



The Role of Interactive Narrative in Transmitting Responsible Values: A Case Study of the Video Game *Never Alone**

Ali Razizadeh¹ 

1-Assistant Professor, Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran.
ali.razizadeh@iribu.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0001-9687-827X>



Abstract

In recent decades, interactive media—particularly video games—have emerged as innovative tools for moral education and the indirect transmission of social values. Within this field, *interactive narrative* stands out as a distinctive structure in which the player acts as the central agent of the story, thereby facilitating the internalization of ethical concepts. This study aims to elucidate the potential of interactive narrative in conveying responsible values through a qualitative analytical–interpretive analysis of the video game *Never Alone (Kisima Ingitchuna)* as a cultural text with moral and educational dimensions. Employing an interpretive analytical method, the research examines qualitative data within the conceptual framework of *responsible values*, including accountability, cooperation, empathy, loyalty, respect for culture, environmental stewardship, and responsiveness. Findings reveal that

*Cite this article: Razizadeh. A.(2025). The Role of Interactive Narrative in Transmitting Responsible Values: A Case Study of the Video Game *Never Alone*. Journal in Applied Ethics Studies, 3(81), 51-88.

<https://doi.org/10.22081/jf.2025.70513.1987>.

▣ **Publisher:** Islamic Propagation Office of the Seminary of Qom (Islamic Sciences and Culture Academy, Isfahan, Iran). ***Type of article:** Research Article

▣ **Received:** 2024/12/15 • **Revised:** 2025/07/19 • **Accepted:** 2025/07/20 • **Published online:** 2025/12/05

Never Alone, through its multilayered narrative, ethical decision-making, and meaningful consequences, fosters the internalization of moral virtues within the player's interactive experience. Rather than relying on explicit moral instruction, the game conveys responsible and ethical values through emotional engagement, active participation, and experiential confrontation with the results of one's choices. The study introduces interactive narrative as an effective platform for nurturing moral consciousness among target audiences and highlights the theoretical and practical significance of designing ethically oriented narratives in video games.

Keywords

Responsible Values, Ethical Content, Video Game Studies, Interactive Narratives, *Never Alone*.





دور السرد التفاعلي في نقل القيم المسؤولة؛ دراسة حالة لعبة الكمبيوتر "أنا لست وحدي"*

علي رازي زاده^۱

۱- أستاذ مساعد، قسم فنون الإعلام، كلية الأديان والإعلام، جامعة إذاعة وتلفزيون إيران، قم، إيران.

ali.razizadeh@iribu.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0001-9687-827X>

ملخص

أصبحت الوسائط التفاعلية، وخاصة ألعاب الكمبيوتر، في العقود الأخيرة أدوات جديدة في عملية التربية الأخلاقية والتثقيف غير المباشر للقيم الاجتماعية. وفي هذا الصدد، يلعب السرد التفاعلي، باعتباره بنية فريدة يكون فيها الجمهور هو الفاعل الرئيسي في القصة، دوراً فعالاً في استبطان المفاهيم الأخلاقية. تهدف هذه الدراسة إلى توضيح قدرة السرد التفاعلي في نقل القيم المسؤولة، فتقوم بتحليل لعبة الكمبيوتر "أنا لست وحدي" (كيسيم إنغيتشونا) باعتبارها نصاً ثقافياً ذا أبعاد أخلاقية وتربوية. إن منهج البحث هو تحليلي - تفسيري، وقد تم تحليل

***الاستناد إلى هذه المقالة:** رازي زاده، علي (۲۰۲۵). دور السرد التفاعلي في نقل القيم المسؤولة؛ دراسة حالة لعبة الكمبيوتر "أنا لست وحدي". دراسات في الأخلاق التطبيقية، ۳ (۸۱)، صص ۵۱-۸۸.

<https://doi.org/1022081/jf.2025.70513.1987>.

□ نوع المقال: بحثي؛ الناشر: مركز الدعوة الإسلامية في حوزة قم (معهد العلوم والثقافة الإسلامية، أصفهان، إيران) © المؤلفون

□ تاريخ الاستلام: ۲۰۲۴/۱۲/۱۵ • تاريخ التعديل: ۲۰۲۵/۰۷/۱۹ • تاريخ القبول: ۲۰۲۵/۰۷/۲۰ • تاريخ الإصدار: ۲۰۲۵/۱۲/۰۵

البيانات النوعية بالاعتماد على الإطار المفاهيمي للقيم المسؤولة (والتي تشمل قبول المسؤولية، والتعاون، والتعاطف، والولاء، واحترام الثقافة، وحماية الطبيعة، والاستجابة). تُظهر النتائج أن لعبة الكمبيوتر "أنا لست وحدي" تقوم بمأسسة الفضائل الأخلاقية في داخل تجربة اللاعب التفاعلية من خلال بنية سردية متعددة الطبقات، وخيارات أخلاقية، وعواقب ذات مغزى. وبدلاً من الاعتماد على التعليم الأخلاقي الصريح يهيئ السرد الخاص باللعبة إمكانية نقل القيم الأخلاقية والمسؤولية بفاعلية من خلال التفاعل العاطفي، والمشاركة الفعّالة، والتعرّف على عواقب القرارات. تُقدّم هذه الدراسة السرد التفاعلي منصةً فعّالة لتنمية الوعي الأخلاقي لدى الجمهور المستهدف، وتسلط الضوء على الأهمية النظرية والعملية لتصميم سرديات ذات توجه أخلاقي في ألعاب الكمبيوتر.

الكلمات المفتاحية

القيم المسؤولة، المضمون الأخلاقي، دراسات ألعاب الكمبيوتر، السرديات التفاعلية، أنا لست وحدي.





نقش روایت تعاملی در انتقال ارزش‌های مسئولانه؛ مطالعه موردی بازی رایانه‌ای من تنها نیستم*

علی رازی زاده^۱

۱- استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشکده دین و رسانه، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران.

ali.raizadeh@iribu.ac.ir

<https://orcid.org/0000-0001-9687-827X>

چکیده

رسانه‌های تعاملی، به‌ویژه بازی‌های رایانه‌ای، در دهه‌های اخیر به ابزارهایی نوین در فرآیند تربیت اخلاقی و آموزش غیرمستقیم ارزش‌های اجتماعی تبدیل شده‌اند. در این میان، روایت تعاملی به‌عنوان ساختاری منحصر به فرد که در آن مخاطب کنشگر اصلی داستان است، نقش مؤثری در درونی‌سازی مفاهیم اخلاقی ایفا می‌کند. پژوهش حاضر با هدف تبیین ظرفیت روایت تعاملی در انتقال ارزش‌های مسئولانه، به تحلیل بازی رایانه‌ای من تنها نیستم به‌مثابه یک متن فرهنگی با ویژگی‌های اخلاقی پرداخته است. روش پژوهش از نوع

* **استناد به این مقاله:** رازی زاده، علی (۱۴۰۴). نقش روایت تعاملی در انتقال ارزش‌های مسئولانه؛ مطالعه موردی بازی رایانه‌ای من تنها نیستم. مطالعات اخلاق کاربردی، ۳(۸۱)، صص ۵۱-۸۸.

<https://doi.org/10.22081/jf.2025.70513.1987>.

□ نوع مقاله: پژوهشی؛ ناشر: دفتر تبلیغات اسلامی حوزه علمی قم (پژوهشگاه علوم و فرهنگ اسلامی، اصفهان، ایران) © نویسندگان

□ تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۹/۲۵ □ تاریخ اصلاح: ۱۴۰۴/۰۴/۲۸ □ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۴/۲۹ □ تاریخ انتشار آنلاین: ۱۴۰۴/۰۹/۱۴



تحلیلی-تفسیری است و تحلیل داده‌های کیفی با تکیه بر چهارچوب مفهومی ارزش‌های مسئولانه (شامل مسئولیت‌پذیری، همکاری، همدلی، وفاداری، احترام به فرهنگ، حفاظت از طبیعت، و پاسخ‌گویی) صورت گرفته است. یافته‌ها نشان می‌دهد که بازی رایانه‌ای من تنها نیستم، از طریق ساختار روایی چندلایه، انتخاب‌های اخلاقی و پیامدهای معنادار، فضیلت‌های اخلاقی را در دل تجربه تعاملی کاربر نهادینه می‌کند. روایت بازی نه از طریق آموزش مستقیم، بلکه با مواجهه عاطفی، مشارکت فعال و مواجهه با پیامدهای تصمیم‌ها، امکان انتقال مؤثر ارزش‌های مسئولانه و اخلاقی را فراهم می‌آورد. این پژوهش، روایت تعاملی را بستری مؤثر برای پرورش اخلاق در جامعه هدف از مخاطبان معرفی می‌کند و بر ضرورت توجه نظری و کاربردی به طراحی روایت‌های اخلاق‌محور در بازی‌های رایانه‌ای تأکید دارد.

واژگان کلیدی

ارزش‌های مسئولانه، محتوای اخلاقی، مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، من تنها نیستم.



مقدمه

در دهه‌های اخیر، گسترش فناوری‌های دیجیتال و رسانه‌های نوین موجب دگرگونی‌های بنیادین در شیوه‌های آموزش، تربیت و انتقال مفاهیم اخلاقی به کودکان شده است. بازی‌های رایانه‌ای، به‌عنوان یکی از تأثیرگذارترین رسانه‌های تعاملی عصر حاضر، از کارکردی فراتر از سرگرمی برخوردار شده‌اند و به بستری برای انتقال ارزش‌ها، شکل‌گیری نگرش‌ها و تمرین کنش‌های اخلاقی بدل گشته‌اند. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های بازی‌های مدرن، بهره‌گیری از روایت تعاملی است؛ ساختاری که در آن کاربر نه تنها دریافت‌کننده پیام، بلکه کنشگر اصلی روایت است و با انتخاب‌های خود، مسیر داستان و پیامدهای آن را رقم می‌زند.

در چنین ساختاری، کاربر به‌طور فعال در فرآیند معناپردازی و تصمیم‌گیری اخلاقی مشارکت دارد و در مواجهه با موقعیت‌های پیچیده و چندلایه، با پیامدهای تصمیم‌های خود مواجه می‌شود. این تجربه زیسته اخلاقی که در بستر روایت تعاملی رخ می‌دهد، امکان درونی‌سازی مفاهیم و ارزش‌ها را برای مخاطب فراهم می‌کند؛ به‌ویژه در زمینه‌هایی همچون همدلی، مسئولیت‌پذیری، همکاری، وفاداری و احترام به دیگری که از مؤلفه‌های بنیادین ارزش‌های مسئولانه به‌شمار می‌آیند.

با وجود رشد چشمگیر مطالعات در حوزه بازی‌های رایانه‌ای، هنوز نسبت به ظرفیت اخلاقی روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه از منظر کاربردی آن در پرورش ارزش‌های مسئولانه پژوهش‌های نظام‌مند و بومی‌شده کافی صورت نگرفته است. همچنین، اغلب تحلیل‌های موجود بر ابعاد روان‌شناختی یا رفتاری بازی‌ها متمرکزند و جنبه‌های معرفت‌شناختی و روایی، به‌ویژه در نسبت با تربیت اخلاقی، کمتر مورد توجه قرار گرفته‌اند. این در حالی است که با بهره‌گیری از رویکردهای میان‌رشته‌ای، می‌توان روایت بازی را نه صرفاً داستانی سرگرم‌کننده، بلکه نوعی فضای اخلاقی مجازی تلقی کرد که در آن کودک با موقعیت‌هایی شبیه‌سازی‌شده، اما معنادار، برای انتخاب‌های اخلاقی مواجه می‌شود.





