




## The Concept and Implications of User Agency in Interactive Narratives of Video Games: A Philosophical, Social, and Political Analysis

*Ali Razizadeh* , Assistant Professor in Department of Media Arts, Religion and Media Faculty, IRIB University, Qom, Iran. Email: [ali.razizadeh@iribu.ac.ir](mailto:ali.razizadeh@iribu.ac.ir)

### Extended Abstract

In recent years, video games have evolved into potent cultural and cognitive artifacts that transcend mere entertainment. They immerse players in rich, decision-driven experiences involving moral dilemmas, philosophical reflection, and identity exploration. Central to these experiences is the notion of user agency—the player’s capacity to make meaningful choices that influence the game’s narrative trajectory and virtual environment. Particularly in genres such as role-playing and narrative-driven adventure games, players transition from passive recipients to active co-authors of the game world. This shift has attracted interdisciplinary attention across philosophy, game studies, and media theory. This paper critically examines user agency through philosophical, social, and political lenses, highlighting its implications for understanding freedom, ethical responsibility, identity formation, and sociopolitical critique in digital game environments.

**Introduction:** Interactive narrative games, with their emphasis on branching storylines and moral consequences, offer a fertile ground for philosophical and ethical inquiry. Unlike linear media, these games grant players significant influence over story outcomes, character development, and thematic progression. This interactivity transforms gameplay into a site of existential exploration—raising questions about autonomy, authenticity, and the construction of meaning in both virtual and real worlds. Games such as *The Witcher 3*, *Detroit: Become Human*, and *Papers, Please* reflect this complexity, demanding player choices that echo real-life moral and political dilemmas. The growing academic interest in these dynamics situates user agency at the core of debates surrounding digital subjectivity, ethics, and narrative engagement.

**Objectives:** This study seeks to analyze the philosophical underpinnings and sociopolitical consequences of user agency in interactive narrative video games. It explores how such games function as reflective arenas for grappling with key philosophical themes—freedom, ethics, death, and identity—and how they enable players to rehearse and internalize moral reasoning, social critique, and political consciousness.

**Methodology:** A qualitative, analytical-hermeneutic approach forms the methodological backbone of this research. Drawing from phenomenology, the study investigates players’ lived experience within game environments—how they perceive, interpret, and navigate virtual spaces. From an existentialist standpoint, the research interrogates freedom, responsibility, and self-formation through in-game

decision-making. Conceptual analysis focuses on a set of narrative-rich games (The Witcher 3, Detroit: Become Human, Dark Souls, and Papers, Please), supported by relevant scholarship from game studies, narrative theory, and the philosophy of technology.

**Results:** The findings indicate that user agency in games operates on four interconnected levels:

1. Technical: The design architecture enables or constrains user interaction.
2. Narrative: Player decisions influence story progression and outcomes.
3. Interpretive: Meaning-making emerges from the player's engagement with morally charged scenarios.
4. Ethical: Games simulate moral tension and accountability through choice-driven gameplay.

Philosophically, this interplay confronts players with the paradox of freedom: despite the illusion of agency, choices are bounded within coded structures, echoing themes in determinism and compatibilism. Ethically, players must navigate dilemmas—e.g., justice vs. loyalty—highlighting the potential for moral reflection. Identity-wise, role-playing allows for the exploration of alternative selves and moral standpoints, turning gameplay into a rehearsal space for ethical experimentation.

On the sociopolitical front, certain games simulate structural inequality, bureaucratic control, and crisis governance—as in *Papers, Please*—exposing players to systems of power, surveillance, and moral ambiguity. Multiplayer and community-driven games also foster collective agency and deliberation, broadening the social dimensions of user choice.

**Conclusion:** User agency in interactive narratives extends far beyond game mechanics; it serves as a dynamic platform for philosophical engagement and sociopolitical commentary. By enabling reflective decision-making, video games offer players a virtual space to wrestle with real-world ethical, existential, and political challenges. This underscores the need to view games not merely as entertainment, but as evolving cultural forms with significant epistemological and pedagogical value.

**Keywords:** Video Game Studies; Interactive Narratives; User Agency; Moral Choice; Philosophical Reflection; Digital Ethics



## مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای: تحلیل ابعاد فلسفی، اجتماعی و سیاسی

علی رازی‌زاده<sup>۱</sup>

### چکیده

این مقاله به بررسی مفهوم و پیامدهای فلسفی عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای می‌پردازد. با تکیه بر روش تحلیلی-تفسیری و با بهره‌گیری از چارچوب‌های نظری پدیدارشناسی و آگزیستانسیالیسم، این پژوهش نشان می‌دهد که عاملیت در بازی‌ها صرفاً یک ویژگی فنی یا طراحی نیست، بلکه تجربه‌ای زیسته و فلسفی است که مفاهیم بنیادینی چون آزادی، مسئولیت، هویت، واقعیت و مرگ را به چالش می‌کشد. کاربران در مواجهه با تصمیم‌گیری‌های معنادار در بسترهای دیجیتال، وارد فرآیندهایی از انتخاب اخلاقی، ساخت هویت و تأمل در باب وجود می‌شوند. بازی‌های تعاملی، با ایجاد امکان انتخاب در ساختارهای روایی غیرخطی، زمینه‌ای برای درگیری ذهنی با مسائل فلسفی فراهم می‌آورند؛ از جمله پرسش‌هایی درباره آزادی اراده، پیامدهای اخلاقی کنش، تجربه واقعیت مجازی و مرگ به‌عنوان بخش جدایی‌ناپذیر از چرخه یادگیری. همچنین، این مقاله نشان می‌دهد که عاملیت کاربران در بازی‌های چندنفره و اجتماعی می‌تواند بُعدی سیاسی-اجتماعی نیز پیدا کرده و مفاهیمی چون عدالت، قدرت و مسئولیت جمعی را برای بازی‌های فراهم سازد. درنهایت، پژوهش حاضر بر این نکته تأکید دارد که بازی‌های رایانه‌ای، فراتر از سرگرمی، می‌توانند به فضایی تأمل‌برانگیز برای پرسش از انسان معاصر و جهان دیجیتال تبدیل شوند.

### واژگان کلیدی

مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی، عاملیت کاربر، تفکر فلسفی.

## مقدمه

در عصر دیجیتال، بازی‌های رایانه‌ای نه فقط به عنوان ابزار سرگرمی، بلکه به عنوان رسانه‌ای پیچیده و تعاملی ظهور کرده‌اند که به شکل بی‌سابقه‌ای در تجربه‌های شناختی، اخلاقی و اجتماعی کاربران دخالت می‌کنند. در این میان، مفهوم عاملیت کاربر<sup>۱</sup> در روایت‌های تعاملی<sup>۲</sup>، به یکی از مباحث محوری در مطالعات فلسفه بازی و رسانه تبدیل شده است. برخلاف رسانه‌های سنتی که کاربر در آن‌ها صرفاً نقش دریافت‌کننده محتوا را دارد، در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در سبک‌های نقش‌آفرینی و ماجراجویی، کاربر در جایگاه یک فاعل تصمیم‌گیرنده قرار می‌گیرد؛ کسی که می‌تواند از طریق انتخاب‌های خود، روند داستان، سرنوشت شخصیت‌ها و حتی ساختار جهان بازی را دگرگون سازد.

این تجربه تعاملی، بستری فراهم می‌آورد تا کاربر با مفاهیمی چون آزادی اراده، مسئولیت اخلاقی، هویت فردی و مرزهای واقعیت و مجاز روبه‌رو شود. هنگامی که کاربر در بازی تصمیمی می‌گیرد (برای مثال در مواجهه با یک بحران اخلاقی یا یک انتخاب سرنوشت‌ساز)، نه تنها پیامد آن تصمیم را درون بازی تجربه می‌کند، بلکه به شکلی استعاری، با الگوهای تصمیم‌گیری انسانی در دنیای واقعی نیز مواجه می‌شود. در این معنا، بازی‌های رایانه‌ای به شبیه‌سازی پیچیده‌ای از واقعیت اجتماعی و روانی بدل می‌شوند که در آن، کاربر ناگزیر به تأمل در باب پیامدهای اعمال خود است.

از منظر فلسفی، عاملیت کاربر در بازی‌ها، تنها یک ویژگی طراحی نیست، بلکه حامل ظرفیت‌هایی برای بازاندیشی در بنیان‌های مفهومی انسان معاصر است. تجربه‌های تعاملی در بازی‌ها، پرسش‌هایی بنیادین را برمی‌انگیزند؛ پرسش‌هایی نظیر اینکه آیا انتخاب‌های کاربر در فضای مجازی به اندازه دنیای واقعی، بار اخلاقی دارند؟ چگونه هویت کاربر از خلال انتخاب‌های دیجیتال شکل می‌گیرد یا بازتعریف می‌شود؟ و آیا مرز روشنی میان واقعیت و مجاز باقی مانده است، به‌ویژه وقتی حضور ذهنی کاربر در دنیای بازی، از تجربه زیسته واقعی تفکیک‌ناپذیر به نظر می‌رسد؟

از سوی دیگر، بازی‌های چندنفره و آنلاین که در آن‌ها عاملیت کاربر در تعامل با دیگر کاربران معنا می‌یابد، ابعاد اجتماعی عاملیت را نیز به سطح جدیدی ارتقاء می‌دهند. انتخاب‌های کاربران در این فضاها، نه تنها ساختار روایت، بلکه تعاملات

1. User's Agency  
2. Interactive Narratives

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

جمعی، اخلاق اجتماعی و مسئولیت‌های گروهی را تحت تأثیر قرار می‌دهد. پژوهش حاضر با تمرکز بر مفهوم عاملیت کاربر در بازی‌های تعاملی، به دنبال آن است که نشان دهد چگونه این عاملیت می‌تواند کاربران را در معرض پرسش‌های عمیق فلسفی قرار دهد؛ از اخلاق و اختیار فردی گرفته تا مرگ، خودآگاهی و ماهیت واقعیت. با بهره‌گیری از رویکرد تحلیلی-تفسیری و تکیه بر نظریه‌های پدیدارشناسی و اگزیستانسیالیسم، این پژوهش در پی پاسخ به این مسئله محوری است که عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، چگونه تجربه‌های فلسفی معناداری درباره آزادی، هویت و مسئولیت اخلاقی خلق می‌کند.

