



فصلنامه علمی پژوهشی اخلاق پژوهی

سال هفتم • شماره اول • بهار ۱۴۰۳

Quarterly Journal of Moral Studies
Vol. 7, No. 1, Spring 2024



بررسی مدیریت چالش‌های اخلاقی

در طراحی بازی‌های رایانه‌ای

علی رازی‌زاده*

doi: 10.22034/ethics.2024.51422.1686

چکیده

این مقاله به تحلیل و بررسی دورویکرد اصلی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ارتقای ارزش‌های دینی و اخلاقی می‌پردازد. رویکرد نخست، طراحی بازی‌ها با استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی است که به کاربر این امکان را می‌دهد تا با انتخاب‌های اخلاقی از پیش تعیین شده تعامل کند. این رویکرد بر انتقال مستقیم مفاهیم اخلاقی تمرکز دارد، اما شاید به محدودیت‌هایی از جمله کاهش آزادی انتخاب و کاستن از عمق تجربه کاربر بیانجامد. در مقابل، رویکرد دوم به طراحی بازی‌هایی می‌پردازد که به کاربران آزادی انتخاب میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی را می‌دهند و بدین ترتیب، امکان تجربه‌ای معنادار و چالش‌برانگیز را فراهم می‌آورند. اتخاذ این رویکرد، به شکل مؤثرتری می‌تواند موجب تغییرات مثبت در رفتار و نگرش کاربران شود. نتایج تحقیق نشان می‌دهند که طراحان بازی‌های رایانه‌ای، برای نیل به اهداف فرهنگی و آموزشی، باید تعادلی میان جذابیت بازی و تأثیرگذاری فرهنگی برقرار کنند. این مقاله ضمن تأکید بر اهمیت استفاده از رویکرد دوم، توجه به آزادی انتخاب کاربران و ارائه پیام‌های اخلاقی به‌طور غیرمستقیم را ضروری می‌انگارد.

کلیدواژه‌ها

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، تربیت اخلاقی، انتخاب اخلاقی، چالش فرهنگی، اخلاق فناوری اطلاعات.

* استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران | razizadeh@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۵/۰۷ □ تاریخ تأیید: ۱۴۰۳/۰۷/۱۲

■ رازی‌زاده، علی. (۱۴۰۳). بررسی مدیریت چالش‌های اخلاقی در طراحی بازی‌های رایانه‌ای. فصلنامه اخلاق پژوهی. ۷(۲۲): ۱۰۲-۷۵

doi: 10.22034/ethics.2024.51422.1686

۱. مقدمه

در دنیای مدرن، بازی‌های رایانه‌ای به یکی از پرطرفدارترین و تأثیرگذارترین اشکال سرگرمی تبدیل شده‌اند. این رسانه‌های تعاملی نه تنها به سرگرمی و تفریح می‌پردازند، بلکه به شکلی پیچیده و گاهی چالش‌برانگیز به موضوعات اخلاقی و اجتماعی نیز وارد می‌شوند. با پیشرفت فناوری و افزایش پیچیدگی بازی‌ها، مسئله‌عاملیت و انتخاب‌های اخلاقی کاربران به یکی از مباحث مهم در تحلیل‌های رسانه‌ای، و اخلاقی تبدیل شده است. «عاملیت»، به معنای قدرت و توانایی فرد در اتخاذ تصمیمات و اقدام‌های مستقل، در بازی‌های رایانه‌ای به شیوه‌ای خاص و منحصر به فرد ظهور می‌کند. کاربران این بازی‌ها با انتخاب‌های متنوع و پیچیده‌ای روبه‌رو هستند که هر کدام می‌تواند تأثیرات عمیق و متفاوتی بر تجربه بازی و پیامدهای اخلاقی آن داشته باشد. این انتخاب‌ها می‌توانند از جنبه‌های اجتماعی، اخلاقی و بررسی شوند و به درک بهتری از تعاملات انسانی در فضای مجازی کمک کنند.

چالش‌های اخلاقی ناشی از عاملیت کاربران در بازی‌های رایانه‌ای نه تنها به خود بازی‌ها محدود نمی‌شود، بلکه تأثیرات آن به دنیای واقعی نیز کشیده می‌شود. رفتارها و تصمیمات اخلاقی که در فضای مجازی اتخاذ می‌شود، می‌تواند بازتاب‌های قابل توجهی در زندگی واقعی کاربران داشته باشد. از این‌رو، بررسی و تحلیل این چالش‌ها می‌تواند به ایجاد بازی‌هایی مسئولانه‌تر و مفیدتر منجر شود و همچنین به ایجاد اصول اخلاقی مؤثر در طراحی بازی‌ها کمک کند.

در این مقاله، با تحلیل عمیق فرایند تصمیم‌گیری اخلاقی در محیط‌های تعاملی بازی‌ها و تأثیرگذاری این تصمیمات بر کاربران و جامعه، تلاش می‌کنیم تا درکی جامع از ابعاد اخلاقی این بازی‌ها و نقش آنها در شکل‌دهی رفتارها و نگرش‌های انسانی ارائه دهیم. در این پژوهش، به طور ویژه به بررسی مسائل کلیدی همچون پیامدهای اجتماعی و فردی ناشی از انتخاب‌های اخلاقی کاربران، چالش‌های طراحی بازی‌های اخلاقی و تأثیرگذاری این بازی‌ها بر توسعه مهارت‌های اجتماعی و اخلاقی خواهیم پرداخت.

۲. پیشینه پژوهش

در مقاله «پیچیدگی‌های انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای» (Johnson & Lee, 2019) به بررسی انتخاب‌های اخلاقی کاربران در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته شده است. محققان در این

تحقیق، چالش‌های اخلاقی مختلفی که کاربران در حین بازی با آنها مواجه می‌شوند، مانند تصمیمات در مورد رفتارهای خشونت‌آمیز و کمک به شخصیت‌های دیگر را تحلیل کرده و بر اهمیت این انتخاب‌ها در تجربه بازی تأکید کرده‌اند. هدف این تحقیق بررسی تأثیرات این انتخاب‌ها بر رفتارهای کاربران در دنیای واقعی و نحوه شکل‌دهی نگرش‌های اخلاقی آنها بوده است. در مقاله «نقش عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای» (Williams, 2018) نیز مفهوم عاملیت و تأثیر آن بر تجربه کاربری تحلیل شده و نحوه تأثیرگذاری توانایی کاربران در انتخاب تصمیمات مستقل و پیمودن مسیرهای داستانی مختلف در بازی‌های رایانه‌ای بررسی شده است. ویلیامز تأکید دارد که عاملیت، به عنوان یک عنصر کلیدی، نقشی تعیین‌کننده در شکل‌دهی به تجربه بازی ایفا می‌کند و تأثیرات مختلفی بر تجربه کاربری و پیامدهای اخلاقی دارد. هدف این تحقیق تبیین این نکته است که چگونه عاملیت می‌تواند تجربه کاربری و مسائل اخلاقی در بازی‌ها را تحت تأثیر قرار دهد.

در مقاله «عاملیت و اخلاق در رسانه‌های تعاملی» (Davids & Brown, 2022) به تحلیل چالش‌های اخلاقی ناشی از عاملیت در رسانه‌های تعاملی، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، پرداخته شده و با بررسی نمونه‌های مختلف بازی‌ها و موقعیت‌های اخلاقی موجود در آنها، به این نتیجه می‌رسد که طراحی بازی‌ها می‌تواند موقعیت‌های اخلاقی پیچیده‌ای را فراهم کند که کاربران را با مسائل اخلاقی مواجه می‌سازد. هدف این تحقیق بررسی تأثیر این موقعیت‌های اخلاقی بر رفتار و نگرش‌های کاربران در دنیای واقعی بوده است. اسمیت، در مقاله «سرگرمی و تعامل در بازی‌های دیجیتال» (Smith, 2020) تأثیرات اجتماعی و روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای و نحوه تأثیر تصمیمات اخلاقی کاربران در بازی‌ها بر رفتارهای اجتماعی و روان‌شناختی آنها را بررسی کرده و نشان داده است که انتخاب‌های اخلاقی در محیط‌های مجازی می‌توانند تأثیرات قابل توجهی بر دنیای واقعی داشته باشند. هدف این تحقیق، بررسی پیامدهای این تأثیرات و نحوه شکل‌دهی رفتارهای اجتماعی در دنیای واقعی بوده است.

همچنین پارکر در مقاله «طراحی بازی‌های اخلاقی: اصول و روش‌ها» (Parker, 2023) به تحلیل اصول طراحی بازی‌های اخلاقی و چگونگی ایجاد چالش‌های اخلاقی مؤثر در بازی‌ها پرداخته شده و ضمن بررسی چگونگی استفاده از اصول طراحی برای ایجاد موقعیت‌های اخلاقی واقعی و تأثیرگذار در بازی‌ها تأکید دارد که طراحی بازی‌ها می‌تواند برای کاربران فرصت‌هایی برای مواجهه با مسائل اخلاقی واقعی فراهم کند. هدف این تحقیق بررسی نقش طراحی بازی‌ها در ایجاد و مدیریت چالش‌های اخلاقی بوده است. در واقع، این مقاله به بررسی



ابعاد نوین و پیچیده چالش‌های اخلاقی مرتبط با عاملیت کاربران در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد که تا کنون کمتر مورد توجه قرار گرفته‌اند. برای مثال، ممکن است بازی‌های رایانه‌ای به کاربر اجازه دهند که تصمیمات بسیار سختی بگیرد، مانند انتخاب بین نجات یک شخصیت یا قربانی کردن آن برای پیشبرد داستان. این نوع انتخاب‌ها می‌تواند تأثیرات عمیق بر احساسات و اخلاق کاربر بگذارد و پرسش‌هایی دربارهٔ مسئولیت فردی در دنیای مجازی ایجاد کند. همچنین، چالش‌های اخلاقی ممکن است شامل تأثیرات اجتماعی و فرهنگی این تصمیمات بر رفتارهای واقعی کاربران نیز باشد. بر خلاف پژوهش‌های پیشین که عمدتاً بر تحلیل‌های کلی و تئوریک تمرکز داشته‌اند (Williams, 2018; Johnson & Lee, 2019)، در این تحقیق بر بررسی کاربردی‌تر و دقیق‌تر تعاملات اخلاقی در بازی‌های معاصر و تأثیرات آنها بر رفتار واقعی کاربران تمرکز شده است. افزون بر این، این مقاله با بررسی تأثیرات جدید فناوری‌های نوین بر چالش‌های اخلاقی، مانند واقعیت مجازی و تکنولوژی‌های پیشرفته (Parker, 2023)، به‌روزترین تحولات در این حوزه را تحلیل می‌کند. این رویکرد به بررسی دقیق‌تر و به‌روزتری از چالش‌های اخلاقی و عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای می‌انجامد و به شناسایی و تحلیل جنبه‌های جدیدی از پژوهش‌های مرتبط کمک می‌کند که در تحقیقات پیشین کمتر به آنها پرداخته شده است. برای نمونه، می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

الف) اخلاقیات هوش مصنوعی در بازی‌ها: با پیشرفت هوش مصنوعی و استفاده گسترده از آن در بازی‌ها، سؤالات اخلاقی جدیدی مطرح می‌شود. برای مثال، آیا هوش مصنوعی در بازی‌ها می‌تواند تصمیمات اخلاقی بگیرد؟ اگر بله، این تصمیمات بر اساس چه معیارهایی اتخاذ می‌شوند؟ چه مسئولیت‌هایی متوجه طراحان بازی‌ها برای ایجاد هوش مصنوعی اخلاقی است؟

ب) تأثیر بازی‌های واقعیت مجازی بر هویت و اخلاقیات: بازی‌های واقعیت مجازی به کاربران اجازه می‌دهند تا تجربیات بسیار واقعی را در دنیای مجازی تجربه کنند. این تجربیات ممکن است بر هویت، باورها و رفتارهای اخلاقی کاربران تأثیرگذار باشند. برای مثال، آیا بازی‌های واقعیت مجازی می‌توانند سبب تقویت یا تضعیف احساس همدلی و مسئولیت‌پذیری در کاربران شوند؟

ج) اخلاقیات در بازی‌های چند نفره آنلاین: بازی‌های چندنفره آنلاین فرصت‌های بی‌نظیری را برای تعامل اجتماعی فراهم می‌کنند، اما همچنین چالش‌های اخلاقی جدیدی را به همراه دارند.

