

سراغاز

اگر از افراد تازه وارد در بازی مافیا هستید باید درک کنید که اوایل درگیر هیجان و شناخت خود بازی و همچنین بازیکنان خواهید بود. با گذشت زمان متوجه می‌شوید که جمع کوچک ما در واقع یک نمونه‌ی کوچک از جامعه بزرگ ماست و اگر بتوانیم منطق‌های ریز و درشت حاکم بر آن را کشف کنیم، می‌توانیم با کمک آن‌ها تصویری ساده شده از جهان در ذهنمان بسازیم و با این وسیله به شناخت آن نزدیک‌تر شویم.

منطق اصلی بازی مافیا چیست؟

منطق بنیادین مافیا این است: عده‌ای انسان دور هم جمع شده‌اند (جامعه)؛ تعداد کمی از آن‌ها مافیا (آدم بد‌ها یا دروغ‌گوها) و بقیه شهروندان معمولی هستند. (مثل من و شما در دنیای واقعی)

این نکته یکی از شاهراه‌ها برای درک منطق اصلی قاعده بازی است: مافیا یک قدم از شهروندان جلوتر است. در این بازی اولین کار هر شهروند این است که بفهمد دروغ‌گو کیست؟

منطق بنیادی مافیا چه شباهتی با منطق بنیادین واقعیت ما دارد؟

وقتی چشم‌ها را باز می‌کنید، به دنیایی پرتاب می‌شوید که قواعد مافیا بر آن حکمفرماست و شما بر اساس نقشی که برایتان تعریف شده، تمام تلاش‌تان را می‌کنید تا گروهتان برنده شود، چون منافع واقعی شما با اعضای گروهتان گره خورده است. به طور معمول وقتی آدم‌ها به دنیایی وارد می‌شوند، قبل از اینکه درباره قواعد بازی فکر کنند، منافع خود را شناسایی می‌کنند و در راه تحقق آن‌ها گام برمی‌دارند. انگار جهان هم مثل یک بازی است که همان ابتدا قواعدش را برای ما تعریف می‌کند و برای تحقق نقش‌ها ما را تربیت می‌کند. البته نکته انحرافی این‌جاست که قواعد بازی را مافیا طراحی کرده‌اند، نه شهروندان.

یک شهروند مثل همه‌ی آدم‌های معمولی شب‌ها می‌خوابد و صبح‌ها برای کاروبارش بیدار می‌شود. هدف اصلی‌اش این است که بقای زندگی‌اش تامین شود. اما مافیایی وجود دارد که از قضا فعالیت‌های هدفمند شبانه و روزانه‌اش به مرگ شهروندان ختم می‌شود. حتی اگر در ظاهر دوست شهروندان باشد و آگاهانه قصد کشتن آن‌ها را نداشته باشد، منافعتش در این راستا است که گاهی مجبور می‌شود آن‌ها را بکشد.

شهروندان چه بخواهند و چه نخواهند، زندگی‌شان جایی با مافیا تلاقی پیدا می‌کند و به همین دلیل چاره‌ای ندارند جز اینکه مافیا را شناسایی و عملیاتش را خنثی کنند. رفاقت ظاهری مافیا هم کارکردش این است که شهروندان را از فهم این تضاد منافع دور می‌کند و منافع مشترک دروغینی می‌سازد که پرده‌ای بر واقعیت می‌کشند. پس اولین وظیفه یک شهروند این است که دروغ‌گو (یا بهتر بگوییم؛ دروغ) را پیدا کند. نه به دلیل اینکه این رفتار اخلاقی است، بلکه به این دلیل که منافع او به صورت کامل با این رفتار گره خورده است.

دروغ را در زمانهات بشناس!

وقتی در این بازی تلاش می‌کنید دروغ را بشناسید، به چند الگوی کلی در دروغ‌گوها می‌رسید.

