

## نقش بازی‌های گروهی در ارتقاء فرهنگ شهروندی، مبتنی بر اصول تربیت اجتماعی اسلامی؛ مطالعه موردی: بازی شهروند و مافیا

تاریخ دریافت: ۱۴۰۲/۱۰/۰۵ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۲/۰۹

مریم بناهان<sup>۱</sup>

فائزه فخار<sup>۲</sup>

DOI: 10.30497/esi.2024.245648.1728



### چکیده

از آنجاکه درک صحیح فرهنگ شهروندی و ارتقای آن مستلزم آموزش است و با نظر به اهمیت و جایگاه بازی‌های گروهی در آموزش، در این پژوهش تلاش شده است تا «بازی شهروند و مافیا» به جهت اقبال عمومی، به صورت مطالعه موردی و در جایگاه نمونه‌ای از بازی‌های گروهی برای آموزش اصول تربیتی ناظر بر فرهنگ شهروندی، مورد تحلیل قرار گیرد. مبنای این تحلیل، اصول تربیت اجتماعی اسلامی است؛ بر همین اساس، این مهم با روش توصیفی-تحلیلی و استنباطی انجام شده است. یافته‌های پژوهش شامل دو بخش است؛ نخست، احصاء اصول تربیت اجتماعی اسلامی ناظر بر ارتقای فرهنگ شهروندی بنا بر آیات، روایات و دیدگاه اندیشمندان مسلمان و بخش دوم، تحلیل و استنباط اصول تربیتی برگرفته از «بازی شهروند و مافیا»، ناظر بر ارتقای فرهنگ شهروندی. اصول تربیت اجتماعی اسلامی در این حوزه، شامل ده اصل است که از آن میان، چهار اصل ضرورت هدایت‌گری، مشارکت جمعی، انتخاب آگاهانه و اصل رعایت قانون و نظم اجتماعی در اولویت است. اصول تربیتی برگرفته از بازی شهروند و مافیا برای مطالعه موردی در این پژوهش نیز شامل ده اصل است که از آن میان، اصل لزوم نظارت و رهبری، اصل خرد جمعی، اصل پرورش تفکر انتقادی و اصل جامعه‌پذیری بیشترین تناظر و همسویی را با اصول تربیت اجتماعی اسلامی دارد؛ در حالی که با چهار اصل نوع‌دوستی و احترام متقابل، اصل اعتدال و اصل انتخاب همنشین، همسو نیست. عدم توجه به اصل برائت، ترویج شک و تأکید بر دروغ‌گویی نیز از جمله نقاط منفی زمینه‌ساز بروز استحاله ارزشی، از طریق ترویج این بازی است. نتیجه این است که ساخت بازی‌هایی مبتنی بر اصول تربیت اجتماعی اسلامی که با جذابیت‌ها و به‌دوراز القائات نادرست، شهروندان آتی جامعه اسلامی را بهتر با فرهنگ اجتماعی اسلامی آشنا سازد، از ضروریات است.

**واژگان کلیدی:** اصول تربیت اجتماعی اسلامی، بازی شهروند و مافیا، بازی‌های گروهی، فرهنگ شهروندی.

۱. استادیار گروه مدیریت و برنامه ریزی آموزشی، دانشگاه الزهراء س، تهران، ایران (نویسنده مسئول).

banahan@alzahra.ac.ir

۲. دانش‌آموخته کارشناسی ارشد رشته تاریخ و فلسفه آموزش و پرورش، دانشگاه الزهراء س، تهران، ایران.

faezefakhar@yahoo.com

### بیان مسئله

فرهنگ را از حیث اهمیت و تأثیر بسزایی که در حیات اجتماعی انسان دارد، به هوایی که تنفس می‌کنیم تشبیه کرده‌اند؛ وجه دیگر این تشبیه، ناپیدایی و ناخودآگاه بودن این تأثیرگذاری است (قلی پور، ۱۳۸۹، ص ۹۴). از سوی دیگر، رشد شهرنشینی و صنعتی شدن جوامع بدون در نظر گرفتن فرهنگ شهرنشینی، مشکلات گسترده‌ای را در شهرها به وجود آورده است. امروزه، یکی از کارآمدترین سازوکارهای مدیریت شهری برای رسیدن به مناسبات اجتماعی مطلوب و کاهش هزینه‌های وارده بر شهر، توجه و برنامه‌ریزی برای ارتقای فرهنگ و اخلاق شهرنشینی در بین شهروندان است (رجب صلاحی، ۱۳۸۲). فرهنگ شهروندی، در واقع، بسط ارزش‌ها و مقرراتی است که تمامی کنش‌ها، تمایلات و نیازهای اقتصادی، سیاسی و اجتماعی افراد را سامان داده و مانع از اجحاف به شهروندان می‌گردد و سبب شده، مردمان با توجه به حقوق خود و دیگران، جهت بهتر زیستن و رعایت حقوق خود و دیگران تلاش کنند (شیرزادیان، ۱۳۹۹). یونسکو<sup>۱</sup> (2004, p. 5) فرهنگ شهروندی را چنین تعریف می‌کند: «مجموعه‌ای از ارزش‌ها و نگرش‌ها و قوانین مشترک بنیادی که در بردارنده احساس تعلق، تعهد و احترام به میراث مشترک و همچنین تشخیص حقوق و تعهدهای شهروندی است». از دیدگاه گیرون<sup>۲</sup> (2003)، شهروندی یک مفهوم چندبعدی است و با مسائل سیاسی، اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی، محیطی و اخلاقی در جوامع مدرن مرتبط است. در واقع، تعلیم و تربیت شهروندی، فرایندی از یادگیری موردنیاز در زندگی است که هدف آن ایجاد مشارکت فعالانه، مسئولانه و مبتکرانه افراد در زندگی اجتماعی و استقرار عدالت، وحدت و انسجام اجتماعی است. به نظر دالگرن<sup>۳</sup> (2009, p. 103-106)، فرهنگ‌های مدنی متأثر از مجموعه‌ای از عوامل هستند که قطعاً خانواده و مدرسه در این میان، اهمیت بنیادی دارند؛ بنابراین، دسته‌بندی‌های گروهی، روابط اجتماعی قدرت، اقتصاد، نظام حقوقی و ظرفیت‌های سازمانی و رسانه تأثیر خاص خود را دارند. گرایش به پیروی از قانون یا قانون-گرایی نیز یکی دیگر از وجوه فرهنگ شهروندی است که عبارت است از، رعایت هنجارهای رسمی دربرآورده کردن انتظارات فردی یا گروهی از طریق حق‌شناسی، قانع بودن به حقوق

---

1. UNESCO  
2. Gearon  
3. Dahlgren

خویش و عدم تعرض به مسائل گروهی و اجتماعی (صمدی، ۱۳۸۲)؛ از این روی است که ترنر نیز بر مبنای دیدگاه جامعه‌شناختی خود، موضوع فرهنگ شهروندی را به نهادهای اجتماعی جامعه معطوف کرده که این نهادهای اجتماعی هر کدام بیان‌کننده نوع خاصی از حقوق شهروندی و الزاماتی است که شهروندان باید نسبت به آن حقوق در یک نظام سیاسی متعهد باشند (به نقل از عاملی، ۱۳۸۰، ص ۱۷۴). رفتارهای مدنی که هریک از شهروندان می‌توانند در مناسبات اجتماعی خود و در ارتباط با محیط بیرونی و در فضاها و عمومی شهر از خود بروز دهند، بیانگر آن است که قواعد و ضوابط، مهم‌تر از روابط شخصی و غیررسمی است و ارزش‌های جامعه مهم‌تر از منافع و خواست‌های فردی، قومی و قبیله‌ای است (میرفردی، ۱۳۸۸)؛ زیرا تربیت مدنی به تربیتی اشاره می‌کند که از طرفی در بستری سیاسی-اجتماعی ویژه جریان می‌یابد و از طرف دیگر، برای عرضه، فرهنگ شهروندی خاصی تدوین می‌شود که باید هم به پرورش نسل نوین شهروندان بپردازد و هم به تحکیم و تنقیح اندیشه و عمل اعضای (سابق یا موجود) جامعه؛ بنابراین مفهوم تربیت مدنی مستلزم بیان تعریفی خاص از جامعه مدنی است که بر اساس فلسفه تکوینی و تشبیتی آن جامعه، تدوین شده باشد (علم‌الهدی، ۱۳۷۹). از این رو، در جمهوری اسلامی ایران، لازم است که مفهوم تربیت مدنی و شهروندی با نظر به اصول تربیت اجتماعی اسلامی ترویج داده شود و این امر، به خودی خود، مستلزم به‌کارگیری ابزارهای کارآمد آموزشی است. جایگاه مهم فرهنگ و ضرورت آموزش آن ایجاب می‌کند، به این نکته توجه شود که «مسئله فرهنگ و آموزش و پرورش در رأس مسائل کشور است؛ اگر مشکلات فرهنگی و آموزشی به صورتی که مصالح کشور اقتضا می‌کند، حل شود، دیگر مسائل نیز به آسانی حل می‌گردد» (صحیفه نور؛ ج ۱۵، ص ۱۹۲).

از حیث آموزش، یادگیری مستلزم برانگیختن حس کنجکاوی و فعالیت فی‌نفسه لذت-بخش است نه چیزی که به اجبار انجام گیرد (هارتلی بروئر، ۱۳۹۰). بنابراین، آموزش فرهنگ شهروندی، عبارت از رشد و پرورش ظرفیت افراد و گروه‌ها برای مشارکت و تصمیم‌گیری و عمل آگاهانه و مسئولانه در زندگی اجتماعی، سیاسی، اقتصادی و فرهنگی است (شاه‌طالبی و قپانچی ۱۳۹۲، صص ۱۵-۲۹). با توجه به اینکه رعایت کردن قواعد و اصول، مستلزم فراگرفتن و آموختن است، بازی می‌تواند زمینه مناسب و دلنشینی برای

فرهنگ‌پذیری فراهم کند؛ درحالی‌که هم جنبه نشاط و سرگرمی و هم قابلیت انتقال قواعد مهم و اساسی را دربردارد. «بازی زمینه درک بهتر از خود و دیگران و شرایط اجتماعی را فراهم می‌کند. بازی قدرت تخیل را پربار می‌سازد. مهارت‌های اجتماعی را توسعه می‌دهد و همچنین سبب کندوکاو و بیان احساس‌ها می‌شود و ازاین طریق، مهارت‌های همدلی را تقویت می‌کند» (هارتلی بروئر، ۱۳۹۰). دراین راستا، رضایی مهرزادگان (۱۳۹۹) در پژوهشی با نام «نقش بازی در تعلیم و تربیت کودکان»، بیان می‌کند که بازی طبیعی‌ترین وسیله آموزشی کودکان است که دارای کارکردهایی همچون مهارت‌یابی، جست‌وجو، کاردرمانی و تفریح است. ویسی، اسکندرزاده، پورشمس و صادقیان (۱۳۹۹) در پژوهشی با نام «نقش تعلیم و تربیت اسلامی در پیشگیری از آسیب‌های فرهنگی»، بیان می‌کنند که با متوسل شدن به تعلیم و تربیت اسلامی، می‌توان جلوی تهاجم فرهنگی که با ابزار مادی و غیرمادی همچون بازی و تبلیغات به تخریب ارزش‌های جامعه هدف اقدام می‌کند را گرفت. پژوهش حسینی (۱۳۹۸) با عنوانی «مروری بر تأثیر فناوری‌های نوین بازی‌های رایانه‌ای بر ذهن و جسم کودکان و نوجوانان و ارائه راهکارهایی جهت ترویج فرهنگ صحیح به‌کارگیری آنها» نیز نشان می‌دهد، بازی‌های رایانه‌ای که به صورت گروهی طراحی می‌شود، باید مسئولیت فردی و وابستگی متقابل را به شیوه مثبتی، ترویج نماید. ابراهیمی، تارویردی و رستگار (۱۳۹۷) در پژوهشی با عنوان «بررسی نقش تعلیم و تربیت در چگونگی پیشگیری از آسیب‌های فرهنگی با تأکید بر آسیب‌های ماهواره و اینترنت»، نشان می‌دهند که فرهنگ استفاده از این گونه وسایل، بدون تعلیم و تربیت، به تضعیف بنیه اعتقادی و ارزشی خانواده‌ها می‌انجامد و موجب فرهنگ‌پذیری یک‌طرفه و بدون اندیشه می‌شود. فاطمه دولتی (۱۳۹۹) بازی شهروند و مافیا را در جایگاه بازی غیرمعمول، مورد ارزیابی قرار داده و به برخی از آسیب‌های این بازی اشاره کرده است. در پژوهش‌های خارجی نیز می‌توان به پژوهش ری، کنگ، خالد و ایدا<sup>۱</sup> (2022) با عنوان «پویایی رفتارهای اقلیت در برابر اکثریت: مطالعه موردی بازی مافیا» اشاره کرد که روی پویایی رفتارهای اقلیت در مقابل اکثریت در طول فرایند بازی، تمرکز کرده‌اند و پیچیدگی بازی را با استفاده از نظریه اصلاح بازی و مدل حرکت در ذهن، بررسی می‌کنند. نُرایدی<sup>۲</sup> (2019) مطالعه‌ای با تمرکز بر استفاده از بازی مافیا در کلاس‌های درس زبان‌شناسی، انجام

