



تصویری از وضع طبیعی هابز در بازی مرکب

مسلم آقایی طوق^۱

چکیده

بازی مرکب، از جمله سریال‌های پرمخاطب گره‌ای در سطح جهان است که در آن، ۴۵۶ بازیکن، در جریان شش بازی ساده، اما گشوده و خطرناک، به رقابت با هم می‌پردازند تا در نهایت، یکی از آن‌ها برنده جایزه بزرگ شود. اهمیت این بازی در آن است که سایر بازیکنان، در فرایند این شش بازی جان خود را از دست می‌دهند. همین دوران امر بین مرگ و زندگی، باعث شده است این بازیکنان روایت صادقانه‌ای از رقابت‌های بشری ارائه کنند که به‌طور عمده، یادآور رفتار بشر در وضع طبیعی است. جریان فیلم به‌نحوی پیش می‌رود که بیش‌تر به تصویر هابز از وضع طبیعی بشر شبیه‌تر است تا تصویر خوش‌بینانه‌ای که جان لاک به ذات آدمی دارد. در نهایت می‌توان تأثیر عدم تقارن اطلاعات در قرارداد اجتماعی و نیز نقش پرده جهل و بی‌خبری بازیکنان را در این بازی‌ها، به‌خوبی مشاهده کرد.

کلیدواژگان: بازی مرکب، توماس هابز، جان لاک، وضع طبیعی، پرده جهل

۱. دانش‌آموخته دکترای حقوق عمومی دانشگاه تهران، مدرس دانشگاه؛ Email: moslemtog@yahoo.com

درآمد

فیلم‌هایی که در ژانر درام بقا ساخته می‌شوند، از جهات گوناگون قابل بررسی هستند. به‌عنوان مثال در ساخت و پرداخت این دست از فیلم‌ها، رویکردهای مختلف روان‌شناختی مورد توجه قرار می‌گیرند. در این فیلم‌ها، می‌توان روایت صادقانه‌تری از روابط انسانی مشاهده کرد؛ چون عموماً روابط انسانی در شرایط عادی برقرار می‌شود و تغییر این شرایط و سخت‌تر شدن آن، روابط مزبور را به تدریج دچار تلاطم می‌کند و در چنین حالتی، ممکن است انسان‌ها به‌خاطر حفظ و صیانت از خود، رفتارهایی را بروز دهند که در حالات دیگر سعی در کتمان آن دارند.

یکی از زوایای مهم برای نگریستن به محتوای فیلم‌های درام بقا، زاویه دید فلسفه سیاسی است. مفاهیمی مانند وضعیت اولیه، کمبود منابع، امنیت و اقتدار، قرارداد اجتماعی، رأی اکثریت و مباحثی از این دست، از موارد مهمی هستند که درون‌مایه‌های صریح و غیرصریح فیلم‌های بقا را تشکیل می‌دهد. به بیان دیگر، از آن‌جا که در این نوع فیلم‌ها، افراد انسانی در وضعیت‌های دشواری قرار می‌گیرند، به‌طور غریزی، مجبور می‌شوند مکنونات درونی خود را آشکار سازند و تعارفات متعارف را کنار بگذارند. مین درونی تک‌تک افرادی که در این فیلم‌ها به تصویر کشیده می‌شود، یک مین خام و بدون دست‌کاری است که برای فهم برخی از مباحث فلسفه سیاسی از اهمیت زیادی برخوردار است.

در این نوشتار، یکی از سریال‌های ساخت کره جنوبی به نام بازی مرکب که در سال ۲۰۲۱ پخش شده از منظر فلسفه سیاسی و حقوق عمومی مورد بحث و بررسی قرار گرفته است. این سریال به‌خوبی توانسته برداشت‌های از سرشت انسان در وضعیت طبیعی را به تصویر بکشد و براساس همین تصویرسازی، می‌توان ارزش دورویکرد هابزی و لاکه به‌خوبی انسانی را در جامعه بی‌دولت با هم به روشنی سنجید.

در ادامه، پس از معرفی کوتاه فیلم، به بررسی برخی پیام‌های آن در ارتباط با مفاهیم مرتبط با فلسفه سیاسی خواهیم پرداخت.

معرفی نمایش

مجموعه نمایشی «بازی مرکب»، یکی از فیلم‌های جذاب در ژانر درام بقا است که توسط هوانگ دونگ هیوگ کارگردان پنجاه‌ساله اهل کره جنوبی برای شبکه نتفلیکس ساخته شده و از ۱۷ سپتامبر ۲۰۲۱ پخش شد. این مجموعه فعلاً در یک فصل نه قسمتی ارائه شده و به همین خاطر، فعلاً می‌توان آن را یک مجموعه سریال کوتاه در نظر گرفت. پایگاه اینترنتی راتن تومیتوز میانگین نمره ۸٫۲ از ۱۰ را به این سریال اختصاص داده است.

داستان فیلم درباره گروهی ۴۵۶ نفره از افرادی با تجربیات مختلف است که طی فرایند خاصی با آن‌ها برای شرکت در یک بازی تماس گرفته می‌شود. محلی که برای بازی در نظر گرفته شده، در حقیقت نوعی مخفی‌گاه است که دور از نظر پلیس و نهادهای امنیتی کشور ساخته و اداره می‌شود. این افراد با شرکت در مجموعه شش بازی گوناگون که در اصل از بازی‌های کودکانه گرفته‌برداری شده و مبتنی بر برد و باخت هستند. (اصلی، ۱۴۰۰: www.zoomg.ir) باید تلاش کنند در مسیر جریان بازی حذف نشوند تا درنهایت، یکی از آن‌ها برنده جایزه بزرگ ۴۵/۶ میلیارد وونی (نزدیک ۳۸ میلیون دلار) شود. برخی از این بازی‌ها، فردی (مانند بازی چراغ قرمز و بازی دالگونا) و برخی دیگر گروهی (مانند بازی طناب‌کشی) و برخی دیگر نیازمند مشارکت دو نفر هستند (مانند بازی با تپله).