### پیشینه و چارچوب مفهومی پژوهش

موضوع مقاله حاضر به دلیل ماهیت چندلایه و بین‌رشته‌ای خود، با حوزه‌های گوناگونی همچون مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، فلسفه، روان‌شناسی آموزشی و نظریه روایت در تعامل است. هدف از مرور پیشینه، شناسایی بستر نظری و تجربی موجود پیرامون نقش عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای و تحلیل ظرفیت‌های آن در ارتقای درک فلسفی کاربران از مفاهیمی نظیر اختیار، هویت، مسئولیت و واقعیت است.

مطالعات روایت در بازی‌های رایانه‌ای نشان داده‌اند که طراحی روایت‌های تعاملی به کاربران این امکان را می‌دهد که احساس غوطه‌وری و اختیار را در فضای بازی تجربه کنند (Ryan, 2015). این روایت‌ها که به اشکالی مانند مسیرهای شاخه‌ای، انتخاب‌های گفت‌وگویی یا کاوش در دنیای باز نمود می‌یابند، نقش مهمی در درگیرسازی کاربران ایفا می‌کنند. در پژوهش دیگری، نویسندگان بیان می‌کنند حتی زمانی که یک بازی به صورت صریح بر داستان‌گویی تمرکز ندارد، باز هم ساختار تعاملی آن به نوعی فرآیند روایتی را شکل می‌دهد (Salen & Zimmerman, 2004). این دیدگاه، بازی رایانه‌ای را نه فقط به مثابه سرگرمی، بلکه به عنوان بستری برای خلق معنا و تجربه فلسفی قابل بررسی می‌داند.

پژوهش‌هایی در حوزه یادگیری دیجیتال نیز تأکید کرده‌اند که بازی‌های رایانه‌ای، به ویژه آن‌هایی که با طراحی قوی و تعامل پذیر ساخته شده‌اند، می‌توانند نقش آموزشی مؤثری ایفا کنند. پژوهشگری استدلال می‌کند که بازی‌های رایانه‌ای اصول بنیادین یادگیری را در خود جای داده‌اند و می‌توانند در آموزش رسمی مورد استفاده قرار گیرند (Gee, 2007). همچنین پژوهشگری در بررسی خود بر روی مجموعه

بازی تمدن، نشان داده است که چنین بازی‌هایی قادر به تقویت تفکر انتقادی و درک تاریخی کاربران هستند (Squire, 2011). از این منظر، بازی‌ها نه تنها برای انتقال مفاهیم آموزشی، بلکه برای پرورش اندیشه فلسفی نیز پتانسیل قابل توجهی دارند. همچنین ابراهیمی و باقری (۱۴۰۳) در مطالعه‌ای بر روی بازی‌وارسازی کلاس درس مجازی، تأثیر مثبت این روش را بر انگیزه و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان نشان دادند. این یافته‌ها، کاربرد موفقیت‌آمیز عناصر بازی در محیط‌های آموزشی را تأیید می‌کنند و راه را برای استفاده از روایت‌های تعاملی در آموزش مفاهیم پیچیده‌ای چون فلسفه هموار می‌سازند. از سوی دیگر، موسوی و شامی‌زنجانی (۱۴۰۰) در تحلیل فراترکیب خود درباره بازی‌وارسازی و تجربه دیجیتال مشتری، بر اهمیت هماهنگی اجزای روایی و استمرار تجربه بازی‌محور برای دستیابی به مشارکت معنا دار تأکید کرده‌اند.

از منظر فلسفه بازی‌های رایانه‌ای، آثار متعددی به بررسی رابطه بازی و مفاهیم فلسفی بنیادین پرداخته‌اند. پژوهشگران بازی‌های رایانه‌ای را نوعی آزمایش فکری اجرایی معرفی می‌کنند که امکان کنش اخلاقی و درگیری مفهومی را برای کاربران فراهم می‌آورد (Cogburn & Silcox, 2008). به‌طور مشابه، پژوهشگر دیگری بر این باور است که بازی‌ها می‌توانند از طریق شبیه‌سازی معضلات اخلاقی، زمینه‌ای برای به‌کارگیری نظریه‌های اخلاقی فراهم کنند (Schulzke, 2013). این دیدگاه‌ها نشان می‌دهند که بازی‌ها صرفاً سرگرمی نیستند، بلکه ظرفیت تأمل اخلاقی را در اختیار کاربران می‌گذارند.

در پیوند با قدرت اقناعی روایت، نظریه انتقال روایت مطرح می‌سازد که غوطه‌وری در داستان می‌تواند بر باورها و نگرش‌های فرد تأثیرگذار باشد. این نظریه در حوزه بازی‌های رایانه‌ای نیز قابل اعمال است (Green & Brock, 2000). برای نمونه، در پژوهشی درباره طراحی روایی بازی‌های آموزشی، پژوهشگر نشان داد که طراحی مناسب روایت می‌تواند مشارکت و یادگیری کاربران را به طرز چشمگیری افزایش دهد (Dickey, 2011). این یافته‌ها تأکیدی بر قابلیت بازی‌های تعاملی در انتقال مؤثر مفاهیم، از جمله مفاهیم فلسفی، دارند.

با این حال، اجرای موفق بازی‌ها در آموزش و تفکر فلسفی، با چالش‌هایی نیز همراه است. به‌زعم پژوهشگران، موانع فناورانه، محدودیت‌های زمانی و نیاز به انتخاب دقیق بازی‌ها، از جمله مشکلات اساسی در پیاده‌سازی این رویکرد در کلاس‌های درس

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

محسوب می‌شوند (Becker, 2017). همچنین پژوهشگری در نقد خود بر مفهوم دایره جادویی، به خطر بازتولید ایدئولوژی‌های ساده‌انگارانه یا تقلیل مفاهیم پیچیده از طریق بازی اشاره می‌کند (Consalvo, 2009). این نگرانی‌ها بر اهمیت تحلیل انتقادی و هدایت‌شده در بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای برای اهداف آموزشی تأکید دارند. مجموع این مطالعات نشان می‌دهند که عاملیت کاربر در بازی‌های تعاملی می‌تواند تأثیر بسزایی در درک و تجربه مفاهیم فلسفی داشته باشد. با وجود این، همچنان نیاز به پژوهش‌های تجربی و نظری دقیق‌تری وجود دارد تا مکانیزم‌های پشت پرده این تأثیرات بهتر درک شوند. نوآوری پژوهش حاضر در آن است که با تمرکز خاص بر نقش عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی، به بررسی چگونگی بازتاب مفاهیم فلسفی در تجربه کاربری می‌پردازد و در عین حال چالش‌های کاربردی و نظری در استفاده از این رویکرد را نیز تحلیل می‌کند.

## روش پژوهش

پژوهش حاضر با هدف بررسی پیامدهای فلسفی عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، از رویکردی تحلیلی-تفسیری در بستر فلسفه بهره‌گرفته است. این مطالعه مبتنی بر تحلیل مفهومی و تفسیر پدیداری تجربه کاربری، مفاهیم بنیادینی چون آزادی اراده، مسئولیت اخلاقی، هویت، واقعیت و مرگ را در زمینه بازی‌های رایانه‌ای مورد کاوش قرار می‌دهد. چارچوب نظری این پژوهش بر پایه دو سنت فلسفی اصلی، یعنی پدیدارشناسی و اگزیستانسیالیسم، استوار است.

در سطح نخست، پدیدارشناسی به‌عنوان ابزار مفهومی تحلیل، به تجربه زیسته کاربر از دنیای بازی توجه دارد. در این چارچوب، بازی‌های رایانه‌ای نه صرفاً یک رسانه روایی یا ابزاری فناورانه، بلکه یک فضای تجربی تلقی می‌شوند که در آن مرزهای میان واقعیت فیزیکی و مجاز دیجیتال درهم می‌شکنند. کاربر، با کنش فعالانه و احساس حضور درون بازی، در فرآیند ادراک و معناسازی مشارکت می‌کند. به بیان دیگر، درک کاربر از بازی، صرفاً محصول ورودی-خروجی دیجیتال نیست، بلکه متکی بر نوعی «درگیری وجودی» با جهان بازی و مؤلفه‌های آن است.

