

## تحلیل نقش روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران

علی رازی‌زاده<sup>۱</sup>

نوع مقاله: پژوهشی

دریافت: ۱۴۰۴/۰۱/۲۲ □ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۱۳ □ صفحه ۷۵-۸۸

Doi: 10.22034/rph.2025.2057667.1134



### چکیده

در عصر دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای دیگر تنها ابزار سرگرمی نیستند، بلکه به رسانه‌هایی پیچیده برای بازنمایی معانی، شکل‌دهی به نگرش‌ها و آموزش مفاهیم بنیادین انسانی تبدیل شده‌اند. یکی از ابعاد کمتر بررسی شده در این زمینه، ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای در آموزش و درونی‌سازی مفاهیم فلسفی است. این مفاهیم، که غالباً در قالب نظام‌های انتزاعی مانند اخلاق، عدالت، آزادی اراده و مسئولیت مطرح می‌شوند، به واسطه طبیعت پیچیده و گاه متافیزیکی‌شان، اغلب در آموزش رسمی به‌سختی قابل انتقال‌اند. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای با امکان انتخاب‌های اخلاقی، پیامدهای داستانی و ساختار غیرخطی، بستری منحصر به فرد برای تجربه عملی این مفاهیم فراهم می‌آورند. هدف اصلی این پژوهش، تحلیل چگونگی تأثیر روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر فرایند درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران است؛ به‌ویژه آنکه چگونه ساختارهای داستانی انتخاب‌محور، در کنار عناصر گیم‌پلی، می‌توانند کاربران را با موقعیت‌هایی اخلاقی مواجه ساخته و موجب بازاندیشی، فهم و تعمیق مفاهیم فلسفی در ساحت تجربه روزمره آنها شوند. اهمیت این پژوهش در آن است که نشان می‌دهد بازی‌ها نه صرفاً واسطه‌ای برای انتقال اطلاعات، بلکه ابزارهایی برای پرورش تفکر اخلاقی و فلسفی به شیوه‌ای غیر مستقیم و درگیرکننده‌اند. روش پژوهش، تحلیلی-تفسیری است و بر مبنای بررسی مفهومی-ساختاری بازی‌های منتخب طراحی شده که دارای مؤلفه‌هایی نظیر روایت‌های شاخه‌ای، پیامدگرایی انتخاب‌ها، موقعیت‌های اخلاقی چندوجهی، و شخصیت‌پردازی برآمده از تأمل فلسفی هستند. تحلیل‌ها نشان می‌دهند که چنین بازی‌هایی به کاربران امکان می‌دهند تا در فضای شبیه‌سازی شده، تصمیماتی بگیرند که پیامدهای واقعی‌نما داشته و درک آنان را از مفاهیمی همچون فایده‌گرایی، وظیفه‌گرایی، مسئولیت اجتماعی و حق انتخاب تقویت کنند. در عین حال، پژوهش به چالش‌هایی نظیر ساده‌سازی بیش‌از حد مفاهیم، گسست میان روایت و مکانیک‌های بازی، و نیاز به طراحی متناسب با ظرفیت‌های شناختی کاربران نیز اشاره دارد. بر این اساس، مقاله حاضر در صدد است تا زمینه‌ای فراهم کند برای استفاده مؤثرتر از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فلسفه، تفکر انتقادی و پرورش شهروندی آگاه در فضای حکمی معاصر.

کلیدواژه‌ها: مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، مفاهیم فلسفی، یادگیری تجربی، کاربر

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



## مقدمه

در عصر دیجیتال، فناوری‌های نوین به بخش جدایی‌ناپذیری از زیست روزمره انسان تبدیل شده‌اند و در این میان، بازی‌های رایانه‌ای از جایگاه خاصی برخوردارند. این بازی‌ها که در ابتدا صرفاً به عنوان ابزارهایی برای سرگرمی تلقی می‌شدند، امروزه به مثابه رسانه‌هایی چندلایه و تعاملی شناخته می‌شوند که می‌توانند در زمینه‌های گوناگون از جمله آموزش، توسعه شناختی و پرورش تفکر انتقادی ایفای نقش کنند. یکی از ویژگی‌های برجسته این رسانه‌ها، بهره‌گیری از روایت‌های تعاملی<sup>۱</sup> است؛ ساختارهایی که در آنها کاربر نه فقط تماشاگر، بلکه بازیگر اصلی داستان است و با تصمیم‌گیری‌های خود، مسیر روایت را شکل می‌دهد. این خصوصیت بازی‌های روایی تعاملی، ظرفیت منحصر به فردی برای مواجهه مستقیم کاربران با مفاهیم پیچیده و انتزاعی همچون مسائل اخلاقی، هستی‌شناختی و معرفت‌شناختی فراهم می‌آورد. فلسفه، به عنوان یکی از پایه‌ای‌ترین حوزه‌های تفکر انسانی، همواره با چالش‌هایی در حوزه آموزش و انتقال مفاهیم به‌ویژه در میان مخاطبان جوان روبه‌رو بوده است. بسیاری از مفاهیم فلسفی مانند عدالت، مسئولیت، آزادی اراده یا هویت، انتزاعی و چندلایه‌اند و به همین دلیل، اغلب در کلاس‌های درس به صورت نظری و کم‌اثر عرضه می‌شوند. در چنین زمینه‌ای، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند با ارائه موقعیت‌های شبیه‌سازی شده، چالش‌های اخلاقی و درگیری‌های روایی چندمسیره، بستری برای تجربه زیسته مفاهیم فلسفی فراهم کنند. کاربران در این محیط‌ها نه تنها با مفاهیم مواجه می‌شوند، بلکه از طریق انتخاب‌های خود و مشاهده پیامدهای آنها، به بازاندیشی در باورهای اخلاقی و فلسفی خود می‌پردازند.

ویژگی مهم دیگر بازی‌های رایانه‌ای، توانایی آنها در ایجاد حس حضور و هم‌ذات‌پنداری عاطفی با شخصیت‌هاست. این تجربه عاطفی، زمینه‌ای مناسب برای درونی‌سازی تدریجی مفاهیم فلسفی فراهم می‌کند؛ به‌گونه‌ای که مفاهیم یادشده از سطح تحلیل نظری فراتر رفته و در سطح نگرش، احساس و رفتار کاربر نهادینه می‌شوند. برای نمونه، کاربری که در جریان یک بازی، چندین بار تصمیمات اخلاقی متضادی می‌گیرد و پیامدهای آن را در دنیای مجازی مشاهده می‌کند، در فرایندی تجربه‌محور، به درک عملی‌تری از مفاهیم فلسفی دست می‌یابد.

افزون بر این، بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت‌های تعاملی همچون آزمایشگاه‌هایی مجازی برای تمرین تفکر انتقادی و استدلال اخلاقی عمل می‌کنند. این بازی‌ها به کاربران امکان می‌دهند تا در فضایی بدون خطر واقعی، دیدگاه‌های فلسفی متنوع را بیازمایند، نتایج انتخاب‌های خود را بسنجند و مفاهیم را نه فقط بیاموزند، بلکه از درون تجربه کنند. این رویکرد، برخلاف

روش‌های آموزش سنتی، بر درونی‌سازی مفاهیم تأکید دارد؛ به این معنا که کاربر از طریق مواجهه شخصی با موقعیت‌های فلسفی، مفاهیم را به بخشی از نظام فکری، ارزشی و رفتاری خود تبدیل می‌کند.

با این حال، بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش فلسفه، چالش‌هایی را نیز به همراه دارد. مهم‌ترین این چالش‌ها، ایجاد تعادل میان جنبه‌های سرگرم‌کننده و عمق آموزشی بازی، و نیز ادغام معنادار مفاهیم فلسفی با سازوکارهای روایی و روندبازی<sup>۲</sup> است. طراحی چنین بازی‌هایی نیازمند همکاری میان طراحان بازی، متخصصان فلسفه و روان‌شناسان تربیتی است تا اطمینان حاصل شود که مفاهیم نه تنها فهم‌پذیر، بلکه درونی‌پذیر نیز هستند. این تجربه به‌ویژه در طراحی بازی‌های جدی<sup>۳</sup> که بیش از سرگرمی بر انتقال دانش یا مهارت متمرکز هستند، نمود بیشتری دارد.

بر همین اساس، هدف پژوهش حاضر، بررسی نقش روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای در فرایند درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران است. پرسش اصلی این است که چگونه انتخاب‌های کاربر، ساختار روایت، و تجربه پیامدها می‌تواند به تثبیت مفاهیم فلسفی در سطح شناختی، ارزشی و رفتاری منجر شود. این پژوهش می‌کوشد نشان دهد که روایت‌های تعاملی، از طریق خلق تجربه‌های زیسته و تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، بستری مؤثر برای انتقال و درونی‌سازی مفاهیم فلسفی فراهم می‌آورند؛ تجربه‌ای که می‌تواند به ارتقاء توانایی کاربران در تحلیل موقعیت‌های پیچیده اخلاقی و اجتماعی در دنیای واقعی منجر شود.

## روش‌شناسی پژوهش

هدف اصلی پژوهش حاضر واکاوی چگونگی تأثیر روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران است؛ به‌ویژه اینکه چگونه ساختار داستانی، گره‌افکنی‌های اخلاقی، و تصمیم‌گیری‌های درون‌بازی می‌توانند به بازنمایی مفاهیم انتزاعی مانند عدالت، مسئولیت و آزادی اراده بینجامند و این مفاهیم را از سطح روایت، به قلمرو قابل تأمل و قابل کاربرد منتقل کنند. با توجه به ماهیت موضوع و پیچیدگی محتوای فلسفی بازی‌های رایانه‌ای، روش تحلیلی-تفسیری به عنوان روش اصلی جمع‌آوری و تحلیل داده‌ها انتخاب شده است. این روش امکان آن را فراهم می‌آورد که عناصر فلسفی و اخلاقی، به صورت استقرایی از متون، روایت‌ها، دیالوگ‌ها، سازوکارهای انتخاب و پیامدهای درون‌بازی استخراج و طبقه‌بندی شوند. تمرکز پژوهش بر تحلیل ساختاری و روایی بازی‌ها است، نه بر بازخوردهای کاربران یا تجربه‌های شخصی آنها، و در نتیجه تمام داده‌ها از خود محتوای بازی‌ها استخراج شده‌اند.

جدول ۱. بازی‌های رایانه‌ای مطالعه شده.

سال انتشار	عنوان بازی	سال انتشار	عنوان بازی
2016	Deus Ex: Mankind Divided	2024	Banishers: Ghosts Of New Eden
2016	Mafia III	2024	Prince of Persia: The Lost Crown
2015	Life is Strange	2023	Baldur's Gate 3
2015	The Witcher 3: Wild Hunt	2022	The Quarry
2015	Undertale	2021	Road 96
2015	Until Dawn	2020	The Walking Dead: Saints & Sinners
2014	The Talos Principle	2019	The Dark Pictures Anthology
2013	Beyond: Two Souls	2019	The Outer Worlds
2013	The Wolf Among Us	2018	Detroit: Become Human
2013	The Stanley Parable	2018	Assassin's Creed Odyssey
2013	BioShock Infinite	2018	Kingdom Come: Deliverance
2013	Kerbal Space Program	2018	Frostpunk
2012	Journey	2018	Red Dead Redemption 2
2011	The Elder Scrolls V: Skyrim	2017	Divinity: Original Sin II
2010	Fallout: New Vegas	2017	Nier: Automata
2010	Heavy Rain	2017	Prey
2007	Mass Effect	2017	Batman: The Enemy Within
2007	Scratch	2016	Persona 5
2007	BioShock	2016	That Dragon, Cancer
2003	Star Wars: Knights Of The Old Republic	2016	Dishonored 2

جدول ۲. مقوله‌های اصلی.