هریک از افرادی که با آن‌ها برای شرکت در این بازی تماس گرفته شده، دچار مشکلات گوناگونی هستند که توان مدیریت آن‌ها را از دست داده‌اند. نقش اصلی مجموعه که در بازی با شماره ۴۵۶ شناخته می‌شود، شخصی به نام سونگ گی‌هون یک راننده قمارباز است که با مادر خود زندگی می‌کند و به خاطر باخت‌های پی‌درپی، به افراد و گروه‌های شرور و خشن، بدهکار شده، همسرش وی را ترک کرده و حتی نتوانسته حضانت دختر خودش را برعهده بگیرد. در همان قسمت اول از فصل اول، این وضعیت به خوبی شرح داده می‌شود. زندگی وی زمانی تلخ‌تر می‌شود که مطلع می‌شود همسر سابقش، قصد دارد برای مدتی در کشور دیگری اقامت کند و در این سفر طولانی قرار است دخترش را هم با خود ببرد. به همین خاطر، سونگ گی‌هون فشار روانی زیادی را تحمل می‌کند تا بتواند با به‌دست‌آوردن یک منبع مالی قابل توجه، ضمن این‌که از شر طلبکاران خلاص شود، حضانت دختر خود را نیز به‌دست بیاورد. به همین خاطر پیشنهاد شرکت در این بازی، سونگ گی‌هون را که چیزی برای از دست دادن ندارد، وسوسه می‌کند و پس از اندکی تأمل و مقاومت، سرانجام شرکت در بازی را به زندگی نکبت‌بار خود ترجیح می‌دهد.

سایر بازیگران هم وضعیت‌های مشابهی دارند. چو سانگ‌وو یک سرمایه‌گذار در اوراق بهادار که با بدنامی ورشکست شده، جانگ دوک سو قمارباز شروری که بدهی‌های کلان به بار

آورده، علی‌عبدل، کارگر فقیر پاکستانی که به خاطر خارجی بودن نتوانسته کار مناسبی پیدا کند و کارفرما حقوق چند ماهش را پرداخت نکرده و به همین خاطر، مشکلات مالی فراوانی برای وی و خانواده‌اش ایجاد شده و هم‌چنین، کانگ سه‌بیوک یک دختر فراری از کره شمالی که برای بازپرداخت بدهی خود به دلان باید راهکاری بیندیشد. سایر مشارکت‌کنندگان در بازی هم وضعیت‌های بهتری ندارند و به‌هرحال به نظر می‌رسد هیچ‌یک، چیز چندان برای از دست دادن ندارند.

البته ایده این مجموعه نمایشی، جدید نیست و پیش از آن، در فیلم‌هایی مانند آلیس در سرزمین مرزی و در بازی‌هایی مانند فورت‌نایت تکرار شده است. حتی فیلم ژاپنی هرطور خدایان بخواهند که در سال ۲۰۱۴ پخش شده، مبتنی بر بازی‌های کودکانه است و ادعا شده که فیلم بازی مرکب از آن سرقت شده است. هم‌چنین، ضعف‌های فیلم به‌ویژه در عبور سریع از موارد ابهام، مشخص است. به‌عنوان مثال فیلم به‌نحوی روایت می‌شود که گویا پلیس کره جنوبی دچار ضعف مفرط است؛ به‌نحوی که هر سال حدود پانصد نفر در مدتی کوتاه ناپدید می‌شوند، ولی پلیس هیچ اطلاع مشخصی از آن ندارد. هم‌چنین توضیح نمی‌دهد که مجموعه مدیران و نگهبانان آن مخفی‌گاه بسیار مجهز، چگونه از ورود غیرمجاز یک پلیس مطلع نمی‌شوند؟ با این حال فیلم خوش‌ساخت است، به‌نحوی که مخاطب را در همان قسمت اول از فصل اول، درگیر جریان بازی می‌کند و با سرعت مناسبی که در روایت داستان دارد، وقت مخاطب را بیهوده تلف نمی‌کند. بازی‌هایی که استفاده شده بسیار ساده‌اند و این انتخاب با آگاهی و زیرکی کامل صورت گرفته تا تمرکز مخاطب، درگیر یادگیری و فهم خود بازی‌ها نشود. هم‌چنین فیلم به‌خاطر نوع داستان و نحوه روایت آن، از منظر فلسفه سیاسی و حقوق عمومی ارزشمند است و در مباحث آتی، از برخی جهات بررسی می‌شود.

رفتار انسان در وضعیت طبیعی

این‌که اگر دولت وجود نداشته باشد، جامعه در چه وضعیتی خواهد بود و به چه سمت و سویی حرکت خواهد کرد، سؤال مهمی است که ذهن بسیاری از فلاسفه سیاسی و اندیشمندان را به خود درگیر کرده است. سؤال این است که جامعه بی‌دولت یا وضع طبیعی چه نوع جامعه‌ای است و مردم در آن، چگونه زیست می‌کنند؟ می‌توان انتظار داشت که هر یک از فلاسفه سیاسی بسته به رویکرد خاص خود، پاسخ متفاوتی ارائه کند؛ ولی به نظر می‌رسد همه این پاسخ‌ها را در کل می‌توان ذیل دو عنوان دسته‌بندی کرد. (به لحاظ ترتیب تاریخی لازم است که ابتدا رویکرد بدبینانه هابز مطرح شود) عده‌ای از فلاسفه، به پیروی از

جان لاک و با خوش بینی، جامعه بی دولت را جامعه ای می دانند که در آن، مردم در چارچوب قواعد اخلاقی و در آزمایش به سر می برند و عده ای دیگر، ناامنی، ترس و جنگ دائمی را برای چنین جامعه ای پیش بینی می کنند.

جان لاک بحث خود را از برابری ذاتی انسان ها در جامعه آغاز می کند:

«وضعیت طبیعی هم چنین، وضعیت مساوات و برابری است. وضعیتی که در آن همه قدرت و اختیارات قانونی دوسویه است و هیچ کس نسبت به دیگری برتری ندارد.» (لاک، ۱۳۸۸: ص ۷۳) بدین ترتیب، این برابری، عین آزادی است و کسی تابع کسی دیگر نیست. ولی این آزادی «جواز بی بندوباری نیست» و هیچ یک از انسان ها، «آزادی تباه کردن خود و یا آفریده دیگری را که در تصرف اوست، ندارد.» (لاک، ۱۳۸۸: ص ۷۵)

لاک بر این نظر خوش بینانه تأکید می کند که انسان ها در وضعیت طبیعی، براساس قواعد عقلانی رفتار می کنند و همین عقلانیت می آموزد که همه افراد «مستقل و همه با هم برابرند و هیچ کس نباید به زندگی، سلامت، آزادی و یا دارایی دیگران آسیب برساند.» (لاک، ۱۳۸۸: ص ۷۵) اگر همه از این قانون طبیعت تبعیت کنند، وضع طبیعی، صلح آمیز خواهد بود. (Greson, 1994: Vol. 5, p. 4) وی بر این باور است که در نتیجه این عقلانیت و تبعیت از قانون طبیعی، هر کسی حق دارد در برابر ناقضان قانون طبیعت، مقاومت کرده و تلاش کند آن ها را به سزای اعمال خود برساند. باری، از نظر لاک، بردباری و عقلانیت، دو ویژگی عمده افراد در وضعیت طبیعی است.

