

ПРОБЛЕМА МОРАЛЬНОГО ВЫБОРА В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

Арина Башарова,
майно́р УрФУ «Погружение
в виртуальные миры»

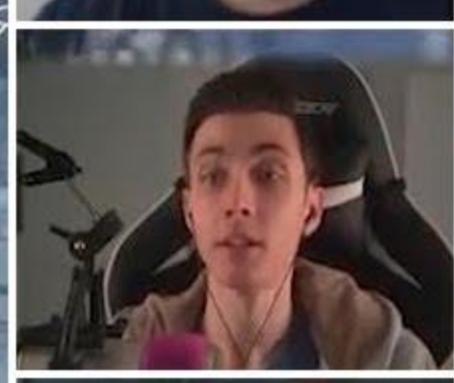
1. Моральный выбор – это выбор между добром и злом.

2. Моральный выбор – это выбор, который оценивается в категориях добра и зла.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

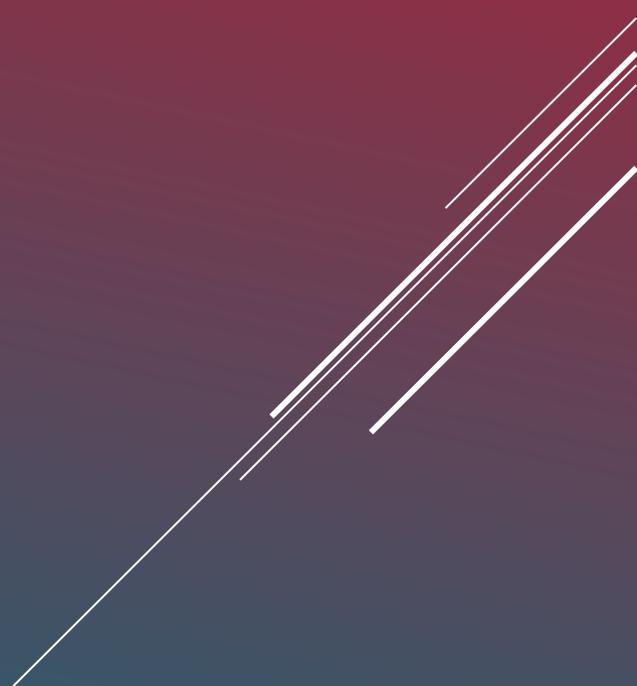
A decorative graphic consisting of several parallel white lines of varying lengths, slanted upwards from left to right, located in the bottom right corner of the slide.

