

## **An ethnographic study of the mafia game with an emphasis on its connection with society and its consequences**

**Seyed Ghasem Hasani<sup>\*</sup>, Nader Razeghi<sup>\*\*</sup>**

**Maryam Ghadimi<sup>\*\*\*</sup>**

### **Abstract**

Mafia game has been very popular among the public in recent years. The purpose of the current research is to find out the consequences of the mafia game in the interactions outside the game world. Also, understanding the relationship that people see between the form and content of the game with real life in society (including roles, actions, and socio political views). The current research is of the qualitative research type and the main method of this research is ethnographic method of interpretive ethnography and critical ethnography method. The process of selecting the counterpart community in this research has been done in a snowball type. The technique used in this article is observation with emic and etic approach as the main technique of ethnography and in depth interview. The method of analysis in this research is done with an interpretive approach and a critical approach (based on the five stages of carspecken). 20 main categories were extracted from the obtained results. knowing these categories showed that people have common concepts between game elements and real life in society, and these commonalities include roles and actions and their socio political views; including the weakness of socio political institutions and its alternative game space, the value of the role of citizens in the game as opposed to

<sup>\*</sup> Associate Professor, Department of Anthropology, University of Mazandaran, Mazandaran, Iran  
(Corresponding Author), [g.hassani@umz.ac.ir](mailto:g.hassani@umz.ac.ir)

<sup>\*\*</sup> Associate Professor, Department of Sociology, University of Mazandaran, Mazandaran, Iran,  
[razeghi@umz.ac.ir](mailto:razeghi@umz.ac.ir)

<sup>\*\*\*</sup> Master's of Youth Studies, University of Mazandaran, Mazandaran, Iran,  
[ghadimi.maryam1379@gmail.com](mailto:ghadimi.maryam1379@gmail.com)

Date received: 14/10/2024, Date of acceptance: 11/11/2024



society, the persona as the basis of social presence in society and the game, the diversity of citizens' actions in the game and society, the representation of social trust in the game and society, the mafia as a representation of self awareness And the individual and collective unconscious of society, cynicism towards politics and all political discourses, the lie of the inevitable structure of social relations in the game and society. Also, the results showed that the mafia game has consequences that knowing those consequences can make the understanding of the link between the game and real life in the society more tangible; including strengthening individual skills, strengthening social skills in doing group work, strengthening critical thinking, strengthening the public sphere, moral relativism, relativism in the concept of gender, relativism in the concept of power, strengthening the mafia discourse, turning entertainment into a symbolic display of social status, superficialization Daily conversations and analyses, superficiality of independent human being, verbal and psychological violence in the game.

**Keywords:** ethnography, consequence, mafia game, interpretive approach, critical approach.

### **Introduction**

Mafia game has become very popular among people in recent years. The purpose of this research is to find out the consequences of the mafia game in interactions outside the game world. Also, understanding the connection that people see between the form and content of the game with real life in society (including roles, actions and socio political views).

One of the challenges surrounding the mafia game is the similarity of society and the game as a social field. The imaginary experience of competition between two groups, the informed minority and the uninformed majority, may indicate the meaningfulness of people's actions and interpretations of socio political life. In addition to psychological studies that have pointed out the benefits of mafia game, raising emotional intelligence, strengthening the power of reasoning and cooperation, etc., from the perspective of social sciences, each of the roles can be addressed. Both because of the elements that represent the social fabric of the society and the elements that are affected by the social fabric of the society. Representation of elements such as: violence, lies, secrecy, mistrust, stigma and defamation of others, the magical concept of time (day turns into night and night into day, by snapping fingers) and...

### **Materials & Methods**

The current research is of the qualitative research type and the main method of this research is ethnographic method of interpretive ethnography and critical ethnography method. The process of selecting the peer community in this research has been done in a snowball type. The technique used in this article is observation with emic and etic approach as the main technique of ethnography and in depth interview. The method of analysis in this research is done with an interpretive approach and a critical approach (based on the five steps of Carspecken).

### **Discussion & Result**

Mafia game is one of the popular group games among young people. In this article, we tried to study two goals: the connection between the game and real life in society, emphasizing its consequences. What was obtained from the results of the findings regarding the first objective, shows that the game has become an alternative space where people seek the possibilities of their activism that are removed or ignored by structural weakness in socio political institutions. In the absence of stable social groups and relationships, which lead to feelings of loneliness, inferiority, and inner worthlessness, people find a new identity through the game for their lost possibilities in society. The position of citizens in the game is considered valuable in contrast to the society, so that no matter how much they recognize themselves as active and effective citizens in the game, they do not feel such an experience in the society. However, one of the common features is the diversity of citizenship actions. Various ranges of citizenship action can be seen, whose form is influenced by each other in the game and society; Sometimes in the form of reality and sometimes in the form of expectation that has not yet materialized. Meanwhile, to play a role and be active (both in the game and in society), everyone chooses personas for their social presence to influence others by hiding their true nature.

### **Conclusion**

.20 main categories were extracted from the obtained results. Knowing these categories showed that people have common concepts between game elements and real life in society, and these commonalities include roles and actions to their socio political views; including the weakness of socio political institutions and its alternative game space, the value of the role of citizens in the game as opposed to society, the persona as the basis of social presence in society and the game, the

diversity of citizens' actions in the game and society, the representation of social trust in the game and society, the mafia as a representation of self awareness And the individual and collective unconscious of society, cynicism towards politics and all political discourses, the lie of the inevitable structure of social relations in the game and society. Also, the results showed that the mafia game has consequences that knowing those consequences can make the understanding of the link between the game and real life in the society more tangible; including strengthening individual skills, strengthening social skills in doing group work, strengthening critical thinking, strengthening the public sphere, moral relativism, relativism in the concept of gender, relativism in the concept of power, strengthening the mafia discourse, turning entertainment into a symbolic display of social status, superficialization Daily conversations and analyses, superficiality of independent human being, verbal and psychological violence in the game.

### **Bibliography**

- Agamben, Giorgio (1993). *Childhood and history, about the destruction of experience*. dynamic translation of Imani (2010). Publication: Center.
- Akbari, Hakimeh (2015). *The effect of native and local games on the development of basic motor skills of boys aged 7-9*. Master's thesis, Faculty of Humanities, Tarbiat Modares University.
- Ansari, Baqir (1401). *Management of conflicts of interest in the public sector*. Quarterly Journal of Public Law Studies. (1) 25. 321-297.
- Ilchizadeh, Nazli. Aghdasi, Mohammad Taghi. Zamani Sani, Seyyed Hojjat (1400). *The effect of native local games on aspects of social development and mental health of female students 12-14*. Sports psychology studies. Number 35. 316-297.
- Bostani, Mehdi. Poladi, Kamal (2016). *Examining the constituent elements of the public sphere in Habermas's thought*. Specialized Quarterly Journal of Political Science. (38) 13. 21-42.
- Bahar, Mohammad Taghi (1313). *Iranian games*. education Year 4. Number 11. 647-641.
- Blokbashi, Ali (2014). *Coffee house and coffee house living in Iran*. Tehran: Cultural Research Office.
- Haji Heydari, Soheila. Rouhani, Ali (2018). *A sociological study of the consequences of double agency and profit maximization in pyramid marketing companies, a critical ethnography*. Strategic researches of Iran's social issues. Number 4. 56-37.
- Ravandi, Morteza (1357). *History of social developments (three volumes in one volume)*. Publications: Amirkabir.
- Soleimani Beshli, Mohammad Reza (2012). *Sociological explanation of Iranian society, the theory of opaque or transparent society*. Conference of conceptual and theoretical explorations about Iranian society. Number 2.

### 385 Abstract

- Shirani Bidabadi, Ezzat. Behian, Shapur. Hashemian Far, Seyyed Ali (2016). The effect of the subculture of computer games on the antisocial behavior of high school teenagers in Isfahan city in 1995. *Culture Studies – Communication*. No. 72. 223 185.
- Ghafouri, Farzad. Ismaili, Mohsen. Sohrabi, Poria (2018). A comparative study of the correlation and affinity of traditional sports and native, local games of Iran and several selected countries of the world. *Applied research in sports management*. (31) 3. 88 81.
- Foucault, Michel (1961). *The history of madness*. Fatima Valiani (1385). Published by: Hermes.
- Kadirzadeh, Omid. Rostamizadeh, Shirzad (1400). Critical ethnography of social rejection and violence in the school field (case study: students of second secondary schools for boys in Sanandaj). *Social studies and research in Iran*. Volume 10. Number 3. 917 887.
- Machiavelli, Niccolo. Shahriar Translated by Dariush Ashuri (1388). Publication: Aghaz.
- Maura, France (2008). *Game Studies: Culture and Games from the Beginning to the Present*. Translated by Hamidreza Saidi (2018). Publication: New.
- Majmli Renani, Hadith. Rouhani, Ali (1400). *Renting in Isfahan; A critical ethnography*. Master's thesis, Faculty of Social Sciences, Yazd University.
- Newton, Gen. Game boards in the discovered works of Jiroft. Translated by Khoshnoud Shariati, Azin (1386). *mirror of imagination* Number 2 .83 78.
- Carspecken, Phil Francis (1996). *Critical ethnography in educational research, A Theoretical and Practical Guide*.1 223.
- Friedl, Erika (1989). *The Women of Deh Koh: Lives in an Iranian Village*. Penguin Books.
- Habermas, Jürgen. Lennox, sara. Lennox, frank (1974). *The Public Sphere: An Encyclopedia Article* (1964). *New German Critique*. (3). 49 55.
- Handelman, D. (2001). *Play, Anthropology of*. *International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences*. 11503–11507.
- Ibraheem,s. zhou,g. denero, j (2022). *Putting the Con in Context: Identifying Deceptive Actors in the Game of Mafia*. *Association for Computational Linguistics*.158 168.
- Karpatschof, B. (2013). *Play, But Not Simply Play: The Anthropology of Play*.*Children’s Play and Development*. 251–265.
- Malaby,T.M (2007).*Beyond Play:A new Approach to Games*.*Games and Cultur*.2(2).95 113.
- Mayra, frans (2008). *An Introduction to Game Studies*. 1 196.
- Migdał, Piotr (2013). *A mathematical model of the Mafia game*.*arxiv math*.1 18.
- Roberts, John M. Arth, Malcolm J, Bush, Robert R. (1959). *Games in Culture*. *American anthropologists*. 61(4). 597 605.
- Ri,h. xiaohan,k. khalid,m.lida,h (2022).*The Dynamics of Minority versus Majority Behaviors: A Case Study of the Mafia Game*. 13(3). *Information*.1 13.
- Safa Isfahani, K. (1980). *Female Centered World Views in Iranian Culture: Symbolic Representations of Sexuality in Dramatic Games*. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*.6(1). 33–53.
- Yaho,e (2008). *A Theoretical Study of Mafia Games*. *arXiv*. 1 18



## مطالعه مردم‌نگارانه بازی مافیا با تاکید بر پیوند آن با جامعه و پیامدها

سید قاسم حسنی\*

نادر رازقی\*\*، مریم قدیمی\*\*\*

### چکیده

بازی مافیا در چند سال اخیر از محبوبیت و آفری در میان عموم برخوردار شده است. هدف از پژوهش حاضر پژوهش دست‌یابی به پیامدهای بازی مافیا در تعاملات خارج از جهان بازی است. همچنین فهم ارتباطی که افراد میان فرم و محتوای بازی با زندگی واقعی در جامعه (اعم از نقش‌ها، کنش‌ها، و دیدگاه‌های اجتماعی سیاسی) می‌بینند. پژوهش حاضر از نوع پژوهش کیفی و روش اصلی این پژوهش، روش مردم‌نگاری از نوع مردم‌نگاری تفسیری و روش مردم‌نگاری انتقادی بوده است. فرایند انتخاب جامعه‌ی هم‌تا در این تحقیق از نوع گلوله برفی صورت گرفته است. تکنیک مورد استفاده در این نوشتار، مشاهده با رویکرد امیک و اتیک به عنوان فن اصلی مردم‌نگاری و مصاحبه عمیق بوده است. شیوه‌ی تحلیل در این پژوهش با رویکرد تفسیری و رویکرد انتقادی (براساس مراحل پنج‌گانه‌ی کارسپیکن) انجام گرفته است. از نتایج بدست آمده ۲۰ مقوله‌ی اصلی استخراج شد. شناخت این مقولات نشان داد که افراد میان عناصر بازی و زندگی واقعی در جامعه مفاهیم مشترکی قائل هستند و این اشتراکات از نقش‌ها و کنش‌ها گرفته تا دیدگاه‌های اجتماعی سیاسی آن‌ها را در بر می‌گیرد؛ از جمله ضعف نهادهای اجتماعی سیاسی و فضای بازی جایگزین آن، ارزشمندی نقش شهروندان در بازی برخلاف جامعه، پرسونا اساس حضور

\* دانشیار گروه مردم‌شناسی، دانشگاه مازندران، مازندران، ایران (نویسنده مسئول)، g.hassani@umz.ac.ir

\*\* دانشیار گروه جامعه‌شناسی، دانشگاه مازندران، مازندران، ایران، razeghi@umz.ac.ir

\*\*\* فارغ التحصیل کارشناسی ارشد، مطالعات جوانان، دانشگاه مازندران، مازندران، ایران،  
ghadimi.maryam1379@gmail.com

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۷/۲۳، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۸/۲۱



اجتماعی در جامعه و بازی، تنوع کنش شهروندان در بازی و جامعه، بازنمایی اعتماد اجتماعی در بازی و جامعه، مافیا بازنمایی از خودآگاه و ناخودآگاه فردی و جمعی جامعه، بدبینی به سیاست و تمام گفتمان‌های سیاسی، دروغ ساختار اجتناب‌ناپذیر روابط اجتماعی در بازی و جامعه. همچنین نتایج نشان داد بازی مافیا حامل پیامدهایی است که شناخت آن پیامدها می‌تواند درک پیوند میان بازی و زندگی واقعی در جامعه را ملموس‌تر کند؛ از جمله تقویت مهارت‌های فردی، تقویت مهارت‌های اجتماعی در انجام کارهای گروهی، تقویت تفکر انتقادی، تقویت حوزه‌ی عمومی، نسبی‌گرایی اخلاقی، نسبی‌گرایی در مفهوم جنسیت، نسبی‌گرایی در مفهوم قدرت، تقویت گفتمان مافیایی، تبدیل تفریحات به نمایشی نمادین از جایگاه اجتماعی، سطحی شدن مکالمات روزمره و تحلیل‌ها، سطحی انگاشتن انسان مستقل، خشونت کلامی و روانی در بازی.

**کلیدواژه‌ها:** مردم‌نگاری، پیامد، بازی مافیا، رویکرد تفسیری، رویکرد انتقادی.

## ۱. مقدمه و بیان مسأله

همواره بازی‌ها جایگاه مهمی در زندگی انسان داشته است. بازی‌ها از این رو به عنوان فرهنگ شناخته می‌شوند که عمری به قدمت تاریخ بشری دارند. این موضوع بارها در کشفیات باستان‌شناسان نیز اثبات شده است؛ به طور مثال در آثار بدست آمده از تمدن جیرفت<sup>۱</sup> (نیتون، ۱۳۸۶: ۸۳، ۸۰) و دوره‌ی هخامنشی ردی از ابزار بازی به چشم می‌خورد. در عصر ساسانیان نیز هر تفریح و تماشا و صنعتی را که شایان توجه باشد، بازی می‌گفته‌اند (بهار، ۱۳۱۳: ۶۴۳). همچنین در قهوه‌خانه‌های دوره‌ی صفوی و قاجار، قهوه‌خانه‌روها با بازی‌های گوناگونی که مطابق با ذوق و سلیقه گروه‌های اجتماعی جامعه بود اعم از شطرنج، نرد، گنجفه و پیچاز و تخم‌مرغ بازی (رایج در میان لوطیان) خود را سرگرم می‌کردند (بلوکباشی، ۱۳۹۳: ۱۰۹). بازی‌ها حتی وسیله‌ای برای مورد سوال قرار دادن الگوهای جنسیتی بودند. مثلاً تقسیم‌بندی‌های سفت و سخت جنسیتی در جامعه سنتی ایران، بازی‌هایی را توسط زنان به وجود آورد که در آن تمایزات موجود زیر سوال رفته، مورد تمسخر و بازی قرار می‌گرفتند (Safa isfahani, 1980). همه‌ی این آثار و شواهد نشان از اهمیت بازی‌ها در نزد گذشتگان داشته است.

آنچه از دیدگاه علوم اجتماعی در فرهنگ فولکلور ایران نیز نمود پیدا می‌کند، فهم این نکته است که معمولاً بازی‌ها و اسباب بازی‌ها، بخشی از کار و زندگی روزمره‌ی اعضای خانواده را به یک فعل فراغتی تبدیل می‌کردند. به طور مثال در فرهنگ عامه مناطق کویری

ایران (شهرستان آران و بیدگل)، از زبان مادران منطقه بارها این خاطره بازگو می‌شود که در کودکی آجرهای قزاقی<sup>۲</sup> را کهنه پوش می‌کردند، برای آن دست و پا می‌ساختند تا بدین نحو عروسک‌بازی کنند. یا حتی بعد از عبور شترها، پهن‌های تازه را که برای بزرگترها حکم سوخت را داشت، جمع‌آوری می‌کردند و برای خشک کردن، آن‌ها را به دیوار اتاق تنور می‌کوبیدند (به مثال توپ و توپ بازی) (۱۳۹۹)<sup>۳</sup>. با وجود این که شکل بازی‌ها تغییر پیدا کرده اما همچنان حضور آن‌ها در میان عموم مردم پایدار باقی مانده است.

بازی‌ها را به لحاظ نوع می‌توان به انواع مختلفی دسته‌بندی کرد: بازی‌های رقابتی، شانس، تقلیدی، گروهی، انفرادی و... (اکبری، ۱۳۸۵). به علاوه دسته‌بندی جامع‌تری از بازی‌ها ارائه شده که آن را به سه شکل کلی توضیح می‌دهد: (۱) مهارت فیزیکی، (۲) استراتژی، و (۳) شانس (Roberts, J & Arth & Robert, R, 1959: 597).

هرچند که به نظر می‌رسد اینگونه دسته‌بندی‌ها به طور مطلق گویای ویژگی‌های انواع بازی نیست. شاید غلبه‌ی برخی ویژگی‌ها در یک بازی بیش از سایر بازی‌ها باشد اما غالب بازی‌ها دارای نقش‌های تعریف شده هستند و براساس تعاملات، رقابت، شانس شکل می‌گیرند. برای مورد بازی مافیا نیز قرار دادن این بازی ذیل هر کدام از این دسته‌بندی‌ها ناکافی به نظر می‌رسد.

یکی از بازی‌های محبوب در میان جوانان بازی مافیا است. بازی مافیا (Mafia game) یا گرگینه (Werewolf) یک بازی گروهی و استدلالی با اعضای بالای پنج نفر است. در اطلاعاتی که توسط وبسایت معرفی بازی ارائه شده عموماً اشاره می‌کنند که شخصی به نام دیمیتری دیویدوف اولین بار این بازی را در بهار سال ۱۹۸۷ میلادی در بخش روان‌شناسی دانشگاه مسکو برگزار کرده و از آن به بعد در کلاس‌های درس و اردوها و کمپ‌های تابستانی فراگیر شده است. در این بازی بازیکنان در قالب دو گروه مافیا و شهروندان (Citizens) به رقابت می‌پردازند.