از سوی دیگر، اگزیستانسیالیسم به‌عنوان چارچوب دوم، به تحلیل فلسفی آزادی، انتخاب، مسئولیت و ساخت هویت در بازی‌ها می‌پردازد. بر اساس این دیدگاه، روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای نه تنها امکان انتخاب‌های متعدد را فراهم

می‌کنند، بلکه کاربران را در جایگاه کنشگران اخلاقی و وجودی قرار می‌دهند. این انتخاب‌ها، به‌ویژه زمانی که با موقعیت‌های اخلاقی یا بحرانی گره می‌خورند، باعث می‌شوند کاربر نه‌تنها درون بازی، بلکه در سطحی عمیق‌تر، با مفاهیمی چون معنا، مرگ، تعهد و خویش‌سازي مواجه شود.

در این راستا، مقاله حاضر تلاش می‌کند مفهوم عاملیت کاربر را از یک ویژگی صرفاً فنی در طراحی بازی، به‌سوی یک پدیده فلسفی و وجودی سوق دهد. در اینجا، عاملیت نه‌فقط به‌معنای توانایی در تصمیم‌گیری و تعامل با محیط بازی، بلکه به‌مثابه نوعی حضور معنادار در جهان دیجیتال تحلیل می‌شود. این عاملیت، از منظر فلسفی، بستر مناسبی برای تأمل درباره ماهیت اختیار، نقش کاربر در خلق معنا و تعامل ذهن-بدن در فضاهای مجازی فراهم می‌آورد.

در ادامه، پژوهش به تحلیل پیامدهای فلسفی این نوع عاملیت می‌پردازد؛ به‌ویژه اینکه چگونه تصمیم‌های کاربران در بازی‌ها می‌توانند مفاهیم اخلاقی، هستی‌شناختی و معرفت‌شناختی را به چالش بکشند. در این تحلیل، بر اساس دیدگاه رازی‌زاده (۱۴۰۳)، تأمل فلسفی به‌معنای درگیری ذهنی با موقعیت‌هایی تلقی می‌شود که در آن‌ها انتخاب، پیامد و معنای کنش به‌طور اجتناب‌ناپذیر درهم تنیده‌اند. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای با ساخت موقعیت‌هایی که در آن‌ها کاربر ناگزیر به تصمیم‌گیری‌های معنادار است، نقش فعالی در تحریک تفکر فلسفی و تعمیق خودآگاهی ایفا می‌کنند. در ادامه پژوهش حاضر با تمرکز بر مفاهیم کلیدی آزادی، مسئولیت، هویت، واقعیت و مرگ، نشان می‌دهد که بازی‌های رایانه‌ای نه‌تنها ابزاری برای سرگرمی، بلکه بسترهایی فلسفی برای تجربه، آزمایش و بازاندیشی در مفاهیم بنیادین انسانی هستند.

### نگاهی فلسفی به مفهوم عاملیت در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای

مفهوم عاملیت در مطالعات بازی‌های رایانه‌ای به‌طور گسترده‌ای به توانایی و اختیار کاربر در تغییر، هدایت و اثرگذاری بر داستان و دنیای بازی اشاره دارد (Murray, 2017). در این چارچوب، کاربر صرفاً مصرف‌کننده‌ای منفعل نیست، بلکه به‌عنوان کنشگری فعال، در فرایند خلق و تحول روایت، شکل‌گیری شخصیت‌ها و حتی تغییر در قواعد درون‌جهانی بازی مشارکت دارد. این مشارکت موجب تفاوتی بنیادین میان بازی‌های رایانه‌ای دارای روایت تعاملی و فاقد آن می‌شود؛ چراکه در روایت‌های تعاملی، روایت نه از پیش تعیین‌شده، بلکه نتیجه تعامل پویا میان کاربر و سیستم بازی است (Newman, 2004: 101).

علاوه بر این، عاملیت کاربر را می‌توان در دو سطح تفکیک‌پذیر تحلیل کرد. نخست، عاملیت درون‌سیستمی که به توانایی کاربر در اتخاذ تصمیم‌ها و کنش‌ها در چارچوب قوانین از پیش تعیین‌شده بازی اشاره دارد. در این سطح، کاربر اگرچه در محیطی بسته عمل می‌کند، اما می‌تواند مسیرهای گوناگونی را تجربه کند. دوم، عاملیت تفسیری است؛ جایی که کاربر از طریق تفسیر شخصی خود، معنا و هدف بازی را بازتعریف کرده و تجربه‌ای منحصر به فرد از بازی خلق می‌کند. این نوع عاملیت، به معنای آزادی مطلق در خارج از ساختار نیست، بلکه بیانگر ظرفیت بازآفرینی معنا درون همان ساختار است. محیط بازی، روایت، مکانیک‌ها، تعاملات اجتماعی و سبک بازی، همگی در شکل‌گیری تجربه و عاملیت کاربر نقش دارند. در برخی بازی‌های رایانه‌ای مانند مجموعه کتیبه‌های کهن<sup>۱</sup> یا ماینکرافت<sup>۲</sup>، طراحی بازی به کاربر اجازه می‌دهد تا از مسیرهای خطی فاصله گرفته و جهان خویش را بسازد؛ امری که نشان می‌دهد عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، طیفی از محدودیت تا آزادی نسبی را در بر می‌گیرد و تا حدی بازتاب‌دهنده عاملیت انسان در جهان واقعی است.

در بازی‌های رایانه‌ای، عاملیت به‌عنوان یک بعد جدید از روابط میان روایت و مخاطب مطرح می‌شود (Tavinor, 2009: 13). در این بازی‌ها، کاربر با انتخاب‌ها و تصمیم‌های خود، داستان و دنیای بازی را به سمت‌های مختلف هدایت می‌کند و این امکان را برای او فراهم می‌آورد که به‌طور غیرخطی و پویا با دنیای بازی تعامل کند. به‌عبارت دیگر، دنیای بازی به‌جای آنکه صرفاً یک مسیر خطی و از پیش طراحی‌شده باشد، یک فضای باز و داینامیک است که در آن کاربر می‌تواند نقش یک سازنده و تصمیم‌گیرنده را ایفا کند. این ویژگی باعث می‌شود که تجربه هر کاربر از یک بازی می‌تواند کاملاً متفاوت از دیگران باشد و هر فرد، بسته به انتخاب‌های خود، داستانی منحصر به فرد و شخصی از بازی خلق کند.

این نوع عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای نه تنها به جنبه‌های تکنیکی و طراحی بازی مربوط می‌شود، بلکه به دنیای فلسفه و پدیدارشناسی نیز وارد می‌شود. مفاهیم پیچیده‌ای مانند آزادی فردی، مسئولیت و کنشگری در دنیای مجازی به‌طور گسترده در این زمینه مورد بررسی قرار می‌گیرند (Sicart, 2009: 38-39). در واقع، عاملیت در بازی‌های تعاملی می‌تواند به‌عنوان یک وسیله برای تحلیل و بررسی پدیدارشناسی تجربه انسانی از دنیای مجازی و همچنین بازاندیشی در مفهوم آزادی فردی و مسئولیت

1. The Elder Scrolls
2. Minecraft

در دنیای دیجیتال در نظر گرفته شود. این نکته که کاربر می‌تواند تصمیم‌های خود را در دنیای بازی اجرایی کند و از پیامدهای آن آگاه باشد، یک بازتاب از مسئولیت فردی در زندگی واقعی است که در دنیای مجازی بازی به‌طور عینی و ملموس ظاهر می‌شود. در ادامه، ابعاد فلسفی این مفهوم در بازی‌های رایانه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد. از سوی دیگر، عاملیت یکی از مفاهیم پیچیده و چندوجهی در حوزه مطالعات بازی‌های رایانه‌ای است که به دلیل ارتباط آن با ابعاد مختلف فلسفی، تکنیکی و طراحی، مورد توجه قرار گرفته است. در این زمینه، عاملیت به معنای توانایی فرد در اتخاذ تصمیم‌های و انجام اقداماتی است که تأثیرهای معناداری در داستان، دنیای بازی و تعامل‌های با دیگران ایجاد می‌کند. در واقع، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان دنیای مجازی، نه‌تنها فضایی برای تعامل کاربران با شخصیت‌ها و محیط‌ها فراهم می‌آورند، بلکه این امکان را به کاربر می‌دهند که واقعیت‌های دیجیتال را شکل داده و بر آن‌ها اثر بگذارند. این عاملیت در سطوح مختلف بازی‌ها و تعامل‌های دیجیتال خود را نمایان می‌سازد.

