Rain نشان می‌دهند که هر انتخابی پیامدهای خاص خود را دارد. این امر به بازیکنان کمک می‌کند تا درک عمیق‌تری از مسئولیت‌پذیری و عواقب اعمال خود پیدا کنند. تصمیم برای نجات یک شخصیت ممکن است به مرگ شخصیت دیگر منجر شود یا شکست در انجام چالش‌های سریع یا (Quick-Time Event (QTE می‌تواند پیامدهای فاجعه‌باری داشته باشد. این تجربه‌ی عملی، بازیکن را با پیامدهای غیر قابل بازگشت تصمیمات اخلاقی آشنا می‌کند (رهنما، ۱۳۸۸، ص ۶۶).

تغییر نگرش‌ها: بازی‌هایی مانند Papers, Please می‌توانند نگرش بازیکنان را نسبت به دیگرانی که از وجوه مختلفی با ما متفاوت هستند، مانند رنگ پوست، ملیت، زبان، دین و مذهب، فرهنگ و... تغییر دهند. بازی داستان یک مأمور مهاجرت را در یک دولت کمونیستی روایت می‌کند که باید بین انجام وظیفه‌ی قانونی (رد مهاجران غیرقانونی) و کمک به افرادی که به دنبال پناهندگی یا پیوند خانوادگی هستند، انتخاب کند. این روایت، بازیکن را با تعارض بین اخلاق وظیفه‌گرا (Deontological Ethics) و اخلاق نتیجه‌گرا (Consequentialism) مواجه می‌سازد؛ مثلاً اگر به دلیل ترحم، به یک مهاجر غیرقانونی اجازه ورود دهد، ممکن است بعداً متوجه شود که او یک تروریست بوده است. همچنین این بازی با شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی، بازیکن را به تفکر درباره‌ی سیاست‌های مهاجرتی و اخلاقیات وادار می‌کند (Schleiner, 2017).

۲. تعاملات اجتماعی و درک متقابل

فرد در فرآیند تعامل با دیگران، تنها هنجارها را جذب نمی‌کند، بلکه از طریق بحث و تبادل نظر، به بازسازی فعال فهم اخلاقی خود می‌پردازد (باقری، ۱۴۰۱، ص ۱۳۲). هر تصمیم بازیکن علاوه بر اینکه در نتیجه‌ی بازی تأثیر مستقیم دارد، می‌تواند به درک جدیدی از ارزش‌های اخلاقی منتهی شود (فیروزمهر، ۱۳۹۳، ص ۲۷۲-۲۷۳)؛ مثلاً انتخاب بین نجات یک انسان یا یک ربات می‌تواند بازیکن را با مفهوم ارزش ذاتی زندگی مواجه کند، و تصمیم برای اعتراض یا تسلیم در برابر ظلم، بازیکن را به تفکر درباره‌ی عدالت و شجاعت اخلاقی وادار می‌کند.

درک هدف مشترک: بازی‌هایی که به صورت تیمی و مشارکتی طراحی شده‌اند، بازیکنان را ملزم به همکاری و اعتماد به یکدیگر برای رسیدن به اهداف مشترک می‌کنند. این بازی‌ها به بازیکنان آموزش می‌دهند که چگونه با دیگران همکاری کنند، به توافق برسند و اهداف مشترک را دنبال کنند. موفقیت در این بازی‌ها اغلب نیازمند درک صحیح از هدف مشترک، درک نقش دیگران و فداکاری برای منافع تیم است. به عنوان مثال، می‌توان به بازی‌هایی مانند Overcooked (همکاری برای مدیریت یک آشپزخانه‌ی شلوغ) یا Keep Talking and Nobody

Explodes (همکاری برای خنثی کردن بمب با استفاده از دستورالعمل‌های شفاهی) اشاره کرد. در این بازی‌ها، شکست یا موفقیت تیم به میزان همکاری اعضا بستگی دارد.

همدلی با دیگران: درک و همدلی با افراد مبتلا به بیماری‌های روانی، غلبه بر ترس و آسیب‌های روحی، پذیرش و مواجهه با مشکلات در بازی Hellblade: Senua's Sacrifice به خوبی منعکس شده است. این بازی داستان یک جنگجوی پیکت به نام سنوا را روایت می‌کند که با آسیب‌های روانی و توهّمات دست‌وپنجه نرم می‌کند. طراحی صدا و تصویر بازی به گونه‌ای است که بازیکن تجربه‌ای نزدیک به وضعیت روانی سنوا پیدا می‌کند. تعامل با صداهای درون سر او و تصاویر مبهم، حس همدلی و درک نسبت به چالش‌های افراد مبتلا به بیماری‌های روانی را در بازیکن تقویت می‌کند (داستانی بنیسی و غفاری فر، ۱۴۰۳، ص ۱۳۳-۱۵۷). اگرچه تعامل اجتماعی مستقیم با شخصیت‌های دیگر محدود است، اما تمرکز عمیق بر تجربه درونی سنوا، نوعی همدلی قوی را ایجاد می‌کند.

فداکاری برای خوشبختی دیگران: بازی‌هایی مانند To the Moon به بازیکنان اجازه می‌دهند تا در زندگی شخصیت‌های غیر قابل بازی سهیم شوند و احساسات آنها را درک کنند. داستان این بازی درباره دو دکتر است که می‌توانند وارد خاطرات افراد در حال مرگ شوند تا آخرین آرزوی آنها را برآورده کنند. بازیکن در طول داستان با خاطرات جان و ریور همراه می‌شود و به تدریج پیچیدگی‌های رابطه آنها و آرزوی جان را درک می‌کند. این همراهی عمیق با زندگی و احساسات شخصیت‌ها، حس همدلی و درک نسبت به انگیزه‌ها و انتخاب‌های آنها را در بازیکن ایجاد می‌کند (داستانی بنیسی و غفاری فر، ۱۴۰۳، ص ۲۱۳-۲۱۶).

انتخاب بین اصول اخلاقی و نیازهای فوری: در بازی Frostpunk بازیکن در نقش رهبر آخرین شهر بازمانده از یک عصر یخبندان جدید قرار می‌گیرد. محیط بازی سرد، بی‌رحم و تهدیدآمیز است و بقای شهروندان به تصمیمات بازیکن بستگی دارد. بازی به طور مداوم چالش‌های اخلاقی پیش روی بازیکن قرار می‌دهد، مانند استفاده از کودکان برای کار، وضع قوانین سختگیرانه یا قربانی کردن برخی افراد برای نجات دیگران. محیط خشن و نیاز مبرم به بقا، بازیکن را وادار می‌کند تا در مورد ارزش‌های اخلاقی خود در شرایط اضطراری فکر کند و پیامدهای تصمیماتش را به طور مستقیم مشاهده کند. تصمیم‌گیری‌ها در این بازی، عواقب خوب و بد خودش را دارد؛ مثلاً گاهی شما با بازماندگان دیگری روبه‌رو می‌شوید که قصد دارند وارد شهر شما شوند و شاید از سر دلسوزی تصمیم بگیرید که آنها وارد شهر شوند و در این حالت، باید برای این مردم سرپناه و دیگر امکانات اولیه زندگی را فراهم کنید که به معنی مصرف بیشتر منابع تان است. حال اگر همین افزایش جمعیت باعث شود که بعداً در مواجهه با سرمای شدید با کمبود منابع مواجه شوید و در نتیجه مردم زیادی کشته شوند، متوجه خواهید شد که جان افراد زیادی را برای نجات دادن مثلاً ۱۰ نفر فدا کرده‌اید. باین حال، بیرون انداختن این افراد هم تصمیم صددرصد درستی نیست و باعث می‌شود تا مردم خودتان هم امیدشان به شما کاهش پیدا کند و در نتیجه به قدرت رهبری تان شک کنند. این مسئله از این

نظر حائر اهمیت است که در بازی، دو مؤلفه به نام‌های «امید» و «تارضایتی» وجود دارند که باید سعی کنید اولی در بالاترین حد و دومی در پایین‌ترین حد بمانند. تصمیماتی که در طول بازی اتخاذ می‌کنید، روی این دو مسئله تأثیر مستقیم دارند و مثلاً اگر مردم امیدشان را به شما کاملاً از دست بدهند، شما را از شهر بیرون خواهند کرد و در نتیجه بازی به پایان می‌رسد.