پژوهش حاضر در همین راستا و با تمرکز بر مفهوم روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، می‌کوشد به واکاوی نقش آن در انتقال ارزش‌های مسئولانه بپردازد. مطالعه موردی بازی *من تنها نیستم*^۱ به عنوان نمونه‌ای معنادار از بازی‌هایی با ساختار روایی غنی، امکان تحلیل دقیق‌تری از رابطه میان روایت، تعامل و اخلاق را فراهم می‌سازد.

مسئله اصلی این پژوهش آن است که روایت تعاملی چگونه می‌تواند عاملی مؤثر در شکل‌دهی به درک، تجربه و درونی‌سازی ارزش‌های مسئولانه در جامعه هدف از مخاطبان باشد.

پیشینه پژوهش

تحولات فناوری در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای را به رسانه‌ای مؤثر در فرآیند آموزش و تربیت تبدیل کرده است. به‌ویژه، روایت تعاملی در این بازی‌ها با ایجاد بستری برای انتخاب، مشارکت فعال و تجربه پیامدهای تصمیم‌گیری، جایگاه ویژه‌ای در تعلیم ارزش‌های اخلاقی یافته است.

از آن‌جا که پژوهش حاضر در مرز میان حوزه‌های اخلاق کاربردی و مطالعات رسانه‌ای قرار دارد، پیشینه پژوهش براساس ترکیبی از منابع مرتبط انتخاب شده و اولویت با پژوهش‌هایی بوده که به‌صورت مستقیم به رابطه میان روایت تعاملی، انتقال ارزش‌های مسئولانه، و بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند.

پژوهش‌های متعددی نشان داده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه آن دسته که از ساختار روایت تعاملی بهره می‌برند، می‌توانند بستر مناسبی برای آموزش اخلاقی فراهم آورند. در این بازی‌ها، مشارکت فعال بازیکن و مواجهه با انتخاب‌ها و پیامدهای اخلاقی، زمینه درونی‌سازی تدریجی مفاهیمی چون مسئولیت، همدلی و عدالت را فراهم می‌کند (Schrier, 2019).

1. Never Alone.



در پژوهش‌های آزمایشی، مشخص شده است که انجام رفتارهای غیراخلاقی در محیط‌های بازی می‌تواند احساس گناه ایجاد کند و این تجربه به افزایش حساسیت اخلاقی کاربران منجر شود، حتی اگر محیط، مجازی و غیرواقعی باشد (Grizzard et al., 2014).

تحلیل واکنش‌های عاطفی بازیکنان نیز نشان داده که تصمیم‌گیری اخلاقی آن‌ها متأثر از گرایش‌های فردی است و تعامل با شخصیت‌های مجازی اغلب شبیه تعاملات انسانی واقعی تلقی می‌شود (Weaver & Lewis, 2012).

در مطالعات نظری، بازی‌های جدی با تأکید بر مدل‌های ترکیبی (شناختی و شهودی)، به عنوان ابزارهایی مؤثر در تقویت قضاوت اخلاقی و بازاندیشی ارزشی شناخته شده‌اند (Staines et al., 2019). همچنین، نقش مجوز اخلاقی در ایجاد رفتارهای متضاد در بازی بررسی شده و نشان داده که انتخاب‌های اخلاقی می‌توانند هم اثرات مثبت و هم رفتارهای ضداجتماعی بعدی را موجب شوند، بسته به توازن درونی فرد میان هویت اخلاقی و منافع شخصی (Ellithorpe et al., 2015). در یک مطالعه موردی، ظرفیت فرهنگی و آموزشی بازی «من تنها نیستم» بررسی شده و نشان داده شده که روایت بومی در کنار ساختار تعاملی می‌تواند ابزار مؤثری برای انتقال مفاهیم فرهنگی و ارزش‌های اجتماعی باشد (de Vasconcelos Neto & Alves, 2020).

در فضای بومی، پژوهش‌های فارسی با تأکید بر نظریه‌های روان‌شناسی رشد، استعاره مفهومی و اخلاق اسلامی، بر این نکته تأکید دارند که بازی‌های روایت‌محور، به‌ویژه در قالب‌های وانمودی، ابزارهای مؤثری برای پرورش اخلاق در کودکان هستند (شیخ‌رضایی، ۱۳۸۸؛ موسوی، ۱۳۹۰؛ طباطبائی و ذاکری، ۱۴۰۰). همچنین در مطالعات تجربی، بازی‌وارسازی در آموزش رسمی، موجب ارتقاء معنادار در شاخص‌های اخلاقی دانش‌آموزان شده است (فرهادی بسطام و میکائیلی منبع، ۱۴۰۳).

اکنون و در پرتو این پیشینه، می‌توان جایگاه و نوآوری مقاله حاضر را مشخص کرد. برخلاف مطالعات پیشین که عمدتاً یا به جنبه‌های آموزشی بازی‌ها پرداخته‌اند (بدون



تمرکز کافی بر ساختار روایت تعاملی)، یا صرفاً به تحلیل محتوای فرهنگی بازی‌هایی مانند *من تنها نیستم* بسنده کرده‌اند، پژوهش حاضر تلاش می‌کند نشان دهد که چگونه روایت تعاملی در بازی *من تنها نیستم* در انتقال ارزش‌های مسئولانه (از جمله همدلی، مسئولیت‌پذیری، وفاداری و احترام به فرهنگ و محیط زیست) به مخاطب نقش آفرین است. در واقع، این پژوهش با ترکیب مطالعه موردی، تحلیل روایی و تمرکز اخلاقی، به خلأ موجود در ادبیات پژوهش پاسخ می‌دهد؛ جایی که روایت تعاملی، نه صرفاً ابزار سرگرمی یا حتی آموزش، بلکه بستری فعال برای پرورش کنش‌گری اخلاقی در میان کاربران تلقی می‌شود.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از روش تحقیق تحلیلی-تفسیری بهره می‌گیرد و در چهارچوبی میان‌رشته‌ای به بررسی ظرفیت‌های اخلاقی روایت تعاملی در یک بازی رایانه‌ای داستان‌محور می‌پردازد. در این رویکرد، بازی رایانه‌ای به مثابه یک پدیده فرهنگی-روایی در نظر گرفته می‌شود که قابلیت تحلیل ساختار روایی، مفاهیم درونی، و پیامدهای اخلاقی تعاملات آن برای کودکان را داراست. همچنین این پژوهش با بهره‌گیری از روش تحلیل روایت، صرفاً بر تحلیل درون‌متنی و اخلاقی روایت تمرکز دارد. در این روش، ساختار و محتوای بازی به مثابه متنی روایی بررسی می‌شود و داده‌ها از طریق تعامل تحلیلی پژوهشگر با روایت، سناریوها، کنش‌های شخصیت‌ها و پیامدهای انتخاب‌های اخلاقی درون بازی گردآوری و تفسیر می‌گردد.

تحلیل در این پژوهش مبتنی بر فهم دقیق روایت تعاملی و مکانیزم‌های اخلاقی تعبیه‌شده در ساختار بازی است. بدین منظور، عناصر کلیدی همچون طراحی شخصیت‌ها، ساختار انتخاب و پیامد، ترتیب روایت، موقعیت‌های دوگانه اخلاقی، و تعامل میان کاربر و داستان، محور تحلیل قرار گرفته‌اند. چهارچوب مفهومی پژوهش نیز بر مبنای نظریه‌های شناخته‌شده در حوزه اخلاق کاربردی، رشد اخلاقی و روایت‌شناسی شکل گرفته است.



نظریه‌های آلبرت بندورا^۱ درباره یادگیری مشاهده‌ای (۲۰۲۳)، نظریه رشد اخلاقی لارنس کولبرگ^۲ (۱۹۸۱)، نظریه مراقبت اخلاقی کارول گیلیگان^۳ (۱۹۸۲)، و دیدگاه‌های ماری-لوری رایان^۴ در باب روایت مجازی و جهان‌های ممکن (۲۰۱۵)، بستر مفهومی تحلیل را تشکیل می‌دهند و به تفسیر اخلاقی روایت و سنجش قابلیت آن در انتقال ارزش‌های مسئولانه یاری می‌رسانند.

در این پژوهش، بازی رایانه‌ای من تنها نیستم به عنوان نمونه مورد تحلیل انتخاب شده است. چرایی این انتخاب مبتنی بر ویژگی‌های منحصربه‌فرد این بازی در حوزه روایت تعاملی و تمرکز آن بر مفاهیم اخلاقی بنیادین است. این بازی با بهره‌گیری از روایت‌های سنتی جامعه بومی اینوپیات^۵ آلاسکا، ساختاری روایی دارد که در آن کاربر درگیر انتخاب‌هایی با پیامدهای اخلاقی مشخص می‌شود. روایتی که در این بازی شکل می‌گیرد، چندلایه، تعاملی و حامل مضامینی چون مسئولیت‌پذیری، همکاری، وفاداری، همدلی و احترام به طبیعت است؛ مفاهیمی که با هسته مفهومی ارزش‌های مسئولانه هم‌راستا هستند. از سوی دیگر، اعتبار علمی این بازی نیز در انتخاب آن مؤثر بوده است، چراکه در شماری از مطالعات بین‌المللی در حوزه علوم تربیتی و مطالعات فرهنگی، به عنوان نمونه‌ای موفق تحلیل شده و زمینه‌ای معتبر برای مطالعه و واکاوی اخلاقی دارد.

شایان ذکر است که در این تحلیل، تمرکز صرفاً بر ساختار درونی بازی، رویدادهای داستانی، و منطق تعاملی حاکم بر روایت است و از تحلیل داده‌های رفتاری کاربران یا تجارب کاربران اجتناب شده است. هدف، تبیین چگونگی انتقال ارزش‌های مسئولانه از طریق مکانیزم‌های تعاملی-روایی در متن بازی است، نه ارزیابی میزان اثربخشی آن در عمل یا بررسی بازخورد مخاطبان. بدین ترتیب، بازی نه به مثابه یک رسانه سرگرم‌کننده یا ابزار آموزشی، بلکه به عنوان یک روایت اخلاقی-تعاملی مورد بررسی قرار گرفته است که

1. Albert Bandura.
2. Lawrence Kohlberg.
3. Carol Gilligan.
4. Marie-Laure Ryan.
5. Inupiat.



ساختار آن به گونه‌ای طراحی شده که می‌تواند با مفاهیم بنیادین اخلاق کاربردی در ارتباط قرار گیرد. در نهایت، این شیوه روش‌شناسی به پژوهشگر این امکان را می‌دهد تا بازی را به عنوان یک متن فرهنگی با قابلیت تحلیل اخلاقی مطالعه کند و نسبت میان ساختار روایی تعاملی و امکان انتقال ارزش‌های مسئولانه به مخاطب کودک یا نوجوان را از منظر نظری و تحلیلی مورد واکاوی قرار دهد، بی‌آنکه به روش‌های تجربی یا آزمون‌محور نیاز داشته باشد. بدین ترتیب، تحلیل روایت در سطح معناشناختی و اخلاقی آن صورت گرفته و پژوهش در پی تبیین سازوکارهای بالقوه‌ای است که از خلال روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، قابلیت پرورش کنش اخلاقی و ارزش‌های مسئولانه را فراهم می‌آورند.

