

Kant's Categories of Practical Reason and the World of Video Games: A Reflection on the Relationship between Moral Lawfulness and Causality in the Decision-Making Systems of Interactive Narratives

Ali Razizadeh 

Assistant Professor of Department of Media Arts, IRIB University, Qom, Iran. E-mail: ali.razizadeh@iribu.ac.ir

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received 29 April 2025

Received in revised form 18
May 2025

Accepted 19 May 2025

Published online 22 November
2025

Keywords:

Kantian Moral Philosophy,
Practical Reason, Autonomy,
Moral agency, Video Game
Studies, Interactive Narratives

ABSTRACT

Objective: This study adopts a philosophical and interdisciplinary approach to examine the relationship between the fundamental categories of Kantian practical reason such as the good will, duty, autonomy, and moral lawfulness and the decision-making structures within digital interactive narratives. The main question is whether these categories, which constitute the foundation of moral agency in Kantian ethics, can be meaningfully realized in environments where causality is not natural but rather artificially constructed and programmed.

Methods: Using an analytical-interpretive method and a comparative reading of philosophical concepts, the research explores the relation of these concepts to choice-based digital structures. Special attention is given to situations where decisions are made not out of inclination or consequences, but from a commitment to respect for the moral principle.

Results: The findings indicate that although the full realization of practical reason in digital structures faces significant limitations due to predesigned frameworks and restricted freedom, these environments offer opportunities for the internalization, exercise, and critical reflection on moral concepts. Interactive narratives create structured scenarios that invite players to confront experiences of duty-bound decision-making.

Conclusions: Video games, therefore, are not spaces where Kantian practical reason is fully actualized; rather, they provide platforms for rethinking the relationship between reason, freedom, and morality in artificial worlds. Such interactive experiences open new avenues for contemplating moral agency under redefined conditions of causality and action.

Cite this article: Razizadeh, A. (2025). Kant's Categories of Practical Reason and the World of Video Games: A Reflection on the Relationship between Moral Lawfulness and Causality in the Decision-Making Systems of Interactive Narratives. *Journal of Philosophical Investigations*, 19 (52), 241-258. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2025.66994.4088>



Extended Abstract

Introduction

In the age of digital media and interactive systems, the boundaries of ethical reflection are being redrawn. As human experience becomes increasingly mediated by artificial, algorithmically structured environments, such as video games, the conditions under which moral agency is conceived and exercised demand renewed philosophical attention. This article engages with one such frontier; the intersection between Kantian practical reason and the decision-making architectures of interactive digital narratives. At the heart of Kant's moral philosophy lies the conviction that moral action arises not from inclination, consequence, or external command, but from the autonomous rational will acting according to the moral law. Concepts such as the good will, duty, autonomy, and the categorical imperative define the structure of moral agency in this framework. These are not empirical entities, but formal, universally binding principles derived from reason itself. Yet in interactive narrative systems, specifically, in video games where player choices shape the development of the story, agency is embedded within pre-designed, rule-governed environments, raising the question; Can moral concepts grounded in pure reason retain their integrity and meaningfulness in a world whose causal architecture is artificial and predetermined? This article summarizes a study that addresses this question by examining the compatibility (or lack thereof) between Kantian moral constructs and the structural and experiential dimensions of decision-making in interactive digital environments.

Methodology

The research employs a philosophical-conceptual analysis situated within a multidisciplinary framework, drawing from Kantian moral philosophy, narrative theory, and game studies. The primary method is a critical reading of key Kantian texts, including *Groundwork of the Metaphysics of Morals* and the *Critique of Practical Reason*, to extract the normative structure of practical reason and its essential moral categories. This normative framework is then brought into dialogue with contemporary interactive digital environments through comparative analysis. Rather than focusing on a single game or case study, the research adopts a structural-analytic approach, examining the common features of decision-making systems in interactive games; branching narratives, multiple endings, moral choice mechanics, and the incentive structures that guide player behavior. The analysis considers both the design logic of interactive systems and the subjective ethical experience of the player. Special attention is paid to how notions like freedom, moral motivation, lawfulness, and accountability are represented, encouraged, or obstructed in these environments.

Discussion

The core tension explored in this study lies in the contrast between the autonomy of the Kantian moral agent and the pre-scripted structure of choice in interactive systems. In Kantian ethics, the agent is self-legislating; they act morally insofar as they obey a law they give to themselves from within reason. This capacity for self-legislation, autonomy, is what confers moral worth upon

action. In contrast, the decision spaces within video games are externally constructed, and the causal outcomes of choices are algorithmically determined. While players may feel they are making meaningful choices, these choices are always already framed and limited by the system's design.

Nonetheless, the study identifies three potential modalities through which moral agency can be approached, even if not fully realized, within such systems. The first is the representational mode, in which interactive narratives simulate moral decision-making by confronting players with ethical dilemmas. Although these situations may lack genuine moral gravity in the Kantian sense, they operate as moral representations or thought experiments that encourage reflection on ethical principles. The second is the motivational mode, which emerges when players, even within constrained systems, make choices based not on reward structures but on internalized moral commitments. When a player intentionally selects a path that provides limited narrative or instrumental payoff yet aligns with a moral principle, this act demonstrates a form of practical reasoning comparable to Kantian duty. The third and perhaps most philosophically significant is the reflective mode, wherein interactive narratives foster meta-ethical reflection by exposing players to systems that reveal the tension between the illusion of choice and structural limitation. Through this experience, games provoke critical inquiry into the nature of freedom, autonomy, and the conditions of moral action within artificial worlds.

Despite these modalities, the research acknowledges that full realization of practical reason in Kant's terms is not possible within pre-programmed environments. The moral law, as understood by Kant, is universal and unconditional; it does not emerge from a set of options given externally but arises from reason itself. Any system that predetermines outcomes, even if branching, imposes an external logic that displaces the autonomy of the moral agent. Thus, interactive systems, at best, offer a space for the rehearsal or contemplation of moral concepts, but not their complete enactment

Conclusion

The analysis leads to a nuanced conclusion, while interactive digital narratives cannot fully accommodate the conditions of Kantian practical reason, they nonetheless serve as valuable philosophical laboratories for testing the limits and implications of moral action in artificial contexts. Their structured nature does not allow for genuine autonomy in the Kantian sense, yet they invite players to reflect on the tension between structure and freedom, between design and self-determination, and between rule-following and law-giving. From this perspective, video games are best understood not as domains in which moral action is realized, but as spaces where the meaning and possibility of moral action are re-interrogated. They expose the fragility of autonomy under external constraint and challenge us to rethink how moral concepts can be preserved, adapted, or transformed within the evolving landscapes of human experience. By situating Kantian categories in conversation with interactive media, this study contributes both to the philosophy of ethics and to philosophy of technology, suggesting that the emergence of artificial decision-worlds demands not only new technical literacies, but new ethical sensibilities grounded in enduring philosophical traditions.

مقولات عقل عملی کانت و جهان بازی‌های رایانه‌ای:

تأملی در نسبت قانون‌مندی اخلاقی و علیت در نظام تصمیم‌گیری روایت‌های تعاملی

علی رازی زاده

استادیار گروه هنرهای رسانه‌ای، دانشگاه صداوسیما، قم، ایران. رایانامه: ali.razizadeh@iribu.ac.ir

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله: مقاله پژوهشی	هدف: پژوهش حاضر با رویکردی فلسفی و میان‌رشته‌ای، به بررسی نسبت میان مقولات بنیادین عقل عملی در فلسفه اخلاق کانت، نظیر اراده نیک، وظیفه، خودآیینی و قانون‌مندی اخلاقی و ساختارهای تصمیم‌گیری در روایت‌های تعاملی دیجیتال می‌پردازد. مسئله اصلی این است که آیا این مقولات، که شالوده فاعلیت اخلاقی را در فلسفه کانت تشکیل می‌دهند، می‌توانند در بستری که علیت آن‌ها طبیعی نیست بلکه برساخته و برنامه‌ریزی شده است، به شکلی اصیل تحقق یابند.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۰۲/۰۹	روش پژوهش: پژوهش حاضر با بهره‌گیری از روش تحلیلی-تفسیری و خوانش تطبیقی مفاهیم فلسفی، به بررسی نسبت این مفاهیم با ساختارهای انتخاب‌محور دیجیتال می‌پردازد. تمرکز بر تحلیل موقعیت‌هایی است که در آن‌ها، تصمیم‌های فاعل نه بر مبنای میل یا پیامد، بلکه از موضع احترام به اصل اخلاقی اتخاذ می‌شود.
تاریخ بازنگری: ۱۴۰۴/۰۲/۲۸	یافته‌ها: یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که هرچند تحقق کامل عقل عملی در ساختارهای دیجیتال با محدودیت‌های ساختاری مواجه است و آزادی فاعل در چارچوب طراحی شده محصور می‌شود، اما این فضاها می‌توانند امکان‌هایی برای درونی‌سازی، تمرین و بازاندیشی در مفاهیم اخلاقی فراهم آورند. روایت‌های تعاملی، با ایجاد موقعیت‌های انتخاب اخلاقی، فاعل را به تجربه صورت‌بندی شده‌ای از مواجهه با وظیفه دعوت می‌کنند.
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۴/۰۲/۲۹	نتیجه‌گیری: بازی‌های رایانه‌ای، نه به‌عنوان تحقق نهایی عقل عملی کانتی، بلکه به‌مثابه زمینه‌ای برای بازاندیشی در نسبت عقل، آزادی و اخلاق در جهان‌های مصنوع قابل تحلیل‌اند. این تجربه‌های تعاملی، امکان تأمل دوباره‌ای درباره فاعلیت اخلاقی در شرایط بازتعریف‌شده علیت و کنش را فراهم می‌آورند.
تاریخ انتشار: ۱۴۰۴/۰۹/۰۱	کلیدواژه‌ها: فلسفه اخلاق کانت، عقل عملی، خودآیینی، فاعلیت اخلاقی، مطالعات بازی‌های رایانه‌ای، روایت‌های تعاملی.