مقوله‌ها
چالش‌های اخلاقی
هویت
عدالت
مسئولیت‌پذیری
آزادی اراده
مواجهه با پیامدهای انتخاب
تعارض واقعیت و خیال
هویت و خودشناسی

در گام اول، انتخاب بازی‌ها بر اساس معیارهای خاصی صورت گرفت که در راستای اهداف پژوهش قرار داشت. این معیارها عبارت بودند از: وجود عناصر فلسفی و اخلاقی در داستان بازی، امکان تعامل فعال کاربر با روایت و چالش‌های فلسفی و اخلاقی در داستان، و قابلیت بازی‌ها برای تقویت تفکر انتقادی و استدلال فلسفی. انتخاب بازی‌ها صرفاً بر اساس داشتن روایت تعاملی نبوده، بلکه توجه ویژه‌ای به محتوای فلسفی و چگونگی گنجاندن موضوعات اخلاقی درون بازی‌ها شده است. بازی‌هایی که انتخاب شدند باید به‌طور فعال مفاهیم فلسفی را در دل داستان خود جا داده باشند و درعین حال به کاربر این فرصت را بدهند که با انتخاب‌های خود در مواجهه با مسائل اخلاقی یا فلسفی اثر بگذارد. برای این منظور ۴۰ بازی رایانه‌ای برای بررسی تحلیلی بر پایه معیارهای بیان شده انتخاب گردید. اسامی این بازی‌ها در «جدول ۱» ذکر شده است.

در مرحله بعدی، داده‌ها از طریق تجربه مستقیم بازی‌های رایانه‌ای انتخاب‌شده جمع‌آوری شدند. در این مرحله، به دقت به بررسی محتوای هر بازی پرداخته شده و مفاهیم فلسفی مانند اخلاق، عدالت، آزادی اراده و مفاهیم مشابه با رویکرد استقرائی‌شناسایی و استخراج گردیدند. سپس این داده‌ها با استفاده از مقوله‌بندی موضوعی مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفتند. در این فرایند، مفاهیم و موضوعات فلسفی که در بازی‌ها مطرح می‌شدند، شناسایی شده و دسته‌بندی شدند. «جدول ۲» مقوله‌های اصلی این پژوهش را نشان می‌دهد.

بر پایه مقوله‌بندی انجام شده در این پژوهش، با رویکرد استقرایی و به شیوه رفت و برگشتی، فرایند تحلیل بازی‌های رایانه‌ای به‌طور دقیق انجام شد. در این روش، ابتدا مفاهیم فلسفی موجود در بازی‌ها شناسایی و طبقه‌بندی شدند و سپس هر بازی به‌طور مستقل با توجه به مقوله‌های اصلی و فرعی تحلیل گردید. رویکرد استقرائی به این معنی است که ابتدا با جمع‌آوری داده‌ها از بازی‌های مختلف، مفاهیم فلسفی از طریق مشاهده و تجزیه و تحلیل بازی‌ها استخراج شدند و از آنجا که مقوله‌بندی‌ها به‌صورت دینامیک و رفت و برگشتی پیش می‌رود، هر بازی به‌طور مداوم با مقوله‌های جدیدی که از تحلیل سایر بازی‌ها به دست می‌آید، مقایسه شد. این فرایند رفت و برگشتی به پژوهشگر این امکان را داد که در طی مراحل تحلیل، به‌طور مداوم مفاهیم را دقیق‌تر و عمیق‌تر درک کند و در صورت نیاز مقوله‌ها را اصلاح یا گسترش دهد.

این روش تحلیلی، که ترکیبی از استقرا و بازخورد مستمر است، به‌ویژه در بررسی موضوعات پیچیده‌ای مانند مفاهیم فلسفی که به‌طور غیرمستقیم و در قالب انتخاب‌های کاربر در داستان‌ها مطرح می‌شوند، مؤثر است. بازی‌ها نه تنها در سطوح

ابزارهای مؤثر یادگیری نشان می‌دهد. در پژوهش گسترده‌ای که در مورد استفاده از بازی‌های رایانه‌ای تجاری در آموزش تاریخ انجام شد، مشخص گردید که بازی‌هایی مانند مجموعه‌تامن<sup>۴</sup> می‌توانند تفکر انتقادی و درک تاریخی را تقویت کنند (Squire, 2011). این امر نشان می‌دهد که بازی‌های پیچیده و غنی از محتوا می‌توانند به همان اندازه در آموزش مفاهیم فلسفی مؤثر باشند. در اثر علمی دیگری، ارتباط میان گردشگری و مفاهیم آزادی و کنترل در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و نشان داده می‌شود که چگونه طراحی بازی‌ها از زبان و اصول گردشگری برای بازنمایی این مفاهیم استفاده می‌کند. در این تحلیل، به این موضوع پرداخته می‌شود که کاربران چگونه از طریق بازی‌های رایانه‌ای و سفرهای مجازی، مفاهیمی چون آزادی اراده و کنترل را تجربه کرده و از این طریق به درک بهتری از این مفاهیم دست می‌یابند (Van Nuenen, 2025).

رابطه میان فلسفه و بازی‌های رایانه‌ای در سال‌های اخیر توجه قابل توجهی را به خود جلب کرده است. فیلسوفان اشاره می‌کنند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به عنوان آزمایش‌های فکری عمل کنند و فرصت‌هایی را برای کاربران فراهم آورند تا مفاهیم فلسفی را در محیط‌های تعاملی کاوش کنند (Cogburn & Silcox, 2009). پژوهشگران بررسی می‌کنند که چگونه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند معضلات اخلاقی را شبیه‌سازی کنند و فضایی ایجاد کنند که در آن کاربران بتوانند نظریه‌های اخلاقی را در موقعیت‌های مجازی به کار گیرند (Schulzke, 2013). این یافته‌ها نشان می‌دهند که بازی‌ها می‌توانند ابزاری مؤثر در آموزش اخلاق و فلسفه اخلاق باشند.

همچنین مفهوم انتقال روایت که از سوی محققان مطرح شده است، بیان می‌کند که غوطه‌وری در یک داستان می‌تواند تأثیر زیادی بر باورها و نگرش‌ها بگذارد (Green & Brock, 2000). تحقیقات پسین، پژوهشگران این مفهوم را به رسانه‌های تعاملی گسترش داده‌اند؛ به طوری که نویسندگان نشان می‌دهد که محیط‌های یادگیری مبتنی بر روایت در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مشارکت و نتایج یادگیری کاربران را به طور قابل ملاحظه‌ای افزایش دهند (Dickey, 2011). این تحقیقات تأکید می‌کنند که غوطه‌وری در روایت‌های بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به تسهیل انتقال مفاهیم فلسفی به دنیای واقعی کمک کند. همچنین پژوهش دیگری به بررسی مفهوم غوطه‌وری در سه مدیای تئاتر، موزه‌ها و بازی‌های رایانه‌ای پرداخته و تأثیر آن بر تجربه تماشاگر را تحلیل می‌کند. در این مطالعه توضیح داده می‌شود که چگونه استفاده از غوطه‌وری در این رسانه‌ها موجب می‌شود که داستان‌ها برای کاربر حاضر و ملموس شوند و او را در مرکز تجربه قرار دهند. نتایج این پژوهش نشان می‌دهد که چگونه داستان‌سرایی غوطه‌ور می‌تواند تعاملات فردی و اجتماعی کاربر را با هویت‌ها، تاریخ‌ها و جامعه‌اش

مختلف مفاهیم اخلاقی و فلسفی را به نمایش می‌گذارند، بلکه در فرایند تعامل کاربر با آنها، داده‌های جدیدی برای مقوله‌بندی و تحلیل فراهم می‌آورند.

### پیشینه پژوهش

عنوان پژوهش حاضر دارای موضوعی پیچیده و چندوجهی است که ارتباطات زیادی با زمینه‌های مختلف از جمله مطالعات بازی، روان‌شناسی آموزشی، فلسفه و نظریه‌های روایت دارد. در این مقاله، قصد بر این است تا نمای کلی از پژوهش‌های موجود در این زمینه‌ها مرور شود و کارکرد روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی کاربران در به‌کارگیری مفاهیم فلسفی در زندگی واقعی مورد توجه قرار گیرد.

روایت‌های تعاملی امروزه به یکی از ارکان اصلی طراحی بازی‌های رایانه‌ای تبدیل شده‌اند، به طوری که به کاربران این امکان را می‌دهند که در دنیای مجازی احساس اختیار و غوطه‌وری پیدا کنند. طبق نظر محققان، روایت‌های تعاملی به عنوان داستان‌هایی شناخته می‌شوند که به کاربران اجازه می‌دهند با تصمیمات خود، مسیر رویدادها را تغییر دهند (Ryan, 2015). در بازی‌های رایانه‌ای، این نوع روایت‌ها به صورت‌های مختلف مانند داستان‌های شاخه‌ای، انتخاب‌های گفت‌وگویی یا کاوش در دنیای باز بروز می‌کنند. پژوهشگران بیان می‌کنند که بازی‌ها ذاتاً سیستم‌های روایتی هستند، حتی زمانی که به طور آشکارا به داستان‌گویی نپردازند (Salen & Zimmerman, 2004). این دیدگاه نشان می‌دهد که خود عمل بازی کردن به نوعی شامل ساختن یک روایت است که می‌تواند به طور مؤثر برای اهداف آموزشی به کار رود. در پژوهش دیگری، مسائل بنیادی در زیبایی‌شناسی فلسفی مرتبط با بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد و نویسنده توضیح می‌دهد چرا این نوع رسانه با سینما، انیمیشن و سایر انواع داستان‌سرایی متفاوت است. در این راستا، موضوعاتی چون مفهوم زیبایی‌شناسی و ارزش بازی‌های رایانه‌ای مورد بررسی قرار می‌گیرند. این اثر همچنین به چگونگی ارزیابی بازی‌های رایانه‌ای از منظر رقابت، روایت و اسباب‌بازی پرداخته و نقدهای اخلاقی و فمینیستی را در تحلیل‌های خود گنجانده است. این مطالعه به کمک نظریه‌های فلسفی و روان‌شناختی به بررسی تأثیر و اهمیت تعامل و بازی کردن در تجربیات کاربر پرداخته و ابعاد جدیدی از زیبایی‌شناسی بازی‌ها را معرفی می‌کند (Bartel, 2025).

استفاده از بازی‌های رایانه‌ای در محیط‌های آموزشی در دو دهه اخیر توجه بسیاری از پژوهشگران را جلب کرده است. برخی معتقدند که بازی‌های رایانه‌ای به خوبی طراحی شده، اصول یادگیری را در بر دارند و می‌توانند در آموزش رسمی به کار گرفته شوند (Gee, 2003). این کار به وضوح پتانسیل بازی‌ها را به عنوان

به تجربه و بازانديشی مفاهيم بنيادين بپردازند. از سوی ديگر گادامر در اثر خود با عنوان *حقيقت و روش*<sup>۸</sup>، مفهوم بازی را به عنوان استعاره‌ای برای ادراك هستی‌شناسانه از فهم معرفی می‌کند که اقتضای وجه وجودی انسان است (بابایی و همکاران، ۱۳۹۳: ۵۷-۵۸). از نظر او، بازی فرایندی است که در آن سوژه و ابژه در نوعی تعامل دیالکتیکی قرار می‌گیرند (Ga-damer, 2004: 102). این دیدگاه به‌ویژه در تحلیل بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت‌های تعاملی اهمیت بیشتری دارد، چراکه در این ساختارها، کاربرد در روند خلق معنا نقش فعال دارد و از طریق تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و فلسفی، نه تنها روایت بازی، بلکه مفاهيم مورد تجربه را نیز شکل می‌دهد.

