گزارش

سهیلا نوری
خبرنگار

نگاهی جامعه شناسانه به بازی محبوب این روزهای دورهمی ها

تب مافیا در ایران

هنوز استاد نرسیده و وقت خوبی برای «مافیا» است. دختر و پسرهای دانشجو صندلی‌ها را دور تا دور چیده‌اند و به محض تعیین نقش، بازی داغ می‌شود. آنچنان پرشور و حرارت بازی را دنبال می‌کنند که متوجه ورود استاد نمی‌شوند. این تصویر مشترکی از دورهمی اغلب نوجوانان و جوانانی است که «مافیا» برای آنها از نان شب هم واجب‌تر شده است؛ یک بازی خاکستری که باید آن را از بعد رفتاری، روانشناختی و جامعه‌شناسی زیر ذره‌بین برد.

واقعیت این است که بازی در سبک زندگی افراد تأثیرگذار است به گونه‌ای که هر نسل بنا به اقتضائات ذهنی و روانی خود سبک خاصی از بازی را دنبال می‌کند چراکه نظام قواعد بازی با نظام هویتی و شخصیتی افراد در ارتباط است. البته باید این نکته را هم مد نظر قرار داد که شبکه‌های اجتماعی در این میان بسیار مؤثر هستند و در یک بازه زمانی معین، ردپای بازی‌های خاص را در جمع‌های مختلف از مراکز دانشجویی تا خانواده‌ها و دورهمی‌ها نمایان می‌سازد و به این ترتیب روندهایی در جامعه ایجاد می‌شود که به یک ترند (موضوعی که در کوتاه‌مدت مورد گرایش و علاقه مردم قرار می‌گیرد) تبدیل خواهد شد.

دکتر علی‌اصغر عباسی اسفجیر آسیب‌شناس اجتماعی و عضو هیأت علمی دانشگاه با این اعتقاد که بازی نقش حائز اهمیتی بر کنشگری افراد جامعه دارد، می‌گوید: «در جامعه سنتی ایران و در میان نسل‌های قبل به وضوح شاهد بودیم که تنوعی از بازی‌های فردی و گروهی در عین پاسخ دادن به رویکرد اوقات فراغت، افراد را به سمت یادگیری، هویت‌یابی و انواع رشد عاطفی، شناختی و اجتماعی سوق می‌دادند. این درحالی است که بازی‌های نسل جدید، کمتر چنین رویکرد و نیازی را پاسخ خواهند داد.»

بازی‌های نسل جدید و به طور مشخص بازی «مافیا» را نمی‌توان یک بازی سیاه دید چراکه به گواه نوجوانان و جوانان امروز ایران و جهان، این بازی محبوب در نزد آنان، قدرت تجزیه و تحلیل و اعتماد به نفس را افزایش داده است.

این موضوع قابل توجه از منظر دکتر عباسی اسفجیر هم تأیید شده است به طوری که این آسیب‌شناس اجتماعی می‌گوید: «بازی مافیا به نوعی، تمرین یک کار تیمی است و در قالب یک بازی بار یادگیری اجتماعی را به دوش خواهد کشید، به این معنا که بازیگران مافیا طی این بازی نه تنها کار تیمی را می‌آموزند که در ذات این بازی مهارت توجه، دقت، سخنوری، تصمیم‌گیری سریع، تشخیص زبان بدن و اعتماد به نفس نهفته است و کنشگران این بازی محبوب به این مهارت‌های اجتماعی مجهز خواهند شد.