این تعریف ساده‌ترین سناریوی بازی برای مافیا است. بازی مافیا دارای سناریوهای مختلفی است که سبک‌های بازی از ابتدایی تا پیشرفته را در بر می‌گیرد، از جمله سناریوی تکاور، زودیاک، مافیا کلاسیک، مافیا پیشرفته، یاکوزا، وسترن، جاسوس، معشوقه، دربار، دزد و گنگستر، نقابدار و...<sup>۴</sup>. چیزی از نسخه‌های اولیه بازی مشخص نیست. اما بازی‌هایی که امروز در نقاط مختلف انجام می‌شود نه تنها به سناریوی مافیای روسی محدود نمی‌شود، بلکه در هر کشور و در هر زمان نیز با یکدیگر فرق دارند. چیزی که این بازی را به یک

بازی جهانی تبدیل می‌کند، قابلیت گسترده‌گی آن بوده که از یک نقطه به نقاط دیگر اشاعه پیدا کرده و به مختصات فرهنگی هر جامعه طرح و رنگی به خود پذیرفته است. این موضوع بیشتر در سبک‌های بازی و استراتژی‌ها دیده می‌شود تا اسامی نقش‌ها.

طبق مشاهدات میدانی نگارنده رد محبوبیت و فراگیری بازی مافیا در ایران را می‌توان در محافل خانوادگی و دوستانه، کافه‌ها، پارک‌ها، مدرسه‌ها، دانشگاه‌ها، خوابگاه‌ها و... دنبال کرد. همچنین مافیا را می‌توان با کاربران آنلاین در گروه‌های مجازی و یا به وسیله اپلیکیشن‌های متفاوت بازی کرد. اطلاعات دقیقی از زمان ورود بازی مافیا به ایران در دسترس نیست. اما در طی مصاحبه‌ها و گفت‌وگوهای انجام شده به نظر می‌رسید که رواج بازی مافیا با پخش رسمی این بازی در برنامه‌های تلویزیونی (شبکه‌ی سلامت و شبکه‌های پخش خانگی به کارگردانی سعید ابوطالب) همزمان بوده است.

هر بازی پیامدهای مهمی از نظر مادی، اجتماعی و فرهنگی (شبکه اجتماعی یا جایگاه فرهنگی فرد) دارد. از طرفی همیشه این پیامدها، با احساسات مثبتی مانند لذت، سرگرمی و مانند آن همراه نیستند (Malabay, 2007: 99). چرا که بازی‌ها با وجود اینکه ظریف‌ترین جنبه فرهنگ و جامعه هستند، به راحتی می‌توانند در معرض ویرانی قرار بگیرند.

یکی از چالش‌های موجود پیرامون بازی مافیا شباهت میان جامعه و بازی به عنوان یک میدان اجتماعی است. تجربه‌ی خیالین رقابت میان دو گروه اقلیت آگاه و اکثریت ناآگاه، ممکن است نشان از معناداری کنش (Action) و تفسیر (Interpretation) افراد از زندگی اجتماعی سیاسی باشد. علاوه بر اینکه در مطالعات روان‌شناسی از جمله فواید بازی مافیا، به بالا بردن هوش هیجانی، تقویت قدرت استدلالی و همکاری و... اشاره کرده‌اند، از دیدگاه علوم اجتماعی، هر یک از نقش‌ها (Roles) در این بازی بخاطر عناصری که هم در بافت اجتماعی جامعه بازنمایی می‌کنند و هم از بافت اجتماعی جامعه اثر می‌پذیرند، می‌تواند مورد بحث باشد. بازنمایی عناصری مثل: خشونت، دروغ‌گویی، پنهان‌کاری، بی‌اعتمادی، انگ و افترا زدن به دیگران، تصور جادویی از زمان (با یک بشکن روز، شب و شب، روز می‌شود) و... .

عموما ما تاریخ را از منظر احوالات پادشاهان و وقایع مهم نظامی و جنگ‌ها و فتح و سقوطشان خواندیم نه از خصوصیات زندگی اجتماعی مردم در همان دوره‌ها (راوندی، ۱۳۵۷). اینکه چطور و طی چه فرایندی در اعصار مختلف تاریخی، به طور کلی در یک فضای ملتهب جهانی یا در یک جامعه به طور خاص، انسان‌ها بازی و بازی کردن را

فراموش نکرده و نمی‌کنند؟ در این شرایط افراد چه نوع از بازی‌ها را اجرا می‌کنند و این بازی‌ها بیانگر چه چیزی هستند؟ کمتر موضوع بحث‌ها بوده است. گرچه این موضوع پرسش موردنظر پژوهش حاضر نبوده اما این پرسش اصلی است که پیش‌زمینه‌های فکری نگارنده را برای پیگیری پژوهش حاضر فراهم کرده است.

با در نظر گرفتن این پیش‌زمینه که نشانگر پیوند بازی مافیا با زندگی اجتماعی برای نگارنده بود، و همین‌طور طرح بحث به شکل انضمامی یکی از دغدغه‌های این نوشتار پی بردن به ابعاد اجتماعی بازی مافیا به عنوان یک پدیده‌ی اجتماعی در ایران است. به همین خاطر به دنبال این پرسش اساسی هستیم که با توجه به نقش‌های تعریف شده و تعاملات اجتماعی افراد در بازی، چه پیوندی در فرم و محتوای این بازی با زندگی واقعی در جامعه وجود دارد؟ و تجربه‌ی بازی مافیا متوجه چه پیامدهایی بوده است؟

## ۲. مرور ادبیات نظری

موضوع بازی‌ها مورد توجه انواع رشته‌های علمی قرار گرفته است. به همین خاطر تعریف بازی از حیث نظری همواره دارای ابهام بوده است. به دلیل پراکندگی و ابهام ادبیات نظری در مورد بازی‌ها و محدودیت ادبیات نظری و تجربی حول بازی مافیا به طور خاص، از پرداختن به نقل‌قول‌های طولانی پیرامون نظریه‌ها اجتناب کردیم. این موضوع در پژوهش‌های کیفی مرسوم است. چه بسا نظریه‌ها در پژوهش‌های کیفی برخلاف پژوهش‌های کمی نه به عنوان چهارچوب تحقیق، که بیشتر جنبه‌ی مروری برای کمک به پژوهشگر قبل از ورود به میدان را دارند. بخصوص در کارهای مردم‌نگارانه کمتر پیش می‌آید که یک چهارچوب نظری خود را به واقعیت اجتماعی تحمیل کند. به همین خاطر مردم‌نگاری نه تنها یک روش که می‌تواند خود یک چهارچوب نظری باشد.

در این جدول تنها به چند مورد از نظریات موجود در حوزه بازی‌ها که صرفاً مورد خوانش قرار گرفته‌اند، اشاره می‌کنیم:

نویسنده	نظریه
میخائیل اسپاریوسو (۱۹۸۹)	بازی به معنای آمفیبولس: بازی به طور همزمان در دو جهت حرکت می‌کند.
ویکتور ترنر (۱۹۶۹)	بازی به معنای لیمینوئید: بازی آستانه‌ای بین واقعیت و عدم واقعیت اشغال می‌کند (handelman, 2001).

نویسنده	نظریه
کابلو	بنیانگذار رشته جدید لودولوژی <sup>۵</sup>
هندلمن (۲۰۰۱)	بازی نه تنها نحوه بازی کردن، بلکه ارتباط این گونه بازی‌ها با نظم اجتماعی را با شرکت‌کنندگان در میان می‌گذارد.
آگامبن (۱۹۹۳)	ارتباط نزدیک <sup>۶</sup> میان قلمروهای بازی و امر مقدس
نظریه‌ی game theory	نظریه بازی به شکلی که برای اقتصاددانان، دانشمندان علوم اجتماعی و زیست‌شناسان شناخته شده است، اولین فرمول ریاضی عمومی خود را توسط جان فون نویمان و اسکار مورگنسترن (۱۹۴۴) ارائه کرد. فهم پیچیدگی تعاملات اجتماعی که در آن‌ها میان نحوه تصمیم‌گیری و چگونگی دستیابی به اهداف در میان بازیگران نوعی وابستگی متقابل وجود دارد مبنای شکل‌گیری نظریه بازی شده که با توسعه دامنه کاربرد آن از رشته ریاضی به اقتصاد و سپس علوم سیاسی و روابط بین‌الملل زمینه‌ای را برای تعادل‌های اجتماعی به‌وجود آورده است. نظریه بازی با مفاهیم اساسی عقلانیت و منفعت محوری بازیگران آغاز می‌کند. در این نظریه چهارچوب مشخصی برای عمل و ارزیابی بازی وجود دارد که شامل تشخیص تعداد بازیگران، تعداد اقدامات در دسترس هر یک از بازیگران، مطلوبیت انتظاری از اتخاذ هر یک از گزینه‌های در دسترس و نوع توزیع اطلاعات میان بازیگران می‌شود. این نظریه با روش‌شناسی کمی در روابط بین‌الملل برای تحلیل مسائل امنیتی چون اتحادها و ائتلاف‌ها، مسابقه تسلیحاتی و کنترل تسلیحات، در مسائل اقتصادی و زیست‌محیطی مانند سیاست‌های تجاری و یا کنترل گرمایش کره زمین و در حوزه دیپلماسی مورد استفاده قرار گرفته است (ross,2024; طاهرخانی، ۱۳۹۰)
ویتگنشتاین (۱۸۸۹-۱۹۵۱)	نظریه بازی‌های زبانی (Wittgenstein's language game thesis) محوری‌ترین بحث فلسفه متأخر لودویگ ویتگنشتاین است. طبق نظریه‌ی بازی‌های زبانی، زبان پدیده‌ای چندبعدی است. از این رو زبان پیکره‌ای از بازی‌های زبانی - کارکردهای زبانی، متفاوت است. هر یک از این بازی‌های زبانی با شکلی از زندگی منطبق است. بنابراین، فهم یک بازی زبانی مستلزم شرکت در آن شکلی از زندگی است که بازی زبانی مورد نظر در بستر آن واقع می‌شود. در تحقیقات فلسفی، او معتقد است که کلمات هیچ معنای ذاتی ندارند. همچنین بیان می‌کند که کلمات هیچ چیز مشترکی ندارند، در بهترین حالت چیزی که آنها دارند یک شباهت خانوادگی است، درست مانند بازی‌ها. زیرا هر بازی قوانین خاص خود را دارد و این قوانین را باید در یک شکل از زندگی آموخت. ویتگنشتاین مفهوم "شباهت خانوادگی" (family resemblance) را توسعه می‌دهد. با این کار، او نشان می‌دهد که یک کلمه را می‌توان به روش‌های مختلف به کار گرفت یا فهمید. بنابراین او تفاسیر یا قراردادهای ثابتی را که همه چیز را در طرحواره زبانی قرار می‌دهند، رد می‌کند (Kenneth,2022; ندرلو، ۱۳۹۰).
فوکو (۱۹۶۱)	پیوند کار، آیین، بازی و
راوندی (۱۳۵۷)	نمایش دوره‌گردها و کارناوال و سیرک در مرور تاریخ اجتماعی

از آنجا که تنوع مقولات گسترده بود، تحلیل هر مقوله با یک نظریه یا تحلیل مجموع مقوله‌ها با یک چهارچوب نظری مشخص امکان‌پذیر به نظر نمی‌رسید. با این حال بعد از گردآوری داده‌ها و انجام کدگذاری‌ها، در مرحله‌ی نهایی برای برخی از مقوله‌بندی‌ها از بعضی از اصطلاحات و نظریه‌های موجود در علوم اجتماعی بهره گرفته شده است؛ از جمله نظریه‌ی حوزه عمومی (Public sphere) از هابرماس (Jürgen Habermas)، نظریه نمایشی (Dramaturgical Theory) از گافمن (Erving Goffman)، پرسونا (Persona) از

یونگ (Carl Gustav Jung)، شکاف میان واقعیت و آرمان از ماکیاوولی (Niccolo Machiavelli) و... همانطور که گفته شد مقصود از بیان نظریات، تحمیل نظریه‌ها به پدیده‌های اجتماعی نیست. ارائه‌ی نظریات بیشتر به این منظور مورد توجه قرار گرفته تا با ذهنی باز به سراغ موضوع رفته و مباحث پیشین، راهنمایی در راه این سفر تازه از پژوهش باشد.

### ۳. پیشینه پژوهش

در مطالعات مربوط به بازی‌ها در ایران عمدتاً به دسته‌بندی انواع بازی‌های ایرانی، افول بازی‌های محلی، وفور بازی‌های دیجیتالی ("Digital game or "video game") و فرهنگ پیرامون آن اشاره شده است. در میان منابع موجود از دیدگاه علوم اجتماعی کمتر به بازی‌ها نگرسته شده و اگر هم در پژوهش‌ها تأکیدی بر روی ابعاد اجتماعی بازی داشته‌اند، بیشتر از حیث تأثیر بازی‌ها بر رشد اجتماعی کودکان و نوجوانان بوده است.

در پژوهش‌های خارجی سهم مطالعات اجتماعی درباره‌ی بازی‌ها در میان محققان پررنگ‌تر است. تا آنجا که برای مطالعه‌ی بازی‌ها نگاهی به معنای بازی در سایر کشورها داشته‌اند تا دیدگاه وسیع‌تری نسبت به بازی‌ها براساس تفاوت‌های فرهنگی و اجتماعی ارائه کنند. اغلب منابع خارجی پیرامون بازی مافیا در حوزه‌ی هوش مصنوعی و یا در قالب مدل‌های ریاضی (برای تغییر و گسترش قوانین بازی) کار کرده‌اند (yao,2008). در میان منابع موجود، پروژه‌های معدودی هم بودند که بر روی جنبه‌های «روان‌شناختی» بازی مافیا تأکید داشتند و معدود مقالاتی هم ماهیت فرایند مخالفت‌های غیرقانونی را شبیه به بازی مافیا تعبیر کرده بودند (Migdal, 2013).

بعد از جست و جو در پایگاه‌های علمی و منابع کتابخانه‌ای، به نظر می‌رسید که در منابع داخلی و خارجی درباره این مسئله و ابعاد اجتماعی آن تحقیقی انجام نشده است. مطالعات مربوط به بازی‌های انسانی در پیشینه‌های داخلی و خارجی عمدتاً مورد توجه حوزه روان‌شناسی و روان‌شناسی تربیتی قرار گرفته که عمده‌ی این تحقیقات مطالعه‌ی بازی‌های مجازی و تأثیرات آن (از فواید تا آسیب‌ها)، نقش بازی‌ها در تربیت کودکان و نوجوانان، و ارتقای سلامت و تندرستی و مهارت‌های حرکتی با روش‌های کمی را مورد هدف قرار داده است. بعد از مرور و مطالعه‌ی منابع موجود، به دلیل فقدان و سهم اندک

بازی‌ها به ویژه بازی مافیا از منظر مطالعات علوم اجتماعی و روش‌های کیفی، به سراغ مطالعه‌ی این موضوع با روش حاضر رفتیم. در ادامه در قالب جداول به معرفی برخی از منابع ارزشمند داخلی و خارجی که حول محور بازی‌های انسانی و بازی مافیا انجام شده، می‌پردازیم:

### الف. پیشینه داخلی

محقق(ان)	سال	عنوان تحقیق	نتیجه
ایلچی‌زاده، اقدسی، زمانی ثانی	۱۴۰۰	تأثیر بازی‌های بومی محلی بر جنبه‌های رشد اجتماعی و سلامت روانی دانش‌آموزان دختر ۱۲-۱۴ سال	بهبود برخی جنبه‌های رشد اجتماعی و مقیاس‌های فرعی سلامت روان در دانش‌آموزان به وسیله‌ی بازی‌های بومی محلی
غفوری، اسمعیلی، سهرابی	۱۳۹۸	مطالعه تطبیقی همبستگی و قرابت ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی، محلی ایران و چند کشور منتخب جهان	وجود قرابت‌های متعدد در بحث پیدایش بازی‌های بومی و محلی در تمدن‌های کهن جهان [ایران، هند، چین، یونان]، وجود نقش واحد عناصری در تربیت نسل از جمله: موقعیت جغرافیایی بشر، آیین‌ها و مراسمات مذهبی، نمادها و اسطوره‌های واقعی و خیالی، بازی‌ها و ورزش.
شیرانی بیدآبادی، بهیان و هاشمیان‌حفر	۱۳۹۵	تأثیر خرده فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌سستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵	تأثیر جنسیت در میزان استفاده از اغلب انواع بازی‌ها توسط نوجوانان، عدم وجود تفاوت معنادار (متغیر سن) میان سه گروه سنی نوجوانان
نقوی، مرید السادات، فتاحی، عبادیان	۱۳۹۲	ارزیابی جایگاه بازی‌های بومی و محلی در توسعه‌ی مناطق روستایی (نمونه‌ی موردی دهستان میانکاله شهرستان بهشهر	نتایج تحقیق نشان داده تمام مولفه‌ها پایین‌تر از حد متوسط بوده و تغییرات به لحاظ آماری معنادار نیست و بازی‌های بومی و محلی در سطح روستاهای مورد مطالعه جایگاهی مشخص ندارند. همچنین آن‌ها دریافتند که بازی‌هایی [بازی ورزش] مانند هفت‌سنگ، تپله‌بازی و قایم‌باشی به ترتیب بیشترین جایگاه و بازی‌های پرش از روی نی، سنگ‌سنگ‌رو و گردو بازی کمترین جایگاه را در بین روستاییان دارند.
بخشی	۱۳۸۹	تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های نوجوانان شهر مشهد	میزان گروه محوری در بازی‌های غیر رسمی کمتر از بازی‌های رسمی و فردمحوری در بازی‌های غیر رسمی بیش از بازی‌های رسمی است. همچنین بازی‌های غیر رسمی نوجوانان بیشتر از نوع حمله و گریز، در حالی که بازی‌های رسمی بیشتر از نوع حمله و دفاع است. علاوه بر این، محقق در پژوهش خود به این نتیجه می‌رسد که ضوابط در بازی‌های دخترانه بیشتر از بازی‌های پسرانه رعایت می‌شود، در حالی که در بازی‌های پسرانه بیشتر کسب امتیاز و موفقیت اهمیت دارد.

