
**Explaining the the Educational Capacity of Video Games
in Fostering Citizenship Skills with Emphasis on Social
Responsibility Components**

Ali Razizadeh

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

ABSTRACT

Keywords:
Engagement
Citizenship
Education,
Social
Responsibility,
Moral Learning,
Video Game
Studies,
Interactive
Narratives. 
K_hamidzadeh
@cfu.ac.ir

Objective and Background: This study explores the educational potential of video games in fostering citizenship skills and social responsibility. As video games increasingly function as cultural and learning media, examining how they represent and teach ethical and social values through interactive narratives is essential. **Method:** Using a qualitative thematic content analysis, 24 narrative-driven games (2007–2022) featuring moral choices and social consequences were selected through purposive sampling. Data were analyzed in three stages, open, axial, and selective coding, with data triangulation and iterative researcher review ensuring analytical rigor. **Findings:** The analysis revealed that interactive narrative games create meaningful learning contexts where players engage with moral dilemmas, social challenges, and the outcomes of their actions. These experiences encourage empathy, ethical reflection, and a sense of accountability. Games employing branching narratives and moral consequence systems allow players to experience the impact of their decisions on others, thereby reinforcing civic awareness and social engagement. Moreover, the cooperative and problem-solving aspects of certain titles promote collaboration and dialogue, simulating real-world citizenship practices. Thematic patterns showed that such games implicitly teach values of justice, inclusivity, and environmental awareness through immersive storytelling and player agency. **Conclusion:** Video games, when designed or applied purposefully, can transcend entertainment to serve as effective pedagogical tools. Their interactive structures provide experiential learning environments that internalize civic and ethical principles. Integrating these media into educational strategies can enhance social literacy, promote responsible behavior, and support the development of empathetic, reflective, and participatory citizens in contemporary society.

Citation (APA): Razizadeh, A. (2025). Explaining the the Educational Capacity of Video Games. *Quarterly Journal of Research in Social Studies Education n*, 7(3), 1-28.

 <https://doi.org/10.48310/rsse.2025.19324.1264>



تبیین ظرفیت‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای در پرورش مهارت‌های شهروندی با تأکید بر مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی

علی رازی‌زاده^۱

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

ali.razizadeh@iribu.ac.ir

چکیده

هدف و پیشینه پژوهش: پژوهش حاضر با هدف تبیین ظرفیت‌های آموزشی بازی‌های رایانه‌ای در پرورش مهارت‌های شهروندی و مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی انجام شد. با توجه به گسترش نقش بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان رسانه‌ای فرهنگی و تربیتی، بررسی نظام‌مند نحوه بازنمایی مفاهیم اخلاقی و اجتماعی در ساختارهای روایی و تعاملی آن‌ها ضرورت دارد. مسئله اصلی پژوهش این است که بازی‌های دارای روایت تعاملی چگونه می‌توانند به آموزش غیررسمی مؤلفه‌هایی چون همدلی، مشارکت اجتماعی، پاسخگویی، احترام به حقوق دیگران و حفاظت از محیط‌زیست کمک کنند. **روش:** پژوهش حاضر با استفاده از تحلیل محتوای تماتیک انجام شده است. جامعه مورد مطالعه شامل بازی‌های رایانه‌ای با سازوکارهای تصمیم‌گیری اخلاقی و پیامدهای اجتماعی بود. از میان آن‌ها، ۲۴ عنوان در بازه‌ی ۲۰۰۷ تا ۲۰۲۲ با روش نمونه‌گیری هدفمند انتخاب شدند. تحلیل داده‌ها در سه مرحله‌ی کدگذاری باز، محوری و انتخابی انجام شد و برای افزایش دقت و اعتبار، از مثلث‌سازی داده‌ها و بازبینی مکرر پژوهشگر استفاده گردید. **یافته‌ها:** نتایج نشان می‌دهد بازی‌های دارای روایت تعاملی از طریق تصمیم‌گیری اخلاقی، پیامدهای رفتاری و تعامل با شخصیت‌های متنوع، بستر مؤثری برای درک و درونی‌سازی ارزش‌های اجتماعی فراهم می‌کنند. این بازی‌ها با شبیه‌سازی موقعیت‌های واقعی، موجب تقویت همدلی، مسئولیت‌پذیری، پاسخگویی و احترام به حقوق فردی و جمعی می‌شوند. **نتیجه‌گیری:** بر اساس تحلیل انجام‌شده، بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان رسانه‌ای تربیتی و مکمل نظام‌های آموزشی دانست. بهره‌گیری هدفمند از ظرفیت‌های روایت‌های تعاملی می‌تواند به ارتقای سواد اجتماعی، تقویت کنش مسئولانه و پرورش شهروندان آگاه و مشارکت‌جو در بستر آموزش رسمی و غیررسمی منجر شود.

از دستگاه خود برای اسکن و خواندن مقاله به صورت آنلاین استفاده کنید

DOI:
10.48310/rsse.2025.193
24.1264

واژه‌های کلیدی:

آموزش مهارت‌های شهروندی،
مسئولیت اجتماعی، یادگیری
اخلاقی، مطالعات بازی‌های
رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی.
نویسنده مسئول
ali.razizadeh@iribu.ac.ir

مقدمه

در جهان پیچیده، به سرعت متغیر و به هم پیوسته کنونی، جوامع انسانی با طیفی از بحران‌های اخلاقی، اجتماعی، زیست‌محیطی و فرهنگی مواجه‌اند که نه تنها بنیان‌های زیست جمعی، بلکه شیوه‌های بازتولید دانش، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی را تحت تأثیر قرار داده‌اند. گسترش نابرابری‌های ساختاری، تشدید منازعات فرهنگی، فرسایش سرمایه اجتماعی و کاهش اعتماد عمومی از مهم‌ترین چالش‌هایی است که جوامع معاصر را در مسیر تربیت شهروندانی آگاه و مسئول با دشواری‌های بنیادین روبه‌رو کرده است. در چنین بافتی، نظام‌های آموزشی دیگر نمی‌توانند تنها بر انتقال دانش رسمی تکیه کنند، بلکه ناگزیرند به سوی تجربه‌های یادگیری تعاملی و ارزش‌محور حرکت کنند؛ تجربه‌هایی که بتوانند زمینه‌ساز بازاندیشی در نقش فرد در جامعه و درک متقابل میان شهروندان باشند.

در این میان، مفهوم مسئولیت اجتماعی به عنوان یکی از ارکان اصلی شهروندی فعال، نقشی محوری در پاسخ به بحران‌های اخلاقی و اجتماعی ایفا می‌کند. مسئولیت اجتماعی در معنای دقیق خود، بر تعهد فردی و جمعی نسبت به رفاه دیگران، حفظ محیط زیست، عدالت اجتماعی و مشارکت مدنی استوار است (Sánchez-Cabrero & Mañoso-Pacheco, 2024). این مفهوم، نه صرفاً یک ارزش اخلاقی، بلکه بنیانی برای انسجام اجتماعی و پایداری فرهنگی تلقی می‌شود. با توجه به افزایش شکاف‌های اجتماعی، گسترش خشونت‌های نمادین و واقعی، و ضعف در تربیت اخلاقی نسل‌های جدید، نظام‌های آموزشی بیش از هر زمان دیگری نیازمند بهره‌گیری از ابزارهایی نوآورانه، مشارکتی و معطوف به تجربه هستند تا بتوانند مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی را به صورت درونی و پایدار در فرآیند یادگیری شهروندی نهادینه کنند.

در دهه‌های اخیر، بازی‌های رایانه‌ای به عنوان یکی از مهم‌ترین رسانه‌های فرهنگی و تربیتی دیجیتال، به ابزاری مؤثر برای آموزش غیررسمی و پرورش مهارت‌های شناختی، عاطفی و اجتماعی بدل شده‌اند. این رسانه‌ها، با بهره‌گیری از روایت‌های چندمسیره، ساختارهای تعاملی و موقعیت‌های اخلاقی چندوجهی، شرایطی را فراهم می‌کنند که در آن کاربران نه تنها مصرف‌کننده منفعل، بلکه بازیگران فعال در تجربه‌های اخلاقی و اجتماعی می‌شوند (Lagrange, 2024). چنین درگیری تعاملی با موقعیت‌های تصمیم‌گیری، به بازآفرینی موقعیت‌های واقعی اجتماعی در محیطی امن و قابل کنترل منجر می‌شود و یادگیری مبتنی بر تجربه را تقویت می‌کند. به‌ویژه در بازی‌هایی که کاربر در تقابل میان منافع فردی و مصلحت

جمعی قرار می‌گیرد، فرایند انتخاب اخلاقی می‌تواند زمینه‌ساز درونی‌سازی ارزش‌هایی مانند همدلی، پاسخگویی، مشارکت و مسئولیت‌پذیری شود (Barab et al., 2007: 66).

از این منظر، بازی‌های روایت‌محور را می‌توان گونه‌ای از «محیط‌های یادگیری اخلاقی» دانست که در آن مفاهیم اجتماعی و شهروندی از طریق تجربه، تصمیم‌گیری و مشاهده‌ی پیامدها منتقل می‌شوند. این شیوه، برخلاف آموزش‌های مستقیم و نظری، بر مشارکت عاطفی و شناختی کاربر تکیه دارد و از طریق تعامل با روایت و شخصیت‌ها، به درونی‌سازی ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی می‌انجامد (Alsaed, 2022: 2769). در نتیجه، بازی‌های رایانه‌ای به ابزاری کارآمد برای ارتقای سواد اجتماعی و تربیت شهروندی بدل می‌شوند؛ رسانه‌هایی که می‌توانند در پیوند با نظام آموزشی رسمی، یادگیری مسئولانه و تأمل‌محور را در عصر دیجیتال بازتعریف کنند.

بیان مسئله

با وجود گسترش قابل‌توجه پژوهش‌ها پیرامون ابعاد فرهنگی، شناختی و روان‌شناختی بازی‌های رایانه‌ای، هنوز کاستی آشکاری در ادبیات علمی درباره‌ی تحلیل نظام‌مند ظرفیت آموزشی این رسانه‌ها، به‌ویژه در حوزه‌ی آموزش شهروندی و پرورش مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی، مشاهده می‌شود. بیشتر مطالعات موجود بر اثرات رفتاری یا روانی بازی‌ها تمرکز داشته‌اند، در حالی‌که جنبه‌ی تربیتی و یادگیری مبتنی بر تجربه‌ی آن‌ها کمتر مورد واکاوی نظری و تجربی قرار گرفته است. در چنین شرایطی، نیاز به بررسی دقیق‌تر سازوکارهای درونی بازی‌های روایت‌محور و نحوه‌ی مشارکت فعال کاربر در فرایندهای اخلاقی و اجتماعی بازی‌ها بیش از پیش احساس می‌شود.

