



<https://jas.ui.ac.ir/?lang=en>

Journal of Applied Sociology

E-ISSN: 2322-343X

Vol. 36, Issue 1, No.97, Spring 2025, pp 49-76

Received: 10.08.2024 Accepted: 02.12.2024

Research Paper

Exploring Youth Interpretations of the Mafia Game: An Ethnographic Study

Seyyed Ghasem Hasani* 

Associate professor, Department of Anthropology, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Mazandaran, Babolsar, Iran
g.hassani@umz.ac.ir

Nader Razeghi

Associate professor, Department of Anthropology, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Mazandaran, Babolsar, Iran
razeghi@umz.ac.ir

Maryam Ghadimi

Master of Youth Studies, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Mazandaran, Babolsar, Iran
ghadimi.maryam1379@gmail.com

Introduction

The Mafia or Werewolf game is a group reasoning game designed for more than 5 players. In this game, each participant assumes a role and players compete as two groups: the mafia and the citizens. This game was chosen for this study due to its overlap with the socio-political elements present in urban life. From this perspective, the game's structure—featuring an informed minority and an unaware majority—offered insights that resonated with young people's perceptions of their societal realities. It is important to clarify that our intention was not to impose a singular interpretation on reality or reduce society to mere gameplay. Rather, we recognized that games could be viewed as social phenomena that both reflected and influenced social life, expressing societal thoughts and underlying meanings. To date, there appears to be a lack of research focused on the dimensions of the Mafia game and players' interpretations of its social elements, highlighting the need for this study. We currently lack insight into how young players and spectators interpret the Mafia game. Therefore, we sought to answer the following questions: What interpretations do young people have of the Mafia game? How do they understand its roles and actions in relation to social life?

Materials & Methods

This research employed a qualitative approach, primarily utilizing the ethnographic method of interpretive ethnography. The peer community was selected through a snowball sampling technique. Data collection involved observations using both emic and etic perspectives complemented by in-depth interviews. Data analysis was conducted through an interpretative lens, drawing on the work of Julian M. Murchison. Given the limited theoretical literature in this area, existing theories were occasionally referenced for categorization. In the final stage, as not all categories could be adequately explained by existing theories, we formulated the final analysis with an interpretive focus based on the categories themselves.

Discussion of Results & Conclusion

From the analysis, 8 main categories emerged. In relation to the 1st research objective, the following 4 categories were

identified: the placelessness/timelessness of global entertainment, the game as a symbol of societal ideas distinct from reality, the mafia as a sublimation of reality, and family-oriented themes. For the 2nd objective, 4 additional categories were extracted: the symbol of the modern man, the game director, the executor of charismatic/rational authority within the city, and the sanctity and de-sanctification of the individual, along with the strategies governing interactions: silence, consensus, and law. The findings indicated that there were varied interpretations of the Mafia game, its roles, and actions, which closely paralleled real-life experiences in urban settings. Much like social life, the Mafia game presented a landscape of diverse roles that were managed according to individuals' positions and abilities. The elements of the game reflected the nature of social interactions among individuals in society. Young people interpreted the game in ways that resonated with their perspectives and experiences of life in their communities. Understanding these

* Corresponding author

Hasani, GH., Razeghi, N., & Ghadimi, M. (2025). Exploring youth interpretations of the mafia game: An ethnographic study. *Journal of Applied Sociology*, 36(1), 49-76. <https://doi.org/10.22108/jas.2024.142381.2545>



interpretations could enhance our comprehension of the socio-political views held by young people regarding their actual roles and actions in society.

Consequently, the Mafia game provided a valuable opportunity for research within the social sciences. The presence of various socio-political archetypes in the game offered a rich context for understanding the actions and interpretations of different groups across diverse economic, social, political, and cultural landscapes. What strategies did these groups prefer when confronting challenges? How did they navigate conflicts of interest? Did they reach mutual

understanding? Was there a perceived need for a controlling figure to manage the city within the collective unconscious? Or did ongoing criticism of power compel groups to assume responsibility and collaborate, thereby legitimizing rational-legal authority? For these reasons, the Mafia game served as an apt space for exploring socio-political issues both in the global arena and within specific societies.

Keywords: Ethnography, Game, Mafia Game, Youth, Interpretive Approach.



مقاله پژوهشی

مطالعه‌ای مردم‌نگارانه: تفسیر جوانان از بازی مافیا

سید قاسم حسنی^{ID}، دانشیار گروه مردم‌شناسی، دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، دانشگاه مازندران، بابلسر، ایران

g.hassani@umz.ac.ir

نادر رازقی، دانشیار گروه جامعه‌شناسی، دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، دانشگاه مازندران، بابلسر، ایران

razeghi@umz.ac.ir

مریم قدیمی، کارشناسی ارشد مطالعات جوانان، دانشکده علوم انسانی و اجتماعی، دانشگاه مازندران، بابلسر، ایران

ghadimi.maryam1379@gmail.com

چکیده

بازی مافیا در چند سال اخیر از محبوبیت وافر در میان عموم برخوردار شده است. هدف از پژوهش حاضر دستیابی به تفاسیری است که جوانان از بازی مافیا و نقش‌ها و کنش‌های آن دارند. پژوهش حاضر از نوع پژوهش کیفی و روش اصلی این پژوهش، روش مردم‌نگاری از نوع مردم‌نگاری تفسیری بوده است. فرایند انتخاب جامعه هم‌تا در این تحقیق از نوع گلوله برفی صورت گرفته است. تکنیک استفاده‌شده در این نوشتار، مشاهده با رویکرد امیک و اتیک به عنوان فن اصلی مردم‌نگاری و مصاحبه عمیق بوده است. مراحل تجزیه و تحلیل داده‌ها با رویکردی تفسیری و با بهره‌گیری از اثر جولین م مریچسن (Julian M. Murchison) انجام گرفته است. همچنین باتوجه به ادبیات نظری محدود در این حوزه، گاهی سعی شده است، از نظریات موجود برای مقوله‌بندی‌ها استفاده شود. در مرحله آخر چون همه مقوله‌ها در چند نظریه توضیح‌پذیر نبود، بیشتر سعی شد تحلیل نهایی را با گرایش تفسیری به واسطه خود مقوله‌ها صورت‌بندی کنیم. از نتایج به‌دست‌آمده ۸ مقوله اصلی استخراج شد. در ارتباط با هدف اول پژوهش ۴ مقوله به دست آمد که عبارت است از: بی‌مکانی/بی‌زمانی یک سرگرمی جهانی، نمادانگاره‌هایی از جامعه و فارغ از آن، مافیا تصعید واقعیت، خانواده‌محوری. در ارتباط با هدف دوم پژوهش ۴ مقوله به دست آمد که عبارت است از: نماد انسان عصر جدید، بازی‌گردان، مجری حاکمیت کاریزماتیک/عقلانی در شهر، تقدس و تقدس‌زدایی از فرد، استراتژی حاکم بر بازیگران: سکوت، اجماع، قانون. نتایج تحقیق نشان داد که تفاسیر مختلفی از بازی مافیا و نقش‌ها و کنش‌های آن وجود دارد که به زندگی واقعی در شهر نزدیک است. بازی مافیا همچون زندگی اجتماعی، صحنه نقش‌های مختلف است که براساس جایگاه افراد و توانایی‌های هر نقش اداره می‌شود. این بازی دارای عناصری است که شیوه تعاملات اجتماعی افراد در جهان و جامعه را بازنمایی می‌کند. جوانان تفاسیری از بازی دارند که مرتبط با دیدگاه و تجربه آنان از شکل زندگی در جامعه است. به کمک شناخت این عناصر، می‌توان به درک دیدگاه‌های اجتماعی-سیاسی جوانان از نقش‌ها و کنش‌های واقعی در جامعه نزدیک شد.

واژه‌های کلیدی: مردم‌نگاری، بازی، بازی مافیا، جوانان، رویکرد تفسیری

⁻ نویسنده مسئول:

حسینی، سید قاسم، رازقی، نادر و قدیمی، مریم. (۱۴۰۳). مطالعه‌ی مردم‌نگارانه‌ی نقش و کنش‌ها و تفسیر جوانان از بازی مافیا. جامعه‌شناسی کاربردی، ۳۶(۱)، ۴۹-۷۶.

<https://doi.org/10.22108/jas.2024.142381.2545>



مقدمه و بیان مسئله

بازی‌ها^۱ یکی از عناصر فرهنگی سیال هستند که به‌طور مداوم بین گروه‌های اجتماعی مختلف اشاعه پیدا می‌کنند. تا آنجا که خیلی سخت می‌توان تشخیص داد که هریک از بازی‌ها به کدام منطقه، کشور یا قومیتی خاص اختصاص دارند. به‌نوعی ارائه تعریف مدون و جهان‌شمول از بازی به دلیل تفاوت‌های فرهنگی دشوار است.

با وجود شک و تردیدها اولین نظریه بازی از دیدگاه اجتماعی را براساس تعریف هویزینگا^۲ مطرح می‌کنند. به نظر وی: «بازی یک فعالیت داوطلبانه است که در محدوده زمانی و مکانی معین، براساس قوانین آزادانه پذیرفته شده؛ اما کاملاً الزام‌آور اجرا می‌شود، هدف خود را در خود دارد و با احساس تنش، شادی و آگاهی از تفاوت آن با زندگی عادی همراه است» (Huizinga, 1950 in: Karpatschhof, 2013). همچنین کایوا^۳ در توصیف بازی معتقد است که «فرد آزاد است بدون در نظر گرفتن قواعد مفروضی، نتیجه خاصی را دنبال کند» (جوشقانی، ۱۳۹۷: ۳۷)؛ از این رو بازی‌ها می‌توانند یکی از زمینه‌های ارزشمند برای مطالعه «کنش متقابل»^۴ یا «هم‌کنشی»^۵ در دنیای اجتماعی و مادی باشند. آنها «بازنمودی از فعالیت فردی و جمعی و چگونگی تغییر آن را در طول زمان ارائه می‌دهند؛ اینکه چگونه یک زمینه اجتماعی - فرهنگی معین، فعالیت فردی و معناسازی را از طریق اجتماعی‌شدن و فرهنگ‌سازی شکل می‌دهد و بر آن تأثیر می‌گذارد» (Steinkuehler, 2006: 98).

یکی از بازی‌های نوظهور که در میان جوانان رواج یافته، بازی مافیا است. بازی مافیا در ابتدا برای تحقیقات روان‌شناسی ساخته و بعد از آن به یک بازی مهمانی^۶ تبدیل شده است. خالق این بازی دانشجوی روان‌شناسی، دیمیتری دیویدوف^۷، اولین بازی را بهار سال ۱۹۸۷ در گروه روان‌شناسی دانشگاه دولتی مسکو برگزار کرده است. سپس

این بازی در کلاس‌های درس، خوابگاه‌ها و کمپ‌های تابستانی دانشگاه مسکو گسترش می‌یابد و بعد از آن در سراسر جهان محبوبیت پیدا می‌کند (Xiong et al., 2017: 830). امروز در ایران نیز شاهد محبوبیت و فراگیر شدن این بازی در محافل مختلف هستیم. کافه‌ها و کافه‌بازی‌ها در پوسته‌های تبلیغاتی برای معرفی مجموعه بازی‌ها به بازی مافیا نیز اشاره می‌کنند. برخی از کافه‌دارها خود تشکیل تیم می‌دهند و برخی از بازی‌کنندگان خود با تیم‌سازی می‌توانند با هماهنگی قبلی در محل بازی کنند. همچنین این بازی را می‌توان در گروه‌های مجازی در کلاب‌هاوس، یوتیوب، تلگرام، واتساپ و به وسیله اپلیکیشن‌ها دنبال کرد. اطلاعات دقیقی از زمان ورود بازی مافیا به ایران در دسترس نیست؛ اما آنچه از مشاهدات میدانی حاصل شد، نشان می‌دهد که بازی مافیا هم‌زمان با پخش رسمی این بازی در برنامه‌های تلویزیونی مثل شبکه سلامت و شبکه‌های پخش خانگی (به کارگردانی سعید ابوطالب) رواج پیدا کرد و با حضور و اجرای بازیگران به شهرت بیشتری یافت. این بازی محدود به رده سنی خاصی نمی‌شود و می‌توان گفت تمام طیف‌های مختلف سنی به‌ویژه نوجوانان را در بر می‌گیرد.

بازی مافیا^۸ یا گرگینه^۹ بازی گروهی و استدلالی با اعضای بیشتر از پنج نفر است. در این بازی هریک از اعضا نقشی را عهده‌دار می‌شود و بازیکنان در قالب دو گروه مافیا و شهروندان^{۱۰} رقابت می‌کنند^{۱۱}. آنچه در این مطالعه موجب انتخاب این بازی از میان بازی‌های دیگر شده این است که میان عناصر اجتماعی-سیاسی در بازی و زندگی واقعی در شهر هم‌پوشانی وجود دارد. از این منظر تجربه خیالین آن در قالب دو گروه اقلیت آگاه و اکثریت ناآگاه، می‌تواند تفاسیری از بازی و نقش‌های آن ارائه دهد که به لحاظ معنایی بی‌ارتباط با دیدگاه جوانان از زندگی واقعی در جامعه نیست. پرواضح است که این پژوهش به دنبال تحمیل ایده بر واقعیت یا تقلیل جامعه به بازی یا بازی به جامعه نیست؛ اما با در نظر گرفتن این نکته و

^۸ Mafia Game^۹ Werewolf^{۱۰} Citizens

^{۱۱} این تنها یکی از اشکال ساده و متداول این بازی است و ممکن است به دلیل تنوع نقش‌ها و قوانین بازی مافیا، شکل بازی متغیر باشد. به‌طوری‌که تا همین لحظه سناریوهای گوناگونی برای این بازی وجود دارد و در فاصله‌هایی نزدیک به هم سناریوهای تازه‌ای به اجرا می‌رسد. از سناریوهای ساده تا پیشرفته، از تعداد ۴ نفر تا ۵۰ نفر.

^۱ The games^۲ Huizinga^۳ Kaiva^۴ Interaction

^۵ ترجمه «هم‌کنشی» باتوجه به آثار حسین ابوالحسن تنهایی و در نشست رسالت جامعه‌شناسی و رویکرد فرود به زمین ایشان (خانه اندیشه‌ورزان، ۱۴۰۲) استفاده شده است.

^۶ Party game^۷ Dmitry davidoff

آن به پیروی از زیست اجتماعی ارائه می‌کند.