ب. پیشینه خارجی

محقق(ان)	سال	عنوان تحقیق	نتیجه
اریک فریدل	۱۹۸۹	زنان ده کوه: زندگی در یکی از روستاهای ایران	تنهایی بازی کردن دختران بیشتر از پسرها، عدم وجود رهبر در بازی‌های دخترانه، بازی‌های پسرانه در گروه‌های بزرگ‌تر و دارای رهبر مشخص، تاکید بازی‌های دخترانه بر زبان و همکاری، تاکید بازی‌های پسرانه بر رقابت و ساختار اقتدارگرا و منافع فردی
سیمپسون و الیاس	۲۰۱۱	انتخاب‌ها و شانس‌ها: بازی نقش‌آفرینی جامعه‌شناسی تخیل جامعه‌شناختی در عمل	محققان این پژوهش بازی‌ای را ارائه می‌دهند که بر اساس یک مبانی نظری به وضوح بیان شده است، جمعیت‌شناسی معاصر آمریکا را منعکس می‌کند و وسعت کامل ساختارها و روابط اجتماعی را بازسازی می‌کند. نتیجه یک ابزار آموزشی قوی است که مهارت‌های تفکر انتقادی را توسعه می‌دهد، تخیل جامعه‌شناختی را تشویق می‌کند و برای طیف گسترده‌ای از کلاس‌ها و موضوعات قابل استفاده است. بازخورد غیررسمی دانش‌آموزان و ارزیابی‌های دانش‌آموزان نیز نشان داد که دانش‌آموزان از بازی لذت می‌برند، بازی در درک مفاهیم اجتماعی منطقی کمک می‌کند و نقد اجتماعی را فراتر از کلاس درس تشویق می‌کند.
لایستر پیل و همکاران	۲۰۲۱	بازی‌ها و فرهنگ سازی: تجزیه و تحلیل بین فرهنگی ساختارهای هدف همکاری در بازی‌های آسترونزی	نتایج پژوهش محققان نیز نشان داد که گروه‌های فرهنگی با سطوح بالاتر تعارض «بین گروهی»، «بازی‌های مشارکتی» را بیشتر از سایر گروه‌ها انجام می‌دهند. علاوه بر این، گروه‌های فرهنگی با سطوح بالاتر تعارض «درون گروهی»، «بازی‌های رقابتی» را بیشتر از سایر گروه‌ها انجام می‌دهند. محققان در این پژوهش به این نتیجه رسیدند که بازی‌ها به‌طور تصادفی بین فرهنگ‌ها توزیع نمی‌شوند، بلکه این توزیع به تنظیمات اجتماعی اکولوژیکی گروه‌های فرهنگی مربوط است. بازی‌ها برای هنجارها و ارزش‌های خاص گروه، به عنوان زمینه‌های آموزشی عمل می‌کنند و کارکرد مهمی در فرهنگ‌سازی در هنگام دوران کودکی، و همچنین حفظ تنوع فرهنگی دارند.
هنگ ری، شیانو هان کانگ، مهد نور اکمل خالد، هیوروکی آیدا	۲۰۲۲	دینامیک رفتارهای اقلیت در مقابل اکثریت: مطالعه موردی بازی مافیا	وقتی تعداد "مافیا" و تعداد "کلانترها" برابر باشند، پیچیدگی هر شخصیت به حداکثر می‌رسد، از نظر آن‌ها اعمال شخصیت مافیا پیچیده‌ترین هستند و به طور قابل توجهی روی بازی تاثیر می‌گذارند. نتایج این مطالعه برای طراحان بازی مناسب بوده است.
سامی ابراهیم، گایو ژو، جان دنرو	۲۰۲۲	قرار دادن فریب در زمینه: شناسایی بازیگران فریبنده در بازی مافیا	مدل‌های طبقه‌بندی می‌توانند بازیکنان فریبنده را فقط بر اساس استفاده از زبان، مشکوک‌تر از افراد صادق رتبه‌بندی کند.
وینردی و سپتیانا	۲۰۲۳	نقش، پلی و گیم: مقایسه بین بازی‌های نقش‌آفرینی و	نتایج نشان داد عناصر نقش‌آفرینی آموزشی و بازی‌های نقش‌آفرینی می‌توانند به اجرای یادگیری تحول‌آفرین

محقق(ان)	سال	عنوان تحقیق	نتیجه
		ایفای نقش در آموزش	برای انجام یک فعالیت نقش آفرینی در آموزش و پرورش کمک کند.

#### ۴. روش پژوهش

از آنجایی که طیف بین رشته‌ای مطالعات بازی شامل مطالعاتی با رویکردهای کاملاً مرتبط با علوم انسانی و علوم اجتماعی و همچنین کارهای تحقیقاتی با تأکید بیشتر فنی یا هنری است، هیچ روش واحدی برای سازماندهی کار در مطالعات بازی وجود ندارد. در عوض، هر محقق باید جعبه ابزار خود را از روش‌ها بسازد تا متناسب با رویکرد خاص خود باشد (Mäyrä, 2008: 155-156). در موضوعات روش‌شناسی مرتبط با مطالعه‌ی بازی‌ها با سه حوزه مواجهیم: حوزه اول هدف‌اش «مطالعه‌ی بازی‌ها و ساختارهای آن» (study games and their structures) است، حوزه دوم بر «فهم بازیکنان و رفتارهای آن‌ها» (understanding game players and their play behaviours)، سومین حوزه به مطالعه و پژوهش «طراحی و ساخت بازی» (game design and development) می‌پردازد (مائورا، ۲۰۰۸: ۳۰۰؛ Mäyrä, 2008: 156) که در این نوشتار به لحاظ روش‌شناسی نزدیکی به دو حوزه‌ی اول بیشتر دیده می‌شود.

ابزار روش‌شناختی از سنت‌های علوم اجتماعی برای مطالعه‌ی بازی‌ها متنوع است که یکی از آن‌ها حوزه‌ی مطالعات کیفی (Qualitative studies) است. از این رو پژوهش حاضر از نوع پژوهش کیفی، نوع پارادایم مورد استفاده در این پژوهش از نوع پارادایم تفسیری (Interpretive paradigm) و انتقادی (Critical paradigm) و روش اصلی این پژوهش، روش مردم‌نگاری از نوع مردم‌نگاری تفسیری (Interpretive ethnography) و روش مردم‌نگاری انتقادی (Critical ethnography) است.

در همه‌ی نحله‌های رهیافت تفسیرگرایی، به رغم تفاوت‌هایی که دارند، واقعیت صرفاً مشاهده نمی‌شود بلکه تفسیر نیز می‌شود. طبق نظر دیلتای (Wilhelm Dilthey) تمایزی میان علوم طبیعت و علوم انسانی وجود دارد؛ ما طبیعت را «تبیین» می‌کنیم در حالی که حیات ذهن را «می‌فهمیم» (محمدپور، ۱۳۹۶: ۲۳۱-۲۳۰).

در مورد بازی مافیا در مطالعات پیشین دست یافتیم که پژوهش و شناختی در مورد این بازی و ابعاد اجتماعی آن و تجربه‌ی بازی‌کنندگان صورت نگرفته است. در گام‌های اول قبل از ورود به پژوهش و خوانش مطالعات عرصه‌ی بازی‌ها و... رویکرد نگارنده نگاه

انتقادی به این موضوع بود. بعد از بررسی پژوهش‌ها و پیگیری خلاهای تحقیقاتی بار تفسیری به سوالات و اهداف پژوهش اضافه شد. زیرا این تصور وجود داشت که بدون خوانشی تفسیری از پدیده و معنایی که افراد از آن به عنوان تجربه‌ی بازی یاد می‌کنند، نگاه انتقادی محلی از اعراب ندارد. از آنجا که بازی‌کنندگان اعم از آماتور، تماشاگر و یا حرفه‌ای به بازی معنا می‌دهند و پیوندی میان ساختار بازی و زندگی اجتماعی خود می‌بینند، همچنین بدون داشتن نگاه انتقادی، ابعاد اجتماعی بازی که متفاوت از یک سرگرمی صرف است، ناپیدا باقی می‌ماند.

اگرچه ارائه‌ی تفسیری کامل از بازی و مخاطبان گسترده‌ی آن ادعایی گزاف است اما با کوچک کردن دایره‌ی موضوع و بحث با توجه به سوالات پژوهش، تمام تلاش نگارنده در این نوشتار نزدیک شدن به پدیده است. مشخص است که در این راه استفاده از رویکرد تفسیری و رویکرد انتقادی چشم‌انداز بهتری از موضوع ارائه می‌کند و این دو مکمل یکدیگرند.<sup>۷</sup>

به همین خاطر شیوه‌ی تحلیل در روش مردم‌نگاری انتقادی برحسب مراحل پنج‌گانه‌ی کارسپیکن (Phil Carspecken) (carspecken,1996) انجام شده است. به بیانی پنج مرحله‌ی رویکرد کارسپیکن را می‌توان اینگونه صورت‌بندی کرد:

۱. ایجاد رکودهای اولیه با استفاده از کار میدانی، مشاهده‌ی غیرمشارکتی، تک‌سویه، غیرتزامنی و تأمل. در اینجا مشاهده بی‌واسطه است. به این معنا که محقق به صورت ناشناس به میدان تحقیق یا به اصطلاح کارسپیکن (سایت اجتماعی) وارد می‌شود.

۲. تفسیر محقق براساس تحلیل بازساختی اولیه؛ این مرحله و مرحله قبل نیز بازسازی فرهنگی یا اتیک نام دارد و محقق با منظم کردن یادداشت‌های اولیه خود را برای رویکرد امیک آماده می‌کند.

۳. تولید داده‌های گفت‌وگویی براساس کار میدانی، با آگاهی قبلی مشارکت‌کنندگان، مشاهده‌ی مشارکتی، مصاحبه، تعامل و تأمل؛ در اصطلاح بازسازی فرهنگی یا امیک نام دارد.

۴. توصیف روابط سیستم‌ها با زمینه کلان‌تر به مدد انجام تحلیل سیستمی یا اکتشاف؛ در اصطلاح تحلیل سیستمی یا اتیک نام می‌گیرد.

۵. تبیین نظام‌های رابطه‌ای با استفاده از مرتب نمودن یافته‌ها با نظریه‌های سطح کلان؛ که تحلیل سیستمی یا اتیک نام دارد.

مرحله چهارم و پنجم به صورت همزمان انجام می‌شود؛ در حالت رفت و برگشتی رویکرد امیک و اتیک. هدف از این مرحله شناسایی روابط و تفاهم‌های فرهنگی بین زمینه مورد مطالعه و قلمروهای پیرامونی سطوح کلان‌تر واقعیت‌هاست (کارسپیکن، ۱۹۹۶؛ هادکستل و همکاران، ۲۰۰۶ نقل شده از قادرزاده و رستمی‌زاده، ۱۴۰۰؛ روحانی و حاجی حیدری، ۱۳۹۹؛ مجملی رنانی، ۱۴۰۰). لذا در اینجا علاوه بر تفسیر، با استفاده از روش مردم‌نگاری انتقادی نه فقط به دنبال شرح معانی کنش‌ها درون یک گروه اجتماعی، بلکه با عبور از مسیر دیدن به نگاه، معناها نیز معنا می‌شوند.

فرایند انتخاب جامعه‌ی هم‌تا در این تحقیق از نوع گلوله برفی صورت گرفته است. آشنایی با افراد برای گفت‌وگوها هم به صورت حضوری و هم به صورت غیرحضوری با بازی‌کنندگان در فضای حضوری و کاربران آنلاین در فضای مجازی بازی مافیا شکل گرفت. انتخاب برخی از مصاحبه‌ها نیز به واسطه‌ی فضای مجازی انجام گرفت که هر یک ساکن شهرهای مختلفی بودند. در ابتدا با انجام ۱۵ مصاحبه فردی اطلاعات مشابه‌ای بدست آمد اما جهت 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 مصاحبه‌ی گروهی در فضای تلگرام شکل گرفت. با دیدن گروه‌های بازی مجازی با عضویت بالای افراد در این گروه‌ها از ۵۰ نفر تا ۷۰۰ نفر به بالا، ایده‌ی شکل‌گیری مصاحبه‌ی گروهی مجازی برای نگارنده به وجود آمد. در نتیجه‌ی صحبت‌ها قرار بر این شد ادمین گروه با در جریان گذاشتن چند نفر از دوستانشان در گروه بازی و موافقت آن‌ها، به گروهی که مردم‌نگار در تلگرام ایجاد کرد، بپیوندند. از این رو با هشت نفر از بازی‌کنندگان دائمی مصاحبه‌ی گروهی نیز شکل گرفت. در ادامه‌ی گره‌های پژوهش محقق به تماشای بازی و مصاحبه با افراد در دو کافه ادامه داد. تکنیک مورد استفاده در این نوشتار، مشاهده (Observation) (از نوع مشاهده‌ی مشارکتی (Participant observation) و غیرمشارکتی (Non-participatory observation)) به عنوان فن اصلی مردم‌نگاری و مصاحبه (Interview) عمیق به صورت غیررسمی است.<sup>۸</sup>

در جدول زیر شیوه‌های تکنیک جمع‌آوری داده‌ها و نوع آن به طور خلاصه نشان داده

شده است:

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

### الف. مراحل ارزیابی و اعتبار داده‌ها

مراحل ارزیابی و اعتبار داده‌ها بدین شرح است:

- استفاده از روش‌های مختلف در شیوهی گردآوری داده‌ها به تناسب هدف، سوال و روش دستیابی به اطلاعات؛ عکس‌برداری، یادداشت‌های میدانی، ضبط صدا و ... .
- مشارکت طولانی مدت مردم‌نگار و تجربه‌های مکانی از سال‌های پیش از شروع پژوهش.
- توجه به منابع موجود و پیشینه نظری و تجربی در 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.
- بازبینی 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.

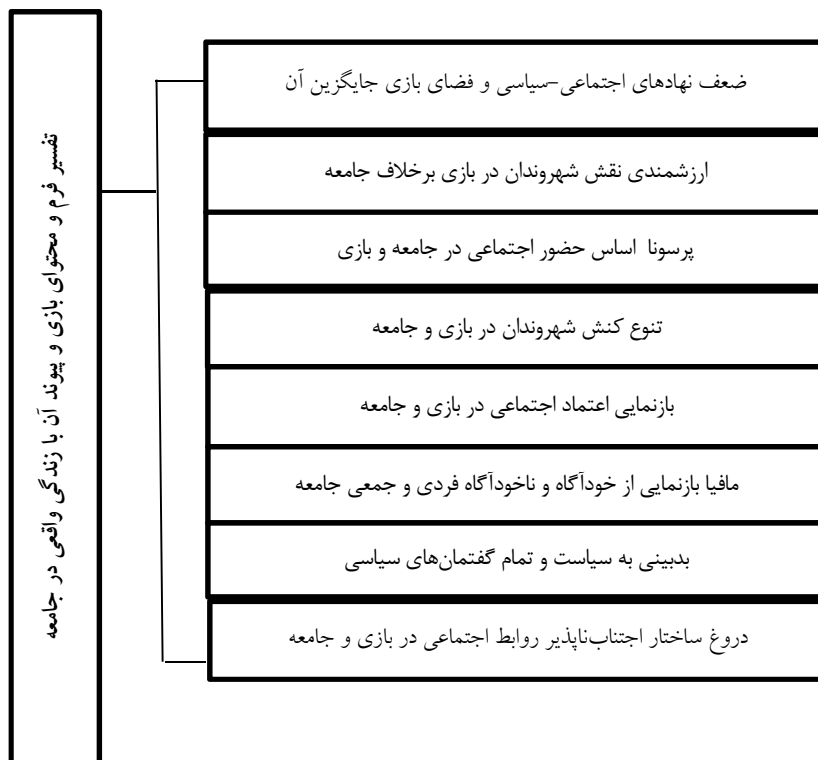
- به اشتراک گذاشتن مطالب و نتایج داده‌ها با جامعه‌ی هم‌تا. در صورت مخالفت با نتایج در روند کار بازبینی صورت گرفت.
- بازاندیشی بر فرایند کار به شکل رفت و برگشتی جهت رفع مداخلات منفی اعم از سوگیری‌های ذهنی بر روی نتایج پژوهش.

## ۵. یافته‌های پژوهش

از آنجا که در نگارش مقاله محدودیت نوشتار وجود دارد، به توضیح جزئیات یافته‌های میدانی پژوهش و یادداشت‌های مردم‌نگارانه پرداخته نمی‌شود.<sup>۹</sup> به همین خاطر در راستای سوالات پژوهش به تفسیر و تحلیل مقولات بدست آمده از یافته‌ها می‌پردازیم. در بخش اول هشت مقوله‌ی اصلی و در بخش دوم دوازده مقوله به دست آمده است.

### الف. تفسیر فرم و محتوای بازی و پیوند آن با زندگی واقعی در جامعه (اعم از نقش‌ها، کنش‌ها و دیدگاه‌های اجتماعی سیاسی کنشگران):

در این بخش به مقوله‌بندی مفاهیمی پرداخته می‌شود که دیدگاه جامعه‌ی هم‌تا را توضیح می‌دهد. در مورد برداشت‌هایی میان بازی و آنچه بازی‌کنندگان در نقش‌ها و کنش‌ها و دیدگاه‌های اجتماعی سیاسی خود آن را منطبق با جامعه می‌دانند و با آن هم‌ذات‌پنداری می‌کنند. به نوعی برداشتی از ساختار بازی با جامعه وجود دارد که در میدان بازی و زندگی واقعی قابل کشف است. یافته‌های این بخش از پژوهش شامل ۸ مقوله‌ی اصلی است. ضمن ارائه‌ی مقولات به تفکیک درباره‌ی هرکدام از مقولات بحث می‌شود.



نمودار ۱. تفسیر فرم و محتوای بازی و پیوند آن با زندگی واقعی در جامعه از منظر جوانان

### الف. الف. ضعف نهادهای اجتماعی سیاسی و فضای بازی جایگزین آن

آنچه فضای بازی مافیا را به محبوبیت می‌رساند، قابلیت جبران فقدان‌هایی است که در جامعه وجود دارد. بازی‌کنندگان فضای بازی را همچون پناهگاهی می‌دانند که در دنیای واقعی آن را تجربه نمی‌کنند. حس موثر بودن آنچنان که در بازی بازتاب پیدا می‌کند، در زندگی واقعی ملموس نیست؛ مثلاً احساس کنید برای خروج از بحران‌ها به عنوان کنشگر توانمند هستید و این کنشگری می‌تواند تاثیری در تغییر وضعیت‌ها و ایجاد شکاف میان گفتمان‌های قدرت ایجاد کند. فاطمه می‌گوید: «حس خوبی. انگار قدرتی که تو واقعیت برای پیدا کردن و خارج کردن آدم‌ها نداری، تو این بازی بهت داده میشه».

این توانمندی در بازی فرصت دیده شدن و شنیده شدن را منعکس می‌کند. احساس حقارت و عدم احساس اثرگذاری در مشارکت‌ها، باعث شده جای خالی خود را در فضای نمادین بازی جبران کند. طاهّا می‌گوید: «به نظر من توی جامعه‌مون کلا افراد دیده نمیشن».

یعنی به احساس عدم ارزشمندی درونی دارن. این بازی باعث میشه که افراد دیده بشن. وقتی تو به سناریو ده نفره بازی میکنی، وقتی صحبت میکنی، نه نفر دیگه کاملا دارن به تو گوش میدن و کاملا دارن بهت نگاه میکنن و این توجه و این دیده شدن به نظرم یکی از اعتیادآورترین چیزهایی هست که باعث میشه دوباره تو بازی مافیا رو انجام بدی».

به همین صورت این همانی نیازهای جامعه با عناصر جبران‌کننده در بازی می‌تواند شاهدهی برای عدم کارایی نهادهای اجتماعی سیاسی برای برآورده کردن این نیازها باشد. جایی خارج از نظارت‌های محدودکنندهی امنیتی یا نیازهای سودمحور بازار، افراد در فضایی ایمن با یکدیگر ارتباط برقرار می‌کنند، صحبت می‌کنند، یکدیگر را می‌شنوند و احساس می‌کنند کنشگری آن‌ها (فارغ از خوبی و بدی) منجر به اثرگذاری در رخدادهای آینده خواهد بود. آن‌ها در فضایی قرار می‌گیرند که متوجه ارزشمندی حضور و مشارکت خود می‌شوند، بار مسئولیت تصمیمات ذهنی و عملی خود را به دوش می‌کشند و تلاش می‌کنند از خروجی این همکاری عملکرد بهتری برای گروه رقم بزنند.

### **الف.ب. ارزشمندی نقش شهروندان در بازی برخلاف جامعه**

شهروندان عنصر کلیدی بازی مافیا هستند. چالش پیش روی آن‌ها پیدا کردن یکدیگر و شناخت مافیا و بیرون کردن آن‌هاست. بنا به نقش‌هایی که به هر یک از شهروندان داده می‌شود (از شهروند ساده تا کارآگاه و...) هر یک توانایی‌هایی دارند که با تشخیص کجایی استفاده از این توانایی‌ها نقش خود را به کار می‌گیرند. آن‌ها همچون شهروندان یک جامعه دارای حق رأی هستند. شاید بیشترین تشابه در همین امر رأی دادن باشد. اینکه چطور انفعال در زندگی واقعی کم‌کم در ساختار بازی به کنشگری فعال بدل می‌شود، حائز توجه است. به زعم بازی‌کنندگان در جامعه حقوق شهروندان تضييع می‌شود. شهروندان در دنیای واقعی از هم‌صحبتی بخاطر احساس عدم کارایی دست می‌کشند و عمدتاً این تصور وجود دارد شهروندان واقعی در جامعه زمان کمتری در اختیار دارند تا بتوانند با همیارانشان آشنا شده و در پیشبرد توانمند شدن شهر موثر عمل کنند. کاظمی می‌گوید: «شهروند توی بازی قدرت و اختیار بیشتری نسبت به دنیای واقعی دارن. چون زمان و تریبون برای دفاع و صحبت از خودش و شناخت مافیاش داره. تو دنیای واقعی این تریبون از ما گرفته شده. توی بازی کنشگر فعال بودم ولی توی جامعه نه خیلی. حس می‌کنم تو جامعه زورم خیلی کمه و صدام نمی‌رسه».