استناد: رازی زاده، علی. (۱۴۰۴). مقولات عقل عملی کانت و جهان بازی‌های رایانه‌ای: تأملی در نسبت قانون‌مندی اخلاقی و علیت در نظام تصمیم‌گیری روایت‌های

تعاملی، پژوهش‌های فلسفی، ۱۹ (۵۲)، ۲۴۱-۲۵۸. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2025.66994.4088>



مقدمه

در جهان پیچیده و چندلایه معاصر، که در آن تجربه‌های زیسته انسان به نحو فزاینده‌ای در بسترهای مجازی، مصنوع و دیجیتال شکل می‌گیرند، مسئله تصمیم‌گیری اخلاقی نیز دگرگون شده و در معرض بازاندیشی‌های بنیادین قرار گرفته است. اگر فلسفه اخلاق در دوران مدرن، با تأکید بر اصولی کلی، جهان‌شمول و غیرتجربی، همچون عقل عملی در فلسفه کانت، کوشیده است تا معیارهایی مطلق برای سنجش ارزش کنش انسانی فراهم آورد، اکنون بشر در برابر موقعیت‌هایی قرار گرفته است که کنش، نه در دل علیت طبیعی و واقعیت خارجی، بلکه در دل ساختارهایی طراحی‌شده، الگوریتمی و تعاملی پدید می‌آید. در این میان، بازی‌های رایانه‌ای، به مثابه نمودار فشرده‌ای از نظام‌های تصمیم‌گیری مصنوع و تعاملی، بستری منحصر به فرد برای بازاندیشی در امکان و معنای اخلاقی بودن کنش در جهان‌های برساخته فراهم می‌آورند.

نظام اخلاقی کانت، مبتنی بر عقل عملی، قائل به قانون‌مندی مطلق و اصل وظیفه به مثابه مبنای کنش است؛ فاعل اخلاقی، مطابق این نظام، نه بر اساس میل یا پیامد، بلکه صرفاً به حکم احترام به قانون اخلاقی و در پرتو اصل خودآیینی عمل می‌کند، اما هنگامی که انسان با موقعیت‌هایی روبه‌رو می‌شود که در آن‌ها علیت طبیعی با علیتی نرم‌افزاری جایگزین شده و کنش فرد تابع ساختارهای از پیش برنامه‌ریزی‌شده و انتخاب‌های محدود و طراحی‌شده است، این پرسش بنیادین پدیدار می‌شود که عقل عملی، با تمام ادعای جهان‌شمولی‌اش، آیا می‌تواند به شکل اصیل در چنین بسترهایی تحقق یابد، یا آنکه به امری صرفاً نمایشی و فرمالیستی تنزل می‌یابد.

بازی‌های رایانه‌ای، که در آن روایت‌ها از طریق تصمیم‌های کاربر شکل می‌گیرد و پیامدها بر اساس مجموعه‌ای از قواعد طراحی‌شده تعیین می‌شوند، ساختار علیت و فاعلیت را به شیوه‌ای نو بازسازی می‌کنند. در این جهان‌های مصنوع، اگرچه فاعل کنش گر (کاربر) با امکان انتخاب و مواجهه با پیامدها روبه‌روست، اما این انتخاب‌ها در چارچوبی از پیش تعریف‌شده رخ می‌دهند، و همین امر مسئله نسبت میان اختیار، الزام، و اخلاق را به نحوی بی‌سابقه پیچیده می‌سازد. از این منظر، روایت‌های تعاملی در بازی‌های رایانه‌ای به میدانی برای بازآزمون مفاهیم بنیادین اخلاق و وظیفه‌گرایی، چون اراده نیک، اصل عام اخلاقی، و خودآیینی بدل می‌شوند.

مقاله حاضر، در پی آن است تا نسبت میان مقولات عقل عملی در فلسفه اخلاق کانت و نظام تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای را مورد واکاوی قرار دهد. مسئله محوری این نوشتار آن است که چگونه اصول اخلاقی‌ای که بر استقلال فاعل، قانون‌مندی کنش، و علیت ضروری مبتنی‌اند، می‌توانند در بسترهای تعاملی و برساخته‌ای که فاعلیت و علیت را به نحوی طراحی‌شده بازنمایی می‌کنند، معنا و اصالت خود را حفظ کنند؛ به عبارت دیگر، آیا در جهانی که فضاهای تصمیم‌گیری بیش از آنکه طبیعی باشند، مصنوع‌اند، می‌توان هنوز از عقل عملی و وظیفه اخلاقی به مثابه مبنایی برای سنجش ارزش کنش انسانی سخن گفت؟ از این منظر، این مقاله نه فقط تکاپویی برای بررسی امکان گسترش اخلاق کانتی به حوزه‌ای نوپدید است، بلکه تلاشی است برای پاسخ‌دادن به یکی از اساسی‌ترین پرسش‌های فلسفه اخلاق در دوران معاصر؛ اینکه آیا در جهانی که واقعیت بیش از آنکه تجربه شود، طراحی می‌شود، اخلاق نیز نیازمند بازتعریفی در نسبت با ساختارهای نوین علیت و فاعلیت نیست؟ مقاله حاضر با اتکا به مبانی نظری فلسفه

کانت، تلاشی است برای بازخوانی این نسبت و سنجش امکان بسط مفاهیم عقل عملی، در شرایطی که علیت و کنش، بازتعریف شده‌اند.

۱. پیشینه پژوهش

در بررسی نسبت میان عقل عملی و نظام‌های روایی تعاملی، ضروری است نگاهی به پژوهش‌های مرتبط با مفاهیم بنیادین اخلاق کانتی و زمینه‌های نوظهور تحلیل اخلاق در بسترهای غیرطبیعی داشته باشیم. بخش حاضر، مروری تحلیلی بر شماری از آثار فارسی‌زبان است که از زوایای مختلف به اراده نیک، خودآیینی، قانون‌مندی اخلاقی و تحقق آن‌ها در بافت عقل عملی یا فضای اجتماعی و تاریخی پرداخته‌اند؛ آثاری که هرچند مستقیماً به بازی‌های رایانه‌ای نپرداخته‌اند، اما زمینه نظری لازم برای تحلیل میان‌رشته‌ای این مقاله را فراهم می‌سازند.

توکل و مرشدی (۱۳۹۳) با تمرکز بر نسبت میان خودآیینی و اجتماع اخلاقی در فلسفه کانت، نشان می‌دهند که کانت با تعمیق مفهوم اراده خودقانون‌گذار، امکان شکل‌گیری اجتماعی عقلانی و اخلاق‌محور را فراهم می‌سازد، تفاوتی اساسی با اجتماع مدنی که بر قانون‌های بیرونی مبتنی است. زالی و اخگر (۱۴۰۰) از نوعی واقع‌گرایی اخلاقی عقل‌بنیاد در فلسفه کانت دفاع می‌کنند؛ واقع‌گرایی‌ای که مبتنی بر الزام درونی عقل عملی است، نه تجربه یا طبیعت. تحلیل آن‌ها نشان می‌دهد که اراده نیک در اخلاق کانتی تنها زمانی قابل درک است که به علیت درونی و ضرورت اخلاقی برخاسته از عقل توجه شود. ماحوزی و سعیدی (۱۳۹۸) با بررسی دو سطح خداشناختی و سکولار از مفهوم خیر اعلا، تلاش می‌کنند نشان دهند که این دو سطح در اندیشه کانت مکمل‌اند و درکی جامع از حرکت تاریخی انسان بدون آن‌ها ناقص است. احمدی افرمجان و حاتم‌پوری (۱۳۹۸) با تمرکز بر فرمول نخست امر مطلق، به بررسی دامنه نظری و عملی تعمیم‌پذیری در اخلاق کانت می‌پردازند و از تفسیرهای نتیجه‌گرایانه مانند دیدگاه شلی کگان انتقاد می‌کنند. باقری محمدآبادی و زالی (۱۴۰۲) مفهوم واقعیت عقل را به‌عنوان بنیانی برای استنتاج احکام اخلاقی در فلسفه کانت تحلیل می‌کنند و نشان می‌دهند که این آموزه برخلاف برخی تفاسیر، نشانه عقب‌نشینی نیست، بلکه بخشی از روند استدلال اخلاقی است. منصوری (۱۳۹۷) با بازخوانی مفهوم صدق از منظر ایده تنظیمی، تلاش می‌کند آن را از یک ارزش صرفاً معرفت‌شناختی به وظیفه‌ای اخلاقی در چارچوب عقلانیت نقاد کانت ارتقا دهد، و آن را به‌مثابه اصل اخلاقی در پژوهش علمی بازشناسی کند.