پیدا و پنهان مافیا

با وجود مواردی که مطرح شد، نمی‌توان «مافیا» را یک بازی سراسر مثبت و آموزنده قلمداد کرد چرا که مؤلفه‌های موجود در این بازی پشت پرده‌ای را رقم خواهد زد که در بعد فردی حامل پیام‌هایی پنهان و با قواعد و سازکار این بازی در ارتباط مستقیم است. به معنای ساده‌تر فردی که می‌تواند در این بازی محبوب به‌طور حرفه‌ای دروغ بگوید، با دقت زیاد تهمت بزند، دیگران را فریب دهد و به گونه‌ای نقش مافیایی خود را بازی کند که سایر بازیگران نقش او را باور کنند، عملاً وارد فضایی شده است که در آن فرد هرچه بهتر دروغ بگوید و در اتهام زدن قوی‌تر عمل کند، به همین نسبت هم باورپذیرتر و از قضا حرفه‌ای‌تر ظاهر خواهد شد.

دکتر عباسی برای واکاوی این فضا که بازیگران آن به قطعیت می‌دانند با دروغ‌های واضح، مسائل غیرواقعی را به عنوان واقعیت به یکدیگر تحمیل می‌کنند، به سلامت اجتماعی اشاره می‌کند و می‌گوید: «در بستر جامعه‌شناسی همواره این نظریه وجود دارد که وقتی افراد می‌خواهند نقش بازی کنند، یک نقاب با محوریت دروغ و اتهام به چهره می‌زنند که آدرس غلط از درون آنها می‌دهد و به این ترتیب وضعیت سلامت اجتماعی را به مخاطره می‌اندازد، بر همین اساس مادامی که افراد نقش‌های متفاوتی از آنچه که ذات و جوهره‌شان را تشکیل می‌دهد بازی کنند، به مرور زمان این نقاب‌ها بخشی از ناخودآگاه‌شان می‌شود که بر خودآگاه آنها تأثیر می‌گذارد و مدام حرفه‌ای‌تر می‌شوند که در این صورت و تا زمانی که به دنیا با این عینک نگاه کنند انتخابات، انتظارات و رفتار آنها تحت تأثیر قرار خواهد گرفت.

در همین خصوص «زیگموند فروید» بنیان‌گذار دانش روانکاوی اعتقاد داشت رفتارهای ما بخش عمده‌ای از آن چیزی است که نمی‌بینیم و با ارائه نظریه کوه یخ بر همین ویژگی ذهن انسان اشاره داشت، موضوعی که «کارل گوستاو یونگ» با ارائه یکی از معروف‌ترین مفاهیم روان‌شناسی با عنوان ناخودآگاه جمعی، به این واقعیت پرداخته است که وقتی ناخودآگاه‌های فردی کنار هم جمع می‌شوند ناخودآگاه جمعی شکل خواهد گرفت.»

دکتر عباسی با اشاره به اینکه سال‌هاست ایثار، صداقت و سایر آموزه‌های اخلاقی در میان افراد جامعه به عنوان یک فضیلت مورد تأیید است، با نگاهی بر نظریه «یونگ»، تأکید می‌کند: «باید نگران این موضوع بود که دروغگویی حرفه‌ای، فریب دادن و کنترل زبان بدن، جای سایر آموزه‌های نظام اخلاقی - تربیتی را بگیرد و افراد از انسان‌های متعادل فاصله بگیرند و ناخودآگاه‌های جمعی به تولید پارامترهایی منجر شوند که با واقعیت انسان‌های سالم تفاوت خواهد داشت.»

چالش میان رفاقت و خیانت

«حدیث و مهتاب» از دوره دبیرستان با هم دوست هستند. حالا که ۲۳ سال دارند، با مرور روزهایی که از دوستی‌شان می‌گذرد، اتفاقاتی را به خاطر می‌آورند که باعث شد هرچه از عمر دوستی آنها گذشت، عمق آن بیشتر شود. «بازی مافیا» یکی از آن اتفاقات است؛ سال قبل با گروهی از دوستان‌شان که همیشه پای ثابت «مافیا» بودند، چیزی شبیه یک لیگ تشکیل دادند و یکی از کافه‌های شرق تهران پاتوق آنها شده بود. هر روز غروب بعد از دانشگاه آنجا جمع می‌شدند و صاحب کافه خوشحال از اینکه مشتری‌هایش شور و هیجان را با خودشان آوردند، بدون نگرانی از اینکه سر و صدای زیاد بازی، بعضی از مشتری‌ها را براند، با کمال میل صندلی‌های انتهای کافه را به آنها اختصاص می‌داد؛ او می‌دانست بازی این اکیپ آنقدر داغ می‌شود که تا آخر شب، مدام سفارش می‌دهند و رفتن بعضی از مشتری‌ها را جبران می‌کنند.

