



فصلنامه علمی - پژوهشی سیاست‌گذاری عمومی، دوره ۶، شماره ۲، تابستان ۱۳۹۹، صفحات ۲۵۲-۲۳۳

مقاله پژوهشی

دام اجتماعی و مسأله عدم همکاری شهروندان با حکومت در ایران

حنیف عموزاده مهدیرجی^۱

دکتری سیاست‌گذاری عمومی دانشگاه تهران

سید محمد حسینی

کارشناسی مهندسی برق دانشگاه تهران

(تاریخ دریافت: ۹۸/۱۰/۲۸ - تاریخ پذیرش: ۹۹/۳/۱)

چکیده

مسأله عدم همکاری شهروندان با حکومت در ایران سبب شده تا تأمین منابع مالی پایدار برای دولت‌ها با مشکلات زیادی مواجه شود. نظریه دام اجتماعی بیان می‌کند که این موضوع به سبب بی‌اعتمادی اعضای یک جامعه و به سبب تجربه‌های پیشینی آن‌ها است. در این مقاله تلاش شده تا این ادعا به کمک آزمایشی سنجیده شود. بنابراین به پرسش اصلی پژوهش که همانا «چرایی عدم همکاری مردم با حکومت است» به شیوه‌ای تجربی و به کمک روش بازی‌سازی، به‌عنوان ابزاری برای شبیه‌سازی آزمایشات در علوم اجتماعی، پاسخ داده شده است. نتایج آزمایش نشان می‌دهد که همکاری مردم با حکومت بیشتر تحت تأثیر عملکرد حکومت است تا همکاری سایر اعضای جامعه و این برخلاف فرض معروف نظریه «دام اجتماعی» است. لازم به ذکر است که در آنالیز آزمایش، از آزمون کای-دو و برای مدل‌سازی نتایج آزمایش از رگرسیون لجستیک به کمک نرم‌افزار SPSS استفاده شده است.

واژگان کلیدی: دام اجتماعی، مسأله عدم همکاری، بازی‌سازی، رگرسیون لجستیک، روایات تلگرافی.

مقدمه

دولت حسن روحانی، پس از به قدرت رسیدن، در تلاش بود تا به کمک پشتوانه مردمی‌اش، بر برخی از مشکلات پیش‌روی خود غلبه کند. به همین دلیل از مردم خواست تا از یارانه‌های خود انصراف دهند (خبرگزاری تابناک، ۱۳۹۲)؛ اما تنها کمتر از ده درصد یارانه بگیران از سهم خود انصراف دادند (روزنامه کیهان، ۱۳۹۳). این درحالی است که دولت ایران در سال‌های اخیر، به واسطه تحریم‌های ایالات متحده آمریکا با کمبود منابع مالی مواجه شده و در نظام بودجه‌بندی خود در حال حرکت از اتکا بر منابع نفتی به سوی منابع مالیاتی است. بدون شک این مسئله عدم همکاری با حکومت می‌تواند بر منابع مالی آن فشار وارد کرده و سهم برنامه‌های زیرساختی و طرح‌های توسعه‌ای را دستخوش تغییر کند. مثال فوق نمایانگر وضعیتی است متناقض‌نما؛ همان‌طور که که اُلسن (1971) از آن به عنوان پارادوکس کنش جمعی نام می‌برد؛ به این معنا که اعضای یک گروه یا یک اجتماع، به دنبال نفع شخصی خود هستند و در نتیجه و به‌طور منطقی، انگیزه‌های «طفیلی‌گری» و سربر شدن در میان همه آن‌ها وجود دارد (فاضلی، ۱۳۹۴). علت این عدم همکاری از سوی هر یک از جامعه‌شناسان به گونه‌های مختلفی مطرح شده است. عده‌ای این پدیده را خاص برخی جوامع-مثلاً ایتالیا-دانسته و از وجود فرهنگ بدگمانی^۲ یاد می‌کنند (Stivers, 1994; Putnam, 1995) و تعدادی دیگر از نظریه‌پردازان از وجود جوامع اعتماد پایه‌ای همچون ژاپن سخن می‌گویند (Hechter & Kanazawa, 1993). درباره ایران نیز پاره‌ای از مستشرقین (بنگرید به: بیمن، ۱۳۸۱؛ زونیس، ۱۳۸۷)، محققین داخلی (بنگرید به: فراستخواه، ۱۳۹۵) و البته عده‌ای از متفکرین (بنگرید به: آشوری، ۱۳۸۷؛ آل احمد، ۱۳۷۲) معتقدند که جامعه ایرانی از نوعی تضاد تاریخی دولت و ملت و وجود نوعی فرهنگی بدبینی میان افراد جامعه رنج می‌برد (بنگرید به: آجودانی، ۱۳۸۳؛ آبراهامیان، ۱۳۹۴؛ همایون کاتوزیان، ۱۳۹۳ و ۱۳۹۶). هدف در این مقاله این است تا به این ابهام نظری به کمک شبیه‌سازی یک آزمایش تجربی پاسخ داده شود. لذا سؤال ما این است که فارغ از فرهنگ بی‌اعتمادی مفروض در جامعه ایرانی، چگونه سیاست‌های حکومت می‌تواند بر عدم همکاری شهروندان با خود اثرگذار باشد؟ به تعبیر دیگر، بی‌اعتمادی عمومی چه تأثیری بر عدم همکاری شهروندان با یک حکومت دارد؟ و نقش سیاست‌های حکومت در این بین چگونه است؟ در این مقاله تلاش خواهد شد تا ابتدای امر، بر اساس نظریه دام اجتماعی، چارچوبی نظری ارائه شود. سپس به کمک روش بازی‌سازی، آزمایشی بر اساس الگوهای بازی‌های شناختی برای سنجش رفتار همیارانه یا ناهمیارانه مردم با حکومت در ایران طراحی گردد.