عاملیت کاربر در بازی‌های رایانه‌ای به توانایی او برای اتخاذ تصمیم‌ها و اثرگذاری بر جریان بازی اشاره دارد. این بعد از عاملیت، به‌ویژه از منظر فلسفی، به مفاهیم پیچیده‌ای همچون آزادی اراده و مسئولیت اخلاقی مرتبط است. زمانی که یک کاربر در یک بازی انتخاب‌هایی انجام می‌دهد که مسیر داستان یا سرنوشت شخصیت‌ها را تغییر می‌دهد، او به‌عنوان موجودی خودآگاه و مسئول شناخته می‌شود. این انتخاب‌ها نه‌تنها تأثیرهای آشکاری بر داستان دارند، بلکه کاربر را با پرسش‌های اخلاقی و فلسفی نیز مواجه می‌کنند. در بازی‌هایی نظیر *ویچر ۳: وایلد هانت*<sup>۱</sup> یا *اثر جرمی*<sup>۲</sup>، انتخاب‌های اخلاقی مانند تصمیم‌گیری درباره سرنوشت شخصیت‌ها یا جوامع، به نوعی بازتاب مفاهیم اخلاقی در دنیای واقعی هستند. این پرسش که آیا این انتخاب‌ها صرفاً نتیجه یک الگوریتم از پیش تعیین‌شده هستند یا اینکه کاربر واقعاً آزادی اراده دارد، موضوعی است که بحث‌های فلسفی زیادی را برمی‌انگیزد. از این منظر، آزادی اراده در بازی‌های رایانه‌ای تنها به انتخاب‌های مستقیم کاربر محدود نمی‌شود، بلکه در پیامدهای این تصمیم‌های نیز تجلی می‌یابد. این نشان‌دهنده یک نوع مسئولیت اخلاقی در دنیای مجازی است که به معنای پذیرش تبعات انتخاب‌ها و تأثیر آن‌ها بر دیگر شخصیت‌ها و دنیای بازی است.

در بعد دیگری از عاملیت، باید به تعامل‌های سیستماتیک و خودکار درون بازی

1. The Witcher 3: Wild Hunt
2. Mass Effect

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

اشاره کرد. این سیستم‌ها شامل هوش مصنوعی، الگوریتم‌ها و قوانین بازی هستند که به‌طور مستقل از کاربر عمل می‌کنند و تأثیرهای قابل توجهی بر تجربه بازی دارند. به‌عنوان مثال، در بازی‌هایی مانند *دارک سولز*<sup>۱</sup>، واکنش‌های دشمنان به رفتارهای کاربر، تعامل‌های پیچیده‌ای ایجاد می‌کند که حس مواجهه با یک دنیای زنده و پویا را به وجود می‌آورد. این نوع عاملیت خودکار باعث می‌شود که سؤال‌های فلسفی درباره خودآگاهی دیجیتال و اتوماتیسم مطرح شود. آیا این سیستم‌ها، همچون دشمنان در بازی‌های پیچیده، دارای اراده‌ای مستقل و آگاهانه هستند یا صرفاً مجموعه‌ای از واکنش‌های پیش‌بینی‌شده هستند که شبیه به انتخاب و اراده انسانی به نظر می‌آیند؟ این پرسش‌ها باعث می‌شوند که مفهوم آزادی اراده و اراده آزاد در دنیای دیجیتال زیر سؤال رود و ماهیت اراده در سیستم‌های دیجیتال به چالش کشیده شود.

عاملیت روایت در بازی‌های رایانه‌ای به این معناست که چگونه کاربر می‌تواند به‌طور فعال در مسیر داستان و پیشرفت آن دخالت کند. در بازی‌های با ساختار داستانی غیرخطی، مانند *دیترویت: انسان‌شدن*<sup>۲</sup> یا *مردگان متحرک*<sup>۳</sup>، انتخاب‌های کاربر می‌توانند مسیر داستان را تغییر دهند و نهایتاً نتیجه‌های مختلفی از پیشرفت داستان به ارمغان بیاورند. از منظر فلسفی، این نوع عاملیت با مفاهیم پدیدارشناسی انتخاب و ساختار غیرخطی روایت ارتباط دارد. این سؤال که آیا هر انتخاب کاربر به معنای خلق یک واقعیت جدید است یا انتخاب‌ها تنها در چارچوب ساختاری از پیش تعریف‌شده محدود شده‌اند، به ماهیت واقعیت در بازی‌ها و خصوصاً به واقعیت‌های چندگانه و تغییرهای معنایی ایجادشده در طول داستان پرداخته است. در بازی‌هایی که انتخاب‌های کاربر موجب تغییر مسیر داستان می‌شوند، کاربر خود را در فرآیند خلق یک جهان جدید و شخصی قرار می‌دهد. این نوع از عاملیت، نوعی تأثیرگذاری فعال بر واقعیت داستان را به نمایش می‌گذارد و این واقعیت‌ها، به نظر می‌رسد به واسطه انتخاب‌های کاربر به شکلی فردی و شخصی ساخته می‌شوند.

عاملیت شخصیت‌ها در بازی‌های رایانه‌ای به نحوه تعامل کاربر با شخصیت‌های درون بازی و همچنین به تعامل‌های شخصیت‌ها با یکدیگر و محیط بازی اشاره دارد. در بسیاری از بازی‌های جهان‌باز مانند مجموعه *کتابخانه‌های کهن* یا *رستگاری سرخپوست مرده*<sup>۴</sup>،

1. Dark Souls
2. Detroit: Become Human
3. The Walking Dead
4. Red Dead Redemption

شخصیت‌های غیرقابل بازی<sup>۱</sup> می‌توانند به‌طور مستقل از کاربر عمل کنند و تصمیم‌هایی بگیرند که بر روند بازی اثرگذارند. این ویژگی باعث می‌شود که دنیای بازی تنها تحت تأثیر تصمیم‌های کاربر نباشد، بلکه شخصیت‌های درون بازی نیز قادرند به‌طور غیرمنتظره تغییرهای عمده‌ای در محیط ایجاد کنند. این مفهوم به نوعی از کنشگری اخلاقی و آزادی اراده در دنیای بازی مربوط می‌شود و پرسش‌هایی همچون اینکه آیا این شخصیت‌ها می‌توانند تصمیم‌های اخلاقی اتخاذ کنند یا اینکه صرفاً الگوریتم‌های پیش‌بینی‌شده‌ای هستند، در اینجا مطرح می‌شود. این ویژگی در بازی‌هایی که شخصیت‌های قابل کنترل دارند، مانند *فاینال فانتزی ۷ بازخلق‌شده*<sup>۲</sup> یا *ویچر ۳: وایلد هانت*، بیشتر نمایان است. در این بازی‌ها، کاربر نه تنها باید تصمیم‌های اخلاقی بگیرد بلکه باید بر رفتارهای شخصیت‌های دیگر نیز تأثیر بگذارد و این تعامل‌های باعث ایجاد دنیای پیچیده‌تری می‌شود که کاربر را درگیر خود می‌کند.

عاملیت اجتماعی در بازی‌های آنلاین و چند نفره به نحوه تعامل کاربران با یکدیگر و تأثیر این تعامل‌های بر دنیای دیجیتال و روند بازی اشاره دارد. در بازی‌هایی مانند *لیگ افسانه‌ها*<sup>۳</sup> یا *دنیای وارکرفت*<sup>۴</sup>، کاربران می‌توانند تصمیم‌های جمعی و استراتژیک اتخاذ کنند که تأثیرهای فراوانی بر دیگران و حتی بر روند کلی بازی خواهد داشت. این نوع از عاملیت، در محیط‌های چندنفره، به معنای آن است که نه تنها انتخاب‌های فردی، بلکه تعامل‌های جمعی و اجتماعی کاربران نیز تأثیرگذار است. از منظر فلسفی، این بعد از عاملیت به مفاهیم اخلاق اجتماعی و مسئولیت جمعی در دنیای دیجیتال مربوط می‌شود. این پرسش‌ها که آیا کاربران در دنیای مجازی مسئولیت اخلاقی دارند یا نه و آیا تصمیم‌های گروهی و اجتماعی در این فضا به همان اندازه که در دنیای واقعی قابل تأمل هستند، چالش‌های فلسفی بزرگی را ایجاد می‌کنند. در مجموع، عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای نه فقط پدیده‌ای طراحی‌محور، بلکه مفهومی فلسفی و چندلایه است که با محورهایی همچون آزادی اراده، مسئولیت اخلاقی، هویت، واقعیت و تعامل اجتماعی پیوند خورده است. این ساختار، بازی‌های رایانه‌ای را به بستری بی‌بدیل برای تأمل فلسفی، شبیه‌سازی اخلاقی و بازاندیشی در ماهیت تجربه انسانی در عصر دیجیتال تبدیل می‌کند.

1. non-player character (NPC)
2. Final Fantasy VII Remake
3. League of Legends
4. World of Warcraft

## پیامدهای عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای

پیامدهای عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، فراتر از وجوه صرفاً تکنیکی یا سرگرم‌کننده آن‌هاست. این بازی‌ها نه تنها به کاربران امکان تصمیم‌گیری و تعامل با محیط و شخصیت‌ها را می‌دهند، بلکه آنان را به مواجهه‌ای ملموس با مفاهیم بنیادین فلسفی چون آزادی، اخلاق، هویت، مسئولیت، واقعیت و حتی مرگ سوق می‌دهند. در حقیقت، عاملیت به یکی از ابزارهای نوین برای جلب توجه کاربران به پرسش‌های فلسفی تبدیل شده است؛ پرسش‌هایی که در بستر زندگی روزمره اغلب مورد غفلت قرار می‌گیرند. در ادامه به پیامدهای فلسفی مختلف عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای پرداخته می‌شود.