چهارچوب مفهومی پژوهش

۱. ارزش‌های مسئولانه: چیستی و ابعاد اخلاقی

ارزش‌های مسئولانه به مجموعه‌ای از فضیلت‌های اخلاقی اطلاق می‌شوند که رفتار فرد را در ارتباط با دیگران، جامعه و محیط پیرامونش هدایت می‌کنند. این ارزش‌ها، بنیادهایی هنجاری هستند که در قلب تربیت اخلاقی جای دارند و شامل مفاهیمی چون مسئولیت‌پذیری، پاسخ‌گویی، همدلی، همکاری، وفاداری، عدالت‌خواهی، احترام به دیگری و مراقبت از طبیعت می‌شوند (Schwartz, 2012). به تعبیر دقیق‌تر، این دسته از ارزش‌ها، سازوکارهایی هستند که فرد را نسبت به پیامدهای کنش‌های خود آگاه ساخته و قابلیت قضاوت اخلاقی، رفتار خودتنظیم و تعامل محترمانه با دیگران را در او تقویت می‌کنند.

در فلسفه اخلاق، مسئولیت اخلاقی از دیرباز موضوع اصلی نظریه‌های وظیفه‌گرایی (کانت)، فایده‌گرایی (میل) و فضیلت‌گرایی (ارسطو) بوده است. فضیلت‌گرایان، ارزش‌های مسئولانه را جزو ویژگی‌های منش انسانی می‌دانند که در قالب عادت‌های پایدار و انتخاب‌های عقلانی رشد می‌کنند (MacIntyre, 2007:162). این فضیلت‌ها، تنها از طریق یادگیری انتزاعی آموخته نمی‌شوند، بلکه نیازمند تجربه، درونی‌سازی و تمرین مستمر



هستند. در نظریه رشد اخلاقی کولبرگ، مسئولیت‌پذیری در سطوح بالای رشد اخلاقی ظهور می‌کند؛ جایی که فرد به اصول جهانی چون عدالت، برابری و خیر جمعی وفادار می‌ماند و فراتر از هنجارهای بیرونی، اخلاق را به‌مثابه اصل درونی پذیرفته است (Kohlberg, 1981; Rest et al., 1999: 11).

از سوی دیگر، گیلیگان در نظریه مراقبت اخلاقی خود، مفهوم مسئولیت را با رابطه و مراقبت گره می‌زند؛ جایی که فرد اخلاقی کسی است که می‌فهمد دیگری چه نیازهایی دارد، نسبت به رنج دیگران بی‌تفاوت نیست و از قدرت خود برای کاهش آسیب استفاده می‌کند (Gilligan, 1982: 64).

در منابع اسلامی و ادبیات فارسی نیز، مفاهیمی همچون حق‌الناس، امر به معروف و نهی از منکر، خیر جمعی و ادای وظیفه با ارزش‌های مسئولانه پیوندی روشن دارند؛ به طوری که مسئولیت‌پذیری در ذیل یکی از ساحت‌های شش‌گانه تربیت مورد تأکید قرار گرفته و هدف از آن، پرورش انسان‌هایی معرفی شده است که نسبت به خانواده، جامعه، محیط زیست و نظام اجتماعی خود، حس تعهد و مشارکت فعال دارند.

با توجه به گستره مفهومی و کاربردی این ارزش‌ها، در این پژوهش مجموعه‌ای از ارزش‌های مسئولانه به صورت مفهومی استخراج و طبقه‌بندی شده‌اند تا به عنوان چهارچوب نظری برای تحلیل روایت‌های تعاملی^۱ در بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده قرار گیرند. این دسته‌بندی، با رویکرد استقرایی و بر مبنای ادبیات نظری موجود در حوزه‌های مطالعاتی نظیر اخلاق کاربردی (شریفی: ۱۳۸۶؛ شریفی: ۱۴۰۳)، فلسفه تربیت اخلاقی (جعفری تبری و نصری، ۱۴۰۱؛ دبیری، ۱۳۹۲) و آثار نویسندگانی چون استرایک^۲ و سولتیس^۳ (۲۰۰۹)، و نادینگز^۴ (۲۰۱۳) تدوین شده است. جدول شماره یک این مؤلفه‌ها را معرفی کرده است.

1. Interactive Narrative.

2. Strike.

3. Soltis.

4. Noddings.

جدول شماره یک: مؤلفه‌های ارزش مسئولانه

مؤلفه‌ها	تعریف مفهومی	نقش در پرورش و تربیت اخلاقی مخاطب
مسئولیت‌پذیری فردی	تعهد فرد نسبت به پیامدهای تصمیم‌ها و اعمال خود، حتی در غیاب نظارت بیرونی	افزایش آگاهی نسبت به تأثیر رفتار خود بر دیگران
همکاری	مشارکت هدفمند با دیگران برای رسیدن به نتایج مشترک	آموزش کار گروهی، تعامل مثبت و ارزش کمک متقابل
همدلی	توانایی درک احساسات و شرایط دیگران و واکنش عاطفی مناسب	تقویت حساسیت اخلاقی، درک «دیگری»، کاهش خودمحموری
وفاداری	پایداری بر تعهدات، روابط انسانی یا اصول اخلاقی در شرایط دشوار	تثبیت ارزش تعهد، اعتماد و پایداری در روابط انسانی
احترام به فرهنگ و سنت‌ها	پذیرش و ارج نهادن به ارزش‌های بومی، آیین‌ها و شیوه‌های زیست دیگران	پرورش حساسیت میان‌فرهنگی، تقویت هویت فرهنگی و احترام به تفاوت‌ها
حفاظت از طبیعت	تعهد اخلاقی به حفظ منابع زیستی، زیست‌بوم‌ها و موجودات غیرانسانی	ترویج اخلاق محیط‌زیستی و مسئولیت‌پذیری در قبال زمین و طبیعت
پاسخ‌گویی	پذیرش مسئولیت در قبال رفتارهای خود و آمادگی برای اصلاح آن‌ها	ارتقاء خودآگاهی اخلاقی، اصلاح‌پذیری و حس تعهد در برابر جامعه

این جدول به‌عنوان چهارچوب مفهومی تحلیل بازی‌های رایانه‌ای مورد استفاده قرار گرفته است. از آنجا که روایت‌های تعاملی، بستری پویا برای بروز انتخاب‌های اخلاقی فراهم می‌کنند، این جدول این امکان را فراهم آورد تا پژوهش به‌صورت نظام‌مند هریک از این مؤلفه‌ها را بررسی کند و به این مسئله پردازد که این مؤلفه‌ها چگونه و در چه سطوحی در روایت بازی‌های رایانه‌ای بازنمایی شده‌اند.

همچنین، این طبقه‌بندی به فهم سازوکارهای روایی-اخلاقی بازی، بدون اتکا بر تجربه کاربر، کمک می‌کند.





۲. روایت‌های تعاملی و تربیت اخلاقی؛ نظریه‌ها و سازوکارها

روایت از دیرباز، یکی از مؤثرترین ابزارهای انتقال دانش اخلاقی، فرهنگی و اجتماعی بوده است. داستان‌ها، با ارائه موقعیت‌های خیالی اما واقعی‌نما، امکان همذات‌پنداری، قضاوت اخلاقی و درک پیچیدگی‌های روابط انسانی را برای کودک فراهم می‌کنند. با ورود فناوری‌های دیجیتال، روایت‌ها شکل تازه‌ای به خود گرفتند؛ به‌ویژه در قالب روایت‌های تعاملی، که کاربر یا کاربر را از یک شنونده منفعل به کنشگری در دل داستان تبدیل می‌کنند. در روایت‌های تعاملی، ساختار داستان به گونه‌ای طراحی می‌شود که مخاطب بتواند مسیر داستان را با انتخاب‌های خود تغییر دهد. این انتخاب‌ها نه تنها تجربه داستان را شخصی‌سازی می‌کنند، بلکه مخاطب را در معرض پیامدهای اخلاقی قرار می‌دهند (de Smale et al., 2019: 389 & 394)، که همین نکته، بُعد تربیتی روایت‌های تعاملی را پررنگ می‌سازد.

از منظر نظریه‌های تربیتی، این فرایند را می‌توان با نظریه آزمایش‌های ذهنی توضیح داد. این نظریه بیان می‌کند که یادگیری، تنها از طریق تجربه مستقیم حاصل نمی‌شود، بلکه از طریق مشاهده کنش دیگران، پیامدهای آن و البته آزمایش‌ها و بازنمایی ذهنی نیز شکل می‌گیرد (Mendelytė, 2024: 50). در روایت تعاملی، کاربر کنش‌های شخصیت‌ها را مشاهده می‌کند، در تصمیم‌گیری‌ها مشارکت دارد، و پیامدهای اخلاقی را تجربه می‌کند؛ بنابراین، فرآیند یادگیری اخلاقی تسهیل می‌شود.

از سوی دیگر، نظریه یادگیری موقعیتی ویگوتسکی^۱ (۱۹۷۸)، بر نقش بافت اجتماعی و تعامل با دیگران در رشد شناختی تأکید دارد. در بازی‌ها و روایت‌های تعاملی، کاربر نه تنها با داستان، بلکه با شخصیت‌های دیگر (چه انسانی و چه دیجیتال) درگیر می‌شود. این تعامل‌ها، امکان تجربه مشارکت، تصمیم‌گیری جمعی و درک مسئولیت مشترک را فراهم می‌آورد. از منظر فلسفه اخلاق نیز، روایت تعاملی می‌تواند زمینه‌ای برای رشد تفکر اخلاقی

1. Vygotsky



فراهم آورد. در نظریه اخلاق روایی^۱ که توسط فیلسوفانی مانند نوسباوم^۲ (۱۹۹۰) و مک‌این‌تایر^۳ (۲۰۰۷) گسترش یافته، روایت‌ها ابزاری برای درک معنای زندگی در پرتوی زندگی اخلاقی معرفی شده‌اند (Possler et al., 2024: 615-616).

مک‌این‌تایر در اثر خود، انسان را موجودی تعریف می‌کند که در بستر روایت‌ها معنا می‌یابد (MacIntyre, 2007: 79). هر کنش اخلاقی، در چهارچوب یک داستان فهم‌پذیر است؛ بنابراین، توانایی خواندن، درک و مشارکت در روایت، پیش‌شرط اخلاقی بودن فرد است. نوسباوم نیز بر قدرت ادبیات و روایت در برانگیختن همدلی و رشد قضاوت اخلاقی تأکید می‌کند. او استدلال می‌کند که مواجهه با موقعیت‌های روایی چندلایه، به مخاطب کمک می‌کند تا پیچیدگی‌های اخلاقی را تجربه کرده و نسبت به تفاوت‌های انسانی حساس‌تر شود (Nussbaum, 1990: 335).