مهتاب از آن روزها و اتفاقات آن اینطور تعریف می‌کند: «لیگ با گروهی از دوست‌های مثلاً فابریک کلید خورد که تا قبل از آن فکر می‌کردیم خیلی پایه و صادق هستند، اما هرچه جلوتر رفتیم، نقش‌های بازی مافیا یک بهانه شد برای اینکه آن دوست‌ها را بهتر بشناسیم و متوجه بشویم تعدادی از آنان نه فقط در نقش‌های مافیایی بلکه در واقعیت هم به راحتی فریب می‌دهند و دوستان‌شان را می‌فروشند. آنجا بود که متوجه شدیم مثل نقل و نبات دروغ گفتن جزئی از ویژگی‌های یکی از دوست‌هایی بود که همیشه نقش یک آدم صادق را بازی می‌کرد.»

نقش کلیدی رسانه

به قول مافیابازها یکسری فکت وجود دارد که نشان می‌دهد نگرانی‌های پس پرده این بازی بیجا و بی‌جهت نیست. مثل نقش دکتر که در واقع پزشک شهر است و کار او نجات اعضای تیم شهر است که در شب توسط مافیا به قتل می‌رسند.

نقش او از سایر شهروندان مهم‌تر است چرا که به‌طور مستقیم می‌تواند در کار اعضای مافیا دخالت کند و نجات‌دهنده شهر باشد، اما همین نقش نجات‌بخش هم با انتقاداتی همراه است؛ دکتر شهر قدرت آن را دارد که هر کسی را صلاح بداند بکشد یا زنده کند و ارائه این قدرت ماورایی به دکتر شهر که در نقش مقابل رئیس مافیا قرار می‌گیرد و تیر او را خنثی می‌کند، سناریو را به سمت و سویی می‌برد که بنا بر اندیشه «فوکو» فردی که قدرت و آگاهی دارد، این توانایی را خواهد داشت که دیگران را تحت تأثیر قرار دهد و آنها را در مسیر خواسته‌های خود هدایت کند.

دکتر عباسی اسفجیر این موضوع مهم را آنجایی قابل تأمل می‌داند که کودک و نوجوان یک جامعه خوراک فرهنگی و اجتماعی مناسبی نداشته باشد و این معیارها را برتر در نظر بگیرد و گمان کند کنشگران با این ویژگی‌های برتر موفق هستند.

در این موقعیت فرزندان به سمتی پیش می‌روند که معیارهای موفق و ناموفق در نظر آنها تغییر خواهد کرد و بازتولید این فضا، نسل نو را دچار بیگانگی و تعارض خواهد کرد و کلیدواژه‌های آن در زندگی تغییر خواهد کرد به گونه‌ای که فریب، دروغ، اتهام و سایر آموزه‌های منفی بازی مافیا برای آنان عادی و تکرارپذیر خواهد شد.

این آسیب‌شناس اجتماعی و عضو هیأت علمی دانشگاه، نقش رسانه‌ها و مطبوعات را از این جهت که با آگاه‌سازی فارغ از بزرگنمایی می‌توانند تعریف انسان مطلوب را تغییر دهند، بسیار مؤثر و راهگشا می‌داند.