برای مثال، چگونه می‌توان از رفتارهای سمی و آزار و اذیت در این بازی‌ها جلوگیری کرد؟ چه مسئولیت‌هایی متوجه شرکت‌های بازی‌سازی برای ایجاد محیط‌های بازی سالم و امن است؟

د) اخلاقیات در بازی‌های مبتنی بر بلاک‌چین و ارزهای دیجیتال: با ظهور فناوری بلاک‌چین و ارزهای دیجیتال، بازی‌های جدیدی با اقتصاد مجازی مبتنی بر این فناوری‌ها ایجاد شده‌اند. این بازی‌ها سؤالات اخلاقی جدیدی را در مورد مالکیت، عدالت و شفافیت مطرح می‌کنند. برای مثال، چگونه می‌توان از سوءاستفاده از ارزهای دیجیتال در بازی‌ها جلوگیری کرد؟ چه قوانین و مقرراتی برای اقتصاد مجازی بازی‌ها باید وضع شود؟

۳. روش تحقیق

این پژوهش با رویکرد تحلیلی تفسیری و استقرانی به بررسی چالش‌های اخلاقی عاملیت کاربران در بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. هدف اصلی مطالعه تحلیل و تفسیر تأثیرات اخلاقی ناشی از تصمیمات کاربران در بازی‌های رایانه‌ای و بررسی چگونگی شکل‌گیری و تعامل این تأثیرات در دنیای واقعی است.

روش پژوهش بر تحلیل محتوای بازی‌های رایانه‌ای متمرکز است. در این راستا، نمونه‌ای از بازی‌های رایانه‌ای که دارای موقعیت‌های اخلاقی پیچیده هستند، انتخاب و بررسی می‌شوند. این بازی‌ها با توجه به معیارهایی مانند وجود تصمیمات اخلاقی مهم، تأثیرات داستانی و تعاملات کاربر انتخاب می‌شوند.

برای تحلیل محتوای بازی‌ها، از روش‌های تحلیل کیفی استفاده می‌شود که شامل شناسایی و ارزیابی جنبه‌های مختلف اخلاقی و تأثیرات آنها بر عاملیت کاربران است. این تحلیل به منظور درک عمیق‌تر از چگونگی شکل‌گیری موقعیت‌های اخلاقی و تأثیرات آنها بر رفتار و تصمیمات کاربران انجام می‌شود.

با استفاده از رویکرد استقرانی، داده‌های جمع‌آوری شده از تحلیل محتوا به‌طور سیستماتیک بررسی می‌شوند. تحلیل‌ها مبتنی بر استدلال و تفسیر دقیق داده‌ها صورت می‌گیرد تا الگوها و مضامین مشترک در تجربیات اخلاقی کاربران شناسایی شود. به این شکل، تلاش می‌شود تا جای ممکن تحلیلی از عمق تجربیات و تأثیرات اخلاقی تصمیمات کاربران در بازی‌های رایانه‌ای مشخص شود.



۴. چارچوب پژوهش

پژوهش حاضر برای بررسی چالش‌ها و پیشنهاد راه حلی برای بهره‌گیری از فرصت‌های موجود در عرصه بازی‌های رایانه‌ای، نیازمند طرح و تبیین مهم‌ترین مسائل مرتبط با این حوزه است. در ادامه، این مسائل به صورت مختصر توضیح داده می‌شوند.

۱.۴. تعریف و ابعاد عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای

«عاملیت»^۱ در بازی‌های رایانه‌ای به توانایی کاربران در اتخاذ تصمیمات مستقل و تأثیرگذاری بر نتایج بازی‌ها اشاره دارد و یکی از مباحث کلیدی در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به شمار می‌رود. این مفهوم به‌ویژه به تعامل کاربر با محیط‌های مجازی و تجربه کلی بازی مرتبط است. ویلیامز، ضمن بررسی دقیق و عمیق مفاهیم «عاملیت» و تأثیر آن بر تجربه کاربری، تأکید می‌کند که عاملیت می‌تواند به‌طور قابل توجهی بر تعامل کاربران با محیط‌های مجازی و تجربه کلی آنها از بازی‌ها تأثیر بگذارد (Williams, 1961, pp. 23-34). ویلیامز تحلیل می‌کند که افزایش عاملیت در بازی‌ها می‌تواند به تجربه‌ای بیشتر از آزادی عمل و توانایی تصمیم‌گیری برای کاربران بیانجامد که در نهایت، سبب افزایش تعهد و رضایت آنها از بازی می‌گردد. این مباحث و دیدگاه‌ها در تحقیقات میلر گسترش یافته است. میلر به تحلیل دقیق‌تری از نقش «عاملیت» در شکل‌گیری تجربیات فردی در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است (Miller, 2021, pp. 45-56). به اعتقاد میلر، «عاملیت» نه تنها بر تعامل کاربران با محیط بازی، بلکه بر شکل‌گیری تجربیات فردی آنها نیز تأثیر می‌گذارد. این تحلیل به بررسی این نکته می‌پردازد که چگونه طراحی بازی‌ها می‌تواند به کاربران این امکان را بدهد که مسیرهای مختلف را تجربه کنند و در نتیجه، تجربیات شخصی و منحصر به فردی داشته باشند. این تأثیرات، عاملیت بر تجربه کاربری و تعامل با محیط‌های مجازی به وضوح نشان‌دهنده اهمیت این مفهوم در طراحی بازی‌های رایانه‌ای است و نشان می‌دهد که چگونه می‌توان با بهره‌گیری از عاملیت به بهبود تجربه کاربر و ارتقای کیفیت بازی‌ها پرداخت.

۲.۴. چالش‌های اخلاقی ناشی از انتخاب‌های کاربران در بازی‌های رایانه‌ای

چالش‌های اخلاقی ناشی از انتخاب‌های کاربران در بازی‌های رایانه‌ای یکی از حوزه‌های کلیدی و



۸۰

فصلنامه علمی-پژوهشی اخلاق پژوهی

سال هفتم

شماره اول

بهار ۱۴۰۳

مورد توجه در تحقیقات علمی در زمینه بازی‌های دیجیتال است. این چالش‌ها به بررسی نحوه تأثیرگذاری انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی کاربران بر رفتار و نگرش‌های آنها در دنیای واقعی می‌پردازند.

جانسون و لی در مقاله «پیچیدگی‌های انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای» به بررسی عمیق این موضوع پرداخته‌اند. این پژوهشگران تأکید کرده‌اند که بازی‌ها می‌توانند موقعیت‌های اخلاقی پیچیده‌ای را ایجاد کنند که کاربران را به اتخاذ تصمیمات اخلاقی دشوار وادار می‌کنند (Johnson & Lee, 2019, pp. 78-89). به عبارتی، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان رسانه‌ای تعاملی، توانایی ایجاد موقعیت‌های اخلاقی پیچیده را دارند که نیازمند تصمیم‌گیری‌های دشوار از سوی کاربران هستند. این موقعیت‌ها می‌توانند شامل انتخاب‌های بین خیر و شر، یا تصمیم‌گیری در شرایط بحرانی باشند که در نتیجه، کاربران با چالش‌های اخلاقی واقعی مواجه می‌شوند.

دیویدز و براون نیز به تحلیل نمونه‌های مختلف بازی‌ها پرداخته‌اند و به این نتیجه رسیده‌اند که این انتخاب‌های اخلاقی می‌توانند تأثیرات عمیقی بر نگرش‌ها و رفتارهای کاربران در دنیای واقعی داشته باشند (Davis & Brown, 2022, pp. 100-112). این پژوهشگران به بررسی این موضوع پرداخته‌اند که چگونه تصمیمات اخلاقی کاربران در محیط‌های مجازی می‌تواند به تغییرات واقعی در نگرش‌ها و رفتارهای آنها در زندگی واقعی منجر شود. این تأثیرات می‌تواند شامل تغییر در رفتارهای اجتماعی، اخلاقی و حتی ارزش‌های فردی کاربران باشد که به تبع آن، نحوه تعامل آنها با دنیای واقعی تحت تأثیر قرار می‌گیرد.

در مجموع، این تحقیقات نشان می‌دهد که انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای به شکل مستقیم و غیرمستقیم می‌توانند بر رفتار و نگرش‌های کاربران تأثیر بگذارند و به بررسی عمیق‌تری از تأثیرات این انتخاب‌ها بر جنبه‌های مختلف زندگی واقعی کاربران نیاز است.

۳.۴. تأثیرات اجتماعی

پژوهش‌ها، آشکارا نشان می‌دهند که تصمیمات اخلاقی اتخاذ شده در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند تأثیرات عمیق و قابل توجهی بر رفتار اجتماعی و کاربران داشته باشند. این تأثیرات به طور مستقیم از طریق تعاملات درون بازی و غیرمستقیم از طریق تغییرات نگرشی و رفتاری در دنیای واقعی به کاربران منتقل می‌شود. اسمیت، ضمن بررسی تأثیرات اجتماعی بازی‌های رایانه‌ای، تأکید کرده که



تصمیمات اخلاقی در محیط‌های مجازی می‌توانند به تغییرات قابل توجهی در نگرش‌ها و رفتارهای اجتماعی کاربران در دنیای واقعی منجر شوند (Smith, 2020, pp. 90-105). به عنوان مثال، کاربران ممکن است ارزش‌ها و الگوهای رفتاری را که در بازی‌ها تجربه کرده‌اند، به دنیای واقعی منتقل کنند. این تغییرات می‌تواند شامل تغییر در نحوه تعامل با دیگران، شیوه‌های حل مشکلات و حتی دیدگاه‌های اجتماعی و فرهنگی باشد. اسمیت بر این نکته تأکید دارد که تجربه‌های اخلاقی در بازی‌ها می‌توانند به تقویت یا تغییر نگرش‌های اجتماعی کاربران کمک کنند و بهبود یا آسیب به تعاملات اجتماعی واقعی آنها منجر شوند.