با وجود این پیشینه غنی، بیشتر پژوهش‌ها در افقی نظری، متنی یا اخلاقی کلاسیک حرکت کرده‌اند. در مقابل، پژوهش حاضر با اتخاذ رویکردی میان‌رشته‌ای، می‌کوشد برای نخستین بار به‌طور منسجم نسبت مقولات عقل عملی در فلسفه کانت را با ساختارهای علیت و تصمیم‌گیری در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای بررسی کند. تمرکز آن بر امکان یا امتناع تحقق مفاهیمی چون وظیفه، خودآیینی و اراده نیک در بستری است که نه از طبیعت، بلکه از طراحی نرم‌افزاری و نظام‌های انتخاب‌محور دیجیتال برمی‌خیزد.

۲. روش پژوهش

این پژوهش با بهره‌گیری از روش تحلیلی-تفسیری، در پی آن است تا نسبت میان مقولات عقل عملی در فلسفه اخلاق کانت و ساختارهای تصمیم‌گیری در روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای را از منظری انتقادی و مفهومی بازخوانی کند. تحلیل مفهومی در اینجا به معنای کاوش در مفاهیم بنیادین همچون اراده نیک، اصل عام اخلاقی، خودآیینی و علیت اخلاقی است؛ مفاهیمی که در

نظام اخلاقی کانت بنیان‌گذار دستگاه عقل عملی هستند و به‌مثابه معیارهایی جهان‌شمول برای سنجش ارزش کنش انسانی عمل می‌کنند. این مفاهیم از خلال خوانش دقیق متون اصلی کانت و مفسران معاصر فلسفه اخلاق استخراج و بازتحلیل شده‌اند. در لایه نظری، پژوهش بر سه حوزه فکری اصلی تکیه دارد؛ نخست، نظام اخلاق وظیفه‌گرایانه کانت و تفاسیر معاصر از آن در حوزه عقل عملی (وود^۱، ۱۹۹۹؛ کورسگارد^۲، ۱۹۹۶). دوم، نظریه‌های روایت با تمرکز بر الگوهای تصمیم‌محور، چندپایانی و تعاملی (مکری^۳، ۲۰۲۴؛ جنکینز^۴، ۲۰۰۴). سوم، نظریه بازی به‌مثابه دستگامی برای درک ساختارهای انتخاب، پیامد و فاعلیت در محیط‌های طراحی‌شده (جول^۵، ۲۰۰۵؛ کابرن^۶ و سیلکاکس^۷، ۲۰۰۹). این منابع، امکان تحلیل هم‌زمان ساختارهای درونی بازی‌های رایانه‌ای و سنجش امکان تحقق اخلاق درون آن‌ها را فراهم می‌کنند.

پژوهش حاضر رویکردی بینارشته‌ای اتخاذ می‌کند که تلفیقی از فلسفه، مطالعات بازی و فلسفه رسانه است. این رویکرد از سویی به وفاداری مفهومی به دستگاه فلسفی کانت متعهد می‌ماند؛ از سوی دیگر، به امکانات و محدودیت‌های بیان اخلاقی در مدیوم دیجیتال و ساختارهای نرم‌افزاری حساس است. بر این اساس هدف پژوهش، نه فقط ترجمه مفاهیم فلسفی به زبان فناوری، بلکه آزمودن پتانسیل این فضاها برای بازتعریف یا گسترش قلمرو عقل عملی در وضعیت معاصر است. در سطح عملی تحلیل، از خوانش تطبیقی میان مفاهیم فلسفی و نمونه‌هایی از ساختار بازی‌های رایانه‌ای استفاده شده است. بازی‌هایی که در آن‌ها انتخاب‌های اخلاقی، پایان‌های متکثر و پیامدهای وابسته به تصمیم وجود دارد، به‌عنوان نمونه‌هایی برای سنجش نسبت فاعلیت، قانون‌مندی و علیت اخلاقی در نظر گرفته شده‌اند. با این حال، تمرکز نه بر تحلیل توصیفی یا تجربی بازی‌های خاص، بلکه بر تطبیق الگوهای مفهومی آن‌ها با ساختار عقل عملی در فلسفه اخلاق است. در این فرآیند، رابطه میان کنش طراحی‌شده و کنش اخلاقی، نقش کاربر به‌عنوان فاعل بالقوه اخلاقی، و امکان یا امتناع تحقق اصل وظیفه در فضای تعامل محور دیجیتال، به‌طور نقادانه بررسی شده‌اند.

۳. مقولات عقل عملی در فلسفه کانت

در نظام فلسفی کانت، عقل عملی جایگاهی بنیادی در بنیان‌گذاری اخلاق دارد. برخلاف عقل نظری که در پی شناخت جهان است و با مقولات فاهمه در تعامل با تجربه حسی عمل می‌کند، عقل عملی به حوزه کنش مربوط می‌شود؛ کنشی که نه بر مبنای علیت تجربی، بلکه بر اساس اصولی پیشینی و مستقل از تجربه، سامان می‌یابد (ناگل^۸، ۱۹۸۶، ۱۸۴). تمایز اصلی میان این دو نوع عقل، در هدف و ساختار فاعلیت آن‌ها نهفته است. عقل نظری تابع قوانین طبیعت و علیت تجربی است و در پی تبیین آنچه هست، در حالی که عقل عملی مبنای سنجش بایدها و نبایدهای اخلاقی است و اصل راهنمای آن نه تبیین، بلکه الزام است.

¹ Wood

² Korsgaard

³ McRae

⁴ Jenkins

⁵ Juul

⁶ Cogburn

⁷ Silcox

⁸ Nagel

در قلب دستگاه اخلاقی کانت، مفاهیمی همچون اراده نیک، وظیفه و خودآیینی قرار دارند که هریک جلوه‌ای از عقل عملی به‌عنوان بنیان‌کننده قانون اخلاقی به‌شمار می‌آیند (آلیسون^۱، ۱۹۹۰، ۱۶۱). اراده نیک، نخستین اصل اخلاقی و تنها چیزی است که به تعبیر کانت بی‌قید و شرط خیر است، نه به اعتبار نتیجه، بلکه به اعتبار خود نیت. این اراده در پرتو اصل وظیفه عمل می‌کند، نه از روی میل یا مصلحت. وظیفه، امری است که از احترام به قانون اخلاقی ناشی می‌شود، و تنها زمانی کنش انسانی از ارزش اخلاقی برخوردار است که به‌خاطر خودِ قانون، و نه به‌خاطر پیامدهای آن، انجام شود. خودآیینی، یا خودقانون‌گذاری عقل، اصل بنیادین اخلاق کانتی است که نشان می‌دهد فاعل اخلاقی، نه تابع قانونی بیرونی، بلکه خود بنیان‌گذار قانون اخلاقی در درون خویش است (کورسگارد، ۱۹۹۶، ۳۳۰). این اصل، استقلال عقل عملی را در قبال امیال و عوامل تجربی تضمین می‌کند و اساس آزادی اخلاقی را شکل می‌دهد (سیف، ۱۳۸۹، ۸۳). بنابراین، قانون‌مندی اخلاقی نزد کانت، مبتنی بر امری مطلق و کلی است که عقل عملی آن را به‌مثابه اصل راهنما وضع می‌کند.

امر مطلق، که در صورت‌بندی مشهور آن چنین بیان می‌شود که «چنان رفتار کن که گویی اصل رفتار تو می‌تواند قانون عام طبیعت شود» (کانت، ۱۹۹۷: ۲۸)، ناظر بر امکان تعمیم‌پذیری اصل کنش است. در اینجا، قانون اخلاقی نه حاصل قرارداد اجتماعی، نه نتیجه پیامدهای سودمند، بلکه برآمده از ساختار درونی عقل به‌مثابه منشأ الزام است. همین ویژگی است که آن را از اوامر شرطی که بر پایه میل و هدف خاصی بنا شده‌اند، متمایز می‌سازد.

یکی از پیامدهای بنیادین تمایز عقل عملی از عقل نظری در فلسفه کانت، جدایی میان علیت اخلاقی و علیت طبیعی است. در حالی که عقل نظری علیت را به‌عنوان یکی از مقولات فاهمه در جهت تبیین پیوند علی میان پدیده‌ها در جهان تجربه به‌کار می‌گیرد، عقل عملی مفهوم علیتی دیگرگون را می‌پرورد؛ علیتی که مبتنی بر آزادی فاعل و توان او در آغازیدن زنجیره‌ای از کنش‌ها است که برخاسته از قانون عقل و نه تابع قوانین طبیعت است. به‌عبارتی، فاعل اخلاقی نزد کانت، علت آغازگر کنش اخلاقی است، و این نوع علیت، نه برآمده از طبیعت، بلکه ناشی از عقل و خودآیینی اوست.