### ۱. آزادی و اختیار فردی

یکی از مهم‌ترین جلوه‌های این عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، تجربه آزادی و اختیار فردی است. به‌ویژه در بازی‌های نقش‌آفرینی، کاربران در جایگاهی قرار می‌گیرند که می‌توانند تصمیم‌های متعددی بگیرند و تأثیرات آن را به‌طور مستقیم در روند داستان و ساختار دنیای بازی مشاهده کنند. این سطح از آزادی، در تضاد با محدودیت‌های پیچیده و ساختاریافته دنیای واقعی است؛ جایی که انتخاب‌های فردی تحت تأثیر عوامل اجتماعی، اقتصادی و فرهنگی محدود می‌شود. در فضای مجازی بازی‌ها، کاربر می‌تواند از این پیش‌فرض‌ها عبور کند و نقش فاعلی خود را در طراحی مسیر داستان و سرنوشت شخصیت‌ها ایفا کند (Sicart, 2013).

این تجربه آزادی در بازی‌ها، مستقیماً با مسئله کلاسیک آزادی اراده در فلسفه پیوند می‌خورد. از دیدگاه فلسفی، همواره این پرسش مطرح بوده که آیا انسان‌ها واقعاً در تصمیم‌گیری‌های خود آزاد هستند یا این تصمیم‌ها نتیجه نیروها و شرایطی‌اند که خارج از کنترل آگاهانه فرد قرار دارند. بازی‌های رایانه‌ای این مسئله را در قالب‌های تعاملی و عملی برای کاربر بازآفرینی می‌کنند. کاربر در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرد که ناچار به انتخاب است؛ انتخاب‌هایی که پیامدهای آشکار و گاه غیرقابل بازگشت دارند. این تجربه به کاربر القا می‌کند که اراده‌ای آزاد دارد؛ اما واقعیت آن است که این آزادی نیز در چارچوبی از پیش طراحی‌شده توسط سازندگان بازی محصور شده است.

این مسئله، نوعی پارادوکس را در تجربه آزادی رقم می‌زند. در حالی که بازی احساس آزادی را بازنمایی می‌کند، اما انتخاب‌ها در حقیقت در میان گزینه‌هایی محدود و از پیش تعیین‌شده قرار گرفته‌اند. این ویژگی بازی‌ها را به بازتابی از بحث‌های فلسفی

درباره تعیین‌گرایی بدل می‌سازد؛ دیدگاهی که بر این باور است که همه رویدادها، از جمله تصمیمات انسانی، تحت تأثیر علل قبلی و اجتناب‌ناپذیر هستند. در این بستر، حتی زمانی که کاربر حس می‌کند در حال اتخاذ تصمیمی آزادانه است، در واقع میان مسیرهایی انتخاب می‌کند که طراح بازی آن‌ها را تعریف کرده است.

از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای فرصتی فراهم می‌آورند تا تجربه‌ای شبیه‌سازی شده اما زنده از معضل اراده آزاد را تجربه کنیم. آن‌ها کاربران را وامی‌دارند که درباره ابعاد مختلف انتخاب‌هایشان تأمل کنند: آیا واقعاً آزادند؟ یا صرفاً میان مجموعه‌ای از گزینه‌های هدایت‌شده دست به انتخاب می‌زنند؟ این تجربه تعاملی، علاوه بر فراهم‌سازی زمینه‌ای برای لذت و سرگرمی، زمینه‌ساز بیداری فلسفی در ذهن کاربران است و آنان را به پرسش‌گری درباره آزادی، اختیار و مسئولیت در زندگی واقعی سوق می‌دهد.

## ۲. مسئولیت اخلاقی

از دیگر پیامدهای مهم عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، مواجهه کاربر با مسئله مسئولیت اخلاقی است. در بسیاری از بازی‌های داستان‌محور یا نقش‌آفرینی، کاربران در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که باید تصمیم‌های اخلاقی دشواری اتخاذ کنند؛ تصمیم‌هایی که نه تنها سرنوشت شخصیت‌ها، بلکه مسیر کلی روایت را نیز تغییر می‌دهند. در بازی‌هایی نظیر ویچر ۳: *وایلد هانت* یا *اثر جرمی*، انتخاب میان نجات یا فدا کردن یک شخصیت، مداخله در منازعات اخلاقی، یا حمایت از یک جناح خاص در برابر دیگری، نمونه‌هایی از وضعیت‌هایی هستند که در آن‌ها کاربر با تبعات اخلاقی انتخاب‌های خود مواجه می‌شود.

این وضعیت‌ها کاربر را به صورت فعال در فرآیند ارزیابی ارزش‌ها و قضاوت‌های اخلاقی قرار می‌دهند. او ناگزیر است از میان گزینه‌هایی تصمیم بگیرد که هریک پیامدهایی گاه دشوار و غیرقابل پیش‌بینی به دنبال دارند. چنین تجربه‌ای، کاربر را به تفکر درباره مسئولیت فردی خود در قبال دیگران سوق می‌دهد (Hayse, 2014: 466)؛ حتی اگر این دیگران صرفاً شخصیت‌های دیجیتالی باشند. این مسئولیت‌پذیری، چه به شکل آگاهانه و چه ناخودآگاه، یکی از اصلی‌ترین زمینه‌های پیوند بازی‌های رایانه‌ای با مفاهیم فلسفی در اخلاق است.

از منظر فلسفی، مسئولیت اخلاقی به معنای پاسخ‌گو بودن فرد در قبال اعمال و پیامدهای آن‌هاست. در بازی‌های رایانه‌ای، کاربر با همین ساختار مواجه است؛ او نه تنها کنشگر داستان است، بلکه باید بار نتایج انتخاب‌های خود را نیز به دوش

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

بکشد. این بازنمایی، شبیه‌سازی ملموسی از مفهوم مسئولیت اخلاقی در دنیای واقعی محسوب می‌شود و به کاربر اجازه می‌دهد تا در فضای امن و کنترل‌شده بازی، پیامدهای گوناگون اعمالش را بررسی و درونی‌سازی کند.

جذابیت این تجربه در آن است که تصمیم‌های اخلاقی در بازی‌ها اغلب به شکل سیاه و سفید طراحی نشده‌اند. بسیاری از انتخاب‌ها، در فضای خاکستری رخ می‌دهند؛ جایی که تمایز میان درست و نادرست مبهم و پیامدها چندوجهی‌اند. به همین دلیل، کاربر با سنجش ارزش‌ها، پیامدهای انسانی تصمیم‌هایش و حتی بازاندیشی در اصول اخلاقی خود مواجه می‌شود. در این میان، بازی به ابزاری برای تمرین اخلاق و تقویت آگاهی اخلاقی تبدیل می‌گردد.

همچنین، بازی‌ها با بازنمایی اخلاق در قالب تعامل، چالشی تازه را نسبت به نظریه‌های کلاسیک اخلاقی مطرح می‌کنند. پرسش‌هایی از این دست که آیا کاربر در قبال تصمیمی که در دنیای مجازی می‌گیرد، مسئولیتی واقعی دارد؟ یا این که آیا انتخاب‌های او در یک فضای غیرواقعی نیز می‌توانند بر شخصیت اخلاقی او تأثیر بگذارند؟ از جمله مسائلی‌اند که در متون فلسفه بازی‌ها به آن‌ها توجه شده است (Sicart, 2013).

همچنین باید توجه داشت که مسئولیت اخلاقی در بازی‌های رایانه‌ای تنها در سطح بازی باقی نمی‌ماند. تجربه انتخاب‌های اخلاقی و مشاهده پیامدهای آن‌ها، زمینه‌ساز شکل‌گیری یک آگاهی اخلاقی عمیق‌تر در زندگی واقعی می‌شود. کاربر، از خلال تجربه دیجیتال، نه فقط نسبت به تصمیم‌های درون‌بازی، بلکه نسبت به تصمیم‌ها و مسئولیت‌های واقعی خود نیز حساس‌تر می‌شود. به این ترتیب، بازی‌های رایانه‌ای به فضایی برای تمرین اخلاق و بازاندیشی در بنیادهای کنش اخلاقی تبدیل می‌شوند.

### ۳. هویت و خودآگاهی

عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای بستری فراهم می‌آورد که در آن کاربر نه تنها کنشگر روایت، بلکه شکل‌دهنده و تجربه‌کننده هویت خویش در یک فضای مجازی است. این تجربه، از نظر فلسفی، ارتباطی تنگاتنگ با مفاهیم اگزیستانسیالیستی دارد؛ مکتبی که بر ساخت هویت از طریق انتخاب‌های آزاد و مسئولانه تأکید می‌کند (Cogburn & Silcox, 2008). بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه آن‌هایی که ساختار روایی چندمسیره دارند، به کاربر اجازه می‌دهند تا با اتخاذ تصمیم‌های اخلاقی، نقش‌آفرینی‌های متنوع و تغییر در مسیر داستان، نوعی «بازآفرینی خود» را تجربه کند.

در بازی‌هایی چون دیترویت: انسان‌شدن یا کتیبه‌های کهن ۵: اسکایریم<sup>۱</sup>، کاربر با موقعیت‌هایی مواجه می‌شود که در آن‌ها می‌تواند نقش‌ها، رفتارها و جهت‌گیری‌های شخصیتی گوناگونی را اتخاذ کند. این تغییرپذیری مداوم نه تنها روایت بازی را متأثر می‌سازد، بلکه به شکلی مستقیم بر تصور فرد از خود نیز تأثیر می‌گذارد. برای مثال، در دیترویت: انسان‌شدن، انتخاب میان مقاومت یا تسلیم، خشونت یا صلح، هم بر سرنوشت شخصیت‌های درون بازی اثر می‌گذارد و هم کاربر را به بازاندیشی درباره ارزش‌های انسانی، عدالت و آزادی سوق می‌دهد.