البته آنچه تفاوت ایجاد می‌کند، به این خاطر است که سود و زیان‌ها در بازی اثرات جبران‌ناپذیری ندارد. به گونه‌ای دنیای بازی در عین پیچیدگی‌هایش محدودیت‌های جبران‌ناپذیر دنیای واقعی را ندارد. حسین می‌گوید: «آدم‌ها می‌گن بازی. واقعا چون توش نمی‌میرن، دست به ریسک می‌زنن، دست به اجماع می‌زنن، دست به همکاری می‌زنن و خب شهروندها تو بازی اینجوری نیستن که باید به فکر شکمشون باشن. فقط دارن بازی می‌کنن. در نتیجه اون وابستگی‌ها و نیازهایی رو که حالا به مافیا و قدرت دارن، توی بازی دست و پاش بریده شده».

از دیگر جلوه‌های کنشگری در بازی و جذابیت‌های آن برعکس کنشگری در جامعه، تشکر و قدردانی شدن در پایان بازی است. انسان‌ها در فضای بازی متوجه می‌شوند برای عملکرد خوبشان تشویق دریافت می‌کنند. یکی از این تشویق‌ها همان تقدیر و تشکرهاست. از زبان بازی‌کننده: «توی این بازی میل به تحسین شدن آدمیزاده. چون تلاش تو برای شهر داره دیده میشه! گاد داره می‌بینت! خب آخر بازی همه چی روشن میشه. تو تلاش می‌کنی بهترین دکتر یا کارآگاه باشی. خب آخر بازی تقدیر و تشکر میشه. برای همینه که افراد بیشتر از اینکه توی جامعه تلاش کنن، مثلا توی این بازی بیشتر تلاش می‌کنن و مفیدن».

این ارزشمندی در فضای جامعه کم‌رنگ است. شهروندان در جامعه نه تنها احساس مفید بودن و مهارت‌مندی ندارند، بلکه آن‌ها در ازای فعالیت‌های خلاقانه و مفیدشان در جامعه به جای پاداش، تنبیه دریافت می‌کنند. ساختارهای اجتماعی به گونه‌ای تنظیم شده که با طرد آن فعالیت‌ها، تنبیه‌ها شکل می‌گیرند. از همین رو شهروندان در جامعه کنشگری را به امر صوری تعبیر می‌کنند در حالی که در فضای بازی هرچند با عدم نمودهای بیرونی خود را کنشمندتر می‌یابند.

### الف.پ. پرسونا اساس حضور اجتماعی در جامعه و بازی

یکی از وجه اشتراکات میان بازی و جامعه، شکل حضور است. در میدان‌های اجتماعی، پرسونا بخشی از تعاملات میان افراد را شکل می‌دهد. نقاب‌هایی که ساخته‌ی ذهن هستند، در فرایند اجرا به واقعیتی برای خود و دیگران تبدیل می‌شود. ضرورت نقاب‌ها و تعویض آن‌ها در موقعیت‌های مختلف بسته به واکنش افراد در سه حالت برجسته می‌شود: مواجهه با خود، مواجهه با دیگران، مواجهه با خود در مقام تصمیم‌گیری. مانی می‌گوید: «آدم‌ها در جهان واقعی هم ماسک‌های نامرئی روی صورت دارن. آدمی این مجال رو داره در موقعیت‌های

مختلف هم با یک سری آدم مواجه بشه، هم با خودش مواجه بشه، هم با خودش که باید تصمیم بگیره. خنده دار اینکه همه‌ی این‌ها یک برساخته‌ی مشروط در قالب بازی که فرد داوطلبانه درش شرکت کرده».

به بیانی دیگر افراد چه در بازی و چه در جامعه ممکن است با انواعی از نقاب شخصیت حضور یابند. این نقاب‌ها هم در بازی و هم در جامعه همیشه ماندگار نیستند. حضور در جمع و قواعد هنجاری آن ممکن است شرایطی را ایجاد کند که فرد بنا به آن شرایط بخشی از خود را که پذیرفته نیست، نادیده بگیرد. با این حال قرار گرفتن در موقعیت‌های خاص یعنی زمانی که فرد در مقام تصمیم‌گیرنده وارد تعاملات می‌شود و دست به انتخاب‌های ناگهانی می‌زند تا کارش راه بیفتد، ممکن است چیزی از خود نشان دهد که قصد پنهان کردنش را داشته است. کاوه می‌گوید: «مافیا هم مثل بسیاری از بازی‌های تعاملی و مشارکتی، محل خوبی برای کنار رفتن نقاب‌هاست. آدم نقابی که جلوی صورتش گذاشته، اشتباهی از دستش در میره و چیزهایی که ممکنه خیلی طول بکشه تا بروز کنه، بروز میکنه». در نتیجه تاثیر پرسونا هم در بازی و هم در جامعه شباهت‌هایی دارد که اساس تعاملات اجتماعی را می‌سازند. در صورت عدم تطبیق و درونی شدن نقاب‌ها برای هر فرد، خود ویرانگر خود می‌شوند و بخش‌های ناپیدا و انکار شده دوباره جایی برای پیدایی باز می‌یابند.





تصویر ۱. وسایلی که در جریان بازی مورد استفاده قرار می‌گیرد:  
نقاب یا صورتک در شب بازی برای پوشاندن چشم، و ابزار نشان‌تایید و عدم تایید.

#### الف.ج. تنوع کنش شهروندان در بازی و جامعه

شناخت انسان‌ها و کنش‌های انسانی در جهان امروز پیچیده است؛ همچون کلاف سردرگمی که میان اذهان مختلف درهم تنیده شده و کنش و واکنش‌ها در نوسانی مداوم هستند. ازدیاد جمعیتی شهروندان و تفاوت ذهنی و عملی میان آن‌ها موجب ایجاد این پیچیدگی و تنوع‌پذیری کنشی است. به زعم بازی‌کنندگان و تماشاگران شباهت در تنوع کنش‌های شهروندی در بازی و جامعه به اشکال زیر قابل ارائه است:

- شهروندی که به دنبال روشنگری واقعیت‌هاست، فعال است و به نقد گفتمان‌های قدرت و افسون‌زدایی از آن‌ها می‌پردازد. شهروندی که منفعل است. معمولاً در حاشیه قرار دارد و از این بحث‌ها دور است.<sup>۱۰</sup>
- شهروندی که معمولاً میان افراد محبوب است و به تعهدات قانونی و اخلاقی پای‌بند است. در قبال آن ممکن است پاداش دریافت کند یا حتی تنبیه شود. در کنار شهروندی که معمولاً منفور است و ممکن است با این حال باز هم در برابر عملکردش پاداش یا تنبیه دریافت کند.
- شهروندانی که دگم‌اندیش هستند. در تفکرات خود تندروری دارند و نسبت به نظرات دیگران متعصبانه برخورد می‌کنند. در کنار شهروندانی که انعطاف‌پذیری بیشتری در

برابر نظرات مخالف دارند و سعی می‌کنند در بیان واقعیت‌ها جانب انصاف را رعایت کنند.

- شهروندانی که خاکستری هستند. خاکستری‌ها ممکن است حاملان نظراتی باشند اما معمولاً بنا به موقعیت‌ها به یکسان عمل نمی‌کنند. از آن طرف ممکن است جزو کسانی باشند که بی‌تفاوت بوده و در هیچ موردی اظهار نظر نکنند. گروه دوم می‌تواند همچنان بی‌نظر باشند و بی‌نظری‌شان خود حامل پیامی باشد. یا ممکن است پشت دست دیگران و در هر موقعیت همسو با نظرات دیگر افراد پیش روند.

- شهروندانی هم هستند که در بیان و عمل خود شفاف و صریحانه برخورد می‌کنند. در کنار شهروندانی که در شرایط مختلف به خودسانسوری مبادرت می‌ورزند.

- شهروندان ساده کسانی هستند که عموماً توانایی خود را در جامعه (یا بازی) پررنگ نمی‌بینند. این قشر از افراد معمولاً در تیررس اهداف قدرقدرت‌های گروه‌های مختلف قرار می‌گیرند. هرچند که تاثیر و مسئولیت پررنگی ندارند اما تصمیم‌گیری آن‌ها به لحاظ جمعیتی برای هر گروه حائز اهمیت است و هرکس سعی در جلب نظر شهروندان ساده برای تاثیر رأی‌هایشان دارد.

در نتیجه میان جامعه‌ی هم‌تا شباهت در انواع کنش شهروندی از دیگر مواردی است که بازی و جامعه را به هم پیوند می‌زند. تنوع این کنش‌ها حاصل تعارضاتی است که عمدتاً میان شهروندان وجود دارد.

### **الف.چ. بازنمایی اعتماد اجتماعی در بازی و جامعه**

یکی از مواردی که در طول بازی مشاهده می‌شود این است که در بازی، اعتماد و وفاداری میان افراد بیشتر از جنس درون‌گروهی شکل می‌گیرد تا برون‌گروهی. یعنی افراد بعد از حدس زدن هم‌تیمی‌های مورد اعتمادشان (در گروه شهروندان) سعی می‌کنند بیشتر به گروه خود اعتماد داشته و وفادار بمانند. اعتماد بین‌گروهی کمتر شکل می‌گیرد و این چیزی است که قاعده‌ی بازی بر اساس آن شکل می‌گیرد؛ بازی از نوع بازی برد باخت است. در بازی دو گروه مافیا و شهروندان بیشتر نیستند و حتی در صورت وجود نقش‌های سومی مثل نقش «مستقل»، باز هم اعتماد میان/برون‌گروهی شکل نمی‌گیرد؛ چون این نوع از اعتماد برای هر گروه و هر نقش باعث باخت است. به نوعی برد گروه، منوط به باخت گروه یا نقش‌های دیگر است.

در جامعه‌ی واقعی و در سطح تعاملات اجتماعی، بازی برنده در پویایی جامعه است؛ زمانی که اعتماد اجتماعی فراتر از اعتماد و همکاری درون‌گروهی [درون‌قبیله‌ای] در پیوند با سایر گروه‌ها تقویت شده باشد. راهکارها برای حل مسائل به گونه‌ای باشد که یک جامعه را از فضای تک‌قطبی یا دوقطبی برهاند.

جایی که مرزبندی‌های دوست و دشمن بستری اعتمادسازی را شکل می‌دهد، نزدیکان را خودی و غیر را بیگانه معرفی می‌کند و دروغ دوست را ذکاوت و دروغ دشمن را آب‌زیرکاهی تعریف می‌کند، چنین فضایی اعتماد را از جنس درون‌گروهی و بی‌اعتمادی را بازنمایی می‌کند. سهراب می‌گفت: «وقایع رو جوری تفسیر می‌کنی که خودت فکر می‌کنی. مثلاً آگه دوستم سرم شیریه می‌مالید، می‌گفتم وای! چقدر خفن بود. دمت گرم! ولی آگه یه کسی که سوسو بود این کار رو می‌کرد، می‌گفتم چه آدم آب‌زیرکاهی بود! اینم از اشتباهات آدمه».

اگر شخصی در روزهای اول بازی اتهامی (target) به کسی نداشته باشد، بی‌اعتمادی از واکنش‌هایی است که تکرار می‌شود. در روز اول، سوءظن نداشتن به کسی، چهره‌ی افراد را مافیایی نشان می‌دهد. اگر در جامعه این موضوع را بررسی کنیم، تنها اعتماد متقابل در جامعه است که می‌تواند روابط اجتماعی را آسان کند. با تکیه بر این موضوع، دو نوع جامعه داریم: جوامع با کنش‌های اجتماعی آشکار<sup>۱۱</sup> و جوامع با کنش‌های پنهانی<sup>۱۲</sup>. بر این اساس در یکی از تحقیقاتی که در جامعه‌ی ایران مورد بررسی قرار گرفته، یافته‌های پژوهش نشان داده در خصوصی‌ترین تا عمومی‌ترین سطوح کنش اجتماعی، نوعی از پنهان‌کاری، تناقض‌گویی و یا دوگانگی در رفتار کنشگران ایرانی نسبت به هم وجود دارد و کمتر کسی به صراحت از افکار خود با درک وجود یک اعتماد نسبی سخن می‌گوید. در عمق جامعه‌ی ایرانی نوعی بی‌اعتمادی وجود دارد که اساس روابط اجتماعی شکننده است. درحالی که سطح انتظارات از روابط در یک جامعه‌ی شفاف (Transparent Society) واقع‌بینانه‌تر است و افراد در یک فضای اعتمادمحور با بیان صریح مسائل سعی در حل آن دارند، در جوامع کدر<sup>۱۳</sup> این انتظارات، کمال‌گرایانه و دور از واقعیت عملی است (سلیمانی بشلی، ۱۳۹۲). در بازی نیز این انتظارات افراد را به این ترجیح وادار می‌کند که برای راحت بازی کردن با غریبه‌ها بازی کنند. یکی از گرداننده‌ها می‌گفت: «من با بچه‌هایی که می‌شناسم بازی نمی‌کنم. مثلاً تو کلاب هاوس. من فقط با غریبه‌ها بازی می‌کنم. وقتی یه سری‌ها رو می‌شناسی سطح توقع بالا می‌ره. مثلاً توی این دک بشینیم این‌ها توقع دارن توی روز یک، از توی

جیمم خرگوش در بیارم، صاف یه دونه مافیا بدم بهشون. ندم، میگن مافیایی! حتی اگر شهر باشم».

با وجود این بازی‌کنندگان و تماشاگران هم در بازی و هم در جامعه به حفظ تعادل میان اعتماد و بی‌اعتمادی اشاره دارند. همزمان که برای تعاملات اجتماعی نیاز به اعتمادسازی و اعتماد کردن به یکدیگر داریم، همچنان به حفظ فاصله‌ای برای در نظر گرفتن خطاهای احتمالی نیز نیاز است. چنین پیش‌فرضی افراد را از ترس و گمان‌های متوهمانه دور می‌سازد. زهرا می‌گوید: «تو همزمان باید به همه اعتماد کنی که یارت رو بشناسی و باید بی‌اعتماد باشی چون ممکنه کسی که میگه یارته، مافیایی بازی باشه».

### الف.ج. مافیا بازنمایی از خودآگاه و ناخودآگاه فردی و جمعی جامعه

در بازی نقشی که به نظر ساده می‌آید اما جزو نقش‌های محبوب میان بازی‌کنندگان است، نقش شهروند ساده است. از جذابیت‌های نقش آن که فاقد توانایی در شب است و براساس حدس و جریان بازی، کاملاً بی‌خبر از نقش‌های دیگران باید بازی کند. از طرفی دیگر ویژگی‌ای که این محبوبیت را بیشتر کرده، نوعی فرار از اضطراب مسئولیت است. در بازی در برخی از مواقع که افراد دارای مسئولیت خاصی هستند، از اشتباه خود ترس داشته و در صورت وقوع، از آن طفره می‌روند. شبیه به الگویی که در روابط افراد در جامعه هم دیده می‌شود. شدت و کاربرد تنبیه‌ها در یک جامعه‌ی کمال‌گرا به گونه‌ای است که افراد دارای مسئولیت به جای پذیرفتن و بازگو کردن اشتباه خود و تلاش برای رفع آن، سعی در پنهان کردنش دارند. در این جا در پی ساختن یک وضعیت آرمانی، افراد و گروه‌ها برای اشتباهاتشان تصمیم به بهانه‌تراشی می‌گیرند و زیست پنهانی حاکم می‌شود. به بیان ماکیاوولی در اثر شهریار خود «شکاف میان زندگی واقعی و زندگی آرمانی چندان است که هرگاه کسی واقعیت را به آرمان بفروشد به جای پایستن خویش راه نابودی را در پیش می‌گیرد» (ماکیاوولی، ۱۳۸۸: ۱۳۳).

این درحالی است که انتظارات در قبال عملکرد شهروند ساده واقع‌بینانه پیش می‌رود و به همین دلیل شاید به نسبت سایر نقش‌ها محبوبیت دارد. یکی از گرداننده‌ها می‌گفت: «من شخصا شهروند ساده رو دوست دارم. بین وقتی ابیلتی دارم باید درگیر این باشم ابیلتیم رو چجوری استفاده کنم. بدبختی وقتی یه مسئولیت میاد باید به بهترین شکل انجام بدم. این فاز رومه که میگم خدایا الان درست می‌زنم یا نه؟ ولی وقتی ساده باشم خیلی بهتر

بازی می‌کنم». در تفاسیری دیگر گاه نقش شهروند ساده هم می‌تواند موثرین عملکرد را برای برد یا باخت تیم‌ها داشته باشد. حضور او برای دو گروه گویی همچون عددی است که تنها آمار اجماع و نفرات اعضای تیم را بالا یا پایین می‌برد. درحالی که به نظر برخی شهروند ساده زمانی که آگاه باشد، می‌تواند بنا به تاثیر کمیت نظرش در نتیجه قدرت را تقسیم کند.

هرچند داشتن تخلص به لحاظ زیبایی‌شناسی هم‌ردیف با اسامی مستعار در فضای امروزی و در بازی نیست، اما داشتن تخلص به عنوان فرهنگی که از دیرباز میان شاعران و نویسندگان مرسوم بوده، در گذرگاه‌های تاریخی تا امروز رد خود را به اشکال دیگری حفظ کرده است. بخشی از این علاقه‌مندی بخاطر ایجاد تغییر در شرایط انتسابی و بخشی دیگر از آن حاصل تمسخر هویت انتسابی افراد و نادیده گرفتن هویت اکتسابی آن‌هاست. به طور مثال در فرهنگ کلامی مختص به ادبیات لاتی نیز منتسب کردن افراد به این لفظ‌ها مرسوم بوده است؛ معمولاً کلماتی بی‌معنا جهت تحمیل حقارت. کلماتی مثل حسین سوراخ، علی آردی، ابوالحسن بلبل، حسن ذغالی، مصطفی گوجه، حسین سیبیل و ... .

معمولاً اکانت کسانی که در فضای مجازی برای بازی حضور داشتند، با اسامی مستعار، مخفف، یا غیر واقعی نام‌گذاری شده است. کسانی هم هستند که مایلند یک هویت جعلی یا موازی با زندگی واقعی خود در این فضا داشته باشند. گاهی این گرایش به معرفی مستعار در فضای مجازی از سر هراس اجتماعی اخلاقی در زندگی واقعی است. این گروه از افراد اینگونه می‌توانستند با ایجاد هویت مجازی در جایگاه شخصیتی قرار گیرند که ویژگی‌هایش را درون خود می‌دیدند یا تمایل دارند که به آن برسند.

در بازی نیز چیزی که توجه را جلب می‌کرد، داشتن اسامی مستعار و خطاب کردن یکدیگر با آن نام‌ها بود که یا به واسطه‌ی خود افراد با علاقه در معارفه انتخاب می‌شد یا توسط القابی که دیگران به آن فرد جهت تمسخر نسبت می‌دادند، مثل؛ کله فری، هستی فرفری، رضا قاطی، عباس رنده و ... . گاهی در کنار نام فرد نام نقشی که او در بازی به توانایی در آن شهرت داشت یا نقش مورد علاقه‌اش بود، قرار می‌گرفت. به طور مثال؛ رویا اسنایپر، دکتر سارا، پدر مافیا و ... .