ادبیات نظری

برخلاف پژوهش‌های کمی، نظریه‌ها در پژوهش‌های کیفی به ویژه در کارهای مردم‌نگارانه به عنوان چارچوب تحقیق، خود را به واقعیت اجتماعی تحمیل نمی‌کنند. از این جهت مردم‌نگاری نه تنها یک روش که خود می‌تواند یک چارچوب نظری باشد.

به دلیل ابهام ادبیات نظری درباره بازی‌ها و محدودیت ادبیات نظری و تجربی حول بازی مافیا به طور خاص، از بیان نقل قول‌های طولانی درباره نظریه‌ها اجتناب شد و در این بخش تنها سعی شد، مروری بر ادبیات نظری در حوزه بازی‌ها شود. در این مسیر تعاریفی از بازی خوانش شد که ردپای آن را در نظریات مختلف و رشته‌های علمی گوناگون می‌توان پیدا کرد. مطالعه ادبیات تحقیق قبل از ورود پژوهشگر به میدان، بینش بهتری از مسائل در اختیار او قرار می‌دهد. جدول زیر برخی از مطالعات پیشینی و کتابخانه‌ای در حوزه بازی‌ها و نظریات نزدیک به آن را نشان می‌دهد که به طور خلاصه ارائه شده است:

جدول ۱- نظریه‌ها

Table 1- of theories

نویسنده	نظریه
احمدی و شرباتیان (Ahmadi & Sharbatian, 2017)	بازی به معنای تقلید: از فرهنگ عامه راه یافته و به مرور ماهیتی هنری پیدا کرده است.
کوثری و طاهری (۱۳۹۴)	بازی‌ها ترکیبی از فیلم سینمایی، سریال، داستان‌های مصور، کارتون‌ها و قصه‌های اسطوره‌ای هستند؛ بالاین حال هنوز چیز دیگری اند.
بودریار (1981/۱۳۹۹)	با الهام از نظریه «جهان وانموده» می‌توان بازی‌ها را به مثابه رسانه در نظر گرفت. از این منظر بازی‌ها تجربه حضور در جهان وانموده را به ما می‌دهند. در بازی‌ها محیطی واقعی وجود دارد که در عین حال در میان چیزهای واقعی دیگر، یک چیز واقعی نیست.
شیلر	بازی به عنوان رانه سوم: از نظر وی عمل انسان در رانه بازی، نه فیزیکی است نه اخلاقی، انسان از هر دوی آنها رها شده است و دو رانه متضاد حس و عقل را در خود دارد (ریخته‌گران، ۱۳۸۹).
بورديو (۱۳۹۶)	فضای اجتماعی از نظر بورديو از مجموعه میدان‌های اجتماعی ساخته شده است که عاملان اجتماعی در آن براساس جایگاهشان در توزیع سرمایه‌های اقتصادی و فرهنگی تقسیم می‌شوند؛ براین اساس می‌توان گفت بازی به عنوان میدان اجتماعی شامل مجموعه‌ای از قواعد و نقش‌هاست که جایگاه افراد را در میدان اجتماعی و در رابطه تعاملی مشخص می‌کند.
مک لوهان ^۱ (1994)	بازی‌ها به عنوان بسط خود اجتماعی ما و نه امری خصوصی تعریف می‌شوند.
پیاژه	کودکان و نوجوانان در سنین مدرسه با پیشرفت‌های خاص در قلمرو زبان، «بازی» و حافظه، به لحاظ اجتماعی و اخلاقی نیز رشد می‌کنند و در تأثیر رابطه با دیگری قرار می‌گیرند. با رویه‌رو شدن با دیگران است که افراد به حالت اختصاصی، نقش خود را واقعیت می‌بخشند (ایلچی‌زاده و همکاران، ۱۴۰۰).

¹ McLuhan

از آنجاکه تنوع مقولات گسترده بود، تحلیل هر مقوله با یک نظریه یا تحلیل مجموع مقوله‌ها با یک چارچوب نظری مشخص امکان‌پذیر به نظر نمی‌رسید؛ با این حال بعد از گردآوری داده‌ها و انجام کدگذاری‌ها، متناسب با داده‌ها و ساختار کلیدی بحث برای نام‌گذاری برخی از مقولات اصلی از اصطلاحات و نظریه‌های موجود در علوم اجتماعی بهره گرفته شد؛ در این راستا از مفهوم سرمایه جنسی^۱ از کاترین حکیم^۲ (۱۳۹۱) و بحث انواع حاکمیت مشروع از منظر ماکس وبر^۳ (دورماگن، ۱۳۹۶/۲۰۰۷) نیز یاد شد. همچنین در توضیح بحث مائورا^۴ (۲۰۰۸/۱۳۹۸) درباره بازی‌های ویدیویی^۵ از اصطلاحاتی برای نقش‌ها استفاده شده است که برای بازیکنان در «بازی مافیا» نیز وام گرفته می‌شود. بازی مافیا دارای نقش بازی‌گردان است که در بعضی سناریوها این بازی‌گردان به اسم «گاد»^۶ شناخته می‌شود. همان‌طور که در بازی‌های نقش‌آفرینی، بازی‌گردان^۷ به کسی می‌گویند که به عنوان راوی با تسلط بر قواعد، جریان بازی را اداره می‌کند، گاد نیز در بازی مافیا این نقش را به عهده دارد.

روش پژوهش

پژوهش حاضر از نوع پژوهش کیفی، نوع پارادایم استفاده‌شده در این پژوهش از نوع پارادایم تفسیری^۸ و روش اصلی این پژوهش، روش مردم‌نگاری از نوع مردم‌نگاری تفسیری^۹ بوده است. در روش مردم‌نگاری^{۱۰} محقق با غوطه‌وری در میان گروه یا مردم و مخاطبان خود سعی می‌کند از چشم آنها ببیند، فرهنگ و زبان‌شان را بفهمد و توصیف فربه به دست دهد

^۱ Sexual capital

^۲ Catherine Hakim

^۳ Max Weber

^۴ Frans Mayra

^۵ Video games

^۶ God

^۷ DM: Dungeon Master

^۸ Interpretive Paradigm

^۹ Interpretive Ethnography

^{۱۰} Ethnography

(فراسخواه، ۱۳۹۵). نویسندگان مردم‌نگاری تلاش می‌کنند تا شیوه‌های زندگی و تفکر گروه‌های خاصی از مردم را برای خوانندگان خود درک‌پذیر کنند؛ صرف نظر از اینکه این شیوه‌ها در ابتدا چقدر بدیهی به نظر می‌رسند (Blasco & Wardle, 2006). همچنین گیرتز^{۱۱} با طرح روش خود به نام مردم‌نگاری تفسیری نشان می‌دهد که روش تفسیری برای او رویکردی امیک^{۱۲} دارد (محمدپور، ۱۳۹۶: ۲۱۴).

رویکرد تفسیری، تحلیل نظام‌مند کنش معنادار اجتماعی از طریق مشاهده دقیق مستقیم افراد در محیط‌های طبیعی به‌منظور دستیابی به درک و تفسیری از چگونگی خلق و حفظ جهان‌های اجتماعی مردم است. رویکرد تفسیری شالوده تکنیک‌های تحقیق اجتماعی است که به زمینه حساس هستند، با روش‌هایی که دیگران دنیا را می‌بینند کنار می‌آیند و بیشتر نگران دستیابی به درک همدلانه هستند تا آزمایش قوانینی مانند نظریه‌های رفتار انسانی. رویکرد تفسیری این سؤال را مطرح می‌کند که آیا مردم واقعیت اجتماعی یا فیزیکی را به یک شکل تجربه می‌کنند. اینها سؤالات کلیدی برای یک محقق ISS هستند: مردم چگونه دنیا را تجربه می‌کنند؟ آیا آنها معنا می‌آفرینند و به اشتراک می‌گذارند؟ پژوهشگر تفسیری استدلال می‌کند که پوزیتیویست‌ها یک راه از تجربه جهان را به دیگران تحمیل می‌کنند. در مقابل، ISS فرض می‌کند که تفسیرهای متعددی از تجربه یا واقعیت‌های انسانی امکان‌پذیر است. در مجموع، رویکرد ISS واقعیت اجتماعی را متشکل از افرادی تعریف می‌کند که از طریق تعامل اجتماعی روزانه خود، معنا می‌سازند و تفسیر می‌کنند؛ از این‌رو هدف اصلی مردم‌نگاری این است که از آنچه می‌توانیم به راحتی از بیرون مشاهده کنیم، به سمت آنچه حرکت کنیم که مردم مشاهده و واقعاً در درون خود احساس و معنا می‌کنند (Neuman, 2013: 103-436).

^{۱۱} Clifford James Geertz

^{۱۲} Emic

از آنجاکه میدان بازی و مخاطبان آن سیال بود، فرایند انتخاب جامعه هم‌تا در این تحقیق از نوع گلوله برفی صورت گرفته است.

میدان پژوهش حاضر منحصر به یک مکان خاص نمی‌شود؛ به نوعی مکان خاص یا میدان پژوهش، مکان‌ها و میدان‌های بازی است. به همین دلیل برای در نظر گرفتن میدان پژوهش اگرچه به در دسترس بودن آن بسته به زمان پژوهش توجه شده، این پژوهش منحصر به جغرافیای فضاها نبوده است. بخشی از گفت‌وگوها با افراد به واسطه فضای مجازی (در تلگرام و اینستاگرام) در گروه‌های مجازی بازی شکل گرفت که هرکدام بازی‌کننده یا تماشاگر بازی از شهرهای مختلف بودند. تجربه بازی برای آنها به صورت مجازی و نیز به صورت حضوری، در جمع‌های خانوادگی و دوستان، کافه‌ها، قهوه‌خانه‌ها، خوابگاه‌ها، دانشگاه‌ها، مدرسه‌ها و ... بوده است.

در کنار گفت‌وگوهای مجازی مشاهده کافه‌هایی نیز انجام شد که بازی در آنها انجام می‌گرفت. مشارکت و حضور در کافه‌ها به انحای گوناگون شکل گرفت؛ به صورت ناظر بیننده در مقام غریبه در میان جمع و نیز با همکاری کافه‌دارها و بازی‌کنندگان با در جریان گذاشتن آنها از موضوع و روند تحقیق به صورت فرد آشنا در میان جمع بازی‌کنندگان. به علاوه اینکه قبل از ورود به پژوهش، اولین مواجهه مردم‌نگار با بازی غیر از فضای رسانه‌ای و کافه‌ها، در خوابگاه دانشگاه و فضای پارک در شهرهای مختلف بوده است. انتخاب و مواجهه با این فضاها وابسته به آشنایی، میزان دسترسی، همکاری افراد، زمان پژوهش، پررنگ بودن پدیده و اینکه آن فضا تا چه میزان اطلاعات‌محور است و حرف تازه‌ای برای گفتن دارد و... بوده است. به‌طور کلی مصاحبه‌های مجازی به صورت فردی و گروهی (در تلگرام) و مصاحبه‌های حضوری در فضاهای عمومی و با مصاحبه عمیق در دو کافه در شهرهای اصفهان و آمل، میدان‌های پژوهش حاضر را تشکیل می‌دهند.

لازم به ذکر است در مصاحبه‌های فردی در ابتدا با انجام ۱۵ مصاحبه اطلاعات مشابه‌ای به دست آمد؛ اما برای اطمینان مصاحبه‌ها با دیگر بازی‌کنندگان ادامه پیدا کرد؛ از این رو تعداد مصاحبه‌شوندگان در مصاحبه‌های فردی تا زمان رسیدن به اشباع نظری مشخص شده است (۲۳ نفر). همچنین در برخی از موارد مصاحبه گروهی (مصاحبه مجازی در گروه تلگرامی بازی‌کنندگان با نام کسپر و مصاحبه گروهی در کافه آمل) شکل گرفته است.

تکنیک استفاده‌شده در این نوشتار، مشاهده^۱ (از نوع مشاهده مشارکتی^۲ و غیرمشارکتی^۳) به عنوان فن اصلی مردم‌نگاری و مصاحبه^۴ عمیق به صورت غیررسمی است. در جدول زیر شیوه‌های تکنیک جمع‌آوری داده‌ها و نوع آن به طور خلاصه نشان داده شده است:

^۱ Observation

^۲ Participant Observation چنانچه محقق به‌طور عمیق در میدان تحقیق نفوذ کند.

^۳ Non-participatory Observation اگر محقق در پی مشاهده فرآیندها و رویدادها باشد و از درگیر شدن در تعاملات اجتناب کند، نقش مشاهده غیرمشارکتی را ایفا می‌کند.

^۴ Interview

جدول ۲- شیوه‌های تکنیک جمع‌آوری داده
Table 2- of data collection techniques

شیوه تکنیک جمع‌آوری داده‌ها	انواع آن
مصاحبه	فردی حضوری/مجازی
یادداشت‌برداری	گروهی مردم‌نگار مطلعان و جامعه هم‌تا برنامه‌های تلویزیونی پخش خانگی اینستاگرام، یوتیوب، تلگرام، وب‌سایت خیابان/پارک/کافه (بابلسر، ساوه، تهران) دانشگاه و خوابگاه مازندران کافه (اصفهان، آمل)
تماشای بازی‌ها در فضای رسانه‌ای	
تماشای بازی در مقام ناظر بیرونی	
تماشای بازی به‌عنوان ناظر شناسا	

حوزه بازی‌ها (و بازی مافیا) اعم از: مکتوبات رسمی و منابع کتابخانه‌ای تا اطلاعات موجود در وب‌سایت‌ها و کانال‌های

تلگرامی، یوتیوب و... مربوط به بازی مافیا؛

≠ بازی‌های یادداشت‌ها و برداشت‌ها و بازگشت مجدد به

میدان‌های پژوهش در صورت نیاز؛

≠ ثبت مصاحبه‌ها با جزئیات و در نظر گرفتن تناسب

گفت‌وگو با هر فرد یا گروه و به تناسب گفت‌وگوی مجازی و

حضوری؛

≠ در نظر گرفتن نظرات افراد متخصص در این حوزه؛

≠ به اشتراک گذاشتن مطالب و نتایج داده‌ها با جامعه هم‌تا

(در صورت مخالفت با نتایج در روند کار بازی‌های صورت گرفت)؛

≠ بازاندیشی بر فرایند کار به شکل رفت و برگشتی برای

رفع مداخلات منفی اعم از سوگیری‌های ذهنی بر روی نتایج

پژوهش.