اگرچه اصل اول این است؛ تا قبل از اینکه کارت‌ها رو شوند، نمی‌توانید از چیزی مطمئن باشید. خیال شما را راحت کنم؛ لحظه‌ای هم نمی‌توانید به مغزتان استراحت دهید. دائم باید بپرسید. هر لحظه غفلت و سهل‌انگاری از این وظیفه شهروندی می‌تواند همه شهروندان را به قهقرا ببرد.

اما با همه این پرده‌ها که دروغ را پوشانده‌اند، کجا باید رد دروغ را بگیریم؟

دروغ‌گوهای زمانه ما چه ویژگی‌هایی دارند؟

دروغ‌گوها به شدت اعتماد به نفس ضعیفی دارند

یک مافیاباز حرفه‌ای می‌داند که گاهی گوشه‌ای نشستن و هیچ نگفتن یعنی یک مافیا کمین کرده. البته دروغ‌گوها وقتِ شلوغ‌بازی، صدای بلندی دارند. اما اگر دروغ‌هایشان را به چالش بکشید و تناقض‌های منطق و رفتارشان را رو کنید، خواهید دید اعتماد به نفس خوبی در مواجهه با این چالش‌ها ندارند و ترجیح می‌دهند پاسخی ندهند یا بهتر از آن شما را در بازی بکشند.

آن‌ها ناخودآگاه خوب می‌دانند چه دروغ‌گوهای هستند. می‌دانند چیزی کم دارند و برای همین به لحاظ روانی مجبور هستند چیزی اضافه بر سازمان ارائه دهند تا باور کنید که هرگز دروغ نمی‌گویند!

دروغ‌گوها بیش از حد مطمئن هستند

مافیا مطمئن است که خودش دروغ می‌گوید و همچنین مطمئن است شما راست می‌گویید و از چیزی خبر ندارید! بنابراین ناخودآگاه اطمینان خاصی در تحلیل‌هایش دارد، اطمینانی که به لحاظ منطقی نمی‌تواند در شهروندان وجود داشته باشد. این قضیه باعث می‌شود شهروندان آدم‌های شکاکی به نظر برسند. حتی زمانی که شهروندان به آگاهی می‌رسند و از چیزی مطمئن می‌شوند، باز هم اطمینان آن‌ها از جنس متفاوتی است. این اطمینان شکننده است، از کند و کاو و واقعیت و فهم طولانی‌مدت ناشی شده است و هر لحظه امکان دارد فروپاشد. این ویژگی کجا به کمک مافیا می‌آید؟

ما آدم‌ها از وضعیت نامشخص شکنندگی رنج می‌بریم و ثبات و اطمینان را ترجیح می‌دهیم. ما نیاز داریم گفتمان‌ها و ایده‌های محکمی داشته باشیم و بتوانیم به آن‌ها تکیه کنیم. در نتیجه خیلی وقت‌ها ناخودآگاه ترجیح می‌دهیم به گفتمان محکم مافیایی تکیه کنیم، تا اینکه در هزارتوی شکاکیت شهروندی گیر بیافتیم. برداشت من این است:

ماهیت زندگی شهروندی با شکاکیت همیشگی و معلق بودن گره خورده. زمانی که مطمئن شویم پاسخ را پیدا کرده‌ایم، شاید مافیا شده ایم و داریم به خودمان دروغ می‌گوییم!

دروغ‌گوها گاهی بی‌دلیل مهربان می‌شوند

وقتی شهروند مرحله شناسایی دروغ را رد کند، ماموریت شهروندی او تازه شروع می‌شود. او باید به بقیه شهروندان دروغ را نشان بدهد و با کمک آن‌ها عملیات مافیا را خنثی کند. دروغ‌گوها هم به طبع تلاش می‌کنند او را تخریب کنند.

وقتی دروغ‌گو احساس کند شما در جامعه مقبول‌تر از آن هستید که بتواند چهره‌تان را خراب کند، سراغ این می‌آید که با شما رفیق شود و این طور قسر در رود. اینجاست که یک مرتبه محبوب دلش می‌شوید، چون قوی‌تر از آن هستید که سرشاخ شدن با شما برای او بصرفد.