به عبارت دیگر هرچند وضعیت طبیعی، یک وضعیت «پیشاسیاسی» است ولی «پیشااخلاقی» نیست و مردم در آن وضعیت، از اصول اخلاقی تبعیت می کنند. در چنین وضعیتی، افراد در چارچوب حقوق طبیعی، آزادی کامل دارند که اهداف خود را در چارچوب رفتار عقلانی و با رعایت آزادی دیگران، دنبال کنند. در سایه حاکمیت همین اصول اخلاقی بر وضع طبیعی است که لاک ادعا می کند قبل از قرارداد اجتماعی، زندگی بهشت است و فقط یک نقص مهم دارد و آن عدم حمایت کافی از حق مالکیت است. (وکس، ۱۳۹۸: ص ۱۶)

در مقابل، نظریه و برداشت توماس هابز قرار می گیرد که به بهترین نحو در کتاب لویاتان به بیان آن پرداخته است. طبق نظر هابز، انسان ها برابر هستند و هیچ کس، آن چنان نیست که بتواند ادعا کند از سایر انبای بشر، بهتر و قابل احترام تر است و «از همین برابری آدمیان در توانایی، برابری در امید و انتظار برای دستیابی به اهداف ناشی می شود و بنابراین، اگر دو کس خواهان چیز واحدی باشند که نتوانند هر دو از آن بهره مند شوند، دشمن یکدیگر می گردند و در راه دستیابی به هدف خویش (که اصولاً صیانت ذات و گاه نیز صرفاً کسب لذت است) می کوشند تا یکدیگر را از میان بردارند یا منقاد خویش سازند.» (هابز، ۱۳۹۶: ص

۱۵۷) همین تنازع دامی، باعث می‌شود که افراد بکوشند در جایگاه و وضعیت بهتر و برتر قرار گیرند تا بتوانند سلطه و سروری یابند تا حدی که کسی نتواند بر آن‌ها چیره شود و بر آن‌ها غلبه کند.

علاوه بر این منازعه مبتنی بر رقابت برای کسب امکانات، دو عامل دیگر نیز از نظر هابز به برقراری و تداوم منازعه کمک می‌کند؛ ترس و طلب عزت و افتخار (هابز، ۱۳۹۶: ص ۱۵۷) همین عوامل سه‌گانه باعث می‌شود افراد در وضعیت طبیعی، علیه یکدیگر اقدام کنند و تضاد منافع، آن‌ها را به درگیری و کشتار وادار می‌کند. این اعلام جنگ عمومی، به خاطر حاکمیت قانون طبیعت بر وضعیت طبیعی است. همان‌طور که در طبیعت، قدرتمندان بر ضعیفان و درندگان بر حیوانات دیگر غلبه پیدا می‌کنند، در جامعه انسانی نیز همین ویژگی حاکم است و قوی‌ترها، با محدود کردن و از بین بردن ضعیف‌ترها، در راستای کسب هرچه بیش‌تر قدرت و ثروت، تلاش می‌کنند. به همین خاطر است که هابز، زندگی انسان در وضع طبیعی را «منزوی، فقیر، زشت، حیوانی و کوتاه» ارزیابی می‌کند. (تامپسون، ۱۳۹۵: ص ۸۰)

شیوهٔ روایت بازی مرکب، به نحوی است که ما را خواه ناخواه، به سمت پذیرش نظریه جنگ همه علیه همه و همدلی با هابز پیش می‌برد. ۴۵۶ نفر (= انسان‌ها) به بهانه دست یازیدن به جایزهٔ بزرگ (= منابع کمیاب) به جای تبعیت از قاعدهٔ برابری و آزادی و به جای رعایت آزادی دیگران، با تکیه بر قواعد بازی و با بهره‌برداری از آن‌ها تلاش می‌کنند دیگران را از سر راه خود بردارند و این رفتار همگانی، به ترس همگانی و دائمی منجر می‌شود.

اوج جنگ همه علیه همه را در قسمت ۴ از فصل ۱ می‌توان مشاهده کرد. هنگامی که پس از پایان بازی دوم، بازیکن شمارهٔ ۲۷۱ در اعتراض به بازیکن ۱۰۱ که سهم غذای وی را تصاحب کرده بود، با وی درگیر شد و در این درگیری جان خود را از دست داد، مسئولان ادارهٔ بازی‌ها، واکنشی در برابر آن انجام ندادند و به سادگی به اعلام حذف بازیکن مقتول اکتفا کردند. همان شب، بازیکنان با استفاده از تاریکی شب و با این هدف که هرچه بیش‌تر تعداد رقبای خود را کاهش دهند، به جان همدیگر افتادند و در یک درگیری سراسری که در خوابگاه اتفاق افتاد، با خشونت و قساوت هرچه تمام تا آن‌جا که می‌توانستند کشتند. در این آزادی عمل که با عدم مداخلهٔ اداره‌کنندگان بازی همراه شده بود، بیش از آن‌که عقلانیت و بردباری جان لاک حاکم باشد، خوی درندگی انسان هابزی نمایان بود. آن‌چه جلوی این کشتار شبانه را گرفت، نه رهنمودهای لاک، بلکه دستور مدیر بازی‌ها بود که آن هم به اشاره بازیکن شماره ۱ که در اصل، از سرمایه‌گذاران اصلی بازی است، صورت گرفت.

هم‌چنین، داستان درگیری بازیکن شماره ۲۷۱ با بازیکن شماره ۱۰۱ یادآور گفته هابز است که براساس آن، «بر وضعیت جنگی این نتیجه مترتب است که هیچ‌گونه مالکیتی یا حق

تملکی یا مال من و مال تویی به صورت مجزا و مشخص وجود نداشته باشد؛ بلکه هر چیزی تا زمانی متعلق به هر کسی باشد که بتواند آن را به دست آورد و نگه دارد. (تامپسون، ۱۳۹۵: ص ۸۰) بازیکن شماره ۲۷۱ همراه چهار بازیکن دیگر به همین علت که نتوانستند سهم غذای خود را تصاحب کنند، آن را از دست دادند و آن غذاها را کسانی از آن خود کردند که با نیرنگ، دوبار در صف غذا ایستادند. در چنین وضعیتی، اعتراض بازیکنان محروم از غذا به جایی نرسید، تنها به این علت ساده که وضعیت بازیکنان، شباهت تام به وضع طبیعی هابز داشت و کوتاهی آن‌ها در تصاحب غذا، به معنای از دست دادن دائمی آن تلقی می‌شد. هم‌چنین غلبه نهایی حس خودخواهی انسان‌ها بر حس دیگرخواهی و همنوع دوستی آن‌ها، در قسمت ۶ از فصل ۱ و در بازی تیله و در روابط «چوسانگ وو» و علی عبدل و هم‌چنین، سونگ گی‌هون و اوه ایل‌نام به بهترین وجه جلوه‌گر می‌شود.