یافته‌های پژوهش

از آنجاکه در نگارش مقاله محدودیت نوشتار وجود دارد،

جزئیات یافته‌های میدانی پژوهش توضیح داده نمی‌شود.^۱ به

^۱ برای خوانش روند پژوهش و فصول، جزئیات یادداشت‌های مردم‌نگارانه و مراحل گردآوری و ثبت آن می‌توانید به متن اصلی پایان‌نامه نویسنده مریم قدیمی با عنوان «مطالعه مردم‌نگارانه نقش‌ها، کنش‌ها و تفسیر جوانان از بازی مافیا» رجوع کنید:

مراحل تجزیه و تحلیل داده‌ها با بهره‌گیری از اثر مارچسین

(۱۳۹۲/۲۰۱۰) انجام شده است:

≠ نوشتن از داده‌های تحقیق؛

≠ نوشتن از تجربه‌ها و لحظات در فرایند مردم‌نگاری؛

≠ مرتب‌سازی گزارش مردم‌نگاری؛

≠ شناسایی مقوله‌ها و سؤالات به وجود آمده در طول

یادداشت‌برداری و جمع‌آوری داده‌ها؛

≠ برخورد با تناقضات ظاهری و به هم‌ریختگی داده‌ها؛

≠ کدگذاری؛

≠ توسعه و اجرای یک استراتژی برای سازماندهی

یادداشت‌های میدانی؛

≠ بررسی اقدامات آتی؛

≠ تجدیدنظر در استراتژی جمع‌آوری داده در صورت نیاز؛

≠ تجدیدنظر درباره سؤال اصلی پژوهش در صورت نیاز؛

≠ تفسیر و تحلیل نهایی؛

≠ مراحل ارزیابی و اعتبار داده‌ها نیز به شرح زیر بوده است:

≠ استفاده از روش‌های مختلف در شیوه گردآوری

داده‌ها به تناسب هدف، سؤال و روش دستیابی به اطلاعات:

عکس‌برداری، یادداشت‌های میدانی، ضبط صدا و...؛

≠ مشارکت طولانی‌مدت مردم‌نگار و تجربه‌های مکانی

از سال‌های پیش از شروع پژوهش؛

≠ توجه به منابع موجود و پیشینه نظری و تجربی در

تفسیر بازی مافیا از منظر جوانان

همین دلیل در راستای سؤالات پژوهش مقولات به‌دست‌آمده از یافته‌ها تفسیر و تحلیل می‌شود. در بخش اول و دوم ۸ مقوله اصلی به دست آمده است.

جدول ۳- مفاهیم و مقولات اصلی در تفسیر بازی مافیا از منظر جوانان

Table 3- Main concepts and categories in the interpretation of the mafia game from the perspective of young people

مفاهیم	مقولات فرعی	مقولات اصلی
وقت‌گذرانی و پرکردن اوقات فراغت	مافیا سرگرمی جمعی	بی‌مکانی/بی‌زمانی یک سرگرمی جهانی
بازی «فان» محور: شادبودن و لذت‌بردن		
امکان خاطره‌سازی در دوران کرونا		
امکان بازی مافیا در هر زمان و جا و مکان	بی‌اهمیتی زمان و مکان در بازی	
امکان بازی مافیا بدون امکانات، تجهیزات خاص و هزینه‌بر		
همه‌گیربودن بازی مافیا در جهان	مافیا بازی جهانی	
گسترده‌گی بازی مافیا در جهان با امکانات فضای مجازی		
«زندگی هم به بازی، با بازی کردن نقش‌های خوب و بد و به	بازی مافیا ماکتی از زندگی و	نماد انگاره‌هایی از جامعه و فارغ از آن
پایان رسیدنش با مرگ»	جامعه	
«مافیا خود زندگی»		
مافیا ماکتی از قدرت		
مافیا شبیه‌ساز جامعه		
حرفه‌ای نگاه کردن به فضای گیم	مافیا بازی منفک از فضای	
جدال‌نگاشتن بازی با روابط واقعی	زندگی و جامعه	
وارونه جلوه‌دادن واقعیت	مافیا بازی نمایش دروغ و	
پایداری دروغ در طول بازی	پنهان‌کاری	
شهروندنمایی		
«باید کسی باشم که نیستم»		
انکار نقش و پنهانی نقش بازی کردن		
غیرمستقیم حرف‌زدن		
فراموش کردن دنیای واقعی و مشکلات آن	مافیا لحظه فراموشی واقعیت	مافیا تصعید واقعیت
فراموش کردن همه چیز و جنگیدن برای هدف مشترک		
اعتیادآوربودن بازی و از یادبردن روزمرگی		
امکان دورشدن از شخصیت واقعی خود در بازی		
نمایش شر اما آموختن خیر	مافیا به‌منزله مکانیسم والایش	
گروه بازی مافیا به‌عنوان یک خانواده (خانواده کسپر، دوستان	مافیا به‌مثابه خانواده	خانواده محوری
مافیابازها و...)		
تعلق خاطر به اعضای گروه بازی مثل خانواده		
کم‌رنگ‌شدن روابط دوستانه با افراد غیربازی‌کننده		
«مافیابازبودن: ملاک دوستی‌ها و اهمیت جایگاه خانواده		

بی‌مکانی/بی‌زمانی یک سرگرمی جهانی

بازی مافیا از سری بازی‌های گروهی است که سرگرمی طیف گسترده‌ای از افراد را در فضاهای خصوصی و حوزه عمومی تشکیل داده است؛ از جمع‌های خانوادگی، دوستانه، مدرسه، خوابگاه، دانشگاه، پارک، فیه‌خانه و کافه گرفته تا گروه‌های فضای مجازی، برنامه‌های تلویزیونی و شبکه‌های پخش خانگی. از دیدگاه بعضی از افراد بازی مافیا تنها یک سرگرمی است، نه چیزی بیشتر. از این منظر برخلاف دیدگاهی که سرگرمی را برچسبی برای این بازی می‌پندارد، هیچ مفهومی خارج از این انگاره نمی‌توان به بازی‌ها نسبت داد. رهام می‌گفت:

«بیشتر بازی‌ها فقط برای سرگرمی هستند، برای پرکردن وقت خالیه».

همچنین این بازی در دوران کرونا سر و صدای بیشتری داشت و نقش تفریحات جمعی افراد در این دوران را بازی می‌کرد. دوران همه‌گیری و بررسی که امکانات تجمعات را محدود می‌کرد و ارتباطات در فاصله‌گذاری‌های اجتماعی تعریف می‌شد؛ باین حال بازی‌ها فرصتی برای بازسازی این ارتباطات اجتماعی بودند و خاطره‌سازی‌هایی ایجاد کردند که هنوز افراد از آن یاد می‌کنند. محمد می‌گفت:

«دوران کرونا هم باب بود. می‌رفتیم با فاصله و ماسک بازی می‌کردیم تو فضای باز. لذت‌بخش بود. یادش بخیر. چه زود گذشت».

از دیگر ویژگی‌های بازی مافیا که آن را به یک بازی پرمخاطب تبدیل کرده، در دسترس بودن و کم‌هزینه بودن آن به نسبت سایر فعالیت‌های فراغتی است. فقدان فعالیت‌های فراغتی مؤثر به دلیل کمبود فضا یا در صورت بودن آن به دلیل تحمیل هزینه‌های گزاف، بیشتر افراد را به سمت ساختن فضاهای خصوصی‌تری از فراغت کشانده است. دسترسی مکانی و زمانی این بازی نیاز به تجهیزات پیچیده ندارد. رهام می‌گوید:

«یکی از دلایل نبود تفریحات مختلفه، کم‌شدن و گرون‌شدن یه سری از تفریحات مثلاً ورزشی و نبود

سالن‌های ورزشی. رغبت کمتری هستش از طرف دوستان که برن به سمت مثلاً فوتبال و والیبال بازی کردن. مثلاً هر موقع ما همون گروه مافیا می‌خواستیم تایم فوتبال بگیریم، همیشه سالن‌ها پر بود. تفریحات دیگه‌ای هم نمیتونن انجام بدن جوونا. یه تفریح جدیدی اومده که دور هم میتونن بشینن و صحبت بکنن. امکانات خیلی خاصی نمی‌خواد. می‌تونه ده دوازده نفر رو دور هم جمع بکنه و بازی بکنن».

باین حال حتی سری بازی‌های مجازی از مافیا محدودیت‌های مکانی را هم از میان برداشته است و با گروه‌سازی در شبکه‌های اجتماعی مختلف امکان بازی‌های گروهی را در هر زمان مقدور کرده و طیف گسترده‌ای از افراد را در شهرها و استان‌ها و کشورهای مختلف گرد هم آورده است؛ در نتیجه این تعلیق، بازی مافیا فارغ از محدودیت‌های زمانی و مکانی قرار می‌گیرد. در این دیدگاه بازی مافیا با احیای چنین فراغتی توانسته است ساختاری موازی در برابر فقدان چنین فضاهایی در جامعه ایجاد کند.

از نگاه افراد آنچه که این بازی را به بازی رایج میان کشورها و فرهنگ‌های مختلف بدل می‌کند، ویژگی جهانی بودن آن است. گرچه آمار دقیقی در دست نیست که وضعیت محبوبیت این بازی در میان کشورها به چه شکل است یا حتی چگونه بازی می‌شود، به بیانی بازی به دلیل سیالیت قواعدش، خاصیت ادغام‌پذیری در میان فرهنگ‌های مختلف را دارد.

باین حال تصور می‌شد که محبوبیت این بازی ربطی به فرهنگ ایران ندارد. در بیشتر نقاط دنیا بازی می‌شود و می‌تواند نمود وضعیتی کلی از جهان باشد. لزگی می‌گفت:

«به نظر ربطی به فرهنگ نداره؛ چون در همه‌جای دنیا بازی می‌کنن».

بعضی از تماشاگران هم، همچنان شباهتی میان بازی با فرهنگ جامعه نمی‌دیدند. در عوض آن را مختص فرهنگ روسیه‌جایی که بازی در آنجا ابداع شده می‌دانستند. به هر روی واضح است بازی‌هایی که امروز در نقاط مختلف انجام می‌شود، نه تنها به نسخه اولیه بازی شبیه نیستند، بلکه در هر کشور و در هر زمان نیز با یکدیگر فرق دارند. چیزی که این بازی را به یک

می‌گیرد، مشابه مکالماتی است که در زندگی واقعی برای قانع کردن یکدیگر داریم. به بیانی بازی زندگی، همان بازی مافیا تعریف می‌شود. در هر دو منطقی حاکم است که هم در بازی و هم در زندگی واقعی شاهد آن هستیم؛ از ساختار قدرت و تقسیم‌بندی آن گرفته تا مکالمات و اعمال و رفتاری که افراد در جامعه به آن پایبند هستند.

اما برای کسانی که بازی مافیا را در دسته فعالیت‌های سرگرمی قرار می‌دهند و جزو بازی‌کنندگان حرفه‌ای و جدی بازی هستند، فضای بازی از فضای زندگی در جامعه تفکیک شده است. آنها فضای بازی را از زندگی شخصی و کاری جدا کرده‌اند و بازی‌ها را هم‌ردیف زندگی و جامعه نمی‌دانند. فاتح می‌گوید:

«من خودم قبلاً خیلی تو فضای گیم بودم؛ ده دوازده سالی. میدونم اصلاً فضای بازی جداسه. اون رو دخیل نمی‌کنم. اوایل بود؛ اما به‌مرور زمان کلاً جدا شده واسه خودم. من اکثر تایمی که بیکارم این بازی رو انجام میدم و اولویتی نداره. مثل یه سرگرمی هستش که اوقات فراختم رو باهاش پر می‌کنم».

در این دیدگاه این جدابودگی دنیای بازی و دنیای واقعی، نه روابط شخصی و دوستانه را در نحوه بازی دخیل می‌کند و نه نحوه بازی بر روی روابط دوستانه خارج از بازی تأثیر دارد. برای این گروه از افراد شکل روابط اجتماعی در جامعه با شکل روابط حاکم به واسطه بازی متفاوت است. ممکن است شخصیتی که افراد در بازی از خود نشان می‌دهند، در فضای خارج از بازی کاملاً مغایر با یکدیگر باشند. عاده در این باره می‌گوید:

«رابطه‌ای که مثلاً من با دوستم توی بازی دارم، خیلی شکلس فرق می‌کنه با رابطه‌ای که حالا من توی جامعه باهاش دارم یا کلاً یک شخص که دوست منم نیست، رابطه‌ام باهاش توی بازی خیلی متفاوته با رابطه‌ای که باهاش توی جامعه دارم. تحت تأثیر فضای بازی ممکنه که یه سری دیالوگ‌هایی بین افراد صورت بگیره. خارج بازی خیلی‌ها اصلاً نوع شخصیتشون فرق میکنه».

بنابراین، آنچه که برعکس دیدگاه پیشین بازی مافیا را

بازی جهانی تبدیل می‌کند، قابلیت گستردگی آن است که از یک نقطه به نقاط دیگر اشاعه پیدا کرده و بنا به مختصات فرهنگی هر جامعه طرح و رنگی به خود پذیرفته است. همان‌طور که فرزین می‌گفت:

«مافیا باتوجه به جوامع مختلف با قواعد مختلف بازی میشه و این نشون میده که با فرهنگ در ارتباطه. به نظرم مافیا میتونه مصداق زندگی اجتماعی باشه».

بنابراین، چنین تفسیری با عصر حاضر نیز همسویی دارد. با گسترش صنعت سرگرمی، عموم مردم به‌ویژه جوانان اهمیت زیادی برای سرگرم شدن قائل هستند. در اینجا جذابیت بازی‌ها به همان «بی‌هدف» بودن آنها، خلاص شدن از قید زمان/مکان و محدودیت‌های فراغتی در جامعه است. همچنین بنا به خصلت جمعی آن، بازی به فرصتی تعبیر شده است که حضور اجتماعی افراد را در شرایطی دیگر بازسازی می‌کند. نیاز می‌گفت:

«من چند وقته سرگرم ترید شدم. معامله‌گری بازار ارز دیجیتال و فارکس و اینا. ترید اینجوریه که مدام داری چارت تحلیل می‌کنی و پشت سیستمی. خواه ناخواه دچار انزوا میشی. چون کار جمعی نیست. بازی مافیا چون یک بازی گروهیه برام شده مثل تراسپی. واسه دوری از انزوا خیلی خوبه؛ چون یه بازی گروهیه».

از این منظر امروز که برخی از شرایط کاری تحمیل‌کننده نوعی از انزواست، بازی جبران این انزوا را حتی به شکل سطحی و ناپایدار برای افراد فراهم کرده است.

نماد انگاره‌هایی از جامعه و فارغ از آن

گروهی، بازی مافیا را از منظر شکل چینش قدرت و نقش‌های افراد، شبیه به ساختار جامعه و نقش‌ها و کنش‌های تعریف‌شده در آن می‌دانند. راضیه می‌گفت:

«انگار یک ماکته از جامعه، یک ماکت از نقش‌های داخل جامعه؛ ماکت قدرت. انگار نمونه کوچیک شده جامعه‌ست و تو داری بازیش می‌کنی. این خیلی جذابه. من خیلی به این رسیدم که بازی مافیا بازی زندگیه».