این تمایز، در آثار کلیدی کلنت به‌ویژه در بنیاد متافیزیک اخلاق (۱۳۹۴) و نقد عقل عملی (۱۹۹۷)، با دقت و انسجام نظری تبیین شده است. کانت در بنیاد متافیزیک اخلاق تلاش می‌کند تا اصل وظیفه را از تجربه جدا ساخته و آن را به صورت اصلی پیشینی و عقلانی صورت‌بندی کند. در حالی که در نقد عقل عملی، مسئله آزادی و رابطه آن با قانون اخلاقی را به نحوی نظام‌مندتر و از دیدگاه هستی‌شناختی بررسی می‌کند. در هر دو اثر، هدف کانت آن است که نشان دهد چگونه عقل عملی، به‌مثابه قانون‌گذار نهایی در عرصه اخلاق، می‌تواند منشأ الزاماتی باشد که مستقل از تجربه و بنیادکننده اخلاق به‌معنای دقیق کلمه‌اند.

۴. ساختار علیت و قانون‌مندی در بازی‌های رایانه‌ای

در فضای روایت‌های تعاملی بازی‌های رایانه‌ای، نوعی صورت‌بندی خاص از قانون‌مندی و علیت وجود دارد که نه مبتنی بر طبیعت، بلکه حاصل طراحی الگوریتمی و پیش‌برنامه‌ریزی شده است (جول، ۲۰۰۵، ۵۵). این فضاها، که در آن‌ها روایت نه به‌شکل خطی و بسته، بلکه بر اساس عاملیت و انتخاب‌های کاربر گسترش می‌یابد، نوعی از علیت مصنوع و کنش‌محور را به نمایش می‌گذارند که تمایزی بنیادین با علیت در جهان واقع دارد (موری^۲، ۲۰۱۷، ۱۲۶). ویژگی‌هایی نظیر چندپایانی، مشارکت مستقیم کاربر، و ساختار

¹ Allison

² Murray

انتخاب‌محور روایت، بازی‌های رایانه‌ای را به بستری برای بازنمایی و آزمون تصمیم‌گیری اخلاقی در قالبی نو بدل کرده‌اند؛ قالبی با غوطه‌وری بالا در چارچوب سرگرمی‌های دسته‌جمعی (دارلی^۱، ۲۰۰۰، ۱۶۲).

در بازی‌هایی چون دیترویت: انسان‌شدن^۲، آندرتیل^۳، زندگی عجیب است^۴ و ویچر ۳: وایلد‌هانت^۵، ساختار روایت بر اساس انتخاب‌های کاربر شکل می‌گیرد و مسیرهای متعددی را پدید می‌آورد. در این ساختار، کنش‌ها از لحاظ علیت به پیامدهای مشخصی منجر می‌شوند، اما این علیت برخلاف علیت طبیعی، نه امری برآمده از تجربه حسی و قوانین فیزیکی، بلکه حاصل طراحی هدفمند است که توسط توسعه‌دهندگان بازی تعبیه شده است؛ به بیان دقیق‌تر، علیت در این بازی‌ها، بر ساخته‌ای نرم‌افزاری است؛ الگوریتمی که در آن، هر انتخاب با مجموعه‌ای از پیامدهای از پیش تعریف‌شده مرتبط می‌شود. این علیت نه نتیجه ضرورت تجربی، بلکه تابعی از قصد خلاقانه و طراحی روایی است؛ یعنی نوعی علیت مصنوع که برخلاف علیت طبیعی، نه از قوانین فیزیکی، بلکه از قواعد معنایی و تصمیم‌های روایی پدید می‌آید. با این حال، همین ساختار طراحی‌شده، اگر به‌شکلی هدفمند سامان یابد، می‌تواند امکان بازآفرینی موقعیت‌های اخلاقی را فراهم کند؛ موقعیت‌هایی که در آن‌ها، فاعل اخلاقی با تعلیق میان اختیار و الزام، میان وظیفه و میل، و میان پیامد و قانون مواجه می‌شود. در این فضا، کاربر تنها اجراگر انتخاب‌ها نیست، بلکه به نحوی با تجربه‌ای از فاعلیت اخلاقی درگیر می‌شود که در نسبت با مفاهیم کانتی چون خودآیینی، احترام به قانون، و علیت عقلانی قابل تحلیل است. برای نمونه در بازی‌هایی چون زندگی عجیب است، که انتخاب‌های اخلاقی پیچیده و اغلب فاقد راه‌حل قطعی پیش‌روی کاربر قرار می‌گیرند، تجربه بازی به‌گونه‌ای طراحی شده که با تعلیق نظام ارزشی و حذف پاسخ‌های مشخص، جای خالی قانون بیرونی را برجسته می‌کند. در این شرایط، تصمیم‌گیری به‌جای اتکا به پیامد یا عرف، بر پایبندی درونی به اصل اخلاقی استوار می‌شود؛ چیزی که کانت آن را صورت عقل عملی می‌نامد. برای مثال، هنگامی که شخصیت اصلی باید میان نجات یک فرد خاص یا فدا کردن او برای حفظ خیر جمعی تصمیم بگیرد، بازی عمداً از تعیین پاسخ درست اجتناب می‌کند. در نتیجه، ارزش تصمیم نه در نتیجه، بلکه در چرایی و نحوه استدلالی است که کاربر برای آن اتخاذ می‌کند. اینجاست که کاربر، ولو در بستر مصنوع، به تمرین نوعی قضاوت اخلاقی عقل‌بنیاد می‌پردازد که در اندیشه کانت اساس خودآیینی را تشکیل می‌دهد.

از سوی دیگر و در بازی رایانه‌ای آندرتیل نیز، تمایز بنیادین میان مسیرهای خوشونت‌محور و صلح‌آمیز، فراتر از تغییر پیامدهای روایی، حامل نوعی بار ارزشی و معنایی است. انتخاب مسیر صلح‌آمیز در این بازی، مستلزم گذشت از سود، رنج بردن از دشواری و مقاومت در برابر وسوسه پیشرفت سریع است. از منظر فلسفه کانت، دقیقاً چنین کنشی است که اگر از سر وظیفه و احترام به قانون اخلاقی انتخاب شود، واجد ارزش اخلاقی خواهد بود. طراحی بازی به‌گونه‌ای است که این انتخاب نه مطلوب‌ترین گزینه از منظر نتیجه، بلکه دشوارترین از منظر فداکاری اخلاقی است؛ گویی خود بازی از مخاطب می‌پرسد آیا حضری صرفاً به‌دلیل درستی یک عمل، و نه پیامد آن، آن را انجام دهی؟ در هر دو بازی مذکور، می‌توان گفت که طراحی روایت تعاملی و ساختار انتخاب به‌گونه‌ای سامان یافته‌اند که کاربر در موقعیتی شبیه آنچه کانت وضعیت اخلاقی می‌نامد، قرار می‌گیرد. این وضعیت، جایی است که عقل، نه

¹ Darley

² Detroit: Become Human

³ Undertale

⁴ Life is Strange

⁵ The Witcher 3: Wild Hunt

به‌عنوان ابزار رسیدن به هدف، بلکه به‌مثابه منبع قانون‌گذاری عمل می‌کند. بنابراین، علی‌رغم ساختگی بودن فضا، تجربه‌ای که برای کاربر رقم می‌خورد، واجد کیفیتی تأملی و خودآیین است که در آن، کاربر تمرینی از عقل عملی را، ولو در سطح بازنمایی‌شده، از سر می‌گذراند. این بازی‌ها، با طراحی آگاهانه ناهم‌زمانی میان وظیفه و پیامد، نشان می‌دهند که حتی در جهان‌های مصنوع، امکان تجربه اخلاقی واقعی، هرچند محدود، همچنان گشوده است.

همچنین در تحلیل ساختار تصمیم و پیامد در این بازی‌ها، می‌توان دو سطح از قانون‌مندی را بازشناخت. نخست، قانون‌مندی درونی سیستم که بر اساس الگوریتم‌ها و شاخه‌های تصمیم طراحی شده و کنش کاربر را در چارچوبی خاص هدایت می‌کند (ساتن-اسمیت^۱، ۱۹۹۷، ۶۵)؛ و دوم، قانون‌مندی معنایی یا تفسیری که کاربر، به‌مثابه فاعل اخلاقی بالقوه، از میان گزینه‌ها بر پایه باورها، ارزش‌ها و وجدان اخلاقی خود انتخاب می‌کند (یورگنسن^۲، ۲۰۱۳). در سطح دوم، امکان احیای نوعی فاعلیت اخلاقی — ولو محدود — پدید می‌آید که شباهت‌هایی با منطق عقل عملی در فلسفه کانت دارد، به‌ویژه آن‌گاه که انتخاب‌ها بدون محرک‌های پاداش‌محور و صرفاً بر اساس وظیفه یا اصول درونی صورت می‌پذیرند.