برخی بازی‌های امروز به محلی برای تخلیه‌ی خشونت تبدیل شدند. خشونتی که لزوماً به مقتضیات بازی ارتباطی ندارد بلکه بیشتر متأثر از زندگی واقعی است. به همین خاطر هرچقدر در روبرو شدن با مسائل حل‌نشده در جامعه تفریط وجود دارد، در برخی بازی‌ها

فضایی شکل می‌گیرد که آن مسائل به شکل افراطی به تخلیه‌ی عصبانیت، خصومت‌های شخصی و فرافکنی حقارت به دیگران نمود پیدا می‌کند. هستی می‌گوید: «خیلی‌ها میان عصبانیت‌هایی که در طول روز داشتن رو توی بازی خالی می‌کنن. یا انقدر طرف مثلا ذهنش درگیر مشکلات زندگی بوده، میاد توی بازی این عصبانیت رو خالی میکنه سر پلیرها. یکی از نکات منفی‌ش که من خیلی واقعا بدم میاد. این موضوع میتونه به جامعه‌ی ما هم مربوط باشه. اینکه ما کلا جامعه‌ی افراط و تفریطی هستیم».

با همه‌ی آنچه در این بخش گفته شد، تا حدودی می‌توان گفت بازی مافیا بازنمایی از خودآگاه و ناخودآگاه فردی و جمعی جامعه است که در بخش‌هایی از بازی جای حضور پیدا می‌کند؛ الگوهای ساختاری و رفتاری که به تبعیت از دنیای واقعی در جریان بازی نیز ادامه می‌یابند. به همین خاطر کشف این الگوها در بازی ما را در شناخت الگوهای نسبتاً پایداری که در ساختار اجتماعی برقرار است، یاری می‌رساند.

#### **الف.د. بدبینی به سیاست و تمام‌گفتمان‌های سیاسی**

یکی از شباهت‌هایی که میان الگوی بازی و دنیای واقعی وجود دارد، یکسان‌نگاری قاعده‌ی بازی با نظم جهانی و نظام‌های سیاسی کشورهاست. اینکه مافیای سیاسی و سیاست‌مداری به شیوه‌ی مافیایی در جهان پابرجاست. در این انگاره نوعی بدبینی و دزدگی آشکار وجود دارد که گاه به واقعیت‌ها دور و گاه نزدیک می‌شوند. در چنین نگاهی گفتمان‌های سیاسی اصولاً رهنما و خط مشی مطلوب برای اداره‌ی زندگی جوامع در نظر گرفته نمی‌شوند یا خلاقیتی برای تبیین و تحلیل مسائل امروز وجود ندارد. همین امر منجر به ابتذال در سیاست و امر سیاسی گشته است. گویی همه‌ی نظام‌های سیاسی کنونی همچنان بر پایه‌ی اصول گذشته (مثل تسلط اقلیت مجهز به ابزار قدرت و ثروت بر اکثریت) بنا گذاشته شده‌اند و گروه‌ها بر سر منافع با یکدیگر در کشمکش همیشگی هستند. دیدگاهی که فراتر از جوامع انسانی این موضوع را حتی در دنیای حیوانات هم قابل رصد می‌یابد. رادوین می‌گوید: «به نظرم جامعه یک گروه تقسیم‌کننده‌ست که سایر مردم رو به گروه‌های کوچک بزرگ درگیر هم تقسیم می‌کنه. حتی توی دنیای حیوانات هم می‌تونه چنین دیدگاهی باشه... همه جای جهان اینجوریه. توی جامعه‌ی ایران بیشتر. چون حتی سران کشور تفرقه و نفاق دارن و به گروه‌هایی تقسیم شدن».

در تفسیری دیگر گرچه بازی به نمایش سیاست‌مداری مافیایی می‌پردازد اما تبدیل آن به بازی موجب شده که نگاه انتقادی به این موضوع شکل بگیرد. سناریوهایی که چیده می‌شود ساختار سفیدنمای قدرت را معلق کرده و از جلوه‌ی غیر قابل تغییر آن جلوگیری می‌کند. به نظر این گروه بازی فرصت خوبی برای به چالش کشیدن قدرت و تقویت نگاه انتقادی به این عرصه‌ها است. روایت طنز درباره‌ی این موضوع به این شرح است: «این بازی از تظاهر به مردمی بودن قدرتمندها انتقاد می‌کند و مردم رو تشویق به اتحاد می‌کند. مافیا افرادی هستند که قدرت سیاهن واسه از پا در آوردن شهر. یجورایی میشه گفت مثل سیاستمدارهای خائن. سیاستمدارهایی که شهر و کشور و جامعه رو دارن نابود می‌کنن که به نفع خودشون برسن. میدونی چی میگم؟ توی جامعه هم همچین حالتی داره. اگه تو بخوای یه چرت و پرتی روی هوا بگی. شاید در لحظه دو سه نفر تحت تاثیر قرار بگیرن، ولی بعد که بفهمن استدلال اشتباه باشه. اولین کسی که انگشت میاد سمتش تویی! این بازی خیلی به جامعه شاید بشه گفت جامعه‌ی حال ایران خیلی نزدیکه. مثلاً اینکه یه مافیای زیرک میاد جلو. جووری که متوجه نشی، کاری میکنه که تو به کسی که مثل تو شهرونده، سوطن پیدا کنی. توی جامعه‌ی ما هم همینطوریه دیگه. میان به من میگن تو روسریت عقبه، اونکه جلو نباید با تو دوست باشه. اونی که روسری نداره، نباید با تو دوست باشه. اون دشمن توئه. داره زیرآب رو می‌زنه. فلانی مذهبییه. پس طرفدار سیاهه. فلانی بی‌حجابیه. یجور دیگه سیاهه. میدونی چند دستگی کردن. توی مافیا هم این روش هست اصطلاحاً بهش میگن شهر رو هم زده! یعنی خوب و بد رو با هم قاطی کرده. خراب کرده. ممکنه مافیا انقدر خوب استدلال بیاره، درست صحبت کنه که تو بهش اعتماد کنی. توی جامعه هم همینطوره. ما باید همیشه آگاه باشیم که گول این آدم‌ها رو نخوریم».

بنابراین علاوه بر بدبینی به سیاست و تمام نظام‌های سیاسی و این تصور که جهان از دو گروه اقلیت و اکثریت تشکیل شده، بازی فرصت انتقادی فراهم کرده که در ایجاد افق‌های تازه برای تعاریف تازه‌ای از سیاست و امر سیاسی قابل تأمل است. اینکه شهروندان در تعیین سرنوشت خود دارای مسئولیتی هستند و سیاست جایی برای پیگیری این مسئولیت است. بنابراین نمی‌توان تهمی ساختن این عرصه از معنا را با گفتن این گزاره که مثل بازی همه چی دست مافیاست توجیه کرد.

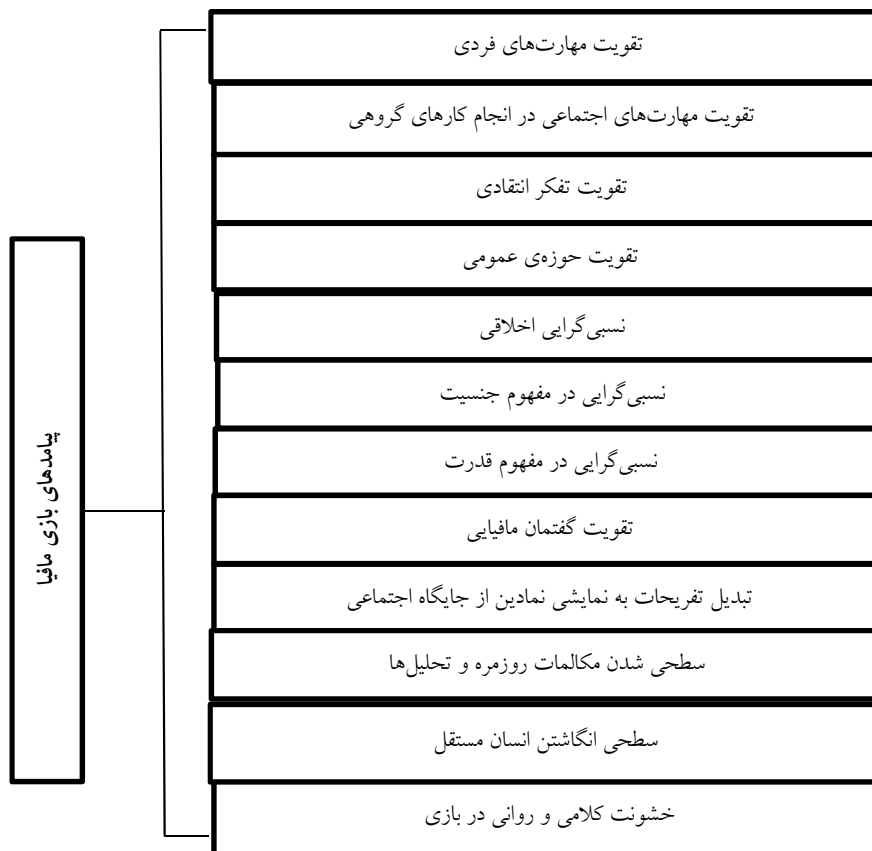
### الف.ه. دروغ ساختار اجتناب‌ناپذیر روابط اجتماعی در بازی و جامعه

یکی از تعبیرها از بازی مافیا، بازی به منزله‌ی نمایش دروغ بود. از سری جلوه‌های دروغ سخن چینی و جاسوسی است. در این جا دروغ بیش از اینکه یک مفهوم اخلاقی باشد، جزوی از قواعد بازی است. فرهاد می‌گفت: «دروغ توی این بازی تا حدودی معنی خودش رو از دست میده. چون فرد مافیا دستور العملش اینکه خودشو شهروند معرفی کنه».

وقتی در دیدگاه افراد به پیوند میان دروغ در بازی و دروغ در جامعه می‌پردازیم، می‌بینیم که دروغ حاصل شرایطی است که گویی در ساختار اجتماعی اجتناب‌ناپذیر جلوه می‌کند. فرقی نمی‌کند فرد مصلح و اخلاق‌مدار است یا فاسد و قانون‌شکن، در جایی که تعارض منافع<sup>۱۴</sup> وجود دارد، دروغ از ارکان اصلی تعاملات اجتماعی به حساب می‌آید. طاهره می‌گوید: «اونطور که فرهنگ ما رو شاعران و نویسنده‌ها معرفی می‌کنن از قدیم که مردمانی ساده و بی‌نیرنگ و این شکلی... و ترویج اخلاقی که ادب رو رعایت کنید و فلان. به نظرم اگر بخوایم این شکلی نگاه کنیم اصلاً شبیه فرهنگ ما نیست. ولی اگر بخوایم نگاه کنیم به فرهنگ عامه‌ی مردم، به دور از کتاب‌ها. فرهنگی که داریم توش زندگی می‌کنیم واقعا شبیه بازیه. تو برای اینکه حرف خودت رو به کرسی بنشونی، باید اگر مافیا هستی، دروغ بگی. باید دروغ بگی و انقدر قابل باور دروغ بگی که چند نفر دیگه با تو همراه بشن. کاری که خیلی از فروشنده‌های ما می‌کنن هر روز توی جامعه. توی فرهنگ ما به نظر من توی ایران آدمای سخن‌چین خیلی زیاده. کاری که آدم‌های سخن‌چین می‌کنن، اضافه کردن یه سری دروغ‌ها به حرف‌هاشونه که بقیه باور کنن، که اونا خودشون رو بی‌گناه نشون بدن و بقیه رو مقصر نشون بدن. فرهنگی که معرفی می‌کنیم به جهان؟ نه! دوره از اون فرهنگ. اما فرهنگی که توش زندگی می‌کنیم کاملاً مثل هم هستن».

### ب. پیامدهای بازی مافیا:

در این بخش به مقوله‌بندی پیامدهای بازی مافیا پرداخته می‌شود. یافته‌های این بخش از پژوهش شامل ۱۲ مقوله‌ی اصلی است. ضمن ارائه‌ی مقوله‌بندی‌ها به صورت جداگانه در مورد هرکدام از مقولات اصلی بحث می‌شود.



نمودار ۲. پیامدهای بازی مافیا

### ب.الف. تقویت مهارت‌های فردی

بنابر مشاهدات میدانی نگارنده و آنچه در گفت‌وگوها بدست آمد، مهارت‌های فردی یکی از مهارت‌هایی است که در طول بازی تقویت می‌شود. حاصل این توانمندی اعتماد به نفس گفت‌وگو و حضور بهتر در جمع برای هر شخص است. بازی مافیا به دلیل موقعیت‌های تقریباً غیرقابل انتظاری که ایجاد می‌کند، افراد را به پیش‌بینی‌پذیر کردن اقداماتشان وادار می‌سازد. در این راه تشخیص تناقض‌های احتمالی در گفت‌وگوها و صحت و سقم فکت‌ها اهمیت دارد.

افراد علاوه بر خودبیان‌گری در این بازی فرصت پیدا می‌کنند تا نسبت به ارزیابی خودشان و کشف نقاط قوت و ضعف خود اهتمام ورزند. حتی در مورد اینکه زبان بدن

آن‌ها با قرار گرفتن در موقعیت‌های مختلف چه واکنش‌هایی در پی دارد و این برای فرد چه معنایی دارد؟ دکتر بازی در شب بازی اصفهان می‌گفت: «بین من اولین بار که مافیا شدم رو یادمه. وقتی سعی می‌کردم استرس خودم رو مخفی کنم، خمیازه‌ام می‌گرفت. می‌خواستم خودم رو ریلکس نشون بدم هی خمیازه... این تجربه‌ی جالبی بود از خودم که آشنا شدم. نمی‌دونستم مثلاً وقتی می‌خوام استرس بگیرم، تو این شرایط چجوری میشم». این موضوع در بهبود توانایی‌های فردی برای انجام مصاحبه‌های کاری نیز خود را نشان داده است. فرزاد می‌گفت: «خروجی که دیدم این بود که توی مصاحبه‌های کاری خیلی بهتر خودم رو پرزنت می‌کنم. خیلی بهتر به سوالات جواب میدم. دست و پای آدم نمی‌لرزه. استرس نمی‌گیری». همچنین که بازی مافیا به دلیل تنوع سناریوها ظرفیت‌هایی در اختیار افراد برای بروز خلاقیتشان قرار داده است. ایده‌هایی که گاه به ساختن سناریوهای جدید و برای فیلم‌نامه‌نویسی به ساخت فیلم منجر شده است. در نتیجه یکی از پیامدهایی که این بازی با خود به همراه داشته امکان راستی‌آزمایی هرکس در مهارت‌های فردی‌اش است.

### ب.ب. تقویت مهارت‌های اجتماعی در انجام کارهای گروهی

با این حال بازی مافیا تنها در تقویت مهارت‌های فردی نقش نداشته بلکه در کنار آن به تقویت مهارت‌های اجتماعی منجر شده است. بازی مافیا در دوران کرونا فرصتی ایجاد کرد که تعاملات اجتماعی در قالب دوره‌های گاه مجازی یا حضوری به روال خود باقی بماند. همچنان که بعد از آن نیز به یک تفریح گروهی تبدیل شد و تاکنون این فضا دایر است.

حاصل این دوره‌های بهبود تعاملات روزمره است. هرچه بیشتر مهارت‌های اجتماعی در این فضا گسترش پیدا کند، بازی‌کنندگان در تعاملات خود در زندگی واقعی بهتر می‌توانند با دیگران ارتباطات سازنده بسازند. تعارضات خود را در تعامل با دیگران کاهش داده و با یکدیگر به توافق برسند. نرگس می‌گوید: «واسه من به شخصه اینجوری بوده که خیلی تعاملاتم بیشتر شده. مثلاً تو دایره روابطم با همکارام، خانواده، دوستان. گارد کم‌تر شده و اتفاقاً به نظرم این دستاورد بازی مافیا واسه هر شخصی میتونه باشه. اجتماعی‌تر میشی». این اجتماعی شدن مهارت‌های بین‌فردی را افزایش می‌دهد. اینکه هرکس خود را تنها معیار حقیقت نداند و جای خالی برای نادانسته‌ها باقی بگذارد. در این بازی یاد می‌گیریم که چطور همفکری با یکدیگر موجب می‌شود در راستای اهداف کار تیمی به نتایج بهتری دست پیدا کنیم. بازی مثل تمرینی است برای شیوه‌ی تعامل با تیپ‌های مختلف

اجتماعی. همچنین برای کسانی که از اهالی کسب و کار هستند، تشخیص شیوه‌های به کارگیری فریب‌های زبانی در تعاملات با مشتریان موثر عمل کرده است. همانطور که در مصاحبه‌ی گروهی مجازی علی می‌گفت: «برای من که کاسبم، شاید بگم از طریق همین استدلال‌های مافیایی دنبال فکت می‌گردم که یه نفری که می‌خواد بیاد بالا نسبه از من بیره، می‌تونه چقدر کلاه‌بردار باشه، بارم رو بهش بدم یا ندم؟ از این قضیه استفاده کردم».



تصویر ۲. بحث اعضا (گروه مافیا و شهروند) در روز بازی در کافه اصفهان

### ب.ب. تقویت تفکر انتقادی

آنچه از مشاهدات میدانی حاصل شد، نشان می‌دهد بازی مافیا فرصتی است که افراد را در فضایی آزادانه به همدلی و درک یکدیگر می‌رساند. اینکه شما همواره چه با اعضای گروه خود یا رقیب به شنیدن فعالانه اقدام می‌کنید. از آنجا که بازی دیالوگ‌محور است هرکس با گوش دادن صحیح سعی در برطرف کردن سوء تفاهم‌ها و اقناع یکدیگر دارد.

در این راستا تفکر تحلیلی جایگزین نظرات متعصبانه می‌شود. هرکس تعصبات فکری خود را می‌شناسد و متوجه می‌شود در تحلیل‌ها جایی برای عدم قطعیت و شک‌گرایی (Skepticism) باز است، هر مسئله زوایای مختلفی دارد و نمی‌توان به مسائل تک بعدی نگاه کرد. به زعم بازی‌کنندگان این بازی می‌تواند توانایی «نه» گفتن را بالا ببرد. اینکه لزوماً بخاطر روابط نزدیک نمی‌توانیم نظرات و تصمیمات دیگران را بی‌چون و چرا بپذیریم. همچنین به واسطه‌ی مکالماتی که حتی بعد از انجام بازی شکل می‌گیرد (discussion) بازی‌کنندگان با یکدیگر بحث و تحلیل‌های گروهی شکل می‌دهند. تمرینی که افراد را در

بحث‌های گروهی خارج از فضای بازی نیز توانمند می‌سازد. یکی از بازی‌کنندگان می‌گفت: «شنیدن درست، فکر کردن دقیق، تحلیل مناسب، و در نهایت انتقال بهتر اون چیزهایی که متوجه شدیم رو یاد می‌گیریم. این بازی دیالوگ کردن رو، توانایی نه گفتن رو بهتر میکنه. تو با دیدهای مختلف از جریانات آشنا میشی». از این رو تفکر انتقادی جایگاه مهمی در بازی و فضای خارج از بازی پیدا می‌کند.