در این نگاه حتی نوع مکالماتی که در بازی مافیا شکل

این موضوع پرسیده شد، می‌گفت که متوجه این سؤالات کلیشه‌ای نمی‌شود و این بازی فقط یک بازی و سرگرمی است نه چیزی بیشتر.

خود زندگی تعبیر می‌کند و شکل ارتباطات اجتماعی را در این بازی نیز جست‌وجو می‌کند، این گروه چنین تعبیری را نمی‌پذیرند. تا جایی که وقتی از یکی از بازی‌کنندگان درباره



تصویر ۱- بررسی نقش‌ها و عملکردها در شب بازی (کافه اصفهان)

Fig 1- Examining roles and functions in a night game (Esfahan cafe)

چنین فضایی توانایی تشخیص دروغ مافیایی را به وجود می‌آورد؛ یعنی شناخت اینکه اعضای تیم مافیا از چه مکانیسم‌هایی برای دروغ‌گویی استفاده می‌کنند و در این شرایط شهروند چگونه باید بدون هیاهو به دنبال اثبات دروغ‌های مافیایی باشد. در این میان شهروند آگاه کسی است که می‌تواند با برملاکردن دروغ‌های مافیایی، فرضیه خود را اثبات کند؛ برای مثال رها درباره این تجربه توضیح می‌داد:

«مافیا مثلاً به دروغ پا می‌شود، به شماره یک میگه: تو تارگت روز اولت شماره یک و پنج بودن؛ ولی الان داری شش و هفت رو می‌زنی. تو چرا انقدر پراکنده تارگت می‌زنی؟ تو مافیای منی. اگر اون شهروند حواسش به بازی نباشه، بلند میشه میگه که اینطوریه آره، من اشتباه کردم؛ ولی اگر حواسش به بازی باشه، میگه دروغ وارد بازی نکن. آقا خانم فلان! من تارگت‌هام روز معارفه این بود، امروز این رو زدم. تو داری دروغ وارد بازی می‌کنی؛ پس تو مافیای منی»؛

بنابراین، در تفسیری دیگر بازی مافیا نمایش دروغ‌گویی است. گرچه در بازی‌ها، فریب چاشنی قواعد است (از آنجاکه قرار نیست لزوماً در بازی تجربه واقعیت‌ها و ارزش‌های جامعه صورت گیرد)، این دروغ‌گویی ممکن است بخواهد برای گروه‌های سنی کودک که تفکیک روابط در واقعیت و بازی را به لحاظ ارزشی برای خود ملموس نمی‌بینند،

از آنجاکه نقش بازی یکی از تیم‌ها نقش‌های مافیایی است، دروغ و وارونه‌کردن واقعیت بخشی از قواعد بازی است. به‌صورتی که شهروندنمایی اساس کاری است که تمام اعضا باید انجام دهند. در هر دور از بازی نقش‌ها بین افراد می‌چرخد؛ به همین دلیل هرکس فرصت تجربه چنین نقشی را پیدا می‌کند. از اعضای تیم مافیا کسانی که بهتر دروغ بگویند و اذهان را گول بزنند، در برد گروه خود موفق‌تر عمل می‌کنند. همان‌طور که اعضای جامعه هم‌تا در مصاحبه‌های گروهی می‌گفتند:

«اصولاً افرادی که خیلی صادقانه دروغ می‌گوین، تو بازی موفق‌ترن. آدمایی که بهتر دروغ می‌گوین، بهتر پیش میرن».

حتی اعضای تیم شهروندی می‌تواند برای اثبات خودش وارد چرخه دروغ شود؛ برای مثال برای اثبات نظرش ناخواسته با اتهام اشتباه به یک فرد اشتباه، دروغ وارد استدلال‌هایش کند؛ با این حال همین فرصتی که بازی‌کننده را در موقعیت چالشی قرار می‌دهد، همچون نمایش حضور در یک دادگاه، می‌تواند کمک‌کننده هم باشد. اینکه وقتی همه فرض را بر دروغ‌گویی یکدیگر گذاشته‌اند، من چطور می‌توانم با استدلال و فکت راستگویی خود را اثبات کنم و دیگران را به حق خود قانع کنم. همچنین تجربه حضور در

پنهان‌کاری خیلی مهمه». توانمندی در این نقش‌ها منوط به یادگیری پنهان‌کاری است و کسانی حذف می‌شوند که در دنیای بازی نتوانند به این قاعده تن دهند؛ بنابراین، پنهان‌کاری از سری اصول بازی است که افراد، این بازی را براساس آن تعبیر می‌کنند. از آنجاکه میان بازیکنان تعامل، گفت‌وگو و مناسبات اجتماعی برقرار است، در نتیجه در برداشت آنها از شکل روابط در دنیای واقعی نیز مؤثر است. اینکه گویی در دنیای واقعی اساس تعاملات اجتماعی بر مبنای پنهان‌کاری‌ها پیش می‌رود. پنهان‌کاری نیز همچون دروغ می‌تواند زمینه‌های اعتماد به دیگری را مخدوش کند.

تجربه‌های تلخی در اعتماد به دیگری بسازد. چالش اصلی در بازی سرِ پنهان‌کردن نقش‌های منفی است. اعضای مافیا باید در طول بازی در حال انکار نقش باشند. باید کسانی باشند که نیستند؛ مافیاهایی در لباس شهروندی یا به نقل از یکی از بازی‌کنندگان گرگ‌هایی در پوست گوسفند. چالش اصلی بر سرِ توانایی پنهان‌کاری و انکارها برای برد است. از نظر یکی از اعضای جامعه همتا: «پنهان‌کاری اصلاً زیربنای این بازیست. تو وقتی مافیا میشی، یه جوری باید پنهان‌کاری داشته باشی. نمی‌دونم تارگت رو یه جوری یه کاری کنی شات بخوره. فردا بیای بگی دیدید من سفید بودم؟ چون تارگت من شات خورد. و این شکلیه که



تصاویر ۲- استفاده از صورتک و نقاب‌ها در زمان شب بازی برای پنهان‌کردن نقش‌ها

Figs 2- Use of masks during game night to conceal roles

یه پلیر خوب یا یه پلیر بد باشی». اعتیادآور بودن بازی از دیگر اتفاقاتی است که منجر به فراموشی واقعیت‌های زندگی می‌شود. بازی گرچه قوه تخیل را تقویت می‌کند و فضای خالی برای تحمل‌پذیرکردن شرایط سخت زندگی واقعی فراهم می‌کند، با این وجود اعتیادآور بودن بازی می‌تواند امکان حل مسائل واقعی در زندگی واقعی را با چالش روبه‌رو کند. چون راهکارهای بازی همیشه جوابگوی حل مشکلات زندگی واقعی و تعاملات اجتماعی در بازی در سطح پیچیدگی‌های تعاملات در جامعه نیستند.

مکانیسم دفاعی والایش یا تصعید از تعبیری است که می‌توان برای این بازی در نظر گرفت؛ همچون سایر فعالیت‌های فراغتی اعم از فعالیت‌های ورزشی، مطالعاتی. در بازی‌ها به واسطه آزادی عملی که وجود دارد، افراد می‌توانند نقش‌هایی را که در جامعه ممنوع و انکار شده است، تا حدی بازی کنند. به نوعی فعالیت‌هایی که از نظر اجتماعی پذیرفتنی نیستند، پذیرای قوانین هنجاری در جامعه نیستند و در ناخودآگاه فردی و جمعی انباشته شده‌اند، در بازی به شیوه پذیرفتنی به نمایش درمی‌آیند. فرد در تصعید، میل درونی ناپسند از نظر خود یا جامعه را به جای سرکوب وارد راهی نو می‌کند که از نظر خودش یا جامعه پسندیده است. مانی می‌گفت:

«به نظر من اینکه نقش‌های انکارشده رو حتی

نمی‌تونن پنهانش کنن، می‌زنه بیرون خودبه‌خود... به نظر

بازی محل خوبی برای چیزی شبیه تصعیده».

البته این نقش‌های ممنوع لزوماً در قالب نقش‌های منفی نیستند. ممکن است نقش‌هایی باشند که ساختار جامعه هنوز در برابر تغییرات الگوهای پیشین به آن نفی ورزیده باشند؛ برای مثال یکی از این ویژگی‌ها گفت‌وگوی صریح و شفاف در مکالمات است. این شفافیت در گفت‌وگو همیشه توأمان با پرخاشگری و توهین و تحقیر نیست، بلکه طبع صریحی در اذعان پرسش‌ها و نظرات است که در جوامع کدر معمولاً با تعصبات نظری و عملی طرد می‌شوند. در این بازی که یکی از ارکان اصلی اش گفت‌وگو و بحث است این موضوع توانایی

بنابراین، انگاره‌های مختلفی از پیوند میان بازی و جامعه وجود دارد که بخشی آن را منفک از هم تعریف می‌کنند و گروهی عناصر مشترکی همچون ساختار قدرت، اعمال و رفتار و مکالمه‌ها، دروغ و پنهان‌کاری در بازی را نمایشی از زندگی واقعی در جامعه دریافت می‌کنند.

مافیا تصعید^۱ واقعیت

بازی‌ها به دلیل ساختن فضایی جدا از زندگی واقعی امکانی برای فراموشی واقعیات زندگی و مصائب آن فراهم می‌کنند. بازی‌کنندگان بخشی از محبوبیت بازی را به فرصت فراموشی مشکلات ناشی از زندگی در ایران نسبت می‌دادند: «از دید من توی ایران هرچی کمه، دغدغه فکری زیاده. اصلاً بازی مافیا خودش خیلی باعث می‌شه که اون دغدغه فکری رو میذار کنار و می‌شینن توی بازی». از دیگر مواردی که بازی مافیا را به فراموشی واقعیت نزدیک می‌کند، ایجاد فضایی برای یک امکان است. اینکه فارغ از نقش‌های واقعی خود در زندگی در شرایط متعادلی قرار گیرند و از فضای متعارض و نابرابر زندگی واقعی جدا شوند. آن نقش‌ها در لحظات بازی فراموش می‌شوند و جای خود را به نقش‌های جدید، یک هویت تازه مثل «پلیر بودن» می‌دهد. تنها چیزی که در بازی اهمیت پیدا می‌کند، قواعد و شرایط بازی است و هدف مشترک آن یعنی تلاش برای برد. یکی از ادمین‌ها در این باره می‌گوید: «کسی که پلیر خوب باشه، چه بچه مایه‌دار باشه چه بچه فقیر باشه، چه می‌دونم چه دکتر باشه، چه تحصیلات زیر دیپلم باشه، میاد بازی می‌کنه دیگه. اون بستگی به سطح پلی داره. لزوماً یه دکتر اقتصاد نمی‌تونه پلیر خوبی باشه و یه پلیر پیک موتوری پلیر بدی باشه. اینجا دنیا دنیای بازی مافیاست و توی این دنیای مافیا با دنیای واقعی فرقش اینه که شما می‌تونن فارغ از هر شرایطی که تو دنیای واقعیت داره، اینجا

^۱ مکانیسم دفاعی والایش یا تصعید به مجموعه رفتارهایی گفته می‌شود که به دنبال آن فرد می‌تواند تمامی امیال و خواسته‌هایی را که از نظر جامعه پذیرفتنی نیستند، به صورت عمل اجتماعی مطلوب نشان دهد.

دگرگون‌شدن پیدا کرده است. فاطیما در این باره می‌گفت:

«می‌تونه جنبه آموزشی اخلاقی هم داشته باشه. توی

بازی باید یاد گرفت که همیشه مستقیم حرف زد»؛

بنابراین فضای بازی می‌تواند به چیزی مثل مرحله تصعید شبیه باشد. هم‌زمان بدون انکار ظرفیت‌های نمایش شر و تداعی درد و فشار در این نقش‌ها، امکانی برای آموختن خیر فراهم شود. همچنین با ایجاد فرصتی برای به تجربه درآوردن ایده‌های نو و متنوع در گفت‌وگوها تغییری در معضلات الگوهای پیشینی ایجاد کند.

خانواده محوری

به‌طور کلی بازی‌ها میان بازی‌کنندگان و تماشاگران‌شان احساس تعلق و نزدیکی ایجاد می‌کنند. به این واسطه گروه جدیدی با پیوندهایی شبیه به پیوندهای خانوادگی شکل می‌گیرد و هویت تازه‌ای برای افراد می‌سازد. این حالت به احساسی مانند است که هواداران یک تیم فوتبال می‌توانند نسبت به تیمشان داشته باشند. این گروه‌های بازی توان ایجاد روابط تازه و گسترده را دارند؛ با این حال سطح توقع کسانی که در این فضاها مشارکت فعال دارند، به نسبت ارتباط آنها با دوستان خارج از بازی تغییر می‌کند. این‌گونه فضای ایدئالی ساخته می‌شود که لزوماً در اجتماعات خارج از بازی نمی‌توان آن را

پیدا کرد. از زبان اعضای جامعه همتا:

«مثلاً تو همین گروه دوستایی دارم که مثلاً دیگه شدن خانواده‌ام جدی. اصلاً وقتی می‌ری مافیا دامنه دوستات بیشتر مافیابازن. به این خاطره که اونایی که مافیا بازی نمی‌کنن، تو رو اصلاً درکت نمی‌کنن. حتی مثلاً اعضای خانواده‌ات که حالا خیلی مافیا بازی نمی‌کنن. تو خواه‌ناخواه رابطه‌ات، یعنی من که اینجوری شده. رابطه‌ام با اونها کم‌رنگ شده».

از دیدگاه برخی نیز بازی مافیا به دلیل قرابت معنایی با فرهنگ جامعه ایرانی محبوبیت می‌یابد. ویژگی‌هایی مثل اهمیت روابط خانوادگی در ایران از جمله مواردی هستند که محیط بازی مافیا را شبیه‌سازی از محیط خانواده در جامعه تعریف می‌کند. از زبان یکی از بازی‌کنندگان:

«فرهنگ ما فرهنگی که زیاد توش کلکل کردن و روابط اجتماعی و خانوادگی قویه. این بازی به نظرم می‌تونست توش به همین سرعت رشد پیدا بکنه».

به همین دلیل آن احساس تعلقی که همچون اعضای خانواده، افراد را در کنار یکدیگر به واسطه بازی قرار می‌دهد، با اهمیت می‌شود و بازی مافیا را به‌مثابه خانواده تفسیر می‌کند.