دروغ‌گوها حرف بی‌ربط زیاد می‌زنند

به دلیل اینکه دروغ‌گوها با راستگوها تضاد منافع دارند، ناخودآگاه و خودآگاه سراغ بحث‌هایی می‌روند که موضوعیت خاصی برای راستگوها (شهروندان) ندارد. برای نمونه در زمانی که همه از مرگ و میر کورونا شوکه شده‌اند و در این باره حرف می‌زنند، یک دروغ‌گوی ناشی ممکن است از علایق دوران کودکی‌اش حرف بزند و یک دروغ‌گوی کمی کاربلدتر شاید خوبی‌های کورونا را برشمارد! البته در جوامع واقعی بسیاری از مواقع آدم‌ها آگاهانه و به قصد گول زدن ما دروغ‌گو نمی‌شوند، بلکه نقششان برایشان تعریف شده و آن‌ها هم انتخاب می‌کنند با نقششان همراهی کنند.

حقیقتش را بخواهید، من نمی‌گویم از علایق کودکی نباید حرف زد. اما حرف زدن از ترس‌های واقعی در مواقع بحران، یک کارکرد

بنیادین و تکاملی برای نوع بشر دارد و در نهایت قرار است به بقای او و جامعه کمک کند.

دروغگویان قلبی: از بین برندگان سرمایه اجتماعی اعتماد

گاهی هم پیش می‌آید که آدم‌ها دروغگو نباشند، ولی دروغ بگویند! چه‌طور این اتفاق می‌افتد؟

زمانی که یک شهروند، که هیچ نفع مشترکی با مافیا ندارد، مافیایگونه رفتار می‌کند. شما هم اگر مافیا بازی کرده باشید، بدون شک با این نقطه کور مافیا مواجه شده‌اید؛ گاهی اوضاع بر وفق مراد پیش نمی‌رود. انگار همه شهروندان دست به دست هم مافیا شده‌اند. آگاهی شما که فهمیده‌اید اوضاع از چه قرار است، راه به جایی نمی‌برد و نمی‌توانید آن را به درستی به دیگران منتقل کنید. مثالی بزنم؛ یکی از بچه‌ها که بیشتر مواقع مافیا می‌شد و با اعتماد به نفس بلوف می‌زد، تک و توک موقعی که شهروند می‌شد، کامل بی‌دفاع بود. دفاعیه‌هایش را باور نمی‌کردیم و او را می‌کشتم. داستان چوپان دروغگو را یادتان است؟

چه مافیا باشیم و چه نباشیم، دروغ یک سرمایه اجتماعی بسیار ارزشمند را از بین می‌برد و آن اعتماد است. موضوع این است که به نفع مافیاست سرمایه اجتماعی ما را از بین ببرد و چیزهای دلخواهش را جایگزین کند که به طبع به ضرر ما است. باز برگشتیم به بحث تضاد منافع. مشکل اساسی از جایی آغاز می‌شود که شهروندانی هستند که به منافع خودشان آگاه نیستند. در نتیجه دچار این کژفهمی می‌شوند که با مافیا منافع مشترکی دارند و در عمل مافیا می‌شوند.

بخش غمانگیز ماجرا این است که سر آخر هم قرار نیست چیزی دستگیرشان شود.

توجه شما را به یک واقعیت انحرافی جلب می‌کنم: این ثابت می‌کند که تأثیر رفتارهای ما عمیق‌تر از آن چیزی است که فکر می‌کنیم. یک

بار دروغ گفتن کافی است برای این‌که سرمایه اجتماعی ما تا مدت‌ها به خطر بیافتد. پس این‌طور نیست که دروغ بگوییم و فکر کنیم این یک مورد شخصی است و شنونده باید عاقل باشد.

حقیقت این است که وقتی دروغ می‌گوییم و سرمایه اجتماعی را نابود می‌کنیم، راه صدها نفر دیگر را هم برای به دست آوردن آن سرمایه اجتماعی نابود کرده‌ایم.