---

1. Ri, Kang, Khalid and Iida.  
2. Norhaidi.

داده است. یافته‌های این پژوهش بیانگر آن است که این بازی به دلیل نیاز به پرسش و پاسخ و تصمیم‌گیری گروه‌محور، سبب شده که یادگیرندگان زبان انگلیسی، مشارکت بیشتری داشته و اضطراب آنها کاهش یابد. زارع، استافورد و علی‌نژادفرشی<sup>۱</sup> (2023) طی مقاله‌ای با عنوان «مافیا: یک بازی تجربی برای یادگیری موضوعات مربوط به رفتار سازمانی»، مافیا را بازی نقش‌آفرینی سرگرم‌کننده، تعاملی، کم‌هزینه و آسان برای کشف موضوعات رفتار سازمانی معرفی کرده‌اند و بیان می‌کنند که از مافیا می‌توان در کلاس درس برای بحث درباره‌ی مباحث رفتار سازمانی، از جمله پویایی کار تیمی، اختلاف نظر و تضاد، تصمیم‌گیری، اعتماد، نقش‌ها و ارتباطات، استفاده کرد.

با نگاهی به پژوهش‌های انجام‌شده، آشکار می‌شود که توجه به اهمیت بعد آموزشی بازی‌ها از نظرها دور نمانده و پژوهش‌های مربوط به «بازی شهروند و مافیا» به بالقوگی‌های این بازی برای آموزش مضامین مختلف و استفاده در برنامه‌ی درسی، اشاره دارد. با وجود این، بازی‌های گروهی، به عنوان ابزاری برای آموزش شهروندی و فرهنگ شهروندی، مورد توجه قرار نگرفته است. پژوهش حاضر با تمرکز بر «بازی شهروند و مافیا»، به جهت اقبال نسبتاً زیاد به آن و جذابیت‌هایی که برای مخاطبان کنونی دارد، بر آن بوده است تا با نگاهی واقع-بینانه، نکات مثبت و منفی تربیتی آن را به عنوان نمونه‌ای از بازی‌های گروهی، در رابطه با فرهنگ شهروندی استنباط نماید و از این رهگذر میزان انطباق اصول تربیتی برگرفته از این بازی را با اصول تربیت اجتماعی اسلامی بررسی نماید. این پژوهش با هدف تأکید بر لزوم ابداع بازی‌های متناسب با اصول تربیت اجتماعی اسلامی، به منظور ترویج و ارتقای فرهنگ شهروندی، صورت گرفته و مترصد آن است که به سوال‌های زیر پاسخ دهد:

۱. اصول تربیت اجتماعی اسلامی ناظر بر ارتقاء فرهنگ شهروندی چیست؟
۲. مطابق فرهنگ شهروندی، بازی «شهروند و مافیا» بر چه اصول تربیتی مبتنی است و این اصول تا چه اندازه با اصول تربیت اجتماعی اسلامی همسو است؟

### روش پژوهش

پژوهش حاضر از منظر هدف، جزو پژوهش‌های کاربردی است؛ بنابراین نتایج آن می‌تواند مورد استفاده‌ی متولیان نظام‌های تربیتی واقع شود. رویکرد پژوهش حاضر کیفی است و با

---

1. Zare, Stauffer and Alinejadfarshi.

استفاده از روش توصیفی- تحلیلی و استنباطی انجام شده است. در اینجا با هدف بررسی جایگاه بازی‌های گروهی در آموزش فرهنگ شهروندی، «بازی شهروند و مافیا»، به عنوان نمونه‌ای از این بازی‌ها، توصیف شد؛ سپس اصول تربیت اجتماعی اسلامی در تناظر با اصول شهروندی و با تکیه بر آیات و روایات و نظرات اندیشمندان مسلمان، تحلیل و استنباط شد. استنباط در این پژوهش براساس سیاق صورت گرفته، است؛ چراکه «هر جمله‌ای می‌تواند حامل دو پیام باشد: نخست، پیام ظاهری و برخاسته از مفهوم مشخص واژگان و یا جمله و دوم، پیامی تعبیه شده در لابه‌لای کلمات و سیاق آن. اگر به روند و جهت‌گیری حاکم بر کلامی توجه کنیم، از این روند و نحوه سوق دادن، به نکته‌هایی پی می‌بریم که در کلمات و جملات آن کلام، اثری از آن‌ها نیست» (مبلغی، ۱۳۸۳، ص ۲۹). پس از آن، به عنوان مطالعه موردی، «بازی شهروند و مافیا» مورد تحلیل قرار گرفت و اصول تربیتی حاکم بر آن استنباط شد. منظور از تحلیل در این مقاله تحلیل فلسفی است که عبارت است از، تبیین مطلب با ارجاع به مبانی، اصول یا مفاهیم پایه، به منظور تبیین و توضیح بهتر مطلب که همراه با استنباط، به عنوان فرایندی برای یافتن و اثبات کردن نتایج منطقی از پیش فرض‌ها و ابزارهای عقلانی برای مشاهده حقایق و تولید فهم جدیدی از مطلب مورد نظر استفاده شده است. سپس این بازی از منظر پیامدهای مثبت و منفی تربیتی مورد توجه قرار گرفت و در نهایت با نگاهی هم‌نگر، تلاش شد تا همسویی یا ناهمسویی اصول تربیتی برگرفته از این بازی، با نظر به ارتقاء فرهنگ شهروندی با اصول تربیت اجتماعی اسلامی، تصریح شود.

### جایگاه بازی در آموزش فرهنگ شهروندی

بازی‌ها شیوه‌ای جذاب در یادگیری هستند و فضایی امن و بی‌خطر را برای فراگیران فراهم می‌کنند تا آنها در دنیایی شبیه دنیای واقعی و بدون ترس از شکست، خطا کنند و تصمیم بگیرند (زنگنه، ۱۳۹۱). اولین بازی‌ها، نخست، با تقلید افراد از آنچه در اطراف خود می‌دیدند شروع شد و به‌طور سیستماتیک در طول زمان تغییر کرد و به بازی‌های هدفمند تبدیل شد که تا به امروز، به روش‌های مختلف ادامه یافته است. ویژگی اصلی بازی‌ها در جوامع پدیدار می‌شود، ویژگی‌های جامعه را دربرمی‌گیرد و به این ترتیب، رگه‌های فرهنگی را به همراه دارد. در این شرایط، بازی‌ها به بخشی از زندگی روزمره اجتماعی و به علاقمندی مهم در زندگی انسان تبدیل شدند. بازی به یک معنا، محیط دنیایی را که در آن زندگی می‌کنیم به دنیای

کودکی تقلیل می‌دهد. کودک با توجه به بازی‌های مناسب سن خود فرصت‌هایی را برای خود فراهم می‌کند تا پاسخ پرسش‌های مربوط به دنیای واقعی را بیابد (Karadeniz & Er, 2022, p. 124). به گفته ویگوتسکی، موقعیت‌های نمادین در بازی منعکس‌کننده ویژگی‌های فرهنگی، مهارت‌های اجتماعی و ارتباط کودک است که به‌طور خودجوش، از طریق بازی و قوانین بازی، یاد می‌گیرد (Karadeniz & Er, 2022, p. 124). بازی‌ها یک شبه‌جهان اجتماعی‌اند که قواعدی برای تعامل خاص خود دارند. این مسئله به‌خوبی نشان می‌دهد که بازی‌ها تنها یک رسانه صرف برای انتقال فرهنگ و یا یک محتوای معین به بازیکن نیستند، بلکه بیش‌از هرچیز، بازی‌ها یک دنیای اجتماعی‌اند که در آن بر اثر تعاملات مکرر و پیچیده، فرهنگ ساخته می‌شود (کوثری، ۱۳۹۰). طرفداران یادگیری مبتنی بر بازی به نقش آن در تقویت همکاری، حل مسئله، ارتباطات و مهارت‌های قرن بیست و یکم موردنیاز دانش‌آموزان اشاره می‌کنند. اسکوایر<sup>۱</sup> (2005) با تبیین پتانسیل بازی‌ها، توضیح می‌دهد که بازی‌ها، راه‌هایی برای دیدن و درک مسائل ارائه می‌دهند و فرصت‌هایی را برای کمک به دانش‌آموزان برای درک پیچیدگی‌های دنیای واقعی ایجاد می‌کنند (Chee, Mehrotra and Liu, 2013, p. 16). این درحالی‌است که در مقوله شهروندی، اغلب اوقات، مدارس فقط به دانش‌آموزان درباره شهروندی آموزش می‌دهند. این نتیجه به تمایلات و ظرفیت‌های شهروندی فعالی که آنان به‌طور گسترده در سال‌های پس‌از مدرسه، به دنبال آن هستند، قابل انتقال نیست (Selwyn, 2006). کین، میدو و ایوانز<sup>۲</sup> (2009) گزارش می‌دهند که نوجوانان با تجربه بازی‌های مدنی همچون بازی‌هایی که در آن فرایندهای حکمرانی را شبیه‌سازی می‌کنند یا بازی‌هایی که با مسائل اجتماعی و اخلاقی سروکار دارند، سطوح بسیار بالاتری از مشارکت مدنی و سیاسی را نسبت به آنان که این نوع تجربیات را ندارند، نشان می‌دهند. آنها همچنین معتقدند که مریدان باید از امکانات بازی‌های مدنی در برنامه‌های درسی و کلاس درس استفاده کنند؛ بنابراین، چنانچه شهروندی را هسته اصلی مشارکت اجتماعی و سیاسی یک جامعه و سازنده امنیت اجتماعی بدانیم، به‌منظور برقراری جامعه سالم و پویا، باید زمینه را برای تحقق شهروندی فراهم کنیم (شیانی، ۱۳۸۲). شهروندی شامل وضعیت