با این حال، یک پرسش فلسفی اساسی در اینجا مطرح است؛ آیا کاربری که در چارچوبی از پیش تعریف‌شده، با گزینه‌هایی محدود و پیامدهایی از پیش برنامه‌ریزی‌شده عمل می‌کند، می‌تواند واقعاً صاحب خودآیینی اخلاقی باشد؟ یا اینکه انتخاب او صرفاً تقلیدی از انتخاب اخلاقی است؟ در بازی‌هایی چون دیترویت: انسان‌شدن، که تلاش دارند مسئله اختیار، آگاهی و اخلاق را در دل ساختاری تعاملی مطرح کنند، فضا برای تأمل در همین پرسش فراهم می‌شود. در این بازی، شخصیت‌هایی چون کانر یا کارا با دوگانگی میان برنامه‌ریزی‌شدگی و خودآگاهی مواجه‌اند، و کاربر در نقش هدایت‌گر آن‌ها، درگیر ساختن یک مسیر روایی است که از دل علیت مصنوع، مفهومی از آزادی و انتخاب برمی‌سازد. به این ترتیب، ساختار تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای را می‌توان عرصه‌ای دانست برای بازنمایی نوعی از علیت اخلاقی شبیه‌سازی‌شده، که در آن اگرچه اختیار کاربر واقعی نیست، اما تجربه تصمیم‌گیری می‌تواند بازتابی از مواجهه با مسئله اخلاقی باشد (سیکارت^۳، ۲۰۰۹، ۳۹). تمایز این نوع علیت با علیت طبیعی، هم در خاستگاه آن (طراحی در برابر طبیعت) و هم در شیوه تحقق آن (تعامل انتخاب‌محور در برابر ضرورت تجربی) نهفته است، اما این تفاوت، لزوماً مانع از بازاندیشی در نسبت عقل عملی با چنین ساختارهایی نیست؛ بلکه می‌تواند به‌مثابه مقدمه‌ای برای بازتعریف میدان‌های تحقق فاعلیت اخلاقی در جهان‌های مصنوع عمل کند.

۵. نسبت‌سنجی میان عقل عملی کانت و تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای

برخورد میان اخلاق وظیفه‌گرایانه کانت و ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای، مسئله‌ای پیچیده و چندلایه در باب امکان تحقق فاعلیت اخلاقی در بسترهای مصنوع و برنامه‌ریزی‌شده پدید می‌آورد. در حالی که فلسفه اخلاق کانت بر خودآیینی فاعل و کنش از سر وظیفه در پرتو قانون عقل تأکید می‌کند، بازی‌های رایانه‌ای با طراحی روایی چندشاخه، علیت غیرطبیعی، و محدودیت‌های انتخاب، تجربه‌ای از تصمیم‌گیری فراهم می‌کنند که بر مرز میان اختیار و ضرورت، نمایش و واقعیت، ایستاده است. در چنین فضایی، تشخیص مرز میان بازنمایی اخلاقی و تحقق اصیل آن دشوار می‌شود. نوع انگیزه‌ای که کنش کاربر را هدایت می‌کند، نحوه تعامل

¹ Sutton-Smith

² Jørgensen

³ Sicart

میان قانون‌مندی اخلاقی و ساختار انتخاب، و جایگاه فاعل در جهانی که از پیش برنامه‌ریزی شده، همگی در تبیین امکان یا امتناع فاعلیت اخلاقی نقش تعیین‌کننده دارند. تحلیل این وضعیت، راه را برای سنجش قابلیت‌های مفهومی عقل عملی در مواجهه با نظام‌هایی هموار می‌کند که علی‌رغم غیرواقعی بودن، توانایی بازآفرینی موقعیت‌های اخلاقی را دارند.

۱-۵. باز‌نمایی یا تحقق: کنش اخلاقی در دل طراحی روایی

تجربه تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای، تجربه‌ای است دوگانه‌ساخت؛ از یک‌سو، کاربر در مقام فاعلی قرار می‌گیرد که روایت را با انتخاب‌های خود شکل می‌دهد. از سوی دیگر، تمام انتخاب‌ها، پیامدها و حتی شکل‌های فاعلیت، در چارچوبی از پیش طراحی شده رقم می‌خورند (فرناندز-وارا^۱، ۲۰۲۴، ۷۲). این وضعیت، موقعیتی فلسفی پدید می‌آورد که در آن باید تمایز نهاد میان آنچه می‌توان باز‌نمایی کنش اخلاقی دانست و آنچه می‌تواند تحقق واقعی فاعلیت اخلاقی تلقی شود.

در نظام اخلاقی کانت، کنش اخلاقی تنها در صورتی واجد ارزش است که از سر وظیفه و به حکم عقل صورت گیرد، نه از سر میل، ترس، منفعت یا انتظار نتیجه‌ای خاص. فاعل اخلاقی، به‌مثابه موجودی خودآیین، خود قانون‌گذار است؛ یعنی قانون اخلاقی را از دل عقل خویش بیرون می‌کشد، نه اینکه از بیرون بر او تحمیل شود. این اصل، تحقق اخلاق را منوط به آزادی فاعل در نسبت با قانون اخلاقی می‌داند، نه صرفاً در امکان انتخاب میان گزینه‌های موجود. بنابراین، داشتن امکان انتخاب، به‌تنهایی شرط کافی برای فاعلیت اخلاقی نیست؛ بلکه انگیزه، نیت، و رابطه با اصل قانون اخلاقی تعیین‌کننده‌اند.

در بازی‌های رایانه‌ای، مانند دیترویت: انسان‌شدن و آندرتیل، کاربر می‌تواند در موقعیت‌هایی قرار گیرد که در آن‌ها انتخاب میان درست و غلط، یا میان خشونت و عدم خشونت، به‌وضوح صورت‌بندی شده است. در نگاه نخست، این ساختارها به نظر می‌رسد نوعی کنش اخلاقی را باز‌نمایی می‌کنند (سیکارت، ۲۰۰۹، ۲۲۵)، اما پرسش اینجاست که آیا این کنش‌ها، به‌واقع، می‌توانند تجلی عقل عملی باشند؟ یا آنکه صرفاً تجربه‌ای شبیه‌سازی شده و نمایشی از یک تصمیم اخلاقی هستند (بری^۲، ۱۹۹۹، ۸).

باید در نظر داشت که ساختار بازی‌های رایانه‌ای، گرچه امکان انتخاب را فراهم می‌کند، اما خود چارچوبی است که علیت، پیامد، و حتی معنای کنش را از پیش تعریف کرده است (سالن^۳ و زیمرمن^۴، ۲۰۰۴). کاربر در حال تعامل با نظامی است که خود طراح آن نیست؛ کنش‌های او تنها در محدوده‌ای خاص معنا می‌یابند و نتایجشان به شکل نرم‌افزاری تعیین شده‌اند. این محدودیت، تمایز مهمی با وضعیت فاعل اخلاقی کانتی دارد که با عقل آزاد خود، کنش‌های او را در جهانی طبیعی و با پیامدی نامعین آغاز می‌کند. در نتیجه، انتخاب اخلاقی در بازی، در بهترین حالت، تجربه‌ای باز‌نمایی شده از موقعیت تصمیم اخلاقی است، نه تحقق واقعی آن.

با این حال، نباید امکان‌سنجی کامل تحقق اخلاق در بازی‌ها را کنار گذاشت. از منظری دیگر، این موقعیت‌های مصنوع می‌توانند مانند آزمایش‌های فکری در فلسفه عمل کنند (میسویک^۵، ۲۰۲۲، ۳۱). بازی، همانند یک سناریوی اخلاقی ساختگی، می‌تواند کاربر را در برابر موقعیت‌هایی قرار دهد که او را به تأمل در بنیان‌های اخلاقی خود وامی‌دارد. حتی اگر ساختار بازی از بیرون کنترل شود، تجربه درونی کاربر از مواجهه با یک وضعیت تصمیم، و کیفیت نیت و انگیزه او، می‌تواند واجد نوعی فاعلیت درونی‌شده باشد. به‌بیان

¹ Fernández-Vara

² Brey

³ Salen

⁴ Zimmerman

⁵ Miscevic

دیگر، مرز میان بازنمایی و تحقق، بسته به رویکرد کاربر به بازی، می‌تواند سیال شود. اگر کاربر انتخاب خود را نه از سر کنجکاوای روایی یا مصلحت تاکتیکی، بلکه از سر تعهد به اصل اخلاقی اتخاذ کند، حتی در چارچوب طراحی شده نیز می‌توان ردپایی از کنش اخلاقی یافت. در این صورت، بازی به بستری برای تمرین عقل عملی بدل می‌شود؛ نه به معنای تحقق کامل آن، بلکه به مثابه مجالی برای درونی‌سازی و سنجش مفاهیم اخلاقی در شرایط نیمه‌واقعی. در نهایت، ساختارهای تعاملی دیجیتال، علی‌رغم ماهیت بر ساخته و محدودشان، توان بازنمایی موقعیت‌هایی را دارند که امکان تأمل اخلاقی را فراهم می‌کنند، اما عبور از بازنمایی به تحقق، مستلزم نگاهی دقیق‌تر به انگیزه، خودآیینی و کیفیت فاعلیت در دل این ساختارهاست؛ عناصری که قلب تپنده اخلاق کانتی را شکل می‌دهند.