پرسش اصلی این پژوهش از همین خلأ ناشی می‌شود، بازی‌های رایانه‌ای با ساختار روایت تعاملی چه ظرفیت آموزشی برای پرورش مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی در چارچوب آموزش مهارت‌های شهروندی دارند؟ این پرسش، ناظر بر درک کارکرد تربیتی بازی‌های رایانه‌ای از منظر آموزشی و اخلاقی است و می‌کوشد روشن سازد که چگونه تجربه‌ی تعاملی در این رسانه‌ها می‌تواند به شکل‌گیری ارزش‌های شهروندی و کنش‌های مسئولانه در کاربران منجر شود.

اهمیت این پرسش از دو جنبه قابل تبیین است. نخست، از منظر نظری، به خلأ موجود در چارچوب‌های تحلیلی مرتبط با کاربرد روایت‌های تعاملی در آموزش اخلاقی و اجتماعی بازی می‌گردد. تاکنون کمتر پژوهشی به‌صورت نظام‌مند به این پرداخته است که چگونه سازوکارهایی چون تصمیم‌گیری اخلاقی، پیامدهای درون‌روایی، و تعامل با شخصیت‌های مجازی می‌توانند به

درونی سازی مفاهیم مسئولیت اجتماعی بینجامند. دوم، از منظر عملی، آموزش رسمی در بسیاری از نظام‌های آموزشی، با چالش درگیرسازی مؤثر نسل دیجیتال با مفاهیم اخلاقی و شهروندی روبه‌روست. بازی‌های رایانه‌ای به دلیل ماهیت تعاملی، غوطه‌ورکننده و تجربه‌محور خود، می‌توانند پلی میان یادگیری نظری و تجربه‌ی زیسته‌ی اخلاقی ایجاد کنند و در نتیجه، ابزاری کارآمد برای آموزش غیررسمی ارزش‌های اجتماعی باشند. از این‌رو، پژوهش حاضر بر آن است تا با تکیه بر نظریه‌های یادگیری تجربی و یادگیری اجتماعی، ظرفیت‌های آموزشی بازی‌های روایت‌محور را در زمینه‌ی آموزش مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی تحلیل کند. هدف نهایی این مطالعه، ارائه‌ی مدلی تحلیلی و کاربردی است که بتواند جایگاه بازی‌های رایانه‌ای را نه صرفاً در مقام ابزار سرگرمی، بلکه به‌عنوان رسانه‌ای تربیتی و مکمل نظام‌های آموزشی رسمی، در پرورش شهروندانی مسئول، آگاه و مشارکت‌جو در جامعه‌ی معاصر تبیین نماید.

پیشینه و چارچوب نظری

در بررسی فرآیند یادگیری از تجربیات مختلف، از جمله بازی‌های رایانه‌ای، مدل عمومی یادگیری به‌طور گسترده‌ای توضیح داده می‌شود که نحوه یادگیری افراد را از تجربیات گوناگون، شامل بازی‌های رایانه‌ای، تشریح می‌کند. در این چارچوب، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزارهای آموزشی مؤثر شناخته می‌شوند که می‌توانند فرصت‌هایی برای یادگیری عملی، تقویت مهارت‌های حل مسئله و همکاری، و ارائه بازخورد فوری برای بهبود عملکرد فراهم کنند. در مدل یادگیری عمومی، فرایند شامل مراحل جذب اطلاعات، یادگیری از اشتباهات و تبدیل آن‌ها به مهارت‌های کاربردی است. این مدل، به‌ویژه برای پژوهشگران و معلمان علاقه‌مند به کاربرد بازی‌های رایانه‌ای در فرایندهای آموزشی و یادگیری مفید واقع می‌شود (Gentile & Gentile, 2021).

تحقیقات گسترده‌تری نیز به بررسی اثرات مختلف بازی‌های رایانه‌ای پرداخته‌اند. این مطالعات به‌ویژه در زمینه‌های روانشناسی، علوم اجتماعی و مطالعات رسانه‌ها، نشان می‌دهند که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند اثرات مثبت و منفی متفاوتی بر زندگی افراد و جامعه داشته باشند. این اثرات شامل موضوعات مختلف از جمله خشونت، اعتیاد، آموزش، و تأثیرات بر سلامت جسمی و روانی است (Baranowski et. al., 2008). در این مطالعات، تأکید خاص بر پیچیدگی اثرات بازی‌ها می‌شود که فراتر از نظرات دوگانه (سیاه و سفید) است که اغلب در رسانه‌ها و سیاست‌گذاری‌ها مطرح می‌شود (Quandt & Kowert, 2015).

مباحث دیگری که در این زمینه مطرح می‌شود، تأثیر بازی‌ها بر مهارت‌های اجتماعی و تعاملات گروهی است. بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند ابزارهای مؤثری برای یادگیری اجتماعی و تقویت سواد دیجیتال باشند. این بازی‌ها نه تنها مهارت‌های شناختی و تحلیلی را تقویت می‌کنند، بلکه به‌ویژه توانایی‌های اجتماعی و تعاملات گروهی را نیز بهبود می‌بخشند (اسمعیلی گوجار و پورروستائی اردکانی، ۱۳۹۸). از اینرو، بازی‌ها فرصت‌هایی برای همکاری و حل مسائل به‌صورت گروهی فراهم می‌کنند که به مهارت‌های اجتماعی و تفکر انتقادی کمک می‌کند. برخی بازی‌ها مانند بازی‌های آنلاین چندنفره، نمونه‌های خوبی از این نوع یادگیری هستند که در آن‌ها کاربران برای رسیدن به اهداف مشترک باید با یکدیگر تعامل و همکاری کنند. علاوه بر این، بازی‌ها محیط‌هایی فراهم می‌آورند که در آن کاربران می‌توانند مهارت‌ها و دانش‌های خود را در شرایط واقعی و تعاملی به‌کار برند. از این منظر، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزاری برای یادگیری اجتماعی و مهارت‌های جمعی در زندگی روزمره مطرح می‌شوند (Gee, 2013).

از جنبه اجتماعی، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌عنوان ابزاری برای تقویت مشارکت مدنی و آموزش مسئولیت‌های اجتماعی و دموکراتیک عمل کنند. این بازی‌ها می‌توانند کاربران را با مسائل اجتماعی و سیاسی آشنا کرده و آن‌ها را ترغیب به تفکر و عمل در جهت حل مشکلات اجتماعی کنند (عابدی کلرود و رضائی فینی، ۱۴۰۳). بازی‌هایی که نیاز به همکاری گروهی دارند، می‌توانند مهارت‌های دموکراتیک مانند تصمیم‌گیری جمعی، همکاری و رهبری را در کاربران تقویت کنند. همچنین، این نوع بازی‌ها می‌توانند تأثیرات مثبتی بر آگاهی اجتماعی و مشارکت مدنی کاربران داشته باشند. با این حال، محتوای خشونت‌آمیز و منفی در بازی‌ها می‌تواند تأثیرات منفی بر رفتارهای اجتماعی کاربران داشته باشد. از این رو، طراحی بازی‌ها باید به‌گونه‌ای باشد که نه تنها مهارت‌های فردی، بلکه مهارت‌های گروهی و اجتماعی را نیز تقویت کند (Kahne et al., 2009).

بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند ابزارهای قدرتمندی برای یادگیری و تقویت سواد دیجیتال باشند. این بازی‌ها به‌ویژه از طریق ویژگی‌هایی مانند حل مسئله، مشارکت فعال، یادگیری از اشتباهات و همکاری اجتماعی می‌توانند مهارت‌های مهمی را به کاربران بیاموزند. در بازی‌های چندنفره، کاربران می‌توانند مهارت‌های اجتماعی و ارتباطی خود را تقویت کنند و از اشتباهات خود بیاموزند. این فرآیند یادگیری از طریق تجربه و تعامل در دنیای دیجیتال موجب تقویت سواد دیجیتال و مهارت‌های اجتماعی کاربران می‌شود و در صورتی که به‌درستی استفاده شوند، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌عنوان ابزارهایی مؤثر برای آموزش در دنیای مدرن عمل کنند (Gee, 2003).

از سوی دیگر یکی از مهم‌ترین نظریه‌ها در حوزه آموزش، نظریه یادگیری تجربی دیوید کلب^۱ است. این نظریه با تکیه بر دیدگاه‌های عمل‌گرایانه جان دیویی^۲، کرت لوین^۳ و ژان پیاژه^۴ (Kolb, 1984: 4, 8, 12)، یادگیری را فرآیندی پویا، موقعیتی و مبتنی بر تجربه زیسته می‌داند. بر اساس مدل کلب، یادگیری مؤثر زمانی رخ می‌دهد که فرد در یک چرخه چهارمرحله‌ای مشارکت کند؛ این چرخه شامل تجربه عینی^۵، تأمل بر تجربه^۶، مفهوم‌سازی انتزاعی^۷ و آزمایش فعال^۸ می‌باشد (Kolb, 1984: 20-37). در این چرخه، فرد با یک موقعیت یا چالش واقعی مواجه می‌شود، درباره آن تأمل می‌کند، مفاهیم یا اصولی از آن استخراج می‌کند، و سپس در موقعیت جدید آن مفاهیم را به کار می‌گیرد. این مدل به‌ویژه در حوزه یادگیری بزرگسالان، آموزش غیررسمی، و یادگیری مبتنی بر فناوری کاربرد فراوان دارد.

بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه بازی‌هایی که ساختار روایی تعاملی و انتخاب‌محور دارند، می‌توانند به‌صورت کامل این چرخه را درگیر کنند. در مرحله اول، کاربر وارد تجربه‌ای عینی و درگیرکننده می‌شود؛ یعنی روایت بازی را از درون تجربه می‌کند، نه به‌صورت نظری. در مرحله دوم، او با تأمل بر پیامدهای انتخاب‌ها و عملکرد خود، به فهمی ضمنی از اثرگذاری کنش‌هایش دست می‌یابد. در مرحله سوم، این تجربه‌ها به شکل‌گیری مفاهیم انتزاعی چون عدالت، مسئولیت، همدلی، و مشارکت اجتماعی منجر می‌شود؛ و در مرحله چهارم، کاربر این مفاهیم را در سناریوهای جدید و پیچیده‌تر به کار می‌گیرد و یادگیری تعمیق می‌یابد.

بر پایه این مدل، بازی دیگر صرفاً یک ابزار سرگرم‌کننده یا رسانه تصویری نیست، بلکه تبدیل به بستری برای یادگیری اکتشافی، تعاملی و ارزش‌محور می‌شود. در بستر بازی، فراگیر نه تنها دانش کسب می‌کند، بلکه از طریق تجربه، در موقعیت‌های اجتماعی پیچیده‌ای قرار می‌گیرد که باید در آن‌ها تصمیم‌گیری کند، با پیامدها مواجه شود و از نتایج خود بیاموزد. این فرآیند به‌شکلی خودانگیخته موجب درونی‌سازی تدریجی ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی شده و قابلیت انتقال آن‌ها به دنیای واقعی را فراهم می‌سازد. از این رو، مدل یادگیری تجربی کلب، پشتوانه نظری مناسبی برای تبیین این ادعاست که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌صورت غیرمستقیم و

1. David Kolb

2. John Dewey

3. Kurt Lewin

4. Jean Piaget

5. Concrete Experience

6. Reflective Observation

7. Abstract Conceptualization

8. Active Experimentation

غیررسمی، مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی و مهارت‌های شهروندی را در ذهن و رفتار کاربران نهادینه کنند. در این چارچوب، کاربر به‌جای اینکه به‌صورت منفعل مفاهیم اخلاقی را حفظ کند، از مسیر تجربه، تأمل و بازآفرینی، آن‌ها را درونی و بازتولید می‌کند. به‌ویژه برای نسل نوجوان که در برابر شیوه‌های مستقیم آموزشی مقاومت نشان می‌دهد، این مدل می‌تواند پلی بین یادگیری معنادار و سرگرمی مؤثر ایجاد کند.