---

1. Squire.

2. Kahne, Middaugh, and Evans.

رسمی، قانونی و سیاسی شخص و احساس تعلق است؛ همچنین شامل حق و مسئولیتی برای مطالبه حقوقی است که بر رفاه شخص تأثیر می‌گذارد (سانت، دیویس، پاشبای و شولتز، ۱۴۰۰، ص ۲۱). بر همین اساس، این مفهوم به‌نوعی در خود بار عقلانیتی دارد و به وجود رابطه متقابل میان فرد و دیگران در یک جامعه، اشاره دارد. بنابراین، فرهنگ شهروندی از وجود تعهدهای دوجانبه میان فرد و جامعه خبر می‌دهد (پژوهنده، ۱۳۷۶، صص ۱۶۲-۱۶۳). در بسیاری از نقاط جهان، به‌منظور افزایش دانش و توانایی مشارکت شهروندان، برنامه‌های آموزشی برای مهارت‌های شهروندی، طراحی و اجرا می‌شود تا افراد بتوانند قابلیت‌های لازم برای زندگی در جامعه مدنی را بیاموزند. این مفهوم، تنها از طریق توجه به مقوله تربیت شهروندی در نظام آموزشی امکان‌پذیر است (فتحی و اجارگاه و واحد چوکده، ۱۳۸۷، ص ۲۵-۳۲). از این منظر، می‌توان به نقش بازی در آموزش فرهنگ شهروندی و نیز تقلیل آسیب‌های فرهنگی اشاره کرد که علاوه بر تجدید روحیه و نشاطی که در پی دارد، نشانه‌ها و پیام‌های مهم هنجاری و اخلاقی را به مخاطبان خود انتقال می‌دهد. بازی‌ها با ایجاد جذابیت و موقعیت نمادین و به‌تصویر کشیدن واقعیت و حقیقت زندگی، چه بسیار قواعد و مقررات، رفتارها و کنش‌ها و در نهایت رسیدن به نتیجه و مرور نقاط قوت و ضعف‌ها را برای بازیکنان امکان‌پذیر می‌سازند. به همین جهت، در بسیاری از مواقع، بازی‌ها می‌توانند دستاوردهای فرهنگی بارز در مقیاس عمیق و وسیع برای مخاطبان به‌همراه داشته باشند و ضمن آموزش فرهنگ شهروندی، موجب تقلیل آسیب‌های فرهنگی نیز بشوند.

#### تاریخچه بازی شهروند و مافیا

خالق بازی گروهی مافیا دیمیتری دیویدف<sup>۱</sup> روسی است. او این بازی را در بهار سال ۱۹۸۶ برای اولین بار در بخش روان‌شناسی دانشگاه دولتی مسکو، اجرا کرد و از آنجا به کلاس‌های درس، خوابگاه‌ها و کمپ‌های تابستانی دانشگاه مسکو گسترش یافت. دیویدف این بازی را برای تلفیق تحقیقات روان‌شناسی با آموزش به دانش‌آموزان دبیرستانی، طراحی کرد و کم‌کم در سایر کالج‌ها و مدارس روسیه محبوب شد. هم‌زمانی شروع این بازی با پخش سریال محبوب ایتالیایی لاپیورا<sup>۲</sup> (هشت‌پا) که مبتنی بر داستان مافیایی بود، محبوبیت بیشتری به این

1. Dmitry Davidoff.

2. La Piovra.



بازی داد (<https://en.wikipedia.org/wiki/Mafia>). الگوی اصلی این بازی، تقابل بین یک اقلیت آگاه (تیم مافیا) و اکثریت ناآگاه (تیم شهروندان) است؛ در این بازی، شرکت‌کنندگان به دو گروه مافیا و شهروند تقسیم می‌شوند. همه‌چیز در قالب یک جامعه و شهر طراحی شده است. افراد با هم تعامل دارند، گفت‌وگو می‌کنند و یک زندگی جمعی در نظامی متشکل از روابط خاص را تمرین می‌کنند. بازی مافیا دو بخش یا قسمت اصلی دارد: روز و شب. هنگام شب، تمام افرادی که در بازی نقش دارند، موظفند چشمان خود را بسته نگه دارند تا زمانی که روایتگر، به ترتیب اسم نقش‌های بازی را صدا بزند. لازم به ذکر است که بدین روش، مافیاهای در سکوت برای اولین بار، همکاران خود را خواهند شناخت<sup>۱</sup> (دولتی، ۱۳۹۹). بهره‌برداری از این بازی، همانند سایر بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌هایی با پیشینه غیربومی، مستلزم بررسی و پژوهش در ابعاد مختلف مثبت و منفی آنها است. در این پژوهش، به جهت محوریت بحث تربیتی، تلاش شده است تا در جای خود، با دیدی واقع‌بینانه، نکات مثبت تربیتی این بازی در کنار انتقادات وارده بر آن ارائه شود. اما از آنجاکه یکی از اهداف محوری در این پژوهش، لزوم تأکید بر تناسب بازی‌های گروهی با اصول تربیت اجتماعی اسلامی است، در ادامه، در بخشی از یافته‌های پژوهش، نخست، به اصول تربیت اجتماعی اسلامی ناظر بر ارتقاء فرهنگ شهروندی می‌پردازیم.

### یافته‌های پژوهش

#### ۱. اصول تربیت اجتماعی اسلامی

اصول تعلیم و تربیت اسلامی، گزاره‌هایی تجویزی و کلی، خطاب به دست‌اندرکاران تعلیم- و تربیت است که با اتکا بر مبانی تعلیم و تربیت اسلامی، رابطه ضرورت بالقیاس میان انواع فعالیت‌های مربوط به حوزه تعلیم و تربیت را با اهداف تعلیم و تربیت اسلامی، بیان می‌کند و راهنمای عملیات مزبور است (طهرانی، ۱۳۹۵). شایان ذکر است که اصول تربیت اجتماعی مطرح‌شده در راستای فرهنگ شهروندی، بنا بر آیات، روایات و یا نظر اندیشمندان اسلامی، استنباط و احصاء شده است؛ بنابراین، در ادامه به آن دسته از اصول تربیت اجتماعی اسلامی

---

۱. از آنجاکه در این مقاله «بازی شهروند و مافیا»، مصداقی از بازی‌های گروهی، مطرح شده است و تمرکز صرف بر این بازی نیست، به همین اندازه توضیح در مورد شیوه انجام بازی اکتفا می‌کنیم.

که می‌تواند بیشترین تناظر را با اصول شهروندی داشته و رعایت آنها موجب ارتقای فرهنگ شهروندی شود، می‌پردازیم:

**اصل لزوم همسویی فرهنگ با فطرت:** طبیعت انسان اقتضا می‌کند در برابر مبدأ غیبی که بقا و سعادت او را به دست دارد، خضوع کند و شئون زندگی‌اش را با قوانین واقعی جاری در عالم هستی، هماهنگ سازد (طباطبایی، ۱۳۹۰ق، ج ۸، ص ۲۹۹). از دیدگاه قرآن، اصل مشترک بین همه انسان‌ها، فطرت<sup>۱</sup> است. نادیده گرفتن و فراموش کردن اصول فطری، اول از هر چیزی ابعاد و شئون وجودی آدمی را برای رشد و به فعلیت رساندن قوا، به مخاطره می‌اندازد. بنابراین، فرهنگ شهروندی در بالاترین افق نگاه خود، ویژگی‌های مشترک انسانی که در فطرت همه انسان‌هاست، برای هم‌سویی و حرکت جامعه، متناسب با میل و گرایش انسان‌ها به پاکی‌ها و اصل خود، مد نظر دارد. چنانچه فرهنگ مبتنی بر فطرت سلیم نقطه اشتراک میان شهروندان آن فرهنگ باشد، حرکت بر پایه وجوه مشترک انسانی را هدف قرار داده، به دور از تبعیض‌های ناروا، شالوده‌ای از باورها، ارزش‌ها و آرمان‌های همگانی مطلوب را به ارمغان می‌آورد.

**اصل ضرورت هدایت و هدایت‌گری:** خداوند متعال تمام مخلوقات را به سوی کمال وجودی‌شان هدایت فرموده است. به موجب همین ارشاد و هدایت تکوینی، جهان و موجودات جهان، از کوچکترین ذره تا بزرگترین ستاره و از جماد و نبات تا حیوان و انسان، به خود واگذار و سرگردان نیستند (مطهری، ۱۳۹۲) و هرگز هیچ امتی بدون سرپرست و راهنما رها نشده است.<sup>۲</sup> براین اساس، باید گفت حیات مطلوب انسانی مستلزم هدایت و هادی است، اما از این رهگذر، احتمال خارج شدن از مسیر هدایت حقیقی و ابتلای به مسیر نادرست وجود دارد. این نشان از لزوم داشتن رهبر و هدایت‌گری فهیم، روشن‌بین و خیرخواه است. فرهنگ شهروندی اسلامی هدایت‌جویی از منبع شایسته هدایت را توصیه می‌کند.

۱. روم، ۳۰.

۲. وَ خَلَفَ فِيكُمْ مَا خَلَفَتِ الْأَنْبِيَاءُ فِي أُمَّمَهَا إِذْ لَمْ يَتْرُكُوهُمْ هَمَلًا بَغَيْرِ طَرِيقٍ وَأَضْحَحَ وَلَا عَلِمَ قَائِمٍ (نهج البلاغه، خطبه ۱). رسول گرامی اسلام، در میان شما مردم جانشینانی برگزید که تمام پیامبران گذشته برای امت‌های خود برگزیدند؛ زیرا آنها هرگز انسان‌ها را سرگردان رها نکردند و بدون معرفی راهی روشن و نشانه‌های استوار، از میان مردم نرفتند.

**اصل اعتدال:** انسان گرفتار در میان دو قطب افراط و تفریط در رفتار و سلوک اخلاقی و ملکات نفسانی، در صورتی به الگوی صحیح روحی و رفتاری دست می‌یابد که اعتدال پیشه کند (اعرافی، فتحعلی‌خانی، فصیحی‌زاده و فقیهی، ۱۳۹۸)؛ بنابراین در آن اجتماعات که تعادل و توازن محفوظ است و مزاج جامعه صحت و اعتدال خود را از دست نداده، افراد به تناسب شخصیت واقعی‌شان به مقامات اجتماعی نایل می‌شوند (مطهری، ۱۳۹۲). به بیان امام علی (ع): «روش مؤمن میانه‌روی و طریقه او رشد است»<sup>۱</sup> (تمیمی آمدی، ۱۳۶۶، ص ۳۵۴۰). گسترش اعتدال در سطح اجتماع، فرهنگ را از آسیب‌هایی همچون مصرف‌زدگی و تجمل‌گرایی دور می‌سازد. آسیب‌هایی با منشأ عدم تعادل اخلاقی، زمینه شدت بخشیدن به شکاف طبقاتی و دور شدن شهروندان از شئون انسانی را فراهم می‌آورد. فرهنگ شهروندی، از شهروندان می‌خواهد تا به‌دوراز اسراف، برخوردار از مواهب طبیعی، زیست‌محیطی، شهری و اجتماعی را حق همه بدانند.