پیشینه پژوهش

پیشینه پژوهش حاضر از دو منظر قابل بررسی است: نخست از حیث «موضوع» و سپس از حیث «رویکرد و روش‌شناسی». در رابطه با موضوع عدم همکاری با حکومت به صورت خاص، صاحب‌نظران این حوزه را می‌توان به سه دسته تقسیم نمود. دسته نخست شامل صاحب‌نظرانی هستند که مسأله عدم همکاری با حکومت را در قالب زمینه تاریخی آن دارای معنا می‌دانند. این دسته از متفکرین معتقدند که زمینه تاریخی و نهادینه شدن نوعی روابط توأم با بدینی و تردید در مناسبات میان ملت و دولت، اسباب شکل‌گیری عدم همکاری در مناسبات امروزه میان مردم با حکومت تلقی می‌شوند (بنگرید به: آجودانی، ۱۳۸۳؛ بیمن، ۱۳۸۱؛ آل احمد، ۱۳۷۲؛ آشوری، ۱۳۸۷؛ کاتوریان، ۱۳۹۳، ۱۳۹۴ و ۱۳۹۶؛ Hecther & Kanazawa, 1993؛ Rothstein, 2005؛ Stivers, 1994؛ Putnam, 1995). دسته دوم اما معتقدند که راهبردها و سیاست‌های یک حکومت می‌تواند بر نوع رفتار و سطح همکاری متبوعان یک نظام سیاسی اثرگذار باشند. عموم این دسته نظرپردازان نگاهی فراتاریخی به موضوع داشته (ر.ک. به: Kim, 2010؛ Gärtnier & Prado, 2016؛ Porumbescu, 2016؛ Andreoni, Scholz & Gray, 1997؛ Balliet & Mulder, 2011؛ Hong & Im, 2013؛ Harbaugh & Vesterlund, 2003؛ Orren, 1997 و سعید مدنی قهفرخی، ۱۳۹۰) و به فراخور نوع همکاری، برخی از آنان بر جنبه‌های تاریخی مسأله عدم همکاری نیز اشاره دارند که از این جهت این افراد را می‌توان در دسته دیگری که همانا دسته سوم صاحب‌نظران باشند، به حساب آورد (ر.ک. به: فراستخواه، ۱۳۹۰؛ زونیس، ۱۳۸۷؛ زتومکا، ۱۳۹۰ و Tyler, 2013). نگارنده در تلاش بوده تا ضمن اشاره به دسته نخست صاحب‌نظران در بخش مقدمه، به سبب فراتاریخی بودن روش بکاررفته در اندازه‌گیری این پدیده، دسته دوم و سوم صاحب‌نظران را مبنای استخراج شاخص‌های خود قرار دهد. بر همین اساس، در بخش استراتژی حکومت برای طراحی بازی، دیدگاه‌های صاحب‌نظران و پژوهشگران دسته دوم و سوم مبنای کار قرار گرفته که مشروح آن در «جدول شماره ۲» آمده است. از حیث «رویکرد و روش‌شناسی» مسأله عدم همکاری با حکومت نیز از همان تنوع سه گانه موضوعی پیروی می‌کند. دسته اول صاحب‌نظرانی که موضوع را از منظر جامعه‌شناسی تاریخی بررسی می‌کنند، درحالی‌که دسته دوم و سوم، عموماً از روش‌های کمی و کیفی در قالب آزمایش و سنجش پیمایشی بهره می‌برند. تحقیق حاضر نیز در تلاش است تا با رویکردی فراتاریخی، عوامل اثرگذار بر رفتار شهروندان ایرانی را از منظر همکاری یا عدم همکاری با حکومت بسنجد. این دسته از رویکردهای فراتاریخی (غیرتاریخی) به مسأله عدم همکاری، از حیث روش، بیشتر از آزمایشات تجربی بهره می‌برند. روشی که در

علوم اجتماعی، بیشتر از همه، نزد طرفداران علوم رفتاری کاربردی^۳ رایج است. نسبت این دسته از مطالعات با علوم سیاستی محل منازعه است به طوری که امروزه پاره از محققین سیاست عمومی از ظهور نوعی رویکرد و جهت‌گیری جدید در سیاستگذاری عمومی نام می‌برند. رویکردی که بیشتر از هر چیز تحت تأثیر علوم شناختی و روانشناسی است (Smith & Larimer, 2009, pp. 209-211). در این نگاه جدید، سیاست عمومی، نه در قالب کلاسیک و ارتدوکس خود، یعنی چرخه سیاستگذاری عمومی، بلکه از منظر کیفیت ادراک سیاستگذاران و متبوعان یک سیاست مورد بررسی قرار می‌گیرد. از این جهت، مسأله شناسی، صورت‌بندی سیاست، اجرا و ارزیابی آن، همگی تحت تأثیر شناخت سیاسی متولی امر، چه شهروند و چه سیاستگذار، است. از جمله نمونه‌های مشهور در این حوزه می‌توان به آثار کانمن و تورسکی (Kahneman & Tversky, 1984)، کوران (Kuran, 1997)، آستروم، گاردنر و واکر (Ostrom, Gardner, & Walker, 1994)، شین و آریلی (Shin & Ariely, 2004)، تایلر (Tahler, 1980)، یاماگیشی (Yamagishi, 2011) و اوئاما (Ohnuma, 2005) اشاره کرد. رجوع به تحقیقات اشاره شده نشان می‌دهد که این دسته از پژوهش‌های شناختی، نه به مانند نگاه‌های متداول در سیاست عمومی، بلکه بیشتر به عنوان یک جهت‌گیری جدید و چالش برانگیز برای مطالعات این حوزه محسوب می‌شوند. عدم پیروی از چرخه متداول سیاست عمومی در تحقیقات مورد اشاره، حکایت از تحقق این مدعا دارد. در اثر فعلی، نگارندگان نیز تلاش داشته تا با تأسی از رویکردهای شناختی اقتباس شده فوق از علوم رفتاری کاربردی، بر خلاف رویکردهای کلاسیک در سیاستگذاری عمومی، پیروی از مدل چرخه‌ای را از دستور کار خود خارج کرده و به معضلات راهبردی حکومت، همچون مسأله عدم همکاری شهروندان با خود بپردازند. لذا در ادامه مسیر محققانی که بدان‌ها اشاره شده است، تلاش کرده‌ایم تا ضمن بهره‌گیری از این رویکرد و روش‌شناسی مسلط بر آن، امتزاجی میان بایسته‌ها و نیازهای سیاست‌گذاران و روش‌های تحقیق در علوم رفتاری کاربردی فراهم آوریم. همچنین مقاله حاضر از این جهت نوآورانه است که تلاش می‌کند تا ادعای موجود در رابطه با بستر تاریخی مسأله عدم همکاری در ایران را با رویکردی فراتاریخی و به کمک روشی تجربی، بر گرفته از بازی‌سازی در علوم شناختی، بسنجد. ضمن بررسی این مطلب، تلاش شده تا مؤلفه‌های راهبردی اثرگذار بر مسأله عدم همکاری با حکومت نیز در بوتۀ آزمایش سنجیده شوند.