۳. محیط‌های بازی و کشف ارزش‌ها

طراحی دقیق محیط بازی، تعاملات ممکن با آن و پیامدهای این تعاملات می‌توانند به‌طور مؤثری ارزش‌های اخلاقی را به بازیکن منتقل کنند (طاهری، ۱۳۹۸، ص ۹۰). محیط نه‌تنها به‌عنوان یک پس‌زمینه بصری عمل می‌کند، بلکه به‌عنوان یک عامل فعال در شکل‌دهی به تجربه اخلاقی بازیکن نقش دارد و او را وادار به تفکر در مورد مسائل اخلاقی می‌کند.

جهان‌های خیالی با ارزش‌های متفاوت: سیکارت در کتاب *طراحی روند بازی/ اخلاقی* تأکید می‌کند که روایت‌های چندلایه و خاکستری در بازی‌ها می‌توانند درک بازیکن از پیچیدگی‌های اخلاقی را افزایش دهند (Sicart, 2013). بازی‌هایی مانند *The Witcher 3: Wild Hunt* جهان‌هایی با پیچیدگی اخلاقی و ارزش‌های متناقض را به تصویر می‌کشند. این بازی با ارائه دنیایی که در آن هیچ انتخاب کاملاً درست یا غلطی وجود ندارد، بازیکن را با مفهوم اخلاق نسبی مواجه می‌کند. به‌عنوان مثال، بازیکن باید بین نجات یک هیولای بی‌گناه یا اطاعت از خواسته‌های یک فرد خشونت‌طلب تصمیم بگیرد. این امر به بازیکنان کمک می‌کند تا به‌طور انتقادی به ارزش‌های خود و جامعه خود نگاه کنند.

مواجهه با مشکلات اخلاقی دنیای معاصر: در *Disco Elysium* محیط بازی، شهری فرسوده، آشفته و پر از افراد با دیدگاه‌ها و مشکلات مختلف است. بازیکن در نقش یک کارآگاه با مشکلات شخصی و فراموشی قرار می‌گیرد و باید در این محیط به دنبال حل یک پرونده قتل بگردد. تعامل با محیط و شخصیت‌های مختلف، دیدگاه‌های متفاوتی در مورد مسائل اخلاقی، سیاسی و اجتماعی را برای بازیکن آشکار می‌کند. طراحی دیالوگ‌ها و انتخاب‌های بازیکن در تعامل با محیط، به او اجازه می‌دهد تا ارزش‌های اخلاقی خود را کشف کرده و با پیامدهای آنها روبه‌رو شود. یکی از بهترین جنبه‌های داستانی دیسکو الیسوم در کنار پُررمزوراز بودن آن، پرداختن به یک سری مشکلات انسانی و حتی اجتماعی دنیای این روزهای ماست که اکثراً هم به شکل نمادین صورت می‌گیرد. دنیای بازی جدا از زیبایی‌های بصری‌اش، محیطی افسرده‌کننده و خفقان‌آور دارد و با گشت و گذار در گوشه و کنار آن، به اطلاعات جالبی از خود دنیای بازی دست پیدا می‌کنیم که به شکلی کاملاً نمادین، به برخی از مشکلات این روزهای جوامع بشری اشاره دارند. برای مثال پسری که در حال سنگ زدن به جسد مقتول است و دارای شخصیتی بسیار پرچیزیات

و پیچیده است که می‌توان چند ساعتی پای صحبت‌های وی نشست تا شاید بتوان راهی برای پی بردن به آنچه که واقعاً در ذهنش جریان دارد پیدا کرد.

خلق و کشف ارزش‌ها: بازی‌ها می‌توانند به بازیکنان در کشف اخلاقیات به شیوه‌ای شخصی کمک کنند (جنکینز، ۲۰۰۶). بازی Minecraft در ژانر sandbox است که در یک دنیای سه بعدی اتفاق می‌افتد. بازی هیچ داستان از پیش تعریف‌شده‌ای ندارد و بازیکن به‌صورت آزادانه می‌تواند به کاوش، جمع‌آوری منابع، ساخت وسایل، ساختن سازه‌ها و مبارزه با موجودات بپردازد. به‌طور کلی، بازی در دو حالت اصلی ارائه می‌شود: ۱. حالت بقا که بازیکن باید منابع را جمع‌آوری کند، سلامت خود را مدیریت کرده و با دشمنان مبارزه کند؛ ۲. حالت خلاق که بازیکن منابع نامحدود در اختیار دارد، می‌تواند پرواز کند و بدون محدودیت به ساخت‌وساز بپردازد. در حالت دوم بازی با ارائه یک محیط باز و بدون داستان اجباری، بازیکن را به خلق ارزش‌های اخلاقی شخصی تشویق می‌کند؛ مثلاً بازیکن می‌تواند تصمیم بگیرد آیا با حیوانات رفتاری مهربانانه داشته باشد یا محیط‌زیست را تخریب کند.

۴. یادگیری از طریق تجربه

کولب در مدل یادگیری تجربی تأکید می‌کند که تجربه مستقیم، مؤثرترین روش برای درک مفاهیم اخلاقی است (Kolb, 1984). بازی‌های رایانه‌ای بازیکنان را در موقعیت‌های تصمیم‌گیری قرار می‌دهند و به آنها اجازه می‌دهند تا مستقیماً شاهد پیامدهای انتخاب‌های خود باشند. این تجربه فعال و شخصی می‌تواند تأثیر عمیق‌تری بر درک و پذیرش ارزش‌های اخلاقی داشته باشد (عالم‌زاده نوری، ۱۳۹۶، ص ۳۴۰). با انتخاب بازی‌های مناسب و استفاده آگاهانه از آنها، می‌توانیم به پرورش نسل جدیدی از افراد با بینش اخلاقی قوی‌تر کمک کنیم.

شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی: بازی‌هایی مانند This War of Mine به بازیکنان اجازه می‌دهند تا تجربیات افراد در شرایط سخت و بحرانی را شبیه‌سازی کنند. این بازی با قرار دادن بازیکن در نقش غیرنظامیان درگیر در جنگ، به‌طور مستقیم مفاهیم اخلاقی، مانند انسانیت، فداکاری، بقا و مسئولیت‌پذیری را به چالش می‌کشد. بازیکن باید تصمیمات بسیار سختی بگیرد، مانند دزدی از دیگران برای تهیه غذا یا کمک به همسایه‌ای که به کمک نیاز دارد. این بازی چالش‌هایی مانند تعادل بین بقا و انسانیت را مطرح می‌کند: آیا باید از یک فرد سال‌خورده دزدی کنی تا گروهت زنده بماند؟ آیا باید به یک غریبه کمک کنی حتی اگر خطر مرگ داشته باشد؟ این چالش‌ها بازیکن را به تفکر درباره ارزش‌های اخلاقی وامی‌دارد (McCormick, 2001).

درک تجربی از اراده خیر یا شر: در مجموعه بازی‌های Dishonored مخفی‌کاری و اکشن به بازیکن آزادی عمل زیادی در نحوه انجام مأموریت‌ها می‌دهد. انتخاب‌های بازیکن در استفاده از خشونت یا روش‌های غیرکشنده برای از بین بردن اهداف، سطح هرج‌ومرج در دنیای بازی را تعیین می‌کند. سطح بالا منجر به محیطی تاریک‌تر، دشمنان بیشتر و پایان‌های بدتر می‌شود؛ درحالی‌که رویکرد غیرخشونت‌آمیز منجر به محیطی آرام‌تر و

پایان‌های بهتر و امیدبخش‌تر می‌شود. این سیستم به‌طور مستقیم به بازیکن نشان می‌دهد که انتخاب‌های اخلاقی او چه تأثیری بر دنیای بازی و سرنوشت شخصیت‌ها دارد و بازیکن با تجربه عملی ارتباط بین خشونت و پیامدهای اجتماعی آن را درک می‌کند (گانتز، ۱۳۹۶، ص ۱۱۵)، یا در مجموعه بازی‌های Deus Ex به بازیکن آزادی عمل زیادی در نحوه پیشبرد مراحل و تعامل با شخصیت‌ها داده می‌شود. انتخاب‌های بازیکن در دیالوگ‌ها، نحوه حل مشکلات (مخفی‌کاری، مبارزه، هک کردن)، و حتی تصمیم‌گیری در مورد سرنوشت شخصیت‌های کلیدی، پیامدهای مستقیمی بر روند داستان، روابط با دیگران و پایان بازی دارد (داستانی بنیسی و غفاری‌فر، ۱۴۰۳، ص ۲۱۳-۲۱۶). بازیکن تجربه می‌کند که چگونه هر انتخاب اخلاقی می‌تواند نتایج متفاوتی به بار آورد و او را وادار به تفکر در مورد ارزش‌های خود می‌کند (عالم‌زاده نوری، ۱۳۹۶، ص ۳۴۰).