**اصل انتخاب آگاهانه:** خداوند در قرآن کریم با استفاده از تمثیل، نشان می‌دهد<sup>۲</sup> که بین دو گروهی که یکی آگاهانه دست به انتخاب می‌زند و گروهی که بدون آگاهی قدم به راهی می‌گذارد، تا چه اندازه نتیجه متفاوت است. انسان به سبب اراده و با پشتوانه آگاهی، می‌تواند به سوی کمال گام بردارد و در حد فرشته، بلکه بالاتر از آن، ارتقا یابد یا با تکیه بر اراده بدون آگاهی، به منزلگاه بهایم و سباع فرود آید و سقوط کند و مورد سرزنش قرار گیرد (اعرافی، بهشتی، ابوجعفری و فقیهی، ۱۳۹۵، ص ۱۲۴). این توصیه دقیق قرآن به لزوم آگاهی و تصمیم‌گیری، بر مبنای آگاهی، است؛ بنابراین، فرد را در اتخاذ تصمیماتش نباید همچون شخصیتی فکری یا عقلانی، بلکه باید خودی فهم کرد که امکان و آزادی انتخاب را دارد (گوتک<sup>۳</sup>، ۱۳۹۶). تأکید اسلام بر ضرورت تفکر و انتخاب آگاهانه نشانی است بر تأیید ضرورت تفکر انتقادی. شهروندان یک فرهنگ با بهره‌گیری از تفکر انتقادی، از انفعال در برابر جریان‌های اجتماعی رها می‌شوند. تفکر انتقادی نشانه بهره‌گیری از اراده آزاد انسانی، همراه با حکمت و اندیشه، است. هر قدر تفکر انتقادی در بین اعضای یک جامعه رشد نماید،

۱. المؤمنُ سیرتُهُ القصدُ، و سنَّتُهُ الرُّشدُ.

۲. أَفَمَنْ يَمْشِي مُكَبًّا عَلَى وَجْهِهِ أَهْدَىٰ أَمَّنْ يَمْشِي سَوِيًّا عَلَىٰ صِرَاطٍ مُسْتَقِيمٍ (ملک، ۲۲).

انتخاب‌های شهروندان آگاهانه‌تر و به همان نسبت منحرف ساختن اذهان عمومی به ترفندهای مختلف کم‌اثرتر می‌شود.

**اصل تلازم و تناسب علم و عقل:** «علم، آگاهی همراه با اعتماد و اطمینان به چیزی است، آنچنان‌که هست»<sup>۱</sup> (عسکری، ۱۹۹۹) و جز این را شک و ظن (نساء، ۱۵۷) می‌نامند. واژه علم در همه مواردی که چنین آگاهی موجود باشد، به کار می‌رود، خواه دامنه آن بی‌پایان باشد (انعام، ۸۰) یا محدود (نجم، ۳۰) خواه بادقت و استنباط به دست آمده باشد (نساء، ۸۳) یا بدون کوشش (کهف، ۶۵). همچنین عقل انسان در حکم عقربه‌ای است که باید جهت حق و حقیقت را به آدمی نشان دهد؛ اما منافع و خواسته‌ها و حب و بغض‌های انسان به سان آهن‌پاره‌هایی هستند که اطراف آن را فراگرفته، از مسیر صحیح منحرف می‌سازند (سادات، ۱۳۸۱).

براساس این اصل، علم، به تنهایی، برای سعادت انسان کفایت نمی‌کند و در واقع، علم بدون عقل می‌تواند خطرآفرین<sup>۲</sup> باشد. نکته آن است که در هر فرهنگی، شهروندان باید همواره علم و عقل را ملازم هم گردانند تا با استعانت از وجود این مواهب خدادادی، خود را ملتزم به رفتاری سنجیده و معقول نمایند.

**اصل نوع دوستی و احترام متقابل:** آیه ۵۴ سوره انعام<sup>۳</sup> سراسر رحمت و محبت است. این آیه ابتدا نمودن به رحمت را توصیه می‌کند و استدلال می‌آورد که پروردگار شما بر خود رحمت را واجب نموده؛ بنابراین، ای پیامبر با مؤمنان اگرچه خطاکار باشند، مهربان باش و عذر آنان را بپذیر. تأکید این آیه بر احترام و محبت فی‌مابین خالق و مخلوق مبنایی می‌شود برای استنباط اصل نوع دوستی و احترام متقابل. توجه به این اصل در زمینه فرهنگی، بیانگر لزوم توجه به انسان‌ها، محیط زیست و سایر مخلوقات از دریچه حق، انصاف و احترام است. از سویی دیگر، این احساس تواضع و خشوع نسبت به حقیقتی که در ساختار وجودی هر موجود نهاده شده است، در کنار تقویت باور درونی و باطنی فرد به ارزشمندی نظام خلقت، باور به ارزشمندی و صحت هم‌نوعان و نوع دوستی را نیز پرورش می‌دهد؛ همچنین سبب می‌شود تا احساس

۱. العلم هو اعتقاد الشی علی ما هو به علی سبیل الثقه (الفروق اللغویه، ۱۹۹۹، ۶۳).

۲. رَبُّ عَالَمٍ قَدْ قَتَلَهُ جَهْلُهُ، وَعَلِمَهُ مَعَهُ لَا يَنْفَعُهُ (حکمت ۱۰۷).

۳. وَإِذَا جَاءَكَ الَّذِينَ يُؤْمِنُونَ بِآيَاتِنَا فَقُلْ سَلَامٌ عَلَيْكُمْ كَتَبَ رَبُّكُمْ عَلَى نَفْسِهِ الرَّحْمَةَ أَنَّهُ مَنْ عَمِلَ مِنْكُمْ سُوءًا بِجَهَالَةٍ ثُمَّ تَابَ مِنْ بَعْدِهِ وَأَصْلَحَ فَأَنَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ.

تعلق به جمع، هم‌بستگی و میل به اتحاد جمعی در انسان پرورش یابد و او را از تک‌روی و انزواگزینی‌رهایی بخشد و با روحیهٔ احترام متقابل به آزادی و استقلال افراد اجتماع، نیرو و امید لازم برای حرکت و تلاشی پویا و سازنده در جهت حفظ منافع عمومی را در اختیار شهروندان قرار دهد.

**اصل توجه به انتخاب هم‌نشین:** معاشرت با صاحبان فضایل و حشرونشر با صالحان و تأکید بر انتخاب هم‌نشین شایسته از توصیه‌های اسلامی<sup>۱</sup> است. تأکید اسلام بر ضرورت دقت برای انتخاب دوست و توجه به فضایی که در آن تنفس می‌کنیم، به جهت نقش‌آفرینی عمیق آن بر روح و نفس آدمی است. الگویی که پیامبر اکرم (ص) برای انتخاب هم‌نشین مطرح می‌کند، مؤید این مطلب است که «کسی را برای مصاحبت برگزینید که دیدنش شما را به یاد خدا بیندازد و گفتارش بر دانش‌تان بیفزاید و رفتارش شما را به یاد آخرت بیندازد»<sup>۲</sup> (سادات، ۱۳۸۱، ص ۱۴۸). بنابراین در راستای ضرورت غنای فرهنگی و اثرات بارز آن برای شهروندان در هر جامعه در تمامی مراحل زندگی، لازم است تصمیم‌گیری‌ها براساس اندیشه و تعقل و تشخیص صحیح صورت گیرد. در نزد شهروندانی با این ویژگی، شناسایی محیط سالم از محیط ناسالم در اولویت قرار می‌گیرد و مصاحبت و مجالست نیز مشمول قواعدی خاص می‌شود.

**اصل مشارکت جمعی:** زبان، فکر، عواطف، تمدن و فرهنگ انسانی ناشی از حیات جمعی و تحت تأثیر آن است. غرض ما در تربیت، پرورش انسان اجتماعی در عین حفظ جنبهٔ فردی و استقلال او است؛ با مؤمنان برادری و مساوات<sup>۳</sup> داشته باشد، چون دیگران به ریسمان خداوند چنگ زند؛<sup>۴</sup> برای پیشرفت اجتماع و ساختن آن همه تلاش خود را به کار برد؛ موجبات تکامل و تکمیل دیگران را فراهم آورد؛ ولی حق ندارد بی‌حساب تسلیم جمع و جامعه گردد، هر امر لغوی را پذیرا گردد و یا شکوفایی استعدادش را در طریق باطل بگذارد

---

۱. با فرزندگان هم‌نشینی کن تا خردت کمال یابد و شرافت نفس یابی و نادانی از تو رخت بر بندد. شرح غررالحکم، ج ۳،

ص ۳۷۳.

۲. مَنْ ذَكَرَكُمْ بِاللَّهِ رُؤْيْتَهُ، وَ زَادَ عِلْمَكُمْ مَنْطِقَهُ، وَ رَعَبَكُمْ فِي الْآخِرَةِ عَمَلُهُ.

۳. حجرات، ۱۰.

۴. آل عمران، ۱۰۳.

(قایمی، ۱۳۶۰). فرهنگ شهروندی با پذیرفتن ارزش مشارکت و مسئولیت برای پیشرفت و موفقیت در همه زمینه‌های زندگی، با ارج نهادن به استقلال و فردیت هر شهروند، با عنوان عضو مهم و اثرگذار در جامعه، تکامل فردی برای دستیابی به شناخت و رشد بهتر را در تعامل با جمع و مردم می‌داند. دستاورد این خرد جمعی و همکاری متقابل در پیشبرد مسیر جامعه به سمت غنای فرهنگی، در عین افزایش روحیه هم‌بستگی، نشاط و اعتماد به نفس و اشتیاق برای فراگیری و کسب تجارب دیگران است.

**اصل مشورت و گفتگو:** گفتگو زمینه معرفت‌افزایی را با بهره‌گیری از نظرات عالمانه دیگران فراهم می‌آورد.<sup>۱</sup> در فرهنگ شهروندی، یکی از ضروریات، تبادل نظر میان شهروندان است. ارتباط کلامی مناسب می‌تواند به تعادل روحی و روانی میان شهروندان کمک نماید. «ظهور بلاغت در کلام به معنای مدیریت کلام متناسب با مخاطب است؛ به نحوی که با اتکا به توانمندی‌های عقلانی و توجیهی، بیشترین تأثیر بر مخاطب گذاشته شود.» (اخوت و فیاض، ۱۳۹۵). فرهنگ شهروندی، بر لزوم مشورت<sup>۲</sup> و تبادل آرا با هم‌سطح کردن جایگاه افراد در کنار هم، تأکید دارد. بنابراین، ملاک حقیقی در هرگفتمان و تبادل نظر، معرفت و بصیرت است. کلام می‌تواند بر مخاطب تأثیری عمیق گذاشته و نقش هدایت‌گری داشته باشد. در نتیجه برقرار شدن فضای گفتمانی و پذیرش سنت گفتگو، هر فرهنگی غنی‌تر می‌شود و این یکی از اصول مهم در تربیت اجتماعی اسلامی است.

**اصل رعایت قانون و نظم اجتماعی:** قانون عبارت از قواعد و قوانینی است که از قدرت و ضمانت اجرایی برخوردار است. اجرای قانون مستلزم این معنی است که مجریان قانون در درجه نخست، از اجرای آن سرباز نزنند و هوس‌بازانه به اجرای آن نپردازند و در درجه دوم، براساس قاعده، آن را الزام و اعمال کنند (راسخ، ۱۳۸۴، ص ۳۰). مطابق آیه ۱۵۳ سوره انعام،<sup>۳</sup> قانون الهی لازم‌الاجراست و تنها راه سعادت‌مندی رعایت قوانین الهی است؛ از سوی دیگر، راه عمل به قوانین الهی سبب ایجاد وحدت و نظم در اجتماع است؛ درحالی که جز این راه، به تفرقه و تشتت منتهی می‌شود. «وقتی در قانون بیان شده که جان و مال و عرض افراد اجتماع

۱. مَنْ شَاوَرَ الرَّجَالَ شَارَكَهَا فِي عُقُولِهَا (نهج البلاغه، حکمت ۱۶۱).

۲. وَ شَاوَرُهُمْ فِي الْأَمْرِ (آل عمران، ۱۵۹).

۳. وَ أَنْ هَذَا صِرَاطِي مُسْتَقِيمًا فَاتَّبِعُوهُ وَ لَا تَتَّبِعُوا السَّبِيلَ فَتَفْرَقَ بِكُمْ عَنْ سَبِيلِهِ.