مرور پیشینه نشان می‌دهد که پژوهش‌های متعددی به بررسی اثرات بازی‌های رایانه‌ای در ابعاد شناختی، روان‌شناختی، اجتماعی و آموزشی پرداخته‌اند. نتایج این مطالعات عموماً بر پیامدهای رفتاری و یادگیری متمرکز بوده است؛ از جمله بهبود مهارت‌های شناختی و حل مسئله، افزایش انگیزه یادگیری، ارتقای سواد دیجیتال، و تقویت تعاملات اجتماعی در بستر بازی‌های چندنفره. همچنین برخی تحقیقات، بازی‌های تعاملی را بستر مناسبی برای توسعه همکاری گروهی و تصمیم‌گیری جمعی معرفی کرده‌اند. بااین‌حال، آنچه کمتر مورد توجه قرار گرفته، تحلیل نظام‌مند ظرفیت آموزشی بازی‌ها در پرورش مسئولیت اجتماعی و آموزش غیررسمی مهارت‌های شهروندی از رهگذر روایت‌های انتخاب‌محور و ساختارهای داستانی است. پژوهش حاضر در همین نقطه خلاً علمی را هدف قرار داده و با اتکا به چارچوب مفهومی آموزش مسئولیت اجتماعی، روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای را از منظر کارکرد آموزشی آن‌ها بررسی می‌کند. نوآوری این مطالعه در آن است که بازی‌های رایانه‌ای را نه صرفاً ابزار سرگرمی یا بازنمایی فرهنگی، بلکه رسانه‌ای تربیتی می‌داند که از طریق تصمیم‌گیری‌های اخلاقی، تجربه زیسته و مواجهه با پیامدهای اجتماعی انتخاب‌ها، زمینه انتقال ارزش‌هایی چون همدلی، پاسخگویی، احترام به حقوق دیگران، مشارکت اجتماعی و حفاظت از محیط‌زیست را فراهم می‌سازد. بدین ترتیب، پژوهش حاضر با رویکردی میان‌رشته‌ای و ترکیبی از تحلیل روایت، نظریه بازنمایی و مبانی آموزش غیررسمی، چارچوبی نو برای استفاده آموزشی از بازی‌های رایانه‌ای ارائه می‌دهد که می‌تواند برای طراحان بازی، معلمان مطالعات اجتماعی و سیاست‌گذاران آموزشی الهام‌بخش باشد.

الگوی آموزش مسئولیت اجتماعی از طریق روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای

الگوی آموزش مسئولیت اجتماعی از طریق روایت‌های تعاملی یکی از رویکردهای مطالعاتی در عرصه بازی‌های رایانه‌ای است که به‌ویژه در حوزه آموزش و تربیت اجتماعی مورد توجه قرار گرفته است. این الگو که از نظریه کلب بهره برده است (Kolb, 1984)، بر این باور استوار است که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند فراتر از ابزارهای سرگرمی باشند و نقش موثری در تربیت و پرورش مهارت‌های اجتماعی و اخلاقی ایفا کنند؛ به عبارت دیگر، بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان ابزاری قدرتمند برای آموزش مسئولیت اجتماعی و تعاملات انسانی در فضای مجازی عمل می‌کنند و می‌توانند نقش‌های اجتماعی و اخلاقی را در ذهن کاربران تقویت کنند (Ruggiero, 2015: 219).

در الگوی آموزش مسئولیت اجتماعی از طریق روایت‌های تعاملی، بازی‌ها نه تنها به کاربران فرصتی برای سرگرمی می‌دهند، بلکه به‌طور غیرمستقیم آن‌ها را در معرض موقعیت‌ها و چالش‌های اجتماعی و اخلاقی قرار می‌دهند که باعث ارتقای نگرش‌ها و مهارت‌های شهروندی می‌شود. از طریق این نوع بازی‌ها، کاربران با دنیای پیچیده و متنوع روابط انسانی، مسئولیت‌ها و اخلاقیات آشنا می‌شوند و یاد می‌گیرند که چگونه تصمیمات خود را در زمینه‌های اجتماعی به‌طور مسئولانه و اخلاقی اتخاذ کنند (Barab et al., 2007: 75).

این الگو بر اساس تعاملات داخل بازی‌ها و شبیه‌سازی‌های مختلف طراحی شده است و به‌طور ویژه، بازی‌ها را به‌عنوان محیط‌هایی برای یادگیری اجتماعی و اخلاقی در نظر می‌گیرد (Peng et. al., 2010: 733). در این بازی‌ها، افراد با چالش‌های مختلفی روبرو می‌شوند که به آن‌ها فرصت می‌دهد مهارت‌های اجتماعی و اخلاقی را از طریق تجربه و تعامل با دیگران به‌طور عملی یاد بگیرند. در ادامه، به برخی از مولفه‌های کلیدی این الگو پرداخته می‌شود.

اولین مؤلفه کلیدی این الگو، یادگیری از طریق تجربه و تعاملی بودن است. در بسیاری از بازی‌های رایانه‌ای، کاربران قادر به ایفای نقش در دنیای مجازی و شبیه‌سازی وضعیت‌های اجتماعی هستند که در دنیای واقعی ممکن است کمتر به‌طور مستقیم به آن‌ها دسترسی داشته باشند (O'Mara, 2017: 108). به‌عنوان مثال، بازی رایانه‌ای/ین جنگ من کاربران را در موقعیتی قرار می‌دهد که باید تصمیمات اخلاقی دشوار در مورد بقای گروه خود در میان جنگ و بحران‌های انسانی بگیرند. این بازی فرصت‌هایی را برای کاربران فراهم می‌آورد تا از طریق تصمیم‌گیری‌های مسئولانه در شرایط بحرانی تجربه کسب کنند. این نوع تجربیات به کاربران کمک می‌کند تا درک

بهتری از مسائل اجتماعی پیدا کرده و رفتارهای اجتماعی مثبت مانند همکاری، همدلی و حل مسأله را تمرین کنند (Koenitz et. al., 2022: 88). به‌ویژه در این بازی، کاربران با موقعیت‌هایی روبرو می‌شوند که باید بین بقا و اخلاقیات، یا رفاه فردی و گروهی یکی را انتخاب کنند، که یک تجربه آموزشی قوی در زمینه مسئولیت اجتماعی ایجاد می‌کند.

دومین مؤلفه، شبیه‌سازی مسئولیت اجتماعی است. در بسیاری از بازی‌ها، کاربران نقش‌های مختلف اجتماعی و مدنی را ایفا می‌کنند که می‌تواند به‌طور قابل توجهی درک آن‌ها از مسئولیت‌های اجتماعی را تقویت کند. بازی رایانه‌ای *سیم‌بستی* یا *شهرها: اقیانوس* نمونه‌های مناسبی از این نوع بازی‌ها هستند که کاربران را به‌عنوان مدیران شهری درگیر می‌کنند. در این بازی‌ها، کاربران باید تصمیماتی اتخاذ کنند که بر رفاه عمومی تأثیر می‌گذارد، از جمله مسائل محیط‌زیستی، اقتصادی و اجتماعی (Lam, 2015: 306). این شبیه‌سازی‌ها به کاربران این آگاهی را می‌دهند که اقدامات فردی آن‌ها در یک جامعه می‌تواند اثرات گسترده‌تری داشته باشد و به درک بهتری از مسئولیت‌های اجتماعی و تأثیرات تصمیماتشان برسند.

سومین مؤلفه، ترویج رفتارهای اخلاقی و اجتماعی است. بسیاری از بازی‌ها به‌ویژه در قالب‌های داستانی یا تعاملی از کاربران می‌خواهند که ارزش‌های انسانی مانند صداقت، عدالت، احترام به تفاوت‌ها و همبستگی اجتماعی را در موقعیت‌های مختلف به‌کار ببرند. برای نمونه، بازی رایانه‌ای *زندگی عجیب/ست*، داستان یک دختر نوجوان به نام مکس را روایت می‌کند که با قدرت تغییر زمان خود، در موقعیت‌های اخلاقی پیچیده‌ای قرار می‌گیرد. در این بازی، تصمیمات اخلاقی که مکس می‌گیرد نه تنها بر شخصیت‌ها بلکه بر کل روند داستان تأثیر می‌گذارد. این بازی از کاربران می‌خواهد که درک عمیقی از تصمیمات اخلاقی داشته باشند و تأثیرات آن‌ها را بر روابط انسانی و جامعه در نظر بگیرند. در نتیجه، بازی‌ها به‌طور غیرمستقیم به آموزش مسئولیت اجتماعی پرداخته و کاربران را تشویق می‌کنند که تأثیرات تصمیمات خود را بر جامعه و افراد دیگر در نظر بگیرند (Steinemann et. al., 2017: 61).

چهارمین مؤلفه، تعامل گروهی و همکاری است. در بسیاری از بازی‌های چندنفره یا تیمی، مسئولیت‌های اجتماعی از طریق همکاری گروهی و تعاملات اجتماعی شکل می‌گیرد. در این بازی‌ها، کاربران باید به‌عنوان یک تیم برای رسیدن به اهداف مشترک همکاری کنند و این تجربه به آن‌ها مهارت‌های اجتماعی و مسئولیت‌پذیری در روابط انسانی می‌آموزد. بازی‌هایی مانند *زیاده‌پز!* نمونه‌هایی از این نوع بازی‌ها هستند که در آن‌ها کاربران باید با یکدیگر همکاری کرده و تصمیمات مشترک برای حل مشکلات گروهی اتخاذ کنند. در این بازی‌ها، مسئولیت اجتماعی

نه تنها به فرد بلکه به گروهی که فرد در آن عضو است نیز تعمیم داده می‌شود، زیرا کاربران به‌طور مستقیم تحت تأثیر تصمیم‌ها و عملکرد یکدیگر قرار دارند. در نهایت، الگوی آموزش مسئولیت اجتماعی از طریق روایت‌های تعاملی به‌طور مؤثری به پرورش مهارت‌های شهروندی و اخلاقی در کاربران کمک می‌کند و این نوع بازی‌ها می‌توانند به‌عنوان یک ابزار آموزشی جذاب و تأثیرگذار در زمینه مسئولیت اجتماعی شناخته شوند.