دیدگاه‌های معاصرتر نیز بازی را به عنوان ابزار فلسفه‌ورزی معرفی کرده‌اند. برای مثال، چنین دیدگاه‌هایی استدلال می‌کنند که بازی نوعی شیوه خاص از بودن در جهان است، شیوه‌ای که می‌تواند اخلاقی، سیاسی، و زیبایی‌شناسانه باشد (Sicart, 2014: 88). در این نگاه، بازی کردن فراتر از یک کنش تفریحی است؛ بلکه روشی است برای آزمایش، پرسش‌گری، و تجربه فرضیه‌های فلسفی در عمل. این رویکردهای فلسفی به بازی، امکان درک عمیق‌تری از ظرفیت بازی‌های رایانه‌ای برای انتقال مفاهيم فلسفی فراهم می‌آورند. زمانی که کاربران وارد دنیای بازی می‌شوند و در مواجهه با معضلات اخلاقی یا انتخاب‌های هستی‌شناختی قرار می‌گیرند، در واقع در حال مشارکت در نوعی آزمایش فکری<sup>۹</sup> هستند. همان‌طور که برخی اشاره کرده‌اند، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند جایگزینی برای آزمایش‌های ذهنی فلسفی کلاسیک باشند (Cogburn & Silcox, 2009: 128-129)، چراکه همچون آنها، فرصت تجربه مستقیم و بازخورد فوری را فراهم می‌کنند و از سوی دیگر، هزینه‌های روحی، اقتصادی و اجتماعی تجربه چنین آزمایش‌هایی در جهان واقعی را پرداخت نمی‌کنند. بر این پایه، بازی نه صرفاً به عنوان زمینه‌ای برای ارائه مفاهيم، بلکه به عنوان یکی از ابزارهای فلسفه‌ورزی مدرن قابل تحلیل است. بازی‌های رایانه‌ای مبتنی بر روایت‌های تعاملی با ساختار غیرخطی، انتخاب‌محور و درگیرکننده خود، کاربران را به تجربه درونی مفاهيم و بازسازی آنها در سطح باور و کنش دعوت می‌کنند. در این بستر، بازی کردن نوعی تفکر کردن می‌شود، و تعامل با روایت‌ها به فهم و درونی‌سازی فلسفه می‌انجامد.

#### مبانی درونی‌سازی مفاهيم فلسفی از طریق روایت تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای

مبانی نظری این پژوهش بر اساس مجموعه‌ای از نظریات و رویکردهای مختلف شکل گرفته است که به تحلیل تأثیر روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر توانایی کاربران در درونی‌سازی

برجسته کند و نقش مهمی در شکل‌دهی درک‌های او از دنیای اطراف ایفا کند (Aliano, 2025). در حالی که بازی‌های رایانه‌ای پتانسیل‌های زیادی برای آموزش مفاهيم فلسفی دارند، ادغام آنها در آموزش با چالش‌هایی روبه‌رو است؛ پژوهشی به مشکلاتی مانند موانع فناوری، محدودیت‌های زمانی و نیاز به انتخاب دقیق بازی‌ها و ادغام آنها در برنامه‌های درسی اشاره می‌کند (Becker, 2017). این مشکلات می‌توانند بر نحوه و میزان استفاده از بازی‌ها در فرایند یادگیری تأثیر بگذارند. علاوه بر این، محققان نگرانی‌هایی را در مورد پتانسیل بازی‌ها برای تقویت ایدئولوژی‌های مشکل‌ساز یا ساده‌سازی مسائل پیچیده مطرح می‌کنند. این نگرانی‌ها به اهمیت تحلیل انتقادی و تأمل هدایت‌شده هنگام استفاده از بازی‌ها برای آموزش مفاهيم فلسفی تأکید می‌کنند (Consalvo, 2009).

مطالعات موجود نشان می‌دهند که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌طور قابل توجهی توانایی کاربران را در کاربرد مفاهيم فلسفی در زندگی روزمره تقویت کنند. با این حال، برای درک کامل مکانیزم‌های پشت پرده این فرایند و توسعه بهترین شیوه‌ها برای پیاده‌سازی آن در محیط‌های آموزشی، نیاز به تحقیقات تجربی بیشتری وجود دارد. نوآوری مقاله حاضر نیز در این است که علاوه بر بررسی مفاهيم موجود در حوزه‌های بازی، فلسفه و یادگیری، به‌طور خاص به تعاملات بین این حوزه‌ها در زمینه آموزش مفاهيم فلسفی از طریق روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته است. این مقاله همچنین به بررسی چالش‌های عملی و محدودیت‌های ادغام این ابزارها در محیط‌های آموزشی پرداخته و پیشنهادهایی برای بهبود استفاده از این تکنیک‌ها در آموزش فلسفه و کاربرد آنها در زندگی روزمره کاربران ارائه می‌دهد.

#### فلسفه بازی و جایگاه آن در درونی‌سازی مفاهيم فلسفی

مفهوم بازی همواره یکی از موضوعات جذاب و تأمل‌برانگیز در تاریخ فلسفه بوده است. فیلسوفانی چون یوهان هویزینگا<sup>۱۰</sup> و هانس-گئورگ گادامر<sup>۱۱</sup> در آثار خود به بازی نه به عنوان فعلی کودکانه یا صرفاً سرگرم‌کننده، بلکه به مثابه امری بنیادی در شکل‌گیری فرهنگ، معنا و تجربه انسانی نگریسته‌اند. هویزینگا در اثر مهم خود *انسان بازیگر*<sup>۱۲</sup>، بازی را عنصری مقدم بر فرهنگ معرفی می‌کند و استدلال می‌کند که بسیاری از فعالیت‌های فرهنگی انسانی (از حقوق و سیاست گرفته تا هنر و مذهب)، ریشه در ساختارهای بازی‌گونه دارند (Huizinga, 1949: 1 & 5). از دیدگاه او، بازی یک حوزه خاص از واقعیت است که قواعد خاص خود را دارد، و انسان‌ها در آن به صورت داوطلبانه، موقتی و غیراجباری وارد می‌شوند تا معنایی تازه خلق کنند. این دیدگاه زمینه‌ای فراهم می‌آورد تا بازی‌های رایانه‌ای نیز به عنوان فضاهایی فرهنگی و معنایی در نظر گرفته شوند که کاربران می‌توانند در آنها

را فراهم می‌آورد. بازی‌ها می‌توانند مفاهیم پیچیده و چالش‌های اخلاقی را در قالب‌های جذاب و قابل فهم به کاربران منتقل کنند. به این ترتیب، کاربران می‌توانند نتایج تصمیمات خود را در دنیای بازی مشاهده کرده و سپس این تجربیات را به زندگی واقعی خود منتقل کنند. نظریه انتقال یادگیری به درک چگونگی این فرایند کمک می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه می‌توان از بازی‌ها برای انتقال ارزش‌های فلسفی استفاده کرد.

نظریه‌های فلسفه کاربردی نیز در این پژوهش نقش مهمی دارند. این نظریه‌ها بر اهمیت استفاده عملی از مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره تأکید دارند و می‌خواهند نشان دهند که چگونه این مفاهیم می‌توانند در موقعیت‌های واقعی به کار گرفته شوند. این نظریه‌ها به‌ویژه در ارتباط با بازی‌های رایانه‌ای کاربرد پیدا می‌کنند، زیرا بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند مفاهیم فلسفی خاص و دیدگاه‌های مرتبط با حوزه دین و اخلاق را در قالب‌های سرگرم‌کننده و جذاب به کاربران ارائه دهند (Cogburn & Sil, 2009: 74). از آنجایی که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند کاربران را در موقعیت‌های اخلاقی و فلسفی مختلف قرار دهند، آنها می‌توانند مفاهیم فلسفی را به شیوه‌ای کاربردی در زندگی روزمره به کار گیرند. این نظریه‌ها به ما کمک می‌کنند تا درک کنیم که چگونه مفاهیم فلسفی از دنیای انتزاعی به دنیای واقعی و کاربردی منتقل می‌شوند و بازی‌های رایانه‌ای چگونه می‌توانند این فرایند را تسهیل کنند. درنهایت، نظریه‌های شناختی در بازی‌های رایانه‌ای به بررسی فرایندهای ذهنی پرداخته‌اند که در هنگام انجام بازی‌های شبیه‌سازی شده، باعث درگیر شدن کاربر می‌شوند (La-joie, 2014: 624). این نظریه‌ها تأثیر بازی‌های رایانه‌ای بر تفکر و یادگیری را توضیح می‌دهند و به‌ویژه بر نحوه پردازش اطلاعات و تصمیم‌گیری در شرایط مختلف تمرکز دارند (Mayer, 2014). در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه بازی‌هایی که از انیمیشن‌ها و ویژگی‌های واقعیت مجازی بهره می‌برند، ترکیب بازی و سینما می‌تواند اثرات روان‌شناختی و شناختی قابل توجهی بر کاربران بگذارد. این اثرات می‌تواند در نحوه درک و استفاده از مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره تأثیرگذار باشد. این نظریه‌ها نشان می‌دهند که چگونه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فرایندهای شناختی مانند تصمیم‌گیری اخلاقی، استدلال فلسفی و تحلیل مفاهیم پیچیده را در ذهن کاربر فعال کرده و تأثیرات عمیقی بر یادگیری و درک آنها بگذرانند.

این مجموعه از نظریه‌ها و رویکردها، چارچوبی جامع برای درک کارکرد روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر افزایش توانایی کاربران در به‌کارگیری مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره فراهم می‌آورد. این مبانی نظری به عنوان پایه‌ای برای طراحی و اجرای پژوهش‌های بعدی در این زمینه عمل می‌کنند و می‌توانند راه‌گشای پژوهش‌های آتی در این حوزه مطالعاتی باشند.

مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره می‌پردازد. این مبانی نظری کمک می‌کنند تا نحوه تعامل کاربر با محتوای بازی و چگونگی انتقال مفاهیم پیچیده فلسفی به دنیای واقعی روشن‌تر شود و در طراحی و اجرای پژوهش در این زمینه نقشی اساسی ایفا کنند.

اولین نظریه‌ای که در این پژوهش بررسی می‌شود، نظریه «روایت تعاملی» است. این نظریه به ساختار و ویژگی‌های روایت‌هایی پرداخته است که در آنها مخاطب نقش فعالی در شکل‌گیری داستان ایفا می‌کند. در بازی‌های رایانه‌ای، این نوع روایت به کاربر این امکان را می‌دهد که با انتخاب‌های خود مسیر داستان را تغییر دهد و بر پیشرفت آن اثر بگذارد (Koe-nitz, 2023: 21). این ویژگی باعث می‌شود که کاربر نه تنها به عنوان مشاهده‌کننده، بلکه به عنوان یک عنصر سازنده در داستان حضور داشته باشد. روایت‌های تعاملی معمولاً به دو دسته اصلی تقسیم می‌شوند؛ کاربرمحور و غیرکاربرمحور. در روایت‌های غیرکاربرمحور، که در بازی‌های رایانه‌ای بیشترین کاربرد را دارند، کاربر از میان گزینه‌های مختلف انتخاب می‌کند و به نوعی در روند داستان‌سازی مشارکت دارد. این ویژگی به بازی‌های رایانه‌ای این توانایی را می‌دهد که تعامل بیشتری با کاربر برقرار کنند و فرایند یادگیری را از طریق تجربه شخصی جذاب‌تر و مؤثرتر سازند.

نظریه یادگیری تجربی، یکی دیگر از مبانی نظری این پژوهش است که بر اهمیت تجربه مستقیم در فرایند یادگیری و امکان تعلیم مادام‌العمر تأکید دارد (Kolb, 2014: 333). طبق این نظریه، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان ابزاری شبیه‌سازی شده برای ایجاد تجربیات یادگیری واقعی معرفی می‌شوند. به طوری که این بازی‌ها محیطی فراهم می‌آورند که کاربران می‌توانند مفاهیم پیچیده فلسفی را در یک بستر تعاملی و شبیه‌سازی شده تجربه کنند. در این مدل، یادگیری به‌طور فعال و از طریق عمل خود کاربر رخ می‌دهد و این فرایند می‌تواند به درک عمیق‌تری از مفاهیم فلسفی منجر شود. از آنجا که این نوع یادگیری تجربه‌محور است، کاربر می‌تواند از طریق تعامل مستقیم با محیط بازی و انتخاب‌های خود، درک بهتری از مفاهیم فلسفی پیدا کند. این ویژگی باعث می‌شود که یادگیری فلسفه از حالت انتزاعی خارج شده و به روشی ملموس و کاربردی تبدیل شود، که به‌طور مستقیم در انتقال مفاهیم فلسفی به زندگی روزمره مؤثر است.