محترم است (نساء، ۹۲؛ اسراء، ۳۳؛ فرقان، ۶۸)، نادیده گرفتن این قانون و هتک و بی‌احترامی نسبت به آن، به معنای آن خواهد بود که شخص در آینده، نتواند در چنین اجتماعی زندگی سالمی داشته باشد؛ زیرا هنجارشکنی و حرمت‌شکنی به قانون، به سرعت، به پدیدای اجتماعی تبدیل می‌شود که خود شخص و خانواده‌اش را نیز متأثر از آن می‌سازد» (جلال‌وند، ۱۳۹۹). از این جهت، نظم اجتماعی می‌تواند به‌طور مستقیم، هماهنگی، تعادل و انسجام روابط اجتماعی را به ذهن متبادر کند که مجموع افراد جامعه را از طریق فعل و انفعال و سازوکارهای اقتصادی و سیاسی به سوی زندگی مشترک جلب کند. از جمله شاخص‌های نظم اجتماعی، عدم وجود انحراف از هنجارهای اجتماعی در رفتار افراد است (ساعی، ۱۳۸۴، ص ۸۷). حفظ تعادل و موازنه، روندی است که زیر پوست حیات اجتماعی جریان دارد، بی‌آنکه متوجه آن شویم (ابراکرمی، ۱۳۸۹). از این حیث، فرهنگ شهروندی در خط مقدم توجه مسئولان و دقت نظر در برقراری قانون و به همراه آن نظم در هراجماع است. فرهنگ شهروندی، قانون‌مند بودن و حفظ حریم جامعه را از قانون جاری در هستی وام می‌گیرد و الگوی خود قرار می‌دهد و همگان را متوجه ساختار قانون‌مند نظام متقن و منظم هستی می‌گرداند؛ از این رو، فرهنگ شهروندی احترام به قانون و انضباط را هم‌راستا و هم‌سو با احترام به قاعده و قانون کائنات می‌داند. این نوع نگاه، برخاسته از آگاهی به وجود ناظر اصلی و حقیقی جهان خلقت است که شاهد و حاکم بر اجرای هر اصل و قانونی است.

پس از ارائه اصول تربیت اجتماعی اسلامی ناظر بر فرهنگ شهروندی، در اینجا لازم است اصول تربیتی برگرفته از بازی شهروند و مافیا را برای نمونه‌ای از بازی‌های گروهی، در راستای ارتقای فرهنگ شهروندی، بیان کنیم و در انتها نیز به برخی از نقاط ضعف اساسی این بازی پردازیم.

## ۲. اصول تربیتی ناظر بر بازی شهروند و مافیا

چنانچه از منظر تربیت اجتماعی و فرهنگ شهروندی، به بازی شهروند و مافیا بنگریم، علی‌رغم کاستی‌های موجود در این بازی، می‌توان اصولی را در راستای فرهنگ شهروندی از آن استنباط نمود. در ادامه، پس از تحلیل و استنباط این اصول، ارتباط هر یک با فرهنگ شهروندی نیز بیان شده است.

**اصل تجدید قوا:** بازی باید بتواند برای بازیکن، قدرت و نشاط بیاورد؛ این قدرت و نشاط گاهی جسمانی و گاهی فکری و ذهنی است. بازی «شهروند و مافیا» اگرچه همراه با حرکت و فعالیت بدنی چندانی نیست، اما با شور و نشاط فکری همراه است که به پرورش قوای عقلانی و ذکاوت و تیزبینی بازیکنان کمک می‌کند. توجه به این اصل دربرگیرنده این مطلب است که افراد در جریان جامعه‌پذیری برای تجدید قوا به فعال نگه‌داشتن قوای جسمانی و عقلانی نیازمندند تا با پرورش و رشد این قوا، جسم و روح خویش را پویا و فعال‌تر نگه دارند. این امر نشانی بر فرهنگی سلامت‌محور و سلامت فرهنگی است.

**اصل جامعه‌پذیری:** یکی از ویژگی‌های مشترک بازی‌های تیمی و گروهی افزایش جامعه‌پذیری بازیکنان است. هریک از بازیکنان در این بازی، همانند سایر بازی‌ها، خود را با قوانین حاکم بر آن هماهنگ می‌کنند. این مطلب، جامعه‌پذیری را تسهیل بخشیده و تمرینی است برای پذیرش قوانین اخلاقی و فرهنگی جامعه. فرهنگ شهروندی، ضمن پاسداری از وضع قوانین و اجرای دقیق آن به‌واسطه ناظمین نظم برای دفاع از امنیت شهر، تک‌تک اعضای اجتماع را موظف به لزوم رعایت و کنترل قوانین برای حفظ سلامت جان و مال و حریم شهروندان می‌داند و جامعه را همچون خانواده بزرگ خود، ارج می‌نهد.

**اصل گفتگو:** تمام روند بازی «شهروند و مافیا» با محوریت گفتگو و قدرت اقناع‌کنندگی کلام صورت می‌گیرد. هریک از بازیکنان می‌بایست با به‌کارگیری حافظه و تفکر، سعی کنند تا برای فهماندن منظور خود از طریق واژگان و کلمات به دیگران، استفاده بجا و مناسب نمایند. به این منظور، هرقدر توانمندی در این زمینه بیشتر باشد؛ طبیعتاً ارتباط مؤثرتری با دیگر بازیکنان برقرار می‌شود و تأثیرگذاری بر رفتار و گفتار و باورهای‌شان بیشتر خواهد بود. این اصل متضمن این مطلب است که صرفاً مصاحبت و مراوده کلامی کفایت نمی‌کند؛ هر فرد باید از قدرت تأثیرگذاری در کلام، برخوردار باشد. تأثیر سخن با قرار گرفتن در موقعیت‌های مختلف در روند بازی، امکان اقناع مخاطب را بیشتر فراهم می‌آورد. این اصل ناظر بر آن است که بسیاری از آسیب‌های فرهنگی از اختلاف نظرها و کشمکش‌ها در فرایند گفتگو ایجاد می‌شود که با تأمل و حتی سکوت به‌موقع و بجا در موقعیت‌های دشوار و مبهم، تقلیل می‌یابد.

**اصل پرورش تفکر انتزاعی:** بازی «شهروند و مافیا» می‌تواند با پرورش تفکر انتزاعی، دید متفاوت و دقیق‌تری در بازیکنان نسبت به اطراف‌شان ایجاد نماید. این نوع از تفکر، به بازیکن



کمک می‌کند تا بتواند به مفاهیمی که قابل دیدن نیستند، بیندیشد، به نتیجه برسد و از گرفتن نتیجه برای پیشبرد بهتر کار خود در نحوه ارائه بازی، استفاده کند. تقویت این‌گونه از تفکر به افراد، هم در جریان جامعه‌پذیری برای پرورش رشد شخصیت کمک می‌کند و هم این امکان را فراهم می‌آورد که افراد بتوانند دیدگاهی همه‌جانبه نسبت به عواقب و یا نتایج رفتار و عملکرد خود به دست بیاورند و از بروز آسیب‌های فرهنگی که می‌تواند دامنگیر زندگی فرد و جامعه باشد، پیشگیری نمایند؛ چراکه به‌منظور پیشگیری از آسیب‌های بزرگ فرهنگی، باید نسبت به آسیب‌های کوچک و گاه نامرئی و ضمنی فرهنگی، حساس بود.

**اصل پرورش تفکر انتقادی:** بازی «شهروند و مافیا» از بالقوگی پرورش تفکر انتقادی در بازیکنان بهره‌مند است. بازیکنان با بهره‌گیری از تفکر انتقادی، از حالت انفعال و انقباض در شروع بازی، بیرون می‌آیند و آرام‌آرام به فعالیت‌های مربوط به ایفای نقش خود می‌پردازند. در این شرایط، افراد می‌توانند با استفاده از اراده و آزادی خود با عنوان یک عضو تاثیرگذار در حل مسائل و رویدادهای شهر در بازی به رأی و نظرات دیگران بیندیشند و با تحلیل جریان بازی به تأیید یا عدم تأیید سخنان دیگر بازیکنان با تکیه بر اهداف خود، پردازند. مطابق با این اصل، توجه شهروندان به تفکر انتقادی این امکان را ایجاد می‌نماید که ناخالصی‌های فرهنگی و اجتماعی بهتر دیده شود و سلامت فرهنگ هر جامعه تضمین گردد.

**اصل شناخت صحیح هیجان‌ها:** هرچند این بازی، از نوع بازی‌های معمول همراه با حرکت و تلاش و تکاپوی جسمانی نیست، اما از قدرت برانگیختن هیجان برخوردار است. از آنجاکه تخلیه هیجان‌ها، از جمله ویژگی‌های عمومی و تقریباً مشترک همه بازی‌ها است، در این بازی نیز هیجان و احساسات بازیکنان نباید سرکوب شود، بلکه باید به گونه‌ای کنترل و هدایت شود تا بازیکن بتواند با ابراز صحیح، از آنها برای پرورش حس نشاط و شادمانی در بازی بهره‌گیرد. چنانچه این اصل را در ساحت فرهنگ شهروندی بنگریم، می‌پذیریم که ابراز و بروز هیجان‌ها لازمه زندگی شهری است، اما آنچه محل تأمل است، چگونگی ابراز هیجان‌ها است. چنانچه در هر جامعه‌ای نسبت به بروز هیجان‌ها و شناخت آنها بینش و باوری حاصل شود، این مجموعه هیجان‌ها که برخاسته از فرهنگ شهروندی و نشاط قلبی و روحی است، خود را در قالب احساس افتخار، تحسین، احترام، اطمینان و غروری که حاصل از عزت نفس و خودباوری است، به نمایش می‌گذارد و بر این اساس معطوف به تلاشی شایسته

و ثمربخش می‌شود. به این جهت، برای پیشگیری از آسیب‌های فرهنگی، باید دقت شود که در عین به رسمیت شناختن بروز هیجانانگیز و احساسات و عدم سرکوب آنها، بروز آنها به شیوه‌ای عقلانی و منطقی صورت گیرد.

**اصل خرد جمعی:** در بازی «شهروند و مافیا» توجه به نظر سایر بازیکنان در کنار تحلیل‌های فردی اهمیت دارد، هنگامی که این توانایی‌ها در راستای یک اتفاق نظر صحیح با هم جمع شوند و به یک نتیجه‌گیری برای انتخاب بهترین تصمیم برسند، زمینه دستیابی به مطلوب مورد نظر و پیروزی فراهم می‌شود. اصل خرد جمعی در راستای فرهنگ شهروندی ناظر بر انجام فعالیت‌ها و تصمیم‌گیری‌های بهتر در بستر جامعه و همچنین استحکام روابط اجتماعی و پیوند صمیمی‌تر میان نهادهای مختلف جامعه است. اما در کنار این ضرورت، توجه به این حقیقت اخلاقی نباید فراموش شود که خرد جمعی تنها به دلیل توافق اکثریت، نمی‌تواند ضامن تصمیم صحیح و درست باشد. اینجاست که نقش خطیر وجود معیار و شاخص قوی و مطمئن مشخص می‌شود.

**اصل توجه به حقیقت:** در این بازی همه بازیکنان به دنبال کشف حقیقت، موضوع محوری در بازی، هستند. تمامی بازیکنان تلاش می‌کنند تا خود را شهروند معرفی نمایند و از اتهام مافیا بودن دوری کنند. پیام ضمنی این نگاه می‌تواند آن باشد که شناخت و دستیابی به حقیقت از ملزومات زندگی شهری و شهروندی است و در مقام یک ارزش اصیل، قابل احترام و توجه است. توجه به حقیقت و تلاش در جهت حاکمیت حقیقت از جمله ایده‌آل‌های شهروندان است. کشف و حفظ حقیقت می‌تواند عامل انسجام جمعی باشد؛ بنابراین، باید حقیقت را از چشم نامحرمان دور نگاه داشت. شهروندان حقیقت‌جو به سادگی خود را طعمه تزویرها و فریب‌ها نمی‌کنند و در مواجهه با هرامری، نگاهی تیزبینانه برای درک و کشف حقیقت دارند. فرهنگ شهروندی با اتکا بر این اصل، باید فضایی مصون از فتنه‌انگیزی‌ها و رفتارهای اختلاف‌برانگیز و وحدت‌شکن فراهم آورد.