۲-۵. وظیفه یا سود: انگیزه انتخاب در ساختار بازی

در فلسفه اخلاق کانت، تمایز میان کنش اخلاقی و کنش غیراخلاقی، پیش از آنکه ناظر به پیامدهای خارجی کنش باشد، به نیت و انگیزه درونی فاعل بازمی‌گردد. فاعل اخلاقی، از نظر کانت، زمانی به راستی اخلاقی عمل می‌کند که انگیزه او تبعیت از اصل وظیفه باشد، نه میل، عاطفه، سودمندی یا محاسبه پیامد (وود، ۲۰۰۸، ۶۰). این تمایز، نقطه تمایز اخلاق وظیفه‌گرایانه کانتی با دیدگاه‌های پیامدگرایانه است که معیار ارزش کنش را در نتیجه آن می‌جویند. در نظام کانتی، کنشی که از سر وظیفه و به حکم عقل انجام شود، حتی اگر نتیجه‌ای منفی داشته باشد، از ارزش اخلاقی برخوردار است، چراکه ناشی از احترام به قانون اخلاقی است (هیل^۱، ۲۰۰۰، ۱۳۸). در بازی‌های رایانه‌ای، ساختار انتخاب‌محور به کاربر این امکان را می‌دهد تا مسیر روایی را با تصمیم‌های خود شکل دهد، اما انگیزه‌هایی که پشت این انتخاب‌ها قرار دارند، اغلب با هدف دستیابی به پایانی بهتر، حفظ شخصیت‌های محبوب، گشودن مسیرهای داستانی تازه، یا حتی ناشی از کنجکاوای شخصی نسبت به گزینه‌های ممکن پس از ایجاد هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌ها شکل می‌گیرند (گی^۲، ۲۰۰۳، ۵۸). در این حالت، انتخاب‌ها گرچه ممکن است از نظر محتوایی اخلاقی به نظر برسند، اما از حیث کانتی، واجد ارزش اخلاقی نخواهند بود، چراکه تابع منطق نتیجه‌لند، نه اصل. به‌عنوان نمونه، در بازی زندگی عجیب است، کاربر در موقعیت‌هایی قرار می‌گیرد که در آن باید میان وفاداری به یک دوست و نجات تعداد بیشتری از مردم تصمیم بگیرد. انتخابی که شاید از منظر پیامدگرایی توجیه‌پذیر باشد، اما از منظر اخلاق کانتی، تنها زمانی اخلاقی است که از سر وظیفه و بر اساس اصل عام اخلاقی اتخاذ شود. به‌همین ترتیب، در ویچر^۳: وایلدهانته، کاربر درگیر تصمیماتی می‌شود که دارای تبعات گسترده سیاسی، عاطفی و اخلاقی هستند، اما غالباً سیستم پاداش‌دهی بازی به نحوی طراحی شده است که انتخاب‌هایی که پیامدهای مطلوب‌تری دارند، تشویق می‌شوند.

با وجود این محدودیت‌ها، فضای انتخاب در بازی‌ها، همواره یکسان و تک‌ساحتی نیست. برخی بازی‌های رایانه‌ای همچون *آندرتیل* و *دیترویت: انسان‌شدن*، عامدانه به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که کنش اخلاقی در آن‌ها نه تنها فاقد پاداش است، بلکه گاه پیامدهایی منفی و ناخوشایند به دنبال دارد. در چنین ساختارهایی، کاربر با موقعیت‌هایی روبه‌رو می‌شود که انتخاب درست از منظر اخلاقی، الزاماً همسو با منفعت یا پیشرفت نیست. این گسست میان درستی و نتیجه درون ساختار بازی، زمینه‌ای کم‌نظیر برای آزمون فلسفی مفاهیم کانتی فراهم می‌آورد. همان‌گونه که کانت تصریح می‌کند، ارزش اخلاقی کنش نه در پیامد آن، بلکه در نیت و

¹ Hill

² Gee

احترام به قانون اخلاقی نهفته است. تنها هنگامی که کنشی به دلیل وظیفه انجام می‌شود، نه برای دستیابی به هدفی بیرونی، می‌توان آن را اخلاقی دانست.

در *آندرتیل*، کاربر می‌تواند از مسیر کشتار عبور کرده و با دشمنان خود بجنگد تا سریع‌تر و آسان‌تر به پایان بازی برسد، اما انتخاب مسیر صلح‌آمیز، که مستلزم گذر از موانع دشوار، تعامل مکرر با دشمنان و چشم‌پوشی از امتیازات سیستم مبارزه است، نشانگر وفاداری به اصل اخلاقی پرهیز از خشونت و احترام به زندگی است. این انتخاب، هرچند از منظر تاکتیکی ناکارآمد به نظر می‌رسد، اما زمانی که صرفاً به دلیل درست بودن انجام شود، مصداقی از کنش اخلاقی به معنای کانتی آن است. همچنین در *دیترویت: انسان‌شدن*، کاربر هدایت شخصیت‌هایی را بر عهده دارد که به تدریج از وضعیت ماشین‌وار خارج می‌شوند و به خودآگاهی و اراده اخلاقی دست می‌یابند. انتخاب‌هایی که کاربر در قبال عدالت، آزادی یا فداکاری انجام می‌دهد، همواره با پیامدهای پیچیده و بعضاً تلخ همراه است. به‌ویژه در روایت‌هایی که کاربر از مسیر مسالمت‌آمیز و انسانی حمایت می‌کند، اغلب با شکست، مرگ یا فاجعه‌های اخلاقی مواجه می‌شود، اما درست در این موقعیت‌هاست که امکان تحقق وظیفه‌گرایی کانتی پدید می‌آید؛ هنگامی که فاعل، حتی در دل سیستم دیجیتال، تصمیمی را تنها به دلیل مطابقت با اصل اخلاقی اتخاذ می‌کند، نه به خاطر پیامدهای آن. با این حال، باید توجه داشت تنها زمانی که بازی رایانه‌ای به‌صورت آگاهانه شکاف میان انتخاب اخلاقی و نتیجه خوشایند را طراحی کرده باشد، امکان تجربه اصیل اخلاقی فراهم می‌شود. اگر انتخاب اخلاقی همیشه پاداش‌مند باشد، انتخاب کاربر ممکن است حاصل محاسبه پیامد باشد، نه احترام به قانون، اما زمانی که بازی عامدانه مسیر اخلاقی را دشوار، پرهزینه یا ناکام‌ساز ترسیم می‌کند، انتخاب بر پایه وظیفه، نه تنها دشوارتر، بلکه از حیث فلسفی نیز اصیل‌تر می‌شود.

در چنین طراحی‌هایی، بازی‌های رایانه‌ای از یک رسانه تعاملی فراتر رفته و به آزمایشگاه اخلاقی بدل می‌شوند؛ فضایی که در آن، کاربر نه فقط در جایگاه مصرف‌کننده رویدادها، بلکه در مقام فاعل مختار و مسئول، با مفاهیم بنیادین عقل عملی چون وظیفه، قانون، خودآیینی و علیت اخلاقی درگیر می‌شود. اگرچه این تحقق هنوز محدود، شرایطمند و وابسته به طراحی است، به طوری که ساختار بازی‌های رایانه‌ای کماکان تمایل به پیامدگرایی دارند، اما از منظر کانت، آنچه به کنش اخلاقی معنا می‌بخشد، نه بستر طبیعی یا مصنوع آن، بلکه انگیزه درونی و احترام به اصل است. اینجاست که بازی رایانه‌ای، به‌رغم بودن در جهان مصنوع، می‌تواند به صحنه‌ای برای تمرین عقل عملی بدل شود.

۳-۵. آزادی در دل برنامه‌ریزی: مسئله فاعلیت اخلاقی در ساختار بسته

در نظام اخلاقی کانت، مفهوم خودآیینی یکی از بنیادی‌ترین مقولات عقل عملی و شالوده آزادی اخلاقی است. فاعل اخلاقی، از دیدگاه کانت، موجودی است که قانون اخلاقی را نه از منبعی بیرونی، بلکه از درون عقل خویش استنتاج می‌کند و به همین اعتبار، خود قانون‌گذار است. خودآیینی نزد کانت، صرفاً توانایی انتخاب نیست، بلکه به معنای قانون‌گذاری عقلانی بر اساس اصل عام اخلاقی است؛ قانونی که به‌مثابه امر مطلق، فارغ از هرگونه شرط و پیامد، برای همه فاعلان عاقل الزام‌آور است. به این ترتیب، فاعلیت اخلاقی حقیقی تنها در جایی ممکن است که فرد بتواند آزادانه و بر اساس قانون عقل خویش، کنش کند (وود، ۱۹۹۹، ۱۷۱). در سوی مقلیل، بازی‌های رایانه‌ای، گرچه تجربه انتخاب را به کاربر عرضه می‌کنند، اما این انتخاب‌ها همواره در چارچوبی از پیش برنامه‌ریزی شده و طراحی شده توسط سازندگان بازی رخ می‌دهند. مسیرهای داستانی، پایان‌ها، و پیامدها همگی به‌صورت الگوریتمی از پیش تعیین شده‌اند؛ به‌گونه‌ای که حتی آزادی کاربر در تصمیم‌گیری، در نهایت، درون مجموعه‌ای بسته از گزینه‌های

ممکن تحقق می‌یابد. از این منظر، می‌توان گفت کاربر در بازی، درگیر نوعی آزادی صوری است، نه آزادی به معنای کانتی آن؛ یعنی آزادی‌ای که در دل ضرورت ساختاری پنهان شده است.