تفسیر نقش‌ها و کنش‌های بازی مافیا از منظر جوانان

جدول ۴- مفاهیم، مقولات اصلی و فرعی در تفسیر نقش و کنش‌های بازی مافیا از منظر جوانان

Table 4-Concepts, main and subcategories in interpreting the roles and actions of the mafia game from the perspective of youth

مقولات اصلی	مقولات فرعی	مفاهیم
نماد انسان عصر جدید	باخت نه در برابر گروه مافیا یا شهروندان،	باختن نتیجه حتمی یکی از طرفین
	باخت به یک ساختار هژمونی ^۱	باختن بازیکنان به چارچوب از قبل تعیین‌شده فارغ از نقش گروه عضو: «مثل دنیای امروز همه چیز از قبل مشخص شده»
بازی‌گردان مجری حاکمیت کاریزماتیک/عقلانی در شهر	توجیه ابزار برای رسیدن به هدف	هدف مشترک: (برد هر گروه)، ابزار: (شرط بقا، استفاده از هر ترفندی که گروه را برنده می‌کند)
	همه‌چیزدانی بازی‌گردان	بازی‌گردان: «دانای کل» بازی‌گردان: «کدخدا» بازی‌گردان: «خدای بازی»

¹ Hegemony

مقولات اصلی	مقولات فرعی	مفاهیم
تقدس و تقدس‌زدایی از فرد	تقدس افراد	بازی‌گردان: «داور بی‌طرف» یا «قاضی»
		بازی‌گردان: «توانا به مطیع کردن دیگران»
		ستايش فردی که گروه خودش را «نجات» می‌دهد (در نقش‌های دکتر، شهروند، پدرخوانده و...)
		بازی‌کردن با اسم افراد (بازیکنان حرفه‌ای که برای بازی خوب خود در نزد جمع محبوبیت پیدا کرده‌اند)
		معتد بودن فرد کاریزماتیک
استراتژی حاکم بر بازیگران: سکوت، اجماع، قانون	سکوت ارادی و هدفمند	فرستادن استیکر کعبه برای بازی‌کننده خوب بازی فارغ از نقش‌هایش
		امکان زیر سؤال بردن عملکرد و تصمیم‌های افراد
		پیگیری دلایل موجه تا پیگیری فرد
		سکوت بجا جایگزین بیان استدلال‌های اشتباه و شخصی
		ضرورت سکوت در برابر شهروندان تبر
معنای صوری اجماع: توافق همگانی	سکوت در نقش حکم تحمیلی	سکوت در بازی برای منفعت گروه و در دنیای واقعی با هزینه‌های واقعی برای به دردسرنیفتادن
		تشخیص حکم سکوت توسط روان‌شناس در بازی
		تشخیص حکم سکوت از سمت گاد هنگام رأی و اکت
		بی‌موقع از طرف بازی‌کنندگان
		حکم سکوت: «یعنی وقتی چیزی رو می‌بینی، اما نمی‌تونی بگی»
معنای ضمنی اجماع: توافق تحمیلی	قانون‌مداری	بدترین نوع شهر: شهر بی‌اجماع
		ضرورت اجماع فارغ از درستی یا نادرستی نتیجه: «اجماع حالا خوب یا بد بازی رو در میاره، حتی از دل اشتباه»
		اجماع نکردن به منزله متهم شناخته شدن
		اجماع از سر تحمیل نظر اکثریت
		داشتن حق رأی برای بازیکنان
بی‌قانونی		محفوظ بودن حق دفاع برای بازیکنان فارغ از نقش‌هایشان
		نماینده تفکر خود بودن در بازی
		رعایت نوبت صحبت دیگران
		سرمایه جنسی شیوه‌ای برای بردن در بازی
		خارج شدن از هدف بازی با بولدشدن روابط عاطفی
		نیاز بازی به رقابت منفی میان بازی‌کنندگان

اجماع، آیین وفاق عام یا کنسensus به انگلیسی (Consensus) در دو معنا کاربرد دارد: اول به معنای توافقی عام میان اعضای یک گروه که با در نظر گرفتن آرای هریک از افراد، چه در مرحله تصمیم‌سازی و چه در اقدامات پیرو آن، به دست آمده است و دوم نظریه و آیینی که برای دستیابی به چنین توافقی استفاده می‌شود. این آیین که از آن با نام تصمیم‌گیری اجماعی هم یاد می‌شود، روش تصمیم‌گیری گروهی است که هدف آن نه تنها به دنبال یافتن هم‌رأیی بیشینه اعضا بلکه برطرف کردن دشواری‌های گروه کمینه است.

نماد انسان عصر جدید

آنچه نقش‌ها و کنش‌های موجود در بازی را همسو با زندگی واقعی می‌کند، نزدیکی آن به وضعیت زندگی انسان معاصر است. وقتی از ابتدا نقشی به شما اطلاق می‌شود، فارغ از اینکه آن نقش خوب باشد یا بد، باید تا انتها آن را بازی کنید. در اینجا فرصتی برای تغییر نقش و رویکرد تعاملات خود پیدا نمی‌کنید. در این دیدگاه این تصور وجود دارد که چنین نقش‌ها به‌گونه‌ای است که شما در هر صورت به یک هژمونی می‌بازید و تا حدی با رضایت آن را می‌پذیرید. یکی از بازی‌کنندگان می‌گفت:

«فارغ از اینکه شهر باشی یا مافیا ممکنه در یک اقلیت قرار بگیری و سایدت ببازه. تو به یک ساختار هژمونی می‌بازی، بدون اینکه اشتباهی کرده باشی. تنها توی چارچوب اون قوانین این‌طور قید شده است که نتیجه باختنه... حالا جالبیش چیه؟ ما به دلخواه اون قوانین رو پذیرفتیم».

در چنین ساختاری هدف اصلی برد و زود به هدف رسیدن است. این هدف استفاده از هر ابزاری را برای ضمانت بقا و تسلط گروه خود توجیه می‌کند؛ اعم از فریب، تحمیل نظر، خودخواهی، بی‌تفاوتی به دیگران، زیرآب زدن، تقلب، راحت‌طلبی، زود به نتیجه رسیدن.

به همین دلیل از نظر این گروه بازی مافیا بازنمایی از وضعیت انسان معاصر است که در شتاب تحمیلی عصر جدید از هر ابزاری برای رسیدن به هدف خود استفاده می‌کند. این شتاب با بی‌توجهی به منافع گروه‌ها و خیر عمومی، تنها منافع خاص گروه مسلط را دنبال می‌کند؛ در این راستا اقلیت‌ها جایی برای حضور پیدا نمی‌کنند و گویی آزاد، اما بیگانه و رها شده‌اند.

بازی‌گردان مجری حاکمیت کاریزماتیک/عقلانی در شهر

بازی‌گردان معمولاً کسی است که اهداف، سناریوها، نقش‌ها و کنش‌ها و قواعد بازی را معرفی می‌کند. او نظارت و داوری بازی را به عهده دارد و به نام‌های مختلف در حال ایفای نقش است. او تنها فرد آگاه بازی است که به روند بازی و اقدامات افراد واقف است. به دنبال آن این‌گونه برداشت می‌شود که

تنها اعمال قدرت در بازی از جانب او اتفاق می‌افتد. کسی که نقش مطیع‌ساختن دیگران را دارد، همه‌چیز را می‌داند، بی‌طرف بازی می‌کند، برد یا باخت کسی یا گروهی برایش مهم نیست و همین قدرتی برای او ایجاد می‌کند. گاد، خدا، کدخدا و گرداننده تنها کسی است که به‌عنوان قاضی و تصمیم‌گیرنده، تصمیمات نهایی را بازگو می‌کند و در هدایت بازی نقش دارد. به‌واسطه او افراد نقش می‌گیرند و وارد تعامل می‌شوند. قدرقدرت است و سرپیچی از او به‌منزله خروج و حذف از بازی است.

اگر گرداننده خارج از نقش گرداندگی با یک جمع آشنا بخواهد در یکی از دست‌ها بازی کند، به گفته تجارب افراد، همه آن افراد تلاش می‌کنند که به او سخت بگیرند. جابه‌جاشدن نقش گرداننده با بازیکنان، چیزی شبیه به چرخه انتقام در رابطه ارباب‌بردگی را تداعی می‌کند؛ برای مثال گرداننده بازی در آمل می‌گفت:

«من که گرداننده‌ام. اگه توی بازی بشینم، همه می‌خوان من رو بیرون کنن. می‌دونید؟ مثل اینکه تو یه لیدری رو بیاری توی یک جمعی مهمونی و حالا همه می‌خوان ازش آتو رو بگیرن! میگن تا الان تو قوی بودی. تو ما رو می‌گردوندی. حالا ما می‌خوایم بزنیم دهنه تو سرویس می‌کنیم».

مثل زمانی که در جامعه‌ای کمال‌گرا انتظار از بی‌نقص بودن ارباب (در اینجا گرداندگی نقشی را در مقام اسطوره دانش داراست) می‌رود، درحالی‌که این شخص توسط خود افراد به دایره امور مقدس منتقل شده است. این همان چیزی است که از ارباب به شکل نمادین، فرد مقدسی می‌سازد؛ درنهایت تصویری که دیگران از او دارند، او واقعاً از خود پیدا می‌کند. زمانی که افراد از تصویری که خود از گرداننده ساخته‌اند، پشیمان می‌شوند، با گرفتن نقاط ضعف و با انتقام‌جویی خود در جایگاهی می‌نشینند که قبلاً آن را تقبیح می‌کردند. چیزی که حتی در بازی و میان رابطه گرداننده با بازیکنان به وجود می‌آید.

اما به عقیده برخی او همچنان یک اسطوره یا تنها قهرمان

بازی نیست، بلکه تنها دارای صفاتی همچون نظم‌دهندگی و داوری است. گرداننده نظم‌دهنده امور است، نه آفریننده سبک یکسان بازی برای بازی‌کنندگان. ته‌مینه می‌گوید:

«اینجا استثناً اصلاً حالت اسطوره‌ای و این‌طور چیزی نداره. گاد فقط یک‌جور نظم‌دهنده‌ست به بازی و چه شهر ببره چه مافیا، برای گاد به نظر من خیلی منفعتی نداره و مثلاً تهش بقیه ازش تشکر می‌کنن که بازی ران کرده. حالت قهرمان و ایام که کلاً اصلاً؛ ولی خب اینکه چه شکلی بازی رو بگردونن، این خودش مثلاً باعث جذابیت میشه برای همین بعضی‌ها. یه سری‌ها رو بیشتر دوست دارن؛ مثلاً الان محمدرضا علیمردانی توی شب‌های مافیا رو بیشتر قبول دارن. چون به نظرشون نظم بهتری به بازی‌ها می‌داد. شاید مثلاً بیان بهتری داره».

به همین ترتیب اگر در جایی «وجه کاریزماتیک» گرداننده نقش مهمی در دفع تنش‌ها داشت (در اینجا ترکیبی از حاکمیت سنتی و کاریزمایی برای نقش او مرسوم است) یا برحسب اعمال قدرتی که داشت به‌صورت سلیقه‌ای رفتار می‌کرد (برای مثال به کسی زمان اضافه می‌داد، به کسی نقش شهر می‌داد و...) در جایی دیگر این «حاکمیت عقلانی» است که راجع به عملکرد گرداننده قضاوت می‌کند. آن هم نه با انتقام، بلکه بازی‌کنندگان درباره نحوه داوری و اجرای او انتقاد می‌کردند و وظایف او را با این معیارها می‌سنجیدند:

- ≠ عملکرد درست در رعایت و اجرای قوانین بازی؛
- ≠ محدودیت اعمال دلبخواهی قدرت گرداننده به نسبت بازی‌کنندگان؛
- ≠ کنارگذاشتن داوری‌های شخصی و سلیقه‌ای؛
- ≠ مدیریت بازی و بازی‌کنندگان و زمان بازی؛
- ≠ تغییر بعضی از رویکردها به واسطه نظرات و انتقادات بازی‌کنندگان.

در جامعه‌ای شفاف نیز چون افراد از ضعف‌های خود آگاه‌اند، با بحث، نقد، گفت‌وگو و در میان گذاشتن اندیشه‌شان فرصت‌های بهبود حل مسائل را ایجاد می‌کنند؛ به بیانی دیگر اشتباهاتشان نادیده گرفته نشده است و مسئولیت پاسخ‌گویی در قبال اشتباهات صورت می‌گیرد؛ بنابراین، اینجا «کاریزمای

فرد» اهمیت پیدا نمی‌کند، بلکه فرد از دایره امور مقدس به امور نامقدس راه می‌یابد، تا بازاندیشی بر روی «تصمیمات» صورت گیرد. اینکه گرداننده در کدام‌یک از شیوه‌های حکمرانی جا می‌گیرد، بستگی به فضای بازی، گرایش‌ات اجتماعی-سیاسی بازی‌کنندگان در دنیای واقعی، مواجهات بازی‌کنندگان در برابر شیوه‌های گرداندگی و سبک مدیریتی گرداننده دارد. به‌نوعی بازی امکان این را می‌دهد که انتخاب‌ها و ذهنیت افراد از امر اجتماعی-سیاسی به نمایش گذاشته شود. اینکه برای هر بازی در هر گروه به کدام طرف از این مدل‌ها سوق داده می‌شود تا حد زیادی نامشخص و بسته به مواردی که گفته شد، از یکدیگر متمایز است.

تقدس و تقدس‌زدایی از فرد

در طول بازی و مصاحبه‌هایی که انجام شد، نکته‌ای درباره نقش‌ها وجود داشت. از نظر برخی، نقش دکتر می‌تواند با این پنداشت مقدس شود که جان افراد را نجات می‌دهد. بازیکنی که به بازی کمک می‌کند و به جریان بازی آگاه است، ممکن است نزد افراد کلام‌ها و حرکاتش (act) مقدس شود یا گاهی «گاد» که دستوراتی را برای روند بازی پیگیری می‌کند. توضیحات یکی از بازی‌کنندگان در این باره این گونه است: «به نظر تقریباً هشتاد درصد کسانی که مافیا بازی می‌کنن، فرد مقدس توی بازی وجود داره و اون فرد مقدس جزو کارکترهای شهرونده. می‌تونه لئون باشه، دکتر باشه، هرکسی که نقش شهروندیش رو خوب بازی کنه. ما یه شهری داشتیم که سه شب متوالی مافیا نتونست یک شات درست کنه. هیچ‌کی تو شب بیرون نرفت، دکتر سیو می‌داد. باهوش بود. این آدم شد قهرمان بازی. بعدش همه دوست داشتن باهاش حرف بزنین. بگن دمت گرم تو چه آدم خفنی هستی. واقعاً توی بازی‌های بعدی هم همه یه‌جور دیگه ازش توقع دارن. می‌شد گفت که ستایش می‌شد و همه یادشون می‌مونه. چون نجات‌دهنده شهرن. انقدر اینا مقدسن که اگر توی تیم مافیا برن، این تقدسشون روی رضایتمندی مردم ازشون تأثیر

میداره، طرفداراشون همه دوست دارن مافیا ببره، دوست ندارن شهر ببره. چون به خاطر اون دارن بازی رو می‌بینن». این‌گونه در مرحله‌ی تقدس فرد ناجی به شرط بازی خوب او می‌تواند تقویت شود. علی می‌گوید:

«فرد مقدس، پلیر خوبه. براش کعبه می‌فرستن؛ دیگه یعنی شما خیلی خوبی. همه پشت دستش می‌خوان بازی کنن. توی خیلی از بازی‌ها هم با اسم طرف بازی می‌کنن».