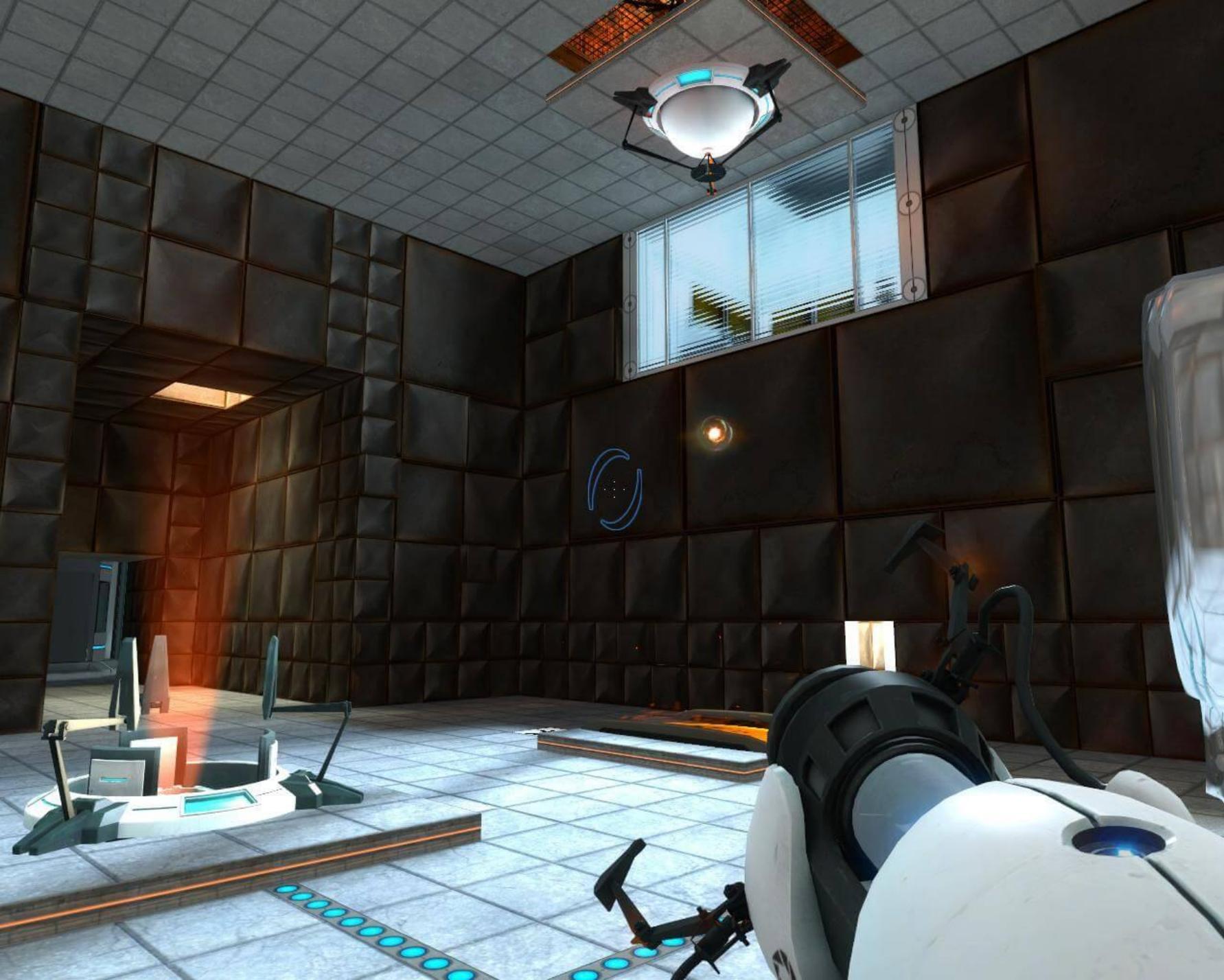






ВЫБОРА
НЕТ...





Portal

ВЫБОРА НЕТ
(И ТОРТА ТОЖЕ)