روش‌شناسی

این پژوهش با هدف تحلیل ظرفیت آموزشی روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای در پرورش مهارت‌های شهروندی بر پایه مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی طراحی و اجرا شده است. در این راستا، از روش‌شناسی کیفی و تحلیل محتوای تماتیک برای شناسایی مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی و تأثیر آن‌ها بر مهارت‌های شهروندی استفاده گردید. پژوهش به‌طور خاص بر بازی‌هایی تمرکز دارد که دارای مکانیزم‌های تعاملی در زمینه مسائل اجتماعی و اخلاقی باشند. از این‌رو در ابتدا، طراحی پژوهش با توجه به هدف اصلی آن که بررسی نقش بازی‌های رایانه‌ای در پرورش مهارت‌های شهروندی است، انجام شد. چارچوب مفهومی این پژوهش از مفاهیم آموزش مسئولیت اجتماعی و بازی‌های جدی نشأت می‌گیرد و بر اساس این مبانی، مفاهیمی چون همدلی، مشارکت جمعی، اخلاقیات، و تعهد اجتماعی، که ریشه در ادبیات آموزش شهروندی و روانشناسی اجتماعی دارند، به‌عنوان پایه‌های اصلی مورد استفاده قرار گرفتند.

در این مرحله، جامعه مورد مطالعه شامل بازی‌های رایانه‌ای بود که واجد سازوکارهای تعاملی مبتنی بر تصمیم‌گیری اخلاقی با پیامدهای درون‌جهانی بودند. انتخاب نمونه‌ها بر اساس راهبرد نمونه‌گیری هدفمند و مبتنی بر ملاک‌های عملیاتی صورت گرفت. فرایند انتخاب در سه گام شناسایی، غربالگری و درون‌گنجانی انجام شد. در مرحله شناسایی، فهرستی جامع از عناوین منتشرشده بین سال‌های ۲۰۰۷ تا ۲۰۲۲ از طریق فروشگاه‌های دیجیتال، فهرست‌های پژوهشی و آموزشی، و گزارش‌های تخصصی گردآوری گردید. معیارهای ورود شامل وجود روایت تعاملی و انتخاب‌های معنادار مؤثر بر سرنوشت شخصیت‌ها یا جامعه درون بازی، بازنمایی حداقل یکی از مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی، دسترس‌پذیری داده‌های تحلیلی جهت بازبینی، تنوع در ژانر و مقیاس تولید همراه با بافت‌های اجتماعی-فرهنگی متفاوت برای افزایش قابلیت انتقال، و رعایت ملاحظات سنی بودند. در مقابل، معیارهای خروج شامل بازی‌های صرفاً رقابتی فاقد عاملیت روایی، بازانتشارهای بدون تغییر در ساختار روایی، و عناوینی بود که خشونت عریان در آن‌ها

بدون چارچوب تصمیم‌گیری اخلاقی غالب دیده می‌شد. فرایند غربالگری به‌صورت مستقل توسط پژوهشگر انجام گرفت و در نهایت، ۲۴ بازی که واجد تمامی ملاک‌های ورود بودند، به‌عنوان نمونه نهایی برای تحلیل انتخاب شدند.

بازی‌های رایانه‌ای مانند *آخرین/از ما بخش دوم*^۱ و *این جنگ من*^۲ با بررسی عمیق مسائل اخلاقی و اجتماعی، کاربران را در موقعیت‌هایی قرار می‌دهند که باید تصمیمات اخلاقی پیچیده‌ای بگیرند که بر روابط انسانی و جامعه تأثیر می‌گذارد. این بازی‌ها به‌ویژه بر مفاهیمی مانند همدلی، فداکاری، و مسئولیت فردی و جمعی تأکید دارند. بازی‌هایی نظیر *دیترویت: انسان‌شدن*^۳ و *مد/رک، لطفاً*^۴ با طرح مسائل حقوق بشری و اجتماعی، از کاربران می‌خواهند تا در موقعیت‌های اخلاقی دشوار، تصمیماتی بگیرند که تأثیرات بلندمدتی بر جامعه دارند.

در بازی‌هایی مانند *شهرها: افق‌ها*^۵ و *سیم‌سیتی*^۶، کاربران به‌عنوان مدیران شهری باید تصمیمات مسئولانه‌ای در زمینه توسعه پایدار، مدیریت منابع و رفاه اجتماعی اتخاذ کنند. این بازی‌ها به‌طور مستقیم با مفاهیم مسئولیت اجتماعی در مدیریت و بهبود شرایط زندگی شهروندان در تعامل هستند. بازی‌هایی مانند *ماینکرفت*^۷ و *زیاده‌پز*^۸ نیز از جنبه‌های همکاری تیمی و مدیریت منابع بهره‌برداری می‌کنند، که می‌تواند در پرورش مهارت‌های اجتماعی و شهروندی مؤثر باشد. همچنین، بازی‌هایی نظیر *داستان طاعون: مرثیه*^۹ و *زندگی عجیب است*^{۱۰} که به‌طور خاص بر بحران‌های اجتماعی و فردی تمرکز دارند، به کاربران این امکان را می‌دهند که از طریق تعاملات داستانی و انتخاب‌های اخلاقی، درک بهتری از مسائل انسانی و اجتماعی پیدا کنند. در نهایت، بازی‌هایی مانند *ویچر ۳: شکار وحشی*^{۱۱} و *رهاشده برای مرگ*^{۱۲} با توجه به اینکه کاربران در آن‌ها با تصمیمات اخلاقی و بحران‌های اجتماعی روبرو هستند، به‌طور غیرمستقیم در پرورش مهارت‌های شهروندی و مسئولیت اجتماعی نقش دارند. این بازی‌ها که در جدول شماره یک مشخص شده است، به‌طور کلی به‌عنوان نمونه‌هایی از بازی‌های رایانه‌ای هستند که می‌توانند

1. The Last of Us Part II

2. This War of Mine

3. Detroit: Become Human

4. Papers, Please

5. Cities: Skylines

6. SimCity

7. Minecraft

8. Overcooked!

9. A Plague Tale: Requiem

10. Life is Strange

11. The Witcher 3: Wild Hunt

12. Left 4 Dead

درک عمیقی از مسئولیت اجتماعی و مهارت‌های شهروندی را از طریق تجربیات بازی‌محور به کاربران منتقل کند.

جدول شماره یک: بازی‌های رایانه‌ای مطالعه شده

عنوان بازی	سال انتشار	عنوان بازی	سال انتشار
A Plague Tale: Requiem	2022	Cities: Skylines	2015
Life Is Strange: True Colors	2021	Life is Strange	2015
It Takes Two	2021	The Witcher 3: Wild Hunt	2015
Democracy 4	2020	Undertale	2015
Final Fantasy VII Remake	2020	This War of Mine	2014
Tell Me Why	2020	Papers, Please	2013
The Last of Us Part II	2020	SimCity	2013
Detroit: Become Human	2018	Spec Ops: The Line	2012
Life is Strange 2	2018	The Walking Dead	2012
Bury Me, My Love	2017	Minecraft	2011
Beholder	2016	Left 4 Dead	2008
Overcooked!	2016	Mass Effect	2007

برای جمع‌آوری داده‌ها، تحلیل محتوای کیفی بازی‌های منتخب و مطالعه اسنادی شامل مقالات، کتاب‌ها، و نقدهای بازی انجام شد. تجربه مستقیم بازی‌ها توسط پژوهشگر به‌منظور درک مکانیزم‌های تعاملی و روایت‌ها در مرحله بازیابی عمیق صورت گرفت. سپس، داده‌ها از طریق ثبت موقعیت‌های مرتبط با مسئولیت اجتماعی، همچون انتخاب‌های اخلاقی، تعاملات گروهی، و پیامدهای تصمیمات، استخراج شد. در این مرحله، ویدیویی از صحنه‌های کلیدی بازی ضبط و دیالوگ‌ها یادداشت‌برداری شدند. تمامی جزئیات مهم برای تحلیل دقیق رابط کاربری مستند گردیدند. صحنه‌های کلیدی صرفاً با هدف بازیابی و ثبت دقیق روایت‌ها ضبط شدند و تحلیل بصری مستقلی بر اساس آن‌ها انجام نگرفت؛ بنابراین داده‌های تصویری نقش ابزاری پشتیبان در صحت‌سنجی تحلیل‌های روایی داشته و به‌عنوان داده‌های تحلیلی مستقل مورد استفاده قرار نگرفتند.

در پژوهش حاضر، تحلیل داده‌ها بر پایه روش تحلیل تماتیک و با هدف شناسایی و تبیین الگوهای مفهومی مرتبط با مسئولیت اجتماعی و مهارت‌های شهروندی در روایت‌های بازی‌های رایانه‌ای انجام شد. فرایند تحلیل در سه مرحله اصلی شامل کدگذاری باز، محوری و انتخابی پیش رفت. در مرحله نخست، داده‌های استخراج‌شده از روایت‌ها، تصمیم‌های اخلاقی و ساختارهای تعاملی بازی‌ها به‌صورت خطبه‌خط مرور شدند تا مفاهیم اولیه‌ای همچون همدلی، پاسخگویی،

آگاهی اجتماعی و حفاظت از محیط‌زیست شناسایی کردند. در مرحله دوم، کدهای هم‌معنا و مرتبط در قالب تم‌های میانی و محورهای مفهومی سامان‌دهی شدند؛ برای نمونه، مؤلفه‌هایی نظیر پاسخگویی و احترام به حقوق دیگران ذیلتم کلان رفتار شهروندی مسئولانه و مفاهیمی چون همدلی و توانمندسازی در محور رشد اخلاقی و اجتماعی تجمیع شدند. در مرحله پایانی، کدگذاری انتخابی به‌منظور تلفیق تم‌ها با چارچوب نظری آموزش مسئولیت اجتماعی انجام شد تا یک مدل مفهومی منسجم از فرایند شکل‌گیری مسئولیت اجتماعی در بازی‌ها حاصل گردد. اعتبار روش‌شناختی تحلیل از طریق بازخوانی مکرر داده‌ها و بازبینی درونی پژوهشگر تضمین شد. با توجه به ماهیت متنی و دیجیتال داده‌ها و تمرکز پژوهش بر تحلیل روایت‌ها، استفاده از نرم‌افزارهای تحلیل کیفی یا سنجش توافق بین کدگذار ضرورت نداشت؛ باین‌حال، نظام کدگذاری به‌صورت شفاف و مستند تدوین شد تا قابلیت بازبینی و ارزیابی مجدد فراهم باشد. همچنین برای تقویت روایی یافته‌ها، از راهبرد مثلث‌سازی استفاده شد؛ بدین‌صورت که داده‌ها از منابع متنوعی شامل اسناد تحلیلی، گزارش‌های تخصصی بازی‌ها، و یادداشت‌های مشاهداتی پژوهشگر تلفیق گردید تا تصویری جامع و چندوجهی از بازنمایی مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی در بازی‌های منتخب به دست آید. در نهایت، اعتبار درونی پژوهش از طریق تطبیق مداوم یافته‌ها با چارچوب نظری و اعتبار بیرونی از طریق انتخاب نمونه‌های متنوع از نظر ژانر، مقیاس تولید و زمینه فرهنگی تضمین شد.