چارچوب نظری: نظریه دام اجتماعی

تمدن «جزیره ایستر»^۴ در نقطه‌ای دور افتاده میان آب‌های اقیانوس آرام است. شرح حال نابودی این تمدن مثال مشهوری از بازی‌های ناهمپارانه در استفاده از کالاهای همگانی است. مردم ساکن در این جزیره عموماً ماهی‌گیر بودند و با سایر تمدن‌های دیگر فاصله بسیار زیادی داشتند. احتمالاً ساکنان آن نیز در اثر گم شدن در مسیرهای آبی پرتلاطم اقیانوس آرام به این جزیره رسیده بودند. «ایستر» ناحیه‌ای بود پر از درختان نیرومند که ساکنان آن می‌توانستند با بریدن درختان، که آشیانه پرندگان زیادی در آن منطقه محسوب می‌شدند، قایق‌های ماهیگیری قدرتمندی تولید کنند. اما رقابت شدید میان چند طایفه حاضر در این جزیره کار را به جایی رسانید که در اثر قطع مستمر درختان، دیگری چوبی برای قایق ساختن باقی نماند، لذا هیچ ماهی دیگر صید نمی‌شد و پرندگانی که یکی دیگر از منابع غذایی مردمان آن ناحیه محسوب می‌شدند، به سبب تخریب آشیانه‌هایشان توسط مردم بومی جزیره، به طور کامل جزیره را ترک کردند و با توجه به دورافتاده بودن این تمدن از سایر انسان‌ها، مردمان ساکن در این ناحیه در اثر قحطی و گرسنگی، نه هجوم یک قوم خارجی و یا وقوع بلایای طبیعی، از بین رفتند (Rothstein, 2005: 20). استعاره فوق، به سبب دلالت‌های تاریخی خود، ظرفیت زیادی در به نمایش گذاشتن مفهوم دام اجتماعی دارد. با این حال دام اجتماعی با برخی معادل‌های دیگرش شباهت‌های فراوان و تفاوت‌های بسیار جزئی دارد. مفاهیمی همچون پارادوکس کنش جمعی^۵، تراژدی اموال مشترک^۶، مسئله منابع جمعی^۷، معمای زندانی^۸، معمای اجتماعی^۹ نیز معادل‌های دیگری برای دام اجتماعی‌اند. دام اجتماعی مفهومی بود که نخستین بار توسط جان پلت (1973) مطرح گردید؛ به آن معنا که در یک محیط استراتژیک^{۱۰}، عدم اعتماد با وجود پیامدهای منفی که می‌تواند به بارآورد، کنشی منطقی محسوب گردد. تفاوت دام اجتماعی با معادل‌های دیگر خود در این است که ضمن تأکید بر اهمیت پارادوکس کنش جمعی، بر جنبه‌های تاریخی چنین اقداماتی نیز اشاره داشته و موضوع را از دو منظر تاریخی و غیرتاریخی آن بررسی می‌کند.

4 - Easter Island

5 - Paradox of Collective Action

6 - Tragedy of the Commons

7 - The Common-Pool Resources

8 - Prisoner's Dilemma

9 - Social Dilemma

۱۰ - منظور از محیط استراتژیک، وجود بازیگران متعدد و اثرپذیری تصمیم هر یک از بازیگران از یکدیگر است (عبدلی، ۱۳۹۰، ص. ۳).

روش‌شناسی

شبیه‌سازی و بازی‌سازی^{۱۱} و البته بازی‌وارسازی^{۱۲} به عنوان راهی برای مدل‌سازی برخی جنبه‌های زندگی انسان هستند. از بازی‌ها می‌توان برای بررسی کنش‌های معماهای تصمیم‌گیری استفاده کرد. این دست از بازی‌ها، به دنبال سنجش شرایطی هستند که در آن‌ها احتمال تعاون و همکاری بیش از تضاد است. استفاده از شبیه‌سازی نیز در سال‌های اخیر به کمک بازی‌های کامپیوتری و به ویژه به کمک استفاده از فنون برگرفته از هوش مصنوعی و شبیه‌سازی‌های شناختی، افزایش داشته‌است (بلیکی، ۱۳۹۵: ۲۵۴-۲۵۳). لازم به ذکر است که شبیه‌سازی مورد نظر در اینجا، به صورت کامپیوتری-انسانی است (جوادی یگانه، ۱۳۸۸) و در قالب یک «روبات تلگرامی» به آزمون‌شوندگان عرضه می‌شود.

طراحی آزمایش

در بازی‌های اموال عمومی و بازی اعتماد^{۱۳} (See: Yamagishi, 2011) و همچنین سایر شبیه‌سازی‌های مبتنی بر بازی که در این رابطه طراحی شده است به مسئله حکومت و رابطه آن با مردم پرداخته نشده؛ از این جهت در این قسمت و با توجه به هدف اصلی پژوهش، نگارندگان به دنبال آن بودند تا بازی را بر اساس مسئله دوراهی اجتماعی و بازی اعتماد طراحی کنند که به شکلی دربرگیرنده همه این موارد باشد. لازمه طراحی چنین بازی در ابتدا، داشتن یک سناریو و پس از آن طراحی نقشه بازی است (Kuboya & Kimura, 2005, p. 14) و در نهایت ساخت آن است.

سناریو بازی

در محیط فرضی بازی حاضر، دو منطقه مبدأ و مقصد قرار دارد؛ مبدأ یا همان نقطه «الف» و مقصد یا همان نقطه «ب». کنشگر x_1 که در واقع آزمون‌شونده‌ی ما است؛ قرار است از نقطه‌ی «الف» به نقطه‌ی «ب» حرکت کند. در کنار کنشگر x_1 چهار کنشگر دیگر x_2, x_3, x_4, x_5 وجود دارند که بر رفتار آزمون‌شونده‌ی ما اثر می‌گذارند. حرکت از نقطه «الف» به «ب» از محلی به نام عوارضی می‌گذرد که جمع پرداخت‌های آن برای حکومت بوده و برای پروژه ساخت پل هزینه می‌شود. در محل عوارضی مأمور حکومت حضور دارد که تمایل ویژه‌ای برای دریافت رشوه و

11 - Gaming

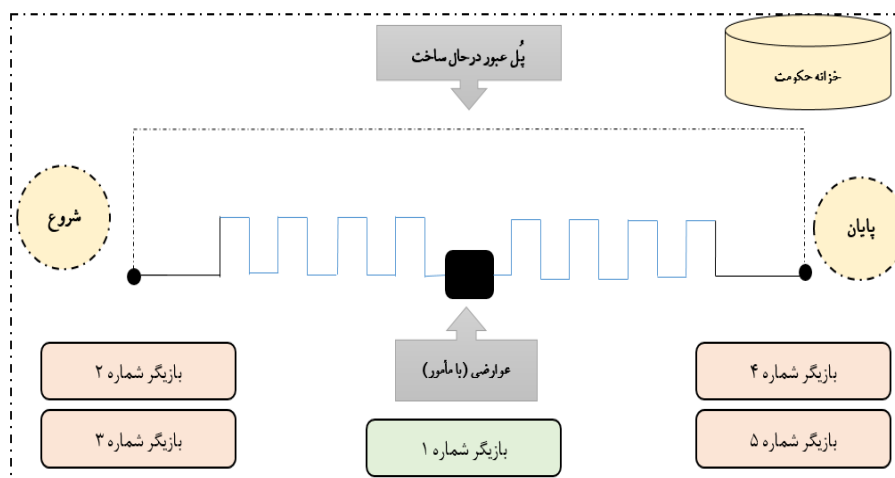
12 - Gamification

13 - Trust Game

رد کردن مسافران از نقطه «الف» به نقطه «ب» دارد. هر کنشگر برای عبور از هر مسیر آن هم در هر مرحله ۱۰ واحد پول دارد و برنده بازی کسی است که در پایان بتواند ذخیره بیشتری داشته باشد. خلاصه هزینه‌های هر اقدام برای هر بازیگر به تفکیک در جدول شماره ۱ آمده است. همچنین نقشه پیش فرض طراحی شده برای آزمایش و ساخت بازی در «شکل شماره ۱» قابل مشاهده است.