عکس: ایسنا

> بازی‌های نسل جدید و به طور مشخص بازی «مافیا» را نمی‌توان یک بازی سیاه دید چراکه به گواه نوجوانان و جوانان امروز ایران و جهان، این بازی محبوب در نزد آنان، قدرت تجزیه و تحلیل و اعتماد به نفس را افزایش داده است

جدول سودوکو

ارقام ۱ تا ۹ را طوری در خانه‌های سفید قرار دهید که هر رقم در سطرها، ستون‌ها و مربع‌های کوچك ۳ در ۳ یکبار دیده شود

۴۶۶۳

آسان

۲	۶				۱	۸	۷	
					۹			۲
۵	۸			۶		۴		
			۳	۵			۴	۶
	۳		۶	۱	۴		۹	
۶	۴			۹	۲			
		۶		۷			۳	۸
۱			۹					
	۵	۸	۴				۶	۷

متوسط

					۱		۶	
	۴	۲		۳	۹		۸	
۶				۷	۲			۳
							۱	۲
۲			۳	۱	۴			۸
۱	۳							
۳			۱	۸				۶
	۷		۹	۲		۵	۳	
	۲		۵					

سخت

				۴	۸			۱
	۵	۲				۹	۳	
		۵		۶			۲	۳
۲				۸				۴
۱	۶			۲		۷		
	۹	۳				۲	۱	
۸			۹	۱				

خیلی سخت

	۷		۲			۸		
		۵		۹		۳		
								۲
۵					۱	۲	۴	
			۶		۳			
	۶	۱	۴					۷
۹								
		۳		۸		۴		
		۴			۶		۱	

حل جدول سودوکو شماره ۴۶۶۳

آسان

۸	۶	۱	۳	۲	۴	۷	۵	۹
۴	۲	۵	۹	۷	۶	۱	۸	۳
۷	۳	۹	۵	۸	۱	۶	۲	۴
۱	۷	۸	۴	۶	۲	۳	۹	۵
۵	۹	۴	۷	۳	۸	۲	۶	۱
۶	۸	۳	۲	۹	۵	۴	۱	۷
۹	۱	۲	۶	۵	۳	۸	۷	۴
۳	۴	۶	۸	۱	۷	۹	۵	۲
۸	۵	۷	۱	۴	۹	۶	۳	۱

متوسط

۷	۱	۸	۶	۳	۵	۹	۴	۲
۶	۴	۲	۸	۷	۹	۱	۳	۵
۳	۵	۹	۴	۱	۲	۷	۸	۶
۴	۶	۱	۷	۸	۳	۲	۵	۹
۸	۳	۵	۲	۹	۶	۴	۷	۱
۱	۷	۶	۹	۴	۸	۳	۲	۵
۵	۹	۴	۳	۲	۷	۸	۱	۶
۲	۸	۳	۱	۶	۴	۵	۹	۷
۹	۶	۷	۵	۸	۱	۲	۴	۳

سخت

۹	۶	۲	۱	۸	۴	۷	۳	۵
۴	۸	۱	۷	۳	۶	۹	۲	۱
۷	۳	۵	۹	۲	۱	۸	۶	۴
۱	۴	۸	۲	۶	۷	۳	۵	۹
۲	۵	۶	۸	۹	۳	۴	۱	۷
۸	۹	۳	۴	۵	۱	۲	۷	۶
۶	۷	۴	۳	۱	۸	۵	۹	۲
۳	۲	۹	۵	۷	۶	۱	۴	۸
۵	۱	۷	۶	۴	۲	۹	۸	۳

خیلی سخت

۳	۸	۶	۴	۷	۹	۵	۲	۱
۷	۱	۴	۵	۸	۲	۶	۹	۳
۹	۲	۵	۶	۱	۳	۸	۷	۴
۴	۶	۸	۲	۹	۷	۱	۳	۵
۱	۷	۳	۸	۴	۵	۲	۶	۹
۲	۵	۹	۱	۶	۴	۳	۸	۷
۶	۳	۷	۹	۲	۸	۴	۱	۵
۸	۴	۱	۳	۵	۶	۷	۲	۹
۵	۹	۲	۷	۳	۱	۹	۴	۸

یک جدول با دو شرح

جدول روزنامه *ایران* دارای دو «شرح عادی و ویژه» است. در صورت تمایل به حل دو شرح ابتدا یکی از شرح‌ها را با مداد حل کرده و سپس با پاک کردن جواب شرح اول، به حل شرح دوم بپردازید.

