



游戏中的原谅之心



决定抛开愤怒、怨恨或报复的情绪，即使这些情绪事出有因。

原谅是困难的。对于那些伤害我们的人，出于本能我们会感到愤怒，甚至可能想要并寻求对那些进行报复。这种感觉可以帮助我们远离那些冒犯或伤害我们的人，保护我们的安全。原谅也有一个重要的目的——它可以帮助我们保持关系，让我们专注于现在的关系，而不是过去发生（或没有发生）的事情。当我们原谅时，我们摆脱了侮辱、背叛和蔑视对我们的关系造成的伤害，并进入当下，现在正在发生的事情，继续与对我们重要的人保持联系。研究显示，即使无法挽救或改变关系，原谅也对原谅者有所帮助。研究表明，能够原谅他人的人在精神和身体上都比那些怀抱怨恨的人更健康。原谅某人并不意味着“屈服”或暗示伤害行为是好的。原谅承认侵害行为发生了并且造成了伤害。原谅允许我们远离侵害行为，专注于当下。可以以此设计游戏让玩家练习原谅。

要添加的元素

- + 有意义的关系，作为叙事元素，也用于与NPC或其他玩家建立联系
- + 强大的人物，树立原谅的典范，而不是报复
- + 背叛的实例，为给予原谅提供机会
- + 合作游戏：当玩家互相依赖时，他们有可能被他人辜负然后做出原谅
- + 试图报复但却意识到放手的人物会更好。在社交游戏中，一个社区可以树立典范，展示玩家在遭受伤害时如何有效地进行表达
- + 这个社区是一个安全空间，在其中个人可以道歉并与团队保持联系；被原谅可以成为原谅他人的良好动力

要避免的元素

- 完全个人主义的游戏，玩家无法选择依靠其他人
- 以杀戮或暴力作为主要目标或机制
- 以报复为主题，缺乏人物反思或成长的机会
- 一个让负面行为不受控制、不能正确监控玩家行为，或者没有树立典范告诉玩家如何分享伤害、进行道歉或原谅的游戏社区

常见的误

社交游戏并不足够

社交游戏确实提供了背叛或伤害的机会；但仅凭这一点不足以创造实践原谅的机会。实现计划如何促进互动并进行监控，以帮助玩家以有效的方式解决冲突。

不要随便说“没关系”，除非您真的这么想

原谅必须是一种选择，这样才有意义。迫使玩家原谅或在他们不原谅时进行惩罚，可能会让玩家感到愤恨或觉得他们被训斥。这两种结果都可能导致玩家与游戏保持距离而不会实践真实的原谅。

游戏体裁和类型



大型多人在线游戏 (MMO)
和多人联机在线竞技游戏 (MOBA)



故事



动作/冒险



多人策略



社会刺激



合作游戏

具体机制参考

在“王国之心”和“龙腾世纪II”中，主要角色面临被他们信任的同伴的背叛，并且必须决定是否进行报复还是给予原谅。

在像“魔兽世界”这样的MMO游戏中，玩家有机会互相帮助或者互相伤害，这为互动提供了机会，如果以有所帮助的方式进行监控，可以促进原谅。

在合作游戏中，即使是像“Space Team”这样玩家不停前进的快速手机游戏，玩家也依赖彼此取得成功；一个人的错误可能导致大家的失败，但是游戏还是尽量让团队在失败后保持心情轻松。

在“守望先锋”、“火箭联盟”、“英雄联盟”和棋盘游戏“终极狼人”中，玩家可能需要原谅其他玩家在前几轮中的失误才能进入新一轮。

在“时空之轮”中，Crono和他的团队对抗Magus，他们认为Magus召唤出了Lavos，一个破坏世界的生物。只有在战斗之后，Magus的创伤背景才显露出来。然后玩家可以选择在战斗中杀死Magus或原谅他。如果Magus被原谅，他就加入玩家的团队。

在“勇敢的心”中，退伍军人必须忍受他们在战争期间犯下的暴行，触及自我宽恕的主题。

在“王权”、“王权2”和“龙腾世纪”中：在宗教裁判所，玩家有权原谅或惩罚他人，他们的决定会对叙事产生影响。

在“模拟人生4”中，如果玩家让NPC不高兴，玩家可以对其做出补偿。或者，如果NPC做了令玩家角色不高兴的事情，玩家可以做出反应并选择原谅，这会影响关系的强度。

“光环”系列：当玩家在多人比赛中“背叛”队友时，被背叛的队友会被提示，是原谅犯规的队友还是将其踢出这一局比赛

关于原谅的更多资源

关于原谅的更多资源

<http://greatergood.berkeley.edu/topic/forgiveness>上的文章和视频

McCullough, M. E. (2008年3月1日). 宽恕的本能。大善科学中心 (Greater Good Science Center)。来自http://greatergood.berkeley.edu/article/item/forgiveness_instinct

国际宽恕研究所 (The International Forgiveness Institute): <http://internationalforgiveness.com/>。
特别参见Robert Enright博士的系列研究，可在<http://internationalforgiveness.com/research.htm>获取。