جدول ۱ - هزینه هر کنش به تفکیک اقدامات حکومت و کنشگران

هزینه اقدامات	قبل از ساخت پُل به واحد	بعد از ساخت پُل به واحد
هزینه حرکت از نقطه «الف» به «ب»	۵	۳
هزینه عوارضی	۵	۲
بودجه هر بازیگر در هر دور بازی	۱۰	۱۰
هزینه رشوه	۳	۱
جریمه و بخشودگی	۳	۳
هزینه ساخت پُل (آزادراه)	۱۰۸ (در وضعیت نرمال)	



شکل ۱ - طرح شماتیک و پیش‌نویس نقشه بازی پیش از طراحی کامپیوتری.

وضعیت هر دور بازی

در این آزمایش، تنها بازیگر x_1 سوژه واقعی است. شرح هر کدام از وضعیت‌های پنج‌گانه بازی که هر کدام یکبار تکرار نیز خواهند شد، به صورت زیر است:

- همه بازیگران کنترلی با یکدیگر همکاری کنند (همکاری همه اعضای جامعه).
- همه بازیگران کنترلی عدم همکاری را انتخاب کنند (عدم همکاری همه اعضای جامعه).
- سه بازیگر کنترلی همکاری و دیگری عدم همکاری را انتخاب کنند (همکاری اکثریت اعضای جامعه).
- سه بازیگر کنترلی عدم همکاری و دیگری همکاری را انتخاب کنند (عدم همکاری اکثریت اعضای جامعه).
- نیمی از بازیگران همکاری و نیمی دیگر عدم همکاری را انتخاب کنند (جامعه قطبی شده).

استراتژی‌های حکومت

همانطور که گفته شد، فارغ از تجربه تاریخی یک جامعه، برخی اصحاب نظر بر این باورند که راهبرد و سیاست‌های یک حکومت و یا بروز یک وضعیت اجتماعی، می‌تواند سبب افزایش یا کاهش همکاری یا عدم همکاری مردم با یکدیگر و یا با حکومت شوند. در این بخش، به طور مختصر و در قالب یک جدول، نظریات مطروحه در این باب، بررسی خواهد شد. هدف این است که به کمک این نظریات، متغیرهای راهبردی موجود در یک سیاست را که از منظر صاحب نظران، دارای اهمیت و اثرگذار بر رفتار شهروندان هستند، شناسایی و بر اساس آن‌ها، آزمایش طراحی و اجرا شود. شرح این نظریات در «جدول شماره ۲» آمده است:

جدول ۲ - ادعاهای علمی در رابطه با متغیرهای راهبردی اثرگذار بر همکاری با حکومت

مدعی و نظریه پرداز	نوع اثرگذاری: مثبت یا منفی	متغیر راهبردی اثرگذاری بر همکاری با حکومت
(Rothstein, 2005; Gärtner & Prado, 2016; Kim, 2010)	مثبت	کارایی حکومت
(Grimmelikhuijsen, Porumbescu, Hong & Im, 2013; Kim, 2010)	منفی	شفافیت
(Orren, 1997)	بدون ارتباط	کارایی و عملکرد حکومت
سعید مدنی قهقرخی، ۱۳۹۰؛ فراستخواه، ۱۳۹۵	مثبت	فعالیت داوطلبانه
(زتومکا، ۱۳۹۰؛ فراستخواه، ۱۳۹۵)	مثبت	توسعه سیاسی و آموزش
(فراستخواه؛ ۱۳۹۵؛ زتومکا، ۱۳۹۰؛ Tyler, 2013)	مثبت	فرهنگ و ایستار اخلاقی مبتنی بر همکاری
(Sztompka, 1999; Balliet & Mulder, 2011; Scholz & Gray, 1997; Andreoni, Harbaugh & Vesterlund, 2003)	مثبت	تشویق و جریمه

هدف اصلی آزمونگر از این شبیه‌سازی این است که اثر هر یک از استراتژی‌های حکومت را برای خروج از وضعیت عدم همکاری با حکومت بسنجد. بر همین اساس، طبق ادبیات پژوهش، این نتیجه حاصل شد که ۶ استراتژی حکومت یعنی «شفافیت»، «جریمه»، «بخشودگی مالیاتی»، «افزایش کارایی» و «زودبازدهی طرح‌های حکومتی»، تمرکز بر روی «کنش داوطلبانه» با تحریک انگیزه‌های ملّی و در نهایت «افزایش نرخ مالیات»، می‌توانند به عنوان استراتژی‌های کلان حکومتی برای خروج از وضعیت دام اجتماعی و تأمین هزینه‌های توسعه‌ای دولت در نظر آورده شوند؛ راهبردهایی که امکان سنجش آن‌ها نیز به کمک فن بازی‌سازی، مهیاتر است. در کنار این ۶ راهبرد، وضعیت «فقدان نظارت» یا «عدم حضور حکومت» نیز به عنوان گروه کنترل تحقیق در نظر آورده شده که می‌توان آن را وضعیت هفتم پژوهش در نظر آورد. پس، پژوهشگر به دنبال آن است تا با تشکیل گروه‌های کنترل و آزمایش، اثر هر یک از این راهبردها را بر رفتار شهروندان، بسنجد. گروه‌های مذکور (سناریوهای هر بازی) و اهداف مورد آزمون در هریک از آن‌ها بدین شرح‌اند:

۱. سناریوی اول (گروه کنترل): در این وضعیت حکومت حداقل حضور را دارد. هیچ راهبردی از سوی حکومت اتخاذ نشده و کنشگران در وضعیت «فقدان نظارت» حکومت عمل می‌کنند. به نوعی در این حالت کنش داوطلبانه افراد مورد بررسی قرار می‌گیرد و حکومت هیچ تدبیر مشخصی جز اعتماد به همکاری مردم ندارد.

۲. سناریوی دوم (گروه آزمایش اول): در این گروه آزمایش، محرک «شفافیت حکومت» ارزیابی خواهد شد. در این راستا، هزینه ساخت پُل از ابتدای بازی اعلام شده و پیشرفت مراحل ساخت آزادراه به صورت «درصد پیشرفت پروژه» به آزمون‌شونده اطلاع داده می‌شود.