نظریه انتقال یادگیری<sup>۱۱</sup> نیز در این پژوهش اهمیت خاصی دارد. این نظریه به فرایندهایی می‌پردازد که در آنها دانش و مهارت‌های آموخته شده در یک زمینه، در زمینه‌های دیگر به کار می‌روند (Has-kell, 2000: 24). در این پژوهش، انتقال مفاهیم فلسفی از دنیای بازی به دنیای واقعی مورد توجه قرار می‌گیرد. توانایی بازی‌های رایانه‌ای در ارائه محیط‌هایی که کاربران را در موقعیت‌های فلسفی و اخلاقی قرار می‌دهند، امکان انتقال این مفاهیم به زندگی روزمره

### کارکرد عناصر بازی بر انتقال یادگیری

نقش عناصر سازنده بازی‌های رایانه‌ای در تسهیل فرایند انتقال یادگیری، به‌ویژه در زمینه‌های آموزشی و آموزش مفاهیم انتزاعی همچون فلسفه، به عنوان یکی از محورهای اساسی در طراحی بازی‌های آموزشی مورد توجه قرار گرفته است. نتایج پژوهش‌های تجربی و نظری نشان می‌دهد که اجزای خاصی از بازی‌ها می‌توانند با ایجاد تجربه‌هایی شبیه‌سازی‌شده و درگیرکننده، بستری مناسب برای انتقال دانش، نگرش‌ها و مهارت‌ها از محیط مجازی به زندگی واقعی فراهم کنند (Ferdig, 2014: 317). این توانمندی به‌ویژه در مورد مفاهیمی مانند اخلاق، عدالت، آزادی اراده و هویت، که غالباً در بسترهای نظری و انتزاعی آموزش داده می‌شوند، اهمیت ویژه‌ای می‌یابد. در ادامه، برخی از این عناصر کلیدی بازی و نقش آنها در تسهیل انتقال مفاهیم فلسفی به‌طور دقیق‌تری بررسی می‌شود.

یکی از عناصر تأثیرگذار در این زمینه، سیستم‌های پاداش و بازخورد فوری درون بازی‌هاست که نقش مهمی در انگیزش درونی کاربران ایفا می‌کند. این سیستم‌ها نه تنها موجب تشویق کاربران به انجام کنش‌های معین می‌شوند، بلکه با نمایش پیامدهای انتخاب‌های اخلاقی، آنها را به بازاندیشی درباره تصمیماتشان وامی‌دارند. برای مثال، در بازی‌هایی همچون *ویچر ۳: وایلد هانت*<sup>۱۱</sup>، انتخاب‌های اخلاقی کاربر نتایجی چندگانه و بلندمدت دارند که خود به آموزش عملی مفاهیمی چون مسئولیت فردی، پیامدهای انتخاب و عدالت منجر می‌شود. همچنین در بازی‌هایی مانند *خرش*<sup>۱۲</sup>، که گرچه تمرکز آن بر مفاهیم برنامه‌نویسی است، سازوکار پاداش به‌گونه‌ای طراحی شده که درک مفاهیم از طریق بازخورد فوری و مؤثر تقویت می‌شود.

چالش‌های اخلاقی طراحی‌شده در بازی‌ها از دیگر عناصر محوری‌اند که بستر تعامل کاربر با مفاهیم فلسفی را فراهم می‌سازند. بازی‌هایی مانند *ویچر ۳: وایلد هانت* به شیوه‌ای روایی کاربران را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهند که تصمیم‌گیری اخلاقی در آنها اجتناب‌ناپذیر است. این تصمیمات معمولاً فاقد پاسخ قطعی درست یا نادرست هستند و کاربران را با ارزش‌های شخصی خود مواجه می‌سازند. مواجهه با چنین موقعیت‌هایی، به کاربران امکان می‌دهد تا مفاهیم انتزاعی همچون آزادی اراده، مسئولیت، سودگرایی، و وظیفه‌گرایی را نه تنها بشنوند بلکه در بستر تجربه، بیاموزند و درونی کنند.

در بازی‌های نقش‌آفرینی همچون *اثر جرمی*<sup>۱۳</sup> یا *پرسونا*<sup>۱۴</sup>، توسعه شخصیت و تعامل با دیگر کاراکترها، فرصتی برای تجربه مفاهیمی مانند هویت، خودآگاهی، وفاداری و تعارض ارزشی فراهم می‌آورد. تصمیماتی که کاربر در این تعاملات اتخاذ می‌کند، نه تنها بر مسیر داستان، بلکه بر تحول اخلاقی و

روان‌شناختی شخصیت اصلی تأثیرگذار است. این تجربه موجب آشنایی عملی کاربران با وجوه مختلف فلسفه اخلاق، معناشناسی زندگی و انتخاب‌های بنیادین در حوزه هویت فردی می‌شود. افزون بر این، رویکرد بازی‌وارسازی<sup>۱۵</sup> که شامل بهره‌گیری هدفمند از سازوکارهای بازی در زمینه‌های آموزشی است، نقش مؤثری در ارتقای کیفیت یادگیری مفاهیم پیچیده دارد. عناصر بازی‌وارسازی مانند امتیازدهی، رقابت، بازخورد لحظه‌ای و چالش‌سازی، باعث تقویت انگیزش بیرونی و مشارکت فعال کاربران می‌شود (باقری و طلیمی، ۱۴۰۰: ۲۵). بازی‌هایی نظیر *تمدن ۶*، نمونه‌ای از کاربرد موفق این رویکرد هستند که در آن، کاربر ضمن مدیریت یک تمدن، در معرض تصمیم‌گیری‌هایی قرار می‌گیرد که مستقیماً با عدالت، توسعه اخلاقی، و عقلانیت جمعی مرتبط‌اند. از این طریق، مفاهیم فلسفی در قالب تجربه‌ای راهبردی، قابل درک و قابل انتقال می‌گردند.

بازی‌های مبتنی بر واقعیت مجازی نیز در انتقال یادگیری و توسعه مهارت‌های فلسفی نقشی بی‌بدیل دارند. غوطه‌وری بالا در این فضاها موجب می‌شود کاربران احساس حضور واقعی در موقعیت‌های اخلاقی یا هستی‌شناسانه داشته باشند، که به افزایش عمق یادگیری منجر می‌شود. مطالعات نشان داده‌اند که این سطح از درگیری عاطفی و ادراکی، در درونی‌سازی مفاهیم و انتقال آنها به موقعیت‌های واقعی مؤثرتر از محیط‌های آموزشی سنتی عمل می‌کند (Galés & Gallon, 2020: 114-115). برای نمونه، در بازی رایانه‌ای *مردگان متحرک: قدیسان و گناهکاران*<sup>۱۶</sup>، کاربران نه تنها با انتخاب‌های دشوار اخلاقی مواجه می‌شوند، بلکه این تصمیم‌ها در بستری واقع‌نما و مبتنی بر خطر و اضطراب اتخاذ می‌شوند که یادگیری را عمیق‌تر و ماندگارتر می‌سازد.

نکته قابل تأمل آن است که میزان اثربخشی این عناصر، تا حد زیادی وابسته به ویژگی‌های فردی، انگیزه‌های درونی و سبک یادگیری کاربران است؛ به طوری که طراحی سازوکارهای بازی، باید با شناخت از ویژگی‌های روان‌شناختی مخاطبان هدف همراه باشد تا تأثیرگذاری یادگیری مفاهیم فلسفی را بهینه سازد. به عنوان مثال، کاربرانی با گرایش بالا به تحلیل اخلاقی، نسبت به موقعیت‌های اخلاقی پرچالش واکنش مؤثرتری نشان می‌دهند و در فرایند انتقال یادگیری نیز فعال‌تر عمل می‌کنند. در مجموع، زمانی که عناصر بازی به صورت نظام‌مند و متناسب با اهداف یادگیری طراحی و اجرا شوند، می‌توانند بستری جذاب، تعاملی و تأثیرگذار برای انتقال مفاهیم پیچیده فلسفی فراهم سازند. این عناصر نه تنها موجب مشارکت شناختی و عاطفی کاربران می‌شوند، بلکه به آنها امکان می‌دهند تا در بستر تجربه، به بازاندیشی در ارزش‌ها، انتخاب‌ها و باورهای خود پرداخته و مهارت‌های تفکر اخلاقی و انتقادی را در زندگی واقعی به کار گیرند.

### اهمیت تعامل و انتخاب در یادگیری

مطالعه بازی‌های رایانه‌ای انتخاب شده نشان می‌دهد که ساختار تعاملی این رسانه، به‌ویژه از طریق فراهم کردن امکان انتخاب، نقشی اساسی در تقویت یادگیری مفاهیم انتزاعی و مفاهیم فلسفی ایفا می‌کند. برخلاف الگوهای آموزشی سنتی که در آنها یادگیرنده در جایگاه گیرنده‌ای منفعل قرار می‌گیرد، بازی‌های رایانه‌ای تجربه‌ای پویا، مشارکتی و بر پایه عمل فراهم می‌آورند. در چنین محیط‌هایی، کاربران نه تنها دریافت‌کنندگان اطلاعات، بلکه کنش‌گرانی فعال در روایت‌پردازی، تصمیم‌گیری اخلاقی و مشاهده پیامدهای آن تصمیمات هستند. این فرایند یادگیری که مبتنی بر تجربه و بازخورد است، به کاربران امکان می‌دهد تا از طریق درگیری مستقیم با مسائل اخلاقی و فلسفی، به بازاندیشی در نظام ارزش‌ها و باورهای شخصی خود بپردازند.

با این حال، هنوز ابعاد دقیق و سازوکارهای روان‌شناختی‌ای که از طریق آنها عناصر طراحی بازی‌های تعاملی بر انگیزش یادگیری و تداوم تعامل اثر می‌گذارند، به‌طور کامل شناخته نشده‌اند. «شواهد موجود حاکی از آن است که مؤلفه‌هایی نظیر افزایش حس خودکارآمدی، تقویت احساس شایستگی، تعاملات اجتماعی درون‌بازی و زمینه‌های فرهنگی پیرامونی می‌توانند در ارتقای انگیزه بازیکنان نقش داشته باشند» (Schrier, 2016: 93). این انگیزش، در بسیاری از موارد، عامل محرکی برای مشارکت عمیق‌تر در حل مسئله، بازتاب اخلاقی و یادگیری مفاهیم پیچیده فلسفی تلقی می‌شود. با این‌همه، تحلیل و شناسایی دقیق عواملی که در ایجاد و حفظ انگیزش یادگیری در بازی‌ها مؤثرند، با دشواری‌هایی همراه است؛ زیرا این عوامل در تقاطع پیچیده‌ای از طراحی روایی، مکانیک‌های گیم‌پلی، واکنش‌های شناختی و ویژگی‌های فردی کاربران قرار دارند. بنابراین، مطالعه مؤثر این حوزه مستلزم رویکردی میان‌رشته‌ای است که روان‌شناسی یادگیری، طراحی بازی، فلسفه آموزش و جامعه‌شناسی فرهنگ دیجیتال را در پیوندی نظام‌مند در نظر گیرد. در بسیاری از بازی‌های داستان‌محور، همچون *مردگان متحرک*، کاربر با موقعیت‌هایی مواجه می‌شود که شامل معضلات اخلاقی پیچیده است. در این موقعیت‌ها، انتخاب کاربر نه تنها مسیر داستان را تغییر می‌دهد، بلکه ماهیت ارتباط با شخصیت‌های دیگر، پیامدهای اخلاقی کنش‌ها، و شکل‌گیری روایت کلی بازی را تحت‌تأثیر قرار می‌دهد. این موقعیت‌ها نوعی شبیه‌سازی از تجربه زیسته اخلاقی را فراهم می‌آورند، که در آن کاربر ناگزیر است میان گزینه‌هایی تصمیم بگیرد که هر یک نماینده رویکردهای فلسفی متفاوتی همچون فایده‌گرایی یا وظیفه‌گرایی اند. این فرایند به‌طور طبیعی، تشکر اخلاقی و ارزیابی ارزشی را فعال می‌کند.