تصویر ۳. بحث یا دیسکاشن بعد از بازی در کافه آمل

### ب.ج. تقویت حوزه‌ی عمومی

"حوزه عمومی" قبل از هر چیز قلمرویی از زندگی اجتماعی است که در آن چیزی نزدیک به افکار عمومی می‌تواند شکل بگیرد و دسترسی برای همه شهروندان تضمین شده است. آن‌ها نه مانند افراد تجاری یا حرفه‌ای هستند که امور خصوصی را انجام می‌دهند، و نه مانند اعضای یک نظم قانونی (مشمول محدودیت‌های قانونی یک بوروکراسی دولتی) رفتار می‌کنند (habermas, 1974:49). به نظر هابرماس حوزه عمومی عرصه فکر، گفت‌وگو، استدلال [مبتنی بر تبادل گفتاری] و زبان است. حوزه عمومی نمودی است از درک متقابل، مباحثه انتقادی و فضایی است برای تفاهم از طریق مباحثه عمومی (بوستانی و پولادی، ۱۳۹۶: ۳۸). همان چیزی که به گفته‌ی جامعه‌ی هم‌تای بازی نیز به آن نیازمند است. بازی مافیا عرصه‌ای است که در آن شاهد گردهمایی افراد و گروه‌ها در فضایی آزادانه با تکرار اجتماعی و فرهنگی هستیم. در این گستره تفکر و اندیشیدن و تصمیم‌گیری‌ها به واسطه‌ی

زبان و استدلال شکل می‌گیرد. افراد در برابر نظرات متعارض تاب‌آوری داشته و حضور یکدیگر را فارغ از گروه‌های شخصیتی، شغلی، تحصیلی، جنسیتی، مذهبی، گرایش‌های سیاسی، نژادی، قومی، نسلی که به آن تعلق دارند، پذیرا هستند. حتی در این میان گروه‌های آسیب‌پذیر در جامعه نیز حضور دارند. آن‌ها فارغ از این تعلقات در یک فضای عقلانی با استدلال‌ورزی سعی در اقناع یکدیگر دارند و نظرات مختلف خود را بدون احساس فشار یا تهدیدی بیان کرده و برای اجماع اقدام می‌کنند. این ویژگی‌ها موجب می‌شود فضای بازی را به آنچه حوزه‌ی عمومی در جامعه به آن نیازمند است، نزدیک ببینیم.

این تنوع منجر می‌شود که سبک بازی افراد متنوع، نظرات گوناگون به بحث گذاشته شده و رویکردهای مختلفی برای مواجهه با مسائل شکل بگیرد. روایت راضیه به این شرح بود: «هر تپ آدمی میتونه جذب مافیا بشه. معلم دیدم. مهندس دیدم. ما با کلی دانشجو بازی کردیم. تفاوت قطعا بین سبک‌هاشون هست. یعنی کسی که مثلا شطرنج‌باز قهاره، مدلش با منی که اقتصاد خوندم فرق میکنه. بین ما توی اقتصاد مثلا یاد می‌گیریم آدم‌های محتاطی باشیم. این چیزیه که ما توی اقتصاد کلاسیک توی دانشگاه‌ها بهمون درس میدن. مستقیم نیست. ولی غیرمستقیم همینکه آقا. نفع شخصی تو مهم‌ترین چیزه و اگر هرکاری برای نفع شخصی بکنی اخلاقیه. قطعا بازی من و اون فرق می‌کنه. اون اگر مافیا میشه سعی میکنه یارای خودش رو نجات بده. هرطوری که شده. ولی من اگر مافیا بشم، یارم شو بشه، من شروع میکنم یارم رو فروختن که بقیه‌ی شهر به من اعتماد کنن. من رو به عنوان کسی که مافیام گولشون بزنم و من رو شهر بدونن و فریبشون بدم. من یارم رو می‌فروشم ولی اون یارش رو نمی‌فروشه یا کسی که معلمه بازی میکنه خیلی اخلاقمندتر بازی میکنه. مثلا خیلی جالبه با یه نفر بازی می‌کردیم. اون توی حوزه‌ی علمیه درس می‌خوند و چون معتقد بود که دروغ گناهه وقتی مافیا میشد هیچ وقت به طور قطع نمی‌گفت من شهرم یا من فلانم. وقتی شهر میشد یعنی ما می‌فهمیدیم یجورایی. چون این آدم نمی‌تونست دروغ بگه. قطعا تپ‌های مختلف شخصیتی بازی رو متفاوت میکنه».

بنابراین اگر بازی‌کنندگان به این عناصر متعهد باشند شکل مواجهه با امر عمومی در زندگی اجتماعی را براساس این عناصر پیش می‌گیرند. اینکه چگونه می‌توان در میان گروه‌های مختلف قرار گرفت، در عین نزدیکی همچنان فاصله‌ی خود را حفظ کرد، نظرات خود را بیان کرد و نظرات دیگران را تاب آورد، به مکالمه پرداخت و بدون مدعی شدن بر

سر اینکه صرفاً نظر شخصی من صلاح عمومی جامعه را تامین می‌کند، برای گرفتن بهترین تصمیم و نتیجه اقدام کرد.

### ب.ج. نسبی‌گرایی اخلاقی

با اینکه در تعابیر بازی به وجود دو گروه خیر و شر اشاره می‌شود، اما از نظر بازی‌کنندگان بازی مافیا یک گستره‌ی خاکستری در بحث اخلاق است. اینکه خوبی و بدی برای هر شخص نسبی است و بسته به موقعیت‌های قراردادی تغییر پیدا می‌کند. چنین حالتی منجر می‌شود که انسان‌ها را نه عاری از هرگونه اشتباه بدانیم نه تماماً آن‌ها را به عنوان شر مطلق معرفی کنیم. خوبی و بدی همچون دو عنصر وجودی برای انسان تلقی می‌شود که در هرکس مشهود است. احسان می‌گوید: «به نظر من آدم‌ها یا بازیکن‌ها ممکنه نقششون کاملاً تغییر کنه. یه دست مافیان. یه دست شهروندن و خب اینجا خیرن، اونجا شرن. بعدهای مختلف یه آدم رو میتونه تو بازی نشون بده. مثل اون جمله‌ای که میگن تو هر کسی یه دونه هیتلر هست، یه دونه مارتین. تو یه زمان هیتلرت رو میکشی بیرون. سعی می‌کنی مافیا بشی. همه رو بکشی. یه زمان سعی می‌کنی نجات بدی همه رو. آدم‌ها واقعا کاملاً خاکستری‌ان. بعضی‌ها یکم مایل به سیاهن، بعضی‌ها مایل به سفید». در صورتی دیگر این تلقی وجود دارد که هرکس برای گروه خود نقش خیر را ایفا می‌کند. یعنی گروه مافیا نیز برای نجات یارانش اقداماتی را انجام می‌دهد همچون شهروندان برای نجات شهر. هر یک در راستای بقای گروه اعمال خود را می‌تواند توجیه کند. اینکه جدال خیر و شر و ساختن دو قطبی می‌تواند وجود شر برای هر دو طرف باشد. نسبی‌گرایی اخلاقی در هر گروه منجر به این تصور می‌شود که هر فرد یا گروه برحسب سلیقه، موقعیت و منافع، مرزهای اخلاقی را تعریف می‌کند. بنیاد قضاوت و داوری امری ثابت نیست؛ آنچنان که خوب در نظر کسی می‌شود بد و بالعکس.

### ب.ج. نسبی‌گرایی در مفهوم جنسیت

آنچه از نتایج پژوهش حاصل شد نشان می‌دهد در بازی تمام برداشت‌های مربوط به انتظارات، هنجارها و ویژگی‌ها و تفاوت‌هایی که در جامعه از تجارب «مردانگی» و «زنانگی» وجود دارد، بهم ریخته و بازی فضایی برای نسبی‌پنداشتن این تصورات است. همچنان که بازنمایی آن تصورات در جامعه، در بازی هم اتفاق می‌افتد.

طبق نظر بازی‌کنندگان مافیا جزو بازی‌هایی است که در آن اگر قاعده را بلد باشید و مثل یک پلیس حرفه‌ای به بازی نگاه کنید، برد وابسته به جایگاه اجتماعی، اقتصادی، و جنسیت و... نیست. اما در سبک بازی افراد می‌توان تاثیرگذاری چیزی را دید که در واقعیت اجتماعی نیز مشهود است. احمد می‌گفت: «در مورد بازی خانم‌ها با آقایون به‌نظرم تفاوت هست. بازیکن خانم خیلی خوب زیاد داریم. اما شاید بخاطر اینکه کمتر امکان بازی دارن به نسبت مردها، کمتر دیده شدن. اونم برمی‌گرده به محدودیت‌هایی که توی جامعه‌ی ما هست برای خانم‌ها. بازی‌هایی که من دیدم خیلی اینجوری نبود که می‌گن زن‌ها عقده‌ای بازی می‌کنن و این حرف‌ها. اتفاقاً اهل تعامل و دیالوگ زیاد بودن. چیزی که گفتم بیشتر در رابطه با پلیس‌های حرفه‌ای صدق می‌کنه. و این چیزها هم در خانم‌ها و هم در آقایون هست و نسبییه. اما چند باری که شخصا با چندتا زوج بازی کردم فضای متفاوتی داشت. از نظر بازی کم تجربه بودن و زندگی شخصی توی بازی تاثیر داشت. مثلاً زن با اینکه احتمال می‌داد شوهرش مافیا باشه، بهش رای خروج نمی‌داد. توی موضع ضعف بود نسبت به شوهرش و توانایی استدلال کمتری داشت». در روایتی دیگر این تعبیر وجود داشت که این گروه از جامعه در بازی هم نیازمند حامی یا نجات‌دهنده معرفی می‌شوند. پدرام می‌گفت: «توی بازی هم معمولاً یا خانم‌ها ضعیف تلقی میشن یا اینکه یه کسی باید ازشون حمایت کنه».

در سبک بازی زنان نیز گاهی نقش‌های بازی فرصت‌نمادینی برای ناممکن‌ها در دنیای واقعی ایجاد می‌کند. طوری که افراد احساس می‌کنند آن کسی را که در جامعه نمی‌توانند باشند، در بازی به واسطه‌ی برخی نقش‌ها می‌توانند تمرین کنند. تعاملات بدون ترس یکی از آن فرصت‌هاست. گرداننده می‌گفت: «تو وقتی با ده تا پسر بازی کنی، می‌تونی دیگه بدون ترس بهشون تارگت بزنی، صحبت کنی، بدون ترس مقابله کنی، تعامل داشته باشی، حتی اگه مافیا باشی، تا لحظه‌ی آخر می‌جنگی، قطعاً تو روزمرگی هم می‌تونی راحت‌تر باشی». همچنین در نقش‌های بازی، جنسیت‌زدایی اتفاق می‌افتد و افراد می‌توانند نقش‌های جنسیتی خود را پس بزنند. بنا به قرعه‌ی نقش‌ها توسط گرداننده ممکن است نقش معشوقه را یک مرد بازی کند. یا نقش پدرخوانده را یک زن بازی کند و رفتارها و پذیرفتن نقش‌ها منبعت از نقش‌های جنسیتی افراد نیست.

بنابراین آنچه در این روایت‌ها مشخص می‌شود نسبی‌گرایی در مفهوم جنسیت است. سبک‌های بازی میان زنان و مردان بسته به باورها و هنجارهای اجتماعی نزد هر فرد و گروه

متغیر است. نقش‌های جنسیتی گاه به همان شکلی است که عمده افکار جامعه را پوشش می‌دهد و گاه این نقش‌ها و تمایزات در تعارض با آنچه کلیشه‌های جنسیتی تعریف می‌کنند، قرار دارد.

### ب.خ. نسبی‌گرایی در مفهوم قدرت

آنچه با توجه به مشاهدات میدانی نگارنده و نظرات جامعه‌ی هم‌تا می‌توان به آن اشاره کرد این است که بحث نسبی‌گرایی در بازی تا مفهوم قدرت امتداد پیدا کرده است. اینکه قدرت در بازی یک امر ثابت نیست. حتی ساده‌ترین نقش‌ها دارای مهارت‌هایی در بازی هستند که در جایگاه خود می‌توانند اثرگذار باشند. در بخش‌های پیشین به تاثیرگذاری نقش شهروند ساده اشاره شد. این چرخش قدرت میان نقش‌ها از فاسد شدن و راکد ماندن قدرت جلوگیری می‌کند. توزیع قدرت میان تمام اعضای یک شهر موجب می‌شود که هرکس خود را دارای مسئولیتی برای اداره‌ی شهر بداند و جایگاه مشخصی برای او در شهر وجود داشته باشد. البته این در وضعیتی کنشی معنادار است که این اقدامات از توانایی تغییرات بنیادین برخوردار باشند. یکی از بازی‌کنندگان می‌گفت: «توی بازی هممون یه قدرتی داریم. قدرت هم میتونه دست سایه مافیا باشه یعنی مافیایی که شهر رو به هم ریختن. ولی خب برعکسش هم ممکنه اتفاق بیفته. یعنی قدرت میتونه دست شهروندهای متحدی باشه که به هم دیگه اعتماد کردن».

در بعضی از تفاسیر تعاملی بودن در بازی باعث شده که گستره‌ی قدرت فراتر از اقلیت و اکثریت قرار گرفته و عناصر دیگر با وساطت خود تنظیم‌کننده‌ی قدرت باشند. تقریباً شبیه نقشی که احزاب یا جامعه‌ی مدنی برای یک شهر در دنیای واقعی ایجاد می‌کنند. امیرعلی می‌گفت: «مافیا یک بازی کنشگرانه‌ست، پر از چیزهای مختلفه. لزوماً هیچ دوقطبی مشخصی نداره، یک گستره‌ی خاکستریه. جامعه همیشه از اقلیت و اکثریت تشکیل شده؟ گروه‌های متفاوت وجود ندارن که قدرت رو تقسیم کنن؟ چرا! ما تو هر سناریویی شهروند ساده داریم. به نظر من شهروندهای ساده قدرت رو تقسیم میکنن. اینان که میتونن قدرت بدن».

### ب.د. تقویت گفتمان مافیایی

در وهله‌ی اول اتهام زدن حتی بدون داشتن دلیل موثق از اتفاقاتی است که در جریان بازی دیده می‌شود. مثلاً در روز اول بازی می‌گویند: «تارگت من رضاست فعلاً. حسی می‌گم».

این اتهام‌ها گرچه در بعضی مواقع همراه با دلایل است اما در موقعیت‌هایی این اتهام‌زنی به جایی کشیده می‌شود که خصومت‌های شخصی دلیل بروز آن است. جایی که برای بدست آوردن احترام باید به ترساندن طرف دیگر متوسل شد، بازی در چرخه‌ای قرار می‌گیرد که می‌توان از آن به عنوان چرخه‌ی انتقام‌جویی یاد کرد. این موضوع یا به شکل نمادین در خود بازی اتفاق می‌افتاد یا ممکن است کینه‌های شخصی در دنیای واقعی به فضای بازی کشیده شده و در لحظات تصمیم‌گیری خود را دخیل کند.

وقتی در مورد ارتباط این اتفاق با دنیای واقعی پرسیده می‌شد، هرچند به شکل نمادین، «حذف» به عنوان ساده‌ترین مسیر برای اقناع دیگرانی که قانع نمی‌شدند، انتخاب می‌شد. به گونه‌ای در این بخش گفت‌وگو دیگر جای خود را پیدا نمی‌کند. کوثر می‌گفت: «آگه میشد این اتفاق تو دنیای واقعی هم رقم بخوره، خیلی خوب بود. یه سری آدم‌های تو مخ رو می‌شد حذف کرد. مثلاً هرکی گان داشت، طرف رو میزد کلاً حذف میشد از اون جامعه. قانع کردن یه سری آدم‌هایی که نمیخوان قانع بشن سخته دیگه. خودت وقتی لئون، میتونی تنهایی این کار رو انجام بدی. اصلاً آدم فردگرایی نیستم. خیلی کارهای تیمی رو دوست دارم. ولی یه وقتی که کسی مثلاً حرفتو گوش نمیده یا نمیتونی قانعشون کنی، خودت کار رو یکسره می‌کنی».

در اینجا قاعده‌ی حاکم این است که یا باید بکشی یا کشته می‌شوی. در این الگو هرکس برای دیگری به منزله‌ی یک تهدید به شمار می‌رود و انحراف اذهان برای برد گروه به واسطه‌ی یارفروشی اتفاق می‌افتد. سجاد می‌گفت: «توی بازی به من شک انداخته بودن. منم برای اینکه از خودم رفع اتهام کنم، گفتم فلانی مافیاست (نبود). گفتم بندازیمش بیرون، استعمال بگیریم، فردا ببینیم چی میشه! خلاصه انداختیمش بیرون. من شب یارمو کشتم. فردا صبح استعمال گرفتن دیدن یه مافیا بیرونه. با همین فرمون تا ته رفتیم. نه تا شهر، دو مافیا توی شب و روز کشتم و بیرون دادم. آخر به دست دادن کشید. شهر هر دو شهروند من شدم و بازی رو بردیم».

با اینکه نقش کابوی جزو نقش‌های گروه شهروندان است، اما رسم جان‌فدایی توسط او اجرا می‌شود. کابوی می‌تواند یکبار در طول بازی قبل از رای‌گیری با اعلام کردن نقش خود، یکی از مافیاهای قطعی یا نقش مستقل بازی را با خود به بیرون ببرد و به نوعی خودش را فدای شهر کند. او می‌تواند بدون دلیل و با ریسک زیاد نقش منفی بازی را برای همه رو کند. اگر هم به اشتباه شهروند انتخاب کند باز هم باید بیرون برود و راهی برای

بازگشت وجود ندارد. از آن جایی که با انتخاب کردن کابوی، یک فرد خارج از بازی برای شهر تصمیم گرفته است، آن نوبت رای‌گیری انجام نمی‌شود. از دیگر موارد شبیه به این گفتمان، سوار شدن بر روی موج نظرات ولو شایعات است. افراد به دلیل اینکه نظر مخالف را تهدیدی برای خود به حساب می‌آورند، هر تفاوتی را به منزله‌ی تفرقه‌افکنی یا ابزاری برای ایجاد تفرقه در نظر می‌گیرند. «موج سواری» بر روی نظر یک نفر زمینه‌ساز اتحادی می‌شود که کثرت‌گرایی در دیدگاه‌ها نادیده گرفته شده و «هم‌رنگی» جای «هم‌بستگی» را می‌گیرد. بنابراین آنچه در شیوه‌ی تعاملات شکل می‌گیرد بیشتر به فرهنگ گفتمانی نزدیک است که معمولاً به رفتارهای قبیله‌ای شبیه است. اینکه سوءظن دائمی حتی بی‌اساس به دیگران غیرخودی داشته باشیم، روابط اجتماعی را بر پایه‌ی کینه‌توزی‌های شخصی استوار کنیم، تفاوت را به تفرقه، و هم‌بستگی را به هم‌رنگی ترجمه کنیم. روابط خود را بر پایه‌ی این وهم که به دیگران آسیب بزنیم و گرنه آسیب می‌بینیم، شکل دهیم. مجموعه این رفتارهایی که در بازی شکل می‌گیرند همچون قاعده‌ای است که گویی ظهور و بروز آن در جامعه و تعاملات اجتماعی نیز قابل یافتن است.

### ب.ر. تبدیل تفریحات به نمایشی نمادین از جایگاه اجتماعی

از دلایل فراگیری بازی می‌توان به فرصت درآمدزایی از آن اشاره کرد. بازی مافیا امکانی است برای اینکه بتواند به منبعی برای کسب درآمد تبدیل شود. بنا به تعرفه‌های متفاوت معمولاً گفته می‌شد گاد بازی سی درصد از درآمد حاصل از بازی را سهم می‌برد. ورودی بازی‌ها بسته به سناریوها، و حتی محل و منطقه‌ی کافه‌ها متفاوت است. در یکی از کافه‌ها مبلغ ورودی با در نظر گرفتن نوع سناریوها از ۲۵ تومان تا ۳۵ تومان متغیر بود. البته این پایین‌ترین قیمت ورودی برای کافه‌های بازی مافیا بود. بعضی از کافه‌ها نیز برای بازی ورودی دریافت نمی‌کنند. این قیمت در کافه‌های لوکس می‌تواند گزاف‌تر باشد. یا چنانچه سال گذشته در خبرها و انتقادات مربوط به ورود بازی مافیا به سالن سینمایی گفته می‌شد قیمت فقط تماشای بازی مافیای بازیگران نفری ۷۰۰ هزار تومان در سالن تئاتر پردیس کوروش تهران بوده است.