دروغگوها شاخ و دم ندارند و می‌توانند یکی از ما باشند

در یکی از بازی‌هایی که حسابی حرفه‌ای شده بودیم و دروغ‌گویی یکدیگر را با پیروزمندی در کسری از ثانیه شناسایی می‌کردیم، یکی یکی کسانی که به آن‌ها شک داشتیم را کشتیم و پیروزمندان منتظر اعلام بُرد شهروندان بودیم. بازی تمام شد و فهمیدیم سه مافیای آن بازی تا لحظه آخر در بازی مانده بودند و ما شهروندان باخته بودیم!

حقیقتش را بخواهید آن روز آن قدر متعجب بودم که تا دو ساعت بعد از پایان بازی فقط ذهنم درگیر این بود که آخر ما هشت نفر شهروند مسئول، حرفه‌ای و کاربلد چه‌طور به اتفاق هم با اعتماد به نفس کامل با سر به قعر چاه سقوط کردیم؟ ذهن ما چه خطاهایی کرده بود؟ با وجود اینکه فکر می‌کردیم اگر تک تک ما به صورت مستقل، فکر شده و مسئولانه تصمیم بگیریم بازی را می‌بریم؟

وقتی راستگوهای باهوش با سر در دیوار می‌روند

از اینجا می‌شد فهمید حق انتخاب، تفکر مستقل و دموکراسی (مخصوصاً در شکل رأی دادن) رویاهای قشنگی هستند، اما منطق جامعه پیچیده‌تر از آن است که این‌ها چیزی بیش از یک شوخی بامزه باشد. اشتباه ما چه بود؟

یکی از بزرگترین اشتباه‌های ما امید بود. یکی از همکارها که شهروند مسئولی بود و تمام تلاشش را برای شناسایی مافیا می‌کرد، قوه تشخیص خوبی هم داشت. این بار رفتار او تغییر چندانی نکرده بود و

مثل سابق همپای ما به دنبال مافیا می‌گشت. در ظاهر ما شهروندان مسنولی بودیم که سخت مشغول فعالیت شهروندیمان بودیم. غافل از اینکه ما هشت شهروند شکاک و یک مافیای مطمئن بودیم.

حقیقت این است که ما نمی‌توانیم همه فاکتورهای تاثیرگذار اجتماعی را کنار بگذاریم و فرض کنیم می‌شود مستقل از جامعه‌ای که در آن زیست می‌کنیم، فکر کرد. آخر شب‌هایی که ما خواب هستیم، پول، قدرت و رسانه به انواع و اقسام اشکال برای جهت‌دهی به ذهن ما صرف می‌شوند و مثل مافیا یک قدم از ما جلوتر هستند، و برای اینکه به آن‌ها برسیم باید با سرعت بیشتری بدویم.

چه طور می‌توانیم فرض بگیریم که ما از همه‌ی این‌ها هیچ تاثیری نمی‌گیریم و مستقل تصمیم می‌گیریم و رأی می‌دهیم!

اشتباه بزرگ دیگر این بود که دو نفر ادعای کارآگاهی داشتند و ما باهوش‌ها کارآگاه واقعی را کشتیم و مافیا را نگه داشتیم! دلیلش این بود که کارآگاه واقعی داشت بال بال می‌زد که به ما بفهماند کارآگاه است درحالی که مافیا (که بسیار حرفه‌ای شده بود و بازیکن قابل‌هم بود) با منطق و اعتماد به نفس فزاینده‌ای ما را توجیه کرد که خیر، ایشان مافیاست و من منجی شما هستم!

در واقع ما گول ویژگی اول و دوم دروغ‌گوها (طبقه‌بندی‌های ذهنی خودمان) را خوردیم و فقط به آن‌ها تکیه کردیم. بله آدمیزاد نباید فراموش کند که این طبقه‌بندی‌ها فقط برای این هستند که بتواند موضوع را بهتر صورت‌بندی و درک کند. اما واقعیت منتظر نمی‌ایستد تا ببیند در طبقه‌بندی‌های ما جا می‌شود یا نه! بلکه هر بار با صورت متفاوت و منحصر به فردش سراغ ما می‌آید.