این فرآیند، هویت را به امری پویا و در حال ساخت بدل می‌کند؛ نه یک امر از پیش تعیین شده، بلکه محصولی از تعاملات، انتخاب‌ها و موقعیت‌های اخلاقی. کاربر در چنین بازی‌هایی، به‌طور ناخودآگاه خود را در آینه شخصیت‌های بازی می‌بیند. گاه با آن‌ها همذات‌پنداری می‌کند، گاه تصمیماتی می‌گیرد که با ارزش‌های واقعی‌اش هم‌خوان نیستند و این تناقض، آغاز یک خودآگاهی تازه است. بدین ترتیب، بازی‌های تعاملی به آزمایشگاه‌هایی برای تجربه زیسته هویت بدل می‌شوند؛ جایی که می‌توان خود را آزمود، شکست خورد، مسیر را عوض کرد و حتی بازتعریف شد.

همچنین، در بازی‌هایی مانند اسکایریم، کاربر می‌تواند طیف گسترده‌ای از نقش‌ها را تجربه کند؛ از جنگجوی عدالت‌طلب گرفته تا جادوگر تاریکی. این تغییر مداوم در هویت، تنها ابزاری برای پیشبرد روایت نیست، بلکه فرصتی برای درون‌نگری است؛ برای تأمل در این‌که «من کیستم»، «چگونه انتخاب می‌کنم» و «چه چیزی هویت مرا می‌سازد». تجربه چنین نقش‌هایی به کاربر کمک می‌کند تا درکی ملموس از تنوع، پیچیدگی و ساختار لایه‌لایه هویت انسانی به دست آورد.

از منظر روان‌شناسی فلسفی نیز، بازی‌ها می‌توانند فرآیند خودآگاهی را تسریع و تعمیق کنند. فرد در مواجهه با پیامدهای انتخاب‌هایش در فضای بازی، ناگزیر می‌شود به بازنگری در ارزش‌های بنیادین خود پردازد. این تأمل درونی، به‌ویژه هنگامی تقویت می‌شود که کاربر مجبور به انتخاب میان دو گزینه متعارض اخلاقی یا انسانی باشد. در چنین وضعیتی، بازی از یک سرگرمی ساده فراتر می‌رود و به بستری برای شکل‌گیری یا بازسازی هویت اخلاقی و انسانی تبدیل می‌شود.

در نهایت، عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای موجب می‌شود که کاربران نه تنها روایت‌های گوناگون خلق کنند، بلکه به‌طور فعال در فرآیند کشف و بازتعریف خود نیز

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

مشارکت داشته باشند. بازی به فضایی تبدیل می‌شود که در آن کاربر می‌تواند «دیگری» را تجربه کند و از خلال آن، «خود» را بهتر بشناسد. به این ترتیب، تجربه بازی رایانه‌ای در حوزه هویت و خودآگاهی، بازتابی عمیق از فرآیند آگزستانسیالیستی «شدن» است: امکانی برای درک، ساخت و تجربه معنای زندگی در بستری تعاملی و دیجیتال.

#### ۴. تجربه واقعیت و مجاز

یکی از چالش‌برانگیزترین پیامدهای عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، مسئله تجربه واقعیت و مجاز است؛ به‌ویژه در بازی‌هایی که از فناوری‌های واقعیت مجازی، واقعیت افزوده یا شبیه‌سازی‌های پیشرفته استفاده می‌کنند. در این نوع بازی‌ها، کاربر چنان در دنیای بازی غرق می‌شود که مرز میان تجربه مجازی و تجربه واقعی به تدریج محو می‌گردد. پرسش فلسفی‌ای که در اینجا مطرح می‌شود، آن است که: چه چیزی تجربه واقعی را از تجربه مجازی متمایز می‌سازد؟ و آیا می‌توان تجربه‌های دیجیتال را به همان میزان جدی و مؤثر تلقی کرد که تجربه‌های فیزیکی و زیسته؟

در بسیاری از بازی‌ها، به‌ویژه آن‌هایی که بر اساس شبیه‌سازی‌های واقع‌گرایانه طراحی شده‌اند، کاربران نه‌تنها شاهد رویدادها هستند، بلکه به‌طور فعال در آن‌ها مشارکت دارند. احساس حضور در دنیای بازی، به‌ویژه در محیط‌های مجازی فراگیر، آن‌قدر قوی است که گاه کاربران فراموش می‌کنند با یک سیستم دیجیتال مواجه‌اند. آن‌ها راه می‌روند، تصمیم می‌گیرند، از خطر می‌گریزند و حتی احساسات پیچیده‌ای نظیر ترس، اضطراب، گناه یا رضایت را تجربه می‌کنند. این تجربه‌های مجازی، گرچه در دنیای فیزیکی رخ نمی‌دهند، اما آثار عاطفی و روان‌شناختی آن‌ها کاملاً واقعی است و می‌تواند بر نگرش فرد نسبت به خود و جهان پیرامونش تأثیر بگذارد.

این هم‌پوشانی میان مجاز و واقعیت، به‌ویژه در فلسفه ذهن و پدیدارشناسی، موضوع بحث‌های دامنه‌داری بوده است. از منظر پدیدارشناسی، واقعیت نه صرفاً امری بیرونی، بلکه پدیده‌ای است که در آگاهی و تجربه زیسته فرد شکل می‌گیرد؛ بنابراین اگر کاربر در دنیای بازی احساس حضور، تصمیم‌گیری و تأثیرگذاری کند، آن تجربه (هرچند در فضای دیجیتال رخ دهد) می‌تواند به‌مثابه یک واقعیت ذهنی و تجربه‌شده تلقی شود.

به همین ترتیب، بازی‌هایی که موقعیت‌های اخلاقی یا انسانی پرتنش را شبیه‌سازی می‌کنند، مانند مدارک، لطفاً یا این جنگ من<sup>۲</sup>، کاربران را به تصمیم‌هایی وامی‌دارند

که بازتابی از واقعیت‌های سیاسی، اجتماعی و انسانی‌اند. کاربرد ممکن است در موقعیتی قرار گیرد که تصمیمی ساده مانند اجازه ورود یک پناه‌جو یا رد کردن او، به یک بحران انسانی ختم شود. در این موارد، تجربه کاربر از بازی به وضوح فراتر از سرگرمی است؛ او با تنش‌های درونی، قضاوت‌های اخلاقی و حتی دگرگونی‌های شناختی روبه‌رو می‌شود.

از سوی دیگر، این وضعیت پرسش‌هایی اساسی دربارهٔ اصالت تجربه، واقعیت‌سازی دیجیتال و تغییر مرزهای حقیقت در عصر فناوری را مطرح می‌سازد. آیا واقعیت مجازی می‌تواند معنای شخصی یا حتی هستی‌شناختی برای کاربر داشته باشد؟ آیا تمایز سنتی میان واقعی و غیرواقعی در عصر بازی‌های رایانه‌ای و واقعیت‌های مجازی، همچنان قابل دفاع است؟ این پرسش‌ها در آثار نظریه‌پردازان نیز مطرح شده است که واقعیت را نه به‌عنوان مفهومی مطلق، بلکه به‌عنوان طیفی از تجربه‌های ممکن و زیسته تعریف می‌کنند (Juul, 2011; Ryan, 2015). در مجموع، تجربهٔ واقعیت در بازی‌های رایانه‌ای از خلال عاملیت کاربر شکل می‌گیرد؛ عاملی که در ساخت روایت، تصمیم‌گیری‌های اخلاقی و تعامل با جهان بازی مشارکت دارد. این نوع تجربه می‌تواند نقطهٔ آغازی باشد برای بازاندیشی در مرزهای میان واقعیت و مجاز و درک پیچیده‌تری از «واقعیت» به‌عنوان امری ادراکی، تجربه‌محور و وابسته به حضور فعال سوژه.

## ۵. تجربه مرگ و بازایی در بازی‌های رایانه‌ای

مرگ، یکی از بنیادی‌ترین مفاهیم انسانی، در بازی‌های رایانه‌ای حضور پررنگ و چندلایه دارد. برخلاف تجربه‌های روزمره، بازی‌های رایانه‌ای این امکان را فراهم می‌آورند که کاربر مرگ را نه به‌عنوان یک پایان قطعی، بلکه به‌عنوان بخشی از چرخه‌ای تکرارشونده تجربه کند. این بازنمایی خاص از مرگ، به‌ویژه در بازی‌هایی با مکانیسم‌های مرگ و بازایی<sup>۱</sup> همچون *دارک سولز* یا *هادرز*<sup>۲</sup>، پرسش‌هایی اساسی در باب معنای وجود، ارزش زندگی و هویت فردی در دنیای مجازی پیش می‌کشد.

در چنین بازی‌هایی، مرگ به‌جای آن‌که صرفاً به‌عنوان شکست یا ناکامی تلقی شود، به بخشی جدایی‌ناپذیر از فرایند یادگیری و پیشرفت تبدیل می‌گردد. هر مرگ، نه نقطه پایان، بلکه فرصتی برای بازاندیشی، تطبیق راهبرد و تلاش دوباره است. این مواجهه تکراری با مرگ، نوعی تاب‌آوری و پذیرش شکست را در کاربر پرورش

1. Respawn

2. Hades

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

می‌دهد؛ مفهومی که در دنیای واقعی نیز کاربردی و حیاتی است. دارک سولز به‌ویژه در این زمینه شهرت دارد که کاربر را مکرراً با مرگ مواجه می‌سازد و از او می‌خواهد با هر بار شکست، قوی‌تر و هوشمندتر بازگردد.