یافته‌ها

مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای

مسئولیت اجتماعی به معنای مجموعه‌ای از تعهدات فردی است که به‌طور داوطلبانه در قبال جامعه، دیگران و محیط‌زیست انجام می‌شود و می‌تواند بر جنبه‌های مختلف فردی، اجتماعی و جمعی تأثیر بگذارد. در بازی‌های رایانه‌ای، این مسئولیت اجتماعی از طریق طراحی بازی‌ها و داستان‌های آن‌ها به شکلی مؤثر و جذاب به کاربران منتقل می‌شود. هر بازی می‌تواند یک یا چند مؤلفه از مسئولیت اجتماعی را در بر داشته باشد که باعث بیداری و آگاهی بیشتر کاربران در زمینه مسائل اجتماعی می‌شود.

آگاهی اجتماعی یکی از مؤلفه‌های کلیدی مسئولیت اجتماعی است که در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به‌طور مؤثری به کاربران کمک کند تا با مسائل و مشکلات اجتماعی درگیر شوند. در

این نوع بازی‌ها، کاربران در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرند که مجبور به درک و شناخت بحران‌ها و چالش‌های اجتماعی مانند فقر، نابرابری، حقوق بشر و مسائل زیست‌محیطی می‌شوند. بازی‌ها از طریق شبیه‌سازی‌ها و داستان‌های پیچیده این مسائل را به صورت غیرمستقیم به کاربران معرفی کرده و به‌طور عمیق‌تری آن‌ها را وارد درک واقعیت‌های اجتماعی می‌کنند. این نوع بازی‌ها نه تنها بینش کاربران را نسبت به بحران‌ها و مشکلات جهانی تقویت می‌کنند بلکه آن‌ها را به تفکر و درک بهتر پیامدهای اجتماعی در دنیای واقعی ترغیب می‌کنند (Greitemeyer & Osswald, 2010: 799). برای مثال، در بازی‌هایی که کاربران مجبور به اتخاذ تصمیمات اخلاقی در موقعیت‌های دشوار می‌شوند، آن‌ها با تأثیرات انتخاب‌های خود بر دیگران و جامعه آشنا می‌شوند و به این ترتیب آگاهی اجتماعی‌شان افزایش می‌یابد.

همدلی، به عنوان یکی دیگر از مولفه‌های مسئولیت اجتماعی، در بازی‌های رایانه‌ای به خوبی می‌تواند به تقویت احساس همدردی و درک نیازهای دیگران کمک کند. در این بازی‌ها، کاربران با شخصیت‌ها و شرایط مختلفی روبه‌رو می‌شوند که به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم به توجه و حمایت نیاز دارند. بازی‌ها می‌توانند به‌طور خاص موقعیت‌هایی را ایجاد کنند که در آن کاربران باید تصمیماتی بگیرند که به نیازهای دیگران پاسخ دهد و در این راه از منافع شخصی خود چشم‌پوشی کنند. این نوع بازی‌ها معمولاً به‌طور مستقیم یا غیرمستقیم پیام‌هایی در مورد ضرورت کمک به دیگران و درک عواطف و نیازهای دیگران منتقل می‌کنند. به عنوان مثال، در بازی‌هایی که شخصیت‌ها با مشکلات روحی و روانی دست و پنجه نرم می‌کنند، کاربران باید تصمیماتی اتخاذ کنند که ممکن است زندگی دیگران را تحت تأثیر قرار دهد (Madigan, 2016: 184). این نوع تصمیم‌گیری‌ها باعث می‌شود که کاربران به‌طور عمیق‌تری نسبت به احساسات و وضعیت دیگران همدلی نشان دهند.

تعهد به اصول اخلاقی و ارزش‌های انسانی، یکی دیگر از مولفه‌های مهم مسئولیت اجتماعی است که در بازی‌های رایانه‌ای به‌طور چشمگیری مشاهده می‌شود. در این بازی‌ها، کاربران باید انتخاب‌هایی را انجام دهند که با اصول اخلاقی و ارزش‌های انسانی همچون انصاف، عدالت، صداقت و احترام به حقوق دیگران هم‌خوانی داشته باشد. این تصمیمات ممکن است تأثیرات عمیق و بلندمدتی بر دنیای بازی و شخصیت‌های آن داشته باشد. از آنجا که بسیاری از بازی‌ها کاربران را در موقعیت‌های اخلاقی قرار می‌دهند، آن‌ها را مجبور می‌کنند که درک کنند چگونه تصمیمات فردی و اخلاقی می‌تواند بر دیگران و جامعه تأثیر بگذارد (Schrier, 2021: 119). این مؤلفه به‌ویژه در بازی‌هایی که عواقب تصمیمات اخلاقی برای شخصیت‌های بازی مشخص و مشهود است،

اهمیت بیشتری پیدا می‌کند و به کاربران این امکان را می‌دهد که تأثیرات اعمال خود را در دنیای واقعی نیز بهتر درک کنند.

مشارکت فعال در جامعه یکی از دیگر مولفه‌های مسئولیت اجتماعی است که در بازی‌های چندنفره و آنلاین به‌خوبی نمایان می‌شود. در این بازی‌ها، کاربران باید به‌طور فعال در حل مشکلات اجتماعی و همکاری برای رسیدن به اهداف مشترک مشارکت کنند. این نوع بازی‌ها کاربران را ترغیب می‌کنند که در فرآیندهای گروهی و اجتماعی نقش مؤثری ایفا کنند و در تلاش برای بهبود وضعیت جمعی و اجتماعی جامعه مجازی و واقعی خود باشند. این مشارکت‌ها در بازی‌ها می‌تواند به‌شکل همکاری‌های تیمی، حمایت از یکدیگر در برابر چالش‌ها و مسائل اجتماعی و کمک به یکدیگر در هنگام بحرانی شدن شرایط نمایان شود (McGonigal, 2011: 306). این نوع بازی‌ها به‌طور چشمگیری مهارت‌های اجتماعی و توانمندی‌های گروهی کاربران را در دنیای واقعی تقویت می‌کند و به آن‌ها می‌آموزد که چگونه می‌توانند در موقعیت‌های واقعی نیز به‌طور مؤثر با دیگران همکاری کنند.

پاسخگویی و شفافیت در رفتارها یکی دیگر از مولفه‌های حیاتی مسئولیت اجتماعی است. در بازی‌های رایانه‌ای، کاربران باید برای تصمیمات و اقدامات خود مسئولیت بپذیرند و در صورت بروز اشتباهات، پیامدهای آن‌ها را بپذیرند. این مؤلفه می‌تواند به‌طور مؤثر کاربران را به پذیرش مسئولیت‌های خود در دنیای واقعی سوق دهد. بازی‌هایی که در آن‌ها پیامدهای انتخاب‌ها و رفتارها به‌طور واضح و آشکار دیده می‌شود، می‌توانند به کاربران مفهوم پاسخگویی و شفافیت را به‌طور ملموس نشان دهند. در چنین بازی‌هایی، اشتباهات یا تصمیمات نادرست می‌تواند عواقب شدیدی برای دیگر شخصیت‌ها داشته باشد و این باعث می‌شود که کاربران بیشتر به پیامدهای اعمال خود فکر کنند و در قبال آن‌ها پاسخگو باشند (Flanagan & Nissenbaum, 2014: 149). احترام به حقوق فردی و جمعی در بازی‌های رایانه‌ای به‌طور ویژه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد. در بسیاری از بازی‌ها، کاربران با شخصیت‌هایی روبه‌رو می‌شوند که به حقوق انسانی و آزادی‌های فردی خود نیاز دارند. بازی‌هایی که به مسائلی همچون حقوق بشر، عدالت و آزادی‌های فردی پرداخته‌اند، به کاربران این امکان را می‌دهند که اهمیت رعایت حقوق دیگران را درک کنند و به مبارزه برای این حقوق پرداخته و از آن دفاع کنند. در این بازی‌ها، کاربران اغلب با چالش‌هایی مواجه می‌شوند که از آن‌ها می‌خواهد در مقابل ظلم و بی‌عدالتی ایستادگی کنند و برای حقوق دیگران تلاش کنند (Schrier, 2021: 184). چنین بازی‌هایی می‌توانند به کاربران کمک کنند تا از تجربیات بازی برای ارتقای ارزش‌های انسانی و اجتماعی در دنیای واقعی استفاده کنند.

حفاظت از محیط‌زیست نیز یکی از مولفه‌های مسئولیت اجتماعی است که بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌طور مؤثری به آن پرداخته و کاربران را به مسئولیت‌پذیری در قبال محیط‌زیست ترغیب کنند. در این بازی‌ها، کاربران با انتخاب‌هایی روبه‌رو می‌شوند که می‌تواند بر محیط‌زیست تأثیر بگذارد. این انتخاب‌ها معمولاً بر روی منابع طبیعی، آلودگی‌ها و تخریب‌های زیست‌محیطی تأثیر دارند (O'Hagan, 2023: 100). بازی‌هایی که بر مبنای مدیریت منابع طبیعی و رعایت اصول زیست‌محیطی طراحی شده‌اند، می‌توانند کاربران را آگاه کنند که چگونه تصمیمات فردی می‌تواند بر دنیای طبیعی اطراف ما تأثیر بگذارد و چه پیامدهایی برای محیط‌زیست و منابع طبیعی خواهد داشت.

تعامل و همکاری با دیگران در بازی‌های رایانه‌ای به معنای توانایی تعامل و همکاری با دیگران برای رسیدن به اهداف مشترک است. این مؤلفه به‌طور ویژه‌ای در بازی‌های چندنفره دیده می‌شود که در آن‌ها کاربران باید با همکاران خود تعامل کنند و در جهت حل مسائل گروهی و جمعی تلاش کنند (Squire, 2011: 162). این نوع بازی‌ها می‌توانند به کاربران مهارت‌های اجتماعی و همکاری در گروه‌ها را آموزش دهند و آن‌ها را ترغیب کنند که در دنیای واقعی نیز برای حل مشکلات جمعی و اجتماعی با دیگران همکاری کنند.

پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی یکی دیگر از مولفه‌های مسئولیت اجتماعی است که در بازی‌های رایانه‌ای می‌تواند به‌طور مؤثر به کاربران آموزش دهد. این مؤلفه شامل جلوگیری از مشکلاتی همچون فقر، تبعیض و خشونت است. بازی‌ها می‌توانند به کاربران نشان دهند که چگونه با اتخاذ تصمیمات درست می‌توان از ایجاد بحران‌های اجتماعی جلوگیری کرد. بازی‌هایی که به‌طور غیرمستقیم و از طریق داستان‌پردازی به پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی می‌پردازند، به‌طور مؤثری می‌توانند مسئولیت اجتماعی کاربران را در قبال مسائل انسانی و اجتماعی تقویت کنند (Schrier, 2021: 206).