چاره‌ای جز این نداریم که به محدودیت‌های ذهنی خودمان واقف بمانیم وگرنه ممکن است خیلی راحت سرمان را به باد دهیم. لازم است بتوانیم نسبت خود با جهان بیرون (فارغ از هر آنچه درون ماست؛ مثل عزم برای تغییر جهان) را به درستی درک کنیم.

با دروغگوها و دروغ چه کنیم؟

برعکس بازی مافیا که باید دروغگوها را بکشیم، فکر می‌کنم بعد از شناختن آن‌ها اولین کاری که باید بکنیم، آگاه سازی است.

یادتان هست گفتیم دروغگوها و راستگوها تضاد منافع دارند و سراغ حرف‌های متفاوتی می‌روند؟ فرض کنید که من توانسته‌ام خیلی خوب نقش راستگو را برای شما بازی کنم و حسابی روی شما تاثیر گذاشته‌ام که ببینید این کورونا که حالا خدمت ما رسیده چیز خوبی می‌تواند باشد و لازم نیست نگرانش باشیم. هرگز خیری جایی نیست که انقدر شلوغش کرده‌اید! شما هم به واسطه اعتماد ناخودآگاه به هم‌نوع خودتان و این که فکر می‌کنید من یک شهروند آگاه هستم، از این حرف من تاثیر گرفته‌اید.

حال وقتی بفهمید که من دروغگو هستم، قبل از محاکمه‌ی من، باید به همه‌ی کسانی که متقاعد شده بودند نگران کورونا نباشند، بگویند: <>آهای شهروندان ساده نگران کورونا باشید و این چرندیات را فراموش کنید! نگرانی رویکردتان را تغییر می‌دهد، شما را به حرکت واقعی وا می‌دارد و جامعه‌ای را نجات خواهد داد.<<

نباید فراموش کنیم که این نقش‌ها سیال هستند و مشکل اصلی ما قواعد بازی است، نه اشخاصی که انتخاب شده‌اند (و انتخاب کرده‌اند) بازوهای پیش‌رونده آن باشند. هدف؛ رویکردهای کلانی هستند که ما را به صورت سیستماتیک هدایت می‌کنند و از آنجایی که مادیت، شاخ و دم ندارند، موثرترین سلاح در مقابلشان آگاهی است. آگاهی مثل یک اپیدمی در جامعه پخش می‌شود و همه‌ی زحمات دروغگوها (که بازوهای یک رویکرد کلان هستند) را نقش بر آب می‌کند.

شاید عجیب به نظر برسد، اما رسیدن به این تحلیل‌ها برای من که جوان ساده و خامی بودم، به اندازه‌ی ماه‌ها بازی طول کشید. حالا هم که مدتی از دوران شیرین و تلخ مافیا می‌گذرد، هنوز بعضی از حقایقی که از مافیای ده نفرمان آموختم، مو را به تنم سیخ می‌کند. بدون تردید،

اگر روزی شغلم و این روزها فراموشم شده باشد، این حقایق هنوز با من هستند.

واقعیتش را بخواهید، حالا با تمام وجود می‌دانم من شهروندی هستم که به جهان مافیای پرتاب شده‌ام و آن‌ها وظایفم را از پیش برایم تعیین کرده‌اند تا وقتی مافیا هست، من باید دروغ را شناسایی و خنثی کنم. چه از این وظیفه آگاه باشم و چه نباشم و مشغول به شب رساندن صبح‌ها باشم.