در قسمت دوم از فصل اول، هنگامی که بازیکنان در نتیجه رأی‌گیری از محل بازی‌ها خارج شده بودند، چو سانگ وو که خود دارای مشکلات مالی فراوان است، با از خودگذشتگی و بدون هیچ چشم‌داشتی به عبدل که یک کارگر خارجی است و توان بازپرداخت ندارد، کمک مالی می‌کند. حتی برای این‌که شخصیت عبدل حفظ شود، به وی یادآور می‌شود که وی را با لفظ «قربان» صدا نکند. در ادامه فیلم نیز، دوستی این دو در حاشیه داستان به تصویر کشیده می‌شود. ولی این دوستی که مبتنی بر از خودگذشتگی و دیگرخواهی است، در بزنگاه بازی مرگ، اثربخشی خود را از دست می‌دهد و هنگامی که چو سانگ وو می‌بیند بازی تیله را به عبدل واگذار کرده و لاجرم باید کشته شود، نقشه شومی طراحی می‌کند که در نتیجه آن، عبدل با ناباوری هرچه تمام به‌عنوان بازنده معرفی شده و جان خود را از دست می‌دهد.

داستان سونگ گی‌هون (شماره ۴۵۶) و اوه ایل‌نام (شماره ۱) هم داستان غلبه خیانت به دوستی است. با آن‌که شماره ۱ و شماره ۴۵۶ از همان آغاز بازی‌ها، با هم دوست شده بودند و حتی در بیرون از محل بازی‌ها، همدیگر را به صورت تصادفی ملاقات کرده بودند و با آن‌که در قسمت‌های مختلف فیلم، به روابط دوستانه این دو تأکید شده بود اما در جریان بازی تیله، این دوستی با خیانت همراه می‌شود. هنگامی که سونگ گی‌هون آخرین تیله را می‌باخت، اوه ایل‌نام خود را به فراموشی زد. سونگ گی‌هون که خود را بازنده و در نتیجه در معرض مرگ می‌دید، با ناجوانمردی و با سوءاستفاده از این موقعیت، خود را از مهلکه نجات می‌دهد. در ادامه بازی، اوه ایل‌نام به او فرصت می‌دهد که خود را از مرگ حتمی نجات دهد. سونگ گی‌هون با آن‌که می‌دانست پیرمرد به ناحق کشته خواهد شد اما با خودخواهی به تقلب خود ادامه می‌دهد.

البته در همین قسمت ۶ و در جریان بازی تیله، ما شاهد از خودگذشتگی در روابط دوستانه

هم هستیم. با آن که نمی‌توان رفتار او را ایل نام در مقابل سونگ گی هون را از خودگذشتگی محسوب کرد اما رفتار چی یونگ در مقابل کانگ سه بیوک را نمی‌توان چیزی جز ایثار دانست. چی یونگ که تازه از زندان آزاد شده بود، به سه بیوک این فرصت را می‌دهد که زنده بماند و خود را آگاهانه قربانی می‌کند. البته همان‌طور که در بازی تیله مشاهده می‌شود، این از خودگذشتگی با آن که در نوع خود بسیار ارزشمند است اما در میان حجم عظیمی از حرص و خیانت که در گوشه و کنار همین بازی دیده می‌شود، رنگ می‌بازد و نمی‌تواند قاعده کلی غلبه نهایی خودخواهی بر دیگرخواهی را نقض کند.

بازی با جمع صفر

فیلم بازی مرکب به بهترین وجه یک بازی با جمع صفر را در مراحل مختلف خود به تصویر می‌کشد. اگر بازی اجتماعی، یک بازی با جمع صفر باشد، به معنای «جنگ همه علیه همه» است. البته نباید درباره جوامعی که این چنین هستند، ساده‌انگاری کرده و تصور نمود چنین جوامعی ظرف مدت بسیار کوتاه از بین می‌روند. در همین فیلم، با آن که در نهایت جایزه بزرگ به برنده می‌رسید و برنده شدن به معنای شکست یا مردن دیگران است؛ اما این بازی چندین روز به‌طور می‌انجامد. بازی‌های اجتماعی و سیاسی هم حتی اگر با جمع صفر باشد، بدان معنا نیست که جامعه به سرعت از بین می‌رود؛ بلکه می‌تواند تا مدتی پایدار بماند. قوانین اساسی و مجموعه قوانین و مقررات عموماً دو کار را انجام می‌دهند. در بدترین شرایط، قوانین اساسی و عادی به مثابه قواعد و هنجارهایی هستند که باعث کندشدن ریتم بازی‌های با جمع صفر می‌گردد تا از این طریق، فضای زمانی کافی در اختیار بازیگران قرار گیرد. از طرف دیگر، در بهترین شرایط، قوانین اساسی و عادی، نوع بازی را از جمع صفر به بازی با جمع غیر صفر مبدل می‌کند.

هم‌چنین با تماشای این فیلم می‌توان ادعا کرد که حتی در بازی‌های با جمع صفر، همکاری میان بازیکنان قابل پیش‌بینی است. در حقیقت، افراد بشر با رفتار عقلانی، ترجیح می‌دهند بسته به موقعیت، تصمیم‌گیری کنند و با آن که ممکن است تصمیم نهایی خود را گرفته باشند؛ ولی برای اجرایی کردن این تصمیم نهایی، ممکن است تصمیمات دیگری اتخاذ کنند که برخی از آن‌ها با تصمیم نهایی هم‌خوانی ندارد. در این فیلم، با آن که یکایک بازیکنان می‌دانستند که در نهایت، دست‌یابی به جایزه نهایی مستلزم کشته شدن بازیکنان دیگر است و با آن که همه می‌دانستند که دیگران همین فهم را دارند، اما در بازی‌های مختلف، با هم همکاری می‌کردند و از کمک به یکدیگر خودداری نمی‌کردند.