از سوی دیگر، نظریه‌های روایت‌شناسی مدرن، به‌ویژه آراء موری^۴ (۲۰۱۷) و رایان (۲۰۱۵) بر غوطه‌وری در دنیای‌های تعاملی تأکید دارند. رایان مفهوم جهان‌های ممکن را در روایت‌های دیجیتال مطرح می‌کند که در آن مخاطب با انتخاب‌های خود، یک مسیر خاص اخلاقی را تجربه می‌کند و در نتیجه درگیر فرآیند تصمیم‌گیری اخلاقی می‌شود (Ryan, 2015: 85).

بر پایه مبانی نظری ارائه شده در این بخش، می‌توان ادعا کرد که ارزش‌های مسئولانه، همگی جزئی جدایی‌ناپذیر از فرایند تربیت اخلاقی‌اند و پرورش آن‌ها مستلزم تجربه زیسته، تصمیم‌گیری اخلاقی و درونی‌سازی تدریجی است. روایت تعاملی، به‌ویژه در قالب بازی‌های رایانه‌ای، با قرار دادن کاربر در موقعیت‌هایی فعال، انتخاب‌محور و پیام‌دار، بستری منحصربه‌فرد برای درگیر شدن با این ارزش‌ها فراهم می‌کند. این تجربه روایی-تعاملی، نه تنها براساس نظریه‌های رشد اخلاقی و یادگیری اجتماعی قابل تبیین است، بلکه به واسطه‌ی ساختار روایی چندلایه، امکان تجربه غیرمستقیم اما عمیق کنش‌های

1. Narrative Ethics.

2. Nussbaum.

3. MacIntyre.

4. Murray.



اخلاقی را برای کاربر فراهم می‌سازد؛ کنش‌هایی که در آن، معنا و مسئولیت با انتخاب‌های کاربر پیوند می‌خورد.

یافته‌ها: تحلیل بازی رایانه‌ای من تنها نیستم

در این بخش محتوای روایی بازی رایانه‌ای من تنها نیستم، در چهارچوب هفت گانه‌ای ارزش‌های مسئولانه تحلیل می‌شود. این بازی با ساختار روایی تعاملی، مبتنی بر داستان‌های شفاهی قوم بومی اینویپات طراحی شده و از طریق روایت چندلایه، شخصیت‌پردازی اخلاق‌محور و امکان انتخاب و تعامل، فضای مناسبی برای تحلیل مفاهیم اخلاقی فراهم می‌سازد. در ادامه، روایت بازی براساس هریک از این مؤلفه‌ها تحلیل می‌شود.

۱. مسئولیت‌پذیری فردی

در ساختار روایی بازی من تنها نیستم، مسئولیت‌پذیری به‌عنوان یکی از مؤلفه‌های محوری ارزش‌های اخلاقی به‌شیوه‌ای چندلایه و پیش‌رونده بازنمایی شده است. داستان بازی بر محور سفر دختری از قوم اینویپات به نام نونا^۱ و روباه همراه او شکل می‌گیرد؛ سفری که به منظور نجات قبیله از خطرات طبیعی، از جمله کولاک سهمگین، آغاز می‌شود. از نخستین صحنه‌های بازی، مخاطب با بار معنایی تصمیم‌ها و مسئولیت سنگین شخصیت اصلی مواجه می‌شود؛ کودکی در محیطی خشن، اما متعهد به نجات جامعه خود.

نخستین جلوه مسئولیت‌پذیری فردی، در تصمیم اولیه قهرمان روایت نونا برای ترک محیط امن خانه و ورود به جهان ناپایدار بیرون نمود می‌یابد. در این بخش، ساختار روایت به گونه‌ای طراحی شده که کاربر، هم‌زمان با هدایت شخصیت، بار اخلاقی تصمیم او را نیز درک می‌کند. هیچ نیروی خارجی یا الزام بیرونی قوی وجود ندارد که او را مجبور به اقدام کند؛ بلکه تصمیم برای ترک خانه و مواجهه با خطرات، نشانه‌ای از احساس مسئولیت

1. Nuna.



درونی نسبت به قبیله و سرنوشت آن است. روایت با این تصمیم ساده، گام نخست را در درونی سازی مفهوم مسئولیت پذیری برمی دارد.

در مسیر بازی، کاربر با چالش های متعددی مواجه می شود که اغلب نیازمند تفکر، آزمون و خطا و مدیریت پیامدهاست. یکی از نقاط برجسته، مواجهه با خرس سفید است؛ لحظه ای که نونا در مقام شخصیت مرکزی باید با انتخاب های دقیق، از خود و همراهش محافظت کند. در این موقعیت، طراحی بازی به گونه ای است که هر کنش کاربر بلافاصله به نتیجه منجر می شود و شکست در تصمیم گیری به مرگ شخصیت یا از دست رفتن مرحله منجر خواهد شد. این پیوند فوری میان انتخاب، کنش و پیامد، ماهیت اخلاقی مسئولیت را برجسته می سازد؛ کاربر به عنوان کنشگر اصلی، مستقیماً با پیامد انتخاب های خود مواجه می شود. چنین طراحی ای، تجربه ای نمادین از مسئولیت پذیری را در بستر تعاملی خلق می کند.

یکی دیگر از صحنه های کلیدی روایت، جایی است که نونا با چالش حفظ تعادل در شرایط محیطی سخت روبه روست. در این بخش، کاربر باید مراقب حرکت های متوالی شخصیت باشد تا او در طوفان گم نشود یا آسیب نبیند.

در این لحظات، مخاطب متوجه می شود که تنها با دقت، تمرکز و مسئولیت پذیری در اعمال خود می تواند بازی را پیش ببرد. برخلاف بسیاری از بازی ها که کاربر با بارها مردن و تکرار مراحل جریمه نمی شود، من تنها نیستم با ایجاد پیوند عاطفی میان کاربر و شخصیت ها، مرگ یا شکست را به تجربه ای اخلاقی تبدیل می کند؛ شکست اخلاقی در مراقبت.

وجه دیگر مسئولیت پذیری در روایت این بازی، مربوط به تعامل بین نونا و روباه است. رابطه ای که تنها زمانی به پیشرفت منجر می شود که کاربر مسئولیت مراقبت از هر دو شخصیت را هم زمان برعهده گیرد. اگر یکی آسیب ببیند یا نادیده گرفته شود، روایت متوقف می شود. این ساختار تعاملی، مفهوم مسئولیت پذیری نسبت به دیگری را نیز در دل روایت تعبیه می کند. برخلاف بازی هایی که کاربر فقط به فکر پیشرفت فردی است، در



اینجا موفقیت بدون همراهی و توجه به شریک (روباه) ممکن نیست. این رابطه، استعاره‌ای از زندگی اجتماعی و مسئولیت فردی در قبال «دیگری» است.

در سطوح بالاتر روایت نیز، پیام ضمنی بازی بر این اصل اخلاقی تأکید دارد که مسئولیت‌پذیری تنها مربوط به انتخاب‌های فردی لحظه‌ای نیست، بلکه باید در خدمت خیر جمعی قرار گیرد. تلاش نونا نه برای نجات خود، بلکه برای بازگرداندن تعادل به جامعه و طبیعت است. در بخش‌هایی از بازی که داستان‌های بومی روایت می‌شوند، بارها به این نکته اشاره می‌شود که مسئولیت انسان نسبت به قبیله، سنت و طبیعت از ارزش‌های بنیادین فرهنگی اینویپات است. از این منظر، روایت بازی، مسئولیت‌پذیری را از سطح فردی به سطح اجتماعی و بین‌نسلی ارتقا می‌دهد. در مجموع، ساختار بازی رایانه‌ای من تنها نیستم به گونه‌ای طراحی شده است که کاربر، بدون آموزش صریح یا توصیه مستقیم، در معرض تجربه‌های اخلاقی متعددی قرار می‌گیرد که در آن‌ها تصمیم، پیامد و پاسخ‌گویی به هم گره خورده‌اند. این تجربه تعاملی، تجسمی از مفهوم مسئولیت‌پذیری در قالب روایت دیجیتال است که در بستر فرهنگی خاصی (فرهنگ بومی قطبی مردم آلاسکا) به اجرا درآمده، اما پیامدهای آن برای تربیت اخلاقی در بافت‌های مختلف قابل تعمیم است.

۲. همکاری

در بخش‌هایی از روایت، پیشروی در مسیر داستان صرفاً زمانی ممکن می‌شود که هر دو شخصیت اصلی، یعنی نونا و روباه، در هماهنگی کامل با یکدیگر عمل کنند. طراحی بازی به گونه‌ای است که موقعیت‌های چالش‌برانگیز، از جمله عبور از پرتگاه‌ها، پرش‌های ترکیبی، یا مقابله با موانع متحرک، تنها از طریق مشارکت متقابل این دو شخصیت قابل حل است. کاربر ناگزیر است میان آن‌ها جابه‌جا شود، مسئولیت‌های متفاوت هر یک را درک کرده و به گونه‌ای زمان‌بندی کند که اقدامات یکی مکمل عملکرد دیگری باشد. این سطح از وابستگی متقابل، تجربه‌ای عملی از مفهوم همکاری را در بستر روایت شکل می‌دهد که فراتر از یک پیام اخلاقی صریح، به صورت درونی و در دل تجربه بازی درک می‌شود.



تفاوت نقش‌های دو شخصیت، یکی انسانی و دیگری حیوانی، نیز نماد تفاوت قابلیت‌ها در همکاری‌های واقعی است. نونا با توانایی استفاده از ابزارها و تعامل انسانی، و روباه با قابلیت‌های حرکتی، جهش‌های بلندتر و ارتباط با ارواح راهنما، هر یک بخشی از مسئولیت عبور از مراحل را بر عهده دارند. این تقسیم نقش‌ها در روایت، مفهومی از همکاری را برجسته می‌سازد که مبتنی بر تکمیل متقابل و ضرورت شناخت توانمندی‌های طرف مقابل است. کاربر، برای پیشروی موفق، باید نه تنها به درک شرایط هر موقعیت برسد، بلکه قابلیت هماهنگ‌سازی میان این دو عامل را نیز در عمل تمرین کند.

در روایت بازی، شکست در هماهنگی میان دو شخصیت نه تنها به توقف داستان، بلکه گاه به مرگ یکی از شخصیت‌ها و از بین رفتن لحظه‌ای پیوند روایی می‌انجامد. این پیامدها، برخلاف بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای که بازگشت از اشتباه بی‌هزینه است، در من تنها نیستیم به شکلی بارز تجربه می‌شوند. همین امر، باعث می‌شود همکاری به عنوان یک مسئولیت اخلاقی مشترک معنا یابد که کاربر نسبت به آن پاسخ‌گوست. روایت به طور ضمنی تأکید می‌کند که اخلاق در کنش جمعی نه صرفاً در نیت، بلکه در توانایی هماهنگی و وفاداری به تعهد جمعی نمود پیدا می‌کند. افزون بر این، در برخی از لحظات بازی، کمک شخصیت روباه تنها از طریق تعامل با عناصر غیرمادی یا موجودات نامرئی امکان‌پذیر است، در حالی که نونا از چنین توانایی‌هایی برخوردار نیست. این ساختار استعاری، بیانگر همکاری میان انسان و نیروهای فراتر از خود، و حتی احترام به آن چیزی است که در ابتدا ناشناخته یا غیردیدنی به نظر می‌رسد. از این منظر، روایت بازی مشارکت را به سطحی فراتر از تعامل انسانی ارتقا می‌دهد و آن را در پیوند با جهان طبیعی و معنوی نیز بازنمایی می‌کند. بدین ترتیب، همکاری در روایت تعاملی من تنها نیستیم نه به صورت توصیه‌ای اخلاقی، بلکه از خلال تجربه تعاملی، درک الزام موقعیتی و مشاهده پیامدهای واقعی، به کاربر منتقل می‌شود. چنین تجربه‌ای، بیش از آنکه مبتنی بر گفتار و آموزش صریح باشد، در عمل و در جریان روایی نهادینه می‌شود و همین ویژگی، قدرت تربیتی روایت را دوچندان می‌سازد.