توانمندسازی دیگران نیز در بازی‌های رایانه‌ای به معنای کمک به رشد و پیشرفت دیگران است. در چنین بازی‌هایی، کاربران باید منابع و مهارت‌های خود را برای کمک به دیگران در جهت رسیدن به اهداف‌شان به‌اشتراک بگذارند. این نوع بازی‌ها به‌طور غیرمستقیم کاربران را تشویق می‌کنند تا در دنیای واقعی نیز به‌طور مؤثری در توانمندسازی دیگران مشارکت کنند و برای آن‌ها فرصت‌های رشد فراهم آورند (Hamdan et. al., 2023). جدول شماره دو، فرایند کدگذاری مولفه‌های مسئولیت اجتماعی را معرفی می‌کند.

جدول شماره دو: فرایند کدگذاری سه مرحله‌ای مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی در

بازی‌های رایانه‌ای

کد باز (گزاره‌های اولیه)	کد محوری (مفهوم میانی)	کد انتخابی (مؤلفه نهایی)
نمایش بحران‌هایی مانند فقر یا آلودگی در روایت بازی	شناخت بحران‌ها و مسائل اجتماعی از طریق شبیه‌سازی	آگاهی اجتماعی
قرار گرفتن کاربر در موقعیت کمک به شخصیت آسیب‌پذیر	تجربه همدردی و حساسیت اخلاقی	همدلی
الزام کاربر به انتخاب میان عدالت یا منافع فردی	تصمیم‌گیری مبتنی بر ارزش‌های اخلاقی	تعهد به اصول اخلاقی و ارزش‌های انسانی
مأموریت‌های گروهی نیازمند همکاری کاربران	تمرین کنش جمعی و کار تیمی	مشارکت فعال در جامعه
نمایش پیامد مستقیم انتخاب‌ها بر سرنوشت جامعه بازی	پذیرش نتایج و پاسخگویی به پیامدها	پاسخگویی و شفافیت در رفتارها
ایجاد چالش‌هایی برای دفاع از حقوق اقلیت‌ها	حساسیت نسبت به آزادی‌ها و عدالت اجتماعی	احترام به حقوق فردی و جمعی
مأموریت‌هایی با محور حفاظت از منابع طبیعی	آگاهی و عمل به مسئولیت زیست‌محیطی	حفاظت از محیط‌زیست
تعامل با شخصیت‌های غیرقابل بازی برای رسیدن به هدف مشترک	تقویت مهارت‌های ارتباطی و حل مسئله جمعی	تعامل و همکاری با دیگران
سناریوهایی درباره مقابله با خشونت یا تبعیض	یادگیری پیشگیرانه از آسیب‌های اجتماعی	پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی
امکان کمک به پیشرفت شخصیت‌های ضعیف‌تر	تقویت مهارت توانمندسازی و حمایت اجتماعی	توانمندسازی دیگران

تمامی این مولفه‌ها در بازی‌های رایانه‌ای به‌طور یکپارچه به کاربران این امکان را می‌دهند که در دنیای مجازی مسئولیت‌پذیری اجتماعی را تجربه کنند و این تجارب را به دنیای واقعی خود منتقل کنند. این نوع بازی‌ها به‌طور مؤثر می‌توانند به ارتقای مسئولیت اجتماعی و اخلاقی کاربران کمک کنند و آنان را برای ایفای نقش مؤثر در جامعه ترغیب نمایند.

مزایای بهره‌گیری از بازی‌های رایانه‌ای در آموزش مهارت‌های شهروندی

بازی‌های رایانه‌ای در دنیای امروز به ابزاری بسیار اثرگذار و قدرتمند در فرآیند یادگیری و پرورش مهارت‌های شهروندی تبدیل شده‌اند. این بازی‌ها دیگر تنها برای سرگرمی و گذراندن وقت

نیستند، بلکه به عنوان یک وسیله آموزشی پیشرفته وارد عرصه شده‌اند و به کمک توسعه مهارت‌های اجتماعی، اخلاقی و مسئولیتی آمده‌اند. با استفاده از شبیه‌سازی‌های تعاملی، بازی‌ها به کاربران این فرصت را می‌دهند که در موقعیت‌های مختلف اجتماعی قرار بگیرند و از این طریق مفاهیم پیچیده‌ای همچون آگاهی اجتماعی، احساس مسئولیت و مهارت‌های حل مسأله را در خود تقویت کنند. این نوع یادگیری، به‌ویژه برای نسل‌های نوجوان و جوان که در دوران شکل‌گیری شخصیت و هویت اجتماعی خود هستند، می‌تواند تأثیرات بلندمدت و معناداری بر رفتار و نگرش‌های اجتماعی آن‌ها داشته باشد.

یکی از جنبه‌های برجسته بازی‌های رایانه‌ای، توانایی آن‌ها در شبیه‌سازی مشکلات و چالش‌های اجتماعی و جهانی است. این بازی‌ها به کاربران این امکان را می‌دهند که به‌طور غیرمستقیم با مسائلی چون فقر، نابرابری اجتماعی، حقوق بشر، بحران‌های زیست‌محیطی، و مسائل اقتصادی روبه‌رو شوند. بازی‌ها معمولاً شرایط پیچیده‌ای را شبیه‌سازی می‌کنند که نیاز به تفکر و تحلیل عمیق دارند. این وضعیت‌ها به کاربران کمک می‌کند تا از زاویه‌ای جدید و عمیق‌تر به مسائل اجتماعی نگاه کنند و تأثیرات آن‌ها را در سطح جهانی درک کنند. به عنوان مثال، در بسیاری از بازی‌ها، کاربران مجبور به اتخاذ تصمیماتی هستند که نه تنها تأثیرات اقتصادی دارند، بلکه می‌توانند بر کیفیت زندگی افراد و جوامع نیز تأثیرگذار باشند. در این فرایند، کاربران یاد می‌گیرند که مسائل اجتماعی نه تنها بر یک گروه یا کشور خاص تأثیر می‌گذارد، بلکه اثرات جهانی دارند و این آگاهی اجتماعی به‌طور مستقیم باعث رشد همدلی، حساسیت به مسائل اجتماعی و تحریک تفکر انتقادی در مورد چالش‌های جهانی می‌شود.

در دنیای بازی‌های رایانه‌ای، تصمیمات کاربران اغلب تأثیرات ملموس و واقعی بر دنیای بازی دارند. این تأثیرات می‌توانند مثبت یا منفی باشند و مستقیماً بر وضعیت شخصیت‌ها و جوامع بازی تأثیر بگذارند. این تجربه به‌طور غیرمستقیم می‌تواند مسئولیت اجتماعی را در کاربران تقویت کند. وقتی کاربران متوجه می‌شوند که هر انتخابی که می‌کنند می‌تواند پیامدهایی در دنیای بازی داشته باشد، به‌ویژه تصمیماتی که در دنیای واقعی مشابه آن‌ها را اتخاذ می‌کنند، به پیامدهای اجتماعی و زیست‌محیطی تصمیمات خود فکر خواهند کرد. برای مثال، یک کاربر ممکن است در بازی تصمیم بگیرد که منابع طبیعی را به‌طور بی‌رویه مصرف کند که این عمل می‌تواند منجر به آلودگی یا تخریب محیط‌زیست شود. این نوع تجارب باعث می‌شود که کاربران در دنیای واقعی نیز به تأثیرات منفی تصمیمات خود بر جامعه و محیط‌زیست حساس‌تر شوند و در تعاملات اجتماعی روزمره خود مسئولیت‌پذیرتر عمل کنند.

یکی دیگر از ویژگی‌های بارز بازی‌های رایانه‌ای، ایجاد فرصت برای تقویت مهارت‌های حل مسأله اجتماعی است. در بازی‌هایی که بر مسائل اجتماعی و چالش‌های گروهی تمرکز دارند، کاربران با مشکلات پیچیده‌ای روبه‌رو می‌شوند که نیاز به تفکر استراتژیک، همکاری با دیگران و اتخاذ تصمیمات اخلاقی دارند. به‌عنوان مثال، در یک بازی شبیه‌سازی‌شده، کاربران ممکن است با بحران‌هایی مانند فساد، تبعیض یا خشونت روبه‌رو شوند که برای حل آن‌ها باید با دیگر شخصیت‌ها همکاری کرده، منابع محدود را به‌طور مؤثر تقسیم کرده و راه‌حل‌های اخلاقی را پیدا کنند. چنین بازی‌هایی به کاربران این فرصت را می‌دهند که بدون مواجهه با پیامدهای واقعی، مهارت‌های حل مسأله خود را تقویت کنند. این تجربه می‌تواند به‌ویژه در دنیای واقعی مفید باشد، زیرا افراد در دنیای اجتماعی با مشکلات پیچیده‌ای مواجه می‌شوند که نیاز به تصمیم‌گیری‌های استراتژیک و همکاری دارند.

علاوه بر مهارت‌های اجتماعی و حل مسأله، بازی‌های رایانه‌ای می‌توانند به‌طور مؤثر مهارت‌های اخلاقی را در کاربران تقویت کنند. این مهارت‌ها شامل احترام به حقوق دیگران، شفافیت در تصمیمات، همکاری و همدلی است. در بسیاری از بازی‌ها، کاربران باید انتخاب‌هایی بگیرند که تأثیرات مستقیمی بر دیگر شخصیت‌ها یا حتی جامعه مجازی دارند. این انتخاب‌ها می‌توانند در روابط میان شخصیت‌ها و در روند داستان بازی تأثیر بگذارند. به‌عنوان مثال، در برخی بازی‌ها، کاربران با این انتخاب روبه‌رو می‌شوند که به دیگر شخصیت‌ها کمک کنند یا خیر. این تصمیمات اخلاقی به کاربران یاد می‌دهند که در دنیای واقعی نیز باید مسئولانه عمل کنند و تصمیماتی بگیرند که به نفع جامعه و دیگران باشد. بازی‌های رایانه‌ای از طریق روایت‌های تعاملی به‌طور غیرمستقیم مهارت‌های اجتماعی مانند احترام به حقوق دیگران، رعایت انصاف و همکاری در محیط‌های اجتماعی را تقویت می‌کنند.

بازی‌های رایانه‌ای، با شبیه‌سازی موقعیت‌های اجتماعی و چالش‌های مختلف، به کاربران کمک می‌کنند تا آگاهی اجتماعی خود را تقویت کرده و مسئولیت‌های اجتماعی خود را درک کنند. علاوه بر این، مهارت‌های حل مسأله و اخلاقی که در این بازی‌ها تقویت می‌شوند، می‌توانند تأثیرات مثبتی بر رفتارهای روزمره و تصمیمات اجتماعی واقعی افراد بگذارند. بازی‌های رایانه‌ای به‌عنوان یک ابزار آموزشی و تربیتی، می‌توانند نقش کلیدی در شکل‌دهی به نگرش‌ها و رفتارهای مسئولانه اجتماعی در نسل‌های آینده ایفا کنند و آن‌ها را برای مواجهه با چالش‌های جهانی و مسائل اجتماعی آماده کنند. در نهایت، می‌توان چنین ادعا کرد که بازی‌های رایانه‌ای، با فراهم کردن فضایی برای تجربه‌های تعاملی و شبیه‌سازی مشکلات اجتماعی، به‌عنوان یک ابزار نوین

در فرآیند یادگیری و پرورش مهارت‌های شهروندی، تأثیرات مثبت و عمیقی در تربیت نسل‌های آگاه و مسئول دارند. این نوع بازی‌ها نه تنها به کاربران مهارت‌های اجتماعی و اخلاقی می‌آموزند، بلکه آن‌ها را به تفکر انتقادی و مسئولانه در مواجهه با مسائل جهانی و اجتماعی وامی‌دارند.