فلسفه بنیادی این همکاری‌ها را نمی‌توان در از خودگذشتگی و ایثار جست‌وجو کرد؛

بلکه این همکاری‌ها را می‌توان به‌عنوان ابزاری برای به تعویق انداختن باخت و در نتیجه، مرگ خود تلقی کرد. به این معنا که بازیکنان، برای این‌که به سرعت حذف نشوند، ترجیح می‌دهند با دیگران به همکاری برخیزند تا در سایهٔ همین همکاری، بازی‌های بیش‌تری را انجام دهند و بیش‌تر زنده بمانند.

این مبنا را به‌طور عینی می‌توان در جریان همکاری و ائتلاف احزاب سیاسی مشاهده کرد. گاه سیاست اقتضا دارد که احزاب سیاسی با هم همکاری کنند تا بتوانند حکومت را تشکیل داده و یا اقدامی را انجام دهند. این همکاری را نباید در قالب صداقت سیاسی و یا روابط دوستانه ارزیابی کرد. حتی به نظر می‌رسد نمی‌توان چنین همکاری‌هایی را نشانگر نزدیکی رویکردهای سیاسی قلمداد کرد. احزاب برای این‌که حذف خود از سپهر سیاسی یا بازی سیاست را به تعویق بیندازند، ترجیح می‌دهند با احزاب دیگر همکاری کنند و دوره زمامداری یا سیاست‌ورزی خود را تمدید کنند. چنین برداشتی با نظام‌های انتخاباتی اکثریتی که در مقایسه با نظام‌های انتخاباتی تناسبی شباهت بیش‌تری به بازی‌های با جمع صفر دارد، قابل انطباق‌تر است.

تدوین قرارداد اجتماعی در وضعیت عدم تقارن اطلاعات

قرارداد اجتماعی را می‌توان به‌عنوان یکی از مفاهیم بنیادین و شناخته شده در تحلیل‌های سیاسی و حقوق اساسی قلمداد کرد که استناد به آن در یونان باستان مشاهده شده و در نوشته‌های کلاسیک هابز، روسو، لاک و کانت مورد توجه خاص قرار گرفته است. با آن‌که در برهه‌ای از اندیشه سیاسی، توجه به قرارداد اجتماعی کم‌رنگ شد، انتشار کتاب نظریه‌ای در باب عدالت جان رالز در سال ۱۹۷۱، جانی دوباره به کالبد این مفهوم دمید. (Boucher and Kelly, 2005: p. 9)

با وجود اهمیت مفهوم قرارداد اجتماعی، دربارهٔ کم و کیف آن، توافق چندانی وجود ندارد. در حقیقت، نخستین عدم توافق بر سر واقعی یا خیالی بودن آن است و به بیان دیگر نفس وجود یا عدم وجود آن، محل تردید است. مفاد این قرارداد نیز چندان مشخص نیست و آن‌گونه که روسو در قرارداد اجتماعی بیان می‌کند، تنها اساس این قرارداد معلوم است: «هر فرد شخص خود و تمام حقوق خود را به مشارکت تحت هدایت عالیّه اراده عمومی قرار می‌دهد و هر عضوی چون بخش جدایی‌ناپذیر کل در هیئت اجتماعی پذیرفته می‌شود.» (روسو، ۱۳۸۹: ص ۱۰۴)

علاوه بر این، طرفین این قرارداد نیز روشن نیست. آیا قرارداد میان دولت و تک‌تک افراد منعقد می‌شود یا میان دولت و مجموعه‌ای از افراد به نام مردم یا اصلاً دولت در این قرارداد

حضور ندارد و میان افراد منعقد می‌شود؟ باوجود این تردیدها و اختلاف نظرها، کارایی مناسبی در تحلیل نظرات مختلف درباره سرشت یک جامعه سیاسی و بررسی برخی مسایل کلان هم‌چون عدالت اجتماعی و نیز مشارکت عمومی دارد.

یکی از مسایل مهمی که در هرگونه به‌کارگیری مفهوم قرارداد اجتماعی نباید از نظر دور داشت، کیفیت و حجم اطلاعات طرفین این قرارداد است. در اندیشه حقوقی در غالب موارد، تنها زمانی می‌توان از یک قرارداد منصفانه و البته منطقی سخن گفت که طرفین این قرارداد، از میزان و اوصاف آن چه معامله می‌شود، آگاهی کافی داشته باشند. درست است که این الزام در پاره‌ای موارد هم‌چون عقود مسامحه‌ای و یا مواردی که قانون بیان می‌دارد، ممکن است رعایت نشود، اما با این حال عمومیت این قاعده، بسیار گسترده است و موارد استثنا، قابل توجه نیست. (صفایی، ۱۳۹۱: ص ۶۱-۴۱؛ کاتوزیان، ۱۳۹۵: ص ۱۳۵-۱۳۴)

گرچه مفهوم قرارداد اجتماعی بیش‌تر در مباحث فلسفه سیاسی به‌کار برده می‌شود و در این متون، به الزامات حقوقی انعقاد قرارداد، توجه چندانی مبذول نمی‌شود؛ ولی به‌هرحال نمی‌توان تأثیر عدم رعایت اصول و قواعد حقوقی را نادیده گرفت. بدین ترتیب، یکی از مهم‌ترین زوایایی که می‌توان از آن، به مفهوم قرارداد اجتماعی نگریست، تقارن یا عدم تقارن اطلاعات طرفین راجع به ماهیت قرارداد و ویژگی‌ها و اوصاف و بایسته‌های آن است. با آن‌که آگاهی برای انعقاد قراردادی منصفانه و مناسب، لازم و بایسته است، اما در وجود چنین آگاهی در طرفی قرارداد اجتماعی تردید جدی وجود دارد.

اگر کاربرد قرارداد اجتماعی برای تشکیل یک جامعه سیاسی و فرار از وضع طبیعی باشد، وجود آگاهی لازم در طرف‌های چنین قراردادی را نمی‌توان به‌آسانی پذیرفت. قدر متیقن، برای بستن چنین قراردادی که می‌رود مبنای تشکیل یک جامعه قلمداد شود، داشتن سطحی قابل قبول از داده‌ها و اطلاعات درباره ساختارها و سازمان‌های اصلی جامعه آتی، فرایندهای تصمیم‌گیری، نهادها و سازوکارهای نظارتی و نیز ابزارهای و ضمانت‌های اجرایی و مهم‌تر از همه، حق‌ها و آزادی‌ها از اهمیت بنیادین برخوردار است.