۳. همدلی

در ساختار روایی بازی من تنها نیستم، همدلی نه به عنوان مفهومی انتزاعی، بلکه به مثابه تجربه‌ای زیسته و درونی شده در بستر روایت و تعامل نمایان می‌شود. در جریان بازی، کاربر به تدریج با شخصیت روباه ارتباطی عاطفی برقرار می‌کند، به‌ویژه از آنجا که این شخصیت نه صرفاً ابزار حل معماها، بلکه همراهی وفادار، نجات‌بخش و تسهیل‌گر عبور از چالش‌های دشوار است. طراحی بازی به گونه‌ای است که کاربر به مراقبت از این همراه غیرانسانی احساس تعهد می‌کند؛ چنان که مرگ ناگهانی او، نه صرفاً اختلالی در پیشبرد روایت، بلکه تجربه‌ای عاطفی و برهم‌زننده توازن روانی بازی است. این لحظه، یکی از قوی‌ترین گره‌های روایی بازی را رقم می‌زند و کاربر را در معرض فقدان، آسیب و اندوه قرار می‌دهد؛ احساساتی که پایه‌های زیستی و روان‌شناختی همدلی را در ذهن مخاطب فعال می‌کنند.

تبدیل شدن روباه به موجودی معنوی پس از مرگ و ادامه همراهی او با نونا در قالبی متفاوت، نه تنها بازتابی از فرهنگ بومی و پیوند با جهان غیرمادی است، بلکه بازتابی از پایداری ارتباط عاطفی و وفاداری حتی در غیاب فیزیکی است. این لحظه روایی، پیامی عمیق درباره پیوندهای همدلانه و استمرار آن‌ها فراتر از حضور فیزیکی به مخاطب منتقل می‌کند. بازی رایانه‌ای با استفاده از استعاره‌های بصری و روایت بدون کلام، نوعی هم‌دردی میان کاربر و شخصیت‌ها ایجاد می‌کند که در آن، کاربر نه تنها نقش هدایت‌گر، بلکه نقش مراقب و همراه را نیز ایفا می‌کند.

تجربه همدلی در این بازی تنها محدود به مواجهه با مرگ روباه نیست، بلکه در کل روایت، کاربر مدام در موقعیتی قرار می‌گیرد که باید وضعیت روانی و جسمانی دیگری را درک کند، در تصمیمات خود آن را لحاظ کند و در مسیر تعاملات خود، پاسخ عاطفی مناسبی ارائه دهد.

این ساختار، برخلاف بازی‌های رقابتی یا صرفاً عملکردمحور، باعث شکل‌گیری نوعی نگاه اخلاقی-عاطفی نسبت به دیگر شخصیت‌ها می‌شود. کاربر با نوعی مراقبت اخلاقی



پیش می‌رود که بر پایه درک موقعیت دیگری، اجتناب از بی‌تفاوتی، و تلاش برای کاهش رنج استوار است.

از منظر روایت‌شناسی اخلاقی، این نوع تجربه همدلی قابل تفسیر در چهارچوب نظریه اخلاق مراقبت است؛ جایی که رابطه، توجه، و پاسخ‌گویی به نیازهای دیگری، بر اصول انتزاعی اخلاقی تقدم می‌یابد (Slote, 2007: 104). در بازی من تنها نیستم، این تقدم به‌وضوح در لایه‌های تعامل، روایت و تصویر قابل مشاهده است. کاربر یاد می‌گیرد که مراقبت از دیگری، بخشی جدانشدنی از مسیر خود اوست؛ و بدون این مراقبت، پیشروی در بازی، و به‌صورت استعاره، پیشروی در زندگی اخلاقی، ممکن نخواهد بود (Greitemeyer, 2013: 411). بنابراین، همدلی در این بازی نه تنها در ساحت روایت آشکار است، بلکه به واسطه‌ی طراحی تعاملی آن، به تجربه‌ای درونی برای کاربر بدل می‌شود. بازی بدین‌سان، توانسته است بستری برای درک عملی از اهمیت دیگری، حساسیت به رنج و آمادگی برای مراقبت عاطفی فراهم سازد؛ تجربه‌ای که مستقیماً به هدف مقاله در تبیین نقش روایت تعاملی در انتقال ارزش‌های اخلاقی پاسخ می‌دهد.

۴. وفاداری

وفاداری در ساختار روایی بازی من تنها نیستم یکی از ارزش‌های کلیدی و چندبُعدی است که در لایه‌های مختلف داستان و تعامل، مورد آزمون قرار می‌گیرد. کاربر در جریان پیشروی در بازی، با موقعیت‌هایی روبه‌رو می‌شود که در آن‌ها وفاداری نه یک گزینه از میان چند انتخاب، بلکه معیاری برای تداوم مسیر، معنا و پیشرفت روایی است. این وفاداری، به سه سطح قابل تفکیک است وفاداری به همراه، وفاداری به هدف، و وفاداری به سنت که هر کدام در نقطه‌ای از روایت و طراحی تعاملی بازی برجسته می‌شوند و به شکلی غیرمستقیم، کاربر را درگیر تصمیم‌گیری‌های اخلاقی می‌کنند.



در نخستین سطح، کاربر موظف به حفظ رابطه با روباه به عنوان همراه اصلی داستان است؛ شخصیتی که اگرچه غیرانسانی و فاقد کلام است، اما از طریق تعامل، فداکاری و حضور مستمر، تبدیل به عنصری حیاتی در فرآیند روایت می‌شود. موقعیت‌هایی در بازی وجود دارد که کاربر می‌تواند انتخاب کند تا بیشتر تمرکز خود را بر پیشرفت سریع یا حفظ ایمنی نونا بگذارد، اما با نادیده گرفتن نیازهای روباه، روایت متوقف می‌شود یا به شکست منتهی می‌گردد.

این وضعیت نشان می‌دهد که وفاداری به همراه، در بازی نه فقط یک دغدغه عاطفی، بلکه پیش شرط پیشرفت داستان است؛ کنشی اخلاقی که هم پیامد درونی دارد (احساس تعلق و همراهی) و هم پیامد بیرونی (تداوم روایت و موفقیت عملکردی).

در سطح دوم، وفاداری به هدف نجات قبیله و برقراری تعادل طبیعی، درون‌مایه‌ای پایدار در کل داستان است. لحظاتی وجود دارد که مسیر داستان دشوار، طولانی یا همراه با خطرهای بزرگ می‌شود، اما در طراحی روایی، راه جایگزینی برای عقب‌نشینی یا انصراف تعریف نشده است. این ساختار، کاربر را درگیر تعهد به هدف می‌کند و با به کارگیری مکانیزم‌های محدودسازی انتخاب، نوعی الزام اخلاقی ضمنی نسبت به ادامه مسیر ایجاد می‌کند. چنین وفاداری‌ای برخلاف اراده صرف، بر پایه درونی‌سازی هدف اخلاقی شکل می‌گیرد و روایت آن را به گونه‌ای در تجربه کاربر حکم می‌کند که حفظ عهد، معنا و ضرورت پیدا می‌کند.

در سطح سوم، وفاداری به سنت‌ها و حکمت‌های نیاکان از طریق روایت‌های میان‌پرده، داستان‌های کوتاه مستند و نمادهای بومی نمایان می‌شود. کاربر در طول بازی با عناصر فرهنگی، اسطوره‌ای و آیینی روبه‌روست که از نسلی به نسل دیگر منتقل شده‌اند. در بسیاری از لحظات، تنها زمانی می‌توان مسیر درست را تشخیص داد که به این روایت‌های سنتی توجه شود و درک آن‌ها به عمل منتهی گردد. در اینجا، وفاداری صرفاً به معنای احترام یا بازتولید سنت نیست، بلکه در مقام یک وفاداری تفسیری عمل می‌کند که در آن کاربر باید بتواند معنای نهفته در نشانه‌های فرهنگی را بفهمد و مطابق آن عمل کند.



این سه سطح از وفاداری، در مجموع ساختاری ایجاد می‌کنند که در آن فضیلت وفاداری نه تنها در سطح محتوایی، بلکه در ساحت تعاملی بازی نیز جای گرفته است. برخلاف روایت‌های خطی که وفاداری را در قالب دیالوگ یا توصیف نشان می‌دهند، من تنها نیستم از طریق پیامدهای تصمیم‌گیری، موانع ساختاری و امکان/عدم امکان پیشروی، این ارزش را به بخشی جدایی‌ناپذیر از تجربه زیسته کاربر تبدیل می‌کند. بدین ترتیب، وفاداری در این بازی نه فضیلتی تجویزی، بلکه کیفیتی تجربی، فعال و درونی شده است که از طریق تعامل با روایت ساخته می‌شود.

۵. احترام به فرهنگ و سنت‌ها

در بازی من تنها نیستم، احترام به فرهنگ و سنت‌ها نه تنها در محتوای روایی، بلکه در ساختار کلی بازی و شیوه تعامل کاربر با عناصر داستانی به صورتی عمیق و چندلایه بازنمایی شده است. این بازی با بهره‌گیری از داستان‌های شفاهی قوم اینوپیات، که به صورت سنتی از نسلی به نسل دیگر منتقل شده‌اند، تجربه‌ای فرهنگی را بازسازی می‌کند که در آن سنت، صرفاً پیش‌زمینه‌ای برای روایت نیست، بلکه خمیرمایه اصلی آن را تشکیل می‌دهد. بدین معنا، روایت بازی به گونه‌ای طراحی شده که هر گام از پیشروی کاربر، به فهم و احترام به یک جنبه از فرهنگ بومی وابسته است.

حضور فیلم‌های مستند کوتاه در بخش‌هایی از بازی، که از زبان اعضای جامعه اینوپیات روایت می‌شوند، نه فقط یک افزوده فرامتنی، بلکه بخشی از روایت درونی بازی است که از طریق آن، جهان‌بینی، ارزش‌ها و شیوه‌های زیست سنتی قوم بازتاب داده می‌شود. کاربر در این لحظات، نه با یک سخنرانی آموزشی، بلکه با قطعاتی از حافظه فرهنگی مواجه می‌شود که به نحوی هنرمندانه در دل تجربه بازی تنیده شده‌اند. این نحوه مواجهه، نشان‌دهنده نوعی احترام روایی است که در آن روایت مدرن دیجیتال، خود را در خدمت پاسداشت و بازنمایی روایت‌های سنتی قرار می‌دهد.