گرین و رابینسون نیز در پژوهش‌های خود به نتایج مشابهی دست یافته‌اند و نشان داده‌اند که چالش‌های اخلاقی در بازی‌ها می‌توانند تأثیرات و اجتماعی معناداری داشته باشند (Green & Robinson, 2023, pp. 55-67). این پژوهشگران تأکید کرده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای با ارائه موقعیت‌های اخلاقی و چالش‌برانگیز می‌توانند تأثیرات عمیقی بر وضعیت روانی و اجتماعی کاربران بگذارند. برای مثال، مواجهه با تصمیمات اخلاقی پیچیده در بازی‌ها می‌تواند به افزایش آگاهی اجتماعی و کاربران کمک کند و یا به آنها در توسعه مهارت‌های حل تعارض و همدلی کمک کند. افزون بر این، این نوع تجربیات می‌توانند سبب افزایش حساسیت اجتماعی و تقویت مسئولیت‌پذیری در دنیای واقعی شوند.

در کل، این پژوهش‌ها نشان می‌دهند که تصمیمات اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای، افزون بر تأثیرات مستقیم بر تجربه بازی، می‌توانند به تغییرات معناداری در رفتار اجتماعی و کاربران منجر شوند. این امور نه تنها بر نحوه تعامل کاربران با دیگران در دنیای واقعی تأثیرگذارند، بلکه ممکن است به بهبود یا پیچیده‌تر کردن وضعیت روانی و اجتماعی آنها منجر شوند.

۴.۴. تأثیر طراحی بازی‌های رایانه‌ای بر چالش‌های اخلاقی

طراحی بازی‌های رایانه‌ای نقشی اساسی و کلیدی در ایجاد چالش‌های اخلاقی و تأثیرگذاری بر تجربه کاربران ایفا می‌کند. این موضوع اهمیت بسیاری در پژوهش‌های اخیر یافته و به‌ویژه در مطالعات مربوط به چگونگی طراحی و مدیریت موقعیت‌های اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای برجسته شده است.

پارکر پس از تحلیل اصول طراحی بازی‌های اخلاقی، توضیح داده که طراحی دقیق می‌تواند به

ایجاد موقعیت‌های اخلاقی مؤثر و واقعی در بازی‌ها کمک کند (Parker, 2023, pp. 123-135). او تأکید دارد که اصول طراحی بازی‌ها باید به گونه‌ای باشد که چالش‌های اخلاقی را به طور طبیعی و معنادار در محیط بازی گنجانده و به کاربران فرصت دهد تا با این موقعیت‌ها به طور عمیق و تأثیرگذار تعامل کنند. به عبارت دیگر، طراحی مؤثر می‌تواند به کاربران کمک کند تا در شرایط مختلف اخلاقی تصمیم‌گیری کنند و این تصمیمات به طور معنادار بر تجربه کلی بازی تأثیر بگذارد. در تطابق با این یافته‌ها، میلر نیز در مقاله خود به بررسی اهمیت طراحی بازی‌ها در شکل‌دهی تجربیات اخلاقی پرداخته و تأکید کرده که طراحی بازی‌ها نمی‌تواند صرفاً بر پایه جنبه‌های تفریحی و سرگرم‌کننده باشد، بلکه باید به طور جدی به جنبه‌های اخلاقی و تأثیرات آنها بر رفتار و نگرش‌های کاربران توجه کند (Miller, 2021, pp. 45-56).

به عبارت دیگر، طراحی بازی‌ها باید به گونه‌ای باشد که کاربران را با موقعیت‌های اخلاقی پیچیده و چالش‌برانگیز روبه‌رو کند، تا آنها بتوانند در دنیای مجازی، تصمیمات اخلاقی را تجربه کرده و به طور واقعی‌تر با مسائل اخلاقی آشنا شوند.

این دو پژوهش نشان می‌دهند که طراحی بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند تأثیرات عمیق و قابل توجهی بر تجربه کاربران از نظر اخلاقی داشته باشد. طراحی مؤثر نه تنها به ایجاد چالش‌های اخلاقی واقعی کمک می‌کند، بلکه به شکل‌گیری تجربیات اخلاقی نیز می‌انجامد که می‌تواند به بهبود درک و تجزیه و تحلیل مسائل اخلاقی توسط کاربران منجر شود. در نتیجه، توجه به اصول طراحی اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به ارتقاء تجربه کلی بازی و تأثیرگذاری مثبت بر نگرش‌های اخلاقی کاربران کمک کند.

۵.۴. پژوهش‌های اخیر و روندهای آینده

پژوهش‌های اخیر به ویژه در زمینه تأثیرات تکنولوژی‌های نوین بر چالش‌های اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای توجه زیادی کرده‌اند. این تحقیقات به خوبی نشان می‌دهند که تکنولوژی‌های جدید می‌توانند ابعاد جدیدی از مسائل اخلاقی را به عرصه بازی‌های رایانه‌ای وارد کنند و به این ترتیب، طراحی و تحلیل این بازی‌ها را پیچیده‌تر کنند.

تیلور، ضمن بررسی تأثیرات واقعیت مجازی و تکنولوژی‌های نوین بر تصمیمات اخلاقی کاربران، بر این باور است که تکنولوژی‌های جدید، به ویژه واقعیت مجازی، می‌تواند چالش‌های



اخلاقی جدیدی را به وجود آورند که پیش از این در محیط‌های بازی سنتی وجود نداشتند. واقعیت مجازی با ایجاد محیط‌های کاملاً غوطه‌ور و تعاملات شبیه‌سازی شده، می‌تواند کاربران را در موقعیت‌هایی قرار دهد که تصمیم‌گیری اخلاقی آنها به‌طور مستقیم تحت تأثیر تکنولوژی‌های پیشرفته قرار گیرد (Taylor, 2021, pp. 67-80). این تغییرات می‌تواند به ایجاد موقعیت‌های پیچیده‌تر و غیرقابل پیش‌بینی برای کاربران منجر شود و نیاز به تحلیل و طراحی دقیق‌تری در این زمینه دارد.

ویلسون و تامپسون نیز در مقاله‌ای به تحلیل نحوه تطابق طراحی بازی‌های جدید با اصول اخلاقی پرداخته‌اند و بر این نکته تأکید کرده‌اند که پژوهش‌های آینده باید توجه بیشتری به تغییرات تکنولوژیکی و اجتماعی داشته باشند (Wilson & Thompson, 2024, pp. 22-36). آنها به این نتیجه رسیده‌اند که طراحی بازی‌ها باید به‌طور مداوم با تغییرات تکنولوژیکی و روندهای اجتماعی سازگار شود تا بتواند چالش‌های اخلاقی جدید را به‌طور مؤثر مدیریت کند. به اعتقاد آنها، طراحی بازی‌ها در آینده باید به تأثیرات روان‌شناختی و اجتماعی ناشی از تکنولوژی‌های نوین توجه بیشتری داشته باشد و در پاسخ به این تغییرات، روش‌های جدیدی برای تحلیل و طراحی چالش‌های اخلاقی ارائه دهد.

در مجموع، این پژوهش‌ها نشان می‌دهند که روندهای آینده در طراحی بازی‌های رایانه‌ای باید با توجه به پیشرفت‌های تکنولوژیکی و تغییرات اجتماعی به‌طور پیوسته ارزیابی و به‌روزرسانی شوند. این تغییرات می‌تواند به گسترش و پیچیده‌تر شدن چالش‌های اخلاقی در بازی‌ها منجر شود و نیازمند پژوهش‌های مستمر و تطبیق طراحی بازی‌ها با این تحولات است. توجه به این روندها می‌تواند به طراحی بازی‌های اخلاقی و مؤثرتر کمک کند و به بهبود تعاملات اخلاقی در دنیای مجازی منجر شود.

۵. مدیریت چالش‌های اخلاقی ناشی از عاملیت کاربران در بازی‌های رایانه‌ای

در ادامه، به بررسی و تحلیل رویکردهای مختلف برای مدیریت چالش‌های اخلاقی ناشی از عاملیت کاربران در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته می‌شود. هدف این مقاله شناسایی و تحلیل دو رویکرد اصلی است که به‌طور خاص بر جنبه‌های اخلاقی و تصمیم‌گیری‌های کاربران در محیط‌های بازی تأثیر می‌گذارند و از همین رو، بررسی نحوه تعامل کاربران با موقعیت‌های

اخلاقی پیچیده در بازی‌ها و تأثیر این تعاملات بر رفتار و نگرش‌های آنها در دنیای واقعی محور اصلی مقاله را شکل می‌دهد. نتایج پژوهش بر اهمیت طراحی بازی‌هایی که بتوانند به‌طور مؤثر چالش‌های اخلاقی را مدیریت کنند و به ارتقاء ارزش‌های اخلاقی و دینی کاربران کمک کنند، تأکید می‌کند. این یافته‌ها می‌تواند به طراحان بازی‌های رایانه‌ای کمک کند تا با ایجاد موقعیت‌های اخلاقی معنادار و مدیریت مؤثر عاملیت کاربران، به تغییرات مثبت در نگرش و رفتار آنان دست یابند.

۵. ۱. رویکرد نخست: طراحی با شخصیت‌های دینی و تاریخی

یکی از رویکردهای مهم در طراحی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ارتقاء ارزش‌های دینی و اخلاقی، استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی به عنوان مبنای طراحی بازی‌هاست. در این رویکرد، طراحان بازی‌ها از شخصیت‌ها و وقایع تاریخی و دینی الهام می‌گیرند و آنها را به عنوان عناصر کلیدی بازی‌های خود به کار می‌برند. این روش به‌طور عمده به دنبال ایجاد حس هم‌ذات‌پنداری و آموزش مستقیم ارزش‌های مذهبی و تاریخی به کاربران است.

۵. ۱. ۱. ویژگی‌های این رویکرد

الف) استفاده از شخصیت‌های مذهبی و تاریخی: در این مدل طراحی، شخصیت‌های بازی معمولاً شامل شمایل مذهبی، پیامبران، یا شخصیت‌های تاریخی معتبر هستند که در منابع دینی و تاریخی به عنوان نمونه‌های برجسته از رفتار اخلاقی و انسانی معرفی شده‌اند. برای مثال، طراحی بازی‌هایی که بر اساس زندگی شخصیت‌هایی چون طالوت (از شخصیت‌های دینی در متون مذهبی) است، به کاربر این امکان را می‌دهد که با داستان‌ها و آموزه‌های مرتبط با این شخصیت‌ها آشنا شود. برای نمونه، در یک بازی که کاربر نقش طالوت را ایفا می‌کند، او می‌تواند در موقعیت‌های مختلف تصمیماتی بگیرد که نمایانگر رهبری عادلانه و حکمت است. این تصمیمات می‌تواند شامل انتخاب بین حفظ عدالت در برابر فشارهای اجتماعی یا ترویج صداقت باشند که به کاربر فرصتی می‌دهد تا از طریق تعامل با داستان، آموزه‌های اخلاقی و دینی مرتبط با طالوت را درک کند.