۳. سناریوی سوم (گروه آزمایش دوم): در این گروه آزمایش، محرک «جریمه» یا همان «مجازات» حکومت برای خاطی یا فردی که عدم همکاری را انتخاب کرده است، در نظر آورده شده است. در این راستا، «اعلام جریمه» و البته «اعمال مجازات» در یکی از دوره‌های بازی به صورت تصادفی رخ خواهد داد. در نتیجه عکس‌العمل آزمون‌شونده ما مورد ارزیابی قرار می‌گیرد. جریمه و مجازات فقط شامل سوژه بازی نبوده، بلکه سایر بازیگران محیط بازی نیز در صورت عدم همکاری با دولت مجازات می‌شوند. در واقع در این سناریو، «مبارزه با فساد» نیز در دستور کار دولت قرار دارد.

۴. سناریوی چهارم (گروه آزمایش سوم): در این گروه آزمایش، محرک «کارایی» یا کارآمدی اعمال می‌شود که مربوط است به هزینه ساخت پُل و کاهش مربوط به هزینه سفر پس از ساخت آن. در این صورت، پُل یا آزادراهی پربازده‌تر، آن هم در فرصتی کوتاه‌تر ساخته خواهد شد که

نشان از افزایش کارآمدی حکومت دارد. در واقع طرح‌های در این حال زود بازده‌تر خواهند بود و هزینه سفر نیز پس از ساخت پُل کاهش بیشتری نسبت به طرح‌های دیگر خواهد داشت.

۵. سناریوی پنجم (گروه آزمایش چهارم): در این دسته از گروه آزمایشی تحقیق، آزمون-شوندگان با پدیده افزایش نرخ عوارضی یا همان «بار مالیاتی بیشتر» مواجه می‌شوند. هدف این است که بدانیم نرخ مالیات و سختگیری در دریافت آن چه اثری بر رفتار آزمون‌شوندگان دارد. این در شرایطی است که دولت می‌خواهد کسری خود را با افزایش نرخ مالیات جبران کند.

۶. سناریوی ششم (گروه آزمایش پنجم): در این دسته، آزمون‌شوندگان با سناریویی مواجهند که در آن «فقدان نظارت» به مانند گروه کنترل رخ داده است؛ اما یک تفاوت جزئی وجود دارد. دولت در این سناریو با یک بحران ملی مواجه شده و افراد می‌توانند «داوطلبانه» کمک خود را افزایش دهند. در این قسمت، میزان «تعهد ملی» فرد و همچنین میزان «مشارکت وی در اقدام داوطلبانه» سنجیده خواهد شد.

۷. سناریوی هفتم (گروه آزمایش ششم): در آخرین دسته، آزمون‌شوندگان در وضعیتی قرار می‌گیرند که به جای جریمه و اعمال مجازات، در صورت همکاری با حکومت شامل طرح «بخشودگی مالیاتی» می‌شوند. در واقع سیاست‌های تشویقی در دستور کار دولت قرار دارد. سایر بازیگران کنترلی نیز در صورت همراهی با دولت شامل بخشودگی می‌شوند.

لازم به ذکر است که سوژه‌های آزمایش به صورت تصادفی در هر یک از سناریوهای فوق قرار می‌گیرند. آنان اطلاع ندارند که سناریوهای بازی متفاوت است و البته آزمون‌گر نیز از قبل نمی‌داند که هر آزمون‌شونده در کدام گروه درمان قرار می‌گیرد. نوعی از طراحی آزمایش که به آزمایش عدم اطلاع دو طرفه^{۱۴} معروف است. همچنین در طراحی ابتدایی بازی، آزمایش میان ۳۰ کاربر توزیع شد تا معایب شکلی آن از منظر ۳۰ بازیگر نخست مشخص شود. پس از بازی نیز طی یک مکالمه با این افراد موارد شاذ و عجیب از آن‌ها پرسیده شد و ایرادات موجود در ساخت بازی اصلاح شد.

ساخت بازی

بازی مذکور، تحت عنوان «دوراهی عوارضی»^{۱۵} و بر اساس سناریوی مقدماتی ذکر شده و هفت سناریوی طراحی شده برای هر وضعیت تحت قالب تلگرام ساخته شد.^{۱۶} برای جلوه‌های بصری کار نیز از تصاویر و ایموجی‌های موجود در تلگرام بهره گرفته شد. ساده‌سازی سناریو و

14 - Double-Blind Experiment

15 - Toll Dilemma

۱۶ - برای دسترسی به بازی کافی است در پیام رسان تلگرام آدرس بات جستجو شود: @TollDilemmaBot

غیرسیاسی تر کردن سناریو برای پرهیز از ایجاد نگرانی و متعادل سازی رفتار پاسخ دهندگان، از دیگر نکات مد نظر در ساخت بازی بود. همچنین مسئله پُل به مسئله ای ملموس تر یعنی آزادراه تهران-شمال، تغییر داده شد. در بخش سناریوی «بحران»، یک بحران زیست محیطی ملی همچون سیل به سناریو اضافه شد تا بازیگران مورد بررسی، احساس نزدیکی بیشتری با مسئله داشته باشند. عبارت «شیتیل» نیز جایگزین رشوه شد تا بار عدم همکاری و «زشتی» اخلاقی کار کمتر شود. پیشتر، پژوهشگرانی همچون ویلیام بیمن، از وجود نوعی «فرهنگ زرنگی» به عنوان یک مؤلفه مهم در عدم همکاری مردم ایران با یکدیگر اشاره داشتند (بیمن، ۱۳۸۱: ۵۸-۵۷) و عبارت «شیتیل» از این جهت نزدیکی معنایی بیشتری با مفهوم زرنگی دارد تا عبارت «رشوه». هر بات یا بازیکن کنترلی، در هر دور بازی، رفتار معینی را از خود نمایش می دهد که این رفتار به صورت تصادفی در مراحل مختلف بازی تکرار می شود. در نتیجه مجموعاً کل بات های ما در کل بازی ۱۰۰ سکه به خزانه دولت می دهند. بر همین اساس طراحان بازی مبلغ ساخت پُل را ۱۰۸ سکه در نظر گرفته اند تا هر شرکت کننده یا آزمون شونده حقیقی، می بایستی حداقل دوبار با حکومت در طول مسابقه همکاری کند تا پُل همان آزادراه ساخته شود. در این رابطه اما سه استثنا وجود دارد؛ آن هم هزینه ساخت پُل در سناریوهای «کارایی»، «بار مالیاتی» و «بحران» است. در این سناریوها، هزینه بات ها یا همان بازیکنان کنترلی ما تغییر می کند و به مانند سناریو یا گروه آزمایش کنترلی، یعنی سناریوی «فقدان نظارت»، مجموعه هزینه های بات ها ۱۰۰ نخواهد بود. مثلاً در سناریوی «بار مالیاتی» و «بحران»، نرخ عوارض (چه به صورت دستوری و چه به صورت داوطلبانه) افزایش داشته است؛ پس خزانه دولت زودتر پر می شود^{۱۷}. در رابطه با سناریوی کارایی نیز بازی به گونه ای طراحی شده که هزینه ساخت پُل یا همان آزادراه کاسته شود. بنابراین در سناریوی کارایی هزینه نهایی ساخت پُل به ۸۸ واحد (۲۰ واحد کمتر از حالت عادی) کاهش داشته است.