درست است که نمی‌توان سطح مشخصی برای این داده‌ها و اطلاعات مشخص کرد؛ اما به‌هرحال باید بتوان براساس آن‌ها تصمیمات درست یا حداقل، ظاهراً درست را گرفت. بهره‌مندی از این حجم از اطلاعات، برای چنین برهه‌ای از تاریخ اجتماعی -هرچند فرضی- امری نیست که به‌آسانی بتوان از هر فردی انتظار داشت. بنابراین با آن‌که قرارداد اجتماعی هم‌چون یک مفهوم مقدس در تحلیل‌های مربوط به فلسفه سیاسی ظاهر می‌شود؛ اما به نظر می‌رسد هرگز نمی‌توان الزامات آن را آن‌گونه که شایسته است، رعایت کرد. در حقیقت نمی‌توان پذیرفت که در وضع طبیعی، مردمان با در اختیار داشتن اطلاعاتی مناسب از

انواع ساختارهای سیاسی و پیامدهای آنها و نیز با آگاهی از سازوکارهای مختلف سیاسی، اقتصادی و اجتماعی بتوانند آگاهانه وارد قراردادی شوند که بخواهد همه این موارد را هرچند به صورت کلی تنظیم و تمشیت کند.

آنچه بیش‌تر قابل فهم است، گرد هم آمدن مجموعه‌ای از افرادی است که هر یک، برداشتی از آنچه قرار است اتفاق بیفتد در ذهن خود دارند و غالب این افراد نمی‌توانند پیامدهای هر یک از بندهایی که در این قرارداد گنجانده می‌شود را پیش‌بینی کنند. هر یک از این افراد در برش‌ها و مقاطع مختلفی از زمان، متوجه آن چه درباره آن تصمیم‌گیری کرده‌اند می‌شوند و به همین خاطر نمی‌توان ادعا کرد که در تنظیم و امضای قرارداد اجتماعی، همه افراد با طیب خاطر و با آگاهی کامل مشارکت داشته‌اند.

پیش‌بینی چنین وضعیتی، به واقعی بودن یا نبودن قرارداد اجتماعی ارتباطی ندارد. به عبارت دیگر چه قرارداد اجتماعی را مفهومی تاریخی و واقعی قلمداد کنیم و چه آن را استعاری و مجازی تلقی کنیم، به هر حال افراد از نظر سطح هوش و آگاهی‌هایی که دارند، متفاوت هستند و انتظار بروز رفتار یکسان و وجود فهم برابر، آشکارا مغایر با واقعیت‌ها است. بنابراین، در هر تحلیلی که از قرارداد اجتماعی ارائه می‌شود و در هر مدل‌سازی از آن برای تحلیل مفاهیم بنیادینی هم چون عدالت اجتماعی و نیز قانون اساسی باید به مشکلات مربوط به آگاهی و علم از مفاد این قرارداد و وضعیت نابرابر طرفین قرارداد، توجه کرد.

در سریال «بازی مرکب»، این وضعیت به خوبی به تصویر کشیده شده است و به وضوح می‌توان دید اگر اشخاص بدون داشتن اطلاعات دقیق، قراردادی را امضا کنند، در مرحله اجرا نمی‌توانند بار آن را تحمل کنند و شما با آن‌ها همدل خواهید بود.

تمام جریان بازی مبتنی بر یک رضایت‌نامه ساده سه ماده‌ای است:

ماده (۱) شرکت‌کننده اجازه انصراف ندارد؛ (۲) کسانی که ادامه ندهند، حذف خواهند شد؛ (۳) در صورت توافق اکثریت، مسابقه لغو خواهد شد.

این رضایت‌نامه برای ورود به یک بازی که در مراحل بعدی مشخص می‌شود، بازی مرگ و زندگی است، اطلاعات درخور و لازمی را ارائه نمی‌کند و برای امضا کنندگان، مشکل انتخاب زیان‌بار اتفاق می‌افتد (آقایی طوق، ۱۳۹۲: ص ۱۵۲) دو ماده اول رضایت‌نامه که در ارتباط کامل با هم هستند، به طور کاملاً غیرمنصفانه، حیات مشارکت کنندگان در بازی را در مخاطره قرار می‌دهند. می‌توان مطمئن بود که کسی از امضا کنندگان این رضایت‌نامه (به غیر از اوه ایل‌نام، مشارکت‌کننده شماره ۱) معنای دقیق ماده ۲ را نمی‌داند و به آسانی با تصور این که حداکثر، اجازه ادامه بازی را نخواهند داشت و به زندگی قبلی خود باز خواهند گشت، آن را امضا می‌کنند؛ اما بعد از ورود به بازی، به روشنی معنای آن را دریافت می‌کنند.

ابهام و اجمال در متن رضایت‌نامه به حدی است که نقش اول مجموعه، سونگ گی‌هون، به محض دیدن آن، با تعجب بیان می‌کند «فقط همین؟!» او نمی‌داند چه معنای وحشتناکی در ماده ۲ این متن پنهان شده و همین ابهام باعث می‌شود که مشارکت‌کنندگان یکی پس از دیگری، آن را امضا کنند، بی‌آن‌که بدانند دقیقاً به چه چیزی رضایت می‌دهند. از همان بازی نخست که چراغ قرمز و چراغ سبز نام دارد، معنای حذف‌شدن مشخص می‌شود. هریک از مشارکت‌کنندگان که بعد از اعلام چراغ قرمز توسط عروسک بزرگ تکان می‌خورد، مورد اصابت گلوله قرار گرفته و به این ترتیب، با دادن جان خود، از بازی حذف می‌شود. روشن است که آگاهی از این معنا، دیگر سودی ندارد و به خاطر ماده ۱ از رضایت‌نامه، هیچ‌یک از مشارکت‌کنندگان نمی‌توانستند به خودی خود، عطای بازی را به لقای آن ببخشند و از آن، خارج شوند.

چنین وضعیتی در قرارداد اجتماعی هم حاکم می‌شود. هرچه قدر اصول و قواعد مندرج در این قرارداد ابهام‌آلود و مجمل باشد، به همان اندازه، امضاها و موافقت‌ها معنای خود را از دست می‌دهند. قابل پیش‌بینی است که عدم تقارن اطلاعاتی میان تدوین‌کنندگان متن قرارداد اجتماعی و امضاکنندگان آن، آینده این قرارداد را در معرض سوءاستفاده عده‌ای و نارضایتی عده‌ای دیگر قرار دهد. با آن‌که راهکار، تدوین متنی روشن به‌عنوان قرارداد اجتماعی و ارائه تصویری واضح از آینده جامعه سیاسی در آن متن است؛ اما مشخص است که در عمل، نیل به چنین وضعیتی تا چه حد می‌تواند دشوار و یا حتی غیرممکن باشد.