این وضعیت، بحران مفهومی مهمی در نسبت با عقل عملی ایجاد می‌کند؛ اینکه آیا می‌توان فاعلی را که تنها در چارچوب‌هایی بسته و کنترل‌شده کنش می‌کند، واجد خودآیینی اخلاقی دانست؟ اگر کنش، تابع قواعد از پیش تعریف‌شده و پیامدهای مشخصی باشد، آیا فاعل می‌تواند همچنان خود را قانون‌گذار اخلاقی بداند؟ این پرسش، به‌ویژه در جایی اهمیت می‌یابد که بازی تلاش می‌کند تصمیمات کاربر را نه صرفاً به‌مثابه انتخاب‌های تاکتیکی، بلکه به‌مثابه کنش‌های اخلاقی روایت کند. برخی بازی‌های رایانه‌ای، نظیر دیترویت: انسان‌شدن، این بحران را به‌صورت روایی به تصویر می‌کشند. شخصیت‌هایی چون کانر یا کارا، که خود موجوداتی برنامه‌ریزی‌شده‌اند، در مسیر داستان به نقطه‌ای می‌رسند که باید میان تبعیت از کدهای رفتاری و تجربه نوعی آگاهی اخلاقی و تصمیم مستقل، یکی را برگزینند. این بازنمایی، تلاشی برای به تصویر کشیدن امکان ظهور خودآیینی در دل ساختار برنامه‌ریزی‌شده است، اما این تصویر همچنان در سطح روایت باقی می‌ماند و برای کاربر، همچنان انتخاب‌ها در چارچوب طراحی سازندگان بازی محدود می‌ماند.

از منظر نظری، می‌توان این وضعیت را با تمایز کانتی میان حاکمیت درونی عقل و سلطه بیرونی قوانین تجربی سنجید. در حالی که عقل عملی کانت فاعل را به‌مثابه بنیان‌گذار قانون معرفی می‌کند، در فضای بازی، قانون‌گذار همواره طراح بازی است، نه کاربر. بنابراین، قانون‌مندی اخلاقی در بازی، به‌جای آنکه محصول عقل فاعل باشد، تابع سازوکارهای طراحی شده است؛ و همین امر، تحقق خودآیینی به معنای دقیق کانتی را دشوار می‌سازد. با این حال، می‌توان از زاویه‌ای دیگر به مسئله نگریست. اگر کاربر بتواند، با درونی‌سازی قانون اخلاقی و بی‌اعتنایی به پیامدهای طراحی‌شده، انتخاب‌هایی کند که از منظر عقل عملی قابل دفاع باشند، حتی در چارچوب محدود نیز ممکن است نشانه‌هایی از فاعلیت اخلاقی درونی شده شکل بگیرد. این سطح از فاعلیت، نه ناشی از ساختار بیرونی، بلکه حاصل نسبت درونی فرد با اصل وظیفه و التزام به قانون عقل است؛ ولو آنکه این کنش در بستری باشد که امکان قانون‌گذاری واقعی از او سلب شده است. بنابراین، هرچند نظام‌های تعاملی طراحی‌شده ذاتاً با مفهوم خودآیینی به‌مثابه قانون‌گذاری عقل در تعارض‌اند، اما ظرفیت آن‌ها برای ایجاد موقعیت‌های بازتابی، تمرینی و درونی‌سازی‌شده، همچنان قابل توجه است. فاعلیت اخلاقی در چنین ساختارهایی ممکن است نه در سطح نهادینه‌شده سیستم، بلکه در سطح تجربه زیسته کاربر و نحوه نسبت او با قانون اخلاقی پدید آید. این تجربه، اگرچه به‌تمامی محقق‌کننده عقل عملی نیست، اما می‌تواند گامی در جهت پرورش آن باشد.

۴-۵. مرزهای اخلاق در جهان مصنوع: تأملی بر تحقق عقل عملی در ساختارهای تعاملی دیجیتال

بررسی تطبیقی میان عقل عملی کانت و ساختارهای روایی بازی‌های رایانه‌ای نشان می‌دهد که نوعی وضعیت دوگانه و متناقض‌نما نمود یافته است. از یک‌سو، این بازی‌ها با فراهم کردن تجربه انتخاب، مسئولیت‌پذیری، و پیامد، بستری برای بازنمایی موقعیت‌های اخلاقی خلق می‌کنند (سیکارت، ۲۰۰۹، ۲۲۶). از سوی دیگر، محدودیت‌های ساختاری، علیت برنامه‌ریزی‌شده و نظام بسته انتخاب‌ها، تحقق اصیل کنش اخلاقی به معنای کانتی را به چالش می‌کشند. در تحلیل نخست، تمایز میان بازنمایی و تحقق کنش اخلاقی برجسته می‌شود. آنچه در بازی تجربه می‌شود، اغلب نوعی بازآفرینی صحنه‌های تصمیم‌گیری اخلاقی است که اگرچه مشابه موقعیت‌های واقعی به نظر می‌رسند، اما وابسته به طراحی از پیش معلوم هستند و در نتیجه، به‌تمامی در حیطه اختیار و

قانون‌گذاری درونی فاعل قرار نمی‌گیرند. در سطح انگیزش، بازی‌ها عمدتاً به گونه‌ای طراحی شده‌اند که کاربر را به سمت کنش‌های سودمندتر، پاداش‌دهنده‌تر یا روایت‌سازتر سوق دهند. مگر آن که عمدتاً شکافی میان انتخاب اخلاقی و پیامد مطلوب تعبیه شود، امکان دآوری اخلاقی کانتی، که مبتنی بر کنش از سر وظیفه و نه بر اساس پیامد است، دچار ابهام می‌شود. تنها در شرایطی خاص، که کاربر آگاهانه اصول اخلاقی را بر منافع درون‌بازی ترجیح دهد، می‌توان نشانه‌هایی از تحقق عقل عملی، حتی به شکلی درونی‌شده و تمرینی، سراغ گرفت. در نهایت، مسئله خودآیینی به‌عنوان شالوده عقل عملی، بیش از همه با محدودیت‌های ساختار بازی در تعارض قرار می‌گیرد. فاعل کانتی خود قانون‌گذار است، در حالی که کاربر در نظام تعاملی، تابع قوانین از پیش‌نوشته‌شده است. با وجود این، امکان تجربه درونی‌شده از خودآیینی، در صورتی که انتخاب‌ها با انگیزه وفاداری به اصل اخلاقی و نه تبعیت از طراحی بیرونی انجام شوند، همچنان محفوظ است، ولو آنکه در سطحی نیمه‌واقعی و میان‌ذهنی تحقق یابد. در مجموع، بازی‌های رایانه‌ای را نه می‌توان به‌تمامی قلمرو تحقق عقل عملی دانست و نه صرفاً نمایش‌هایی خنثی از انتخاب اخلاقی. آن‌ها در وضعیت مرزی‌ای قرار دارند که در آن، فاعلیت اخلاقی به پرسشی باز، تعلیقی و فلسفی بدل می‌شود؛ پرسشی که نه‌تنها نسبت اخلاق را با مادیوم‌های نو می‌سنجد، بلکه امکان بازاندیشی در معنای معاصر عقل عملی را نیز فراهم می‌آورد.

نتیجه‌گیری

تحلیل تطبیقی میان نظام مفهومی عقل عملی در فلسفه اخلاق کانت و ساختار تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای، نشان می‌دهد که امکان تحقق مفاهیم بنیادین این نظام اخلاقی، مانند وظیفه، اراده نیک، خودآیینی و قانون‌مندی اخلاقی، در چنین فضاهایی نه به‌طور کامل منتفی است، و نه به‌طور بی‌قید ممکن. بلکه تحقق این مفاهیم در بسترهای دیجیتال تابع نوع خاصی از نسبت فلسفی میان طراحی، اختیار و درونی‌سازی اخلاقی است که در آن، مرز میان نمایش و تجربه، میان کنش و بازنمایی، همواره در حال جابه‌جایی است. از یک‌سو، ساختار روایی بازی‌های رایانه‌ای بر مبنای طراحی علیت مصنوع و مجموعه‌ای محدود از انتخاب‌های از پیش‌تعریف‌شده عمل می‌کند. در این ساختار، کاربر فاعلی است که امکان انتخاب دارد، اما در جهانی می‌اندیشد و کنش می‌کند که تمام پیامدها، مسیرها و حتی زمینه‌های تصمیم‌گیری‌اش، از قبل توسط طراحان بازی تعبیه شده‌اند. این امر، مفهوم خودآیینی را که نزد کانت هم‌زاد با عقل عملی و بنیاد آزادی اخلاقی است، به چالش می‌کشد. چراکه کاربر نه قانون‌گذار، بلکه تابع قوانین طراحی‌شده‌ای است که امکان کنش اخلاقی را به چارچوبی از پیش تعیین‌شده محدود می‌سازند. با این حال، در تحلیل دقیق‌تر، می‌توان دریافت که بازی‌های رایانه‌ای، با فراهم‌آوردن موقعیت‌هایی که انتخاب اخلاقی در آن‌ها مستلزم قربانی کردن سود و پیامد مطلوب است، نوعی امکان بازتابی برای تحقق اراده نیک و کنش از سر وظیفه فراهم می‌آورند. آنجا که کاربر تصمیمی را صرفاً به‌خاطر درست بودن آن و نه برای کسب نتیجه بهتر اتخاذ می‌کند، نشانه‌هایی از فعلیت‌یافتن عقل عملی، حتی در فضای برنامه‌ریزی‌شده، قابل ردیابی است. در این شرایط، تجربه اخلاقی به سطحی از درونی‌سازی قانون اخلاقی می‌رسد که با روح فلسفه اخلاق کانت قابل مقایسه است، هرچند همچنان در سطحی شبیه‌سازی‌شده باقی می‌ماند.