بازی مافیا

بازی مافیاییکی از جذابترین، پرطرفدارترین و محبوبترین بازی‌های گروهی در دنیا محسوب می‌شود به طوری که تارنمای about.com این بازی را جزو ۵۰ بازی برتر تاریخی و فرهنگی معرفی کرده است. بازی مافیا نبرد بین دو گروه را در حضور یک ناظر همه‌چیزدان (راوی یا همان گرداننده) شبیه‌سازی می‌کند و برترین بازی موجود در تمرین سخنرانی و ارتقای فن بیان، جلب رضایت مخاطب، مذاکره و مناظره است. در حقیقت مافیا، جامعه‌ای از شهروندان را به تصویر می‌کشد که همه در ظاهر با جرم و جنایت مخالفند؛ اما عده‌ای در خفا، فعالیت‌های مجرمانه‌ای را انجام می‌دهند و برای مخفی ماندن آن، دست به هر اقدامی می‌زنند. این بازی گروهی، امروزه در سرتاسر دنیا طرفداران بسیاری دارد. تقابل گروه مافیا در برابر گروه شهروندان آنقدر جدی و مهیج است که بازیکنان تا قبل از پیروزی یکی از این دو گروه آرام نمی‌گیرند. نظرات مختلفی درباره کمینه تعداد افراد مورد نیاز برای انجام بازی مافیا وجود دارد. برخی می‌گویند دست کم ده نفر برای انجام بازی نیاز است، در حالی که برخی دیگر معتقدند که بازی مافیا را با گروه‌های کوچک پنج نفره نیز می‌توان انجام داد.

در مافیا، بازیکنان به طور مخفیانه تعیین نقش می‌شوند و به دو دسته مافیا که همدیگر را می‌شناسند (اقلیت آگاه) و شهروند (اکثریت ناآگاه)

تقسیم می شوند. پیروزی در این بازی بر پایه توانایی فریب دیگران (شهروندان ساده) استوار شده است که در آن هر کسی در جایگاه وکیل، باید در برابر یک قاضی بی طرف از خود دفاع کرده و شواهد و سرنخ‌های اتهام دیگران را رو کند و با استدلال دیگران را متقاعد نماید که بی گناه بوده و فرد دیگری متهم است و در نهایت این هیأت منصفه (متشکل از خود بازیگران) است که رأی می‌دهند که آیا توضیحات و استدلال‌های آن فرد پذیرفته شده است یا خیر!

در روزگاری که دروغ یک واقعیت عمومی است، به زبان آوردن حقیقت یک اقدام انقلابی است.

تاریخچه بازی مافیا

بازی مافیا که به گرگینه (Werewolf)، دزد و پلیس و آدمکش نیز معروف است، یک بازی گروهی است که در بهار سال ۱۹۸۶ توسط دیویدوف

(Dmitry Davidoff) در بخش روانشناسی دانشگاه دولتی مسکو این بازی خلق شد. او برای نخستین بار این بازی را در دانشکده روانشناسی دانشگاه ایالتی مسکو اجرا و در کلاس‌های درس، خوابگاه‌ها و حتی اردوگاه‌های تابستانی دانشگاه مسکو منتشر کرد.

هدف او از ایجاد بازی مافیا، کمک به پژوهش‌های روانشناسی، آموزش روش‌های مختلف خواندن زبان بدن، آموزش چگونگی دریافت امواج غیر کلامی و هم چنین آموزش ارتباطات غیر کلامی به دانش آموزان بود.

مافیا یک بازی غیر معمولی

دیویدوف یک روان‌شناس روسی بود. یک روان‌شناس روس. او در تمام عمر به دنبال کشف حقیقت آدم‌ها بود. حقیقت زبان بدنشان، حرف‌هایشان، تبحر‌هایی که دارند و پنهان می‌کنند، قدرت تمرکزشان و ... شاید به خاطر همین هم بود که بازی «مافیا» را طراحی کرد.