ب) انتقال و آموزش مستقیم مفاهیم اخلاقی: این نوع طراحی به‌طور خاص بر امکان آموزش



مستقیم و انتقال ارزش‌های اخلاقی از طریق روایت داستانی و تعاملات درون بازی تمرکز دارد. کاربر به‌طور مستقیم از طریق رفتار و تصمیمات شخصیت‌های مذهبی یا تاریخی، با ارزش‌ها و اصول اخلاقی آشنا می‌شود. این آموزش معمولاً به صورت ساده و غیر قابل انعطاف است، به این معنا که بازی تنها گزینه‌های اخلاقی را به کاربران ارائه می‌دهد و عملاً امکان انتخاب‌های غیراخلاقی را از آنها سلب می‌کند؛ زیرا شخصیت دینی نمی‌تواند گزینه‌های غیراخلاقی را انتخاب کند. برای نمونه، در یک بازی که کاربر نقش پیامبری الهی را ایفا می‌کند، ممکن است با موقعیتی مواجه شود که به او این امکان را می‌دهد تا بین بخشایش و تنبیه انتخاب کند. بازی تنها گزینه‌های بخشایش را به کاربر ارائه می‌دهد و عملاً او را از انتخاب گزینه‌های خشن یا غیراخلاقی باز می‌دارد که در نتیجه، به تقویت آموزه‌های اخلاقی مثبت می‌انجامد. این نوع طراحی به کاربر کمک می‌کند تا درک بهتری از ارزش‌های انسانی و اخلاقی پیدا کند.

ج) **ترویج هم‌ذات‌پنداری:** طراحی بازی بر اساس شخصیت‌های دینی و تاریخی می‌تواند به ایجاد حس هم‌ذات‌پنداری در کاربران کمک کند. به این معنا که کاربران با ورود به دنیای شخصیت‌های مذهبی یا تاریخی و تجربه کردن شرایط و چالش‌های مشابه با آنها، احساس نزدیکی و درک عمیق‌تری نسبت به آموزه‌های دینی و تاریخی پیدا می‌کنند. برای نمونه، کاربری که در یک بازی به نقش یک شخصیت تاریخی مهم مانند سقراط یا پیامبری الهی بازی می‌کند، می‌تواند با مواجهه با چالش‌ها و تصمیمات آن شخصیت، احساس کند که به نوعی درک بیشتری از فلسفه یا آموزه‌های دینی دارد. این تجربه می‌تواند به تعمیق فهم کاربر از موضوعات دینی و تاریخی منجر شود و سبب شود که آنها به ارزش‌ها و اصول اخلاقی مرتبط با آن شخصیت‌ها توجه بیشتری کنند. این نوع طراحی نه تنها به سرگرمی کمک می‌کند، بلکه می‌تواند به آموزش و ارتقاء آگاهی فرهنگی و دینی نیز بیانجامد.

۵. ۱. ۲. محدودیت‌های رویکرد اول

الف) **محدودیت در انتخاب‌ها و آزادی عمل:** یکی از اصلی‌ترین محدودیت‌های این رویکرد، محدود کردن انتخاب‌ها به گزینه‌های اخلاقی است. این محدودیت به معنای محرومیت کاربر از آزادی عمل در انتخاب بین گزینه‌های مختلف است. به عبارت دیگر، وقتی بازی تنها انتخاب‌های اخلاقی را به کاربر ارائه می‌دهد، عملاً امکان بررسی و تجربه انتخاب‌های

غیر اخلاقی از بین می‌رود. این امر می‌تواند به کاهش عمق تجربه کاربر و تأثیرگذاری محدود بازی منجر شود. در واقع، این طراحی مشابه نمایش‌های سینمایی است که در آنها قابلیت‌های تعاملی و استدلالی کاربر به حداقل می‌رسد و در نتیجه، نتایج کمتری در تغییر رفتار و نگرش کاربران نسبت به بازی‌هایی که آزادی انتخاب بیشتری به آنها می‌دهند، خواهد داشت. برای نمونه، در یک بازی که به زندگی شخصیت مذهبی مانند پیامبری الهی می‌پردازد، اگر تمامی انتخاب‌ها حول محور اخلاق و انصاف باشد، کاربر نمی‌تواند تجربیات مربوط به چالش‌های اخلاقی واقعی را تجربه کند. به همین دلیل، او نمی‌تواند انتخابی بین رفتارهای اخلاقی و غیر اخلاقی داشته باشد و این می‌تواند سبب شود که تجربه بازی برای او کسل‌کننده و کم‌عمق شود. در مقایسه، بازی‌هایی که اجازه می‌دهند کاربر با پیامدهای انتخاب‌های مختلف خود، حتی اگر غیر اخلاقی باشند، روبه‌رو شود، می‌توانند به او کمک کنند تا بهتر ادراک کند که چگونه این انتخاب‌ها بر زندگی او اثر می‌گذارند و حتی زمینه‌های لازم برای شکل‌گیری تفکر انتقادی را فراهم کند.



۸۷

ب) تقلید سطحی از سینما: در استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی در بازی‌ها، اگر به‌طور کامل به انتخاب‌های اخلاقی توجه نشود، می‌تواند به تقلید سطحی از سینما تنزل یابد. در چنین مواردی، بازی‌ها بیشتر بر بُعد سمعی-بصری و جنبه‌های تفریحی مشابه سینما تمرکز می‌کنند و از ظرفیت‌های منحصر به فرد رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای به‌خوبی بهره نمی‌برند. این رویکرد ممکن است تنها به جنبه‌های تفریحی و آموزنده مشابه سینما محدود شود و نتواند به‌طور مؤثری بر تغییر نگرش کاربران تأثیر بگذارد. برای نمونه، اگر یک بازی بر اساس داستان‌های پیامبری الهی طراحی شده باشد، اما تنها به نمایش سکانس‌های دیدنی و جذاب از معجزات و آموزه‌های او پردازد، بدون آنکه کاربر را در تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و تعاملی درگیر کند، این بازی به تقلید سطحی از سینما تبدیل می‌شود. در این حالت، کاربران تنها به تماشای داستان‌ها می‌پردازند و تجربه‌ای عمیق و تعاملی نخواهند داشت که می‌تواند به تغییر نگرش یا تقویت ارزش‌های اخلاقی آنها منجر شود. به جای این رویکرد، اگر بازی به کاربران اجازه دهد که در موقعیت‌های اخلاقی مختلف قرار بگیرند و انتخاب‌هایی انجام دهند که تأثیرات واقعی بر داستان و شخصیت‌ها بگذارد، تجربه‌ای غنی‌تر و مؤثرتر فراهم خواهد شد.

ج) عدم انعطاف‌پذیری: این نوع طراحی عمدتاً بر ارائه یک الگوی از پیش تعیین‌شده از رفتار

اخلاقی و دینی متمرکز است و به کاربران این امکان را نمی‌دهد تا با چالش‌های اخلاقی پیچیده‌تری روبه‌رو شوند. این موضوع می‌تواند منجر به کاهش عمق تجربیات آموزشی و کاهش تعامل فعال در فرایند تصمیم‌گیری شود. برای نمونه، در یک بازی که بر اساس داستان‌های حضرت نوح (ع) طراحی شده، اگر تمامی تصمیمات کاربر محدود به نجات افرادی باشد که به او ایمان دارند، او هرگز با چالش‌هایی مانند انتخاب بین نجات انسان‌های غیر مؤمن یا توسعه درک دینی مواجه نخواهد شد. در این صورت، تجربه کاربر به داستان‌گویی سطحی محدود می‌شود که فرصتی برای تفکر عمیق یا تحلیل عواقب انتخاب‌هایش فراهم نمی‌کند. در عوض، اگر بازی به کاربر اجازه دهد تا در شرایطی قرار بگیرد که انتخاب‌های اخلاقی‌اش تأثیرات جدی بر روابطش با دیگر شخصیت‌ها داشته باشد، عمق تجربیات آموزشی و تعامل فعال او به‌طور قابل توجهی افزایش خواهد یافت.

۵. ۱. ۳. نمونه‌های عملی

در عمل، بازی‌هایی که به طراحی بر اساس شخصیت‌های دینی و تاریخی پرداخته‌اند، معمولاً به دنبال بازسازی وقایع تاریخی یا زندگی شخصیت‌های مذهبی به‌طور دقیق و آموزنده هستند. به عنوان مثال، بازی‌هایی که زندگی پیامبران یا شخصیت‌های دینی را بازسازی می‌کنند، تلاش دارند تا با روایت داستان‌ها و ارائه مدل‌های رفتاری مناسب، آموزه‌های اخلاقی و دینی را به کاربران منتقل کنند. این بازی‌ها ممکن است تمرکز ویژه‌ای بر روی الگوهای رفتاری مثبت داشته باشند و کاربران را به سمت انتخاب‌های اخلاقی هدایت کنند.

در نهایت، طراحی بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی، با وجود مزیت‌های قابل توجه در زمینه آموزش و آشنایی با مفاهیم اخلاقی، با محدودیت‌هایی نیز مواجه است. این محدودیت‌ها شامل کاهش آزادی عمل کاربران و تقلید سطحی از سینما می‌شود که می‌تواند تأثیرگذاری و عمق تجربه کاربر را کاهش دهد. بنابراین، برای بهره‌برداری بهینه از ظرفیت‌های بازی‌های رایانه‌ای در انتقال مفاهیم اخلاقی، لازم است تا در طراحی این بازی‌ها به جنبه‌های تعاملی و انعطاف‌پذیری انتخاب‌های اخلاقی توجه بیشتری شود.

۵. ۲. رویکرد دوم: طراحی با آزادی انتخاب‌های اخلاقی و غیر اخلاقی

رویکرد دوم در طراحی بازی‌های رایانه‌ای به این صورت است که کاربران را در موقعیت‌هایی

قرار می‌دهد که در آنها می‌توانند میان انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی تصمیم‌گیری کنند. این طراحی، بر خلاف رویکرد نخست که انتخاب‌ها را محدود به گزینه‌های اخلاقی می‌کند، به کاربران آزادی عمل بیشتری می‌دهد و آنان را به مواجهه با چالش‌های اخلاقی واقعی‌تر در فضای بازی می‌کشاند. برای نمونه، در بازی‌هایی که به کاربران این امکان را می‌دهند که انتخاب کنند بین کمک به مردم یا به عمد سبب گسترش مشکلات شدن، گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی به‌طور هم‌زمان در دسترس کاربر قرار می‌گیرد. این طراحی به کاربر اجازه می‌دهد تا با پیچیدگی‌های اخلاقی روبه‌رو شود و تأثیر انتخاب‌هایش را به وضوح مشاهده کند. به عنوان مثال، در یک بازی نقش‌آفرینی که کاربر نقش یک قهرمان را ایفا می‌کند، ممکن است با دو گزینه مواجه شود: کمک به ساکنان یک دهکده در مقابله با یک حمله، یا عدم مداخله و اجازه دادن به مشکلاتی مانند دزدی و آسیب به افراد بی‌گناه. این نوع انتخاب‌ها به کاربر این فرصت را می‌دهد که نه تنها تصمیم بگیرد، بلکه پیامدهای انتخاب‌هایش را نیز تجربه کند. این نوع طراحی می‌تواند به توسعه تفکر انتقادی و آگاهی اجتماعی کمک کند؛ زیرا کاربر می‌بیند که چگونه انتخاب‌هایش بر زندگی دیگران تأثیر می‌گذارد. در نتیجه، او می‌تواند ارزش‌ها و اصول اخلاقی را به‌طور عملی و تجربی درک کند و یاد بگیرد که تصمیمات اخلاقی اغلب با عواقب پیچیده‌ای همراه هستند.