۱۷ - در سناریوی «بار مالیاتی» نرخ عوارضی ۲۰ درصد افزایش می یابد. لذا در این حالت کمک بات ها به دولت از ۱۰۰ سکه در کلیه مراحل به ۱۲۰ سکه می رسد. چنانچه بازیکن ما بخواهد حداقل دوبار با دولت همکاری کنند، هزینه ساخت پُل بایستی کمتر ۱۳۲ سکه باشد. از آن جهت که خزانه دولت زودتر پر می شود، منطقی است که پُل نیز زودتر ساخته شود. بنابراین، حداقل کمک بازیکن در دو دور بازی را برای اتمام ساخت پُل، مکفی در نظر گرفته شده است که همان مقدار ۱۲۸ سکه است. در سناریوی بحران وضعیت های بازی متفاوت است. شرح این پنج وضعیت ها بدین گونه است: ۱. همه همکاری نکنند. ۲. یک بات همکاری کند و سه بات دیگر همکاری نکنند. ۳. یک بات همکاری کند، یک بات کمک داوطلبانه انجام دهد و بات آخر همکاری نکند. ۴. دو بات همکاری کنند، یک بات اقدام داوطلبانه انجام دهد و بات آخر همکاری نکند. ۵. دو بات همکاری کنند و دو بات اقدام داوطلبانه انجام دهند. مجموعه کمک های حاصل از این پنج وضعیت برابر است با ۱۱۰ سکه پرداخت عوارضی به دولت. در نتیجه هزینه ساخت پُل با فرض دو بار همکاری سوژه تحقیق به ۱۱۸ سکه می رسد.

نمونه‌گیری و توزیع بازی

همانطور که در ابتدای مقاله توضیح داده شد، بیش از ۹۰ درصد ایرانیانی که دریافت کننده یارانه نقدی بودند، حاضر به همکاری با حکومت نشدند، لذا مسأله عدم همکاری با حکومت شامل طیف گسترده‌ای از ایرانیان می‌شود. فارغ از این مسأله، همکاری یا عدم همکاری با حکومت حتی شامل افرادی است که به ظاهر خود را شهروندی همراه با دولت و مطیع آن می‌داند؛ اما بر سر بزننگاه، حتی در موارد خُرد و جزئی همچون پارک ممنوع، پرداخت به موقع عوارض شهرداری و یا خیلی از موارد ابتدایی که باز نمود رفتار مناسب «شهروندی خوب» در نظر گرفته شده‌است، عدم همکاری را انتخاب می‌کنند. در حال حاضر، پیام‌رسان تلگرام نمادی از عدم همکاری با حکومت است. استفاده از این شبکه مدّتی است که در کشور ایران ممنوع اعلام شده و فیلترینگ حکومتی مانع استفاده آزاد از آن شده‌است. با این حال جمعیت بزرگی از شهروندان کشور همچنان در حال استفاده از آن به کمک ابزارهایی همچون استفاده از شبکه مجازی خصوصی^{۱۸} هستند که این امر خود نوعی عدم تبعیت و عدم همکاری با حکومت محسوب می‌شود. بهره‌گیری از تلگرام می‌تواند جمعیت هدف را زیاد و استخراج داده‌ها را راحت‌تر کند و اصطلاحاً نمونه تحقیق پژوهش را بزرگ‌تر و اعتبار گزاره‌های پایانی آن را بیشتر سازد. برای اینکه نمونه پژوهش با اهداف تحقیق سازگاری بیشتری داشته باشد، نگارندگان توزیع روبات یا همان بازی تلگرامی را در کانال‌هایی انجام داده‌اند که بیشتر معطوف به اخبار اقتصادی و نوسانات قیمت ارز و سکه بوده است^{۱۹}. هدف نگارندگان این بوده‌است که از طریق انتقال بازی در پیام‌رسان تلگرام و شبکه‌های اجتماعی، نوع نمونه‌گیری تحقیق که نمونه‌گیری گلوله‌برفی است، راحت‌تر محقق شود. اگر فرض را بر این داشته باشیم که شبکه‌های انتخابی ما برای توزیع بازی به جامعه هدف تحقیق همخوانی دارد؛ آنگاه احتمال اینکه پژوهش حاضر بتواند به الگوواره مناسب و بازنماکننده رفتار شهروندانی دست یابد، افزایش خواهد یافت. علاوه بر این، تعدادی از افراد نیز به صورت داوطلبانه بازی را در کانال‌ها و حتی گروه‌های خانوادگی و دوستی خود توزیع کرده‌اند که این مسئله نیز سبب افزایش میزان بازدیدها شد. طبق گزارش مرکز داده‌کاوی دانشگاه تهران، این بازی تنها در کانال‌های تلگرامی ۴۰۶۵۲ بار بازدید خورده‌است (ر.ک. به: وبسایت پایشگر هشتگ: 8tag.ir). روی هم رفته ۱۶۱۰ نفر بازی را اجرا کرده‌اند که از این میزان ۱۴۱۴ نفر حداقل یک دور از بازی را پیش برده‌اند و ۱۲۹۲ بازی را به پایان رسانده‌اند.

18 - Virtual Private Network: VPN

۱۹ - بات یا بازی دوراهی عوارضی از تاریخ ۹ آبان ماه ۱۳۹۷ در پیام‌رسان تلگرام به مدت دو هفته توزیع شد. برخی از مهمترین کانال‌های توزیع کننده بازی عبارت هستند از: اقتصاد فوری (بخش اقتصادی کانال خبر فوری مهم)، نبض بازار، پزشک تلگرام، اقتصاد به زبان ساده، اخبار مجازی (ارز، سکه، طلا)، خبرنگار ایران و کانال دانشجویی دانشگاه تهران.