**اصل لزوم نظارت و رهبری:** یکی از قوانین مهم این بازی، نظارت یک راوی و رهبر<sup>۱</sup> است که مهم‌ترین و راهبردی‌ترین نقش بازی را ایفا می‌کند. به گونه‌ای که باید دارای

---

۱. شخصیتی که با عنوان «god» شناخته می‌شود.

مجموعه‌ای از ویژگی‌ها، از جمله مدیریت بارز، مهارت در حفظ نقش‌ها، توانایی کنترل جریان بازی، داشتن استعداد و ذوق کافی برای مدیریت صحیح و درعین‌حال، داشتن تشخیص برای واری و واکنش‌ها و رفتارهای بازیکنان و کنترل عادلانه آن برای حفظ هماهنگی و تعادل در پیشبرد روند بازی باشد. کسی که باید شبانه روز شاهد و ناظر بر پیشامدهای شهر و اتفاقات آن باشد. برطبق این اصل، فرهنگ در هر جامعه‌ای، باید منطبق با میل طبیعی و فطری شهروندان بوده و بر لزوم حضور حاکم و رهبری عادل، توانا، فهیم، حکیم، دانا و خیرخواه که برای تحقق آرمان‌های متعالی جامعه، انسان‌ها را به سمت و سوی درست هدایت نماید تا آرامش و امنیت شهر از هر نظر تأمین شود، صحنه گذارد.

**اصل مدیریت زمان و توجه به ارزشمند بودن فرصت‌ها:** بحث مدیریت زمان یکی از اصول مشترک در بازی‌هاست. در بازی «شهروند و مافیا» فرصت‌ها باید عادلانه در اختیار بازیکنان قرار گیرد تا به دفاع از نقش خود و بالطبع، دفاع از آرمان‌های شهر خود بپردازند و از باورهای مطلوب و باارزش شهروندان حمایت نمایند. براین اساس، ارزش این زمان‌ها برای نمایندگان شایسته شهر که دارای اندیشه‌ای روشن هستند؛ اهمیت بیشتری پیدا می‌کند. به همین جهت است که نمایندگان شهر به هنگام سخن گفتن برای دفاع از حقیقت، باید به بهترین وجه از زمان بهره گیرند تا دیگران را همگام و همسو با خود نمایند و مخاطبان را برای گوش سپردن و شنیدن به دفاعیه‌های خود جذب کنند و بازیکنان را به تأمل، سکوت، تفکر و نتیجه‌گیری بهتر نزدیک سازند. اما از آنجاکه در فرهنگ شهروندی، جایگاه اخلاق در معاشرت‌ها نباید نادیده گرفته شود، کسانی که نماینده شهروندان شهر هستند، نباید زمان و فرصت‌های مهم زندگی را به هدر دهند. دستیابی به هدف در فرهنگ شهروندی، مشروط به رعایت حدود اخلاقی و انسانی است؛ بنابراین، اگرچه دفاع از حق وظیفه شهروندان است، اما دستیابی و احقاق حق از هر مسیری صحیح نیست، بلکه چنین رویکردی در رابطه با فرهنگ شهروندی، خود نقض غرض است. ارزشمند بودن فرصت‌ها در فرهنگ شهروندی، به معنای غنیمت شمردن فرصت و زیر پا گذاشتن اخلاقیات و متوسل شدن به رفتارهای ضد ارزش، همچون دروغ و نفاق و توطئه، نیست؛ بنابراین لازم است در بازی «شهروند و مافیا»، این نوع نگرش - های نامطلوب ضمنی کنترل شود.

### ۳. بازی شهروند و مافیا در نگاهی انتقادی

در این بازی دو روی یک سکه، مدام، در حال چرخش و دیده شدن است که یک روی روشن آن حقیقت و صداقت و روی تاریک آن تزویر و فریب است. از جمله مواردی که می‌توان از آن‌ها با عنوان فرصت و به تعبیری، نقاط قوت آشکار این بازی اشاره کرد، عبارت است از: تمرین گوش دادن، توجه به زبان بدن، تقویت قدرت بیان، تقویت قدرت استنتاج و خودآگاهی است (عزیزی، ۱۳۹۸). اما از نقاط قوت ضمنی آن می‌توان تمرین مشارکت و تعاون، مسئولیت‌پذیری در قبال تصمیمات اتخاذ شده و تقویت تفکر انتقادی را نام برد. «همچنین آموزش تردید در صورتی که هدفمند انجام شود، می‌تواند پایه‌ای برای آموزش تفکر انتقادی باشد. بازیکنان با مشاهده نتیجه اعتمادهای بی‌جا، می‌آموزند از زود قضاوت کردن درباره افراد یا مسائل پیرامون خود پرهیز کنند. از آنجاکه بازیکنان نقش مافیا با استدلال‌هایی سعی در پنهان‌سازی کرده، خود را شهروند جا می‌زنند و دیگران می‌بایست با کندوکاو، هویت واقعی آن‌ها را شناسایی کنند، می‌توان این بازی را تقویت‌کننده تفکر و استدلال دانست (حسینی، ۱۳۹۹). یکی دیگر از نکات مثبت بازی‌های گروهی مبتنی بر گفتمان و کلام، تقویت توان اقناع‌کنندگی است. این نوع بازی‌ها به‌طور خاص برای تقویت حضور فعال در جمع، ابراز وجود و به‌کارگیری مهارت‌های کلامی در جهت همراه کردن گروه، بسیار کمک‌کننده است.

اساساً بازی‌های مشارکتی، متضمن مهارت اجتماعی به‌شدت پیچیده‌ای است. یادگیری منتظر ماندن، با دیگران سهم شدن و نوبت گرفتن، قوانین و مقررات را رعایت کردن و بردن و باختن برخی از این مهارت‌ها است. نوجوانان با استفاده از بازی، برای تجربه کردن خطر و آماده شدن برای نقش‌های آینده خود، تلاش می‌کنند. آنها غالباً به‌صورت گروه‌های بزرگ دور هم جمع می‌شوند که متضمن برنامه‌ریزی پیشرفته و مهارت‌های اجتماعی مانند مذاکره، توافق و کار تیمی است (هارتلی بروئر، ۱۳۹۰).

لیکن آنچه مطرح شد یک طرف سکه است و طرف دیگر آن، پیامدهای تربیتی منفی این بازی با شدت و ضعف متفاوت است. روی دیگر واقعیت، ضعف‌های پنهان و آشکار این بازی با عنوان نمونه‌ای از بازی‌های مورد اقبال خارجی است که لازم است با دقت رصد و برای بهره‌مندی جوانان ایرانی، بومی‌سازی شود. از جمله این است که به نظر می‌رسد در این بازی

تک تک افراد شرکت‌کننده برای دیگر شرکت‌کنندگان، مافیا هستند؛ مگر اینکه خلافش ثابت شود. با این پیش‌فرض این موضوع برخلاف اصل برائت است (اینکه همه بی‌گناه هستند مگر اینکه خلاف آن ثابت شود). از آنجاکه تا پایان بازی مشخص نیست چه کسانی شهروند یا مافیا هستند و بازیکنان نمی‌توانند به یکدیگر اعتماد کنند (حسینی، ۱۳۹۹)، شک و بدبینی بی‌جا در خصوص دیگران ایجاد می‌کند (عزیزی، ۱۳۹۸). هرچند «داخل کردن عنصر «گمان» در کار عقل، نشانگر گستردگی و نیز ظرافت عقل‌ورزی است و باتوجه‌به این عنصر است که حزم و احتیاط، به‌منزله ابعادی از عقل‌ورزی، جلوه‌گر می‌شوند» (باقری، ۱۳۷۴، ص ۱۹)، اما به‌هرروی، شک حالت پسندیده‌ای نیست؛ افراد روابطشان را بر مبنای اعتماد می‌سازند. انسان‌ها در غالب فرهنگ‌ها، به خوش‌بینی و خوش‌گمانی تشویق می‌شوند، اما مافیا در بدو ورود به بازی، شک و اتهام را در آستین خود دارد. بازیکنان مجبورند به همه بدبین باشند و حرف هیچ‌کس را باور نکنند. اگرچه انجام این بازی می‌تواند به ما کمک کند تا هر حرفی را به آسانی نپذیریم و در پی شواهد تأییدکننده برای ادعاها باشیم (دولتی، ۱۳۹۹)، اما نکته قابل‌تأمل امکان وقوع استحاله ارزشی است؛ بنابراین، باید توجه شود تا یک ضد ارزش مانند ظن بی‌جا در جایگاه ارزشی، همچون ذکاوت و تیزبینی، قرار داده نشود. «بازی در نقش مافیا می‌تواند تزویر را آموزش دهد. تکرار این فرایند و تلاش برای جلب اعتماد دیگران، به‌منظور فریب آن‌ها، جهت رسیدن به هدف، می‌تواند قبح این تزویر را نیز فرو بریزد» (حسینی، ۱۳۹۹). در شهر مافیایی، افراد فقط به خودشان فکر می‌کنند. این به‌معنای خودخواهی است که امری مذموم است. اگر شهر قرار است نمادی از شهر واقعی باشد، باید نمودی از روابط انسانی در میان شهروندان آن دیده شود (دولتی، ۱۳۹۹). همچنین تصمیم‌گیری براساس ظن، از دیگر پیامدهای موجود در این بازی است. براین اساس، باید گفت مهم‌ترین هشدار در خصوص بازی مافیا، بحث دروغ‌گویی و کسب مهارت در آن است. باور این مسئله که دروغ می‌تواند راه شما را برای سعادت باز کند، آسیبی است که شاید با افراط در این بازی در کمین باشد (دولتی، ۱۳۹۹). موارد مذکور، لزوم توجه به فرهنگ ضمنی هر بازی، پیش از رواج آن در اجتماع را هشدار می‌دهد. اما ترس از ابتلا به خطرات بالقوه، نباید مانع از به کار بستن بازی باعنوان ابزاری کارآمد در آموزش، به‌ویژه آموزش مفاهیم شهروندی، شود، بلکه

طراحان و متخصصان را بر تأمل و دقت برای ساختن بازی‌های بومی و متناسب با فرهنگ اصیل اسلامی- ایرانی ترغیب می‌نماید.

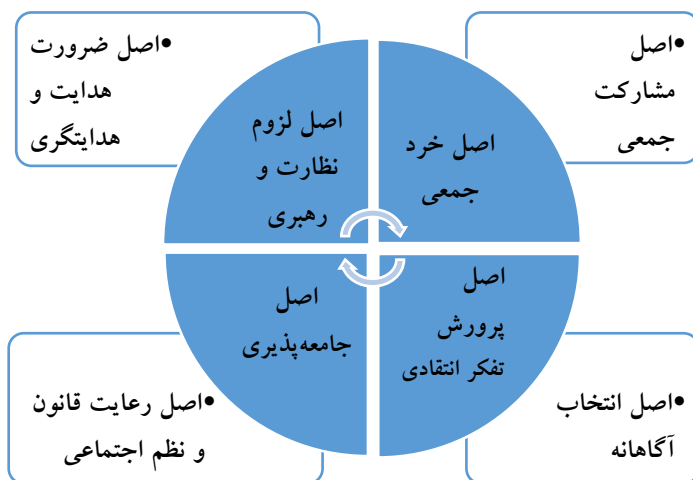
#### ۴. همسویی یا ناهمسویی بازی شهروند و مافیا با اصول تربیت اجتماعی اسلامی

هرچند می‌توان بازی همچون بازی «شهروند و مافیا» را دارای بالقوگی‌های مثبتی همچون پرورش قدرت تحلیل، تیزبینی و هنر گفتمان، مشورت و تصمیم‌گیری آگاهانه دانست، اما عدم توجه به القائنات ضمنی نامطلوب فرهنگی آن، نشانه ساده‌انگاری است. چالش‌هایی که این بازی از جهت ناهمسویی با اصول تربیت اجتماعی اسلامی ایجاد می‌کند، نیازمند بررسی و توجه همه‌جانبه است.