یکی از ویژگی‌های منحصر به فرد بازی‌های تعاملی، امکان مشاهده فوری یا تدریجی پیامدهای انتخاب‌هاست. این

بازخورد مستقیم، فرصتی فراهم می‌آورد تا کاربر در چرخه‌ای از تصمیم‌گیری، تجربه، تأمل و یادگیری قرار گیرد. برای نمونه، در بازی *اثر جرمی*، تصمیمات اخلاقی کاربر ممکن است منجر به پیامدهایی غیرقابل پیش‌بینی شود، مانند نجات یک شخصیت به بهای از دست دادن دیگری. این ساختار روایی پویا، کاربران را وادار می‌کند تا از منظر فلسفی به ماهیت انتخاب، مسئولیت فردی، و اثرات اجتماعی کنش‌های خود بیندیشند. بازی‌هایی مانند *بایوشاک* نیز به شیوه‌ای خلاقانه کاربران را در برابر انتخاب‌های دشوار اخلاقی قرار می‌دهند که از آنان می‌خواهد درباره مفاهیمی چون آزادی اراده، سود و زیان عمومی، و عدالت تصمیم‌گیری کنند. انتخاب میان سوءاستفاده از شخصیت‌های آسیب‌پذیر یا نجات آنها، مفاهیم پیچیده‌ای مانند فداکاری، خودخواهی، اخلاق نتیجه‌گرایانه و کرامت انسانی را به‌گونه‌ای ملموس و درگیرکننده به کاربران منتقل می‌کند. چنین بازی‌هایی عملاً محیطی برای آزمایش اندیشه‌های فلسفی فراهم می‌آورند، جایی که کاربر ناگزیر است نظریه‌ها را در قالب تجربه عملی بیازماید.

یکی دیگر از ابعاد مهم در بازی‌های تعاملی، تثبیت مفاهیم فلسفی از طریق تجربه مستقیم و بازگشتی است. برای مثال، در *دیپ‌رویت: انسان شدن*<sup>۱۷</sup>، کاربران با انتخاب‌هایی درگیر می‌شوند که به موضوعات بنیادینی چون آگاهی، هویت، خودمختاری، و معنا می‌پردازند. بازی به کاربران اجازه می‌دهد چندین بار سناریوهای مختلف را تجربه کرده، گزینه‌های متفاوتی را انتخاب کنند و نتایج متغیر آن را بسنجند. این بازآزمایی تصمیم‌ها، موجب ارتقای درک چندلایه از مسائل فلسفی و شناخت پیچیدگی‌های آنها در بسترهای گوناگون می‌شود.

تأثیر یادگیری ناشی از تعامل و انتخاب در بازی‌ها تنها به فضای درون‌بازی محدود نمی‌شود، بلکه در بسیاری از موارد به دنیای واقعی کاربران نیز تسری می‌یابد. اتفاقی که معمولاً در بازی‌های جدی به عنوان بازی‌هایی با هدفی فراتر از صرف سرگرم کردن کاربران تولید شده‌اند (Loh et al., 2015: 6-7). کاربرانی که در بازی‌هایی مانند *ویچر ۳: وایلد هانت* با انتخاب‌های دشوار اخلاقی مواجه شده‌اند، گزارش کرده‌اند که این تجربه‌ها بر شیوه مواجهه آنها با موقعیت‌های واقعی، نظیر روابط شخصی، چالش‌های شغلی یا تعارضات ارزشی اثرگذار بوده است. چنین تجربیاتی، آگاهی اخلاقی و توانایی تصمیم‌گیری ارزشی کاربران را در زندگی روزمره تقویت می‌کند و زمینه‌ساز انتقال مفاهیم فلسفی به عرصه تجربه زیسته می‌شود. در مجموع، تعامل و امکان انتخاب در بازی‌های رایانه‌ای نه تنها از نظر ساختاری به جذابیت بازی‌ها می‌افزایند، بلکه به عنوان بسترهایی یادگیرنده و خودتنظیم، در تسهیل انتقال یادگیری فلسفی نقشی بنیادین ایفا می‌کنند. این بازی‌ها با ایجاد شرایطی برای درگیری شناختی، کنش اخلاقی، و

ارزشی، به بازتعریف نقش و جایگاه خود در داستان می‌پردازد. چنین تجربه‌ای در بسیاری از موارد موجب انتقال بازتابی به زندگی روزمره شده و کاربر را به تأمل درباره خود، نقش اجتماعی اش و ارتباطات انسانی اش وامی‌دارد.

بازی‌های مینیمالیستی تری مانند سفر<sup>۱۹</sup> نیز بدون استفاده از گفتار، از طریق نمادپردازی و تجربه زیباشناختی، کاربران را به تأمل در مورد مفاهیم هستی‌شناختی و معنای زندگی دعوت می‌کنند. مسیری که در آن کاربر به سمت یک مقصد ناشناخته حرکت می‌کند، نه تنها بازتاب سفری بیرونی است، بلکه استعاره‌ای از سیر درونی برای کشف هویت و معناست. چنین تجربه‌ای اغلب موجب برانگیخته شدن واکنش‌های احساسی و فلسفی در کاربران می‌شود که در تجربه‌های غیرتعاملی کمتر قابل دستیابی است.

یکی دیگر از ظرفیت‌های بی‌ظفر روایت‌های تعاملی، قابلیت آنها در بومی‌سازی مفاهیم فلسفی در بستر تعاملات اجتماعی معاصر است. به عنوان مثال، دیترویت: انسان‌شدن کاربران را با دنیایی مواجه می‌کند که در آن اندرویدهای انسان‌نما در جست‌وجوی برابری و خودمختاری هستند. تصمیم‌گیری درباره اعتراض مسالمت‌آمیز یا شورش خشونت‌آمیز، مسئله‌ای صرفاً درون‌متنی نیست، بلکه ذهن کاربر را به سوی تأملات اجتماعی و فلسفی درباره حقوق بشر، آزادی اراده، مسئولیت اخلاقی و ساختارهای قدرت در جهان واقعی هدایت می‌کند. بازی در اینجا به سکویی برای بازنمایی و تمرین کنش‌های اخلاقی در موقعیت‌های پیچیده اجتماعی تبدیل می‌شود. از این رو روایت‌های تعاملی نه تنها امکان تجربه عمیق و عملی مفاهیم انتزاعی فلسفی را فراهم می‌کنند، بلکه از طریق سازوکارهای روایی-تعامل محور، درونی‌سازی این مفاهیم را تسهیل می‌کنند. بازی‌هایی همچون زندگی عجیب است، ویچر ۳: وایلد هانت، اثر جرمی، سفر و دیترویت: انسان‌شدن نمونه‌هایی شاخص‌اند که نشان می‌دهند چگونه بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فراتر از ابزار سرگرمی، به بستری برای تفکر انتقادی، تحلیل فلسفی، و توانمندسازی کاربران در درک و کاربرد مفاهیم بنیادین در زندگی واقعی تبدیل شوند. این روایت‌ها با فعال‌سازی هم‌زمان قوای شناختی، عاطفی و اخلاقی، یادگیری فلسفی را به تجربه‌ای درونی، ماندگار و تحول‌زا بدل می‌کنند.

### درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران

روایت‌های تعاملی با ماهیت انتخاب‌محور خود، نقشی کلیدی در تسهیل فرایند درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران بازی‌های رایانه‌ای ایفا می‌کنند. تجربه کاربران در مواجهه با موقعیت‌های روایی اخلاقی، نه تنها موجب آشنایی آنان با مفاهیم پیچیده‌ای چون عدالت، خودمختاری، مسئولیت، و اراده آزاد می‌شود، بلکه

بازاندیشی در پیامدها، کاربران را در فرایندی فعال و بازتاب‌محور از یادگیری مشارکت می‌دهند که منجر به درک ژرف‌تر مفاهیم فلسفی، تقویت تفکر انتقادی و افزایش آمادگی برای مواجهه با مسائل اخلاقی در زندگی واقعی می‌شود.

### کارکرد روایت‌های تعاملی بر درک مفاهیم فلسفی

روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای به یکی از مؤثرترین و درعین حال چالش‌برانگیزترین ابزارها برای انتقال و درونی‌سازی مفاهیم پیچیده فلسفی بدل شده‌اند؛ چالش‌برانگیز از آن رو که «ایجاد تعادل میان کنش‌گری کاربر و انسجام روایی، به‌ویژه در بافتار آموزشی و در چارچوب یادگیری مبتنی بر بازی، با دشواری‌هایی مضاعف همراه است» (Dickey, 2020: 283). این روایت‌ها با تلفیق عناصر داستان‌پردازی، انتخاب‌محور بودن و مشارکت فعال کاربر، بستری منحصر به فرد برای تجربه عینی و عملی مفاهیمی چون اخلاق، هویت، مسئولیت، آزادی اراده و معنای زندگی فراهم می‌کنند. در چنین فضایی، کاربران نه به عنوان تماشاگران منفعل، بلکه به مثابه فاعلان اندیشمند مشارکت می‌کنند و از رهگذر تعامل با جهان بازی و شخصیت‌های آن، فرصت می‌یابند تا به بازاندیشی در مفاهیم بنیادین فلسفی بپردازند. در بازی‌هایی مانند زندگی عجیب است<sup>۱۸</sup>، روایت تعاملی به گونه‌ای طراحی شده است که کاربران می‌توانند تصمیمات خود را به عقب برگردانند، آنها را بازبینی کنند و پیامدهای متفاوت را بسنجند. این مکانیسم نه تنها به درک مفهوم علیت و مسئولیت کمک می‌کند، بلکه کاربر را به تأمل در روابط میان نیت، عمل و پیامد سوق می‌دهد. کاربران درک می‌کنند که هر کنش، زنجیره‌ای از تبعات اخلاقی به همراه دارد که می‌تواند ابعاد مختلفی از هویت و مسئولیت فردی را تحت تأثیر قرار دهد.

بازی‌هایی همچون ویچر ۳: وایلد هانت نمونه‌ای بارز از روایت‌هایی هستند که در آن معضلات اخلاقی بدون پاسخ قطعی و ساده مطرح می‌شوند. انتخاب میان خیر و شر، یا میان گزینه‌هایی که هر دو با پیامدهای منفی همراه هستند، کاربر را به تفکر اخلاقی پیچیده و چندوجهی وامی‌دارد. چنین ساختاری نه تنها امکان تمرین قضاوت اخلاقی را در فضای ایمن بازی فراهم می‌کند، بلکه به کاربران کمک می‌کند تا در موقعیت‌های واقعی نیز از ابزارهای فلسفی برای تحلیل اخلاقی بهره‌گیرند.

در روایت‌های تعاملی، شکل‌گیری هویت و خودآگاهی نیز نقشی برجسته ایفا می‌کند. بازی‌هایی مانند اثر جرمی به کاربران اجازه می‌دهند که مسیر شخصیتی کاراکتر اصلی را بر اساس انتخاب‌های فردی شکل دهند. این فرایند، نوعی بازنمایی درونی از فرایند شکل‌گیری هویت فردی و اجتماعی است که در آن کاربر، از طریق تعامل با دیگر شخصیت‌ها و انتخاب‌های

بستری فراهم می‌آورد تا این مفاهیم در قالب تصمیم‌گیری‌های واقعی در بستر بازی تجربه شوند. پژوهش‌ها نشان می‌دهند که کاربران در مقایسه با گروه کنترل (افرادی که بازی‌هایی فاقد بار فلسفی را تجربه کرده‌اند) توانایی بالاتری در تحلیل موقعیت‌های اخلاقی، ارزشیابی پیامدها، و مواجهه با تعارض‌های فلسفی در دنیای واقعی از خود نشان داده‌اند (Cogburn & Silcox, 2009: 7).

یکی از جلوه‌های بارز این درونی‌سازی، افزایش حساسیت کاربران به مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره است. برای مثال، در بازی *تمشیل/استنلی*<sup>۲۰</sup>، روایت شاخه‌ای و متقاطع بازی، کاربران را با مسئله اختیار، انتخاب، و پیامد روبه‌رو می‌سازد. بازی با ارائه مسیرهای روایی متعدد و نتایج متفاوت، کاربر را به بازاندیشی در باب رابطه میان اراده آزاد و جبر روایی سوق می‌دهد. این تجربه، توان شناختی کاربران را در تشخیص نمودهای مشابه در دنیای واقعی تقویت کرده و آنان را نسبت به مسائل فلسفی جاری در موقعیت‌های روزمره حساس‌تر می‌کند.