پاسخ به پرسش اصلی مقاله، در همین تعلیق میان امکان و امتناع شکل می‌گیرد؛ نه می‌توان بازی‌های رایانه‌ای را صحنه تحقق کامل عقل عملی دانست، و نه آن‌ها را از هرگونه ظرفیت اخلاقی تهی شمرد. آنچه در این میان تعیین‌کننده است، نه صرفاً ساختار بیرونی بازی، بلکه نسبت فاعل با اصل اخلاقی، و چگونگی درونی‌سازی این اصل در دل انتخاب‌های خودخواسته، حتی اگر محدود،

است. در این معنا، بازی رایانه‌ای به تجربه‌ای فلسفی بدل می‌شود؛ نوعی آزمایش اخلاقی نیمه‌واقعی که در آن فاعلیت، وظیفه و خودآیینی، نه به‌مثابه مفاهیم متافیزیکی، بلکه به‌عنوان موقعیت‌های زیسته، آزموده می‌شوند.

مقاله حاضر نشان داد که عقل عملی در جهان‌های مصنوع، بیش از آنکه تحقق کامل بیابد، در وضعیت بازخوانی و تمرین قرار دارد، اما همین وضعیت می‌تواند برای اخلاق معاصر آموزنده باشد؛ در جهانی که علیت طبیعی جای خود را به طراحی دیجیتال، و کنش واقعی جای خود را به کنش مجازی داده است، مفهوم اخلاق نیازمند بازاندیشی در نسبت با فضاهای نوین تجربه انسانی است، فضاهایی که در آن‌ها، نه طبیعت بلکه نرم‌افزار، نه واقعیت بلکه تعامل، چارچوب کنش را تعریف می‌کند. بر این اساس، می‌توان افق‌هایی نو برای پژوهش‌های آتی گشود؛ از جمله تحلیل مقایسه‌ای میان دستگاه‌های اخلاقی رقیب، همچون نتیجه‌گرایی، فضیلت‌گرایی و فمینیسم اخلاقی، در نسبت با ساختار روایی و تصمیم‌گیری در بازی‌های رایانه‌ای، بررسی تجربی واکنش‌های اخلاقی کاربران در مواجهه با انتخاب‌های تعیین‌شده در بازی‌ها، و نیز بازسازی یا بازطراحی بازی‌هایی که هدف آن‌ها نه صرفاً سرگرمی، بلکه آموزش یا تمرین مفاهیم بنیادین اخلاقی در قالب تعامل است. همچنین، بررسی نسبت میان خودآیینی دیجیتال و خودآیینی اخلاقی، به‌ویژه در زمینه هوش مصنوعی، آواتارها و روایت‌های انطباق‌پذیر، می‌تواند به گسترش مرزهای فلسفه اخلاق کمک کند.

منابع

- احمدی افرمجان، علی اکبر و حجت حاتم‌پوری، حمزه. (۱۳۹۷). تعمیم‌پذیری در اخلاق کانت بررسی نظری و عملی فرمول اول اخلاق کانت. *پژوهش‌های فلسفی*. ۱۲(۲۵)، ۲۱-۴۱. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2019.8037>
- باقری محمدآبادی، آرش و زالی، مصطفی. (۱۴۰۳). نسبت میان واقعیت عقل و استنتاج قانون اخلاق نزد کانت. *تأملات اخلاقی*. ۵(۳)، ۱۴۵-۱۶۶. <https://doi.org/10.30470/ER.2024.2025805.1315>
- توکل، محمد و مرشدی، ابوالفضل. (۱۳۹۳). خود آیینی و اجتماع اخلاقی در فلسفه اجتماعی کانت. *فلسفه*. ۱۲(۲)، ۳۵-۵۳. <https://doi.org/10.22059/jop.2015.54162>
- زالی، مصطفی و اخگر، بهنام. (۱۴۰۰). اراده‌ی نیک و واقع‌گرایی اخلاقی در فلسفه اخلاق کانت. *هستی و شناخت*. ۸(۲)، ۸۷-۱۰۷. <https://doi.org/10.22096/ek.2023.560519.1465>
- سیف، سیدمسعود. (۱۳۸۹). نقش آزادی در فلسفه اخلاق کانت. *متافیزیک*. ۲(۷)، ۷۹-۹۲.
- کانت، امانوئل. (۱۳۹۴). *بنیاد مابعدالطبیعه اخلاق (گفتاری در حکمت کردار)*. ترجمه حمید عنایت و علی قیصری. چاپ دوم، خوارزمی.
- ماحوزی، رضا و سعیدی، زهره. (۱۳۹۸). کانت و وجوه دوگانه خیر اعلا در گستره تاریخ. *پژوهش‌های فلسفی*. ۱۳(۲۶)، ۳۶۱-۳۸۰. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2019.8032>
- منصوری، علیرضا. (۱۳۹۷). ارزش اخلاقی صدق: بازسازی دیدگاه کانت از منظر عقلانیت نقاد. *تأملات فلسفی*. ۸(۲۱)، ۴۵-۶۰. <https://doi.org/10.30470/phm.2019.34350>

References

- Ahmadi Aframjani, A. A., & Hojjat Hatampouri, H. (2019). Generalizability in Kant's ethics: Theoretical and practical examination of the first formula in Kant's ethics. *Journal of Philosophical Investigations*, 12(25), 21-41. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2019.8037> (In Persian)
- Allison, H. E. (1990). *Kant's theory of freedom*. Cambridge University Press.

- Bagheri Mohamadabadi, A. & Zali, M. (2024). Kant and the relationship between the fact of reason and the deduction of moral principles. *Ethical Reflections*, 5(3), 145–166. <https://doi.org/10.30470/er.2024.2025805.1315> (In Persian)
- Brey, P. (1999). The ethics of representation and action in virtual reality. *Ethics and Information Technology*, 1(1), 5–14. <https://doi.org/10.1023/A:1010069907461>
- CD Projekt Red. (2015). *The Witcher 3: Wild Hunt* [Video game]. CD Projekt Red.
- Cogburn, J. & Silcox, M. (2009). *Philosophy through video games*. Routledge.
- Darley, A. (2000). *Visual digital culture: Surface play and spectacle in new media genres*. Routledge.
- Dontnod Entertainment. (2015). *Life is Strange* [Video game]. Square Enix.
- Fernández-Vara, C. (2024). *Introduction to game analysis* (3rd ed.). Routledge.
- Fox, T. (2015). *Undertale* [Video game]. Toby Fox.
- Gee, J. P. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Hill, T. E. (2000). *Respect, pluralism, and justice: Kantian perspectives*. Oxford University Press.
- Jenkins, H. (2004). Game design as narrative architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), *First person: New media as story, performance, and game* (pp. 118–130). MIT Press.
- Jørgensen, K. (2013). *Gameworld interfaces*. Oxford University Press.
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT Press.
- Kant, I. (1997). *Critique of practical reason* (M. Gregor, Trans.). Cambridge University Press.
- Kant, I. (2015). *Groundwork for the Metaphysics of Morals* (H. Enayat & A. Qaisari, Trans.; 2nd ed.). Kharazmi. (In Persian)
- Korsgaard, C. M. (1996). *Creating the Kingdom of Ends*. Cambridge University Press.
- Mahoozi, R. & Saeedi, Z. (2019). Kant and twofold forms of the highest good in the history. *Journal of Philosophical Investigations*, 13(26), 361–380. <https://doi.org/10.22034/jpiut.2019.8032> (In Persian)
- Mansouri, A. (2019). The moral value of truth. *Philosophical Meditations*, 8(21), 45–60. <https://doi.org/10.30470/phm.2019.34350> (In Persian)
- McRae, E. (2024). *Narrative worldbuilding: A player-centric approach to designing story-rich game worlds*. Narrative.
- Miscevic, N. (2022). *Thought experiments*. Springer.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the holodeck: The future of narrative in cyberspace* (2nd ed.). MIT Press.
- Nagel, T. (1986). *The view from nowhere*. Oxford University Press.
- Quantic Dream. (2018). *Detroit: Become Human* [Video game]. Sony Interactive Entertainment.
- Ryan, M. L. (2006). *Avatars of story*. University of Minnesota Press.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play: Game design fundamentals*. MIT Press.
- Sayf, M. (2010). The role of freedom in Kant's philosophy of ethics. *Metaphysics*, 2(7), 79–92. (In Persian)
- Sicart, M. (2009). *The ethics of computer games*. MIT Press.

- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard University Press.
- Tavakkol, M. & Morshedi, A. (2015). Autonomy and moral community in Kant's social philosophy. *Philosophy*, 12(2), 35-53. <https://doi.org/10.22059/jop.2015.54162> (In Persian)
- Wood, A. W. (1999). *Kant's ethical thought*. Cambridge University Press.
- Wood, A. W. (2008). *Kantian ethics*. Cambridge University Press.
- Zali, M. & Akhgar, B. (2022). Good will and moral realism in Kant's moral philosophy. *Existence and Knowledge*, 8(2), 87-107. <https://doi.org/10.22096/ek.2023.560519.1465> (In Persian)