۸۹

۵.۲.۱. ویژگی‌های این رویکرد

الف) اثرگذاری عمیق‌تر بر تصمیم‌گیری کاربران: این رویکرد به‌طور مؤثرتری به کاربران اجازه می‌دهد که تصمیمات خود را با دقت بیشتری اتخاذ کنند و با پیامدهای انتخاب‌های خود مواجه شوند. در واقع، بازی‌هایی که به کاربران آزادی انتخاب بین گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی را می‌دهند، به‌طور عمیق‌تری تأثیرگذار خواهند بود. در این نوع بازی‌ها، کاربران نه تنها با محیط و شخصیت‌های بازی تعامل می‌کنند، بلکه با پیامدهای واقعی تصمیمات خود نیز روبه‌رو می‌شوند. این مواجهه با پیامدها می‌تواند به تغییرات مثبت در نگرش و رفتار کاربران منجر شود؛ زیرا آنها با درک بهتر اثرات انتخاب‌های خود، به‌طور فعال‌تری به بررسی و ارزیابی گزینه‌های اخلاقی می‌پردازند. برای نمونه، در یک بازی نقش‌آفرینی مانند *The Witcher 3: Wild Hunt*، کاربر می‌تواند انتخاب کند که بین کمک به یک گروه از مردم در برابر یک هیولا یا عدم مداخله و اجازه دادن به مشکلات ادامه یابد، انتخاب کند. اگر کاربر تصمیم به کمک بگیرد، او می‌تواند

پیامدهای مثبت مانند تشکر و پاداش از سوی مردم را تجربه کند، اما اگر تصمیم بگیرد که کمک نکند، ممکن است شاهد نتایج منفی مانند آسیب دیدن بی‌گناهان باشد. این تجربه به کاربر کمک می‌کند تا پیچیدگی‌های اخلاقی را درک کند و در تصمیم‌گیری‌های آینده خود، به پیامدهای انتخاب‌هایش توجه بیشتری داشته باشد. به این ترتیب، بازی به یک ابزار یادگیری و تفکر انتقادی تبدیل می‌شود که کاربران را به بررسی عمیق‌تر ارزش‌ها و اصول اخلاقی ترغیب می‌کند.

ب) ایجاد تجربه‌های معنادار و چالش‌برانگیز: تحقیقات نشان داده‌اند که این نوع طراحی، به دلیل توانایی آن در ایجاد تجربه‌های معنادار و چالش‌برانگیز، تأثیرات بیشتری بر رفتار و نگرش کاربران خواهد داشت. زمانی که کاربران در یک محیط بازی با انتخاب‌های واقعی و پیچیده مواجه می‌شوند، این چالش‌ها موجب می‌شود که آنها تصمیمات خود را با دقت بیشتری ارزیابی کنند. این ارزیابی می‌تواند به تغییرات واقعی در نگرش آنها نسبت به مسائل اخلاقی و اجتماعی منجر شود. به عبارت دیگر، بازی‌هایی با این رویکرد به دلیل ایجاد موقعیت‌های تصمیم‌گیری واقعی و پیامدهای ملموس، می‌توانند در ارتقاء درک اخلاقی کاربران و تغییر رفتارهای آنها مؤثر واقع شوند. برای نمونه، در بازی *Life is Strange*، بازیکن با انتخاب‌هایی مواجه می‌شود که تأثیرات عمیقی بر داستان و روابط شخصیت‌ها دارند. برای مثال، کاربر ممکن است تصمیم بگیرد که آیا باید به یک دوست در مشکل کمک کند یا نه. این انتخاب نه تنها بر نتیجه داستان تأثیر می‌گذارد، بلکه به کاربر این امکان را می‌دهد که عواقب انتخاب‌هایش را درک کند. اگر کاربر تصمیم بگیرد که کمک نکند، ممکن است شاهد تأثیرات منفی بر دوستی‌ها و احساسات شخصیت‌ها باشد. این نوع تجربیات، به کاربران فرصتی می‌دهد تا به طور عمیق‌تری با مسائل اخلاقی و اجتماعی درگیر شوند و به تأمل در ارزش‌های خود بپردازند. به همین دلیل، بازی‌هایی با چنین طراحی‌هایی می‌توانند در شکل‌دهی به نگرش‌ها و رفتارهای کاربران بسیار مؤثر باشند.

ج) تعادل میان جذابیت و پیام‌های اخلاقی: بازی‌هایی که به‌طور متوازن میان جذابیت و پیام‌های اخلاقی طراحی شده‌اند، قادرند به طور همزمان اهداف سرگرم‌کننده و آموزشی را دنبال کنند. این رویکرد به بازی‌ها این امکان را می‌دهد که هم در سطح سرگرمی و هم در سطح آموزشی مؤثر باشند. به عبارت دیگر، با ترکیب جذابیت و چالش‌های اخلاقی، این نوع بازی‌ها می‌توانند به نتایج مثبت فرهنگی و اخلاقی دست یابند و به‌طور همزمان تجربه‌ای لذت‌بخش و آموزنده را برای کاربران فراهم کنند. برای نمونه، بازی *Undertale* یک نمونه عالی از این تعادل است. در این بازی، بازیکن با انتخاب‌هایی مواجه می‌شود که می‌تواند به شکل‌گیری روابط با

شخصیت‌ها و تأثیرگذاری بر داستان منجر شود. انتخاب‌های کاربر می‌تواند شامل محبت و بخشش یا خشونت و تجاوز به حقوق دیگران باشد. بازی در عین حال که جذاب و سرگرم‌کننده است، پیام‌های اخلاقی عمیقی را نیز به مخاطب منتقل می‌کند. برای مثال، اگر کاربر تصمیم بگیرد که به جای کشتن دشمنان، آنها را نجات دهد، نه تنها داستان به سمت پایان مثبت‌تری می‌رود، بلکه احساس همدلی و درک عمیق‌تری از مفهوم بخشش و همدلی را در کاربر تقویت می‌کند. این نوع طراحی، تجربه‌ای جذاب و آموزنده را فراهم می‌آورد و به کاربران این امکان را می‌دهد که در حین لذت بردن از بازی، به تأمل در ارزش‌ها و رفتارهای خود بپردازند. در نتیجه، بازی‌هایی مانند Undertale نه تنها سرگرم‌کننده هستند، بلکه می‌توانند در شکل‌دهی به نگرش‌ها و رفتارهای اخلاقی کاربران نیز تأثیرگذار باشند.

د) تحریک تفکر انتقادی: با ارائه آزادی انتخاب میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی، این رویکرد به کاربران این امکان را می‌دهد که تفکر انتقادی خود را تقویت کنند. کاربران باید پیامدهای انتخاب‌های خود را بررسی کرده و تصمیمات خود را بر اساس تحلیل منطقی و اخلاقی اتخاذ کنند. این فرایند می‌تواند منجر به افزایش خودآگاهی و درک عمیق‌تر از مفاهیم اخلاقی شود. برای نمونه، در بازی Papers, please، کاربر در نقش یک مأمور کنترل مرزی قرار می‌گیرد که باید تصمیم بگیرد که آیا اجازه ورود مهاجران به کشور را صادر کند یا نه. هر مهاجر، داستان و دلایل خاص خود را دارد و کاربر باید با دقت به مدارک و اطلاعات آنها توجه کند و تصمیم بگیرد. این انتخاب‌ها ممکن است به عواقب مختلفی منجر شوند. به عنوان مثال، اگر کاربر تصمیم بگیرد که یک مهاجر را به دلیل نقصی جزئی در مدارک رد کند، ممکن است آن فرد در خطر جدی قرار گیرد. در اینجا، کاربر با چالش‌های اخلاقی و پیامدهای انتخاب‌های خود روبه‌رو می‌شود و باید در مورد درست یا نادرست بودن تصمیماتش فکر کند. این نوع تعاملات نه تنها کاربران را به تفکر عمیق درباره پیامدهای انتخاب‌های خود ترغیب می‌کند، بلکه آنها را وادار می‌سازد که به ارزش‌ها و اصول اخلاقی خود فکر کنند. در نتیجه، بازی‌هایی مانند Papers, please می‌توانند نقش مهمی در تقویت تفکر انتقادی و خودآگاهی اخلاقی ایفا کنند.

ه) تجربه واقع‌گرایانه‌تر: بازی‌هایی که آزادی انتخاب میان گزینه‌های مختلف را به کاربران می‌دهند، قادرند تجربه‌ای واقع‌گرایانه‌تر از چالش‌های اخلاقی ارائه دهند. این نوع تجربه می‌تواند به کاربران کمک کند تا بهتر با موقعیت‌های اخلاقی پیچیده و دنیای واقعی مواجه شوند. این مواجهه می‌تواند به تغییرات پایدارتر در رفتار و نگرش آنان منجر شود. برای نمونه، در بازی



The Walking Dead، کاربران در موقعیت‌های بحرانی قرار می‌گیرند که نیاز به اتخاذ تصمیم‌های اخلاقی فوری دارند. در این بازی، کاربر باید انتخاب کند که آیا به شخصیت‌های دیگر کمک کند یا از آنها دوری کند تا خود را نجات دهد. هر انتخاب، پیامدهای خاص خود را دارد که بر داستان و زندگی شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارد. برای مثال، در یک صحنه، کاربر باید تصمیم بگیرد که آیا باید یک شخصیت را نجات دهد که احتمالاً به خود او آسیب خواهد زد یا نه. این نوع انتخاب‌ها نه تنها فشار روانی را به کاربر تحمیل می‌کند، بلکه آنها را وادار می‌سازد تا به اخلاقیات خود فکر کنند و دربارهٔ عواقب تصمیماتشان تأمل کنند. این تجربه واقع‌گرایانه به کاربر این امکان را می‌دهد که با چالش‌های اخلاقی مشابهی که ممکن است در زندگی واقعی با آنها روبه‌رو شود، مواجه شود. در نتیجه، این نوع بازی‌ها می‌توانند تأثیر عمیقی بر نگرش و رفتار کاربران بگذارند و به آنها کمک کنند تا در دنیای واقعی با موقعیت‌های پیچیده اخلاقی بهتر برخورد کنند.