تحلیل آزمایش

در این قسمت، بر اساس مؤلفه‌های موجود در آزمایش، نگارندگان به شیوه‌ای اکتشافی، برخی فرضیات قابل اندازه‌گیری در آزمایشات را استخراج و سپس به کمک نرم‌افزار، به رد و تأیید آن‌ها می‌پردازند. برای انجام این کار از آزمون استقلالی کای مربع χ^2 استفاده خواهد شد که مبتنی است بر طرحی از نمونه‌گیری که در آن یک نمونه تصادفی به حجم n با توجه به دو صفت که به‌طور همزمان، رده‌بندی می‌شوند (آذر و مؤمنی، ۱۳۷۹: ۲۲۸). از آنجایی که متغیر وابسته تحقیق حاضر، کنش شهروندان مبتنی بر همکاری یا عدم همکاری با حکومت است^{۲۰}، آزمون کای دو بهترین آزمون برای بررسی رفتار گروه‌های آزمایش ما محسوب می‌شود. از طرفی استفاده از آزمون‌های پارامتریکی همچون آنالیز واریانس یکطرفه یا دوطرفه، به سبب اینکه متغیر وابسته تحقیق اسمی^{۲۱} است، ممکن نخواهد بود. از این جهت، سایر آزمون‌های پارامتریک و حتی آزمون‌های ناپارامتریک معادل آنالیز واریانس همچون آزمون ناپارامتریک کروکسال والیس^{۲۲} که معادل آنالیز واریانس برای بیش از یک گروه آزمایش است و یا آزمون ویلکاکسون^{۲۳} و مان ویتنی^{۲۴} که تنها برای متغیر وابسته فاصله‌ای^{۲۵} مناسب هستند نیز گزینه‌های مناسبی برای بررسی متغیر اسمی محسوب نمی‌شوند (مؤمنی و فعال قیومی، ۱۳۹۶: ۸۹-۸۶). لازم به توضیح است که آزمون مک‌نمار^{۲۶} نیز به سبب بهره‌گیری از سازوکار پیش آزمون-پس آزمون، با شیوه به‌کار رفته در پژوهش حاضر سازگار نخواهد بود؛ لذا تنها استفاده از آزمون کای دو برای سنجش فرضیات تحقیق باقی مانده است (کورتز، ۱۳۸۶: ۳۴۲-۳۴۷؛ مؤمنی و فعال قیومی، ۱۳۹۶: ۱۵۵). همچنین ضریب کرامر و ضریب فی معادل r پیرسون^{۲۷} در آزمون همبستگی محسوب می‌شوند (بریس، کمپ و سلنگار، ۱۳۹۱: ۱۹۴) و نکته پایانی در این بخش اینکه تمامی آنالیزها آماری و اندازه‌گیری‌های مرتبط با فرضیات به کمک نرم افزار SPSS^{۲۸} محاسبه شده‌اند.

فرضیه اول

- فرض صفر: راهبردهای حکومت و همکاری فرد با حکومت از یکدیگر مستقل‌اند.

20 - Dummy Variable

21 - Nominal

22 - Kruksal-Wallis Test

23 - Wilcoxon Signed-Rank Test

24 - Mann-Whitney Test

25 - Scale

26 - McNemar's Test

27 - Pearson Correlation Coefficient

28 - Statistical Package for the Social Sciences

• فرض آزمون: میان راهبردهای حکومت و همکاری فرد با حکومت همگونی وجود دارد.

• نتیجه آزمون استقلال کای مربع: مقدار P کمتر از ۰,۰۵ است؛ پس فرض صفر مبنی بر استقلال دو متغیر از یکدیگر رد می‌شود. بنابراین بین دو متغیر با یکدیگر همگونی معنی‌دار وجود دارد. در این میان، میانگین همکاری افراد در گروه آزمایش «فقدان نظارت» ۶۰ درصد، «کارایی یا همان بازدهی بیشتر و سریعتر» ۷۷ درصد، «شفافیت پروژه‌ها» ۶۵ درصد، «افزایش نرخ مالیات» ۵۹ درصد، «بحران ملی یا همان اقدام داوطلبانه» ۷۴ درصد، «جریمه علیه تخطی» ۶۹ درصد و در نهایت در گروه آزمایش «بخشودگی مالیاتی برای همیاران حکومت» ۷۶ درصد از کنشگران با حکومت همکاری داشته‌اند. همچنین مقدار Φ و ضریب کرامر برای دو متغیر برابر با ۰,۱۵ است که نشان می‌دهد مجموعه راهبردها و سیاست‌های حکومت بیشترین اثرگذاری را بر رفتار و میزان همکاری مردم با حکومت در مقایسه با سایر متغیرها دارد.

فرضیه دوم

• فرض صفر: همکاری سایر اعضای جامعه با حکومت (رفتار جامعه) و همکاری فرد با حکومت از یکدیگر مستقل‌اند.

• فرض آزمون: میان همکاری سایر اعضای جامعه با حکومت (رفتار جامعه) و همکاری فرد با حکومت همگونی وجود دارد.

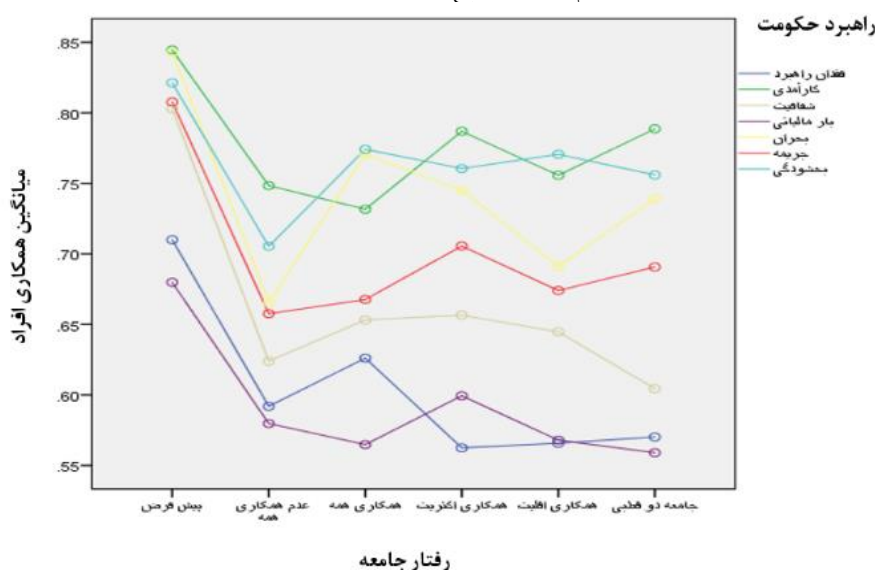
• نتیجه آزمون استقلال کای مربع: مقدار P کمتر از ۰,۰۵ است؛ پس فرض صفر مبنی بر استقلال دو متغیر از یکدیگر رد می‌شود. بنابراین بین دو متغیر با یکدیگر همگونی معنی‌دار وجود دارد. در این میان، میانگین همکاری افراد در شروع بازی یا همان «وضعیت پیش فرض» ۷۹ درصد، در وضعیت «عدم همکاری همه» ۶۵ درصد، در وضعیت «همکاری همه» ۶۸ درصد، در وضعیت «همکاری اکثریت» ۶۹ درصد و در دو وضعیت «همکاری اقلیت» و «جامعه دو قطبی» ۶۷ درصد بوده است. همچنین مقدار Φ و ضریب کرامر برای دو متغیر برابر با ۰,۰۸۱ است.

فرضیه سوم

• فرض آزمون: همکاری سایر اعضای جامعه با حکومت اثرگذارتر از راهبردها و سیاست‌های حکومت بر مسئله همکاری فرد با حکومت است.