توانایی به‌کارگیری عملی مفاهیم فلسفی نیز در بستر بازی‌هایی با تصمیم‌گیری اخلاقی تقویت می‌شود. برای نمونه، در *زندگی عجیب است*، کاربران در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که باید بین منافع فردی و خیر جمعی، و بین دوستی شخصی و مسئولیت اخلاقی تصمیم‌گیری کنند. چنین تجربه‌هایی نه تنها باعث آشنایی کاربر با الگوهای استدلال اخلاقی (مانند اخلاق وظیفه‌گرا و پیامدگرا) می‌شود، بلکه زمینه‌ای برای درونی‌سازی این الگوها و به‌کارگیری آنها در موقعیت‌های واقعی مانند تعارض‌های خانوادگی یا موقعیت‌های شغلی فراهم می‌کند. در بازی‌هایی مانند *دیترویت: انسان‌شدن*، کاربران با تصمیماتی روبه‌رو می‌شوند که مستقیماً به عدالت اجتماعی، تبعیض، و مفهوم کنش اخلاقی مرتبط هستند. انتخاب‌هایی که کاربران در این بازی انجام می‌دهند، نه فقط در سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه در ساختار اجتماعی بازی و روایت کلی اثرگذار است. این نوع روایت تعاملی، کاربران را به واکاوی باورهای شخصی خود درباره خشونت، مقاومت مدنی، و کرامت انسانی وامی‌دارد، و این تأمل می‌تواند به انتقال مفاهیم فلسفی به حوزه قضاوت‌های روزمره اجتماعی کمک کند.

درگیری عاطفی نیز در این میان نقش مهمی ایفا می‌کند. در بازی‌هایی نظیر *آن‌زدها، سلطان*<sup>۲۱</sup>، که با نگاهی ژرف به مرگ، امید، و ایمان می‌پردازند، کاربران با روایت‌هایی مواجه می‌شوند که مستقیماً احساسات بنیادین انسانی را برمی‌انگیزد. این نوع تجربه، با ایجاد پیوند عاطفی میان کاربر و شخصیت‌ها، به فهمی درونی‌تر از ارزش‌های هستی‌شناختی و اخلاقی منجر می‌شود. همدلی با شخصیت‌ها، کاربران را به تأمل در باب مرگ، درد، فقدان، و معنای زندگی سوق می‌دهد و به آنان کمک می‌کند تا در

زندگی واقعی نیز از زاویه‌ای فلسفی‌تر به رخدادها بنگرند. نکته حائز اهمیت آن است که بسیاری از این بازی‌ها با ترغیب کاربران به بازنگری در انتخاب‌های خود بر پایه ایدئولوژی سازندگان بازی (Bogost, 2006: 97)، تفکر در باب نتایج جایگزین، و ارزیابی پیامدها، در واقع نوعی تمرین ذهنی فلسفی فراهم می‌آورند. برای نمونه، *بایوشاک* کاربران را با تصمیماتی مواجه می‌سازد که به بررسی قدرت، استثمار و اراده آزاد در بستر یک ساختار سیاسی-اقتصادی دلالت دارند. چنین روایت‌هایی نه تنها کاربران را به تفکر انتقادی نسبت به ساختارهای مسلط اجتماعی و اقتصادی سوق می‌دهند، بلکه موجب درونی‌سازی نگرش‌های اخلاقی مبتنی بر بازاندیشی و مسئولیت‌پذیری می‌شوند. در مجموع، باید توجه داشت که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، از طریق فراهم‌سازی موقعیت‌های تصمیم‌گیری اخلاقی، ایجاد همدلی عاطفی، و تحریک تفکر انتقادی، زمینه‌ای مساعد برای درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران ایجاد می‌کنند. این تجربه‌های درون‌روایی، ذهن کاربران را آماده می‌سازد تا در مواجهه با مسائل واقعی زندگی، از مفاهیم فلسفی نه به عنوان آموزه‌هایی انتزاعی، بلکه به مثابه ابزارهای زیسته در فرایند تحلیل، قضاوت و کنش استفاده کنند. هرچه طراحی بازی‌ها از منظر روایی و فلسفی غنی‌تر باشد، این قابلیت آموزشی نیز عمق و گستره بیشتری خواهد یافت.

### چالش‌های موجود در طراحی مفاهیم فلسفی در بازی‌های مبتنی بر روایت‌های تعاملی

با وجود ظرفیت بالای روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای برای درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در ذهن کاربران، پیاده‌سازی مؤثر این نوع روایت‌ها با چالش‌های مفهومی، طراحی و اجرایی متعددی مواجه است که می‌تواند کارایی آموزشی این رسانه را تحت تأثیر قرار دهد. به‌ویژه هنگامی که هدف، فراتر رفتن از سرگرمی و ورود به قلمرو انتقال مفاهیم پیچیده‌ای همچون اخلاق، هویت، آزادی اراده و مسئولیت است، ملاحظات طراحی باید با دقت بسیار صورت گیرد تا بازی بتواند نقش آموزشی و تربیتی خود را به‌شکل معنادار ایفا کند.

یکی از چالش‌های بنیادین، یافتن توازن میان جذابیت سرگرمی و عمق آموزشی است (Mildner & Mueller, 2016: 67-68). روایت‌هایی که برای انتقال مفاهیم فلسفی طراحی می‌شوند، باید در عین حفظ سطح بالای درگیری عاطفی و حسی، از سطحی‌نگری در مواجهه با این مفاهیم اجتناب کنند. ساده‌سازی بیش از اندازه برای حفظ جذابیت می‌تواند به تضعیف محتوای فلسفی منجر شده و اثرگذاری بلندمدت بازی را کاهش دهد. به عنوان مثال، در مجموعه بازی *سازین‌کرید*<sup>۲۲</sup>، اگرچه کاربران در موقعیت‌های اخلاقی مختلف قرار می‌گیرند، اما

در مجموع، طراحی موفق روایت‌های تعاملی که هدف آنها درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در کاربران است، نیازمند توجه به طیفی از عوامل شناختی، روایی، و روندبازی است. از یک سو، طراحان باید بتوانند مفاهیم پیچیده را با ساختار تصمیم‌محور بازی هم‌راستا کنند و از سوی دیگر، سطح درگیری عاطفی و زیبایی‌شناختی را در راستای یادگیری معنادار تنظیم نمایند. این پژوهش نشان می‌دهد که موفقیت چنین بازی‌هایی، زمانی تضمین می‌شود که رویکردی چندلایه، میان‌رشته‌ای و متناسب با ظرفیت‌های ذهنی کاربران اتخاذ شود؛ رویکردی که در آن آموزش و سرگرمی نه در تعارض، بلکه در هم‌افزایی قرار گیرند. در چنین حالتی، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به بستری مؤثر برای درونی‌سازی پایدار مفاهیم فلسفی در بستر تجربه تبدیل شوند.

#### نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر به بررسی نقش روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی در زندگی کاربران پرداخته است. نتایج این پژوهش نشان می‌دهند که این نوع روایت‌ها می‌توانند به عنوان ابزاری مؤثر در آموزش و انتقال مفاهیم پیچیده فلسفی عمل کنند. بازی‌های رایانه‌ای با استفاده از طراحی‌های تعاملی به کاربران این امکان را می‌دهند که در قالب تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و مواجهه با معضلات فلسفی، مفاهیم انتزاعی را به صورت عملی تجربه کنند و آنها را در زندگی واقعی خود به کار ببرند. «جدول ۳»، یافته‌های این پژوهش را دسته‌بندی کرده است.

یکی از یافته‌های کلیدی این پژوهش آن است که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند بستر مناسبی برای درونی‌سازی مفاهیم پیچیده فلسفی در ذهن کاربران فراهم آورند. کاربران پس از تجربه بازی‌هایی که در آنها با تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، پیامدهای انتخاب، و چالش‌های فلسفی مواجه می‌شوند، توانایی بیشتری در فهم و تحلیل مفاهیمی نظیر فایده‌گرایی، وظیفه‌گرایی، خودمختاری، و عدالت اجتماعی از خود نشان می‌دهند. این مفاهیم، زمانی که در قالب سناریوهای درگیرکننده، شخصیت‌پردازی عمیق، و مکانیزم‌های پاداش و بازخورد درون بازی ارائه می‌شوند، نه فقط در سطح شناختی، بلکه به شکل تجربه‌زیسته در ذهن کاربران جای می‌گیرند. مشاهده پیامدهای انتخاب‌ها در یک دنیای شبیه‌سازی‌شده، کاربران را به تأمل و ارزیابی فلسفی واداشته و زمینه را برای انتقال این درک به موقعیت‌های واقعی فراهم می‌کند.

با وجود این پتانسیل قابل توجه، چالش‌هایی نیز در مسیر طراحی بازی‌های روایی فلسفه‌محور وجود دارد که می‌تواند اثربخشی این نوع از یادگیری را محدود کند. از جمله چالش‌های

تأکید بیش از حد بر اکشن و مبارزه، گاهی عمق مفاهیم فلسفی طرح‌شده را تحت‌الشعاع قرار می‌دهد و نقش آموزشی روایت را کم‌رنگ می‌کند.

از دیگر موانع مهم، چگونگی ادغام مفاهیم فلسفی با زبان طراحی بازی و مکانیسم‌های روندبازی است. اگر مفاهیم انتزاعی مانند اراده آزاد، علیت، یا آگاهی به‌شکلی مجزا از روایت بازی و بدون پیوند ارگانیک با تصمیم‌گیری‌های کاربر ارائه شوند، انتقال آنها ناکارآمد خواهد بود. بازی *اصل تالموس*<sup>۲۳</sup> با وجود آن که به‌طور مستقیم به مفاهیم آگاهی و اختیار می‌پردازد، گاهی با انتزاع بیش‌ازحد در طراحی معماها، نتوانسته است پیوند مؤثری میان ذهنیت فلسفی و روند بازی برقرار کند. در چنین مواردی، کاربر ممکن است تجربه‌ای صرفاً مکانیکی از حل مسئله داشته باشد، بی‌آنکه لایه‌های معنایی در ذهن او رسوخ کند.

مسئله دیگری که مانع درونی‌سازی عمیق مفاهیم فلسفی می‌شود، پیچیدگی بالای برخی مفاهیم و ناآشنایی کاربران با پیش‌زمینه‌های نظری آن‌هاست. بازی‌هایی مانند *بایوشاک: بیکران*<sup>۲۴</sup> که به مسائلی چون سرنوشت‌گرایی، واقعیت‌های چندگانه و نقد مدرنیته می‌پردازند، گاهی با ابهام‌های فلسفی پیچیده کاربران را دچار سردرگمی می‌کنند. این امر به‌ویژه برای مخاطبانی که فاقد پیش‌زمینه فلسفی هستند، ممکن است منجر به گسست ارتباط شناختی با بازی شود و اثر یادگیری را کاهش دهد. بنابراین، لازم است که طراحی روایت، مفاهیم را در بستری شهودی، تدریجی و با تکیه بر موقعیت‌های ملموس ارائه دهد.

چالش دیگری که در مسیر طراحی بازی‌هایی با رویکرد فلسفی وجود دارد، تنوع در سطح درک و تجربه کاربران است. گروه‌های سنی مختلف یا کاربران با سواد فلسفی متفاوت نیازمند سطح‌بندی در محتوا و مسیرهای یادگیری هستند. الگوی تدریجی آموزش که در برخی بازی‌ها مانند *برنامه فضایی کریبال*<sup>۲۵</sup> برای مفاهیم فیزیکی به‌کاررفته می‌تواند در بازی‌های فلسفی نیز الگوپردازی شود تا مخاطب بتواند بدون احساس فشار یا پیچیدگی مفهومی، به تدریج به عمق مفاهیم دست یابد.