بحث

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهند که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای، ظرفیت بالایی در آموزش مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی دارند. این روایت‌ها با بهره‌گیری از سازوکارهایی مانند تصمیم‌گیری اخلاقی، روایت‌های چندشاخه، تعامل با شخصیت‌های متنوع و پیامدهای ملموس، تجربه‌ای اخلاقی و اجتماعی را برای کاربران خلق می‌کنند. در بسیاری از بازی‌های مورد مطالعه، کاربر در موقعیتی قرار می‌گیرد که ناگزیر از مواجهه با مسائل پیچیده اجتماعی است؛ از فقر و مهاجرت گرفته تا فساد، تبعیض، و تصمیم‌گیری‌های حساس درباره جان انسان‌ها. این موقعیت‌ها، بستر مناسبی برای درونی‌سازی ارزش‌هایی همچون احترام به حقوق دیگران، مسئولیت‌پذیری، همدلی و تعامل اجتماعی فراهم می‌سازند. در جدول شماره سه، کاربرست مهم‌ترین مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی که در بازی‌های رایانه‌ای شناسایی شده‌اند.

جدول شماره سه: کاربرست مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی در بازی‌های رایانه‌ای

مؤلفه‌ها	توضیحات	نمونه‌های روایی و تعاملی
آگاهی اجتماعی	بازی‌ها کاربر را با مسائل جهانی مانند فقر، جنگ، بحران‌های اجتماعی و نابرابری مواجه می‌کنند تا درکی عمیق‌تر از شرایط اجتماعی پیدا کند.	در This War of Mine کاربر باید میان تغذیه کودک یا نجات همسایه در محاصره تصمیم بگیرد؛ در Papers, Please دیالوگ مأمور مرزی: «اگر پناهنده را رد کنم، شاید خانواده‌اش بمیرد؛ اگر بپذیرم، قانون را شکسته‌ام».
همدلی	روایت‌ها از زاویه دید اقشار آسیب‌پذیر روایت می‌شوند و کاربر را در موقعیت تجربه احساسات و دردهای دیگران قرار می‌دهند.	در Bury Me, My Love پیام زن مهاجر به شوهرش: «اگر امشب عبور کنم شاید دیگر برنگردم». کاربر با پاسخ‌های عاطفی تصمیم‌ها را هدایت می‌کند.
تعهد به اصول اخلاقی و ارزش‌های انسانی	کاربر با تصمیم‌گیری‌هایی روبه‌رو می‌شود که باید میان منافع شخصی و ارزش‌های اخلاقی یکی را برگزیند.	در Life is Strange دیالوگ کلویی: «آیا دوستی‌مان ارزش از دست دادن حقیقت را دارد؟» کاربر باید میان وفاداری و صداقت انتخاب کند.

مشارکت فعال در جامعه	بازی‌ها کاربر را در نقش فردی قرار می‌دهند که در امور اجتماعی و سیاسی جامعه نقش دارد.	در Democracy 4 کاربر باید بین افزایش مالیات یا کاهش خدمات عمومی تصمیم بگیرد؛ هر تصمیم شاخص عدالت اجتماعی را تغییر می‌دهد.
پاسخگویی و شفافیت در رفتارها	تصمیمات کاربر نتایج مشخصی دارند که در روایت منعکس می‌شوند، و باعث می‌شوند کاربر مسئولیت انتخاب‌های خود را بپذیرد.	در Detroit: Become Human تصمیم برای نجات گروگان یا اطاعت از دستور مستقیماً بر اعتماد عمومی نسبت به اندرویدها اثر می‌گذارد.
احترام به حقوق فردی و جمعی	شخصیت‌های بازی دارای هویت مستقل و نیازهای شخصی‌اند؛ کاربر باید انتخاب‌هایی انجام دهد که با حقوق آنان سازگار باشد.	در The Witcher 3 شخصیت گرالت باید میان اجرای قرارداد یا نجات کودک نفرین‌شده تصمیم بگیرد؛ هر انتخاب بر زندگی دیگران اثر می‌گذارد.
حفاظت از محیط‌زیست	برخی بازی‌ها به بحران‌های زیست‌محیطی می‌پردازند و کاربر را درگیر تصمیماتی درباره حفاظت از منابع طبیعی می‌کنند.	در Final Fantasy VII Remake گفت‌وگوی بارت: «اگر ما زمین را نجات ندهیم، چه کسی نجاتمان می‌دهد؟» کاربر میان سود صنعتی و تخریب محیط انتخاب می‌کند.
تعامل و همکاری با دیگران	مشارکت گروهی و همکاری در حل مسائل یکی از محورهای کلیدی بسیاری از بازی‌های روایی است.	در It Takes Two پیشرفت تنها از طریق هماهنگی دقیق دو کاربر ممکن است؛ هر عمل ناهماهنگ شکست کل مأموریت را رقم می‌زند.
پیشگیری از آسیب‌های اجتماعی	روایت‌ها در قالب داستان‌هایی هشداردهنده نسبت به فساد، خشونت یا بی‌عدالتی، کاربر را نسبت به این مسائل حساس می‌کنند.	در Spec Ops: The Line کاربر در برابر استفاده از سلاح شیمیایی قرار می‌گیرد؛ پیامد انتخاب او ویرانی انسانی است.
توانمندسازی دیگران	بازی‌ها موقعیت‌هایی ایجاد می‌کنند که کاربر با حمایت از دیگر شخصیت‌ها، مسیر زندگی آنان را تغییر می‌دهد.	در Mass Effect کاربر می‌تواند اعضای تیم را با گفت‌وگو و تصمیم‌های اخلاقی به رهبری و خودباوری سوق دهد.

تحلیل جدول فوق نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی نه فقط بازنمای مسائل اجتماعی هستند، بلکه کنش تربیتی دارند. انتخاب‌های اخلاقی در بازی، ابزار بازنمایی صرف نیستند؛ بلکه تجربه‌ای آموزشی برای کاربر محسوب می‌شوند. این بازی‌ها با روایتی غیرمستقیم و درون‌ساختی، کاربران را به سطحی از تفکر اخلاقی و درک اجتماعی می‌رسانند که در دیگر رسانه‌ها کمتر یافت می‌شود. در این میان، مفاهیمی همچون همدلی و پاسخگویی بیشترین حضور را در روایت‌ها داشته‌اند؛ به‌ویژه در بازی‌هایی که از زاویه دید افراد در موقعیت‌های دشوار و حاشیه‌ای روایت

می‌شوند. همچنین بازی‌هایی که بر ساختارهای چندشاخه و تصمیم‌محور متکی هستند، بیشترین قابلیت را در انتقال مؤلفه‌های پیچیده مسئولیت اجتماعی نشان داده‌اند. به‌طور کلی، می‌توان گفت که روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای به عنوان شکلی نوین از روایت تربیتی، توانایی منحصر به فردی در آموزش ضمنی مسئولیت اجتماعی دارند. این بازی‌ها با طراحی معنادار، روایت عمیق، و کنش‌های چندوجهی، کاربر را نه فقط در مقام مخاطب، بلکه در جایگاه یک شهروند اخلاقی فعال قرار می‌دهند.

از سوی دیگر این یافته‌ها صرفاً به شناسایی مجموعه‌ای از مؤلفه‌ها ختم نمی‌شوند، بلکه امکان استخراج الگویی نظام‌مند از روند شکل‌گیری و تقویت مسئولیت اجتماعی در بستر روایت‌های تعاملی را فراهم می‌سازند. تحلیل‌ها نشان می‌دهد که این مؤلفه‌ها در کنار هم صرفاً عناصر پراکنده نیستند، بلکه در قالب یک فرایند تدریجی و پویا با یکدیگر ارتباط پیدا می‌کنند. این فرایند از بازنمایی موقعیت‌های اجتماعی و اخلاقی آغاز می‌شود، جایی که بازی با طرح چالش‌های واقعی، سطح آگاهی اجتماعی کاربر را برمی‌انگیزد و او را نسبت به مسائل پیرامونی حساس می‌سازد. در گام بعد، تجربه عاطفی و درگیری با سرنوشت شخصیت‌ها موجب می‌شود کاربر به همدلی دست یابد و خود را در جایگاه دیگری قرار دهد.

همدلی به عنوان بستر شکل‌گیری تعهد اخلاقی عمل می‌کند و کاربر را به انتخاب‌هایی سوق می‌دهد که میان منافع شخصی و اصول اخلاقی توازن برقرار کنند. پیامدهای درون‌روایتی این انتخاب‌ها، به‌ویژه زمانی که نتایج به‌طور ملموس در جهان بازی بازتاب می‌یابد، مسئولیت‌پذیری و پاسخگویی را تقویت می‌کند. در ادامه، ساختارهای چندنفره یا همکاری‌محور، امکان تجربه مشارکت جمعی و تعامل اجتماعی را فراهم می‌کنند و بدین ترتیب کاربر به تدریج از سطح فردی به سطح جمعی کنش ارتقا می‌یابد. این چرخه نهایتاً با توانمندسازی دیگران و حمایت از جمع کامل می‌شود و الگویی منسجم از حرکت از شناخت تا کنش اجتماعی ترسیم می‌گردد. بدین ترتیب، یافته‌ها نه تنها در سطح توصیف باقی نمی‌مانند، بلکه در قالب الگویی قابل تعمیم برای تحلیل آثار مشابه نیز عمل می‌کنند؛ الگویی که نشان می‌دهد چگونه بازی‌های روایت‌محور می‌توانند بستر یادگیری غیررسمی مسئولیت اجتماعی را در مسیر آگاهی، تجربه عاطفی، تعهد اخلاقی، پاسخگویی و کنش جمعی سامان دهند.

نتیجه‌گیری

پرسش محوری پژوهش حاضر چنین بود که بازی‌های رایانه‌ای، به‌ویژه آن‌هایی که از ساختار روایت تعاملی بهره می‌گیرند، چه ظرفیت‌هایی برای آموزش مؤلفه‌های مسئولیت اجتماعی دارند و چگونه می‌توان از این ظرفیت در جهت پرورش مهارت‌های شهروندی استفاده کرد. تحلیل یافته‌ها نشان داد که بازی‌های روایت‌محور نه صرفاً به بازنمایی مسائل اجتماعی و اخلاقی می‌پردازند، بلکه به واسطه طراحی انتخاب‌های چندلایه، پیامدهای اخلاقی و درگیری عاطفی کاربر با داستان، فرآیند یادگیری و درونی‌سازی ارزش‌ها را شبیه‌سازی می‌کنند. در این تجربه‌ها، کاربر در جایگاه یک کنشگر اخلاقی و اجتماعی قرار می‌گیرد که باید میان گزینه‌های دشوار و گاه متعارض دست به انتخاب بزند و پیامدهای آن را بپذیرد. این امر نشان می‌دهد که روایت‌های تعاملی بازی‌ها واجد الگوی آموزشی خاصی هستند که از آگاهی اجتماعی آغاز شده، از طریق همدلی و تعهد اخلاقی تداوم می‌یابد، با پاسخگویی و مشارکت اجتماعی گسترش پیدا می‌کند و نهایتاً به توانمندسازی جمعی و کنش شهروندانه ختم می‌شود. چنین الگویی می‌تواند چارچوبی نظری برای تحلیل سایر آثار مشابه نیز فراهم سازد.