از میان اصول دهگانه تربیت اجتماعی اسلامی چهار اصل ضرورت هدایت و هدایت‌گری، مشارکت جمعی، انتخاب آگاهانه و رعایت قانون و نظم اجتماعی، علاوه بر اصول شهروندی، با عنوان چهار رکن اساسی شکل‌گیری جامعه اسلامی، قابل تأکید است. به موازات این ارکان، اصولی همچون لزوم تناسب علم و عقل، اصل اعتدال، اصل مشورت و گفتگو، نوع‌دوستی و احترام متقابل، اصل لزوم همسویی فرهنگ با فطرت و اصل توجه به انتخاب هم‌نشین در ارتقای فرهنگ شهروندی نقش بسیار مهمی ایفا می‌نمایند. در بررسی اصول تربیتی ناظر بر بازی «شهروند و مافیا»، اصول دهگانه‌ای دریافت شد که از آن‌میان، اصل لزوم نظارت و رهبری، اصل خرد جمعی، اصل پرورش تفکر انتقادی و اصل جامعه‌پذیری بیشترین تناظر را با اصول تربیت اجتماعی اسلامی دارد (شکل ۱). سایر اصول مطرح‌شده، همچون اصل توجه به حقیقت، شناخت صحیح هیجانات، اصل تجدید قوا، تفکر انتزاعی، اصل گفتگو و اصل مدیریت زمان، درحالی‌که هر یک می‌تواند از بُعد نظری در ارتقاء فرهنگ شهروندی، تأثیرگذار باشد، اما پیامدهای ضمنی و پنهان برخی از آنها در عمل، از بُعد تربیتی و اخلاقی در تضاد با توصیه‌های اسلامی برای ارتقاء فرهنگ شهروندی است که بیانگر ناهمسویی‌های این بازی با اصول تربیت اجتماعی اسلامی است (این ناهمسویی‌ها در شکل شماره ۲، به-روشنی، مطرح شده است).

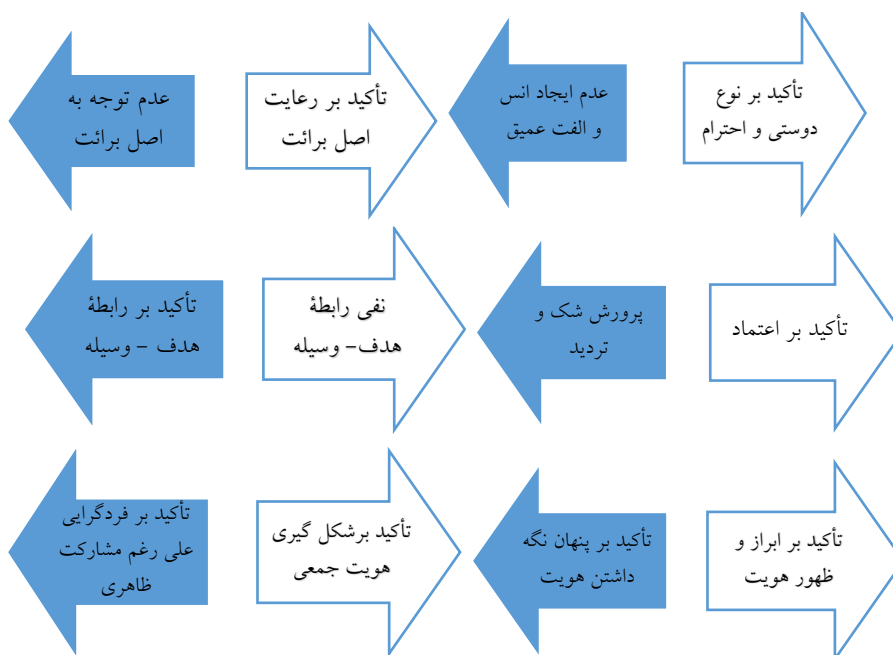
یکی از شاخص‌های مهم ارتقاء فرهنگ شهروندی، شکل‌گیری اعتماد میان شهروندان است. اعتماد زمینه اتصال در کار گروهی و پیوستگی افراد با جمع است. اعتماد به حفظ باورها و ارزش‌هایی که در فرهنگ یک جامعه وجود دارد، کمک می‌کند و موجب پیوند

قوی و ناگسستگی میان شهروندان برای حفظ آرمان‌های جامعه می‌شود؛ چراکه دستیابی به چنین جامعه‌ای محصول نهادینه شدن مجموعه‌ای از احساس همدلی، اعتماد، دیگرخواهی و از خودگذشتگی در میان شهروندان است؛ به همین جهت، فرهنگ شهروندی سبب می‌شود ارزش‌ها و قواعد در میان مردم، بسط یابد و یک حریم و حفاظی برای همکاری به وجود آید تا هرگز کسی نتواند برهم‌زننده نظم و اصول اخلاقی در زندگی و جامعه باشد و از این اعتماد و مسئولیت برخاسته از کار گروهی در فضای سلامت‌محور جامعه، تخطی کند. اما در این بازی، بنا بر شک و در بادی امر، همه شهروندان را مافیا دیدن است. چنانچه چنین رویکردی از بازی به زندگی حقیقی تسری یابد، زمینه تفرقه و ناامنی فکری را در میان شهروندان ایجاد می‌نماید. نکته دیگر، ضرورت توجه به تعامل در حیات اجتماعی است؛ به نحوی که در اصل نوع دوستی و احترام متقابل در تربیت اجتماعی اسلامی، لحاظ شده است؛ در حالی که در بازی مافیا، اگرچه علی‌الظاهر بازیکنان با هم در شناسایی مافیای تعامل و گفتگو می‌کنند، اما این گفتگو انس و الفت عمیق بین آنان ایجاد نمی‌کند؛ چراکه در لحظه تعامل، هریک امکان مافیا بودن طرف مقابل را در ذهن می‌پروراند. آنچه فرهنگ اسلامی از اصل گفتگو در نظر دارد، دستیابی به تعامل و همدلی بر مبنای صداقت و اعتماد است که زمینه شکل‌گیری هویت جمعی را فراهم می‌آورد، اما بازی مافیا مستلزم آن است که شهروندان هویت حقیقی خویش را از دید دیگران پنهان نگه دارند. اصل رعایت قانون در تربیت اجتماعی، بنا را بر محترم دانستن آبرو، عرض و مال و جان افراد می‌گذارد. در چنین رویکردی تجسس و بدگمانی امری ناشایست و ممنوع است. حفظ حریم خصوصی افراد و رعایت شأن مؤمن، از جمله تأکیدات رویکرد اسلامی است. در حالی که مطابق بازی «شهروند و مافیا»، اصل برائت نادیده گرفته می‌شود. در این بازی هدف وسیله را توجیه می‌کند؛ شناسایی مافیایا به هر طریقی، حتی به قیمت نیرنگ و دروغ، توجیه قابل قبولی است. این بازی با اصل اعتدال و اصل توجه به انتخاب همنشین نیز همسویی ندارد. اگرچه به نظر می‌رسد که اصل خرد جمعی در بازی مافیا همسوی با اصل مشارکت جمعی است، اما با اندکی تأمل، آشکار می‌شود که در بازی شهروند و مافیا، یک نوع فردگرایی بیمارگونه حاکم است؛ به نحوی که گویی در عین مشارکت ظاهری افراد، از نوعی اجتناب ضمنی از ارتباط صمیمانه رنج می‌برند. ترس از دیگری سبب می‌شود که مشارکت جمعی در ساحت این بازی، مقوله‌ای متناقض جلوه نماید.



شکل ۱. همسویی اصول تربیتی بازی «شهروند و مافیا» با اصول تربیت اجتماعی اسلامی در راستای ارتقاء فرهنگ شهروندی

■ اصول تربیتی برگرفته از بازی شهروند و مافیا □ اصول تربیت اجتماعی اسلامی



شکل ۲. پیامدهای تربیتی منفی بازی «شهروند و مافیا» ناهمسو با تربیت اجتماعی اسلامی



### بحث و نتیجه‌گیری

بازی یکی از شیوه‌های مهم تعلیم و تربیت است و موقعیتی نمادین از جنبه‌های مختلف زندگی را ترسیم می‌کند و در فضای غیررسمی فراهم‌کننده احیای روابط اجتماعی و تمرینی برای زندگی است؛ در پس بردو باخت ظاهری، کسب معرفت و بصیرتی متناسب با زندگی حقیقی نهفته است؛ از این روی است که در فضای بازی نیز احساس مسئولیت عمیق انسانی همچنان حاکم است که کسی نتواند قوانین و مقررات اخلاقی را نادیده بگیرد و ساده از کنار نقش خود در مقام، عنصری تأثیرگذار در انگیزه دیگر شرکت‌کنندگان، بگذرد؛ بنابراین، می‌توان گفت که یافته‌های این پژوهش مؤید یافته‌های سایر پژوهش‌های انجام‌شده با عناوین مختلف در مورد نقش تربیتی بازی‌هاست. اما وجه تمایز یافته‌های این پژوهش، بیانگر تمرکز و توجه خاص یافته‌ها بر ارتقاء فرهنگ شهروندی از منظر بازی «شهروند و مافیا» است. از بُعد پیشگیری از آسیب‌های فرهنگی، نتایج به دست آمده در این پژوهش با نتایج حاصل از پژوهش ابراهیمی، تارویردی و رستگار (۱۳۹۷) هم‌راستا است. از بُعد آسیب‌های تربیتی و اخلاقی بازی «شهروند و مافیا»، نتایج به دست آمده از این پژوهش، نتایج پژوهش دولتی (۱۳۹۹) را تأیید می‌کند. پژوهش‌های ثرایدی (۲۰۱۹) و زارع، استافورد و علی‌نژادفرشی (۲۰۲۳) نیز همانند پژوهش پیش‌رو، نشان می‌دهند که بازی «شهروند و مافیا» می‌تواند، روشی آموزشی برای تدریس محتوایی با مضامین ارتباطی و اجتماعی، مورد توجه واقع شود.