اخلاق در شرایط بحران: محیط باز و تعاملات متنوع در سری بازی‌های Fallout به بازیکن اجازه می‌دهد تا انتخاب‌های اخلاقی مختلفی داشته باشد. تجربه مستقیم تأثیر این انتخاب‌ها بر شهرت بازیکن در بین گروه‌های مختلف، تغییرات در دنیای بازی و پایان‌های متفاوت، درس‌های اخلاقی قدرتمندی را به همراه دارد. بازیکن می‌آموزد که چگونه اعمال او می‌تواند به نفع یا ضرر دیگران تمام شود. بازیکن مستقیماً با پیامدهای تصمیمات خود مواجه می‌شود: آلوده کردن منبع آب یک شهر برای کسب پول بیشتر، تصمیم برای حمایت از برده‌داری یا مبارزه با آن، انتخاب بین کمک به جوامع محلی یا غارت منابع آنها برای منافع شخصی، تصمیم برای نجات یا قربانی کردن غیرنظامیان در شرایط بحرانی، این تجربیات عملی، بازیکن را با ابهام اخلاقی در شرایط بحران آشنا می‌کند.

جمع‌بندی

بازی‌های رایانه‌ای با ترکیب روایت‌های عمیق، تعاملات اجتماعی چالش‌برانگیز، محیط‌های چندبعدی، تجربه عملی و مواجهه مستقیم با پیامدهای انتخاب‌های اخلاقی، بازیکن را به تفکر فعال، بازنگری در باورها و کشف ارزش‌های اخلاقی وادار می‌کنند. این فرآیند، نه تنها دانش اخلاقی را افزایش می‌دهد، بلکه با ایجاد تجربه‌های عینی، درک و پذیرش این ارزش‌ها را در ساحت بینشی عمیق‌تر و ماندگارتر می‌سازد. به این ترتیب، بازی‌ها، ابزاری قدرتمند برای تربیت اخلاقی در بُعد شناختی محسوب می‌شوند که بازیکن را به یک کنشگر اخلاقی فعال تبدیل می‌کنند که باید بیندیشد، تصمیم بگیرد، پیامدها را ببیند و در نهایت، بینش اخلاقی خود را از طریق این تعامل مستمر بسازد یا بازسازی نماید.

ساحت گرایشی

ساحت گرایشی (Affective Domain) به تمایلات، انگیزه‌ها و عواطف درونی انسان مربوط است (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۳۳۱). بازی‌ها با همذات‌پنداری با شخصیت‌ها و قرار دادن بازیکن در موقعیت‌های احساسی و چالش‌برانگیز، می‌توانند بر هیجانات و تمایلات اخلاقی بازیکن (مانند همدلی، شجاعت، عدالت‌خواهی یا ترس) تأثیر

گذاشته و گرایش‌های اخلاقی مانند همدلی و ترحم را تقویت کنند (داستانی بنیسی و غفاری‌فر، ۱۴۰۳، ص ۲۱۳-۲۵۳). این تأثیرگذاری از طریق مکانیزم‌های مختلفی همچون داستان‌سرایی، انتخاب‌های بازیکن، تعاملات اجتماعی و تجربه‌های غوطه‌ورانه، به واقعیت می‌پیوندد.

۱. داستان‌سرایی و برانگیختن طیف وسیعی از احساسات

داستان‌های بازی‌ها می‌توانند طیف وسیعی از احساسات را در بازیکنان برانگیزند؛ از هیجان و شادی گرفته تا غم، ترس و خشم. این احساسات می‌توانند به شدت به داستان و شخصیت‌های آن وابسته باشند (طاهری، ۱۳۹۸، ص ۴۴-۴۸؛ داستانی بنیسی و غفاری‌فر، ۱۴۰۳، ص ۲۸۵-۲۹۳). برای مثال، زمانی که با شخصیت مورد علاقه‌مان روبه‌رو می‌شویم، احساس شادی و هیجان می‌کنیم، یا زمانی که با مرگ یک شخصیت مهم روبه‌رو می‌شویم، احساس غم و اندوه می‌کنیم. این احساسات نه تنها باعث می‌شوند که بیشتر درگیر داستان شویم، بلکه می‌توانند به ما کمک کنند تا درک عمیق‌تری از مفاهیم اخلاقی داشته باشیم (داستانی بنیسی و غفاری‌فر، ۱۴۰۳، ص ۲۱۳-۲۵۳).

در بازی Detroit: Become Human داستان از دیدگاه سه ربات مختلف انسان‌نما روایت می‌شود که در دنیایی زندگی می‌کنند که ربات‌ها به عنوان خدمتکاران انسان‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرند. بازیکن با تصمیماتی روبه‌رو می‌شود که تعیین می‌کند آیا این ربات‌ها به دنبال حقوق و آزادی خود خواهند بود یا خیر؟ بازی به‌طور مستقیم به مسائل اخلاقی مرتبط با برده‌داری، تبعیض و تعریف هویت می‌پردازد و بازیکن را وادار می‌کند تا دیدگاه‌های مختلف را در نظر بگیرد. بازی با سه شخصیت اصلی (کانر، مارکوس و کارا) که هر کدام نماینده جنبه‌های مختلف اخلاقی هستند، بازیکن را در معرض تصمیم‌های دشوار قرار می‌دهد. مارکوس شخصیتی است که به نوعی کلید عواطف و احساسات دیگر ربات‌ها را روشن خواهد کرد. او باعث می‌شود که ربات‌ها متوجه حکومت انسان‌ها شوند. مارکوس خواهان آزادی دیگر ماشین‌هاست و به همین دلیل جنبشی زیرزمینی را شکل خواهد داد تا انقلابی برای ربات‌ها شود. از سویی دیگر، کانر رباتی است که در خدمت قانون قرار دارد. او به‌سوی اندرویدهای شورشی می‌رود و آنها را شکار می‌کند تا خطری انسان‌ها را تهدید نکند. حال این شکار می‌تواند به آرامی و با صحبت‌های کانر رام شود، یا اینکه با خشونت کانر به کام خاموشی برود. این بازی با بهره‌گیری از روایت چندشاخه‌ای و سیستم انتخاب‌های پیچیده، یکی از نمونه‌های برجسته در انتقال مفاهیم اخلاقی محسوب می‌شود. این بازی با شبیه‌سازی موقعیت‌های انسانی - رباتیکی، بازیکن را با مفاهیمی چون آزادی، تبعیض، مسئولیت‌پذیری و هویت مواجه می‌سازد (زومجی، ۱۳۹۶).

۲. انتخاب‌های بازیکن و احساس مسئولیت

تصمیماتی که در بازی می‌گیریم، می‌توانند عواقب عاطفی شدیدی داشته باشند. زمانی که انتخابی می‌کنیم که به عواقب ناخوشایندی منجر می‌شود، ممکن است احساس گناه یا پشیمانی کنیم. این احساسات می‌توانند به ما کمک کنند تا اهمیت تصمیماتمان را درک کنیم و در زندگی واقعی نیز مسئولیت‌پذیرتر باشیم.