حفظ جذابیت محتوای آموزشی در طول بازی نیز از جمله مسائلی است که در طراحی چنین بازی‌هایی اهمیت فراوان دارد. آموزش در قالب مکانیزم‌های تکراری، خشک یا غیرمنعطف ممکن است باعث کاهش مشارکت کاربران شود. برای نمونه، در *تمدن ۶*، برخی بخش‌های آموزشی مرتبط با مدیریت منابع یا تصمیم‌گیری سیاسی، اگر به شکل خلاقانه بازطراحی نشوند، می‌توانند باعث کاهش رغبت کاربران به ادامه بازی شوند. این تجربه نشان می‌دهد که برای مؤثر بودن پیام‌های فلسفی، محتوا باید در بطن روایت و تعاملات دراماتیک جای گیرد، نه به صورت مجزا و آموزشی صرف.

تحلیل نقش روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بر درونی‌سازی مفاهیم فلسفی برای کاربران ■ علی رازی‌زاده ■ صفحه ۷۵-۸۸

جدول ۳. کارکرد روایت‌های در کاربرد مفاهیم فلسفی در زندگی روزمره کاربران بازی‌های رایانه‌ای.

مقوله‌های اصلی	مقوله‌های فرعی	توضیحات
چالش‌های اخلاقی	دستکاری در زندگی انسان‌ها	بحث‌هایی پیرامون دستکاری ژنتیکی، تغییرات در دنیای طبیعی و تأثیر آنها بر بشر
	مسئولیت‌های فردی و اجتماعی	چگونگی تصمیم‌گیری در مواجهه با شرایط اخلاقی پیچیده
	نیت و عمل	تفاوت بین نیت‌های خوب و عمل‌های بد، و یا برعکس
هویت	دروغ و حقیقت	تأثیر دروغ‌گویی بر زندگی انسان‌ها و تبیین مرزهای حقیقت در یک دنیای پیچیده
	هویت فردی و اجتماعی	نحوه شکل‌گیری هویت از طریق تعاملات اجتماعی و شخصی
	هویت دیجیتال	تأثیر فضای مجازی و شبکه‌های اجتماعی بر ساخت هویت فرد
	تغییرات هویتی در گذر زمان	چگونه هویت فردی و اجتماعی در طول زمان تغییر می‌کند
عدالت	تصور خود و ارزیابی اجتماعی	چگونه افراد خود را در مقابل جامعه ارزیابی می‌کنند
	عدالت اجتماعی	توزیع عادلانه منابع و فرصت‌ها
	عدالت اقتصادی	چگونه سیستم‌های اقتصادی به نفع یا ضرر گروه‌های مختلف عمل می‌کنند
	عدالت و تفاوت‌های فردی	بررسی اینکه چطور تفاوت‌های فردی می‌توانند بر عدالت تأثیر بگذارند
مسئولیت‌پذیری	عدالت قضائی	دسترسی به عدالت و حقوق در سیستم قضائی
	مسئولیت فردی در قبال جامعه	چگونه فرد می‌تواند در قبال جامعه و دنیای پیرامون خود مسئول باشد
	مسئولیت در قبال محیط زیست	توجه به حفاظت از محیط زیست و پیامدهای فعالیت‌های انسانی بر آن
	مسئولیت اجتماعی و اخلاقی	بررسی مسئولیت‌های اجتماعی فرد در مواجهه با مشکلات و چالش‌های اجتماعی
آزادی اراده	مسئولیت‌پذیری در مقابل پیامدهای اعمال	بررسی اینکه فرد چگونه باید در برابر تصمیمات خود پاسخگو باشد
	آزادی اراده و تقدیر	آیا انسان‌ها قادر به انتخاب آزادانه هستند یا اینکه سرنوشت از پیش تعیین شده است؟
	آزادی فردی و محدودیت‌ها	چگونه آزادی فردی با محدودیت‌های اجتماعی و قانونی تلاقی می‌کند
مواجهه با پیامدهای انتخاب	آزادی اراده و مسئولیت‌های اخلاقی	چگونه آزادی انتخاب می‌تواند بر مسئولیت فرد در قبال اعمالش تأثیر بگذارد
	تصمیم‌گیری و نتایج آن	تأثیرات تصمیمات فردی بر زندگی شخصی و اجتماعی
	تحمل پیامدهای اخلاقی	چگونگی پذیرش پیامدهای اخلاقی در پی تصمیمات فردی
تعارض واقعیت و خیال	پیامدهای اجتماعی انتخاب‌ها	اثرات تصمیمات فردی بر دیگران و جامعه
	تصور ذهنی و واقعیت عینی	چگونگی تفاوت‌های ذهنی فرد از واقعیت‌ها و تأثیر آن بر تصمیم‌گیری‌ها
	رویا و واقعیت	تفاوت میان دنیای رویایی و دنیای واقعی
هویت و خودشناسی	آرمان‌ها و محدودیت‌های واقعی	تلاش برای رسیدن به آرمان‌ها در مقابل محدودیت‌های موجود در دنیای واقعی
	جست‌وجوی خود	فرآیند درک و شناخت خود در زندگی
	مفهوم هویت در دنیای مدرن	تأثیرات فرهنگ و فناوری‌های مدرن بر درک فرد از خود
	خودآگاهی و ارتباط با دیگران	چگونگی تعامل خودآگاهی فرد با روابط اجتماعی و شناخت دیگران
	تغییرات درک خود در طول زندگی	نحوه تحول مفهوم هویت در طول زندگی و در مواجهه با چالش‌ها و تجربیات مختلف

از سوی دیگر، ادغام موفق مفاهیم فلسفی با ساختار روایت و روندبازی بازی، شرطی تعیین‌کننده برای تأثیرگذاری یادگیری فلسفی در محیط بازی است. اگر این مفاهیم صرفاً به صورت الحاقی یا توضیحی در بازی گنجانده شوند و در مکانیزم انتخاب، پیامد و تعامل تعبیه نشوند، احتمال جذب شدن آنها به حداقل خواهد رسید. طراحی بازی‌هایی که ساختار آنها اجازه تجربه زیسته مفاهیم فلسفی را بدهد، مستلزم پیوندی هوشمندانه میان

اساسی، ایجاد تعادل میان جذابیت روندبازی و انتقال عمیق محتوای فلسفی است. گاهی به‌منظور حفظ جذابیت، مفاهیم انتزاعی فلسفی به سطحی‌ترین شکل ممکن ساده‌سازی می‌شوند، و این امر می‌تواند موجب درک تقلیل‌یافته یا حتی اشتباه از آن مفاهیم شود. برای پرهیز از این آسیب، لازم است طراحان به‌گونه‌ای عمل کنند که نه تنها اصل و پیچیدگی مفاهیم حفظ شود، بلکه کاربران درگیر در فرآیند معناپردازی شخصی و تأمل انتقادی گردند.

پشتیبانی متنی یا دیداری برای درک بهتر مفاهیم فراهم گردد. درنهایت، طراحی بازی‌های مؤثر برای درونی‌سازی مفاهیم فلسفی نه تنها نیازمند مهارت‌های فنی و هنری، بلکه مستلزم همکاری میان‌رشته‌ای با متخصصان فلسفه، علوم تربیتی و روان‌شناسی شناختی<sup>۲۶</sup> است. تنها از طریق این همکاری‌ها است که می‌توان از انحراف در تفسیر مفاهیم جلوگیری کرد و ساختاری فراهم آورد که ضمن سرگرم‌کنندگی، لایه‌هایی از تأمل فلسفی و شکل‌گیری اخلاق فردی و اجتماعی را در ذهن کاربران نهادینه سازد.

این پژوهش نشان می‌دهد که اگر روایت‌های تعاملی با دقت طراحی و به‌درستی اجرا شوند، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به ابزاری مؤثر برای درونی‌سازی پایدار مفاهیم فلسفی، تقویت قضاوت اخلاقی و پرورش تفکر انتقادی در زندگی روزمره تبدیل شوند. از این رو، توسعه آگاهانه و هوشمندانه چنین روایت‌هایی می‌تواند نه تنها تجربه‌ای سرگرم‌کننده، بلکه تربیتی و آگاهی‌بخش برای کاربران ایجاد کند.

روایت، کنش و ساختار تصمیم‌گیری کاربر است. همچنین، میزان پیچیدگی مفاهیم فلسفی و ناآشنایی کاربران با برخی اصطلاحات یا مبانی نظری، می‌تواند مانعی در برابر درونی‌سازی مؤثر ایجاد کند. کاربران بدون پیش‌زمینه فلسفی ممکن است نتوانند به‌درستی مفاهیم مطرح‌شده را پردازش کنند، مگر آن‌که بازی، مسیری تدریجی و ساختارمند برای معرفی و بسط مفاهیم ارائه دهد. به‌همین دلیل، استفاده از مدل‌های تدریجی، سناریوهای ساده‌شده در ابتدا، و فراهم آوردن بازخوردهای انعکاسی در طول بازی می‌تواند در ارتقاء فهم فلسفی کاربران بسیار مؤثر باشد.

از سوی دیگر، توجه به سطح تجربه، توان شناختی و ویژگی‌های جمعیتی کاربران از اهمیت بالایی برخوردار است. طراحی بازی‌هایی با روایت‌های تعاملی فلسفی، بدون در نظر گرفتن سن، پیش‌زمینه فرهنگی یا میزان سواد فلسفی کاربران، می‌تواند منجر به عدم درک مفاهیم یا کاهش تعامل با بازی شود. بنابراین، باید سطوح مختلف روایت، گزینه‌های چندمسیره، و

### پی‌نوشت‌ها

1. Interactive Narratives
2. Gameplay
3. Serious Games
4. Civilization
5. Johan Huizinga
6. Hans-Georg Gadamer
7. Homo Ludens
8. Truth and Method
9. Thought Experiment

10. Transfer of Learning
11. *The Witcher 3: Wild Hunt*
12. *Scratch*
13. *Mass Effect*
14. *Persona 5*
15. Gamification
16. *The Walking Dead: Saints & Sinners*
17. *Detroit: Become Human*
18. *Life is Strange*

19. *Journey*
20. *The Stanley Parable*
21. *That Dragon, Cancer*
22. *Assassin's Creed*
23. *The Talos Principle*
24. *BioShock Infinite*
25. *Kerbal Space Program*
26. Cognitive Psychology

### فهرست منابع فارسی

- باقری، محسن؛ طلیمی، رضا (۱۴۰۰)، تأثیر گیمیفیکیشن (بازی‌وارسازی) بر یادگیری و یادداری مفاهیم محیط زیست دانش آموزان، فصلنامه علمی آموزش محیط زیست و توسعه پایدار، ۹ (۳)، ۲۳-۳۲. <https://www.doi.org/10.30473/ee.2021.55399.2273>

- بابایی، مظهر؛ قانلی، یحیی؛ ضرغامی همراه، سعید؛ نصری، امیر (۱۳۹۳)، واکاوی جایگاه مفهوم «بازی» در هرمنوتیک فلسفی گادامر و دلالت‌های آن برای حصول آگاهی/فهم، پژوهش‌نامه مبانی تعلیم و تربیت، ۴ (۲)، ۵۱-۶۸. <https://www.doi.org/10.22067/fe.v4i2.23829>

### فهرست منابع انگلیسی

- Aliano, K. I. (2025). *Immersive Storytelling and Spectatorship in Theatre, Museums, and Video Games*. Routledge.
- Babace, M., Ghaey, Y., Zarghami Hamrah, S. & Nasri, A. (2015). Investigating the Concept of Game According to Gadamer's Philosophical Hermeneutics and Exploring Its Implications in The Acquisition of Consciousness/Understanding. *Foundations of Education*, 4 (2), 51-68. <https://www.doi.org/10.22067/fe.v4i2.23829> [In Persian]

- Bagheri, M. & Talimi, R. (2021). The Effects of Gamification on Learning and Retention of Environmental Concepts of Students. *Journals of Environmental Education and Sustainable Development*, 9 (3), 23-32. <https://www.doi.org/10.30473/ee.2021.55399.2273> [In Persian]
- Bartel, C. (2025). *Aesthetics and Video Games*. Bloomsbury Academic.