دیدگاه‌ها درباره‌ی انتظارات از «فرد» در شیوه‌ی بازی، متناسب با مواجهات افراد در یک گروه است. با استناد به بخش قبلی این انتظارات بسته به این متفاوت است که چقدر وجه‌ی کاریزماتیک از فرد در شیوه‌ی یک بازی اهمیت پیدا می‌کند یا چقدر وجه‌ی عقلانی آن در حل مسائل دست بالا را دارد. عماد می‌گوید:

«توی بازی مافیا یا حتی توی هر بازی دیگه‌ای ما کاریزما داریم. بعضی از افراد به خاطر اون وجه‌ای که قبلاً دارن، یه کاریزمایی پیدا می‌کنن. خیلی تأثیر می‌ذاره تو بازی. معمولاً بین کسانی که با همدیگه ناشناس هستن و بازی می‌کنن، کاریزما وجود نداشته باشه، ممکنه اتحادشون خیلی سخت بشه. اینجا می‌تونه نقش مثبت داشته باشه؛ ولی بعضاً همین کاریزما باعث می‌شه یه مافیا نادیده گرفته بشه و توی بازی دوستانه بازی کنن تا اینکه بازی براساس فکت و اکت پیش بره».

نقطه‌ی متناقض بازی اینجاست؛ میان آنچه اسم و نقش‌های بازی مافیا در ذهن تداعی می‌کند با آنچه که افراد با سبک‌های بازی تمام آن معانی صوری از یک ساختار مافیایی را برهم می‌زنند؛ یعنی ازطرفی چینش نقش‌ها و حضور فرد را داریم، به گونه‌ای که نقش فرد ناجی شهر یا مافیا را می‌توانند بازی کنند. ازطرفی با امکان‌هایی (انواع تاکتیک‌هایی که استراتژی برد را دنبال می‌کنند) روبه‌رو هستیم که چنین بینشی را در جریان‌های بازی منتفی

می‌سازند. افراد در گروه‌ها با امکاناتی چون تقسیم قدرت در نقش‌ها و کنشگری‌ها (از شهروند ساده گرفته تا کارآگاه) با استدلال‌ها هر تصویری مثل ناجی‌بودن از فرد را می‌زدایند و در فهم واقعیت‌ها تنها به فکت موثق اتکا می‌کنند. در دیدگاه دوم چه در گروه مافیا و چه در گروه شهروند یک فرد تصمیم‌گیرنده‌ی منافع گروهی برای برد نیست، بلکه این افراد و اجماع فکری میان آنهاست که بازی را پیش می‌رانند.

با این روایت‌ها که تاکنون گفته شد، در بازی مافیا هم تمام این نقش‌ها و عملکرد افراد در جریان بازی می‌تواند توسط افراد دیگر پرسش شود؛ در این راستا وقتی مشخص می‌شود که همیشه حدی از واقعیت نامعلوم است، معادلات دیگری در بازی ایجاد می‌شود:

≠ عقلانی‌شدن تصمیم‌ها؛

≠ قابلیت پیش‌بینی‌پذیری امور؛

≠ شخص‌زدایی از تصمیمات؛

≠ کناررفتن انتظارات بیهوده از فرد که پیروی از او ابعاد هویتی پیدا کرده است.

این تصمیمات است که برای پیشبرد بازی لازم است و ارتباطی به خوب یا بدبودن شخص ندارد. ممکن است در جایی تصمیمات، منافع گروهی را تضمین کند و در جایی دیگر تصمیمات او به ضرر گروه باشد. پس برای افراد استدلال‌ها اولویت پیدا می‌کنند، نه هویت افراد. این مسیر همچون بخش‌های دیگر از بازی به‌صورت دورانی در جریان است. اینکه کدام شیوه در کدام بازی اجرایی می‌شود، متغیر است و متأثر از گرایشات فکری بازیگران در زندگی واقعی است.



تصویر ۳- گاد بازی در حال نوشتن نقش‌ها و عملکردها

Fig 3- The god of games writing roles and functions

استراتژی‌های حاکم بر بازیگران: سکوت، اجماع، قانون

سکوت

از دیگر اقداماتی که به‌عنوان یک کنش مؤثر در بازی عمل می‌کند، سکوت است. سکوتی که فقط با یک یا دو انگیزه شکل نمی‌گیرد، بلکه حاصل شرایط و رخدادهایی است که در جریان بازی ایجاد می‌شود. در یک دیدگاه تعبیری وجود دارد که آن را می‌توان ذیل سکوت هدفمند قرار داد؛ سکوتی آگاهانه با قصد خود شخص، برای نتیجه بهتر. در جایی این سکوت هدفمند برای جلوگیری از شتاب در بیان استدلال‌های شخصی و اشتباه است. زمانی که رعایت سکوت به‌جای حرف‌زدن شرایط بهتری را در بازی رقم می‌زند. لزگی می‌گوید:

«سکوت برای مواقعه که کسی حرفی رو صرفاً از روی استدلال‌های اشتباه و ذهنیت خودش می‌زنه، در صورتی که واقعیت نداره. توی دنیای واقعی به نظر من خوب می‌شه که این سکوت وجود داشته باشه، ولی نداره.

من ندیدم حداقل».

استراتژی این سکوت می‌تواند در برابر شهروندانی باشد که به اصطلاح تبر هستند. به شهروندی که به گمان اشتباه فکر می‌کند مافیای را شناسایی کرده است، اما درواقع به ضرر شهروندان کار کرده و شهروند بازی را کشته است. وقتی که یک نفر نظر خودش را خلاف نظر جمع خیلی کوبنده و مکرر اعلام می‌کند، به او می‌گویند داری تبر می‌زنی. برخی بر این نظر هستند که در برابر این شهروندان باید سکوت کرد. چون زمانی که به‌هیچ‌وجه اقتناع نمی‌شوند، صحبت بی‌فایده یا بیشتر منجر به جهت‌گیری‌های متعصبانه خواهد شد.

در جایی دیگر از بازی افراد سکوت را در پیوند با سیاست در دنیای واقعی قرار می‌دهند. تا جایی که این حکم سکوت اجباری ازسوی سیاست‌مداران یا فضای سیاسی حاکم بر جامعه در نظر گرفته می‌شود. این ساختار اجتماعی-سیاسی در جامعه است که حتی در فضای مراودات و روابط افراد با

مستقیم و آمرانه از طرف حکم‌دهندگان که به شکل تحمیلی، اما غیرمستقیم از طرف اکثریت به فرد تحمیل می‌شود. زمانی که چیزهایی را می‌بیند، اما از ترس واکنش دیگران یا اینکه با سوءظن به او نگاه کنند، ترجیح می‌دهد که سکوت کند. در اینجا یا با جریان بازی و پشت نظر دیگران پیش می‌رود یا بی‌توجه به نظر مثبت یا منفی دیگران برداشت خود را از قضایا به شکل مستدل بیان می‌کند.

پس بنا به دیدگاه‌های مطروح‌شده می‌توان گفت که خاستگاه سکوت‌ها در بازی همچون دنیای واقعی متنوع است. در این بخش سکوت‌هایی که به شکل متکثر با اهدافی آگاهانه یا ناآگاهانه، مستقیم یا پنهان شکل می‌گیرند، ذیل سکوت استراتژیک و سکوت تحمیلی قرار داده شده است. هرچند که مصداق‌های آن در طیف‌های معنایی مختلف از سکوت قرار می‌گیرند. این سکوت‌ها به‌عنوان یک تاکتیک به نتایج مثبت یا منفی در بازی و جامعه منتهی می‌شوند.

اجماع

اجماع یکی از ارکان اصلی بازی مافیا است. توانایی اجماع در مراحل بازی می‌تواند به کنش‌ها شکل بدهد. از اقداماتی که معمولاً شهروند بازی برای اثبات سوءظن خود به یک شخص به‌عنوان مافیا انجام می‌دهد، فعل «گردن‌گیری» است؛ یعنی فرد مسئولیت سوءظن خود را در صورتی می‌پذیرد که اشتباه باشد. این گردن‌گیری در راستای مرحله اجماع زمانی رخ می‌دهد که بازیکنی با قاطعیت می‌خواهد بازیکن دیگر را که فکر می‌کند مافیاست، از بازی بیرون کند. تمام عواقب بیرون رفتن آن بازیکن را برعهده می‌گیرد. این شیوه بیشتر زمینه توافق همگانی را برای افراد فراهم می‌کند؛ چون از پیش هزینه این سوءظن اشتباه تعیین شده است و امکان در رفتن از آن برخلاف دنیای واقعی وجود ندارد. به گفته رها:

«توی بازی مافیا یکی باید بلند بشه و بقیه ازش پیروی کنن. من بلند می‌شم، تو رو مافیا دارم. می‌گم آقا من و مریم دوتامون رو بیارید دفاع. حرفامون رو گوش کنید. یکی باید بره بیرون. یکیمون رو اجماع کنید. اگه حرف‌های

یکدیگر نیز نقش بازی می‌کند؛ انگار آشکارا یا پنهان حکم سکوت گرفته‌ایم. در پیوند این نوع سکوت در بازی با فضای واقعی، سکوت عنصری منفی در امر اجتماعی-سیاسی تلقی می‌شود. زمانی این احساس به وجود می‌آید که افراد تصور کنند در فضای واقعی نیز از امکان گفت‌وگو و شنیدن صدای یکدیگر برخوردار نیستند تا بتوانند درستی یا نادرستی آنچه در نظر دارند را راستی‌آزمایی کنند. بدون اینکه آشکارا یا پنهان با هر ابزار تهدید، حکم سکوت دریافت کنند. مرضیه می‌گوید:

«مثل حکم سکوت توی سیاست؛ یعنی بهت بگن که آقا تو باید ساکت باشی. نباید چیزی بگی. به نظرم توی خیلی از سیاست‌مدارها یا خیلی از آدم‌های بزرگ، خیلی از این سلبریتی‌ها... حتی تو دنیای خودمون حکم سکوت هست. مثلاً یه چیزی رو یه آدم خوبی می‌دونه، ولی می‌خواد یه چیزی‌ام تغییر بده؛ اما نمی‌تونه؛ چون حکم سکوت داره. حالا به هر تهدیدی. مثلاً یکی میاد شروع می‌کنه پیش ما از یکی بد گفتن».

سکوت‌هایی هم هستند، در اختیار کسانی که این حکم را در جامعه به دیگران تحمیل می‌کنند. این توانایی (ability) توسط نقش کسانی مثل روان‌شناس یا روان‌کاو از سمت گاد موقع اکت و رای بی‌موقع امکان‌پذیر است. این جاگیری در موقعیت‌های بازی برای افراد شبیه به اعمال قدرت صاحبان منصب در جامعه واقعی تعبیر می‌شود. نرمین می‌گوید:

«یکی رأی بی‌موقع دادن افراده که گاد این حکم رو می‌ده، یکی هم زمانی که از بین کارت‌های خروج کارت سکوت دربیاد، فرد بیرون‌رفته انتخاب می‌کنه کی ساکت باشه.^۱ یه حالت دیگه هم وجود داره. روان‌شناس انتخاب می‌کنه فلان فرد برای پیشرفت شهر، بهتره یک راند سکوت کنه. حکم سکوت توی دنیای واقعی وجود داره؛ ولی اونی که حکم می‌ده از شهر نیست، بلکه صاحبان قدرت‌اند».

نوع دیگری از سکوت هم وجود دارد که نه تنها به‌صورت

^۱ در سناریوی پدرخوانده سکوت بره‌ها را داریم. وقتی کسی با رأی بیرون می‌رود، در زمان خارج شدن او از بازی چند کارت توسط گاد ارائه می‌شود. بازیکنی که کارت سکوت بره‌ها را از دسته کارت‌ها بیرون می‌کشد، می‌تواند دو نفر از بازیکنان باقی‌مانده در بازی را انتخاب کند. این بازیکن‌ها یک روز کامل در بازی حق صحبت کردن ندارند.

من قانع‌تون کرد، مریم رو اجماع کنید. اگه حرف‌های مریم قانع‌تون کرد، من رو اجماع کنید. این یه نوع اجماعه. بهش میگن چی؟ به این اجماع میگن یه نوع گردن‌گیری.»

هر کنشی روی جمع اثرگذار است و بار مسئولیت دیگران نیز بر تصمیمات فردی استوار است. به بیانی در اینجا اجماع برای شهر حکم خرد جمعی^۱ را دارد؛ جهت بازی را برای یک نتیجه بهتر و منفعت عمومی آماده می‌کند. اجماع بیشتر بازی‌کنندگان را در موقعیت‌های چندوجهی قرار می‌دهد. گویی جایی میان خود و دیگری قرار گرفته است و در لبه این مرز ضرورت یک نیاز به چشم می‌خورد؛ یعنی زمان گرفتن یک تصمیم. به گفته یکی از بازی‌کنندگان:

«به نظرم اجماع مهم‌ترین بخش بازی، آدم‌ها باید فردی تصمیم بگیرن؛ اما تصمیم‌شون روی جمع اثر می‌ذاره. هر تیپ شخصیتی در این مرحله یک‌جوری دچار چالشه. اگر کاراکتر رهبر باشه، نگرانه آدم‌ها پشت دستش بازی نکنن. اگه کاریزماتیک باشه، نگرانه آفتاب جذابتش غروب کرده باشه. اگر دچار اعتمادبه‌نفس باشه، نگرانه اشتباهی با جمع گول بخوره. اگر آدم خودرأی باشه، نگرانه که تک‌روی کنه و به ضرر ساییدش بشه. اگر مافیا باشه، نگرانه لو بره با کیا همدسته. اگر و اگر و اگرهای دیگه».