بازی Life is Strange یک ماجراجویی روایت‌محور است و داستان بازی حول محور یک دانشجوی عکاسی ۱۸ ساله می‌چرخد که پس از یک حادثهٔ مرموز، توانایی برگشت زمان را به‌دست می‌آورد. وی در شهری خیالی زندگی می‌کند و با بازگشت به گذشته، سعی می‌کند از مرگ بهترین دوست دوران کودکی خود جلوگیری کند. موضوع اصلی بازی بررسی پیامدهای انتخاب‌ها، روابط انسانی و مسائل اخلاقی در بستری فوق طبیعی است. بازی با پرداختن به مفاهیمی چون دوستی، مسئولیت و تضاد بین منافع فردی و جمعی، بازیکن را به تفکر عمیق وادار می‌کند. بازی به‌طور ظریفی نشان می‌دهد که هر تغییری، هرچند کوچک، می‌تواند پیامدهای غیرمنتظره و گاه فاجعه‌باری داشته باشد. سیستم برگشت زمان به بازیکن اجازه می‌دهد تصمیمات خود را اصلاح کند، اما این mechanic به‌طور هوشمندانه‌ای نشان می‌دهد که حتی با توانایی تغییر زمان، برخی پیامدها اجتناب‌ناپذیر هستند. این موضوع مفاهیمی مانند مسئولیت‌پذیری و پذیرش نتایج اعمال را تقویت می‌کند.

همچنین در بازی The Walking Dead داستان حول محور گروهی از بازماندگان در دنیای پساآخرالزمانی می‌چرخد. بازیکن در نقش شخصیت اصلی قرار می‌گیرد و باید تصمیمات سختی بگیرد که بر سرنوشت شخصیت‌ها و روند داستان تأثیر می‌گذارد. این تصمیمات اغلب شامل انتخاب بین دو گزینهٔ به ظاهر بد یا خوب است و پیامدهای اخلاقی آنها به‌مرور زمان آشکار می‌شود: نجات یک شخصیت یا رها کردن او به دلیل محدودیت منابع، تصمیم‌گیری بین منافع فردی و جمعی؛ مثلاً تقسیم غذا با دیگران یا ذخیرهٔ آن برای خود، تعیین سرنوشت شخصیت‌های شرور به‌صورت بخشش یا مجازات. این انتخاب‌ها بازیکن را با مفهوم مسئولیت اخلاقی و پیامدهای عمل آشنا می‌کنند.

۳. تعاملات اجتماعی و احساس همدلی

در نظریهٔ اخلاق مراقبت اشاره می‌کنند که تعاملات اجتماعی در بازی‌ها می‌توانند همدلی و مسئولیت‌پذیری را تقویت کنند (Noddings, 2003). بازی‌های آنلاین به ما این امکان را می‌دهند که با افراد دیگری از سراسر جهان ارتباط برقرار کنیم و روابط اجتماعی قوی ایجاد کنیم. این تعاملات اجتماعی می‌تواند به ما کمک کند تا احساس همدلی و رفاقت کنیم؛ همچنین می‌تواند به ما بیاموزند که چگونه با دیگران همکاری کنیم و به آنها احترام بگذاریم.

بازی Life is Strange داستان دو برادر مهاجر، شان و دنیل را روایت می‌کند که پس از یک حادثهٔ مجبور به فرار می‌شوند. بازیکن در نقش شان، مسئولیت مراقبت از برادر کوچک‌ترش را بر عهده دارد و باید تصمیماتی بگیرد که بر زندگی هر دو آنها تأثیر می‌گذارد. تعاملات بین شان و دنیل و همچنین مواجهه آنها با افراد مختلف در طول سفر، فرصت‌هایی برای همدلی با شخصیت‌های مختلف و درک چالش‌های آنها فراهم می‌کند. بازی به‌طور خاص به مسائل مربوط به نژادپرستی و رفتار با مهاجران می‌پردازد.

بازی To the Moon یک بازی مستقل در سبک ماجراجویی - کلامی است که داستان عاطفی و عمیقی را روایت می‌کند. بازی حول محور دو دانشمند می‌چرخد که در مؤسسه‌ای به نام «سایگونک» کار می‌کنند. این

مؤسسه فناوری دارد که می‌تواند با دست‌کاری خاطرات، آرزوهای آخر عمر افراد در حال مرگ را برآورده کند. شخصیت اصلی بازی، یک مرد سال‌خورده است که آرزوی رفتن به ماه را دارد، اما دلیل این آرزو را به خاطر نمی‌آورد. بازی با سفر دو دانشمند به عمق خاطرات این مرد، گذشته او را از دوران میان‌سالی تا کودکی کاوش می‌کند و رازهای زندگی عاطفی او را پیدا می‌کند. بازی موضوع پذیرش و درک افراد دارای تفاوت‌های عصبی - روان‌شناختی را مطرح می‌کند و بازیکن می‌آموزد که چگونه عدم درک می‌تواند به انزوا و رنج منجر شود و در مقابل درک احساسات به همدلی و انس بیانجامد.

۴. تجربه‌های همذات‌پنداری

با پیشرفت تکنولوژی، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تجربیات بسیار واقعی و غوطه‌ورکننده‌ای را برای بازیکنان ایجاد کنند. این تجربیات می‌توانند به ما کمک کنند تا با شخصیت‌های بازی همذات‌پنداری کنیم و احساسات آنها را درک کنیم. غوطه‌وری در محیط‌های شبیه‌سازی‌شده می‌تواند درک اخلاقی را تقویت کند (Ryan, 2015, p. 89-140). برای مثال، زمانی که در نقش یک شخصیت بازی می‌کنیم که در شرایط سختی قرار دارد، ممکن است احساس ترس، اضطراب یا امیدواری کنیم. این همذات‌پنداری می‌تواند به ما کمک کند تا دلسوزی بیشتری نسبت به دیگران داشته باشیم (داستانی بنیسی و غفاری فر، ۱۴۰۳، ص ۲۱۳-۲۵۳).

تقویت همدلی، احساس مسئولیت و تعهد اخلاقی: بر اساس پژوهش‌های هوفمن در زمینه «همدلی اخلاقی»، قرار گرفتن در موقعیت‌های شبیه‌سازی‌شده می‌تواند پاسخ‌های عاطفی مثبت را فعال کند (Hoffman, 2000). در بازی Papers, Please بازیکن در نقش یک بازرس مرزی در یک کشور خیالی کمونیستی به نام آرتستوتزکا قرار می‌گیرد. محیط بازی بسیار سرد، خاکستری و پر از قوانین سختگیرانه است. بازیکن هر روز با افراد مختلفی روبه‌رو می‌شود که قصد ورود به کشور را دارند و باید مدارک آنها را بررسی کند. بازی به تدریج موقعیت‌هایی را پیش روی بازیکن قرار می‌دهد که او را وادار به انتخاب بین پیروی از قوانین خشک و کمک به افرادی می‌کند که در شرایط سختی قرار دارند (مانند خانواده‌های جدانشده یا پناهندگان) و با نمایش داستان‌های غم‌انگیز مهاجران محیط خفقان‌آور و قوانین بی‌رحمانه، حس همدلی بازیکن را برمی‌انگیزد و او را با چالش‌های اخلاقی ناشی از سیستم‌های سرکوبگر روبه‌رو می‌کند (داستانی بنیسی و غفاری فر، ۱۴۰۳، ص ۲۸۵-۲۹۳). محیط بازی به گونه‌ای طراحی شده که بازیکن احساس کند در یک کابین کوچک مرزی گیر افتاده است. فشار اقتصادی برای تأمین نیازهای خانواده بازیکن در بازی، او را با تعارض منافع شخصی و اخلاقی روبه‌رو می‌کند و احساس مسئولیت را در او تقویت نموده و باعث می‌شود بازیکن استرس و اضطراب تصمیمات اخلاقی را تجربه کند. این غوطه‌وری، درک بازیکن از شرایط دشوار مهاجران و مأموران مرزی را عمیق‌تر می‌کند.