از منظر تعامل، بازی به گونه‌ای طراحی شده که پیشروی در مسیر تنها زمانی امکان‌پذیر است که کاربر، معنا و منطق فرهنگی درون بازی را بپذیرد و درک کند. مثلاً در برخی مراحل، تنها با شناخت موجودات افسانه‌ای، مفاهیم مربوط به ارواح راهنما یا نحوه تفسیر نشانه‌های طبیعی در بافت فرهنگی قوم، می‌توان به راه‌حل مناسب رسید. در این ساختار، سنت نه مانع خلاقیت کاربر، بلکه راهنمای تعامل با محیط و عاملی برای موفقیت در بازی است. این نوع طراحی، به صورت ضمنی، مفهومی از احترام به فرهنگ را نهادینه می‌کند که بر پایه درک، پذیرش و همکاری با آن شکل می‌گیرد.

افزون بر این، پیوند با نیاکان به عنوان یکی از مضامین اصلی بازی، لایه‌ای معنوی به روایت می‌افزاید. حضور روح‌ها، موجودات اسطوره‌ای و نشانه‌هایی از حکمت پیشینیان، یادآور این نکته است که فرهنگ و سنت نه گذشته‌ای منجمد، بلکه عنصری زنده و هدایت‌گر در زندگی کنونی است. بازی از این منظر، سنت را نه در تقابل با فناوری، بلکه در امتداد آن نشان می‌دهد؛ چنان‌که روایت دیجیتال می‌تواند وسیله‌ای برای زنده نگه‌داشتن میراث فرهنگی باشد.

در این میان، مخاطب با فرهنگی متفاوت از فرهنگ غالب خود روبه‌رو می‌شود که او را وامی‌دارد تا نه از سر کنجکاوی سطحی، بلکه از منظر همدلی فرهنگی، درک و احترام، به تجربه زیستی قوم دیگری نزدیک شود. از این رهگذر، بازی من تنها نیستم توانسته است از طریق سازوکارهای ظریف روایی و تعاملی، مفهومی از «احترام به سنت‌ها» را نه فقط به عنوان یک توصیه اخلاقی، بلکه به مثابه یکی از عناصر پیش‌برنده روایت و بخشی از مسئولیت اخلاقی کاربر، در تجربه بازی وارد سازد. این امر، بازی را به نمونه‌ای منحصر به فرد از تلفیق روایت دیجیتال و آموزش میان فرهنگی بدل کرده است.

۶. حفاظت از طبیعت

در ساختار روایی و محیطی بازی من تنها نیستم، طبیعت نه تنها به مثابه پس‌زمینه‌ای بصری یا فضای خنثی برای کنش داستانی حضور ندارد، بلکه خود به عنوان یک موجود زنده،



کنشگر و دارای ارزش اخلاقی ظاهر می‌شود. فضای قطبی بازی، با عناصر طبیعی خشن اما اصیل، همچون کولاک، بادهای سنگین، حیوانات قطبی و دریاها یخ‌زده، نقشی فعال در مسیر داستانی و تجربه اخلاقی کاربر ایفا می‌کند. کاربر به‌طور مداوم در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرد که در آن، درک نیروهای طبیعی، سازگاری با آن‌ها و رعایت حدود تعامل با محیط پیرامون، لازمه‌ی بقا و پیشروی در روایت است. همین امر سبب می‌شود که طبیعت در این بازی، واجد نوعی عاملیت اخلاقی گردد؛ بدین معنا که نه تنها باید در برابر آن ایستادگی کرد، بلکه باید آن را درک، رعایت و حفظ کرد.

در بسیاری از مراحل بازی، گذر از یک خطر یا حل یک معما تنها زمانی ممکن می‌شود که کاربر رفتارهای هماهنگ با طبیعت از خود نشان دهد. برای مثال، حرکت در مسیرهای طوفانی یا پرش روی یخ‌های شناور، مستلزم توجه دقیق به نشانه‌های طبیعی و هماهنگی با الگوهای محیطی است.

این طراحی، کاربر را از سطح تسلط‌جویی بر طبیعت، به سطح مشارکت و سازگاری سوق می‌دهد و از این طریق، یک پیام اخلاقی عمیق درباره «زیستن درون طبیعت» و نه در برابر آن منتقل می‌شود. چنین الگویی، هم‌راستا با بسیاری از باورهای بومی درباره احترام به طبیعت به مثابه موجودی زنده و دارای روح است؛ مفهومی که در روایت‌های شفاهی قوم اینوپیات به وضوح دیده می‌شود و در بافت فرهنگی بازی نیز حاضر است.

افزون بر این، بازنمایی حیوانات در این بازی نه تنها تهدیدگر نیست، بلکه واجد ظرفیت‌های اخلاقی است. برای مثال، در بخش‌هایی از بازی، حیوانات نقش راهنما یا هشداردهنده دارند یا با رفتارهایشان مسیر درست را نشان می‌دهند. کاربر در مواجهه با این موجودات باید تصمیم بگیرد که آیا با خشونت برخورد کند یا به شیوه‌ای مراقبتی و محافظت‌گراانه واکنش نشان دهد. این موقعیت‌ها، به صورت عملی کاربر را در معرض انتخاب‌های اخلاقی قرار می‌دهند که ارتباط مستقیمی با اصول اخلاق محیط‌زیستی دارند.



ساختار روایی بازی نیز با نمایش پیامدهای نادیده گرفتن تعادل طبیعی، به شکل غیرمستقیم بر مسئولیت اخلاقی انسان در قبال طبیعت تأکید می‌کند. برای نمونه، شخصیت منفی بازی (شامان آسیب‌زننده به تعادل طبیعی) نمادی از دخالت نادرست و بی‌ملاحظه در نظم طبیعت است. کاربر با مقابله با او، عملاً در موضع حفاظت از نظم بوم‌شناختی قرار می‌گیرد و این تقابل، مفهومی از عدالت زیست‌محیطی را در بستر روایت دیجیتال بازتولید می‌کند. در این میان، کاربر، نه از طریق آموزش صریح، بلکه با مشارکت در روایت و مواجهه با پیامدهای زیست‌محیطی تصمیمات خود، تجربه‌ای عمیق از تعامل مسئولانه با محیط به دست می‌آورد.

چنین تجربه‌ای، مستعد آن است که ارزش «حفاظت از طبیعت» را به صورت درونی‌شده و پایدار در ذهن مخاطب شکل دهد؛ به‌ویژه از آنجا که این تجربه با احساس تعلق به مکان، پیوند با فرهنگ و مشارکت در روایت معنا می‌یابد. از این منظر، بازی من تنها نیستم نمونه‌ای موفق از پیوند اخلاق محیط‌زیستی با روایت تعاملی است؛ پیوندی که می‌تواند به شکل‌گیری نگرش‌های پایدارتر نسبت به طبیعت در مخاطبان خردسال کمک کند.

۷. پاسخ‌گویی

در روایت بازی من تنها نیستم، مفهوم پاسخ‌گویی به‌شکلی ظریف و در عین حال ساختاریافته در بطن طراحی روایی و تعاملی بازی گنجانده شده است. کاربر در طول مسیر بازی، درگیر مجموعه‌ای از تصمیم‌ها است که هرچند ممکن است در لحظه کوچک یا جزئی به‌نظر برسند، اما در ادامه روایت، آثار بلندمدت و تعیین‌کننده‌ای بر مسیر داستان و میزان موفقیت او می‌گذارند. این ساختار، تجربه‌ای اخلاقی از پیامد تصمیمات را بازتولید می‌کند که فراتر از مسئولیت‌پذیری لحظه‌ای، مفهوم پاسخ‌گویی را مطرح می‌سازد؛ بدین معنا که کاربر نه تنها مسئول تصمیم خود است، بلکه باید نسبت به نتایج آن نیز تعهد رفتاری داشته باشد.



برای نمونه، در برخی مراحل بازی، اگر کاربر ابزار خاصی را در لحظه مناسب به کار نگیرد یا مسیر انتخابی اشتباهی را طی کند، ممکن است در ادامه قادر به حل یک معما نباشد یا مجبور شود مسیر دشوارتری را تجربه کند.

این طراحی به صورت غیرمستقیم، اصل اخلاقی پیوند میان تصمیم و پیامد را درونی می‌سازد. کاربر می‌آموزد که انتخاب‌های او در خلأ رخ نمی‌دهند و بر جهان بازی و سرنوشت شخصیت‌ها اثر می‌گذارند. چنین تجربه‌ای، الگویی نمادین از زندگی اخلاقی در جهان واقعی است؛ جایی که هر تصمیم، در کنار خود نوعی مسئولیت تولید می‌کند که باید در آینده با آن مواجه شد. از سوی دیگر، بازی با فراهم کردن امکان جبران برخی تصمیم‌ها، نوعی منطق بازسازی اخلاقی را نیز در روایت خود وارد می‌کند. کاربر در برخی لحظات قادر است مسیر اشتباه خود را اصلاح کند یا با تلاش مضاعف، پیامدهای منفی را تا حدی جبران نماید. اما این جبران، بدون هزینه نیست و غالباً مستلزم صرف انرژی بیشتر، عبور از موانع سخت‌تر یا از دست دادن فرصت‌های دیگر است. این منطق، با الگویی از پاسخ‌گویی اخلاقی هم‌راستا است که در آن، اصلاح خطا ممکن، اما متضمن هزینه است، و همین امر، ارزش انتخاب‌های سنجیده و مسئولانه را در مراحل قبلی تقویت می‌کند (Ryan et al., 2019: 301).

روایت در این بازی رایانه‌ای به گونه‌ای طراحی شده که کاربر دائماً در حالت بازاندیشی نسبت به تصمیم‌های گذشته قرار می‌گیرد. شکست‌ها، وقفه‌ها و پیامدهای غیرمنتظره، نقش آینه‌هایی را بازی می‌کنند که کاربر را به تأمل اخلاقی درباره انتخاب‌های خود وادار می‌دارند.

چنین تأملی، فراتر از عملکرد مکانیکی در روندبازی^۱، به نوعی فرایند بازتاب‌گری اخلاقی تبدیل می‌شود که یکی از اهداف اصلی تربیت اخلاقی نیز محسوب می‌گردد. در مجموع، من تنها نیستم از طریق ساختار تعاملی خود، موفق می‌شود مفهوم پاسخ‌گویی را نه

1. Gameplay.



به صورت بیانی و آموزشی، بلکه در قالب تجربه‌ای زیسته و انضمامی به مخاطب کودک یا نوجوان منتقل کند. کاربر در طول روایت درمی‌یابد که رفتار اخلاقی نه فقط در لحظه تصمیم‌گیری، بلکه در پذیرش پیامدها، اصلاح خطاها و درک تأثیر کنش خود بر دیگران معنا می‌یابد. این تجربه، زمینه‌ای مؤثر برای پرورش قوه داورى اخلاقى و تقویت حس تعهد در زیست اجتماعى آینده فرد فراهم می‌آورد. جدول شماره دو، حضور مولفه‌های ارزش مسئولانه را در این بازی رایانه‌ای ارائه کرده است.