توجه به این نکته حائز اهمیت است که چرخه سالم فرهنگی مرهون تعلیم و تربیت صحیح و انسان‌ساز است. خطر آسیب فرهنگی خطری جدی و بسط‌یابنده است. آسیبی که شعور مخاطب را نشانه می‌گیرد و از موضع ضعف آگاهی بر حقیقت پرده می‌اندازد. برای مقابله با این خطر باید سطح آگاهی و شعور عمومی را ارتقا بخشید تا به جای اقلیت آگاه که در پی بهره‌برداری از ثمرات تلاش اکثریت ناآگاه در تاریکی جهل و بی‌خبری آنها هستند، اکثریتی آگاه و هوشیار، با دیدی انتقادی داشته باشیم که همیشه تلازم علم و عقل را در نظر داشته باشند تا از این مسیر راه را بر آسیب‌های مختلف فرهنگی ببندند. فرهنگ این سرزمین، از بنیاد با نشانه‌های فرهنگ اسلامی به هم آمیخته است و صحبت از فرهنگ ایرانی به معنای سخن گفتن از فرهنگ اسلامی نیز هست. در عصر کنونی که زمینه اختلاط فرهنگ‌ها بیش از پیش فراهم آمده است، لازم است با نگاهی موشکافانه و تحلیلی، در صحنه جهانی گفتگوی

فرهنگ‌ها وارد شویم و هوشیارانه راه‌های ریز و ظریف نفوذ فرهنگی را شناسایی و پاسبانی نماییم. تمرکز بر فرهنگ شهروندی نشان می‌دهد که حقیقت شهروندی بر این امر استوار است که هیچ‌کس، به‌تنهایی و با کناره گرفتن از جمع، نمی‌تواند به مطلوب حقیقی دست یابد؛ از این‌روی است که در منظر اسلامی، انزواگزینی و ترک جماعت منع شده است. حضور پررنگ و فعال افراد در جامعه ملی و جهانی، از سوی دیگر، به‌معنای حل شدن فرد در جمع و انفعال شهروندان نیست. نگرش اسلامی شهروندانی پویا، فعال و اندیشه‌ورز می‌طلبد که به گاه انتخاب، آگاهانه و با تأمل، راه صحیح را انتخاب کنند؛ هرچند که راه درست کمترین رهرو را داشته باشد. چنانچه تک‌تک شهروندان اجتماع انسانی با اتحاد و همراهی به سمت ویژگی‌های متعالی شهروندی پیش روند، بدون شک، جامعه انسانی به سمت سلامت و آرامش در پرتوی فضای اخلاقی پیش می‌رود؛ بدین جهت، برای حفظ و تداوم حیات شجره ارزشمند فرهنگ و تمدن که در هر عصر و زمانی نیازمند مراقبت و رشد همه‌جانبه است، نباید از امکانات و ابزار گوناگون برای آموزش و پرورش مطلوب غافل شد. بازی «شهروند و مافیا»، به جهت ویژگی‌های جذاب خود و اقبالی که به‌ویژه جوانان بر آن دارند، می‌تواند با مدیریتی استراتژیک و کنترل برخی ویژگی‌های نامطلوب و اصلاح آنها، به‌جای، صرفاً، وسیله‌ای برای تفنن، به ابزاری برای آگاهی‌بخشی تبدیل شود و تمرینی عملی برای شهروندی باشد.

براین اساس و باتوجه به نکات مطرح‌شده در مورد بالقوگی‌های بازی‌ها، به‌ویژه بازی‌های گروهی، برای آموزش اثربخش مضامین فرهنگی، اخلاقی، اجتماعی، سیاسی، زیست‌محیطی و شهروندی در سطح محلی و جهانی و ضرورت به‌کار بستن روش‌های جذاب آموزشی و جذابیت آموزش در قالب بازی، پیشنهاد این پژوهش به سیاست‌گذاران و برنامه‌ریزان کلان آموزشی، تأکید بر اهمیت طراحی و ابداع بازی‌های متناسب با فرهنگ ایرانی- اسلامی و توجه به لزوم بومی‌سازی بازی‌ها پیش از رواج آنها در اجتماع، است. با نظر به گسترش فضای مجازی و قرار گرفتن بازی‌های کامپیوتری و اینترنتی در مرکز توجه بسیاری از جوانان و بزرگسالان به پژوهش‌گران عرصه‌های مختلف تحقیقاتی از تعلیم و تربیت، اخلاق و جامعه- شناسی گرفته تا عرصه‌های دینی، سیاسی و بین‌المللی پیشنهاد می‌شود بازی‌ها را نه ابزار

تفنن، بلکه یک سلاح استراتژیک، مورد توجه قرار داده، پس از شناسایی بازی‌های مورد اقبال، بیشتر آنها را مورد ارزیابی‌های دقیق پژوهشی قرار دهند.

#### منابع

- قرآن کریم، ترجمه مهدی الهی قمشه‌ای. چ دوم. پاییز ۱۳۹۰. قم: چاپ قلم.
- نهج البلاغه (۱۳۹۳). (محمد دشتی، مترجم). تهران: انتشارات پیام عدالت.
- ابراهیمی، هیمین و هادی تارویردی و دانا رستگار (۱۳۹۷). "بررسی نقش تعلیم و تربیت در چگونگی پیشگیری از آسیب‌های فرهنگی با تأکید بر آسیب‌های ماهواره و اینترنت"، ششمین همایش علمی پژوهشی علوم تربیتی، روانشناسی. آسیب‌های اجتماعی و فرهنگی ایران. تهران. <https://civilica.com/doc/759518>
- ابراکرامی، نیکولاس (۱۳۸۹). «درآمدی بر جامعه شناسی»، ترجمه هادی جلیلی. تهران: انتشارات نشر نی.
- اخوت، احمدرضا و فاطمه فیاض (۱۳۹۵). «اصول و مهارت‌های تربیت کودک ۲ تا ۷ سال با رویکرد طیب‌گزینی». تهران: انتشارات قرآن و اهل بیت نبوت.
- اعراف، علیرضا و محمد بهشتی و مهدی ابوجعفری و علی نقی فقیهی (۱۳۹۵). «آرای اندیشمندان مسلمان در تعلیم و تربیت و مبانی آن»، (جلد ۲)، چاپ هفتم. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- اعراف، علیرضا و محمد فتحعلی‌خانی و علیرضا فصیحی‌زاده و علی نقی فقیهی (۱۳۹۸). «آرای دانشمندان مسلمان در تعلیم و تربیت و مبانی آن». (جلد ۱). چاپ هفتم. تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- پژوهنده، محمد حسین (۱۳۷۶). "مدنیت و شهروندی"، فصلنامه اندیشه حوزه، (۲ و ۳) ۳.
- پلبو، روبر (۱۳۷۰). «شهروندی و دولت». (ترجمه ابوالفضل قاضی). تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- تمیمی آمدی، عبدالواحد (۱۳۶۶). «تصنیف غررالحکم و دررالکلم»، چاپ اول. قم: انتشارات دفتر تبلیغات قم.
- جلال‌وند، صابر (۱۳۹۹). "احترام به دیگران، از نگاه قرآن"، کیهان، ۳ اردیبهشت.
- حسینی، راحیل (۱۳۹۸). "مروری بر تأثیر فناوری‌های نوین بازی‌های رایانه‌ای بر ذهن و جسم کودکان و نوجوانان و ارائه راهکارهایی جهت ترویج فرهنگ صحیح به‌کارگیری آنها". سومین کنفرانس بین‌المللی نوآوری و تحقیق در علوم تربیتی، مدیریت و روانشناسی.



### نقش بازی‌های گروهی در ارتقاء فرهنگ شهروندی.../ مریم بناهان و فائزه فخار ۱۳۳

طهرانی، سیده مهشید (۱۳۹۵). "اصول تعلیم و تربیت اسلامی در آموزه‌های دینی". دومین همایش ملی آسیب‌شناسی تربیت اخلاقی در نظام آموزشی ایران در دانشگاه آزاد اسلامی - واحد میبد. عاملی، سعیدرضا (۱۳۸۰). "تعامل جهانی شدن، شهروندی و دین"، نامه علوم اجتماعی، (۱۸)، ۱۷۵-۱۵۰.

عزیزی، نرگس (۱۳۹۸)، "نقد مسابقه مافیا؛ اثرات مثبت و منفی یک بازی". (<https://davatonline.ir/content/153164>)

عسکری، ابو هلال (۱۹۹۹). «ترجمة الفروق اللغویه»، ترجمه مهدی کاظمیان و زهرا رضاخواه (۱۳۹۰). تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.  
فتحی واجارگاه، کورش و سکینه واحد چوکده (۱۳۸۷). «آموزش شهروندی در مدارس». تهران: نشر آیین.

فرخی، مهدیه و بهاره فرخی (۱۳۹۵). "بررسی بازی معمای دو زندانی در تعلیم و تربیت دانش‌آموزان با استفاده از فناوری اطلاعات و ارتباطات". اولین کنفرانس بین‌المللی روانشناسی و علوم اجتماعی.

قیمی، علی (۱۳۶۰). "اصولی در اهداف اجتماعی تربیت: اصول و مبانی فرهنگ اسلامی". نشریه پیوند، (۲۳).

قلی‌پور، رحمت‌الله (۱۳۸۹). «تصمیم‌گیری سازمانی و خط مشی‌گذاری عمومی». تهران: سمت.  
کوثری، مسعود (۱۳۹۰). «درآمدی بر بازی‌های ویدئویی و رایانه‌ای». تهران: نشر سلماس.  
گوتک، جرالد ال (۱۳۹۶). «مکاتب فلسفی و آرا تربیتی»، چاپ ۱۷. ترجمه محمدجعفر پاک‌سرشت. تهران: سمت.

مطهری، مرتضی (۱۳۹۲)، «حکمت‌ها و اندرزها»، جلد ۲، چاپ ۱۳. تهران: انتشارات صدرا.  
میرفردی، اصغر (۱۳۸۸). "عام‌گرایی و زمینه‌های تأثیرگذار بر آن در مناطق درحال توسعه: مورد مطالعه شهر یاسوج". پژوهش‌نامه علوم اجتماعی، (۱) ۹.

ویسی، کمال و میثم اسکندرزاده و احسان پورشمس و خلیل صادقیان (۱۳۹۹). "نقش تعلیم و تربیت اسلامی در پیشگیری از آسیب‌های فرهنگی". هفتمین همایش ملی مطالعات و تحقیقات نوین در حوزه علوم انسانی، مدیریت و کارآفرینی ایران.

هارتلی بروئر، الیزابت (۱۳۹۰). «ایجاد انگیزه در کودکان، ابزارها و روش‌هایی برای کمک به خودجوش بودن کودکان». ترجمه احمد ناهیدی. تهران: انتشارات جوانه رشد.

Dahlgren, Peter. (2009), *Media and political engagement, Citizenship, communication and democracy*. Ney York: Cambridge University Press.

- Gearon, Liam (2003). *Learning to Teach Citizenship in the Secondary School*, New York: Routledge.
- Kahne, Joseph, Middaugh, Ellen, and Evans, Chris. (2009) *The Civic Potential of Video Games*, MIT Press, Cambridge.
- Lim, C.P. (2008) "Global citizenship education, school curriculum and games: Learning Mathematics, English and Science as a global citizen", *Computers and Education*, Vol. 51, pp 1073–1093.
- Karaman, Burcu.; ER, Harun; Karadeniz, Oğuzhan. (2022), Teaching with Educational Games in Social Studies: A Teacher's Perspective, *Turkish Online Journal of Educational Technology* – January 2022, volume 21 Issue 1
- Norhaidi, Wan Muhammad Saefullah Wan; Romly, Raihana; Abdullah, Ahmad Niza Syazre (2019). Lowering Anxiety Among Low Proficiency ESL Learners using the Mafia Game. *Int. J. Innov. Technol. Explor. Eng.*, 752, 67–73.
- Ri, Hong; Kang, Xiaohan; Khalid, Mohd Nor Akmal; Iida, Hiroyuki (2022). The Dynamics of Minority versus Majority Behaviors: A Case Study of the Mafia Game. *Information*, 13, 134. <https://doi.org/10.3390/info13030134>
- Selwyn, Neil (2006) "Literature review in citizenship, technology and learning", Futurelab, Bristol.
- UNESCO Institute for Education (2004), "Culture of Citizenship: A Culture of Citizen action and commitment" , Working document. Available at: <[www.education.unesco.org/uie](http://www.education.unesco.org/uie)
- Zare Mortaza, Stauffer Joseph, Alinejadfarshi Mina (2023). Mafia: An Experiential Learning Game for OB Topics. *Management Teaching*.