جمع‌بندی

بازی‌های رایانه‌ای با ترکیب داستان‌های احساسی، انتخاب‌های مسئولیت‌آور، تعاملات اجتماعی معنادار و تجربیات غوطه‌ورکننده، بازیکنان را در موقعیت‌های عاطفی - اخلاقی فعال درگیر کرده، و تربیت ساحت گرایشی را از حالت انتزاعی خارج و آن را به یک فرآیند تجربه‌زیسته تبدیل می‌کنند. این فرآیند نه تنها هیجانات اخلاقی (همدلی، شجاعت، ترحم) را برمی‌انگیزد، بلکه با ایجاد پیوند عاطفی با شخصیت‌ها و تجربه‌مستقیم پیامدهای انتخاب‌ها، تمایلات اخلاقی را در بازیکن نهادینه می‌کند. در نتیجه، بازی‌ها به عنوان ابزارهای عاطفی تعاملی، ظرفیت منحصر به فردی در شکل‌دهی به گرایش‌های اخلاقی عمیق و پرورش انسان‌هایی همدل‌تر و مسئولیت‌پذیرتر دارند.

ساحت رفتاری

ساحت رفتاری (Behavioral Domain) به اعمال اختیاری و کنش‌های انسان اعم از داخلی یا خارجی و قابل مشاهده فرد اشاره دارد (مصباح یزدی و دیگران، ۱۳۹۱، ص ۳۳۲). تصمیمات و انتخاب‌هایی که بازیکن در بازی انجام می‌دهد و پیامدهایی که از آن ناشی می‌شود، نوعی تمرین رفتاری محسوب می‌شود که می‌تواند بر رفتارهای او در دنیای واقعی نیز تأثیرگذار باشد (رهنما، ۱۳۸۸، ص ۶۶). بازی‌ها با ارائه فرصت برای تمرین رفتارهای اخلاقی در محیطی مجازی و امن، می‌توانند به شکل‌دهی به عادات اخلاقی کمک کنند. این تأثیرگذاری از طریق مکانیزم‌های مختلفی همچون انتخاب‌های بازیکن، تعاملات اجتماعی و تجربه‌های غوطه‌ور، به واقعیت می‌پیوند.

۱. انتخاب‌های بازیکن و بذره‌ای مسئولیت‌پذیری

سیستم‌های انتخاب در بازی‌ها به بازیکنان این امکان را می‌دهند تا نقش فعالی در شکل‌دهی جهان بازی داشته باشند. این انتخاب‌ها می‌توانند پیامدهای کوتاه‌مدت و بلندمدت داشته باشند و به بازیکنان کمک کنند تا درک کنند که تصمیمات آنها می‌تواند بر زندگی دیگران تأثیر بگذارد. بازی‌هایی مانند Dishonored و Fallout به بازیکنان اجازه می‌دهند تا سبک بازی خود را انتخاب کنند: آیا می‌خواهند قهرمانی بی‌رحم باشند یا یک نجات‌دهنده دلسوز؟ این انتخاب‌ها نه تنها بر پایان بازی تأثیر می‌گذارند، بلکه می‌توانند بر دیدگاه بازیکن نسبت به اخلاق و مسئولیت‌پذیری نیز تأثیر بگذارند.

فال‌اوت به بازیکن آزادی عمل بالایی می‌دهد. شما می‌توانید قهرمانی ناجی باشید، یک فرد شرور، یا کسی که در این بین قرار دارد، اما مهم‌تر از خودِ انتخاب، پیامدهای آن است. مارکوس شولتز که در مقاله خود «تصمیم‌گیری اخلاقی در فال‌اوت» اشاره می‌کند که برای معنادار بودن انتخاب‌های اخلاقی در بازی، باید این انتخاب‌ها محاسبه شده و پیامدهای قابل توجهی داشته باشند (Schulzke, 2009). انتخاب‌های شما نه تنها بر روند داستان، بلکه بر نحوه برخورد شخصیت‌های دیگر با شما و حتی آینده مناطق مختلف جهان بازی تأثیر می‌گذارد (Reddit, 2015). این آزادی عمل و پیامد مستقیم، به بازیکن اجازه می‌دهد تا مسئولیت اعمال خود را بر عهده گرفته و از تجربه خود

درس بگیرد. بازیکن متوجه می‌شود که حتی یک تصمیم به نظر کوچک می‌تواند زنجیره‌ای از رویدادها را به حرکت درآورد که سرنوشت بسیاری از افراد را تغییر دهد (رهنما، ۱۳۸۸، ص ۶۶).

۲. تعاملات اجتماعی، همکاری و رقابت

بازی‌ها به عنوان یک محیط اجتماعی عمل می‌کنند که در آن بازیکنان می‌توانند علاوه بر بخش‌های مختلف بازی با افراد دیگر نیز تعامل کنند (کرافورد، ۱۳۹۷، ص ۱۴۳-۱۴۹). این تعاملات می‌توانند به شکل‌گیری ارزش‌های اخلاقی مانند همدلی، همکاری و احترام متقابل کمک کنند. با این حال، این محیط‌ها همچنین می‌توانند به محیطی برای رفتارهای سمی مانند هرزه‌نگاری، آزار و اذیت و تقلب تبدیل شوند. در هر صورت انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌ها می‌توانند به رشد قضاوت اخلاقی کمک کنند (Zagal, 2009).

بازی Detroit: Become Human با نمایش رابطه بین انسان‌ها و ربات‌ها، موضوع تبعیض نژادی و برده‌داری مدرن را بازتاب می‌دهد. بازیکن از طریق تعامل با شخصیت‌های مختلف، با پیامدهای اجتماعی تصمیمات خود روبه‌رو می‌شود، مانند مرگ شخصیت‌ها، تغییر روابط یا پایان‌های مختلف. بازی با سه شخصیت اصلی (کونور، مارکوس و کارا) که هر کدام نماینده جنبه‌های مختلف اخلاقی هستند، بازیکن را در معرض تصمیم‌های دشوار قرار می‌دهد؛ مثلاً مارکوس باید بین مبارزهٔ مسالمت‌آمیز یا خشونت‌آمیز برای آزادی انتخاب کند. کونور بین وفاداری به برنامه‌هایش یا همدلی با انسان‌ها تعارض اخلاقی دارد. کارا که ربات خانه‌دار است بین محافظت از کودک و اطاعت از مالک خود دچار تعارض می‌شود. این تجربهٔ عملی، به درک ملموس‌تری از مفاهیم اخلاقی منجر می‌شود (عالمرزاده نوری، ۱۳۹۶، ص ۳۴۰). این روایت‌ها بازتابی از نظریه‌های اخلاقی مانند اخلاق فضیلت‌گرا (Virtue Ethics) و فایده‌گرایی (Utilitarianism) هستند.

بازی The Last of Us با ترکیب روایت عمیق، شخصیت‌پردازی قوی و تعاملات معنادار، بازیکن را در معرض تجربیات اخلاقی پیچیده قرار می‌دهد. اگرچه The Last of Us یک بازی خطی است، اما در لحظات کلیدی (مانند صحنه‌های نبرد یا تعامل با شخصیت‌ها) بازیکن را به انتخاب بین خشونت یا مدارا سوق می‌دهد. این انتخاب‌ها باعث می‌شود بازیکن پیامدهای اخلاقی تصمیمات خود را تجربه کند (Reed, 2019؛ رهنما، ۱۳۸۸، ص ۶۶). رابطهٔ جوئل و الی به عنوان هستهٔ مرکزی بازی، مفاهیمی مانند مسئولیت‌پذیری، اعتماد و فداکاری را آموزش می‌دهد و بازیکن طی بازی یاد می‌گیرد که چگونه تصمیمات جوئل بر الی تأثیر می‌گذارد. در این فضای تعاملی بازیکن به جای دریافت مفاهیم اخلاقی به صورت تئوری، آنها را در عمل تجربه می‌کند. برای مثال، وقتی جوئل مجبور می‌شود برای نجات الی انسان‌های بی‌گناه را بکشد، بازیکن مستقیماً با تضاد بین هدف و وسیله روبه‌رو می‌شود و با انتخاب خود، نتایج تصمیماتش را تجربه می‌کند.