از منظر فلسفی، این بازتولید تجربه مرگ و تکرار زندگی، با پرسش‌هایی درباره فناپذیری، هویت و تداوم وجود گره می‌خورد. آیا کاربری که پس از مرگ بازمی‌گردد، همان فرد قبلی است؟ یا هر بار بازگشت، نوعی تولد تازه با آگاهی، حافظه و تصمیم‌هایی متفاوت است؟ این پرسش‌ها ما را به مفاهیم هستی‌شناختی نزدیک می‌کند؛ مفاهیمی که معمولاً در چارچوب آگزیستانسیالیسم، پدیدارشناسی و حتی فلسفه ذهن بررسی می‌شوند.

همچنین، بازی‌هایی که مرگ را به شیوه‌ای معنادار درون ساختار روایی خود می‌گنجانند، کاربر را به تأملی در باب ارزش زندگی و پیامدهای انتخاب‌هایش فرامی‌خوانند. برای مثال، در بازی *به سوی ماه*<sup>۱</sup>، مرگ نه یک مکانیسم روندبازی<sup>۲</sup>، بلکه نقطه محوری داستان و عاملی برای واکاوی خاطرات، پشیمانی‌ها و معنای زندگی است. در این نوع روایت‌ها، تجربه مرگ شکلی از مواجهه احساسی و فلسفی با محدودیت‌های انسانی و ناپایداری زمان محسوب می‌شود.

نکته قابل توجه دیگر، بازنمایی مرگ‌های اختیاری یا اخلاقی در برخی بازی‌هاست. کاربر ممکن است در موقعیتی قرار گیرد که انتخاب کند شخصیتش بمیرد تا هدفی والاتر یا نجات دیگران محقق شود. این گونه انتخاب‌ها که در بازی‌هایی مانند *مردگان متحرک* یا *زندگی عجیب است*<sup>۳</sup> نمود دارند، مستقیماً با مفاهیم فداکاری، اخلاق و وظیفه‌گرا و معنای مرگ پیوند می‌خورند. کاربر، در این موقعیت‌ها، به گونه‌ای ملموس تجربه می‌کند که مرگ می‌تواند انتخابی آگاهانه، مسئولانه و معنادار باشد. در مجموع، بازی‌های رایانه‌ای با بازنمایی‌های گوناگون از مرگ، از آن یک تجربه فلسفی می‌سازند؛ تجربه‌ای که نه تنها در خدمت پیشبرد روایت یا چالش‌های روندبازی است، بلکه کاربران را به بازاندیشی در باب وجود، شکست، تکرار، یادگیری و معنای نهایی حیات سوق می‌دهد. این برخورد خاص با مرگ، بازی را از یک رسانه صرفاً سرگرم‌کننده به بستری برای مواجهه با یکی از پیچیده‌ترین و جهانی‌ترین مفاهیم انسانی تبدیل می‌کند.

## ۶. تأثیرهای اجتماعی و سیاسی عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای

عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، تنها محدود به تصمیم‌های فردی و تجربه‌های شخصی نمی‌شود؛ بلکه در بسیاری از بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های چندنفره، استراتژیک و نقش‌آفرینی با بسترهای گسترده اجتماعی و سیاسی گره می‌خورد. در این فضاها، کاربران نه صرفاً کنشگران درون یک روایت خطی، بلکه بازیگران فعال در یک ساختار اجتماعی پیچیده‌اند که انتخاب‌ها و تعامل‌هایشان می‌تواند پیامدهای جمعی، سیاسی و حتی ایدئولوژیک به همراه داشته باشد.

در بازی‌هایی نظیر *مدارک*، *لطف‌یا* یا *این جنگ من*، کاربر در نقش شخصیتی قرار می‌گیرد که باید در شرایطی دشوار و پرتنش تصمیم‌گیری کند. برای مثال، در *مدارک*، *لطف‌یا*، کاربر به‌عنوان مأمور مرزبانی یک دولت توتالیتر باید میان تبعیت از قانون و پیروی از وجدان انسانی خود دست به انتخاب بزند. تصمیم‌هایی مانند رد یا پذیرش مهاجران، نادیده گرفتن دستورهای حکومت یا مساعدت به خانواده‌های تحت ظلم، مستقیماً بر سرنوشت دیگران و حتی ادامه حیات خانواده خود شخصیت اصلی اثر می‌گذارد. چنین موقعیت‌هایی، عاملیت کاربر را به ابزار تفکر انتقادی درباره ساختارهای قدرت، عدالت، بوروکراسی و اخلاق اجتماعی تبدیل می‌کنند.

از منظر فلسفه سیاسی، این نوع بازی‌ها بستری برای شبیه‌سازی شرایط تصمیم‌گیری در موقعیت‌های اخلاقی-سیاسی واقعی فراهم می‌کنند. کاربران با نوعی آزمایش فکری تعاملی مواجه می‌شوند که در آن باید میان مسئولیت فردی و الزامات نظام‌های جمعی تصمیم بگیرند. تجربه چنین موقعیت‌هایی، نه‌تنها ادراک اخلاقی کاربران را به چالش می‌کشد، بلکه حساسیت آن‌ها را نسبت به روابط قدرت، ستم، بی‌عدالتی و مقاومت افزایش می‌دهد.

در بازی‌های چندنفره‌ای مانند *دنیای وارکرفت* یا *لیگ افسانه‌ها* نیز عاملیت کاربر شکلی جمعی به خود می‌گیرد. در این محیط‌ها، کاربران ناگزیرند تصمیم‌هایی بگیرند که نه فقط بر عملکرد شخصی بلکه بر پویایی گروهی، ساختارهای اجتماعی درون بازی و تعامل‌های فرهنگی میان کاربران تأثیرگذار است. نقش‌هایی مانند رهبر گروه، استراتژیست یا هماهنگ‌کننده، افراد را در معرض مسئولیت‌های اجتماعی قرار می‌دهد که به‌طور مستقیم با مفاهیمی چون مشارکت، اعتماد، اخلاق جمعی و مسئولیت‌پذیری اجتماعی ارتباط دارد.

همچنین، برخی از بازی‌ها به‌طور مستقیم با موضوعات سیاسی درگیر می‌شوند.

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |

بازی‌هایی چون *دموکراسی*<sup>۱</sup>، *تروپیکو ۶*<sup>۲</sup> یا *تمدن ۷*<sup>۳</sup> کاربران را در نقش رهبران سیاسی قرار می‌دهند که باید در مواجهه با بحران‌های اقتصادی، جنگ، نابرابری و نارضایتی‌های اجتماعی تصمیم‌گیری کنند. این بازی‌ها نه تنها توانایی استراتژیک و تحلیلی کاربران را تقویت می‌کنند، بلکه آن‌ها را به تفکر درباره نتایج تصمیم‌های سیاسی و چگونگی اداره جامعه ترغیب می‌کنند؛ و حتی برخی کاربران را بر پایه فلسفه و اصول سیاسی و اجتماعی حاکم بر جامعه آموزش می‌دهند (Bogost, 2007: 235). از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای به رسانه‌ای توانمند در بازنمایی و حتی نقد ساختارهای اجتماعی و سیاسی معاصر تبدیل شده‌اند. آن‌ها تجربه‌هایی را بازسازی می‌کنند که در آن قدرت، کنترل، اعتراض، تبعیض یا عدالت به شیوه‌ای تعاملی و قابل لمس قابل بررسی‌اند. کاربران، در جریان بازی، گاه بدون آن‌که خود آگاه باشند، درگیر پرسش‌هایی فلسفی-سیاسی می‌شوند: چه کسی قدرت دارد؟ چه چیزی یک تصمیم را عادلانه می‌سازد؟ آیا اخلاق فردی در برابر منافع جمعی قابل دفاع است؟

بر این اساس باید توجه داشت که عاملیت در بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه در بازی‌هایی با محتوای اجتماعی و سیاسی، به ابزاری برای تفکر انتقادی درباره نظام‌های اجتماعی و اخلاقی بدل می‌شود. بازی‌ها با شبیه‌سازی موقعیت‌هایی از جهان واقعی، امکانی فراهم می‌کنند تا کاربران مسئولیت، عدالت، قدرت و مقاومت را به شکلی ملموس تجربه و تحلیل کنند. به همین سبب، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان نه فقط فضای سرگرمی، بلکه بستری برای تربیت شهروندان آگاه، منتقد و مسئول نیز دانست.

## نتیجه‌گیری

بررسی عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که این پدیده، فراتر از یک ویژگی تکنیکی یا سرگرم‌کننده، ظرفیت آن را دارد که به بستری برای تأمل فلسفی درباره مفاهیم بنیادین انسانی تبدیل شود. کاربر در بستر این بازی‌ها، نه صرفاً ناظر یا مصرف‌کننده محتوا، بلکه فاعلی تصمیم‌گیرنده و مسئول است که با کنش‌های خود نه تنها روایت بازی، بلکه تجربه وجودی خویش را در فضای دیجیتال بازآفرینی می‌کند.