به هر روی امروز بازی مافیا توانسته از جمع‌های دوستانه و خانوادگی خارج شده و به فضای رسانه‌ای و کافه‌ها کشیده شود. نیمی از این برنامه‌ها در رقابت با یکدیگر عمل می‌کنند. در بعضی از این فضاها خود بازی تبدیل به نمایشی نمادین از طبقات اجتماعی

اقتصادی می‌شود. به نوعی این بازی‌ها نیستند که ما معرفی‌شان می‌کنیم، بازی‌ها هستند تا ما را معرفی کنند. هر بازی در هر مکان و در هر رسانه‌ای به لحاظ نمادین تفاوت‌های عمده برای معرفی جایگاه و هویت اشخاص ایجاد می‌کند. بازی در کافه (در محله‌ها و مناطق مختلف و از نظر سطح کیفیت متنوع)، قهوه‌خانه، گیم‌نت، مال‌ها، رسانه‌ی داخلی خارجی، صدا و سیما، پخش خانگی، تماشاگر و بازی‌کننده بودن در بازی چهره‌های شناس به عنوان سلبریتی و بلاگرها و... همگی در قالب نمادهای جایگزینی عمل می‌کنند تا تعریفی باشند از هویت و یا طبقه و جایگاه اجتماعی اقتصادی که افراد به آن متعلق هستند یا می‌خواهند باشند. امیر می‌گوید: «برای طبقات بالاتر جامعه صرفاً جنبه یه سرگرمی و جمع مختلط بود. تازه یه کافه با تم دارک میرفتن که مثلاً کلاس داشته باشه و یه خودنمایی بکنن. بگن آره مایه داریه دیگه. بیشتر پولدارا رو دیدم بازی میکنن. چون معمولاً هزینه کافه بالاست و خب کافه هم بیشتر پاتوق این بازیه. پسر پولدار یا دختر پولدار با یه ماشین میومد، پول همه رو هم حساب میکرد. صرفاً برای اینکه تو جمع چندتا دختر یا پسر هست. به اصطلاح مخزنی یا جذب کنه. یه پولی هم به رخ بکشه. بگه مشکل مالی نیست. بخوام خرج میکنم. لارج بازی و اینا. یعنی اصلاً جنبه‌های شناختی بازی برای خیلی‌ها مطرح نبود. کمتر کسی تو اون طبقات میدیدم برای این بیاد که بتونه آدما رو بشناسه. باقی طبقات نمیگم به خاطر اینا نبوده، ولی خیلی کمتر بوده. تایم پرتی داشتن برای سرگرمی و در کنارش یه دست مافیا هم زدن. یا یه بهونه برای دورهمی خانوادگی بوده. همه جمع شدن گفتن خب شب نشینیه، تعدادم بالاست یه دست مافیا بزینم».

در نتیجه تمام این تفاوت‌ها نشان‌دهنده‌ی آن است که بازی‌ها نیز همچون بازی مافیا می‌توانند نمایشی از جایگاه اجتماعی اقتصادی باشند و یا تصویری پوشالی باشند از شبیه‌سازی به آنچه اذهان عمومی برای معرفی و تقلید از آنچه در طبقات بالا مرسوم می‌دانند؛ مثل لارج بازی، خودنمایی و قدرت‌نمایی به واسطه‌ی پول و...

### ب.ز. سطحی شدن مکالمات روزمره و تحلیل‌ها

بعضی از الگوهای درون بازی برای زندگی واقعی کاربردی تلقی می‌شوند. هر چند که ممکن است پیروی از این قاعده‌ها دور از واقعیت‌های زندگی اجتماعی باشند. نوعی از بدبینی و این تصور که همه چیز برای عموم پنهان و مافیا تعیین‌کننده‌ی سرنوشت ما است.

تغییر در نوع مکالمات و استفاده از جملات قصار به عنوان تنها معیار مطلق داوری، موجب شده دایره‌ی واژگان برای تفسیر و تحلیل و یا انتقاد از مسائل روز محدود شده و با نوعی از ابتذال مواجه شویم. چرا که عمومیت کاربرد آن برای کنش‌های انسانی در دنیای واقعی همیشه جوابگو نیست. آتنا می‌گفت: «تو این چهار پنج سال اخیر خیلی مدل حرف زدنم تو دنیای واقعی شبیه بازی مافیاست. با یه نفر دارم بحث میکنم، کامل دارم مافیایی باهاش صحبت میکنم. چه میدونم فکت میارم، میگم حق با منه، حق با شما نیست. خیلی خیلی تاثیر میذاره. شما وقتی یه پلیری باشی که با عشق این بازی رو دنبال کنی، میتونی از صحبت‌های شهروندی یا حالا صحبت‌های مافیایی، توی روزمره، توی روابطت، توی کارت، از این جملات استفاده کنی. کلمات کلماته قشنگیه. من که خودم خیلی استفاده کردم. حال میکنم. خیلی از جملاتی که از توی این بازی کشیدم بیرون، توی دنیای واقعی گفتم، مورد تایید همه قرار گرفته. مثل اینکه همه میتونن دوست نشون بدن، دشمن واقعی باشن [یا برعکس]. این خیلی واقعا کاربردی. میشه ساعت‌ها راجع به این جمله صحبت کرد و واقعا مثال زد تو زندگی همه‌مون پیش اومده».

خیلی از واکنش‌ها در بازی برحسب هیجانات پیش می‌رود. اما در زندگی واقعی این هیجانات مانعی برای شکل‌گیری تعاملات پایدار است و برای روابط اجتماعی کافی نیست. هانیه می‌گفت: «مافیا یجور ابراز هیجانه. ولی اینکه نمیتونن اون حس رو همیشه داشته باشن، فکر میکنم ممکنه برای افراد نوعی جوزدگی به همراه داشته باشه». به بیانی دیگر بخاطر ملموس بودن برخی از مصداق‌های زندگی واقعی، بازی می‌تواند برای هر شخص چنین تصوراتی را ایجاد کند؛ خود را مرکزیت جهان دانستن، گویی که قرار است در این جهان همه به من آسیب بزنند. چنین تصویری جا را برای ابراز تصمیمات و نظرات هیجانی باز می‌کند. در نتیجه اگر متوجه تمایزات سطوح تحلیل در بازی و مسائل اجتماعی در زندگی واقعی نباشیم، کیفیت در هر دو عرصه رنگ می‌بازد.

### ب.ه. سطحی انگاشتن انسان مستقل

از دیگر دیدگاه‌های سطحی که در بازی به وجود می‌آید، تعریف انسان مستقل است. تعاریف متعارضی از شخصیت مستقل در بازی وجود دارد که گاه بی‌طرفی‌اش را به حساب هوش داور می‌گذارند مثل نقش گاد، و گاه انسان مستقل را به انسان فرصت‌طلبی می‌انگارند که برحسب منافعش با گروهی همراه می‌شود که به برد نزدیک‌تر است مثل نقش

زودیاک یا جوکر. در حالی که انسان مستقل و به دنبال آن تفکر مستقل در ادبیات روشنگری چنان که گفته می‌شود، تفکری پویا و خوداندیش است و در عین حال با دیگر تفکرات موجود برای پی‌جویی حقیقت شیوهی تساهل را دنبال می‌کند. نه به دنبال منفعت شخصی که با روشنگری قصد دارد با کمترین هزینه‌ها به سوی منافع مشترک گام بردارد. این تعریف از انسان مستقل که خود حامل اندیشه است متعارض با تعاریفی است که در بازی از شخصیت مستقل وجود دارد و آن را به قشر خاکستری تقلیل می‌دهد. ناتالی می‌گفت: «توی این بازی یه فرد مستقل وجود داره که میشه نماد قشر خاکستری باشه. اصطلاح اینکه شهروند خائن به شهر میشه همون خاکستریه دیگه. یعنی کسی که قراره سفید باشه ولی از سیاه‌ها خطرناک‌تره. تو جامعه‌ی ما هم که خاکستری زیاد داریم. یا یکی نعل و یکی به میخ زدن اکثرا جواب میده که جدیدا جک بازی این کار رو میکنه. آدم بی‌طرف خودش بدتر از مافیاست مثل نقش زودیاک».

### ب.ی. خشونت کلامی و روانی در بازی

برای گروهی از بازی‌کنندگان تنش‌های کلامی از جذابیت‌های بازی به شمار می‌آید. همانطور که محمد می‌گفت: «بازی‌ای که توی تحلیلش دعوا نشه که اصلا بازی نیست». اما آنچه که این دعوای ظاهری را به صحنه‌ای از لذت بدل می‌کند، مجالی است که بازی برای نمایش قلدری (bullying) می‌تواند فراهم کند. این دعوای بیش از آنکه یک تنش فیزیکی و کلامی باشند، به تعبیر گافمنی نمایش لذت‌بخشی از قدرت، قلدرمآبی، رجزخوانی و کری‌خوانی‌ها یا مجموعاً لذت‌های ممنوعه‌ی دنیای واقعی است که در پشت پرده وجود دارد و در طول بازی می‌توان تماشاگر و اجراکننده‌ی عناصر آن در جلوی صحنه بود. با این حال این نمایش از قدرت منجر به بی‌دفاع ماندن کسانی می‌شود که در جریان بازی برخورد آرام‌تری دارند. به منظور همسو کردن نظر اکثریت گاهی افراد به تمسخر شخصیت طرف مقابل متوسل می‌شود که این تمسخر از ویژگی‌های ظاهری گرفته تا نقاط ضعف و رویدادهای زندگی واقعی آن شخص را شامل می‌شود. یکی از آدمین‌ها می‌گفت: «خیلی زیاد توی کافه داشتیم. یه بار دوتا پسر دعوای خیلی بد افتادن و یکیشون قهر کرد و وسط بازی رفت و دیگه به بازی راهش ندادن و بازی از اول شروع شد. معمولاً بازی‌های حضوری زیاد سناریوهای نرمالی نیست. توش جرزنی ممکنه باشه. ممکنه جیغ و ویغ و به قول گفتنی صدا رو بالا بردن و نعره کشیدن باشه، تا اینکه قدرت خودت رو نشون بدی».

به نظر گروهی از افراد تکرار این اتفاقات در بازی‌هایی بخصوص خارج از بازی‌های حرفه‌ای، ارزش‌هایی را ایجاد می‌کنند که ضدا ارزش هستند. از زبان یکی از آنتی‌فن‌های بازی: «صفات بد هم مثل صفات خوب منتقل میشن. این بازی منتقل کننده صفات بده. با این که به درک این صفات در دیگران کمک میکنه ولی میسینی که برای پیروزی مجبوری که همچین صفاتی رو به کار ببری. اونجاست که این صفات رو خواه نا خواه کسب میکنی.»

اما بر سر این ارزش‌ها و ضد ارزش‌ها تفاهم وجود ندارد. صداقت گمشده در جامعه که به واسطه‌ی ریاکاری و تداوم دروغ در روابط اجتماعی (از سطوح خرد تا کلان) مورد چالش قرار گرفته، موجب شده که فحاشی به عنوان رفتار صادقانه به یک ارزش بدل شود. درحالی که این فحاشی به نوعی رفتار مقاومتی و خودمانی در مقابل رفتارهای چاپلوسانه و چرب‌زبانی و رفتارهای ریاکارانه به حساب می‌آید، اما تداوم آن موجب شده که به کلی زبان مکالمه و بحث‌های افراد با یکدیگر مخدوش شود. اینکه در نهایت کسی منظور حرف یکدیگر را برای حل مسائل متوجه نمی‌شود.

در نهایت خشونت فیزیکی در بازی کمتر اتفاق می‌افتد. از آنجا که ابزار اصلی این بازی ذهن و زبان است، خشونت کلامی و روانی بیشتر در آن دیده می‌شود. در صورت زیاده‌روی در آن بازی از آنچه که به عنوان فضای گفت‌وگو از آن می‌شناسیم، فاصله می‌گیرد.

## ۵. بحث و نتیجه‌گیری

در این نوشتار سعی داشتیم به مطالعه‌ی دو هدف پردازیم: پیوندی که میان بازی مافیا و زندگی واقعی در جامعه وجود دارد با تاکید بر پیامدهای آن.

آنچه از برآیند یافته‌ها در مورد هدف اول بدست آمد، نشان می‌دهد که بازی به فضای جایگزینی تبدیل شده است که افراد امکان‌های کنشگری خود را که توسط ضعف ساختاری در نهادهای اجتماعی سیاسی حذف یا نادیده گرفته شده، پی‌جویی می‌کنند. در فقدان گروه‌ها و روابط اجتماعی پایدار که منجر به احساس تنهایی، حقارت و عدم ارزشمندی درونی شده افراد توسط بازی هویت تازه‌ای برای امکان‌های گمشده‌ی خود در جامعه پیدا می‌کنند. جایگاه شهروندان در بازی برخلاف جامعه دارای ارزشمندی تلقی شده

است. به گونه‌ای که هرچقدر خود را در بازی به عنوان شهروند فعال و موثر می‌شناسند، در جامعه چنین تجربه‌ای را احساس نمی‌کنند.

با این حال یکی از وجوه مشترک تنوع کنش شهروندی است. طیف‌های متنوعی از کنش شهروندی قابل مشاهده است که شکل آن در بازی و جامعه از یکدیگر متاثر است؛ گاه به شکل واقعیت و گاه به شکل انتظاری که هنوز به خود جامعه‌ی عمل نپوشیده است. در این میان برای ایفای نقش و کنشگری (چه در بازی و چه در جامعه) هرکس برای حضور اجتماعی خود پرسونا‌هایی را انتخاب می‌کند تا با پنهان کردن ماهیت حقیقی خود بر دیگران تاثیر بگذارد.

اعتماد نیز از جمله موضوعاتی است که مورد توجه است. بی‌اعتمادی نسبت به دیگری از اتفاقات متداول در بازی است. چون اولین بحث‌ها با داشتن سوءظن به دیگری بر سر مافیایی بودن شکل می‌گیرد. هرچند همانطور که در نقل قول بازی‌کنندگان شنیدیم اعتماد و بی‌اعتمادی به طور همزمان در جریان بازی اتفاق می‌افتد. چرا که هم نیازمندیم به اعتماد برای شناسایی یکدیگر و حذف مافیا و برد شهر، و هم نیازمندیم به بی‌اعتمادی، تا از فریب‌های مافیا برای انحراف اذهان شهروندان آگاه مصون بمانیم. با این حال اگر بخواهیم در بازی نمایی از اعتماد ببینیم، معمولاً نوع آن از جنس اعتماد درون‌گروهی است. بنابراین آن تصوراتی که از اعتماد در بازی نمایان می‌شود و آسیب‌دیده است، پژوهش‌های مربوط به اعتماد اجتماعی در ایران را تایید می‌کند. به نوعی در عمق جامعه‌ی ایرانی نوعی از بی‌اعتمادی و روابط اجتماعی شکننده وجود دارد (سلیمانی بشلی، ۱۳۹۲). درحالی که کنشگری در راستای بهبود و دگرگونی اوضاع نیازمند داشتن حداقلی از اعتماد و همکاری‌های چندجانبه است.

به دنبال آن می‌توان گفت این بازی تا حدودی نمایانگر خودآگاه و ناخودآگاه فردی و جمعی جامعه است. آنچنان که عناصر آن به شکل‌های مختلف در بازی دیده می‌شود. علاوه بر مواردی که گفته شد، هراس از مسئولیت‌پذیری و هویت واقعی از جنبه‌های دیگر مسئله است که در کنار فرهنگ افراط و تفریطی عملکرد عموم افراد جامعه را به تصویر می‌کشد. از آنجا که دروغ ساختار اجتناب‌ناپذیر در بازی و جامعه به نظر می‌رسد، فضا برای دنبال کردن کنش‌های پنهانی باز است. این تصور که موفقیت در بازی و در جامعه در گرو دروغ‌گویی و ساختار جامعه نیز بر همین مبنا شکل گرفته است. به بیانی هرکس که در این

ساختار قرار می‌گیرد ناچار به پنهان‌کردن و نوعی از نقش بازی کردن است. چرا که غیر از این در ازای گفتن حقایق جایی نداشته و معمولاً طرد می‌شود.

این جلوه‌ها از پیوند بازی و زندگی واقعی فراتر از ایران در نسبتی با وضعیت جهانی نیز قرار می‌گیرد. نتایج پژوهش نشان داد که در میان بازی‌کنندگان که عموماً نسل نو/جوانان را تشکیل می‌دهند، نوعی از بدبینی و ناامیدی به سیاست و تمام گفتمان‌های سیاسی وجود دارد. این تصور که جهان توسط گروه کوچکی از مافیای اداره می‌شود، افراد در تعیین سرنوشت خود هیچ نقشی ندارند، همه جا اثری از ساختار قدرتی است که خود را سفیدنما نشان می‌دهد. این نوع نگاه گرچه گفتمان‌های سیاسی موجود را به نقد کشیده و عاجز بودن خود را از گفتمان‌های تکراری نشان می‌دهد و به دنبال دیدگاهی تازه از امر سیاسی می‌گردد، اما همزمان به نوعی از بی‌تفاوتی و بی‌ارادگی منجر می‌شود. در این راستا گرچه می‌خواهد عرصه‌ی سیاست امروز را از ابتدالی که به آن دچار شده برهاند، اما دوباره در ابتدالی دیگر گیر می‌افتد؛ اینکه ساختار قدرت همیشه توسط مافیای تسخیر شده و عرصه‌ی سیاسی برای پیگیری نیازهای جامعه و مسائل اجتماعی تهی از معناست.

در مورد هدف دوم پژوهش نیز دریافتیم که بازی حاصل پیامدهایی است که شناخت هر کدام از این پیامدها می‌تواند هر فرد یا گروهی را در پیگیری اهدافی که به واسطه‌ی بازی تعریف می‌کند، یاری رساند.

بازی مافیا در تقویت مهارت‌های فردی اجتماعی و همچنین در بالا بردن روحیه‌ی انجام کارهای گروهی موثر عمل کرده است. از این جهت این بازی می‌تواند برای مریبان تربیتی و پرورشی به عنوان تسهیلگر و کسانی که قصد افزایش این مهارت‌ها در خود و یا گروه‌شان را دارند، راهگشا باشد. ضعف در انجام کارهای تیمی و فقدان روحیه‌ی مختص به کار گروهی در ایران می‌تواند از جمله دلایلی باشد که اهمیت انجام چنین بازی‌هایی را پررنگ می‌کند. همچنین ظرفیت‌هایی که درون این بازی دیده شده، نشان می‌دهد گسترده‌ی بازی مافیا و سیالیت زمانی و مکانی این بازی در تقویت حوزه‌ی عمومی و به دنبال آن تقویت تفکر انتقادی نقش داشته است. این بازی توانسته تکثر فرهنگی اجتماعی و طیف‌های مختلف شخصیتی نژادی قومی سیاسی عقیدتی جنسیتی و... را درون خود جای دهد. در این میان افراد با این تنوع فکری دور هم جمع شده، الگوی روابط خود را براساس مفاهیم و درک متقابل پیش می‌برند و در جریان روند بازی با یکدیگر بحث می‌کنند. گاه این موضوع بخاطر وجوه اجتماعی اش (زمانی که نگرش و رفتارهای زندگی واقعی افراد در

انتخاب‌ها و تصمیم‌گیری‌های داخل بازی نیز دخیل هستند) تا بحث‌های خارج از بازی را هم شامل می‌شود.

نسبی‌گرایی (Relativism) از دیگر پیامدهایی است که در بازی برجسته است. بازی در تعبیری جدال گروه خیر و شر را نمایش می‌دهد. اما نقش‌های متفاوت در بازی مافیا موجب شده همه چیز فراتر از دوگانه‌ی خیر و شر مثل یک گستره‌ی نامعلوم به نظر برسد. نتایج تحقیق نشان داد رویکرد نسبی‌گرایی در مفاهیم مختلفی از جمله اخلاق، قدرت، جنسیت وجود دارد. گرچه عموماً به این دیدگاه اشکالاتی وارد می‌کنند (اینکه نسبی‌گرایی منجر به ایجاد خشونت می‌شود) اما با توجه به تجربه‌هایی که نشان از وجود تعصبات فکری در عموم حوزه‌ها دارد، می‌توانیم بگوییم رویکرد نسبی‌گرایی در بازی، در جهت تقویت نگاه انتقادی به امور ثابت و در زدودن دگم‌اندیشی و درک تفاوت‌ها کمک‌کننده بوده است.