Disco Elysium یک بازی اجتماعی است و داستان بازی حول محور کارآگاه هری می‌چرخد که حل پرونده یک قتل، مستقیماً به نحوه تعامل او با شهروندان گره خورده است (Dey, 2023). بازیکن با طیف وسیعی از شخصیت‌ها روبه‌رو می‌شود: از کارگران خسته و بی‌پول گرفته تا رهبران اتحادیه، فعالان سیاسی، کودکان خیابانی و نمایندگان ثروتمند شرکت‌ها. این تعاملات، فرصتی برای درک دیدگاه‌های مختلف، همدلی با دیگران و دیدن جهان از چشم آنهاست. بازی به‌طور قابل توجهی به طبقه کارگر احترام می‌گذارد و آنها را به‌صورت کلیشه‌ای به‌عنوان افراد بی‌ادب و خشن نشان نمی‌دهد (Henley, 2021). از طریق گفت‌وگوها، بازیکن متوجه می‌شود که هر شخصی، داستان و انگیزه‌های خاص خود را دارد. این درک، پایه‌ای برای تفکر اخلاقی است؛ اخلاق بدون درک شرایط دیگران و توانایی همدلی، ناقص است. علاوه بر این، رابطه هری با کیم کیتسوراگی، یک عنصر کلیدی در یادگیری اخلاقی است. کیم یک کارآگاه باکفایت، متین و حرفه‌ای است که رفتار هری را قضاوت می‌کند. سعی بازیکن برای جلب رضایت کیم یا درک نقطه نظر او، می‌تواند به یک راهنمای اخلاقی ضمنی تبدیل شود.

۳. تجربه‌های نزدیک

با پیشرفت تکنولوژی، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تجربیات بسیار واقعی و غوطه‌ورکننده‌ای را برای بازیکنان ایجاد کنند. این تجربیات می‌توانند به بازیکنان کمک کنند تا با شخصیت‌های بازی همدات‌پنداری عمیقی داشته باشند و احساسات آنها را درک کنند و در رفتارهای بیرونی خود منعکس نمایند. مدل یادگیری تجربی تأکید می‌کند که تمرین عملی در محیط امن (مثل بازی) می‌تواند به تغییر رفتار در دنیای واقعی منجر شود (Kolb, 1984).

بازی Heavy Rain با روایت چندشخصیتی و سیستم انتخاب‌های پیچیده، یکی از نمونه‌های برجسته در انتقال مفاهیم اخلاقی از طریق رسانه تعاملی است. این بازی با شبیه‌سازی موقعیت‌های بحرانی و معضلات اخلاقی، بازیکن را مستقیماً درگیر تصمیم‌گیری‌هایی می‌کند که پیامدهای عمیقی بر داستان و شخصیت‌ها دارند. بازی با چهار شخصیت اصلی (ایتان مارس، مدیسون پیچ، نورمن جیدن و اسکات شلبی) که هر کدام در جریان تحقیقات یک قاتل سریالی قرار می‌گیرند، روایت می‌شود. این ساختار چندوجهی، بازیکن را با چنگانگی و اخلاق نسبی مواجه می‌کند. بازی به‌طور مداوم بازیکن را در معرض انتخاب‌های اخلاقی دشوار قرار می‌دهد؛ مثلاً ایتان مارس باید بین نجات فرزندش یا آسیب به بی‌گناهان تصمیم بگیرد، یا مدیسون پیچ بین افشای حقایق یا حفاظت از خود تعارض اخلاقی دارد. بازیکن مستقیماً نتایج انتخاب‌های خود را می‌بیند و این تجربه عملی، بازیکن را با پیامدهای غیر قابل بازگشت تصمیمات اخلاقی آشنا می‌کند (رهنما، ۱۳۸۸، ص ۶۶). از سوی دیگر، محیط تاریک و بارانی بازی همراه با موسیقی متن احساسی، بازیکن را در یک فضای عاطفی شدید غرق می‌کند. این غوطه‌وری، استرس تصمیم‌گیری‌های اخلاقی را افزایش می‌دهد (Ryan, 2015).

بازی Disco Elysium پتانسیل بالایی به عنوان یک ابزار برای یادگیری و تجربه عملی مفاهیم اخلاقی دارد. این امر نه از طریق وعظ و نصیحت مستقیم، بلکه از طریق مکانیسم‌های تعاملی و روایی پیچیده‌ای محقق می‌شود که بازیکن را در مرکز یک داستان اخلاقی قرار می‌دهد. برخلاف بسیاری از بازی‌ها که انتخاب‌ها به «خیر» و «شر» تقلیل می‌یابند، دیسکو الیزیم هیچ سیستم اخلاقی مشخصی ندارد (Sledziewski, 2022). در عوض، هر انتخابی، حتی کوچک‌ترین آنها (مانند تصمیم به لیسیدن شواهد یا نه) می‌تواند تأثیرات عمیقی بر روند بازی، شخصیت هری و نگاه دیگران به او بگذارد (Marshall, 2019). بازیکن در موقعیت‌های دشواری قرار می‌گیرد که باید بین دو گزینه بد، یکی را انتخاب کند. برای مثال، آیا باید به یک کارگر اعتصابی کمک کرد یا به وظیفه خود به عنوان مأمور قانون پایبند ماند؟ آیا باید برای به دست آوردن اطلاعات دروغ گفت یا حقیقت را گفت حتی اگر به قیمت شکست پرونده تمام شود؟ این انتخاب‌ها، بازیکن را وادار به تفکر انتقادی درباره ارزش‌ها، اولویت‌ها و پیامدهای اعمالش می‌کند. بازی به بازیکن اجازه نمی‌دهد که به طور امن پشت یک «خوب» بودن انتزاعی پنهان شود. او مجبور است با پیچیدگی‌های اخلاقی تصمیماتش روبه‌رو شود و مسئولیت آنها را بپذیرد (PC Gamer, 2019). بازیکن شاهد است که چگونه انتخاب‌های کوچک، به تدریج شخصیت هری را می‌سازند. این خودآگاهی، سنگ بنای یادگیری اخلاقی است. برای اینکه فردی اخلاقی زندگی کند، ابتدا باید خودش و انگیزه‌هایش را بشناسد. دیسکو الیزیم این فرآیند را در مقیاسی حماسی و به یادماندنی شبیه‌سازی می‌کند و به بازیکن نشان می‌دهد که سفر به درون، می‌تواند چالش‌برانگیزتر از هر پرونده قتل باشد. دیسکو الیزیم، شکست را به عنوان بخشی از فرآیند یادگیری می‌پذیرد. برخلاف بسیاری از بازی‌ها که شکست به معنای «پایان بازی» است، در دیسکو الیزیم، شکست در چک‌آپ‌ها اغلب فقط مسیر داستان را تغییر می‌دهد و گاهی حتی محتوای جدید و جالبی را باز می‌کند (Foong, 2020). این مکانیک به بازیکن اجازه می‌دهد تا ریسک کند، آزمایش کند و از اشتباهات خود درس بگیرد. این یک فرآیند یادگیری عملی است (Steam, 2019). برای مثال، اگر بازیکن در تلاش برای متقاعد کردن یک شخصیت شکست بخورد، ممکن است مجبور شود راه دیگری را امتحان کند یا پیامدهای ناکامی خود را ببیند. این تجربه مستقیم، درس‌های اخلاقی عمیقی راجع به پیامد اعمال، اهمیت پشتکار و ارزش راه‌های مختلف برای حل یک مسئله به بازیکن می‌دهد (عالم‌زاده نوری، ۱۳۹۶، ص ۳۴۰).