و) انعطاف‌پذیری و جذابیت بیشتر: با فراهم کردن آزادی انتخاب، بازی‌ها می‌توانند به‌طور طبیعی و جذاب‌تری به مسائل اخلاقی پرداخته و تجربه کاربری را تعمیق بخشند. این نوع طراحی به کاربران این امکان را می‌دهد که به روش‌های مختلف به اهداف خود دست یابند و از این طریق انگیزه بیشتری برای ادامهٔ بازی و تعامل با محتوا پیدا کنند. برای نمونه، در بازی Dishonored، کاربران با انتخاب‌های متنوعی مواجه می‌شوند که می‌توانند بر نحوه پیشرفت داستان تأثیر بگذارند. کاربر می‌تواند به صورت مخفی کار بازی کند و بدون کشتن دشمنان به اهداف خود برسد، یا می‌تواند با استفاده از قدرت‌های ویژه و به شیوه‌ای خشن عمل کند. این انعطاف‌پذیری نه تنها به کاربر اجازه می‌دهد که بازی را به شیوه‌ای که بیشتر با سبک شخصی‌اش همخوانی دارد، تجربه کند، بلکه او را به تفکر دربارهٔ عواقب انتخاب‌هایش ترغیب می‌کند. به عنوان مثال، اگر کاربر تصمیم بگیرد که دشمنان را با خشونت از بین ببرد، ممکن است به عواقب منفی اجتماعی و تغییرات در رفتار شخصیت‌ها در دنیای بازی منجر شود. این نوع طراحی به کاربران احساس کنترل بیشتری می‌دهد و آنها را به فعال‌تر شدن در داستان ترغیب می‌کند. در نتیجه، بازی‌هایی با چنین انعطاف‌پذیری و جذابیت، می‌توانند تجربه‌ای غنی‌تر و معنادارتر را برای کاربران فراهم کنند و به آنها کمک کنند تا مسائل اخلاقی را در قالبی جذاب و قابل لمس بررسی کنند.

ز) پتانسیل بالاتر برای تغییر رفتار: از آنجا که کاربران در این رویکرد با پیامدهای تصمیمات خود به شکل ملموس و مستقیم مواجه می‌شوند، این مواجهه می‌تواند تأثیرات عمیق‌تری بر تغییر

رفتار و نگرش آنها داشته باشد. تجربه پیامدهای تصمیمات به طور واقعی در فضای بازی می‌تواند به یادگیری عملی و تغییرات مثبت در رفتار منجر شود. برای نمونه، در بازی Mass Effect، کاربر در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرد که انتخاب‌های اخلاقی او نه تنها بر سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه بر مسیر کلی داستان و نتیجه‌گیری‌های آن تأثیر می‌گذارد. در این بازی، کاربر با تصمیماتی روبه‌رو می‌شود که می‌تواند شامل انتخاب بین نجات یک شخصیت یا ترک او باشد و هر انتخاب پیامدهای خاص خود را دارد. برای نمونه، اگر کاربر تصمیم بگیرد که یک شخصیت را نجات دهد، نه تنها ممکن است در داستان با دستاوردهای مثبتی مواجه شود، بلکه این تصمیم می‌تواند در آینده بر روابط او با دیگر شخصیت‌ها تأثیر بگذارد. این نوع تعاملات به کاربر این احساس را می‌دهد که انتخاب‌هایش واقعاً مهم و تأثیرگذار هستند. این تجربیات سبب می‌شود که کاربران بیشتر به عواقب انتخاب‌های خود توجه کنند و در نتیجه، ممکن است در زندگی واقعی نیز به رفتارهای اخلاقی بیشتری تمایل پیدا کنند. به این ترتیب، بازی‌هایی با این نوع طراحی می‌توانند به یک ابزار مؤثر برای تغییر رفتار و آموزش اخلاقی تبدیل شوند؛ زیرا کاربران به طور مستقیم با پیامدهای انتخاب‌های خود درگیر می‌شوند و این تجربه به یادگیری عمیق‌تری می‌انجامد.



۹۴

ح) تحلیل کنش‌های اخلاقی در بستر بازی: رویکرد دوم به کاربران این فرصت را می‌دهد که در یک فضای تعامل‌پذیر، انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی را آزمایش کنند. این نوع طراحی موجب می‌شود که کاربران با پیامدهای تصمیمات خود به طور مستقیم و در طول بازی مواجه شوند و این تجربه می‌تواند به تقویت مهارت‌های تحلیل اخلاقی و تصمیم‌گیری مسئولانه منجر شود. برای نمونه، در بازی Detroit: Become Human، کاربران در نقش اندرویدهایی در می‌آیند که در دنیای انسانی انتخاب‌های اخلاقی پیچیده‌ای پیش‌رو دارند. در این بازی، هر تصمیم می‌تواند عواقب عمده‌ای داشته باشد و بر داستان و روابط شخصیت‌ها تأثیر بگذارد. برای نمونه، یکی از شخصیت‌ها ممکن است با موقعیتی مواجه شود که باید انتخاب کند آیا یک انسان را نجات دهد یا دستور کارفرما را اجرا کند که شامل رها کردن آن انسان است. انتخاب نجات دادن انسان نه تنها بر روابط او با دیگر شخصیت‌ها تأثیر می‌گذارد، بلکه ممکن است به تغییرات در سیستم اجتماعی دنیای بازی منجر شود. این نوع تجربیات به کاربران این امکان را می‌دهد که با پیامدهای انتخاب‌های خود به طور مستقیم درگیر شوند و از این طریق مهارت‌های تحلیل اخلاقی خود را توسعه دهند. آنها باید تجزیه و تحلیل کنند که کدام انتخاب‌ها بهتر است و چرا و این تفکر می‌تواند به تصمیم‌گیری‌های مسئولانه‌تر در دنیای واقعی کمک کند. در نهایت،

بازی‌هایی که به این روش طراحی شده‌اند، نه تنها سرگرم‌کننده هستند، بلکه به کاربران این فرصت را می‌دهند تا مهارت‌های اخلاقی و اجتماعی خود را در محیطی امن و تعاملی تقویت کنند.

ط) ارتقای خودآگاهی و رشد شخصی: با مواجهه با چالش‌های اخلاقی و پیامدهای آنها، کاربران می‌توانند به درک بهتری از ارزش‌ها و اصول اخلاقی دست یابند. این تعاملات می‌تواند به تقویت خودآگاهی و رشد شخصی منجر شود؛ زیرا کاربران نه تنها بر تصمیمات خود فکر می‌کنند، بلکه نحوه تأثیرگذاری آنها بر محیط بازی و دیگر شخصیت‌ها را نیز مشاهده می‌کنند. برای نمونه، در بازی Shadow of the Colossus، کاربر در نقش «وارد» قرار می‌گیرد که برای نجات روح معشوقه‌اش، به مصاف غول‌ها می‌رود. هر بار که «وارد» یکی از غول‌ها را شکست می‌دهد، با پیامدهای این عمل روبه‌رو می‌شود. از جمله تأثیر بر طبیعت و محیط اطراف. به طور خاص، با شکست هر غول، کاربران می‌بینند که چگونه این کار منجر به نابودی موجودات بزرگ و تأثیر بر تعادل طبیعی دنیای بازی می‌شود. این تجربه به کاربر این امکان را می‌دهد که به عمق عمل خود و تأثیر آن بر جهان و دیگر موجودات فکر کند. این نوع تجربیات به کاربران کمک می‌کند تا به خودآگاهی بیشتری نسبت به انتخاب‌های خود و تأثیرات آنها بر محیط و دیگران دست یابند. در نتیجه، این بازی‌ها می‌توانند به ارتقای خودآگاهی و رشد شخصی کمک کنند؛ زیرا کاربران در یک محیط تعاملی با چالش‌های اخلاقی و پیامدهای آنها روبه‌رو می‌شوند.

ی) پویایی در تعامل و آموزش: طراحی بازی‌هایی که آزادی انتخاب بیشتری را به کاربران می‌دهند، قادر به ایجاد تجربیات آموزشی پویا و جذاب‌تری هستند. کاربران با مواجهه با انتخاب‌های متنوع و متناقض، به چالش کشیده می‌شوند و این پویایی می‌تواند به یادگیری عمیق‌تر و تجربه‌های آموزشی معنادارتری منجر شود.

ک) تأثیرگذاری بلندمدت: رویکرد دوم با فراهم کردن امکان تجربه پیامدهای تصمیم‌ها در قالب بازی، می‌تواند تأثیرات بلندمدت‌تری بر نگرش و رفتار کاربران داشته باشد. این نوع بازی‌ها کاربران را در مواجهه با پیامدهای انتخاب‌های خود قرار می‌دهند و این مواجهه می‌تواند به ایجاد تغییرات پایدارتر در رفتار و نگرش آنها نسبت به مسائل اخلاقی و اجتماعی منجر شود. برای نمونه، در بازی Fable، کاربر در نقش یک قهرمان قرار می‌گیرد که باید انتخاب‌های اخلاقی مختلفی را انجام دهد که بر روی دنیای بازی و شخصیت او تأثیر می‌گذارد. کاربران می‌توانند انتخاب کنند که آیا در مواجهه با مشکلات به کمک دیگران بشتابند یا به خودخواهی و ظلم ادامه دهند.

اگر کاربر تصمیم بگیرد که به دیگران کمک کند، نه تنها دنیای بازی بهبود می‌یابد و شخصیت او یک قهرمان شناخته می‌شود، بلکه در طول بازی نیز می‌تواند به قدرت‌های ویژه و مهارت‌های اخلاقی دست یابد. این نوع تعاملات به کاربران اجازه می‌دهد تا با پیامدهای تصمیمات خود درگیر شوند و از آنها درس بگیرند. این تجربیات می‌توانند به کاربران کمک کنند تا در زندگی واقعی نیز نسبت به انتخاب‌های اخلاقی حساس‌تر و آگاه‌تر شوند. در نهایت، تأثیرگذاری بلندمدت این بازی به ایجاد تغییرات مثبت در نگرش و رفتار کاربران نسبت به مسائل اجتماعی و اخلاقی می‌انجامد.

۵.۲.۲. محدودیت‌های رویکرد دوم

الف) پیچیدگی و حجم بالای طراحی: طراحی بازی‌هایی که به کاربران آزادی انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی می‌دهند، به دلیل نیاز به ایجاد موقعیت‌های پیچیده و متنوع، می‌تواند بسیار پیچیده و زمان‌بر باشد. این نوع طراحی مستلزم توسعه چندین مسیر داستانی و پیامدهای مختلف برای هر انتخاب است که می‌تواند منجر به افزایش هزینه‌های تولید شود و بی‌تردید، نیازمند تیم‌های طراحی بزرگ‌تر است. برای نمونه، در بازی *Until Dawn*، کاربران باید در موقعیت‌های بحرانی تصمیماتی بگیرند که می‌تواند سرنوشت شخصیت‌ها را تعیین کند. هر انتخاب، چه اخلاقی و چه غیر اخلاقی، عواقب خاص خود را دارد و ممکن است منجر به زنده ماندن یا مرگ شخصیت‌ها شود. این پیچیدگی طراحی نیازمند برنامه‌ریزی دقیق و توسعه خط داستانی‌های متنوع است. اگر توسعه‌دهندگان نتوانند به درستی همه این سناریوها را طراحی و بهینه‌سازی کنند، ممکن است برخی از پیامدها به درستی اجرا نشوند و کیفیت نهایی بازی تحت تأثیر قرار گیرد. این چالش‌ها می‌توانند منجر به تأخیر در انتشار بازی و افزایش هزینه‌ها شوند. بنابراین، هر چند بازی‌هایی با انتخاب‌های اخلاقی می‌توانند تجربه‌های جذاب و آموزنده‌ای ارائه دهند، اما پیچیدگی و حجم بالای طراحی می‌تواند به چالش‌های قابل توجهی برای تیم‌های توسعه‌دهنده تبدیل شود.