پرده جهل و بی‌خبری بازیکنان

مفهوم پرده جهل را جان رالز به بهترین وجه در اثر برجسته خود، نظریه‌ای در باب عدالت شرح می‌دهد و منظور این است که تدوین‌کنندگان قواعد حاکم بر نظام‌های اجتماعی نباید از وضعیت و جایگاه خودشان در جامعه باخبر باشند. هدف از به‌کارگیری این مفهوم، تأکید بر اهمیت رفتار منصفانه در فرایند تدوین و طراحی نظام‌های اساسی و پلایش آن از هرگونه تأثیرگذاری است. آگاهی افراد از وضعیت، جایگاه و توانمندی‌هایشان در جامعه، به‌طور طبیعی، مانع رفتار منصفانه آن‌ها در مرحله تصمیم‌گیری درباره ساختار، فرایندها و قواعد حاکم بر جامعه و نیز توزیع منافع، حق‌ها و آزادی‌ها خواهد شد.

بنابراین حداقل در مرحله‌ای که تصمیمات کلان درباره جامعه آتی اتخاذ می‌شود، تأثیرگذاری این آگاهی باید محدود شود و بنابراین تصمیم‌گیرندگان نباید بدانند در جامعه‌ای که براساس تصمیمات آن‌ها بنا می‌شود، در چه وضعیتی قرار خواهند گرفت تا از این طریق نخواهند یا نتوانند برای وضعیت آتی خود، مزایایی را پیش‌بینی کنند.

به عبارت دیگر «انتخاب بی‌طرفانه اصول عدالت وقتی ممکن می‌شود که فرض کنیم افراد حاضر در آن وضع درباره‌ی خود اطلاعی که بتواند اصول عدالت را به نفع آنان متمایل و در نتیجه مختل سازد، ندارند.» (بشیریه، ۱۳۹۸: ص ۱۵۳) آن‌ها نباید بدانند مرد یا زن، ثروتمند یا فقیر، پرتوان یا کم‌توان و یا دارای چه ویژگی‌های دیگری هستند. هم‌چنین نباید بدانند از نظر نژادی، مذهبی و قومی، متعلق به کدام دسته هستند تا بتوانند آزادانه و منصفانه‌تر تصمیم‌گیری کنند؛ چون در این صورت، چون نمی‌دانند چه چیزی در انتظارشان است، در انتخاب گزینه‌های مختلف، محتاط‌تر عمل می‌کنند. (وکس، ۱۳۹۸: ص ۸۷) با آن‌که رالز، نظریه‌پردازی این مفهوم را به شکل انتزاعی انجام داده، اما برخی مطالعات تجربی، عملکرد مثبت این مفهوم را تقویت کرده است. (Huang, Greene and Bazerman, 2019: pp: 989-995)

در بازی مرکب، از دو جهت می‌توان ارزش پرده جهل را دریافت. در قسمت اول فصل اول، هنگامی که مشارکت‌کنندگان در بازی تردیدهایی را درباره‌ی گردانندگان بازی مطرح می‌کنند، اطلاعات دقیقی از وضعیت پیشین خود را بر روی نمایشگر بزرگی که در تالار قرار گرفته است، مشاهده می‌کنند. این آگاهی از وضعیت، تأثیر روانی زیادی بر تصمیمات مشارکت‌کنندگان در بازی می‌گذارد و آن‌ها را برای ادامه مشارکت در این بازی جمعی وادار می‌کند؛ چون وضعیت مشارکت‌کنندگان در بیرون از محل و جریان بازی تا بدان حد ناگوار و ناامیدکننده است که هیچ‌یک اولاً؛ خروج از بازی و بازگشت به وضعیت قبلی را ترجیح نمی‌دهد و ثانیاً؛ همین توجه به وضعیت قبلی، مشارکت‌کنندگان را قانع می‌کند که تضمینی از گردانندگان بازی در ارتباط با نتیجه بازی مطالبه نکنند. از جهت دیگر، کسب هرگونه اطلاعات از نوع بازی، پیشاپیش ممنوع اعلام می‌شود تا هیچ‌یک از مشارکت‌کنندگان نتوانند با تکیه بر آشنایی قبلی و یا توانمندی‌های احتمالی خود، روند بازی‌ها را به‌طور غیرمنصفانه‌ای تحت تأثیر قرار دهند.

هم‌چنین وضعیت اوه ایل نام به بهترین وجه، اهمیت پرده جهل را در منصفانه بودن تصمیم‌گیری‌های کلان سیاسی، نشان می‌دهد. وی به‌عنوان بازیکن شماره ۱، در حقیقت یکی از سرمایه‌گذاران اصلی این بازی‌ها است و از روی تفنن در بازی شرکت می‌کند. با توجه به این‌که وی جایگاه خود را در عالم واقع می‌داند و تمام بازی با اشراف کامل وی انجام می‌پذیرد، تمام مشارکت‌های وی در جریان بازی و تمام بازی‌هایی که انجام می‌دهد، به‌خاطر غیرمنصفانه بودن، معنای خود را به‌طور کامل از دست می‌دهد. با توجه به اشرافی که وی بر جریان بازی دارد و با توجه به نقش بی‌بدیل وی در مدیریت آن، حتی آن شب وحشتناک که همه به جان هم افتاده بودند، اوه ایل نام در یک مصونیت از قبل تعیین‌شده قرار داشت و به‌محض اشاره وی برای مداخله نگهبانان، کشتار به پایان می‌رسد.

نتیجه

سریال کره‌ای «بازی مرکب»، به‌عنوان یک درام بقا که در آن، تنها یکی از ۴۵۶ بازیکن مشارکت کننده در شش بازی درنهایت می‌تواند جایزه بزرگ را از آن خود کند، حرص و خودخواهی انسان‌ها را در ارتباط با منابع کمیاب، به‌خوبی توصیف می‌کند. آزادی و برابری موجود در این سریال، با آن‌که مطلق نیست و حداقل، محدود به چارچوبی است که مدیران بازی پیش‌بینی کرده‌اند، به‌خوبی نشان می‌دهد که جامعه فاقد ساختار و فاقد الزامات متعارف اخلاقی و حقوقی تا چه حد می‌تواند دهشتناک باشد. با آن‌که سخنان جان‌لاک در ترسیم یک بهشت برین در وضع طبیعی، امیدوارکننده است؛ اما تصویر ناامیدکننده‌ای که بازی مرکب ارائه می‌کند، باورپذیرتر است. ۴۵۶ نفر بازیکن، از لایه‌های مختلف اجتماعی اعم از زن و مرد و پیر و جوان، در شش بازی پیاپی، تصویری آفریده‌اند که بیش از آن‌که شبیه دنیای خوش‌بینانه جان‌لاک باشد، بازتابی از سخنان هابز در لویاتان است.