از نظر بازی‌کنندگان، شهری که به اجماع نرسد و از خود همدلی و درک نشان ندهد، مانند دنیای واقعی عموماً بازنده است؛ با پافشاری بر روی نظرات اشتباه، استدلال‌های ضعیف، همکاری نکردن افراد، مدارانکردن در برابر تضارب آرا.

این‌گونه توافق همگانی شکل نمی‌گیرد. حامد می‌گوید:

«بدترین شهر، شهریه که اجماع نداره. اجماع باید داشته باشی تا بتونی ببری. وقتی تو اجماع می‌کنی، می‌فهمی یا اشتباه پشت دست کسی بازی کردی یا رهبری که انتخاب کردی رهبر مافیاست. یا این فرد تیره. پس پشتش بازی نمی‌کنیم. اگر اجماع کنید، اگر درست باشه که فبها. اگر اشتباه باشه، از دل اون اشتباه بازی انقدر قشنگ درمیاد که فقط باید گوش بدیم و اکت‌ها رو ببینیم و حرف‌ها رو بشنویم».

به همین منظور اجماع در دو معنای صوری و ضمنی قرار می‌گیرد. در معنای صوری آن، ضرورت اجماع برای درآوردن بازی فارغ از هر نتیجه‌ای یادآوری می‌شود. در معنای ضمنی اجماع می‌تواند به صورت توافق تحمیلی و ناخواسته خود را نشان دهد؛ برای مثال در همان بازی‌های میدانی که نگارنده حضور داشته است، نتیجه سفید اعلام کردن شخصی که همیشه به پیروی از فرد معتمد شهر عمل می‌کرد، موجب شد احتمال مافیابودن آن عقب بیفتد و برای شهر نتیجه‌ای جز باخت به ارمغان نیاورد. در اجماع ممکن است سوءظن‌ها به گونه‌ای پیش رود که فرد از بیان نظر خود به طور ناخواسته صرف‌نظر کند؛ زیرا مخالفت کردن با اکثریت به منزله متهم شناخته شدن خود اوست. تا جایی که ممکن است او را به عنوان مافیا در تارگت شهر قرار دهند یا با وجود آزادگذاشتن او در ابراز نظرش شهروند ناآگاه و بیگانه معرفی شود و جای مؤثری برای او در شهر وجود نداشته باشد. همچنین کسانی که با زور و خشونت کلامی، اجماع شهر را می‌گیرند، نوعی از توافق تحمیلی را برای دیگران شکل می‌دهند. این گروه معمولاً این کار را بدون استدلال انجام می‌دهند. روایت علی از این موضوع این‌گونه است:

«کسی که صداش یه مقدار کلفت‌تر باشه یا سلیطه‌تر باشه، اجماع رو می‌گیره. مهم نیست استدلالش چیه. اکثریت توی این بازی به اقلیت می‌چرین و یه نفر آدم خیلی باید پاروی عجیبی بزنه که بتونه نظر جمع رو برگردونه. شما تو نقش شهروندی وقتی که بازی شهروندها داره به سود مافیا پیش می‌ره، ساز مخالف بزنی، احتمال زیاد یا توی روز اجماع میشی یا توی شب پوشت می‌کنن».

بر همین اساس میان این دو مقوله تفاوت وجود دارد؛ میان این مقوله که اجماع ضمن وجود تکرر آرا با مشارکت همگانی شکل گرفته است، با این مقوله که اجماع چقدر به پیروی از فرد و با سرکوب نظرات دیگران انجام شده است. با همه این توضیحات معمولاً اجماع از نوع اول مسبب پیروزی شهر است؛ چه در بازی و چه در یک شهر واقعی.

^۱ خرد جمعی یا Wisdom of the crowd برآیند نظرات گروهی از افراد به جای یک فرد متخصص است.

قانون

مفهوم قانون نیز مانند مفاهیم دیگر وجوه مختلفی در بازی دارد. گاد موظف به اجرای قوانین به صورت دقیق است. در میدان بازی یکی از گرداننده‌ها می‌گفت:

«قانون برای همه یکسانه»؛ از این رو عناصری که در بازی وجود دارد، نشانه‌هایی از رعایت قوانین در شهر واقعی را هم داراست. یکی از آن قوانین رعایت سکوت در زمان صحبت دیگران و گوش سپردن به یکدیگر است. به گفته سهند: «بازی به آدما اجازه میده به اجبار هم که شده به حرف هم گوش کنن. یه نفر اکتش رو زده، حالا باید سکوت بکنه. یه جوری یادگرفتن قانون‌مداریه دیگه».

اگر گرداننده و سایر افراد پایبند به قوانین بازی باشند، آن قوانین اجرایی می‌شود. در صورت انجام ندادن آن روند اجرایی شدن عواقب جدی‌تر دنبال خواهد شد؛ برای مثال برای کسی که در نوبت خود سکوت را رعایت نکند، ممکن است برای یک دور به او حق سکوت بدهند یا گاد حق رأی را از او بگیرد. از آن طرف در موقعیتی دیگر از بازی مانند دنیای واقعی امکان دورزدن قوانین وجود دارد:

≠ تخفیف نقش گاد بازی به افراد در تعیین نقش‌های از قرعه درآمده؛

≠ برای یک مافیا نقش شهر تعریف کردن یا جایگزینی سایر نقش‌ها؛

≠ تخفیف دادن در زمان چالش‌ها و اجازه دادن برای صحبت کردن در زمان بیشتر؛

≠ تحمیل برداشت‌های شخصی و سلیقه‌ای؛

≠ رقابت منفی میان افراد ایجاد کردن؛

≠ چشم باز کردن در شب و چشم‌پوشی از نیمه چشم باز کردن افراد توسط گاد؛

≠ تمایز قائل شدن در اظهارها به اطلاق نقش افراد و ...

همه این موارد در جریان بازی خلاف قانون بازی است. دست گرداننده به عنوان تنها ناظر و داور بازی برای چنین تخلفاتی بازتر است.

به بیانی عموم افراد بازی‌کننده می‌گفتند که وقتی یک‌سری

پلیر هَوَل^۱ داشته باشیم، بازی خوب پیش نمی‌رود. در اینجا بازی بیشتر دستاویزی برای پیش‌بردن روابط عاطفی است تا انجام یک بازی حرفه‌ای. سرمایه جنسی^۲ به عنوان عنصری پنهان نقش مهمی را در تعاملات بازی‌کنندگان و نتایج بازی ایفا می‌کند. اگر به مؤلفه‌های کاترین حکیم (۱۳۹۱) از سرمایه جنسی رجوع شود، زیبایی، جذابیت جنسی، مؤلفه اجتماعی فریبندگی و خوش‌مشربی، سرزندگی، شیوه ظاهرشدن و... دیده می‌شود. نمودهای آن در مواجهات بازی‌کنندگان در میان گروه‌های بازی اهمیت دارد؛ ارجحیت اغوا تا اقناع، نمایش سبک زندگی و جذابیت‌های جنسی. این گونه سرمایه جنسی ابزاری است که یا افراد را به اهداف خود در فضای خارج از بازی سوق می‌دهد یا بهانه‌ای می‌شود برای به دام انداختن دیگران و عوض کردن نتیجه بازی به نفع گروه خود.

از آنجاکه اساس بازی مافیا را فریب‌ها و تشخیص فریب شکل می‌دهد، سرمایه جنسی موقعیت خوبی برای گول‌زدن و گول‌خوردن بازی‌کنندگان ایجاد می‌کند. همچنین سرمایه جنسی که معمولاً نمودش در تعاملات اجتماعی نامتوازن است (همیشه کسانی زیباتر، خوش‌پوش‌تر، باهوش‌تر از دیگران هستند)، می‌تواند جریان بازی را در مسیر غیرحرفه‌ای و خارج از قواعد خود قرار دهد که به تعبیر بعضی بازی را «لوس» و برای برخی «بامزه» می‌کند؛ در این راستا عادل می‌گفت:

«می‌دیدم خیلی‌ها این بازی رو صرفاً به خاطر روابط می‌خوان؛ یعنی بازی از هدفش خارج شده بود. صرفاً وسیله بود برای مخ‌زنی و تصمیمات دلبخواهی. خوب بازی نمی‌شد یا کلاً داستان‌دار بود. یکی رو یکی کراش بود، لو نمی‌دادش. حتی حاضر شد به خاطرش از بازی طبق رأی بیرون بره. افرادی که به هم علاقه دارن، خیلی سخت به خروج هم رأی میدن. دوستم خیلی بازی رو بلد نبود. اوایل بازی لو رفت. بعد رأی‌گیری کردیم که بدیمش

^۱ از سری وازگان عامیانه. هَوَل (haval)، آویزون: به کسانی گفته می‌شود که موقع برقراری ارتباط توجهی بیشتر از مقداری را بروز می‌دهند که با آشنایی متناسب هست.

^۲ Sexual Capital

برداشت می‌کند)، به تعبیری اشاره به همان مفهوم سرمایه جنسی افراد دارد. اینکه افراد در موقعیت بازی می‌توانند در کنار سرمایه‌های اقتصادی، اجتماعی و فرهنگی از سرمایه جنسی نیز برای برد در بازی یا به دست آوردن موقعیت‌های دیگر در خارج از فضای بازی استفاده کنند.

بنابراین، با شرح آنچه تاکنون گفته شد، قانون‌مداری و بی‌قانونی از سری مفاهیمی است که در شرایط متفاوت کنش‌های افراد ذیل آن قرار می‌گیرند. چنین نیست که بازی تعریف‌کننده رعایت قانون یا رعایت نکردن آن باشد، بلکه بیشتر رفتارهای اجتماعی متأثر از زیست اجتماعی افراد در جامعه به واسطه بازی قابل مشاهده می‌شوند. اینکه کدام وجه از آن در گروه‌های بازی مختلف پررنگ‌تر است، تصمیم جمعی افراد همان گروه برای پیشبرد بازی تعیین می‌کند؛ به همین منظور هرچه بازی‌ها به سبک بازی‌های حرفه‌ای نزدیک‌تر شوند، الزام به رعایت قوانین بازی ملموس‌تر است. تا جایی که در بازی پیشرفته براساس شرط ورود، باید رفتارهای خود را در فضایی خارج از زندگی واقعی و در شرایط عادلانه‌تری تنظیم کنند.

بیرون. از قضا دوست پسرش کارآگاه بود. رأی‌گیری رو ملغا کرد. اینا ناشی بودن جفتشون؛ ولی خیلی بامزه بود». در بازی‌های میدانی در گفت‌وگو با افراد درباره سبک بازی زنان، برخی بر سر این موضوع اتفاق نظر داشتند که زنان در بازی می‌توانند از «زنانگی» خود به‌منظور «حیله‌گری» در بازی استفاده کنند؛ در این خصوص فرشاد و نگین هم‌نظر بودند:

«ما همیشه یک‌سری پلیر هول داریم. توی بازی مافیا می‌تونیم هم از حیله‌گری زنانه استفاده کنی برای دلبری به سری هول، هم می‌تونیم از قدرت زنانگی‌ات این‌طوری استفاده کنی برای بهتر کردن روند بازی‌ات. می‌تونیم مافیا هستی سه تا شهروند رو برای خودت بخری. تیمت رو برنده کنی».

موضوع «اغواگری در بازی» که منبعث از دیدگاه افراد در زندگی واقعی است، تنها مختص به زنان نبود. چنانچه رضا در این باره اشاره کرد که زنان نیز مغلوب فریبندگی فضای روابط عاطفی از طرف مردان می‌شدند:

«یه دختری یادم میاد که یه پسری رو سیو می‌کرد، فارغ از اینکه واقعاً اون الان توی بازی واقعاً به سیو نیاز داره یا نه؟ این رفتارها بازی رو بی‌مزه می‌کرد».

منظور از آنچه آن را استفاده از حیله‌های زنانگی یا مردانگی می‌نامند (آنچه جامعه از تمایزات نقش‌های جنسیتی



تصویر ۴- نشانه تأیید؛ در نوبت صحبت‌ها هیچ‌کس اجازه پریدن وسط حرف را ندارد. تنها افراد می‌توانند با تأییدکردن و تأییدنکردن (لایک و دیسلایک) واکنش خود را نشان دهند.

Fig 4- Sign of Approval; in speaking turns, no one is allowed to interrupt. People can only react by approving or disapproving (like and dislike).

بحث و نتیجه

در جهان امروز بازی‌ها نقش مهمی در گذران اوقات فراغت پیدا کرده‌اند. در میان تحقیقات انجام‌شده عمدتاً به‌وفور به بازی‌های اینترنتی اشاره شده است؛ درحالی‌که بازی‌های گروهی خارج از این قاعده نیز وجود دارد. همچنین که عمده نگاه بررسی‌شده در این تحقیقات از منظر روان‌شناسی و علوم تربیتی بوده و کمتر به عناصر اجتماعی بازی‌ها توجه شده است. به‌ویژه که به نظر می‌رسید بازی مافیا نیز در این مطالعات اجتماعی جایی نداشته است. اگر هم درباره بازی در منابع داخلی و خارجی پژوهش شده است، این تحقیقات به‌خصوص در حوزه‌های هوش مصنوعی، جنبه‌های روان‌شناختی و در قالب مدل‌های ریاضی صورت گرفته است یا در حوزه فساد و تروریسم، ماهیت فرایند مخالفت‌های غیرقانونی را شبیه به بازی مافیا تعبیر کرده‌اند (Migdal, 2013). این فقدان مطالعاتی درحالی است که بازی مافیا در چندین سال اخیر به یک بازی محبوب به‌ویژه در میان جوانان تبدیل شده است. استقبال از این بازی به‌گونه‌ای بوده که تاکنون بیشتر فضاهای عمومی و خصوصی را به خود اختصاص داده است. همچنین که این بازی به دلیل عناصر اجتماعی که در خود بازنمایی می‌کند، به بازی همچون میدان اجتماعی پویا اهمیت می‌دهد؛ به همین دلیل ضروری به نظر می‌رسید تا علاوه بر کارکردهای بازی به‌عنوان سرگرمی صرف، به تفسیری بپردازیم که خود جوانان درگیر در بازی از بازی مافیا دارند. از نتیجه یافته‌ها درباره تفسیر جوانان از بازی مافیا ۴ مقوله اصلی استخراج شد. این تفسیرها نشان می‌دهد که بازی مافیا در فضای اجتماعی خارج از سرگرمی صرف است. گرچه این سرگرمی ریتم تکراری زندگی روزمره را به دلیل نوآوری‌ها و خاصیت تعاملی که دارد برهم می‌زند. همچنین برای بازی‌کنندگان حرفه‌ای بازی منفک از فضای زندگی و جامعه قرار دارد؛ به‌گونه‌ای که هیچ ارتباطی میان آنها در نظر نمی‌گیرند و این برداشت را کلیشه‌ای تلقی می‌کنند؛ درنهایت در مقولات دیگر نشان داده شد که سرگرمی تنها یک وجه از