جمع‌بندی

بازی‌های رایانه‌ای با ترکیب انتخاب‌های پیامدآور، تعاملات اجتماعی پیچیده و تجربیات غوطه‌ور، آزمایشگاه‌های رفتاری امنی فراهم می‌کنند که در آن: مسئولیت‌پذیری از طریق مشاهده عواقب عملی انتخاب‌ها تمرین می‌شود، مهارت‌های اجتماعی اخلاقی (همدلی، همکاری، حل تعارض) در تعامل با شخصیت‌های متنوع توسعه می‌یابند و عادات اخلاقی از طریق تکرار رفتارهای مثبت و یادگیری از اشتباهات در محیطی بدون خطر واقعی شکل می‌گیرند. این فرآیند مبتنی بر مدل یادگیری تجربی است که در آن تمرین عملی در محیط مجازی به تغییر رفتار پایدار در دنیای

واقعی منجر می‌شود. بازی‌ها با تبدیل مفاهیم اخلاقی انتزاعی به تجربیات رفتاری ملموس، ظرفیت بالایی در نهادینه‌سازی عادات اخلاقی مسئولانه در بازیکنان دارند.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف تحلیل ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در تربیت اخلاقی و با بهره‌گیری از چارچوب نظری سه‌ساحتی (بینشی، گرایشی و رفتاری) انجام شد. یافته‌ها به‌وضوح نشان می‌دهند که بازی‌های رایانه‌ای، فرا تر از یک رسانه سرگرمی‌محور، می‌تواند به‌عنوان «بزار» و «محیط» پویا و اثرگذار در شکل‌گیری، تقویت و نهادینه‌سازی فضایل اخلاقی عمل کنند. در ادامه، جمع‌بندی در سه ساحت مورد بررسی ارائه می‌گردد.

۱. تحلیل ظرفیت در ساحت بینشی: بازی‌های رایانه‌ای با بهره‌گیری از مکانیزم‌های روایی، شبیه‌سازی و تعامل، ظرفیت بی‌بدیلی در غنی‌سازی و تحول ساحت بینشی بازیکن دارند. برخلاف آموزش مستقیم و گفتاری مفاهیم اخلاقی، بازی‌ها بازیکن را مستقیماً در قلب «مسائل و چالش‌های اخلاقی» پیچیده قرار می‌دهند و او را وادار به «تفکر انتقادی»، «ارزیابی پیامدها» و «بازبینی باورها» می‌کنند. بازی‌هایی مانند *The Witcher 3*، *Disco Elysium* و *Papers, Please* با ارائه جهان‌هایی خاکستری و فاقد پاسخ‌های اخلاقی مطلق، مفاهیمی چون نسبیت اخلاقی، تعارض بین «اخلاق وظیفه‌گرا» و «نتیجه‌گرا» و مسئولیت‌پذیری را به تجربه‌ای عینی و ملموس تبدیل می‌کنند. این فرآیند، منجر به تعمیق دانش اخلاقی و شکل‌گیری یک «بینش» عمیق‌تر و پخته‌تر نسبت به پیچیدگی‌های رفتار اخلاقی در جهان واقعی می‌شود (فیروزمهر، ۱۳۹۳، ص ۲۷۲-۲۷۳). بنابراین بازی‌ها می‌توانند به‌عنوان یک «راهبرد آموزشی غیرمستقیم» برای بینش‌افزایی اخلاقی و پرورش قوه تشخیص و قضاوت اخلاقی به‌کار گرفته شوند (داستانی بنیسی و غفاری، ۱۴۰۳، ص ۲۸۶-۲۹۲).

بدیهی است که صرف برخورداری یک بازی از موقعیت‌های اخلاقی یا انتخاب‌های چندگانه، به معنای سازگاری آن با اخلاق اسلامی نیست. بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای بر مبانی انسان‌محور، نسبی‌گرایانه یا سودانگاران‌ه استوارند که خود می‌توانند منشأ آسیب‌های اخلاقی جدی باشند؛ از این‌رو سخن گفتن از «ظرفیت اخلاقی» بازی‌ها، ناظر به امکان بهره‌برداری تربیتی مشروط و هدایت‌شده از این رسانه است، نه تأیید محتوایی یا مبنایی آنها.

۲. تحلیل ظرفیت در ساحت گرایشی: ساحت گرایشی، قلب تربیت اخلاقی است و بازی‌های رایانه‌ای از طریق مکانیسم «همذات‌پنداری» و «غوطه‌وری» عاطفی، ظرفیتی شگفت‌انگیز در تأثیرگذاری بر این ساحت دارند. بازیکن با زندگی کردن در پوسته شخصیت‌های مختلف (مانند سنوا در *Hellblade* یا کارآگاه هری در *Disco Elysium*) و مواجهه با چالش‌ها، ترس‌ها و آرزوهای آنها، تنها یک ناظر بیرونی نیست، بلکه به‌طور عمیقی درگیر عواطف آنها می‌شود. این تجربه، موتور محرکه شکل‌گیری «همدلی»، «ترحم» و «تعهد اخلاقی» است (عالم‌زاده نوری، ۱۳۹۶، ص ۳۴۰). بازی‌هایی مانند *To the Moon* با برانگیختن احساسات عمیق غم، امید و فداکاری، گرایش‌های عاطفی بازیکن را

صیقل می‌دهند. همچنین سیستم‌های پاداش و تنبیه در برخی بازی‌ها مانند Dishonored نه بر اساس پاداش‌های مادی، که بر اساس بازخوردهای عاطفی و روایی عمل می‌کنند و انگیزه‌های درونی برای رفتار فضیلت‌مندانه را تقویت می‌کنند. این نشان می‌دهد بازی‌ها می‌توانند پلی بین «دانش» اخلاقی و «انگیزه و علاقه» به عمل اخلاقی ایجاد کنند (گانتز، ۱۳۹۶، ص ۵۵-۵۷).

۳. تحلیل ظرفیت در ساحت رفتاری: بازی‌های رایانه‌ای یک بستر امن برای «تمرین» و «بازتاب» رفتارهای اخلاقی فراهم می‌کنند. بازیکن در یک محیط شبیه‌سازی شده که پیامدهای تصمیماتش فوری و قابل مشاهده است، اما در عین حال بدون ریسک‌های جبران‌ناپذیر دنیای واقعی، می‌تواند اقدام به آزمایشگری اخلاقی کند. انتخاب میان نجات یا قربانی کردن یک شخصیت، تصمیم برای همکاری یا خیانت در یک بازی چندنفره و یا تمرین صبر و مدیریت منابع در بازی‌های استراتژیک، همگی «عضلات اخلاقی» بازیکن را تقویت می‌کنند. این تمرین رفتاری مکرر، به «نهادینه‌سازی» عادات اخلاقی منجر می‌شود. به بیان دیگر، بازی‌ها این فرصت استثنایی را ایجاد می‌کنند که فرد پیش از مواجهه با موقعیت‌های مشابه در زندگی واقعی، «الگوهای رفتاری» مطلوب را در خود نهادینه کرده باشد (گانتز، ۱۳۹۶، ص ۱۱۵).

در مجموع، می‌توان این‌گونه نتیجه‌گیری کرد که بازی‌های رایانه‌ای با درگیر کردن هم‌زمان و یکپارچه ساحت‌های سه‌گانه وجودی انسان (فکر، قلب و عمل)، ظرفیتی بی‌نظیر و همه‌جانبه برای تربیت اخلاقی دارند. آنها «مربی» و «مربی» را در یک محیط تعاملی و پویا کنار هم جمع می‌کنند و فرآیند تربیت را از حالت انفعالی به حالت فعال و تجربه‌محور تبدیل می‌کنند. باین حال، بهره‌گیری از این ظرفیت‌ها نیازمند «هدایت» و «مدیریت» آگاهانه است. همه بازی‌ها ذاتاً فضیلت‌مند نیستند و برخی ممکن است حاوی پیام‌ها و مکانیزم‌های تقویت‌کننده رذایل اخلاقی باشند. بنابراین نقش «مربی» (شامل والدین، معلمان و طراحان بازی) در انتخاب، همراهی و گفت‌وگو درباره تجربیات بازی، نقشی کلیدی و تعیین‌کننده است.