*Prince of Persia:
The Forgotten
Sands*



Prince of Persia:
The Forgotten
Sands



Assassin's Creed II

Portal II





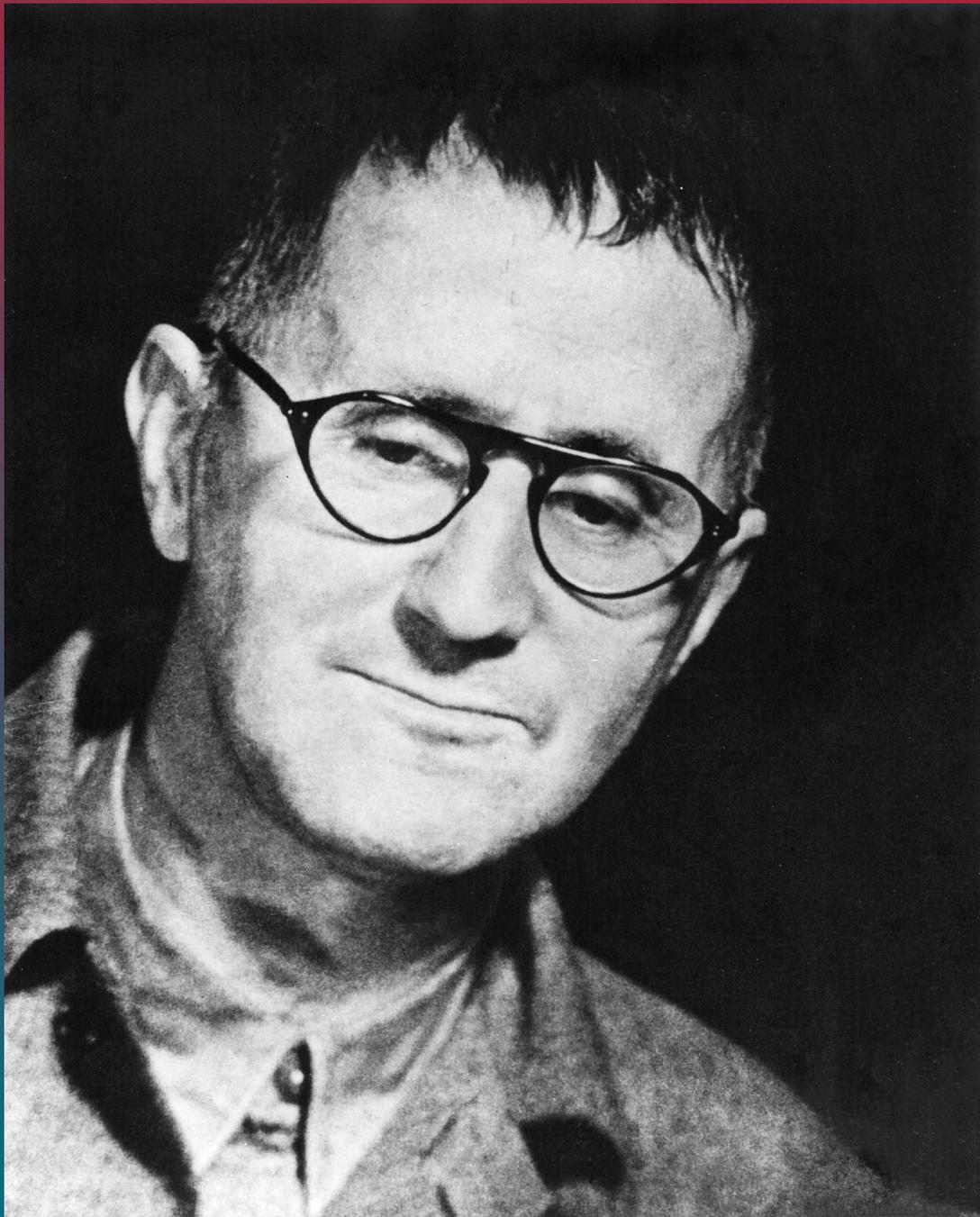
Dragon Age II

Mass Effect III





grand
theft
auto 



Бертольт Брехт, немецкий драматург

« ...[В театре Брехта] Актеры <...> вызывали в зрителе критическое отношение к персонажу. Отныне зрителю уже нельзя посредством простого вживания в душевный мир действующих лиц отдаваться своим эмоциональным переживаниям без всякой критики (и, значит, без всяких практических результатов)...»

Б. Брехт «Теория эпического театра»

BioShock Infinite



SAVE HANK ○
SACRIFICE HANK ✕

Detroit: Become Human



Dragon Age II





Mass Effect

Detroit: Become Human

SOMEBO
DIE FOR

Fahrenheit



The Elder Scrolls V: Skyrim





3. Моральный выбор – это духовно-практическая ситуация самоопределения личности в отношении принципов, решений и действий.

ОПРЕДЕЛЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАВШИЕСЯ ИГРЫ

- Assassin's Creed II
- BioShock Infinite
- Bubble Shooter
- Detroit: Become Human
- Dragon Age II
- Grand Theft Auto V
- Mass Effect
- Portal I, II
- Prince of Persia: The Forgotten Sands
- The Elder Scrolls V: Skyrim
- Fahrenheit