- Becker, K. (2017). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide*. Springer.
- Bogost, I. (2006). *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*. The MIT Press.
- Cogburn, J., & Silcox, M. (2009). *Philosophy through Video Games*. Routledge.
- Consalvo, M. (2009). There Is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4 (4), 408-417. <https://www.doi.org/10.1177/1555412009343>
- Dickey, M. D. (2011). Murder on Grimm Isle: The Impact of Game Narrative Design in an Educational Game-Based Learning Environment. *British Journal of Educational Technology*, 42 (3), 456-469. <https://www.doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01032.x>
- Dickey, M. D. (2021). Narrative in Game-Based Learning. In Plass, J. L., Mayer, R. E. & Homer B. D. (Eds.), *Handbook of Game-Based Learning*. 283-306.
- Ferdig, R. E. (2014). Education. In Wolf M. J. P. & Perron B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. Routledge. 317-323.
- Gadamer, H-G. (1989). *Truth and Method*. 2<sup>nd</sup> Revised Edition. Translated by J. Weinsheimer & D. G. Marshall. Continuum Intl Pub Group.
- Galés, N. L. & Gallon, R. (2020). Transcendent Learning Spaces. In Daniela L. (Ed.), *New Perspectives on Virtual and Augmented Reality: Finding New Ways to Teach in a Transformed Learning Environment*. Routledge. 113-131.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games have to Teach us about Learning and Literacy*. Palgrave Macmillan.
- Green, M. C. & Brock, T. C. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79 (5), 701-721. <https://www.doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>
- Haskell, R. E. (2000). *Transfer of Learning: Cognition, Instruction, and Reasoning*. Academic Press.
- Huizinga, J. (1949). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul.
- Koenitz, H. (2023). *Understanding Interactive Digital Narrative: Immersive Expressions for a Complex Time*. Routledge.
- Kolb, D. A. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. 2<sup>nd</sup> Edition. Pearson FT Press.
- Lajoie, S. P. (2014). Multimedia Learning of Cognitive Processes. In Mayer R. E. (Ed.), *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. 2<sup>nd</sup> Edition. 623-646.
- Loh, C. S., Sheng, Y. & Ifenthaler, D. (2015). Serious Games Analytics: Theoretical Framework. In Loh, C. S., Sheng, Y. & Ifenthaler, D. (Eds.), *Serious Games Analytics Methodologies for Performance Measurement, Assessment, and Improvement*. Springer. 3-29. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-05834-4\\_1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-05834-4_1)
- Mayer, R. E. (2014). *Computer Games for Learning: An Evidence-Based Approach*. The MIT Press.
- Mildner, P. & Mueller, F. (2016). Design of Serious Games. In Dörner, R., Göbel, S., Effelsberg, W., Wiemeyer, J. (Eds.), *Serious Games: Foundations, Concepts and Practice*. Springer. 57-82. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1\\_3](https://doi.org/10.1007/978-3-319-40612-1_3)
- Ryan, M. L. (2015). *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. The MIT Press.
- Schrier, K. (2016). *Knowledge Games: How Playing Games Can Solve Problems, Create Insight, and Make Change*. Johns Hopkins University Press.
- Schulzke, M. (2013). Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments. *Philosophy & Technology*, 27 (2), 251-265. <https://www.doi.org/10.1007/s13347-013-0102-2>
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. The MIT Press.
- Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press.
- Van Nuenen, T. (2025). *Traveling through Video Games*. Routledge.

#### فهرست بازی‌های رایانه‌ای

- Atlas. (2016). *Persona 5* [Video game]. Atlas.
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Video game]. Electronic Arts.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt Red.
- Croteam. (2014). *The Talos Principle* [Video game]. Devolver Digital.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Video game]. Square Enix.
- Galactic Cafe. (2013). *The Stanley Parable* [Video game]. Galactic Cafe.
- Irrational Games. (2013). *BioShock Infinite* [Video game]. 2K Games.
- MIT Media Lab. (2007). *Scratch* [Video game]. MIT Media Lab.
- Numinous Games. (2016). *That Dragon, Cancer* [Video game]. Numinous Games.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Skybound Entertainment. (2020). *The Walking Dead: Saints & Sinners* [Video game]. Skybound Entertainment.
- Squad. (2013). *Kerbal Space Program* [Video game]. Private Division.
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Video game]. Telltale Games.
- Thatgamecompany. (2012). *Journey* [Video game]. Sony Computer Entertainment.
- Ubisoft Montreal. (2007). *Assassin's Creed* [Video game]. Ubisoft.



## Analyzing the Role of Interactive Narratives in Video Games in the Internalization of Philosophical Concepts by Users

Ali Razizadeh<sup>1</sup>

Type of article: original research

Receive: 11 - 4 - 2025, Accept Date: 3 - 5 - 2025

DOI: 10.22034/rph.2025.2057667.1134

### Extended abstract

In recent decades, video games have evolved from mere recreational tools into complex cultural artifacts capable of engaging players cognitively, emotionally, and ethically. As interactive, multimedia environments, video games have a unique capacity to simulate situations beyond entertainment and provide immersive experiences for users that align with real-world dilemmas and abstract human concerns. Among the many emerging dimensions of game studies, one particularly underexplored yet promising field is the potential of video games to facilitate the internalization of philosophical concepts through interactive narrative design.

Philosophy, traditionally recognized as an abstract and conceptual discipline, often faces challenges in finding accessible and engaging media for a broader audience, especially the younger generation. Concepts such as moral responsibility, justice, free will, autonomy, or utilitarianism are frequently introduced through dense texts and formal reasoning, making them intellectually demanding and often distant from the learner's lived experience. However, video games increasingly utilize branching narratives, player-driven choices, and complex moral stories, creating new platforms for users to confront philosophical concepts, test them, and internalize them in meaningful contexts.

Interactive narratives, stories shaped by players' decisions, transform the player from a passive observer into an active participant in ethical and existential inquiry. Combined with elements such as consequence systems, emotional immersion, and identity construction, these narratives offer what may be called philosophical simulations —designed environments in which players must struggle with issues of justice, duty, truth, and personal responsibility not in theory, but in action. These experiences can foster reflection, challenge personal beliefs, and enable users to internalize philosophical concepts as part of their interpretive framework

---

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

for understanding the world.

The present study lies at the intersection of game design, ethics, and educational theory. The research investigates how interactive narratives in video games contribute to the internalization, as opposed to mere exposure, of philosophical ideas. The main research question is defined accordingly: How do interactive narrative structures in video games help users internalize philosophical concepts? The goal is to examine how complex and abstract concepts can find meaning within the context of a game and gradually enter the realm of users' moral and interpretive understanding.

To address this question, the study undertakes a conceptual and structural analysis of selected video games that exemplify philosophically rich, interactive storytelling. Games like *Life is Strange*, *Detroit: Become Human*, *The Stanley Parable*, *That Dragon, Cancer*, and *BioShock* all challenge players with morally significant choices, branching narrative paths, and emotionally charged scenarios. These games are not merely vehicles for plot progression or entertainment; rather, they construct experiential frameworks through which players encounter, negotiate, and reflect on philosophical themes such as autonomy, utilitarianism, justice, mortality, and moral responsibility.

By analyzing the interplay between narrative, user agency, and moral complexity in these games, the study argues that interactive storytelling can serve as a platform for ethical deliberation and philosophical learning. Far from being didactic or instructional in a traditional sense, these games immerse players in lived dilemmas, prompting critical reflection and gradual internalization of values and concepts.

Ultimately, this research contributes to an expanding discourse that reconceptualizes video games as more than cultural commodities or tools for entertainment. Research findings indicate that interactive narratives, if precisely designed, can function as cognitive and ethical laboratories, guiding users to experience philosophical concepts in a lived manner. Such games, by providing a platform for active mental and ethical engagement, have the potential to become effective tools in nurturing moral imagination, enhancing critical thinking, and expanding moral self-awareness within the framework of contemporary digital culture.

This research adopts a qualitative and interpretive-analytical approach to examine the philosophical depth and pedagogical function of interactive narratives in selected video games. The analysis is not based on users' self-reports or ethnographic data but rather focuses on the structural and thematic content of the games themselves. Forty video games were selected based on criteria such as the presence of moral dilemmas, the possibility of choice in the narrative path, complexity in character development, and consequentialism in decision-making. Games such as *Life is Strange*, *Detroit: Become Human*, *The Stanley Parable*, *BioShock*, *The Witcher*

3: *Wild Hunt*, *Journey*, and *That Dragon, Cancer* were analyzed using thematic and conceptual coding.

The research employed a dynamic and inductive coding system to identify the key philosophical themes, like justice, identity, autonomy, consequentialism, and moral responsibility, embedded within the narrative and game mechanics. Data were organized around core conceptual categories, and a recursive approach was used to refine the analytical framework as new patterns emerged during gameplay.

The results of this study indicate that interactive narratives in video games meaningfully facilitate the internalization of philosophical concepts by offering a simulated environment in which users engage in moral decision-making, emotional investment, and reflective thinking. Users are not only observers of content, but through ethical choices and direct experience of their consequences, they become active participants in creating meaning. Games like *Life is Strange*, by providing the opportunity to revisit decisions, emphasize concepts such as causality, responsibility, and the limitations of intent, leading to a deeper understanding of the philosophical differences between utilitarianism and deontology.

Emotional storytelling, like that seen in *That Dragon, Cancer*, creates affective connections between users and characters, encouraging the internalization of abstract values like compassion, grief, and mortality. These emotionally immersive experiences often catalyze deeper philosophical reflection, exceeding what is typically achieved through abstract instruction. Games like *The Stanley Parable* and *The Talos Principle* also engage users with questions about determinism, free will, and consciousness, allowing them to reflect on freedom and the structure of human action. Such experiences prompt users to reflect on the conditions of agency, freedom, and knowledge.

In *Detroit: Become Human*, players are immersed in scenarios involving systemic injustice and civil resistance, which raises questions of collective ethics, identity, and political philosophy. The alignment of player choices with systemic structures mirrors real-world philosophical dilemmas and encourages users to consider their implications. A consistent feature across these games is the presence of feedback loops that link user decisions to narrative consequences, as seen in *BioShock* and *Mass Effect*, where players must face morally ambiguous outcomes and engage in post-decision reflection. These processes mirror key stages of moral reasoning and promote ethical learning.

Nevertheless, the study identifies several challenges. One of them is the tendency to reduce complex philosophical problems to binary choices, which may simplify or distort ethical concepts. Another one is the disjunction that can occur when narrative themes are not meaningfully encoded into gameplay, resulting in a weakened ethical experience. Moreover, user

diversity presents a critical concern. The philosophical internalization depends on the player's cognitive maturity, moral sensitivity, and interpretive skills. Without considering this variable, the designers face the risk of alienation or misinterpretation of philosophical concepts by users.

To address these limitations, the study underscores the need for collaborative design between philosophers, game developers, and educators. Such interdisciplinary efforts are essential for developing games that are not only engaging but also philosophically substantive. Designed precisely and purposefully, games can become powerful tools in teaching philosophy and fostering ethical thinking.

This study concludes that interactive narrative video games possess significant potential to internalize philosophical concepts, especially when designed with pedagogical intent and philosophical depth. They can foster ethical reasoning, deepen understanding of abstract principles, and encourage critical self-reflection. The most effective games do not teach; rather, they immerse the user in a moral and philosophical world, where every choice is a test of judgment and every consequence is a mirror for self-reflection.

Nonetheless, realizing this potential requires overcoming key design and cognitive challenges. Balancing engagement with complexity, ensuring meaningful integration of philosophy into gameplay, and adapting the experience to the diverse characteristics of users are vital requirements for success. When these conditions are met, interactive narratives can transform gaming from passive entertainment into active philosophical inquiry, contributing not only to user enrichment but also to a more reflective digital culture.

**Keywords:** Video Game Studies, Interactive Narratives, Philosophical Concepts, Experiential Learning, User



This journal is following of Committee on Publication Ethics (COPE) and complies with the highest ethical standards in accordance with ethical laws



COPYRIGHTS | Copyright for this article is retained by the author(s), with publication rights granted to the *Rahpooye Hekmat-e Honar* Journal. This is an open-access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Licenses. (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)