مقایسه این یافته‌ها با پژوهش‌های پیشین نشان می‌دهد که اگرچه مطالعات گذشته عمدتاً بر تأثیر بازی‌ها بر مهارت‌های شناختی، انگیزشی یا همکاری گروهی متمرکز بوده‌اند، پژوهش حاضر توانسته است وجه مغفول آموزش غیررسمی شهروندی و مسئولیت اجتماعی را در کانون توجه قرار دهد. نوآوری پژوهش در این است که به جای تأکید صرف بر پیامدهای بیرونی بازی، ساختار درونی روایت و سازوکارهای تعاملی آن را به مثابه بستر یادگیری اخلاقی و اجتماعی تحلیل کرده است. این مقایسه روشن می‌سازد که بازی‌های رایانه‌ای قابلیت آن را دارند که در کنار نظام آموزشی رسمی، به‌عنوان رسانه‌های مکمل و ابزارهای تربیتی در پرورش نسل مشارکت‌جو و مسئول عمل کنند.

با وجود جامعیت نسبی نمونه‌های بررسی‌شده در این پژوهش، یکی از محدودیت‌های اصلی تمرکز غالب بر بازی‌های تولیدشده در بافت‌های فرهنگی غربی است. این تمرکز می‌تواند بر شیوه بازنمایی ارزش‌های اخلاقی و مؤلفه‌های شهروندی تأثیرگذار باشد و تعمیم‌پذیری نتایج را در زمینه‌های فرهنگی غیرغربی با احتیاط همراه سازد. از سوی دیگر، تفاوت‌های فرهنگی، اقتصادی و فنی در میزان دسترسی کاربران به بازی‌ها و درک روایی آن‌ها، از عواملی است که اگرچه در

تحلیل حاضر به صورت ضمنی در نظر گرفته شده، اما نیازمند واکاوی دقیق تر در مطالعات آتی است.

بر این اساس، چند مسیر پیشنهادی برای پژوهش های آینده قابل طرح است. نخست، مطالعات تطبیقی در بافت های فرهنگی متنوع می تواند به شناسایی تفاوت ها و شباهت های موجود در نحوه آموزش ارزش های شهروندی از طریق روایت های تعاملی بینجامد. دوم، تحلیل ژانر های گوناگون بازی از منظر بازنمایی مسئولیت اجتماعی، می تواند به فهم عمیق تری از سازوکار های الگوسازی اخلاقی در بستر های مختلف فرهنگی و رسانه ای کمک کند. سوم، ترکیب تحلیل های روایی با پژوهش های تجربی و میدانی، امکان سنجش عینی اثر بازی ها بر نگرش ها و رفتار های شهروندی را فراهم می سازد و زمینه ساز طراحی مداخلات آموزشی مؤثر تر خواهد بود. در سطح عملی نیز پیشنهاد می شود که طراحان بازی و سیاست گذاران آموزشی با بهره گیری از ظرفیت های روایت تعاملی، به توسعه و به کارگیری بازی هایی بپردازند که آموزش مسئولیت اجتماعی را در دل تجربه ای معنادار و در عین حال سرگرم کننده قرار می دهند. به طور کلی، یافته های این پژوهش نشان می دهد که بازی های رایانه ای، به ویژه آن هایی که بر پایه روایت های تعاملی طراحی شده اند، می توانند به عنوان الگویی نوین در آموزش غیر رسمی شهروندی عمل کنند. این رسانه ها با تلفیق تجربه زیسته دیجیتال، عاملیت اخلاقی و تعامل اجتماعی، بستری فراهم می سازند برای تربیت شهروندانی آگاه، مسئول و مشارکت جو در جهان معاصر.

References

- Abedi Kalroud, Y. S. & Ramezani Fini, M. (2025). The Application of Video Games in Improving the Learning of Social Studies Course Concepts. *Research in Social Studies Education*, 6(4), 107-129. doi: 10.48310/rsse.2025.4054 [in Persian]
- Alsaed, H. (2022). The Role of Public Education Schools in Developing Social Responsibility in the Light of Contemporary Global Trends. *Creative Education*, 13(9), 2754-2780. <https://doi.org/10.4236/ce.2022.139174>
- Asobo Studio. (2022). *A Plague Tale: Requiem* [Video game]. Focus Entertainment.
- Barab, S. A., Sadler, T. D., Heiselt, C., Hickey, D., & Zuiker, S. (2007). Relating Narrative, Inquiry, and Inscriptions: A Framework for Socio-Scientific Inquiry. *Journal of Science Education and Technology*, 16(1), 59-82. <https://doi.org/10.1007/s10956-006-9033-3>
- Baranowski, T., Buday, R., Thompson, D. I., & Baranowski, J. (2008). Playing for Real: Video Games and Stories for Health-Related Behavior Change. *American Journal of Preventive Medicine*, 34(1), 74-82. <https://doi.org/10.1016/j.amepre.2007.09.027>

- BioWare. (2007). *Mass Effect* [Video game]. Electronic Arts.
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt.
- Colossal Order. (2015). *Cities: Skylines* [Video game]. Paradox Interactive.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Video game]. Square Enix.
- Dontnod Entertainment. (2018). *Life is Strange 2* [Video game]. Square Enix.
- Dontnod Entertainment. (2020). *Tell Me Why* [Video game]. Xbox Game Studios.
- Esmaeeli Gojar, S. & Poorrostaei Ardakani, S. (2019). The Effect of Online Multi-player Educational Computer Games on Social Skills and Cognitive Abilities of Students. *Educational Psychology*, 15(51), 211-230. <https://doi.org/10.22054/jep.2019.38724.2537> [in Persian]
- Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at Play in Digital Games*. Massachusetts: The MIT Press.
- Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. London: Palgrave Macmillan.
- Gee, J. P. (2013). *Good Video Games and Good Learning: Collected Essays on Video Games, Learning and Literacy*. 2nd Edition. Lausanne: Peter Lang Publishing.
- Gentile, D. A., & Gentile, J. R. (2021). *Learning from Video Games (and Everything Else)*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Ghost Town Games. (2016). *Overcooked!* [Video game]. Team17.
- Greitemeyer, T., & Osswald, S. (2010). Playing Prosocial Video Games Increases Empathy and Decreases Schadenfreude. *Emotion*, 10(6), 796–802. <https://doi.org/10.1037/a0020194>
- Hamdan, F. A., Lara-Sánchez, A. J., & Arufe-Giráldez, V. (2023). Critical Thinking in Environmental Education through Digital Games Among Students. *Environment and Social Psychology*, 8(2). <https://doi.org/10.54517/esp.v8i2.1725>
- Hazelight Studios. (2021). *It Takes Two* [Video game]. Electronic Arts.
- Kahne, J., Middaugh, E., & Evans, C. (2009). *The Civic Potential of Video Games*. Massachusetts: The MIT Press.
- Koenitz, H., Barbara, J., & Eladhari, M. P. (2022). Interactive Digital Narrative (IDN): New Ways to Represent Complexity and Facilitate Digitally Empowered Citizens. *New Review of Hypermedia and Multimedia*, 28(1), 76–96. <https://doi.org/10.1080/13614568.2023.2181503>
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Lagrange, V. (2024). Fostering Empathy Through Inclusive Interactive Digital Narratives. In: Murray, J.T., Reyes, M.C. (Eds.), *Interactive Storytelling. ICIDS 2024. Lecture Notes in Computer Science*, Vol 15468. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-031-78450-7_16
- Lam, J. (2015). Collaborative Learning Using Social Media Tools in a Blended Learning Course. In: Cheung, S., Kwok, Lf., Yang, H., Fong, J., Kwan, R. (Eds.), *Hybrid Learning: Innovation in Educational Practices. ICHL 2015. Lecture Notes in Computer Science*, vol 9167. Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-20621-9_15

- Madigan, J. (2016). *Getting Gamers: The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.
- Maxis. (2013). *SimCity* [Video game]. Electronic Arts.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. London: Penguin Press.
- Mojang Studios. (2011). *Minecraft* [Video game]. Mojang Studios.
- Naughty Dog. (2020). *The Last of Us Part II* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- O'Hagan, M. (2023). Industrial Aspects: Globalization. In Wolf M. J. P. & Perron B. (Eds.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. 2nd Edition. 96-103. New York: Routledge.
- O'Mara, J. (2017). Narratives Come to Life Through Coding: Digital Game Making as Language and Literacy Curriculum. In Beavis, C., Dezuanni, M., & O'Mara, J. (Eds.), *Serious Play: Literacy, Learning and Digital Games*. 102-113. New York: Routledge.
- Peng, W., Lee, M., & Heeter, C. (2010). The Effects of a Serious Game on Role-Taking and Willingness to Help. *Journal of Communication*, 60(4), 723–742. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.2010.01511.x>
- Positech Games. (2020). *Democracy 4* [Video game]. Positech Games.
- Quandt, T., & Kowert, R. (Eds.). (2015). *The Video Game Debate: Unraveling the Physical, Social, and Psychological Effects of Digital Games*. New York: Routledge.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Ruggiero, D. (2015). The Effect of a Persuasive Social Impact Game on Affective Learning and Attitude. *Computers in Human Behavior*, 45, 213-221. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.062>
- Sánchez-Cabrero, R., & Mañoso-Pacheco, L. (2024). Editorial Introduction to Challenges of Teaching in Today's Society: Factors Involved in Educational Quality. *Social Sciences*, 13(2), 102. <https://doi.org/10.3390/socsci13020102>
- Schrier, K. (2021). *We the Gamers: How Games Teach Ethics and Civics*. Oxford: Oxford University 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*. New York: Teachers College Press.
- Steinemann, S.T., Iten, G.H., Opwis, K., Forde, S.F., Frasseck, L., & Mekler, E. D. (2017). Interactive Narratives Affecting Social Change. *Journal of Medical Psychology*, 29, 54–66. <https://doi.org/10.1027/1864-1105/a000211>
- Telltale Games. (2012). *The Walking Dead* [Video game]. Telltale Games.
- The Pixel Hunt. (2017). *Bury Me, My Love* [Video game]. Playdius.
- Toby Fox. (2015). *Undertale* [Video game]. Toby Fox.
- Valve. (2008). *Left 4 Dead* [Video game]. Valve.

Warm Lamp Games. (2016). *Beholder* [Video game]. Alawar Premium.
Yager Development. (2012). *Spec Ops: The Line* [Video game]. 2K Games.
11 bit studios. (2014). *This War of Mine* [Video game]. 11 bit studios.
3909 LLC. (2013). *Papers, Please* [Video game]. 3909 LLC.