جدول شماره دو: تحلیل ارزش‌های مسئولانه در بازی رایانه‌ای من تنها نیستم

مؤلفه‌ها	نمود روایی در بازی	شیوه بروز در ساختار تعاملی
مسئولیت‌پذیری فردی	تصمیم نونا برای ترک خانه و نجات قبیله؛ پذیرش خطر و مواجهه با طبیعت سهمگین	انتخاب‌های کاربر در مواجهه با خطرها؛ پیامدهای مستقیم تصمیم‌های اخلاقی؛ ساختار علت-معلولی در روایت
همکاری	وابستگی متقابل میان نونا و روباه؛ موفقیت تنها در صورت تعامل و تقسیم وظایف	الزام به هدایت دو شخصیت و هماهنگی میان آن‌ها؛ توقف روایت در صورت عدم همکاری
همدلی	فداکاری روباه برای نجات نونا؛ پیوند عاطفی شکل گرفته بین کاربر و کاراکتر غیرانسانی	واکنش کاربر به آسیب‌پذیری همراه؛ تجربه فقدان و بازگشت؛ تجربه عاطفی از خلال روایت و روندبازی
وفاداری	پافشاری بر مأموریت اصلی علی‌رغم خطر؛ وفاداری به همراه (روباه) در مراحل بحرانی	انتخاب ماندن در مسیر دشوار به جای تسلیم؛ حفظ تعهد نسبت به همراه در روایت تعاملی
احترام به فرهنگ و سنت‌ها	استفاده از داستان‌های بومی اینوپیات؛ حضور نمادها و روایت‌های فرهنگی به صورت فیلم مستند و عناصر داستانی	مواجهه با ارزش‌های فرهنگی از طریق روایت‌های ضمنی؛ عدم امکان پیشروی بدون پذیرش منطق فرهنگی روایت

مؤلفه‌ها	نمود روایی در بازی	شیوه بروز در ساختار تعاملی
حفاظت از طبیعت	نقش محوری طبیعت در روایت؛ مواجهه با حیوانات، طوفان، برف و دریا؛ هشدارهای ضمنی در مورد عدم تعادل در محیط	تصمیمات کاربر در تعامل با طبیعت (مراقبت یا آسیب)؛ پیوند مستقیم تخریب با شکست یا پیچیدگی بیشتر در روند بازی
پاسخ‌گویی	تأثیر انتخاب‌های قبلی بر مراحل بعدی؛ امکان جبران اشتباهات اما با هزینه	مکانیزم‌های بازاندیشی در روایت؛ مواجهه با نتایج تصمیم‌های غیراخلاقی؛ ساختار یادگیری درون‌روایی از طریق تجربه کاربر

تحلیل روایت بازی من تنها نیستم نشان می‌دهد که ساختار تعاملی آن به صورت نظام‌مند، فضیلت‌های اخلاقی مرتبط با مسئولیت را در دل موقعیت‌های روایی و تصمیم‌گیری‌های تعاملی جا داده است.

هیچ‌یک از این مفاهیم به صورت شعاری یا مستقیم آموزش داده نمی‌شوند؛ بلکه کاربر از خلال تجربه و درگیری با چالش‌های روایی، با این مفاهیم مواجه می‌شود. این بازی رایانه‌ای، نمونه‌ای شاخص از توانایی روایت‌های تعاملی در تربیت اخلاقی و پرورش ارزش‌های مسئولانه در کاربران است.



نتیجه گیری

پژوهش حاضر با هدف بررسی ظرفیت‌های روایی-اخلاقی بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت تعاملی در انتقال ارزش‌های مسئولانه به کاربران انجام شد. در این راستا، بازی من تنها نیستم به مثابه یک متن فرهنگی و اخلاقی مورد تحلیل قرار گرفت تا از خلال آن، چگونگی بروز و انتقال مؤلفه‌های اخلاقی کلیدی چون مسئولیت‌پذیری، همکاری، همدلی، وفاداری، احترام به سنت‌ها، حفاظت از طبیعت و پاسخ‌گویی واکاوی شود. پرسش اصلی پژوهش آن بود که روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای چگونه می‌تواند عاملی مؤثر در شکل‌دهی و درونی‌سازی ارزش‌های مسئولانه در کاربران باشد؟ یافته‌های این پژوهش نشان داد که بازی‌های مبتنی بر روایت تعاملی، در مقایسه با دیگر قالب‌های رسانه‌ای، قابلیت منحصربه‌فردی در پرورش اخلاق از طریق تجربه زیسته، تصمیم‌گیری، و مواجهه با پیامدهای انتخاب‌ها دارند.

ساختار بازی من تنها نیستم به گونه‌ای طراحی شده است که کاربر نه تنها نقش دنبال‌کننده داستان، بلکه نقش کنشگر اخلاقی را ایفا می‌کند. او در هر لحظه از روایت، با انتخاب‌هایی روبه‌رو است که پیامدهای ملموس و گاه عاطفی دارند و همین امر، درونی‌سازی مفاهیم اخلاقی را تسهیل می‌کند.

یکی از دستاوردهای اساسی تحلیل این بازی، آن است که ارزش‌های اخلاقی در آن نه به صورت آموزشی و خطابی، بلکه به صورت درون‌ساختاری و تعامل محور طراحی شده‌اند. کاربر از خلال موقعیت‌های بحرانی، تعامل با شخصیت‌ها، پیوندهای عاطفی و آزمون‌های اخلاقی، فضیلت‌هایی چون وفاداری، همدلی، و پاسخگویی را تجربه می‌کند.

در این بازی، شکست اخلاقی به شکل استعاری با مرگ شخصیت‌ها یا توقف روایت نمایان می‌شود و موفقیت، وابسته به رفتارهایی مسئولانه، همدلانه و مشارکتی است. این نکته نشان می‌دهد که روایت تعاملی می‌تواند بستری عمیق برای تمرین تفکر اخلاقی و ایجاد حساسیت نسبت به مسائل انسانی و زیست‌محیطی باشد. در عین حال، بازی از یک ویژگی مهم بهره‌مند است، وابستگی متقابل میان تصمیم، روایت و پیامد.





بر خلاف برخی بازی‌های رایانه‌ای که تنها سرگرمی را دنبال می‌کنند، در من تنها نیستم شکست یا موفقیت روایت، به تصمیمات اخلاقی کاربر گره خورده است. این ویژگی، روایت تعاملی را به نوعی ابزار تربیتی غیرمستقیم تبدیل کرده است که قادر است کودک را وارد فرآیند یادگیری عمیق اخلاقی کند؛ فرآیندی که در آن، ارزش‌ها نه به صورت آموزه، بلکه به صورت تجربه شخصی در ذهن شکل می‌گیرند.

از نظر نظری، این پژوهش تأیید می‌کند که نظریه‌های معاصر در حوزه رشد اخلاقی (کولبرگ)، اخلاق مراقبتی (گیلیگان) و اخلاق روایی (مک‌اینتایر، نوسباوم) ظرفیت تبیین تربیت اخلاقی در بستر روایت‌های دیجیتال را دارند. روایت تعاملی، از آن رو که ساختار انتخاب و تعامل را درون خود دارد، با ساختارهای ذهنی کاربر و فرایندهای درونی‌سازی اخلاق سازگارتر از رسانه‌های یک‌سویه عمل می‌کند. با توجه به یافته‌ها و ظرفیت‌های شناسایی شده در این پژوهش، می‌توان چنین نتیجه گرفت که بازی‌های روایت‌محور تعاملی، در صورتی که از پشتوانه فرهنگی و اخلاقی غنی برخوردار باشند، می‌توانند در آموزش و پرورش رسمی یا غیررسمی، به عنوان ابزار مکمل تربیت اخلاقی به کار گرفته شوند.

البته شرط آن، طراحی آگاهانه، روایت چندلایه، انتخاب‌های اخلاقی معنادار و پیوند روشن میان کنش و پیامد است.

با توجه به یافته‌های این پژوهش، مسیرهایی برای گسترش مطالعات در حوزه روایت‌های تعاملی و انتقال ارزش‌های مسئولانه گشوده می‌شود. انجام پژوهش‌های تطبیقی میان بازی‌های دارای ساختار روایی مشابه، به‌ویژه آن‌هایی که بر انتخاب‌های اخلاقی تکیه دارند، می‌تواند به درک عمیق‌تری از تفاوت‌های فرهنگی و اثرگذاری روایی کمک کند.

همچنین، تحلیل روایت بازی‌ها در چهارچوب نظریه‌های اخلاقی مانند فضیلت‌گرایی یا وظیفه‌گرایی، امکان تبیین دقیق‌تر پیام‌های اخلاقی این رسانه‌ها را فراهم می‌آورد. توسعه بازی‌های بومی با الهام از روایت‌های سنتی و فرهنگی نیز زمینه‌ای مناسب برای پیوند میان

تربیت اخلاقی و فرهنگ ملی فراهم می‌سازد. افزون بر این، بررسی تجربی تأثیر بازی‌های روایت‌محور بر شاخص‌هایی چون حساسیت اخلاقی یا مسئولیت‌پذیری، می‌تواند ابعاد رفتاری این تعامل را روشن‌تر کند. در نهایت، مطالعه نظام‌مند عناصر روایی، انتخاب و پیامد در طراحی بازی‌های اخلاق‌محور، می‌تواند به بهبود کیفیت تربیتی این رسانه‌ها بینجامد.





کتاب نامه

جعفری تبریزی، محمدتقی، نصری، عبدالله (۱۴۰۱). *فلسفه اخلاق و تعلیم و تربیت*. تهران: مؤسسه تدوین و نشر آثار علامه جعفری.

دبیری، احمد (۱۳۹۲). *فلسفه اخلاق با رویکرد تربیتی*. قم: دفتر نشر معارف.

شریفی، احمدحسین (۱۳۸۶). *آیین زندگی (اخلاق کاربردی)*. قم: دفتر نشر معارف.

شریفی، عنایت (۱۴۰۳). *اخلاق کاربردی با تأکید بر منابع اسلامی*. تهران: دانشگاه علامه طباطبائی.

شیخ رضایی، حسین (۱۳۸۸). *اخلاق، استعاره و بازی*. *روش‌شناسی علوم انسانی*، ۱۵ (۶۱)، ۱۶۸-۱۴۳.

طباطبائی، مرتضی، ذاکری، مهدی (۱۴۰۰). *آموزش اخلاق با استفاده از بازی: ظرفیت‌ها و مزایا*. *پژوهشنامه اخلاق*، ۱۴ (۵۴)، ۷-۲۶.

<https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.22287264.1400.14.54.7.0>

فرهادی بسطام، محمد، میکائیلی منیع، فرزانه (۱۴۰۳). *اثربخشی آموزش ارزش‌های اخلاقی به شیوه بازی‌وارسازی بر حساسیت اخلاقی و اخلاق تحصیلی دانش‌آموزان پسر پایه سوم ابتدایی*. *مسائل کاربردی تعلیم و تربیت اسلامی*، ۹ (۳)، ۱۴۰-۱۱۹.

<https://dx.doi.org/10.61186/qaie.9.3.4>

موسوی، سید ابوالفضل (۱۳۹۰). *بازی‌های رایانه‌ای از منظر اخلاق کاربردی با رویکرد اسلامی*. *پژوهشنامه اخلاق*، ۴ (۱۴)، ۷۹-۱۰۸.

<https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.22287264.1390.4.14.4.7>

Bandura, A. (2023). *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective on Human Nature*. Wiley.