انسان‌ها ترجیح می‌دهند از ترس و جنگ دائمی حاکم بر وضع طبیعی خارج شوند و در این تصمیم خود، از برخی داشته‌های خود صرف‌نظر می‌کنند. بر فرایند این تصمیم‌گیری و خروج از وضع طبیعی، قرارداد اجتماعی حکومت می‌کند. اما چه کسی است که نداند، همه آن‌ها به یکسان نمی‌توانند از مفاد قرارداد اطلاعات دقیقی داشته باشند. افرادی که نتوانند از مفاد قرارداد اطلاعات دقیقی کسب کنند، بعد از خروج از وضع طبیعی و ورود به جامعه سیاسی، در وضعیت شکننده‌ای قرار می‌گیرند و باید بتوانند به‌نحوی آن را جبران کنند. بازی مرکب به بهترین نحو نشان می‌دهد که تعداد زیادی از بازیکنان که بدون داشتن اطلاع دقیق از مفاد قرارداد سه ماده‌ای بازی‌ها، آن را امضا می‌کنند، هزینه آن را با دادن جان خود می‌پردازند.

بازی مرکب، به‌خاطر ارائه تصویری واقعی‌تر از رفتار انسانی در بزنگاه مرگ و زندگی، روایتی جذاب از رقابت‌هایی ارائه می‌کند که در زیرپوست جوامع سیاسی جریان دارد؛ ولی زشتی آن با رنگ و لعاب شعارهای زیبا و آرمان‌های دست‌نیافتنی پنهان شده است. نه همکاری ده نفره در بازی طناب‌کشی و نه دوستی‌های میان بازیکنانی هم‌چون اوه ایل‌نام و سونگ‌گی هون، هیچ‌کدام نمی‌تواند اراده معطوف به منفعت شخصی را از بین ببرد و آن را با دیگرخواهی و نوع‌دوستی جایگزین کند. قطعاً همان‌طور که در بازی مرکب نشان داده می‌شود، در حاشیه بازی‌های جاری در جوامع انسانی و در میان انبوه خیانت‌ها و خودخواهی‌ها، برخی از خودگذشتگی‌ها هم اتفاق می‌افتد؛ ولی آن‌ها جریان غالب نیستند و هنگامی که صحبت از رقابت برای کسب جایزه بزرگ در میان باشد، این روح هابز است که در کالبد انسان دمیده می‌شود، نه لاک.

منابع

۱. اصلانی، مریم (۱۴۰۰)، «معرفی بازی‌های مرگبار سریال Swuid Game»، قابل دسترسی در آدرس زیر (تاریخ دسترسی ۵ خرداد ۱۴۰۱):
2. www.zoomg.ir/cinema-articles/338989-squid-game-games-explained
۳. آقایی طوق، مسلم (۱۳۹۲)، *تحلیل اقتصادی حقوق (حقوق اساسی)*، تهران: خرسندی.
۴. بشیریه، حسین (۱۳۹۸)، *تاریخ اندیشه‌های سیاسی در قرن بیستم؛ لیبرالیسم و محافظه‌کاری*، چ ۱۶، تهران: نی.
۵. تامپسون، مل (۱۳۹۵)، *آشنایی با فلسفه سیاسی*، ترجمه معصومه صابر مقدم، تهران: اطلاعات.
۶. روسو، ژان ژاک (۱۳۸۹)، *قرارداد اجتماعی؛ متن و در زمینه متن*، ترجمه مرتضی کلانتریان، چ ۵، تهران: آگه.
۷. صفایی، سیدحسین (۱۳۹۱)، «نگاهی دیگر به ضابطه کفایت علم اجمالی در مورد معامله: تفسیر ماده ۲۱۶ قانون مدنی بر مبنای قاعده غرر»، تحقیقات حقوقی، سال ۱۵، ش ۵۹.
۸. کاتوزیان، ناصر (۱۳۹۵)، *دوره مقدماتی حقوق مدنی؛ اعمال حقوقی (قرارداد- ایقاع)*، چ ۱۷، تهران: شرکت سهامی انتشار.
۹. لاک، جان (۱۳۸۸)، *رساله‌ای درباره حکومت*، ترجمه حمید عضدانلو، تهران: نی.
۱۰. وکس، ریموند (۱۳۹۸)، *فلسفه حقوق؛ مختصر و مفید*، ترجمه باقر انصاری و مسلم آقایی طوق، چ ۶، تهران: جاودانه.
۱۱. هابز، تامس (۱۳۹۶)، *لویاتان*، ترجمه حسین بشیریه، چ ۱۱، تهران: نی.

انگلیسی:

12. Boucher, David and Paul Kelly (2005), *The Social Contract from Hobbes to Rawls*, London: Routledge.
13. Greeson, Michael P. (1994), *Hobbes, Locke and the State of Nature Theories: A Reassessment*, Episteme, Vol. 5.
14. Huang, Karen, Greene, Joshua D. and Max Bazerman (2019), "Veil-of-ignorance reasoning favors the greater good", PNAS, Vol. 116, No. 48.

پی‌نوشت

1. survival drama.

2. Squid Game.
 3. survival drama.
 4. Hwang Dong-hyuk.
 5. Seong Gi-hun.
 6. Cho Sang-woo.
 7. Jang Deok-su.
 8. Kang Sae-byeok.
۹. Alice in Borderland؛ سریال ژاپنی به کارگردانی شینسوک که ساتو که در سال ۲۰۲۰ پخش شد و داستان گروهی را روایت می‌کند که در توکیو مجبور به انجام بازی‌های خطرناک می‌شوند.
۱۰. Fortnite؛ بازی رایانه‌ای آنلاین که در سال ۲۰۱۷ توسط شرکت اپیم گیم منتشر شد.
11. As the Gods Will.
 12. State of nature.
 13. Leviathan.
 14. Front man.
 15. Zero- sum game.
 16. information asymmetry.
 17. Adverse selection.
 18. Veil of ignorance.
 19. A Theory of Justice.
 20. Discretion power