۸۶۳۴

جدول عادی

افقی:

۱ - کارآزموده - زائده پشت جانور
۲ - پرگوینده‌ترین زبان اروپا - سنگ طلق - نام دخترانه
۳ - ماده رنگی هشدار دهنده - دیرنشین - لوله بسیار نازک
۴ - پاسخ مثبت - الهه خورشید - یکتاپرست - شعبه جانبی
۵ - طرف - ظرف آب مسافرتی - آخرین شب پاییز
۶ - زن گندمگون - همراه «کره» در صبحانه - صریح‌اللهجه
۷ - ناتمام - صحرا - چرم پرزدار
۸ - هافبک پرسپولیس - پشت و عقب - راستی خبر
۹ - از حروف الفبا - ناحیه سرد بی‌درخت - تمام کننده
۱۰ - جزء ویدیو - فیلم علیرضا داوودنژاد - محصول رودبار
۱۱ - کار سرسری - از ملزومات سوارکاری - یک و یک
۱۲ - انبار، مخزن - محافظ سر - رمق آخر - گول خوردن در معامله
۱۳ - علت، باعث - پارچه عریض - جشن آغاز سال نو ایرانی
۱۴ - به هدر دادن - واخواست سفته - نهنگ
۱۵ - طریق میانبر - یکی از آثار ملی ایران در «بهبهان»

عمودی:

۱ - منظومه‌ای حماسی سروده اسدی طوسی - درآوردنی از روزگار
۲ - برابر، مقابل - بی‌آن نتوان زیست - رهاورد کرمان
۳ - واگیر - بیمار - مضاعف
۴ - پایتخت جهانی موسیقی - شهر گلاب - مظهر لاغری - صدای انفجار
۵ - جایزه موسیقی - غذای محلی بوشهر - تنیس بین‌المللی
۶ - فرار حیوان - برج هشتم - ادیب ایرلندی با نام «اسکار»
۷ - دارای تأخیر - سس سالاد الویه - وزنی در طلافروشی
۸ - شعر و سروده - پادشاه اشکانی - مکان خطرناک
۹ - از ارتفاعات کرمانشاه - جنگ - کلمه درد
۱۰ - عابد نصرانی که از نبوت حضرت محمد(ص) در کودکی خبر داد - مصون و سالم - شلوار جین
۱۱ - نوعی ساز - عزیز و دوست داشتنی - دیگ دهان‌گشاد
۱۲ - حجم فرعونی - رنجوری - اسرار - مرض کشنده
۱۳ - فدراسیون فوتبال اروپا - پرش کردن - زاغ
۱۴ - معلم دبیرستان - آهنگ موزون - روزنامه پرتغالی
۱۵ - آبکی - بنیانگذار زندیه