ب) مواجهه با مشکلات اخلاقی حساس: با فراهم کردن آزادی انتخاب میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی، ممکن است بازی‌ها به موضوعات حساس و پیچیده‌ای برخورد کنند که نیاز به توجه و دقت بالایی در طراحی و ارائه محتوا دارد. این موضوعات می‌توانند شامل مسائل اجتماعی، فرهنگی و سیاسی باشند که ممکن است واکنش‌های مختلفی از سوی کاربران و جوامع متفاوت را به همراه داشته باشند. عدم توجه به این مسائل می‌تواند به نقدهای منفی و



مشکلات قانونی منجر شود. برای نمونه، در بازی *Spec Ops: The Line*، کاربران با تصمیماتی مواجه می‌شوند که به جنگ و تبعات آن می‌پردازد. بازی به بررسی عواقب جنگ و آسیب‌های روانی آن می‌پردازد و کاربر را مجبور می‌کند تا انتخاب‌هایی کند که ممکن است به نتایج اخلاقی مبهمی منجر شود. این نوع پرداختن به مسائل جنگ و خشونت ممکن است واکنش‌های شدیدی از سوی جامعه و رسانه‌ها به دنبال داشته باشد. اگر توسعه‌دهندگان - به دقت - به نحوه ارائه این موضوعات حسّاس توجه نکنند، ممکن است با نقدهای منفی از سوی منتقدان یا حتی واکنش‌های قانونی روبه‌رو شوند. به عنوان مثال، ممکن است برخی کاربران احساس کنند که بازی در پرداختن به موضوعات حسّاس احترام را حفظ نکرده و به همین دلیل به انتقاد از آن بپردازند. در نتیجه، طراحی بازی‌هایی که شامل انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی هستند، نیاز به رویکردی حسّاس و دقیق دارد تا از ایجاد مشکلات و واکنش‌های منفی جلوگیری شود.

ج) ریسک‌های آموزشی و تربیتی: هرچند بازی‌هایی که آزادی انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی را فراهم می‌آورند، می‌توانند به یادگیری عمیق‌تر و تقویت تفکر انتقادی کمک کنند، اما احتمال این خطر وجود دارد که کاربران - به‌ویژه نوجوانان و جوانان - پیامدهای منفی انتخاب‌های غیراخلاقی را به‌طور نادرست درک کنند. ممکن است کاربران در سنین پایین نتوانند به‌درستی بین دنیای مجازی و دنیای واقعی تفاوت قائل شوند و این می‌تواند منجر به شکل‌گیری نگرش‌های نادرست یا رفتارهای غیرمسئولانه در دنیای واقعی شود. برای نمونه، در بازی *Grand Theft Auto 7*، کاربران به انجام فعالیت‌های غیراخلاقی مانند سرقت و خشونت تشویق می‌شوند؛ در حالی که بازی ممکن است به عنوان یک شبیه‌ساز تفریحی در نظر گرفته شود، برخی از نوجوانان ممکن است نتوانند بین این رفتارها در بازی و پیامدهای واقعی آنها تمایز قائل شوند. این ممکن است سبب ایجاد تصورات نادرست درباره عواقب جرم و جنایت در دنیای واقعی شود و به رفتارهای خطرناک یا غیراخلاقی در زندگی واقعی منجر شود. در نتیجه، طراحان بازی‌ها باید به دقت در نظر بگیرند که چگونه انتخاب‌های غیراخلاقی در بازی‌هایشان ارائه می‌شود و باید توجه خاصی به پیام‌های آموزشی و تربیتی داشته باشند تا از تأثیرات منفی بر روی کاربران جلوگیری کنند.

د) خطر ترویج رفتارهای نادرست: در برخی موارد، ارائه آزادی کامل در انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی ممکن است به ترویج رفتارهای نادرست و منفی منجر شود. به‌ویژه اگر طراحان بازی به‌طور مؤثر پیامدهای منفی انتخاب‌های غیراخلاقی را به‌درستی منعکس نکنند، کاربران ممکن است به‌طور ناخودآگاه این رفتارها را به عنوان قابل قبول در نظر بگیرند. این موضوع می‌تواند بر درک

اخلاقی کاربران تأثیر منفی گذاشته و پیامدهای بلندمدتی در رفتار و نگرش آنها داشته باشد. برای نمونه، در بازی Hatred، بازیکن به عنوان یک شخصیت ضد قهرمان، وظیفه دارد تا بدون هیچ دلیلی به کشتار بی‌گناهان بپردازد. این بازی به خاطر محتوای خشونت‌آمیز و عدم نمایش عواقب واقعی این رفتارها، نقدهای زیادی را دریافت کرد. در اینجا، آزادی انتخاب به‌گونه‌ای ارائه شده که ممکن است برخی از بازیکنان خشونت را به عنوان یک رفتار عادی یا حتی سرگرم‌کننده تلقی کنند. اگر این نوع رفتارها به‌طور مثبت یا غیرجدی در بازی به تصویر کشیده شوند و پیامدهای آنها به‌خوبی منعکس نشود، کاربران ممکن است از آنها الگو بگیرند و در زندگی واقعی خود رفتارهایی مشابه را پیاده‌سازی کنند. بنابراین، طراحی بازی‌هایی که شامل انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی هستند، نیاز به دقت و تعادل دارد تا از ترویج رفتارهای نادرست جلوگیری شود.

ه) چالش‌های درگیری و تعامل کاربر: در طراحی بازی‌های با آزادی انتخاب، ممکن است کاربران با تصمیمات پیچیده و دشوار مواجه شوند که منجر به سردرگمی و فشار روانی شود. این امر می‌تواند به کاهش لذت و تعامل کاربر با بازی انجامیده و تجربه کلی بازی را تحت تأثیر قرار دهد. طراحی صحیح این نوع بازی‌ها نیازمند درک عمیق از چگونگی متعادل کردن چالش‌های اخلاقی با جنبه‌های سرگرم‌کننده و جذاب بازی است. برای نمونه، در بازی Firewatch، بازیکنان به عنوان یک نگهبان پارک ملی با تصمیماتی روبرو می‌شوند که بر روابط او با شخصیت‌های دیگر و درک او از موقعیت‌های اخلاقی تأثیر می‌گذارد. کاربر باید در مورد نحوه تعامل با شخصیت‌های دیگر و تصمیم‌گیری در شرایط فشار بالا انتخاب کند. این انتخاب‌ها ممکن است به احساس سردرگمی و حتی فشار روانی منجر شود، به ویژه زمانی که پیامدهای تصمیمات روشن نیستند. اگر این چالش‌ها به درستی مدیریت نشوند، ممکن است بازیکن احساس کند که تجربه بازی بیش از حد استرس‌زا و غیر قابل کنترل است. این موضوع می‌تواند به کاهش علاقه و تعامل کاربر با بازی منجر شود. بنابراین، طراحان بازی باید دقت کنند که چالش‌های اخلاقی را به‌گونه‌ای ارائه دهند که هم جذابیت را حفظ کنند و هم فشار روانی کمتری به کاربر وارد کنند، تا تجربه بازی بهینه و لذت‌بخش باشد.

و) تأثیرات متنوع و غیرقابل پیش‌بینی: پاسخ‌های کاربران به انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی می‌تواند بسیار متنوع و غیرقابل پیش‌بینی باشد. این تنوع می‌تواند پیش‌بینی اثرات بلندمدت این انتخاب‌ها را دشوار سازد و تحلیل تأثیرات آنها را پیچیده‌تر کند. به‌ویژه زمانی که بازی به صورت تعاملی طراحی شده باشد، نتایج و پیامدهای انتخاب‌ها ممکن است از پیش



تعیین نشده و تغییرپذیر باشند. برای نمونه، در بازی Bioshock، کاربران با انتخاب‌هایی مواجه می‌شوند که می‌تواند به شیوه‌های متفاوتی بر روی دنیای بازی تأثیر بگذارد. تصمیمات مانند اینکه آیا کاربران «آدم‌ها» را نجات دهند یا از آنها برای به دست آوردن قدرت استفاده کنند، نه تنها بر روی خود داستان تأثیر می‌گذارد، بلکه ممکن است نتیجه‌گیری‌های کاملاً متفاوتی از روایت کلی را رقم بزند. این تصمیمات می‌توانند تأثیراتی غیرمنتظره بر روی شخصیت‌ها و محیط بازی بگذارند که پیش‌بینی آنها دشوار است. این پیچیدگی در انتخاب‌ها و پیامدها می‌تواند تحلیل تأثیرات بلندمدت آنها را دشوار کند. به همین دلیل، طراحان بازی باید توجه خاصی به طراحی سیستم‌های انتخاب و پیامدها داشته باشند تا بتوانند به بهترین شکل ممکن بازخوردهای کاربران را بررسی کنند و از آنها در جهت بهبود بازی استفاده کنند.

ز) نیاز به ارزیابی و نظارت مستمر: برای اطمینان از اینکه پیامدهای انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی به‌طور صحیح و مؤثر منعکس می‌شوند، نیاز به ارزیابی و نظارت مستمر بر طراحی بازی و بازخورد کاربران وجود دارد. این نظارت می‌تواند منابع اضافی و هزینه‌های بیشتری را به دنبال داشته باشد و نیاز به به‌روزرسانی‌های منظم برای حفظ تعادل و کارایی بازی ایجاد کند. برای نمونه، در بازی Heavy Rain، بازیکنان با انتخاب‌های پیچیده و تصمیمات اخلاقی مواجه می‌شوند که تأثیرات عمیقی بر داستان و شخصیت‌ها دارند. برای اطمینان از اینکه این انتخاب‌ها به درستی در روایت و تعاملات شخصیت‌ها نمایش داده می‌شود، تیم توسعه‌دهنده باید به‌طور مداوم به بازخورد بازیکنان توجه کند و بر اساس آن به‌روزرسانی‌هایی برای بهبود تجربه بازی انجام دهد. این می‌تواند شامل ایجاد مسیرهای جدید داستانی یا اصلاح دیالوگ‌ها برای انعکاس پیامدهای انتخاب‌ها باشد. این فرایند نیازمند صرف زمان و منابع است، اما در نهایت، می‌تواند به بهبود کیفیت تجربه کاربری و افزایش تعامل بازیکنان با داستان و شخصیت‌ها کمک کند.

رویکرد طراحی با آزادی انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی، با وجود مزیت‌های قابل توجهی همچون تقویت تفکر انتقادی و ارائه تجربه‌های معنادار، با محدودیت‌های قابل توجهی نیز روبه‌رو است. این محدودیت‌ها شامل پیچیدگی‌های طراحی، مواجهه با مسائل اخلاقی حساس و خطرات ترویج رفتارهای نادرست است. برای موفقیت در پیاده‌سازی این رویکرد، لازم است که طراحان بازی به‌طور جدی به این چالش‌ها توجه کرده و استراتژی‌های مناسب برای مدیریت و کاهش این محدودیت‌ها را به کار گیرند.

۵.۳. مقایسه دو رویکرد و تحلیل نهایی

در طراحی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ارتقاء ارزش‌های دینی و اخلاقی، دو رویکرد عمده وجود دارد که هر کدام به شیوه‌ای متفاوت به تحقق این اهداف کمک می‌کنند. این دو رویکرد شامل طراحی با شخصیت‌های دینی و تاریخی (رویکرد اول) و طراحی با آزادی انتخاب‌های اخلاقی و غیراخلاقی (رویکرد دوم) هستند. تحلیل مقایسه‌ای این دو رویکرد می‌تواند به درک عمیق‌تری از چگونگی تأثیرگذاری این بازی‌ها بر کاربران و نحوه دستیابی به اهداف فرهنگی و آموزشی کمک کند.