در بخش‌های قبلی متوجه شدیم در بازی نوعی از بدبینی به تمام گفتمان‌های سیاسی وجود دارد. به دنبال این دیدگاه در بازی که گاه اشکالی از گفتمان مافیایی (نمایش رفتار قبیله‌ای، انتقام‌جویی، جان‌فدایی) را نمایان می‌کند، بیشتر شبیه به توجیهی عمل کرده که بر همه‌ی حوزه‌ها فراقلمی می‌شود. در اینجا بی‌اعتمادی به همه چیز از جمله عرصه‌ی سیاست و نسبت دادن همه‌ی مسائل به عامل بیرونی منجر به پدیده‌ای شده که از آن به عنوان سیاست‌زدگی یا سیاست‌گریزی (Apoliticalism) تعبیر می‌کنند. چنانچه این سیاست‌گریزی صرفاً بخاطر بی‌تفاوتی نیست و می‌تواند ناشی از احساس سرخوردگی از فضای سیاست و امر سیاسی در جامعه باشد. همچنین ممنوعیت و سکوتی تحمیلی که افراد را دلزده از تعیین سرنوشت خود در این فضا نگه می‌دارد.

از جمله پیامدهایی که در بازی مافیا می‌توان به آن اشاره کرد سطحی شدن مکالمات روزمره و تحلیل‌ها، و همچنین سطحی انگاشتن انسان مستقل در بازی است. تاکنون به ابعادی از بازی که منجر به تقویت تفکر تحلیلی، به چالش کشیدن ذهن، نقد ساختار قدرت، کاربردی بودن آموزشی آن برای زندگی روزمره و تعاملات اجتماعی و... شده، اشاره کرده‌ایم. اما بازی برای کسانی که زندگی فردی اجتماعی خود را نزدیک به فضای بازی می‌یابند و همه چیز را با این معیار مورد سنجش قرار می‌دهند، افتادن در مسیری است که حل مهم‌ترین مسائل اجتماعی را با راهکارهای نه چندان راهگشا یکسان می‌انگارند. به

نوعی هر چه در بازی کنشگری فعال و معنادار است و فقدان‌های درون جامعه در بازی پر می‌شود، اما به محض ورود به دنیای واقعی افراد از حل مسائل مهم باز می‌مانند.

ذهن و زبان از عناصر اصلی هستند. از این جهت گاه به تبعیت از شرایطی که بازی تحمیل می‌کند و گاه به تبعیت از خشمی که در درون جامعه حاکم است و در بازی تخلیه می‌شود، بازی مافیا به سمت خشونت‌های کلامی روانی سوق پیدا می‌کند. انواع مصداق‌های قلدری و پرخاشگری که در جزئیات مکالمه‌ها مشخص است، بیش از اینکه برای بازی‌کنندگان زبانی برای مکالمه ایجاد کند، آن‌ها را در حل تعارضاتی که در گفت‌وگو مرسوم است، به یک بی‌زبانی می‌رساند. گاهی این خشونت‌های کلامی منبعث از شرایط اجتماعی فرهنگی است و این نوع از کلام به عنوان رفتار مقاومتی در برابر ریاکاری‌های متداول و گسترده عمل می‌کند.

از دیگر موارد پیامدی می‌توان به تبدیل شدن خود بازی به نمایشی نمادین از جایگاه اجتماعی اقتصادی افراد اشاره کرد. بازی معرف جایگاه اجتماعی و طبقات شده (واقعی یا غیرواقعی) که بازی‌کنندگان معمولی هم برای پیوستن به این جایگاهی که تعریف‌کننده منزلت اجتماعی اقتصادی است، سعی در تقلید آن دارند. مثلاً همانطور که گفته شد در بعضی از بازی‌ها خرج کردن توسط یک نفر در کافه‌هایی لوکس می‌تواند نشانی از قدرت ثروت او در جمع برای جلب توجه دیگران باشد.

این نتایج می‌تواند برای طراحان بازی در ساماندهی سناریوها جهت دگرگونی اثرات منفی و یا پایداری اثرات مثبت کمک‌کننده باشد. آن‌ها می‌توانند با طراحی سناریوهای خود شکاف‌های موجود در جامعه را مورد مذاقه قرار داده و به تمرین و رفع آن برای زیست بهتر کمک کنند. همچنین به واسطه‌ی مقولات بدست آمده، مسئولان مربوطه در حوزه‌ی سیاست‌گذاری فرهنگی می‌توانند به واسطه‌ی بازی‌ها به درک بهتری از تنوع سبک زندگی نسل‌ها برسند. از آنجا که بازی‌ها از جمله بازی مافیا سبک‌های متنوعی از زندگی را در درون خود جای می‌دهد، این تنوع و گستردگی را به رسمیت شناخته و ظرفیت‌های آن را مورد تشویق و تقویت قرار دهند. همچنان که به این واسطه می‌توانند معضلات جامعه و مطالبات نسلی را در درون بازی‌ها جست‌وجو کنند و به درک بهتری از دیدگاه‌ها و خواسته‌های آنان برسند. از آنجا که در این پژوهش شاهد فراقنی ضعف‌های ساختاری و خلاهای جامعه به درون بازی بودیم، مسئولان حوزه‌های مربوطه از طریق بازی می‌توانند به

شناختی از فقدان و ضعف نهادهای اجتماعی سیاسی و امکان‌های کنشگری موثر و بن‌بست‌های مربوط به آن دست پیدا کنند.

## پی‌نوشت‌ها

۱. کهن‌ترین تمدن شرق با قدمت شش هزارساله.
۲. آجرهای قزاقی جزو مصالح سنتی هستند. قزاق‌ها در زمان ورودشان به ایران، برای ساخت سربازخانه‌ها از این نوع آجر استفاده می‌کردند که بعدها به نام آجر قزاقی معروف شد.
۳. نگارنده: این خاطرات به واسطه‌ی گفتگوها و نقل قول‌هایی که از زبان مادر بزرگم کبریا، خاله‌اش خاتونی، و ماجون بگم، و مادرم زهریا در آران و بیدگل شنیده‌ام، ثبت شده است.
۴. با این حال چیزی که در کلیه سناریوها مشترک است، رقابت میان مافیا و شهروندان است. تلاشی که شهروندان باید برای پیدا کردن یکدیگر و شناسایی و حذف مافیا از شهر داشته باشند. در محدود سناریوهایی شخصیت مستقل را داریم. اعضای مستقل در بازی مافیا کلاسیک جوکر و کیلر هستند. جوکر یک شخصیت مستقل در بازی مافیا است و فعالیت‌های خود را در فاز روز انجام می‌دهد. اگر در فاز روز با اکثریت آرا از بازی خارج شود، به تنهایی برنده بازی محسوب می‌شود. این بازیکن مستقل باید توانایی برنده شدن در مقابل شهروندان و مافیا را اثبات کند، و برای شهروندان و مافیا چالش فراهم می‌کند تا او را از بازی حذف کنند. کیلر یک نقش مستقل در بازی مافیا دارد و فعالیت خود را در فاز شب انجام می‌دهد. هر شب توسط گرداننده بازی بیدار می‌شود و یک حق تیر به دست می‌آورد. او می‌تواند هر فردی را، مهم‌تر از اینکه شهروند یا مافیا باشد، بکشد. هدف اصلی کیلر ایجاد تعادل در تعداد شهروندان و مافیا است. اگر تمام اعضای مافیا حذف شوند، باید تا انتهای بازی داخل بازی بماند تا برنده شود.
۵. مطالعات بازی، همچنین به عنوان ludology شناخته می‌شود. مطالعه بازی‌ها، شامل عمل انجام آن‌ها، بازیکنان و فرهنگ‌های اطراف آن‌ها است. این رشته مطالعات فرهنگی است که به مطالعه انواع بازی‌ها در طول تاریخ می‌پردازد (Karpatschof, 2013).
۶. سرزمین بازی «دیاری است که ساکنانش سرگرم برپا داشتن آیین‌ها و استفاده از واژه‌های مقدس و چیزها هستند، هرچند معنا و هدف آن‌ها را فراموش کرده‌اند... به واسطه‌ی فراموشی رابطه‌ی امر مقدس را با تقویم و ریتم دوره‌ای زمان می‌رهانند، در بازی انسان خود را از قید زمان مقدس می‌رهاند، و آن را در دل زمان انسانی به فراموشی می‌سپارد».
۷. با این حال در پرانتز این موضوع را هم اضافه کنیم که در روش‌شناسی موردنظر خیلی قائل به جدایی روش تفسیری و انتقادی نیستیم. همانطور که در ارجاعات پیشین (رویکرد کارسپیکن) مشخص است، در روش مردم‌نگاری انتقادی نیز فرایند تفسیر مستتر است. به عبارتی دیگر مردم‌نگاری انتقادی

- در درون خود روش تفسیری را داراست و گرچه در تعاریف و تحلیل داده‌ها تفاوت وجود دارد اما در «روش» به نظر می‌رسد منفک کردن مردم‌نگاری انتقادی از مردم‌نگاری تفسیری بی‌معناست. شاید در تفسیر، روش انتقادی جایی نداشته باشد اما در روش انتقادی، تفسیر نیز دارای جایگاه است.
۸. مشاهده‌ی میدانی به عنوان ناظر شناسا در دو کافه در آمل و اصفهان صورت گرفته و مشاهدات به عنوان ناظر بیرونی در کافه‌ها، خوابگاه، دانشگاه، پارک‌ها و... بوده است.
۹. برای دستیابی به جزئیات نوشته‌ها خوانندگان می‌توانند به متن اصلی پایان‌نامه با عنوان «مطالعه‌ی مردم‌نگارانه‌ی نقش‌ها، کنش‌ها و تفسیر جوانان از بازی مافیا» مراجعه کنند.
۱۰. اینکه فعالیت آن‌ها کاذب است یا فایده‌مند، یا اینکه گاهی انفعال هم در جایگاه امری فعالانه قرار می‌گیرد، مربوط به محتوای عملکردهاست که در اینجا موضوع نوشته نیست.
۱۱. می‌توان معنای درونی کنش را از نحوه عمل کنشگران دریافت و پاسخ متناسب ارائه داد. [نویسنده: سلیمانی بشلی]
۱۲. ناشی از نوعی ترس و هراس اخلاقی-اجتماعی است که مانع بروز احساسات واقعی و عقاید و افکار واقعی است. [نویسنده: سلیمانی بشلی]
۱۳. به این معنی که در آن قابلیت عمل مستقیم و برداشت درست از کنش طرف مقابل وجود ندارد. [نویسنده: سلیمانی بشلی]
۱۴. براساس تعریف سازمان توسعه و همکاری‌های اقتصادی اروپا، تعارض منافع یا تزامم منافع (Conflict of interest) عبارت است از «تعارض بین وظایف عمومی و منافع خصوصی یک مامور رسمی که در آن، منافع خصوصی مامور رسمی می‌تواند به طور ناروا انجام وظایف و مسئولیت‌های رسمی‌اش را تحت تاثیر قرار دهد» (انصاری، ۱۴۰۱: ۳۰۰).

## کتاب‌نامه

- آگامبن، جورجو (۱۹۹۳). کودکی و تاریخ، درباره‌ی ویرانی تجربه. ترجمه‌ی پویا ایمانی (۱۳۹۰). نشر: مرکز.
- اکبری، حکیمه (۱۳۸۵). تاثیر بازی‌های بومی و محلی بر رشد مهارت‌های حرکتی بنیادی پسران ۷-۹ سال. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه تربیت مدرس.
- انصاری، باقر (۱۴۰۱). مدیریت تعارض منافع در بخش عمومی. فصلنامه‌ی مطالعات حقوق عمومی. ۲۵(۱). ۲۹۷-۳۲۱.
- ایلچی‌زاده، نازلی. اقدسی، محمدتقی. زمانی ثانی، سید حجت (۱۴۰۰). تأثیر بازی‌های بومی-محلی بر جنبه‌های رشد اجتماعی و سلامت روانی دانش-آموزان دختر ۱۲-۱۴. مطالعات روان‌شناسی ورزشی. شماره ۳۵. ۲۹۷-۳۱۶.

### مطالعه مردم‌نگارانه بازی مافیا ... (سید قاسم حسینی و دیگران) ۴۳۳

- بخشی، حامد (۱۳۸۹). تحلیل جامعه‌شناختی بازی‌های نوجوانان شهر مشهد. مجله مطالعات اجتماعی ایران. شماره ۴. ۱۸-۱.
- بوستانی، مهدی. پولادی، کمال (۱۳۹۶). بررسی عناصر تشکیل‌دهنده حوزه عمومی در اندیشه هابرماس. فصلنامه تخصصی علوم سیاسی. ۱۳(۳۸). ۲۱-۴۲.
- بهار، محمدتقی (۱۳۱۳). بازی‌های ایرانی. تعلیم و تربیت. سال ۴. شماره ۱۱. ۶۴۷-۶۴۱.
- بلوکباشی، علی (۱۳۹۳). قهوه خانه و قهوه‌خانه نشینی در ایران. تهران: دفتر پژوهش‌های فرهنگی.
- حاجی حیدری، سهیلا. روحانی، علی (۱۳۹۸). مطالعه جامعه‌شناختی پیامدهای عاملیت مضاعف و حداکثرسازی سود در شرکت‌های بازاریابی هرمی، مردم‌نگاری انتقادی. پژوهش‌های راهبردی مسائل اجتماعی ایران. شماره ۴. ۵۶-۳۷.
- راوندی، مرتضی (۱۳۵۷). تاریخ تحولات اجتماعی (سه جلد در یک مجلد). انتشارات: امیرکبیر.
- سلیمانی بشلی، محمدرضا (۱۳۹۲). تبیین جامعه‌شناختی جامعه ایرانی، تئوری جامعه کدر یا شفاف. همایش کنکاش‌های مفهومی و نظری درباره جامعه ایران. شماره ۲.
- شیرانی بیدآبادی، عزت. بهیان، شاپور. هاشمیان فر، سیدعلی (۱۳۹۶). تأثیر خرده‌فرهنگ بازی‌های رایانه‌ای بر رفتارهای جامعه‌ستیز نوجوانان دبیرستانی شهر اصفهان در سال ۹۵. مطالعات فرهنگ - ارتباطات. شماره ۷۲. ۲۲۳-۱۸۵.
- طاهرخانی، ستاره (۱۳۹۰). درآمدی بر نظریه‌ی بازی. فصلنامه سیاست خارجی. ۲۴۲-۲۲۰.
- غفوری، فرزاد. اسماعیلی، محسن. سهرابی، پوریا (۱۳۹۸). مطالعه تطبیقی همبستگی و قرابت ورزش‌های سنتی و بازی‌های بومی، محلی ایران و چندین کشور منتخب جهان. پژوهش‌های کاربردی در مدیریت ورزشی. ۳(۳۱). ۸۸-۸۱.
- فوکو، میشل (۱۹۶۱). تاریخ جنون. فاطمه ولیانی (۱۳۸۵). نشر: هرمس .
- قادرزاده، امید. رستمی‌زاده، شیرزاد (۱۴۰۰). مردم‌نگاری انتقادی طرد اجتماعی و خشونت‌ورزی در میدان مدرسه (مورد مطالعه: دانش‌آموزان مدارس متوسطه دوم پسرانه شهر سمنان). مطالعات و تحقیقات اجتماعی در ایران. دوره ۱۰. شماره ۳. ۹۱۷-۸۸۷.
- ماکیولی، نیکولو. شهریار. ترجمه‌ی داریوش آشوری (۱۳۸۸). نشر: آگاه.
- مائورا، فرانس (۲۰۰۸). مطالعات بازی: فرهنگ و بازی از آغاز تا امروز. ترجمه‌ی حمیدرضا سعیدی (۱۳۹۸). نشر: نو.
- مجملی رنانی، حدیث. روحانی، علی (۱۴۰۰). اجاره‌نشینی در اصفهان؛ یک مردم‌نگاری انتقادی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه یزد.
- محمدپور، احمد (۱۳۹۶). روش تحقیق معاصر در علوم انسانی. انتشارات ققنوس. ۵۲۸-۱.

تقوی، محمدرضا. مرید السادات، پگاه. فتاحی، احدالله. عبادیان، مهشاد (۱۳۹۲). ارزیابی جایگاه بازی‌های بومی محلی در مناطق روستایی (نمونه موردی دهستان میانکاله شهرستان بهشهر). برنامه‌ریزی و آمایش فضا. ۴(۸۲). ۱۱۲-۱۲۸.

ندرلو، بیت‌الله. (۱۳۹۰). نظریه‌ی بازی‌های زبانی ویتگنشتاین: یک نظرگاه فلسفی پست مدرن درباره‌ی زبان. غرب‌شناسی بنیادی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی. ۱۰۰-۸۷.

نیوتون، جن. صفحه‌های بازی در آثار کشف‌شده‌ی جیرفت. ترجمه‌ی خشنود شریعتی، آذین (۱۳۸۶). آینه خیال. شماره ۲. ۷۸-۸۳.

Carspecken, Phil Francis (1996). Critical ethnography in educational research, A Theoretical and Practical Guide. 1-223.

Friedl, Erika (1989). The Women of Deh Koh: Lives in an Iranian Village. Penguin Books.

Habermas, Jürgen. Lennox, Sara. Lennox, Frank (1974). The Public Sphere: An Encyclopedia Article (1964). New German Critique. (3). 49-55.

Handelman, D. (2001). Play, Anthropology of. International Encyclopedia of the Social & Behavioral Sciences. 11503-11507.

Ibraheem, S. Zhou, G. Denero, J. (2022). Putting the Con in Context: Identifying Deceptive Actors in the Game of Mafia. Association for Computational Linguistics. 158-168.

Karpatschof, B. (2013). Play, But Not Simply Play: The Anthropology of Play. Children's Play and Development. 251-265.

Kennes, N. (2022). Wittgenstein's Concept of Language Game: A Critical Discourse. Abraka Humanities Review. 12(1). 106-114.

Leisterer-Peoples, S.M., Ross, C.T., Greenhill, S.J., Hardecker, S., Haun, D.B.M. (2021). Games and enculturation: A cross-cultural analysis of cooperative goal structures in Austronesian games. *PLoS ONE*. 16(11). 1-20.

Malaby, T.M. (2007). Beyond Play: A new Approach to Games. *Games and Culture*. 2(2). 95-113.

Mayra, Frans (2008). An Introduction to Game Studies. 1-196.

Migdał, Piotr (2013). A mathematical model of the Mafia game. *arxiv math*. 1-18.

Roberts, John M. Arth, Malcolm J, Bush, Robert R. (1959). Games in Culture. *American anthropologists*. 61(4). 597-605.

Ross, Don (2024). Game Theory. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*.

Ri, H. Xiaohan, K. Khalid, M. Lida, H. (2022). The Dynamics of Minority versus Majority Behaviors: A Case Study of the Mafia Game. 13(3). *Information*. 1-13.

Safa-Isfahani, K. (1980). Female-Centered World Views in Iranian Culture: Symbolic Representations of Sexuality in Dramatic Games. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*. 6(1). 33-53.

مطالعة مردم‌نگارانه بازی مافیا ... (سید قاسم حسنی و دیگران) ۴۳۵

Simpson, j. elias, v (2011). Choices and Chances: The Sociology Role-playing Game—The Sociological Imagination in Practice. *Teaching Sociology*. 39(1).42-56.

Winardy, g. septiana, e (2023). Role, play, and games: Comparison between role-playing games and role-play in education. *Social Sciences & Humanities Open*. (1)8.1-9.

Yaho,e (2008). A Theoretical Study of Mafia Games. *arXiv*. 1-18.