منابع

- آل‌بویه، علیرضا، سلیمی، محمد و جمشیدی، فاطمه (۱۳۹۸). تحلیل لایه‌ای بازی‌های رایانه‌ای: رویکردی برای داوری اخلاقی. *مطالعات بین‌رشته‌ای در رسانه و فرهنگ*، ۱۹(۱)، ۱۹۱.
- باقری، خسرو (۱۴۰۱). *نگاهی دوباره به تربیت اسلامی*. تهران: مدرسه.
- بلیلی، فریده و غلامزاده، مریم (۱۳۹۸). بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر پرورشگری کودکان ۹-۷. *پژوهش‌نامه اورمزد*، ۴۷(۲)، ۵۶-۶۴.
- تقی‌نژاد، نوشین (۱۳۸۸). *بررسی تأثیر بازی‌های رایانه‌ای پرخاصگانه بر خلاقیت و خودپنداره نوجوانان*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد روان‌شناسی عمومی. دانشگاه پیام نور استان تهران. پژوهشکده علوم انسانی و اجتماعی.
- جوکار، مجتبی، معصومی، احمد، جوکار، منصوره، حقانی‌نژاد حسن، اکبری، عارفه و اردیان، ناهید (۱۴۰۲). بررسی تأثیر استفاده از بازی‌های رایانه‌ای و وجود پرخاصگری در نوجوانان. *طلوع بهداشت*، ۲۲(۳)، ۵۰-۶۰.
- داستانی، بنیسی، حبیب و غفاری، حسن (۱۴۰۳). *روش‌های القای محتوا در بازی‌های دیجیتالی و آسیب‌شناسی آنها از منظر اسلام*. قم: دانشگاه باقرالعلوم. ☞
- داودی، محمد (۱۳۸۴). نقش معلم در تربیت دینی. قم: پژوهشگاه حوزه و دانشگاه.
- ده صوفیانی، اعظم و جعفری، الهه (۱۳۹۹). *بازی جدی، بازی فرا تر از سرگرمی*. تهران: بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای.
- رهنما، اکبر (۱۳۸۸). *درآمدی بر تربیت اخلاقی؛ مبانی فلسفی - روان‌شناختی و روش‌های آموزش اخلاق*. تهران: آبیژ.
- زومجی (۱۲ دی ۱۳۹۶). *نگاهی به داستان بازی Detroit: روایت آینده‌ای ترسناک به سبک دیوید کیچ*. <https://www.zoomg.ir/game-articles/270130-the-real-story-behind-detroit-become-human/>
- طاهری، آرین (۱۳۹۸). *بلاغت در بازی‌های رایانه‌ای*. تهران: پژوهشگاه فرهنگ، هنر و ارتباطات.
- عالمزاده نوری، محمد (۱۳۹۶). *راهبرد تربیت اخلاقی در قرآن کریم*. قم: پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی.
- فیروز مهر، محمدمهدی (۱۳۹۳). *تربیت اخلاقی با نگاهی قرآنی*. قم: پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی.
- کاظمی، حمیدرضا (۱۳۹۳). *برنامه درسی تربیت اخلاقی (با نگاهی بر آثار علامه مصباح یزدی)*. قم: مؤسسه آموزشی و پژوهشی امام خمینی. ☞
- کدیور، پروین (۱۳۸۱). *روان‌شناسی تربیتی*. تهران: سمت.
- کرافورد، گری (۱۳۹۷). *گیم‌های ویلئویی*. ترجمه زینب مددی. تهران: دانشگاه صدا و سیما.
- گانتز، بری (۱۳۹۶). *اثر بازی‌های ویلئویی و رایانه‌ای بر کودکان*. ترجمه سیدحسن پورعابدی نایینی. تهران: جوانه رشد.
- محرر، تقی (۱۳۹۸). تحلیل فلسفی نقش توحید در فضایل بینشی، گرایشی و رفتاری در نهاد خانواده. *مطالعات اخلاق کاربردی*، ۹(۳۵)، ۳۵-۶۱.
- محمدی، مهدی (۱۴۰۴). نقش استفاده از بازی‌های رایانه‌ای بر رشد اخلاقی کودکان و نوجوانان. *فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی*، ۱۵(۳)، ۸۱-۸۶.
- مصباح یزدی، محمدتقی و دیگران (۱۳۹۱). *فلسفه تعلیم و تربیت اسلامی*. تهران: مؤسسه فرهنگی مدرسه برهان.
- مطهری، مرتضی (۱۳۷۷). *عدل الهی*. تهران: صدرا.
- نوری ساریقیه، مهدیه و نجفی‌زادگان، یاسین (۱۴۰۱). بررسی تأثیر بازی‌های مجازی بر پرخاصگری در پسران ۱۳-۱۷ سال در شهر تهران. *اولین همایش بین‌المللی علوم تربیتی، مشاوره، روان‌شناسی و علوم اجتماعی*. همدان.
- Anderson, C. A. & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior. *Journal of Personality and Social Psychology*, 12(5), 353-9

- Dey, S. (2023). Rolling the dice: Disco Elysium, postmodernism and literary possibilities. (Publication No. 10. 13140/RG. 2. 2. 33779. 50723) [Master's thesis, University College London]. UCL. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.33779.50723>.
- Flescher, Samuel E. (2015). *I could never do that in real life: an exploration of real world morality and moral decision-making in role-playing video games*. Masters Thesis, Smith College, Northampton, MA.
- Foong, L. M. (2020, June 12). *Disco Elysium is an enchanting lesson on failure*. <https://deconrecon.asia/disco-elysium-is-an-enchanting-lesson-on-failure>.
- Gentile, D. A. & et al. (2009). The effects of prosocial video games on prosocial behaviors. *Journal of Personality and Social Psychology*, 35(6), 752-63.
- Henley, S. (2021). *The Best Thing About Disco Elysium Is That It Respects The Working Class*, Published Apr 21, 2021. <https://www.thegamer.com/disco-elysium-respects-working-class>.
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development: Implications for caring and justice*. Cambridge University Press.
- Jenkins, H. (2006). *Game design as narrative architecture*. In *First person: New media as story, performance, and game* (p. 118-130). MIT Press.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.
- Marshall, C. (2019, December 25). You can't change the world in Disco Elysium - and that's why it's great. *Polygon*. <https://www.polygon.com/2019/12/25/21001723/disco-elysium-rpg-roleplaying-choices-character-development-protagonist>.
- McCormick, M. (2001). Is it wrong to play violent video games? *Ethics and Information Technology*, 3(4), 277-287.
- McIntyre, A. (1984). *After virtue: A study in moral theory*. Duckworth.
- Noddings, N. (2003). *Caring: A feminine approach to ethics and moral education*. University of California Press.
- PC Gamer (2019, November 17). *Has a game ever made you rethink your moral code?* <https://www.pcgamer.com/has-a-game-ever-made-you-rethink-your-moral-code>
- Reddit. (2015, November 25). Choices and consequences in the Fallout series. *Reddit*. https://www.reddit.com/r/Fallout/comments/3yux9y/choices_and_consequences_in_the_fallout_series.
- Reed, S. (2019). *Moral choices in video games: A psychological perspective*. Palgrave Macmillan.
- Ryan, M. L. (2015). *Narrative as virtual reality 2: Immersion and interactivity in literature and electronic media*. Johns Hopkins University Press.
- Schleiner, A. (2017). Ethical game design: Papers, Please and the refugee crisis. *Game Studies*, 17(1). <https://gamestudies.org/1701/articles/schleiner>
- Schulzke, M. (2009). Moral decision-making in Fallout. *Game Studies*, 9(2). <https://gamestudies.org/0902/articles/schulzke>
- Sherer, Moshe (1998). The effect of computerized simulation games on the moral development of junior and senior high-school students , *Computers in Human Behavior*, Volume 14, Issue 2, 25 May 1998, Pages 375-386.
- Sicart, M. (2013). *Beyond choices: The design of ethical gameplay*. MIT Press.
- Sledziewski, H. (2022). Disco Elysium. Subjective List of Best Morality Systems in Video Games, *Published July, 4, 2022*. <https://www.gamepressure.com/editorials/subjective-list-of-best-morality-systems-in-video-games/disco-elysium/z459f>.
- Steam. (2019, October 17). Morale Critical instant Game Over?. *Steam Community*. <https://steamcommunity.com/app/632470/discussions/0/1609400247627447749>.
- Zagal, J. P. (2009). *Ethically Notable Videogames: Moral Dilemmas and Gameplay*. *Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*. Proceedings of DiGRA 2009.
- Zagal, J. P. (2010). *Ethical reasoning in video games*. In Proceedings of the 5th International Conference on the Foundations of Digital Games (p. 200-207). ACM.