محبوبیت این بازی در معنای ظاهری آن است؛ مثل برچسبی که تعبیرهای دیگر را درون خود قرار نمی‌دهد. بازی مافیا در معنای ضمنی به‌منزله یک بازی جهانی به‌زعم افراد ماکتی از زندگی است که در حال شبیه‌سازی جامعه و نقش‌های درون آن است. بازی مافیا برای این گروه ماکتی از ساختار قدرت است با نقش‌های خوب و بد، در کشمکش و جدال دو گروه خیر و شر، سیاه و سفید، اقلیت و اکثریت. این کشمکش جدالی معمایی ایجاد می‌کند که در آن دروغ و پنهان‌کاری از قاعده‌های بازی است. از آن طرف این بازی می‌تواند با نشان‌دادن صادقانه روابط انسانی و رفتارهای اجتماعی، امکان نمایش شر را فراهم کند و به‌منزله تصعید می‌تواند درون خود آموزش خیر را به همراه داشته باشد. از آنجاکه بازی‌کنندگان یکدیگر را به‌واسطه بازی چون خانواده می‌دانند، بازی مافیا احساس تعلق خاطر ایجاد می‌کند. آن‌چنان‌که لحظات واقعی در زندگی و مصائب آن به دست فراموشی سپرده می‌شود. به‌نوعی بازی که از زمان و مکان خارج شده است، افراد را در یک فضای خیالینی قرار می‌دهد با نقش‌های مجازی. گویی گذشته و آینده در ناکجاآباد و حتی حال نیز فقط به زمان حال بازی محدود شده است. آرامش خاطری که از این فراموشی به دست می‌آید، مثل مسکنی برای دغدغه‌های دنیای واقعی عمل می‌کند. گرچه اعتیاد به آن، این تلقی واهی را به وجود می‌آورد که واقعیت‌ها و حل چالش‌های زندگی واقعی نیز همچون معادلات بازی است. تصویری دور از انتظار در دنیای واقعی که افراد را در برابر حل مسائل خود و جامعه دست خالی و بدون مهارت، تنها باقی می‌گذارد.

علاوه‌براین، در تفسیرهای مربوط به نقش‌ها و کنش‌ها در بازی مافیا ۴ مقوله اصلی به دست آمد. این تفاسیر بازنمای نقش‌ها و کنش‌هایی است که رد آن را در دنیای واقعی هم می‌توان دنبال کرد. اینکه افراد و گروه‌ها بسته به جایگاه و سرمایه‌هایی که در اختیار دارند، خود تصمیم می‌گیرند که در بازی چه استراتژی‌هایی را برای حصول منافع فردی-گروهی پی بگیرند. در این مسیر بازی مافیا به‌منزله یک بازی جهانی

وضعیت جهان امروز و جامعه را بازنمایی می‌کند. گروهی از مردمان در اکثریت و اقلیتی قرار می‌گیرند که هژمونی گروه مسلط، با مجهز بودن به بهترین ابزارها برای حفظ منافع خود بر اکثریت تسلط می‌یابد. در این میان بازی‌گردان‌هایی که در جریان فرایند این بازی هستند، به افراد نقش‌ها و توانایی‌هایی را محول می‌کنند. آنها قوانینی تعیین می‌کنند و خودشان ناظر و داور اجرای بی‌طرفانه قرار می‌گیرند. اینکه چقدر بازی‌گردان‌ها خود را ملزم به اجرا و پایبندی به قانون می‌دانند یا مسیر دورزدن قانون را پی می‌گیرند، همچون دنیای واقعی وابسته به مکانیزم‌هایی است که ساختار قدرت را نقد و موظف به پاسخ‌گویی می‌داند یا به کلی دور از این فضا نگه می‌دارد. به بیانی نقش بازی‌گردان همچون بازی‌گردانان در شهر، نوع حاکمیت کاریزماتیک یا عقلانی را بازنمایی می‌کند. ممکن است بازی‌گردان‌ها یا سایر نقش‌ها در نظر افراد، مقدس جلوه کنند و اجماع گروه این‌گونه به شکل تحمیلی میسر شود. یا ممکن است اجماعی همچون توافق همگانی صورت گرفته باشد. در حالت دوم راه تقدس‌زدایی از هر فرد اتفاق می‌افتاد و همیشه حدی از اشتباه برای هر نقش باقی می‌ماند. نقش سکوت در بازی نیز همچون تعاملات اجتماعی در جامعه به انحای مختلف وجود دارد. گاهی حکم‌دهندگان آن از صاحبان منصب هستند. جایگاه اجتماعی آنان تأثیر بسزایی برای تحمیل سکوت دارد؛ مثل روان‌شناسان یا قاضی‌ها. گاه نیز نقش سکوت استراتژیک مطرح است که آگاهانه حامل پیامی است و نقش مثبتی را برای نتایج بهتر ایفا می‌کند. براساس آنچه تاکنون گفته شد، امروز بازی مافیا میان عموم جایی برای خود باز کرده است. تفاسیری که به دست آمد، حاکی از وجود عناصر اجتماعی در بازی است. بازی تصویری از تعاملات اجتماعی و بینش افراد در دنیای واقعی ارائه می‌دهد؛ از خواسته‌ها، ناخواسته‌ها، انتظارات، آرزوها، انواع نقش‌ها و کنش‌ها، واقعیت‌ها، انکارها، مسئولیت‌ها، شکست‌ها، احساسات و عقلانیت. همچنان گویی در بازی هم افراد مشغول نمایش حضور اجتماعی خود و تعیین سرنوشت

فردی و جمعی هستند، در جایی که با وجوه دیگری از خود آشنا می‌شوند که شاید در دنیای واقعی هرگز امکان مواجهه با آن را نداشتند. در بازی مافیا نیز افراد و گروه‌ها همچون دنیای واقعی در حال تعامل و کشمکشی دائمی هستند برای رسیدن به حقیقت؛ شناسایی کسانی که در پوشش شهروندی با شهروندنمایی به شهر آسیب می‌رسانند و تلاش برای پیشرفت شهر و دورکردن آن از آسیب‌ها.

به این دلیل بازی مافیا فرصت خوبی برای محققان حوزه علوم اجتماعی است. از آنجاکه تیپ‌های مختلف اجتماعی-سیاسی در بازی حضور دارند، این میدان فرصت خوبی برای فهم و درک کنش‌ها و تفسیر گروه‌ها در موقعیت‌های مختلف اقتصادی، اجتماعی، سیاسی و فرهنگی فراهم می‌کند؛ اینکه در باب حل مسائل و گره‌ها هر گروه چه شیوه مواجهه‌ای را ارجح می‌داند، چگونه به حل تعارض منافع می‌پردازد یا به تفاهم می‌رسد، اینکه در ناخودآگاه جمعی نیاز به فرد کنترل‌گر برای اداره شهر وجود دارد یا قانون و نقد همیشگی ساختار قدرت، گروه‌ها را به مسئولیت‌پذیری و همیاری وامی‌دارد و در این جهت اقتدار عقلانی-قانونی پیشران و مشروع است؛ به همین دلیل بازی مافیا فضای مناسبی برای به پرسش کشیدن مسائل اجتماعی-سیاسی در ساحت جهانی یا درون جامعه است. از آنجاکه میدان‌های بازی متغیر و سیال است، محققان می‌توانند برای رسیدن به تفاسیر موثق‌تر هر گروه را به شکل جداگانه بررسی کنند. شکل بازی و تعاملات در محیط‌های خانوادگی، کافه، دانشگاه، قهوه‌خانه، صدا و سیما، پخش خانگی، پلتفرم‌ها و... هر کدام منبعث از جایگاه اجتماعی بازی‌کنندگان در این فضاهاست که به تبع آن تنوع گسترده‌ای را برای تحقیقات آتی ایجاد می‌کند.

منابع فارسی

ایلچی‌زاده، ن.، اقدسی، م. ت.، زمانی ثانی ح. (۱۴۰۰). تأثیر بازی‌های بومی-محلی بر جنبه‌های رشد اجتماعی و سلامت روانی دانش‌آموزان دختر ۱۲-۱۴. *مطالعات*

References

- Ahmadi, F., & Sharbatian, Y. (2017). An anthropological study of folk plays and games with focus on Fooman Town in Gilan province. *International Journal of Social Sciences*, 7(3), 23-30. <https://sanad.iau.ir/Journal/ijss/Article/۸۰۴۸۹۲>
- Baudrillard, J. (1981). *Pretense and pretense*. Translated by Pirouz Izadi (2010). Published by Sales. [In Persian]
- Blasco, P. G., & Wardle, H. (2006). *How to read ethnography*. Routledge.
- Bourdieu, P. (2002). *Theory of action*. Translated by Morteza Mardiha (2017). Published by Naqsh-e-Negar. [In Persian]
- Dormagen, J. Y., & Moshar, D. (2007). *Fundamentals of political sociology*. Translated by Abdolhossein Nikgahar (2017). Agh Publishing. [In Persian]
- Farastkhah, M. (2016). *Qualitative research method in social sciences*. Agah Publishing. [In Persian]
- Hakim, C. (2011). *Sexual capital and its role in society's power relations*. Translated by Jila Sarabi (2012). Electronic publication. [In Persian]
- Ilchizadeh, N., Aghdasi, M. T., & Zamani, Seyed H. (2021). The effect of indigenous-local games on aspects of social development and mental health of female students aged 12-14. *Studies in Sports Psychology*, 35, 316-297. [In Persian]
- Joshaghani, S. (2018). Analysis of indigenous-local games "A case study of the game of Zo". *Journal of Research in Arts and Humanities*, 10, 35-4. [In Persian]
- Karpatschof, B. (2013). *Play, But Not Simply Play: The Anthropology of Play*. In *Children's Play and Development*, (pp. 251-265). ResearchGate. http://dx.doi.org/10.1007/978-94-007-6579-5_15
- Kowsari, M., & Taheri, A. (2015). Analysis of rhetorical devices in purposeful computer games: A case study of the McDonald's game. *Quarterly Journal of the Iranian Association for Cultural and Communication Studies*, 40, 115-149. [In Persian]
- Marchionne, J. M. (2010). *Ethnography, design, conduct and presentation of research*. Translated by Seyyed Ghasem Hassani (2013). Published by Sociologists. [In Persian]
- Maura, F. (2008). *Game studies: Culture and games from the beginning to the present*. Translated by Hamidreza Saeedi (2019). Published by No. [In Persian]
- Mayra, F. (2008). *An introduction to game studies*. SAGE Publications Ltd.
- Migdal, P. (2013). *A mathematical model of the Mafia game*. Arxiv. Retrieved from: [arXiv:1009.1031v3](https://arxiv.org/abs/1009.1031v3).
- McLuhan, M. (1994). *Games: Extensions of man, in understanding media*. The MIT Press.
- Neuman, W. L. (2013). Social research methods: Qualitative and quantitative approaches. *Teaching Sociology*, 30(3), 380-381.
- روانشناسی ورزشی، ۳۵ (۱۰)، ۲۹۷-۳۱۶. <https://civilica.com/doc/1226503>
- بودریار، ژ. (۱۳۹۹). *وایموده‌ها و وایموده (پیروز ایزدی، مترجم)*. ثالث. (اثر اصلی منتشر شده در ۱۹۸۱)
- بودریو، پ. (۱۳۹۶). *نظریه کنش (مرتضی مردی‌ها، مترجم)*. نقش و نگار.
- جوشقانی، س. (۱۳۹۷). تحلیل بازی‌های بومی - محلی: بررسی موردی بازی زو. پژوهش در هنر و علوم انسانی، ۲ (۱۰)، ۴-۳۵. <https://ensani.ir/fa/article/379095/>
- حکیم، ک. (۱۳۹۱). سرمایه جنسی و نقش آن در مناسبات قدرت جامعه (ژیلا سرابی، مترجم). الکترونیکی. (اثر اصلی منتشر شده در ۲۰۱۱)
- دورماگن، ژ. ا. و موشار، د. (۱۳۹۶). مبانی جامعه‌شناسی سیاسی (عبدالحسین نیک‌گهر، مترجم). آگه. (اثر اصلی منتشر شده در ۲۰۰۷)
- ریخته‌گران، م. ر. و قمی، م. ب. (۱۳۸۹). فراتر از تقابل ماده- صورت نگاهی به چگونگی بهره‌گیری شیلر از مفهوم بازی در گذر از این تقابل. فلسفه، ۸ (۸)، ۵۷-۸۰. <https://civilica.com/doc/1796298>
- فراستخواه، م. (۱۳۹۵). روش تحقیق کیفی در علوم اجتماعی. آگه.
- کوثری، م. و طاهری، آ. (۱۳۹۴). تحلیل ابزارهای بلاغی در بازی‌های رایانه‌ای هدفمند: مطالعه موردی بازی مک دونالد. انجمن ایرانی مطالعات فرهنگی و ارتباطات، ۴۰ (۱۱)، ۱۱۵-۱۴۹. <https://civilica.com/doc/1206637>
- مارچسیون، ج. ا. (۱۳۹۲). *مردم‌نگاری، طراحی، هدایت و ارائه تحقیق (سیدقاسم حسنی، مترجم)*. جامعه‌شناسان. (اثر اصلی منتشر شده در ۲۰۱۰)
- مائورا، ف. (۱۳۹۸). *مطالعات بازی: فرهنگ و بازی از آغاز تا امروز (حمیدرضا سعیدی، مترجم)*. نو. (اثر اصلی منتشر شده در ۲۰۰۸)
- محمّدپور، ا. (۱۳۹۶). روش تحقیق معاصر در علوم انسانی. ققنوس.

<http://dx.doi.org/10.2307/3211488>

Mohammadpour, A. (2017). Contemporary research methods in the humanities. Qoqnos Publications. [In Persian]

Rizehgaran, M. R., & Qomi, M. B. (2010). Beyond the opposition of matter and form: A look at how schiller uses the concept of play in moving through this opposition. *Philosophy Journal*, 2, 8-57. [In Persian]

Steinkuehler, C. (2006). Why game (culture) studies now? *Games and Culture*, 1(1), 97-102. https://www.researchgate.net/publication/238660328_Why_Game_Culture_Studies_Now

Xiong, S., Zuo, L., & Iida, H. (2017). Possible interpretations for game refinement measure. *Lecture Notes in Computer Science*, 322-334. https://colab.ws/articles/10.1007%2F978-3-319-66715-7_35