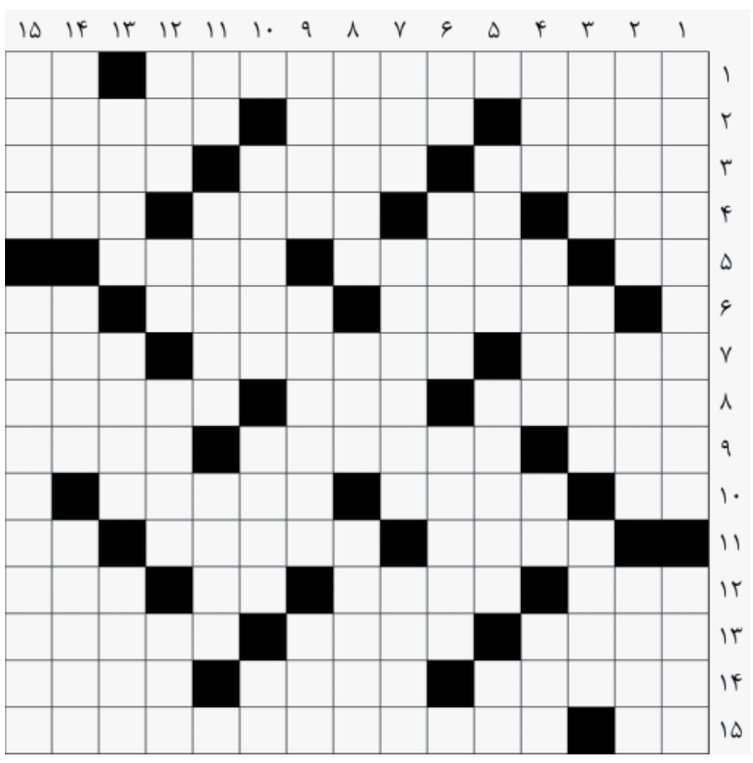
جدول ویژه

افقی:

۱ - نویسنده «سپربلا» - اطراف دهان
۲ - پهلو - رهایی - کار و عمل
۳ - مدلی در عکاسی - درست و کامل - ثابت و برقرار
۴ - کندو - سیلی - مسافری از سرزمین عجایب - ظاهرنمایی
۵ - چنین بزی گله‌ای را بیمار کند - محل‌ها - کشوری در مرکز آفریقا
۶ - بارکش دراز! - درون - گیاهی طبی
۷ - دختر گشتاسب - پوشش شفاف اتاقک هواپیماهای جنگی و آموزشی و تفریحی که خلبان را از جریان باد و عوامل جوی محافظت می‌کند - منفک
۸ - آواره - رجوع - از علائم نگارشی
۹ - آدم بسیار سخت‌گیر - کلانشهر «کانادا» - خانه‌های کلبه‌مانند مناطق کوهستانی
۱۰ - عود - بی‌آبی - از آهنگ‌های موسیقی قدیم ایرانی
۱۱ - کاغذ کم‌ارزش - سیاهه - مخفف دپرس
۱۲ - فاضلاب - استخدام مطلوب - صفحه اینترنتی - تباه شدن
۱۳ - نوعی پرنده - یکی از طیور - مسافربر شهری
۱۴ - راهنمایی و هدایت - کتاب محمدرضا بایرامی - کمدین مشهور
۱۵ - ناشنوا - رمانی از «ویکتور هوگو»

عمودی:

۱ - از مراکز آموزشی «اتریش» - از رودهایی که به دریای خزر می‌ریزند
۲ - بیگانگان - شهر «برج کبوترخانه» - جواهر
۳ - شهری توریستی در استان گیلان - از فلاسفه یونانی - ستاره
۴ - فعالیتی فرهنگی -نژاد ایرانی - کتف - علامت
۵ - گل زینتی و دارویی - شهر استان مازندران - برابر
۶ - خوب و نیکو - رهرو - چنگ‌نواز عهد ساسانی
۷ - واحد اختلاف سطح الکتریکی - قله‌ای در ارسباران - قابل دیدن
۸ - مادر - کشتی جنگی - بازخورد
۹ - شاعر دوره قاجاریه - برنده سوئیسی نوبل شیمی ۲۰۱۷ با نام «ژاک» - علف خشک
۱۰ - از خدمات مراکز زیبایی - رونده - صدای کلفت
۱۱ - عدد قهرمان - تناسب - خویشاوندی
۱۲ - گریز - هدیه شاخه‌ای! - نوپیدایی - الی آخر
۱۳ - راه فرار - پروانه - تکان خودمانی
۱۴ - نجات دهنده - همتا - بی‌میل و رغبت
۱۵ - شهر سیب و گلابی - برنده جایزه نوبل فیزیک سال ۲۰۲۴



حل جدول عادی شماره ۸۶۳۳

حل جدول ویژه شماره ۸۶۳۳