دیمیتری زمانی که دانشجوی دانشکده روانشناسی در دانشگاه مسکو بود، در قالب یک پروژه پژوهشی این بازی را ابداع کرد. سپس با استفاده از این بازی به مطالعات خود روی رفتار شرکت کننده ها پرداخت او این بازی را در همان دانشگاه اجرا و در کلاس های درس، خوابگاه ها و حتی اردوگاه های تابستانی دانشگاه مسکو منتشر کرد. دانشجویان روسی که برای کارشناسی ارشد به خارج از کشور رفته بودند، مافیا را با خود بردند و در باشگاه ها و گروه هایی که به آن ها پیوسته بودند، انتشار دادند. این بازی خیلی زود در سایر دانشگاه ها و حتی مدرسه های اتحاد جماهیر شوروی رواج پیدا کرد و به سایر مناطق اروپا و سپس ایالات متحده آمریکا و حتی دانشگاه پرینستون هم رسید. بعد از آن یک تناثر در لندن غربی، مافیا را در اواخر دهه ۸۰ با شیوه های بداهه نوازی خود ادغام کرد. تا جایی که کودکان در یک اردوی تابستانی پنسیلوانیا، قوانین را با اشتیاق به یکدیگر یاد می دادند. کم کم دانشجویان از هر شهری که آمده بودند، هنگام برگشت بازی مهیج مافیا را به زادگاه خودشان بردند. مافیا در نقاط مختلف جهان، تغییرات اندکی پیدا کرد، اما سرانجام در کنار همه سرگرمی ها به عنوان یک بازی جذاب و مهیج شناخته شد. همچنین بازی مافیا در کشور ما ایران، اوایل سال ۸۰ شمسی محبوبیت پیدا کرد و به سرعت وارد قلب عاشقان این بازی شد. هم اکنون مافیا در ایران طرفداران بسیار زیادی دارد و در حال حاضر کافه ها، خانه ها و طبیعت میزبان گروه های بسیاری از نوجوانان و جوانان برای این بازی شده است. حتی مافیا به برنامه های تلویزیونی و بازی های کارتی نیز قدم گذاشته است.

هدف دیمیتری چه بود؟

الگوی اصلی این بازی تقابل بین یک اقلیت آگاه (تیم مافیا) و اکثریت ناآگاه (تیم شهروندان) است؛ اما پس از اینکه بازی مافیا به همه کلاس های درسی در روسیه کشیده شد، برخی از خانواده ها نگران تأثیرات این بازی روی فرزندان شان شدند. بعضی افراد در دیگر کشورها هم نگران نفوذ فرهنگی. اما دیویدوف خود به عنوان والدی

که بیست و پنج سال از عمرش را در راه مطالعه روانشناسی کودک گذرانده، معتقد بود که بازی مافیا به بچه‌ها یاد می‌دهد که حق را از اشتباه تشخیص بدهند.

اما دیویدوف معتقد بود که این بازی بسیار آموزنده است. هدف دیمپتری از خلق این بازی، کمک به تحقیقات روانشناسی، آموزش روش‌های مختلف خواندن زبان بدن، آموزش چگونگی دریافت امواج و نشانه‌های غیرکلامی و همین‌طور تدریس ارتباطات غیرکلامی به دانش‌آموزان بود. البته این هدف را می‌توان خوش‌بینانه‌ترین هدف دانست. طراح این بازی می‌گفت: مافیا به بچه‌ها یاد می‌دهد که حق را از اشتباه تشخیص بدهند. این بازی افراد را مجبور می‌کند با صحبت کردن از خود دفاع کنند و روش مناسبی برای بهبود بخشیدن به فن بیان افراد است. استمرار در انجام بازی مافیا باعث می‌شود با زبان بدن آشنا شده، لحن قاطعی کسب کنید و یاد بگیرید که چطور قانع‌کننده صحبت کنید. این بازی روش مناسبی است تا افراد کم‌حرف و یا افرادی که با صحبت کردن در جمع‌ها مشکل دارند، کمی خود را به چالش کشیده و اجتماعی‌تر شوند. در کل می‌توان گفت که مافیا تنها یک بازی نیست. این بازی فکری با مطالعات روانشناسی طراحی شده و برای رشد شخصیتی، بهبود فن بیان و شناخت زبان بدن بسیار مفید است.

جورج اورول:

مافیا یک بازی کاملاً جدی، بسیار فکری و تلفیقی از روانشناسی اجتماعی، روانشناسی زبان بدن و چهره، آواشناسی، رفتارشناسی، دقت تحلیل، موشکافی منطقی و فلسفی، آمار و احتمالات، ریاضیات و توان قضاوت و رهبری و نیز نیازمند بازیگری و هوش اجتماعی و هیجانی و در عین حال فوق‌العاده هیجان‌انگیز است.