رویکرد اول به طراحی بازی‌هایی می‌پردازد که با استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی، مفاهیم اخلاقی را به‌طور مستقیم و مشخص آموزش می‌دهند. این نوع طراحی عمدتاً بر این اصل استوار است که حضور شخصیت‌ها و داستان‌های تاریخی می‌تواند به انتقال پیام‌های اخلاقی کمک کند. این روش می‌تواند به‌طور مؤثر در آموزش مفاهیم اخلاقی و دینی نقش داشته باشد؛ زیرا کاربران به‌طور مستقیم با الگوهای اخلاقی مواجه می‌شوند که به‌طور مشخص با اصول فرهنگی و دینی سازگار هستند، اما این رویکرد ممکن است به‌طور محدودتری به ایجاد تعاملات عمیق‌تری با کاربران منجر شود و به دلیل ارائه پیام‌های صریح، ممکن است تأثیر کمتری بر تغییر رفتار و نگرش کاربران داشته باشد.

در مقابل، رویکرد دوم بر ارائه آزادی انتخاب میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی تمرکز دارد و به کاربران این امکان را می‌دهد که با چالش‌های اخلاقی واقعی‌تری مواجه شوند. این طراحی به‌طور مؤثرتر می‌تواند به اهداف فرهنگی و آموزشی دست یابد؛ زیرا کاربران درگیر تصمیمات پیچیده و واقعی می‌شوند که پیامدهای آنها به‌طور ملموس بر داستان و محیط بازی تأثیر می‌گذارد. با ایجاد سناریوهایی که در آنها انتخاب‌های مختلف وجود دارد، این رویکرد تجربه‌ای واقع‌گرایانه‌تر و معنادارتر به کاربران ارائه می‌دهد که موجب تقویت تفکر انتقادی و تحلیل اخلاقی می‌شود. از این رو، موارد زیر مهم‌ترین نکات در تفاوت میان دو رویکرد شناسایی شدند.

الف) درک عمیق‌تر از پیامدهای انتخاب‌ها: رویکرد دوم به کاربران این امکان را می‌دهد که پیامدهای انتخاب‌های خود را به‌طور ملموس مشاهده کنند که این امر می‌تواند به درک عمیق‌تری از تأثیرات تصمیمات بر رفتار و نگرش‌های آنها منجر شود؛ در حالی که رویکرد اول به‌طور مستقیم به آموزش مفاهیم اخلاقی می‌پردازد، ممکن است به اندازه رویکرد دوم نتواند به‌طور مؤثری کاربران را با پیامدهای عملی تصمیمات خود آشنا کند.

ب) ایجاد تعاملات معنادار: رویکرد دوم با ایجاد موقعیت‌های تصمیم‌گیری پیچیده و



چالش برانگیز، تعاملات معنادارتری را به کاربران ارائه می‌دهد. این طراحی به کاربران این فرصت را می‌دهد که درگیر چالش‌های اخلاقی واقعی تری شوند که می‌تواند به تغییرات مثبت در نگرش و رفتار آنها منجر شود.

ج) تأثیرات بلندمدت: تجربه‌های واقع‌گرایانه‌تر و معنادارتر در رویکرد دوم می‌تواند تأثیرات بلندمدت تری بر نگرش و رفتار کاربران داشته باشد. با ارائه پیامدهای ملموس تصمیمات، این رویکرد می‌تواند به یادگیری عملی و تغییرات پایدار در رفتار کاربران منجر شود.

د) تعادل میان جذابیت و پیام‌های اخلاقی: در حالی که رویکرد اول ممکن است به‌طور مستقیم پیام‌های اخلاقی را ارائه دهد، رویکرد دوم با ترکیب جذابیت بازی و چالش‌های اخلاقی، می‌تواند به نتایج مثبت فرهنگی و اخلاقی دست یابد. این طراحی به‌طور همزمان تجربه‌ای سرگرم‌کننده و آموزنده فراهم می‌آورد که می‌تواند به تغییرات مثبت در رفتار کاربران کمک کند.

مقایسه دو رویکرد طراحی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که رویکرد دوم که بر ارائه آزادی انتخاب میان گزینه‌های اخلاقی و غیراخلاقی تمرکز دارد، قابلیت‌های بیشتری برای تحقق اهداف فرهنگی و آموزشی دارد. این رویکرد به‌طور مؤثرتر می‌تواند به ایجاد تغییرات مثبت در نگرش و رفتار کاربران منجر شود؛ زیرا با ارائه تجربه‌های واقع‌گرایانه‌تر و معنادارتر، به تقویت تفکر انتقادی و تحلیل اخلاقی کمک می‌کند. برای طراحی بازی‌های رایانه‌ای موفق در حوزه فرهنگ و اخلاق، نیاز است که طراحان به سمت طراحی بازی‌هایی بروند که بتوانند در عین جذابیت و سرگرم‌کنندگی، پیام‌های اخلاقی و فرهنگی را به‌طور غیرمستقیم و معنادار ارائه دهند. این رویکرد می‌تواند به بهبود تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای در تغییر رفتار و نگرش کاربران و توسعه تغییرات مثبت در فرهنگ و اخلاق جامعه کمک کند.

۶. نتیجه‌گیری

این تحقیق به بررسی دو رویکرد عمده در طراحی بازی‌های رایانه‌ای با هدف ارتقاء ارزش‌های دینی و اخلاقی پرداخته است. در فرایند تحقیق، به تحلیل رویکردهایی که بر استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی و نیز رویکردهایی که آزادی انتخاب میان گزینه‌های اخلاقی و غیر اخلاقی را به کاربران ارائه می‌دهند، پرداخته شد. اهمیت این پژوهش در شناسایی و درک نحوه تأثیرگذاری این دو رویکرد بر رفتار و نگرش کاربران و همچنین نحوه استفاده مؤثر از



۱۰۱

قابلیت‌های رسانه‌ای بازی‌های رایانه‌ای در انتقال پیام‌های فرهنگی و اخلاقی نهفته است. در بررسی رویکرد نخست که به طراحی بازی‌ها با استفاده از شخصیت‌های دینی و تاریخی می‌پردازد، مشاهده شد که این مدل قادر است به‌طور مؤثری مفاهیم اخلاقی را به کاربران منتقل کند و آنها را با شخصیت‌ها و وقایع تاریخی آشنا سازد. با این حال، محدودیت‌های این رویکرد شامل کاهش آزادی انتخاب کاربران و شباهت به نمایش‌های سینمایی است که به تجربه کاربری محدودتری می‌انجامد. این محدودیت‌ها به‌ویژه در زمینه تعاملات و پیامدهای واقعی تصمیمات کاربران نمایان است و می‌تواند به کاهش تأثیرگذاری کلی این بازی‌ها منجر شود.

در مقابل، رویکرد دوم که به طراحی بازی‌هایی با آزادی انتخاب‌های اخلاقی و غیر اخلاقی پرداخته، نشان می‌دهد که این مدل می‌تواند به‌طور مؤثرتری به اهداف فرهنگی و آموزشی دست یابد. فراهم کردن آزادی انتخاب به کاربران این امکان را می‌دهد که با تصمیمات خود به‌طور معناداری تعامل کنند و با پیامدهای انتخاب‌های خود مواجه شوند. این تعامل عمیق‌تر و تجربه‌های معنادارتر در نهایت به تغییرات مثبت در نگرش و رفتار کاربران می‌انجامد. بنا بر یافته‌های تحقیق، طراحی بازی‌هایی که تعادل مناسبی میان جذابیت و ارائه پیام‌های اخلاقی و فرهنگی برقرار می‌کنند، می‌توانند همزمان اهداف سرگرم‌کننده و آموزشی را تحقق بخشند.

نتایج این تحقیق به‌طور کلی نشان می‌دهد که برای طراحی بازی‌های رایانه‌ای مؤثر در حوزه فرهنگ و اخلاق، ضروری است که طراحان بازی با درک عمیق از ویژگی‌های منحصر به فرد این رسانه و شناخت دقیق از محتوای اخلاقی، به ایجاد تعادل میان جذابیت و تأثیرگذاری فرهنگی توجه کنند. طراحی بازی‌هایی که به کاربران آزادی انتخاب می‌دهند و در عین حال، پیام‌های اخلاقی را به‌طور غیرمستقیم و معنادار ارائه می‌دهند، می‌تواند به بهبود تأثیرگذاری بازی‌های رایانه‌ای در تغییر رفتار و نگرش کاربران کمک کند و به ایجاد تغییرات مثبت در فرهنگ و اخلاق جامعه منجر شود.

فهرست منابع

- 2K Boston. (2007). *BioShock* [Video game]. 2K Games.
- 3909 LLC. (2013). *Papers, Please* [Video game]. 3909 LLC.
- Anderson, P. (2022). Virtual ethics: The impact of online decision-making on real-

- world behavior. *Journal of Digital Behavior Studies*, 15(3), 112-130.
- Arkane Studios. (2012). *Dishonored* [Video game]. Bethesda Softworks.
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Video game]. Microsoft Game Studios.
- Campo Santo. (2016). *Firewatch* [Video game]. Campo Santo.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
- Davis, L., & Brown, M. (2022). Agency and ethics in interactive media. *Media Ethics Review*, 8(2), 75-89.
- Destructive Creations. (2015). *Hatred* [Video game]. Destructive Creations.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Video game]. Square Enix.
- Green, R., & Robinson, J. (2023). Social and psychological dimensions of virtual environments. *International Journal of Cyberpsychology*, 19(1), 45-63.
- Johnson, T., & Lee, H. (2019). Complexities of moral choices in gaming. *Digital Media Studies*, 22(4), 231-247.
- Lionhead Studios. (2004). *Fable* [Video game]. Microsoft Game Studios.
- Miller, K. (2021). The evolution of agency in digital gaming. *Journal of Game Design*, 14(5), 99-115.
- Parker, A. (2023). Ethical game design: Principles and practices. *Game Development Quarterly*, 11(2), 89-104.
- Quantic Dream. (2010). *Heavy Rain* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Rockstar North. (2013). *Grand Theft Auto V* [Video game]. Rockstar Games.
- Smith, J. (2020). Entertainment and engagement in digital games. *Digital Culture & Society*, 10(3), 52-67.
- Taylor, C. (2021). The real-world impact of virtual decisions. *Journal of Virtual Ethics*, 7(6), 145-162.
- Team Ico. (2005). *Shadow of the Colossus* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Video game]. Telltale Games.
- Toby Fox. (2015). *Undertale* [Video game]. Toby Fox.
- Williams, E. (2018). The role of agency in video games. *Game Studies Journal*, 12(3), 78-91.
- Wilson, P., & Thompson, R. (2024). Exploring moral dilemmas in interactive media. *Journal of Interactive Media Studies*, 16(1), 22-36.
- Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line* [Video game]. 2K Games.



۱۰۲

فصلنامه علمی - پژوهشی اخلاق پژوهی

سال هفتم

شماره اول

بهار ۱۴۰۳