از خلال تجربه عاملیت در بازی‌های تعاملی، مفاهیمی چون آزادی اراده و تعیین‌گرایی

به‌طور عملی به چالش کشیده می‌شوند. کاربر در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرد که باید در چارچوبی از پیش تعریف‌شده تصمیم بگیرد؛ اما در عین حال این تصمیم‌ها تجربه‌ای شخصی و تأثیرگذار برای او خلق می‌کنند. این «آزادی مشروط» نه‌تنها تداعی‌گر وضعیت انسان در جهان واقعی است، بلکه به پرسش‌های دیرینه فلسفه درباره امکان اراده آزاد در دل ساختارهای بسته پاسخ‌های عملی و تجربه‌محور ارائه می‌دهد.

از سوی دیگر، مواجهه مکرر با انتخاب‌های اخلاقی در بازی‌هایی با روایت‌های غیرخطی، کاربر را در موقعیت‌های مسئولانه قرار می‌دهد که گاه پیامدهایی فراتر از دنیای بازی دارند. تجربه «مسئولیت» به‌واسطه کنش‌گری کاربر در موقعیت‌های دشوار اخلاقی، نوعی آگاهی انتقادی نسبت به عمل و پیامد را در ذهن او پرورش می‌دهد؛ آگاهی‌ای که می‌تواند به درک عمیق‌تری از مسئولیت فردی و جمعی در زندگی واقعی منجر شود.

در کنار این، بازی‌ها فضایی برای ساخت، تجربه و بازاندیشی در باب هویت فراهم می‌آورند. کاربر با ایفای نقش‌های مختلف، ساختن نسخه‌هایی متنوع از خود و مواجهه با موقعیت‌های پیچیده، امکان آن را می‌یابد که به‌طور پویا هویت خود را بازتعریف کرده و با مفاهیمی چون خودآگاهی، قدرت، ضعف، وفاداری یا خیانت به شیوه‌ای زیسته و تجربی روبه‌رو شود.

تجربه واقعیت و مجاز نیز در بازی‌ها به‌گونه‌ای بازنمایی می‌شود که تمایز سنتی میان این دو مفهوم را به چالش می‌کشد. کاربر در محیط‌های واقعیت مجازی یا بازی‌های فراگیر، تجربه‌هایی به‌دست می‌آورد که نه‌فقط از نظر احساسی و روانی معتبرند، بلکه می‌توانند تأثیرات پایداری بر نگرش، رفتار و درک او از جهان واقعی داشته باشند.

مفهوم مرگ و باززایی در بازی‌ها، یکی دیگر از بسترهای تأمل فلسفی است که در آن شکست نه‌تنها به پایان نمی‌انجامد، بلکه فرصتی برای یادگیری، بازسازی و حتی بازآفرینی هویت تلقی می‌شود. در این تجربه‌ها، کاربر با مفاهیمی چون فناپذیری، استمرار، شکست و امید به‌گونه‌ای عمیق‌تر و ملموس‌تر آشنا می‌شود.

درنهایت، بازی‌های رایانه‌ای با گنجاندن سازوکارهای اجتماعی و سیاسی در ساختار خود، کاربران را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهند که در آن‌ها باید نسبت به عدالت، قدرت، مسئولیت جمعی و اخلاق اجتماعی تصمیم‌گیری کنند. این تجربه‌ها بازی را به یک میدان تجربه اجتماعی و مدنی تبدیل می‌کنند که در آن شهروندی دیجیتال،

مفهوم و پیامدهای عاملیت کاربر در روایت‌های تعاملی [...] |


کنشگری مسئولانه و مشارکت اخلاقی تمرین می‌شود.

پژوهش حاضر نشان داد که بازی‌های رایانه‌ای، با فراهم آوردن بسترهایی تعاملی و غنی، می‌توانند نقش مهمی در پرورش تفکر فلسفی، رشد اخلاقی و ارتقاء خودآگاهی ایفا کنند. این بازی‌ها فراتر از کارکردهای سرگرمی، می‌توانند به ابزاری نیرومند برای مواجهه با پرسش‌های عمیق انسانی تبدیل شوند؛ پرسش‌هایی درباره آزادی، معنا، مسئولیت، هویت، مرگ و واقعیت.

## تعارض منافع

تعارض منافع ندارم.

ORCID

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

## منابع و مأخذ

- ابراهیمی، عاطفه و محسن باقری (۱۴۰۳). تأثیر بازی‌وارسازی کلاس درس مجازی بر انگیزه و عملکرد تحصیلی دانش‌آموزان، *اندیشه‌های نوین تربیتی*، ۲۰ (۷۱): ۲۰-۲۷. <https://doi.org/10.22051/jontoe.2022.38773.3567>
- رازی‌زاده، فاطمه (۱۴۰۳). تأملی فلسفی در مفهوم فضای مجازی، *تأملات فلسفی*، انتشار آنلاین در ۱۳/۵/۱۴۰۳. <https://doi.org/10.30470/phm.2024.557717.2243>
- موسوی، سیدامیر محسن و مهدی شامی‌زنجانی (۱۴۰۰). تأثیر بازی‌وارسازی بر تجربه دیجیتال و درگیرسازی مشتری، *کاوش‌های مدیریت بازرگانی*، ۱۲ (۲۵)، ۳۹۵-۴۱۸. <https://doi.org/10.22034/bar.2021.13259.3356>
- 11 bit studios. (2014). *This War of Mine* [Video game]. 11 bit studios.
- 3909 LLC. (2013). *Papers, Please* [Video game]. 3909 LLC.
- Becker, K. (2017). *Choosing and Using Digital Games in the Classroom: A Practical Guide*. Springer.
- Bethesda Game Studios. (2011). *The Elder Scrolls V: Skyrim* [Video game]. Bethesda Game Studios.
- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Video game]. BioWare.
- Blizzard Entertainment. (2004). *World of Warcraft* [Video game]. Blizzard Entertainment.
- Bogost, I. (2007). *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. The MIT Press.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt Red.
- Cogburn, J., & Silcox, M. (2008). *Philosophy Through Video Games*. Routledge.
- Consalvo, M. (2009). There is No Magic Circle. *Games and Culture*, 4(4), 408-417. <https://doi.org/10.1177/1555412009343575>
- 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://doi.org/10.1111/j.1467-8535.2009.01032.x>
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Video game]. Square Enix.
- Ebrahimipur, A. & Bagheri, M. (2024). The Effect of Gamifying Virtual Classes on Academic Motivation and Academic Performance of Students. *The Journal of New Thoughts on Education*, 20(1), 7-20. <https://doi.org/10.22051/jontoe.2022.38773.3567> [In Persian]
- Firaxis Games. (2025). *Civilization VII* [Video game]. 2K Games.
- Freebird Games. (2011). *To the Moon* [Video game]. Freebird Games.
- FromSoftware. (2011). *Dark Souls* [Video game]. FromSoftware.
- Gee, J. P. (2007). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. 2<sup>nd</sup> Edition. St. Martin's Griffin.
- Green, M. C., & Brock, T. C. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Nar-

ratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79(5), 701-721. <https://doi.org/10.1037/0022-3514.79.5.701>

Hayse, M. (2014). Ethics. In: *The Routledge Companion to Video Game Studies*, edited by Mark J. P. Wolf & Bernard Perron. 466-474. Routledge.

Juul, J. (2011). *Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.

Kalypso Media. (2019). *Tropico 6* [Video game]. Limbic Entertainment.

Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Video game]. Mojang Studios.

Mousavi, A. & Shamizanjani, M. (2021). The Impact of Gamification on Customer Digital Experience and Customer Engagement: A Meta-Synthesis Approach. *Journal of Business Administration Researches*, 13(25), 395-418. <https://doi.org/10.22034/bar.2021.13259.3356> [In Persian]

Murray, J.H. (2017). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Updated Edition. The MIT Press.

Newman, J. (2004). *Videogames*. Routledge.

Positech Games. (2005). *Democracy* [Video game]. Positech Games.

Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.

Razizade, F. (2024). A Philosophical Contemplation in The Concept of Cyberspace. *Philosophical Meditations*. Online Published 3/9/2024. <https://doi.org/10.30470/phm.2024.557717.2243> [In Persian]

Riot Games. (2009). *League of Legends* [Video game]. Riot Games.

Rockstar Games. (2018). *Red Dead Redemption 2* [Video game]. Rockstar Games.

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.

Schulzke, M. (2013). Simulating Philosophy: Interpreting Video Games as Executable Thought Experiments. *Philosophy & Technology*, 27(2), 251-265. <https://doi.org/10.1007/s13347-013-0102-2>

Sicart, M. (2009). *The Ethics of Computer Games*. The MIT Press.

Sicart, M. (2013). *Beyond Choices: The Design of Ethical Gameplay*. The MIT Press.

Square Enix. (2020). *Final Fantasy VII Remake* [Video game]. Square Enix.

Squire, K. (2011). *Video Games and Learning: Teaching and Participatory Culture in the Digital Age*. Teachers College Press.

Supergiant Games. (2020). *Hades* [Video game]. Supergiant Games.

Tavinor, G. (2009). *The Art of Videogames*. Wiley-Blackwell.

Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Video game]. Telltale Games.