- Dabiri, A. (2013). *Philosophy of Ethics with an Educational Approach*. Qom: Daftar Nashr-e Ma'aref. [In Persian]
- de Smale, S., Kors, M. J. L., & Sandoval, A. M. (2019). The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design. *Games and Culture*, 14(4), 387-409. <https://doi.org/10.1177/1555412017725996>
- de Vasconcelos Neto, H.P. & Alves, M.A.F. (2020). Cultural Playing: A Videogame Case Study of Never Alone and the Teaching of Culture. In: Ahram, T. (Ed.), *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. 215–223. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-20476-1_22
- Ellithorpe, M. E., Cruz, C., Velez, J. A., Ewoldsen, D. R., & Bogert, A. K. (2015). Moral license in video games: When being right can mean doing wrong. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(4), 203–207. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0599>
- Gilligan, C. (1982). *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Harvard University Press.
- Greitemeyer, T. (2013). Playing Video Games Cooperatively Increases Empathic Concern. *Social Psychology*, 44(6), 408–413. <https://doi.org/10.1027/1864-9335/a000154>
- Grizzard, M., Tamborini, R., Lewis, R. J., Wang, L. & Prabhu, S. (2014). Being Bad in a Video Game Can Make Us Morally

- Sensitive. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(8), 499–504. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0658>
- Kohlberg, L. (1981). *The Philosophy of Moral Development: Moral Stages and the Idea of Justice*. Harper & Row.
- MacIntyre, A. (2007). *After Virtue: A Study in Moral Theory*. 3rd Edition. University of Notre Dame Press.
- Mendelytė, A. (2024). Thought Experiments in Video Games: Exploring the (Un)Ethics of Motherhood in Frictional Games' Amnesia: Rebirth. *Games and Culture*, 19(1), 38-54. <https://doi.org/10.1177/15554120231153715>
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.
- Noddings, N. (2013). *Caring: A Relational Approach to Ethics and Moral Education*. University of California Press.
- Nussbaum, M. C. (1990). *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. Oxford University Press.
- Possler, D., Daneels, R., & Bowman, N. D. (2024). Players Just Want to Have Fun? An Exploratory Survey on Hedonic and Eudaimonic Game Motives. *Games and Culture*, 19(5), 611-633. <https://doi.org/10.1177/15554120231182498>
- Rest, J. R., Narvaez, D., Bebeau, M. J. & Thoma, S. J. (1999). *Postconventional Moral Thinking: A Neo-Kohlbergian Approach*. Lawrence Erlbaum Associates.





- Ryan, M., Formosa, P., & Tulloch, R. (2019). Playing Around With Morality: Introducing the Special Issue on Morality Play. *Games and Culture*, 14(4), 299-305. <https://doi.org/10.1177/1555412017738862>
- Ryan, M.-L. (2015). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media 2*. Johns Hopkins University Press.
- Schrier, K. (2019). Designing Games for Moral Learning and Knowledge Building. *Games and Culture*, 14(4), 306-343. <https://doi.org/10.1177/1555412017711514>
- Schwartz, S. H. (2012). An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values. *Online Readings in Psychology and Culture*, 2(1). <https://doi.org/10.9707/2307-0919.1116>
- Sharifi, A. H. (2007). *The Way of Life (Applied Ethics)*. Qom: Daftar Nashr-e Ma'aref. [In Persian]
- Slote, M. (2007). *The Ethics of Care and Empathy*. Routledge.
- Staines, D., Formosa, P., & Ryan, M. (2019). Morality Play: A Model for Developing Games of Moral Expertise. *Games and Culture*, 14(4), 410-429. <https://doi.org/10.1177/1555412017729596>
- Strike, K. A., & Soltis, J. F. (2009). *The Ethics of Teaching*. 5th Edition. Teachers College Press.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Weaver, A. J., & Lewis, N. (2012). Mirrored Morality: An Exploration of Moral Choice in Video Games. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(11), 610–614. [https:// doi.org/10.1089/cyber.2012.0235](https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0235)



References

- Bandura, A. (۲۰۲۳). *Social Cognitive Theory: An Agentic Perspective on Human Nature*. Wiley.
- Dabiri, A. (۲۰۱۳). *Philosophy of Ethics with an Educational Approach*. Qom: Daftar Nashr-e Ma'aref.
- de Smale, S., Kors, M. J. L. & Sandoval, A. M. (۲۰۱۹). "The Case of This War of Mine: A Production Studies Perspective on Moral Game Design". *Games and Culture*, ۱۴(۴): ۳۸۷-۴۰۹. <https://doi.org/10.1177/10500112.17720996>
- de Vasconcelos Neto, H. P. & Alves, M. A. F. (۲۰۲۰). "Cultural Playing: A Videogame Case Study of Never Alone and the Teaching of Culture". In: Ahram, T. (Ed.), *Advances in Human Factors in Wearable Technologies and Game Design*. ۲۱۵-۲۲۳. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-03-24576-1_22
- Ellithorpe, M. E., Cruz, C., Velez, J. A., Ewoldsen, D. R. & Bogert, A. K. (۲۰۱۵). "Moral license in video games: When being right can mean doing wrong". *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, ۱۸(۴): ۲۰۳-۲۰۷. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0999>
- Farhadi Bastam, M. & Mikaeli Manee, F. (۲۰۲۴). "The Effectiveness of Teaching Moral Values through Gamification on the Moral Sensitivity and Academic Ethics of Male Students in the Third-Grade of Elementary school". *Applied Issues in Islamic Education*, ۹(۳): ۱۱۹-۱۴۰. <https://dx.doi.org/10.61186/qaiie.9.3.4> [In Persian]
- Gilligan, C. (۱۹۸۲). *In a Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Harvard University Press.
- Greitemeyer, T. (۲۰۱۳). "Playing Video Games Cooperatively Increases Empathic Concern". *Social Psychology*, ۴۴(۶): ۴۰۸-۴۱۳. <https://doi.org/10.1027/1874-9335/a00104>
- Grizzard, M., Tamborini, R., Lewis, R. J., Wang, L. & Prabhu, S. (۲۰۱۴). "Being Bad in a Video Game Can Make Us Morally Sensitive". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, ۱۷(۸): ۴۹۹-۵۰۴. <https://doi.org/10.1089/cyber.2013.0608>
- Jafari Tabrizi, M. T. & Nasri, A. (۲۰۲۲). *Philosophy of Ethics and Education*. Tehran: Institute for Compilation and Publication of Allameh Jafari's Works.
- Kohlberg, L. (۱۹۸۱). *The Philosophy of Moral Development: Moral Stages and the Idea of Justice*. Harper & Row.
- MacIntyre, A. (۲۰۰۷). *After Virtue: A Study in Moral Theory*. ۳rd Edition. University of Notre Dame Press.
- Mendelytė, A. (۲۰۲۴). "Thought Experiments in Video Games: Exploring the (Un)Ethics of Motherhood in Frictional Games' Amnesia: Rebirth". *Games and Culture*, ۱۹(۱): ۳۸-۵۴. <https://doi.org/10.1177/10500112.231103710>
- Murray, J. H. (۲۰۱۷). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.
- Musavi, S. A. (۲۰۱۱). "Computational Plays in Applicable Ethics with an Islamic Approach". *Pazhuhesh Name-e Akhlagh*, ۴(۱۴): ۷۹-۱۰۸. <https://dor.isc.ac/dor/20.1001.1.22287264.1390.4.14.4.7>
- Noddings, N. (۲۰۱۳). *Caring: A Relational Approach to Ethics and Moral Education*. University of California Press.
- Nussbaum, M. C. (۱۹۹۰). *Love's Knowledge: Essays on Philosophy and Literature*. Oxford University Press.

Possler, D., Daneels, R. & Bowman, N. D. (۲۰۲۴). "Players Just Want to Have Fun? An Exploratory Survey on Hedonic and Eudaimonic Game Motives". *Games and Culture*, ۱۹(۵): ۶۱۱-۶۳۳. <https://doi.org/1۰.۱۱۷۷/۱۵۵۵۴۱۲.۲۳۱۱۸۲۴۹۸>

Rest, J. R., Narvaez, D., Bebeau, M. J. & Thoma, S. J. (۱۹۹۹). *Postconventional Moral Thinking: A Neo-Kohlbergian Approach*. Lawrence Erlbaum Associates.

Ryan, M. L. (۲۰۱۵). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* 2. Johns Hopkins University Press.

Ryan, M., Formosa, P. & Tulloch, R. (۲۰۱۹). "Playing Around With Morality: Introducing the Special Issue on Morality Play". *Games and Culture*, ۱۴(۴): ۲۹۹-۳۰۵. <https://doi.org/1۰.۱۱۷۷/۱۵۵۵۴۱۲.۱۷۷۳۸۸۶۲>

Schrier, K. (۲۰۱۹). "Designing Games for Moral Learning and Knowledge Building". *Games and Culture*, ۱۴(۴): ۳۰۶-۳۴۳. <https://doi.org/1۰.۱۱۷۷/۱۵۵۵۴۱۲.۱۷۷۱۱۵۱۴>

Schwartz, S. H. (۲۰۱۲). "An Overview of the Schwartz Theory of Basic Values". *Online Readings in Psychology and Culture*, ۲(۱). <https://doi.org/1۰.۹۷۰۷/۲۳۰۷-۰۹۱۹.۱۱۱۶>

Sharifi, A. H. (۲۰۰۷). *The Way of Life (Applied Ethics)*. Qom: Daftar Nashr-e Ma'aref.

Sharifi, E. (۲۰۲۴). *Applied Ethics with Emphasis on Islamic Sources*. Tehran: Allameh Tabataba'i University Press.

Sheykh Rezaee, H. (۲۰۱۰). "Ethics, Metaphor and Play". *Methodology of Social Sciences and Humanities*, ۱۵(۶۱): ۱۴۳-۱۶۸.

Slote, M. (۲۰۰۷). *The Ethics of Care and Empathy*. Routledge.

Staines, D., Formosa, P. & Ryan, M. (۲۰۱۹). "Morality Play: A Model for Developing Games of Moral Expertise". *Games and Culture*, ۱۴(۴): ۴۱۰-۴۲۹. <https://doi.org/1۰.۱۱۷۷/۱۵۵۵۴۱۲.۱۷۷۲۹۵۹۶>

Strike, K. A. & Soltis, J. F. (۲۰۰۹). *The Ethics of Teaching*. ۵th Edition. Teachers College Press.

Tabatabaee, M. & Zakeri, M. (۲۰۲۲). "Teaching Ethics Through Using Games: Capacities and Benefits". *Pazhuhesh Name-e Akhlagh*, ۱۴(۵۴): ۷-۲۶. <https://dor.isc.ac/dor/۲۰.۱۰۰۱.۱.۲۲۲۸۷۲۶۴.۱۴۰۰.۱۴.۵۴.۷.۰>

Vygotsky, L. S. (۱۹۷۸). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Harvard University Press.

Weaver, A. J. & Lewis, N. (۲۰۱۲). "Mirrored Morality: An Exploration of Moral Choice in Video Games". *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, ۱۵(۱۱): ۶۱۰-۶۱۴. <https://doi.org/1۰.۱۰۸۹/cyber.۲۰۱۲.۰۲۳۵>