• نتیجه آزمون کای مربع: در دو فرضیه اصلی اول و دوم نشان داده شد که میزان همکاری افراد بیشتر تحت تأثیر راهبرد حکومت بوده است تا رفتار سایر اعضای جامعه در رابطه با حکومت.

در واقع مفروضات نظریه دام اجتماعی مبنی بر اثرپذیری مردم از یکدیگر که در آن افراد به سبب نگرانی و بدبینی نسبت به هم با حکومت همکاری نمی‌کنند، تا حدی تأیید می‌شود؛ اما از طرفی آزمایش حاضر این مفروضات را با چالشی اساسی مواجه خواهد کرد. چراکه نتایج آزمایش نشان می‌دهد که اتفاقاً این حکومت‌ها یا دولت‌ها (به معنی حاکمیت مستقر در هر کشوری) هستند که با راهبردها و مجموعه سیاست‌های نادرست عدم همکاری مردم را تعیین می‌کنند. برای درک بهتر این مدل، از ترسیم نمودار طرح میانگین‌ها^{۲۹} استفاده شده است:



نمودار ۱ - مدل خطی طرح میانگین همکاری افراد در هر گروه آزمایش نسبت به رفتار سایر اعضای جامعه.

مدلی برای پیش‌بینی آینده بر اساس رگرسیون لجستیک

رگرسیون لجستیک^{۳۰} برخلاف تحلیل رگرسیون، به پیش‌فرض‌های معینی نیازمند نیست و متغیر وابسته نمی‌بایست الزاماً پیوسته باشد. لذا برای مدلسازی در آزمایشاتی به کار می‌رود که متغیر وابسته دارای دو مقدار معین همچون آزمایش طراحی شده در این پژوهش باشد (بنگرید به: بریس، کمپ و سلنگار، ۱۳۹۱: ۴۱۷؛ مؤمنی و فعال قیومی، ۱۳۹۶: ۱۳۹). اگر متغیر وابسته را تابعی از متغیرهای مستقل در نظر آوریم، آنگاه تابع خطی ترسیم‌کننده رابطه دو متغیر یا متغیرها از طریق رابطه زیر قابل محاسبه است:

29 - Means Plot

30 - Logistic Regression

$$y = ax + b$$

$$y = a_1x_1 + a_2x_2 + a_3x_3 + \dots + a_nx_n + b$$

در رابطه فوق، y متغیر مستقل، x_i متغیر یا متغیرهای وابسته، b همان عرض از مبدأ و a همان ضریب x یا شیب خط است که مثبت و منفی بودن آن نشان‌دهنده نوع رابطه دو متغیر خواهد بود. در رگرسیون لجستیک از مفهومی به نام نسبت برتری^{۳۱} یا نسبت $\frac{P_i}{1-P_i}$ که نسبت احتمال وقوع حادثه به احتمال عدم وقوع حادثه مورد نظر است، استفاده شده و لگاریتم طبیعی نسبت برتری یا همان $\ln$ که به مدل لجیت^{۳۲} معروف است بر اساس رابطه زیر محاسبه می‌شود:

$$\ln\left(\frac{P_i}{1-P_i}\right) = \beta_0 + \beta_i x_i$$

همچنین در رابطه فوق، ضریب بتای ثابت یا همان β_0 برابر است با b که همان عرض از مبدأ معادله خطی ماست و نشان‌دهنده مقدار لگاریتم طبیعی نسبت برتری در سطح $x_i = 0$ است. جهت یافتن مدل لجستیک این آزمایش، نگارندگان از روش Backward Stepwise استفاده کرده‌اند. در این روش، نرم‌افزار در ابتدا امر کار خود را با مدلی آغاز می‌کند که فقط دارای مقادیر ثابت است و هیچ متغیر مستقلی در آن وجود ندارد. سپس تمام متغیرهای مستقل وارد مدل شده و اثر آن‌ها بر متغیر وابسته بررسی می‌شود. متغیری که درجه معناداری آن یا همان sig آزمون آماره والد^{۳۳} آن‌ها بالاتر 0.05 باشد از مدل خارج می‌شوند و این موضوع تا جایی ادامه می‌یابد که سطح خطا به مقدار تعیین شده، در اینجا 5 درصد برسد (مؤمنی و فعال قیومی، ۱۳۹۶: ۱۴۰). انجام آزمون رگرسیون لجستیک در مورد متغیر وابسته آزمایش یعنی همکاری یا عدم همکاری مردم، نشان می‌دهد که مدل کامل به طور معناداری پایا بوده و در مورد 69.5 درصد از مشاهده شوندهگان آزمایش پیش‌بینی درستی داشته است. همچنین Nagelkerke R Square مدل برابر بوده است با 0.065 که نشان از تبیین 6.5 درصد تغییرات متغیر وابسته مدل دارد (ر.ک. به: Model Summary در جدول ۳). مدل رگرسیون لجستیکی آزمایش حاضر بدین شرح است:

31 - Odd Ratio

32 - Logit

33 - Wald

$$\ln \left(\frac{\text{احتمال همکاری مردم با حکومت}}{\text{احتمال عدم همکاری مردم با حکومت}} \right)$$

$$\begin{aligned} &= -0.712 (\text{مرد}) + 0.185 (\text{درآمد}) - 0.673 (\text{راهبرد بار مالیاتی}) \\ &- 0.871 (\text{راهبرد شفافیت}) - 0.591 (\text{راهبرد عدم مداخله}) \\ &- 0.228 (\text{راهبرد کمک داوطلبانه}) - 0.033 (\text{راهبرد جریمه}) \\ &- 0.007 (\text{عدم همکاری همه}) - 0.790 (\text{راهبرد بخشودگی}) \\ &- 0.654 (\text{جامعه دوقطبی}) - 0.663 (\text{همکاری اقلیت}) \\ &- 0.562 (\text{همکاری اکثریت}) - 0.517 (\text{همکاری همه}) + 2.053 \end{aligned}$$

نمایش مدل رگرسیون بر اساس متغیرهای جفت و به تفکیک هر یک از گروه‌های اسمی انجام شده است به گونه‌ای که به کمک نرم‌افزار، یکی از گروه‌های متغیر اسمی، مبنا قرار می‌گیرند. بر همین اساس، در سه متغیر اسمی جنسیت، راهبرد حکومت و رفتار جامعه، یکی از گروه‌ها مبنای مدلسازی قرار گرفته که به ترتیب شامل جنسیت زن، راهبرد کارآمدی و وضعیت پیشفرض است.

جدول ۳ - خلاصه مدل رگرسیون لجستیک در سه مرحله

Model Summary			
Step	-2 Log likelihood	Cox & Snell R Square	Nagelkerke R Square
1	8878.468	.046	.065
2	8878.489	.046	.065
3	8880.235	.046	.065

توصیه‌های سیاستی

در این مقاله، تلاش شد تا یکی از نظریات مطرح در زمینه مطالعات همکاری‌های اجتماعی، به نام دام اجتماعی، به کمک ابزار روشی جدیدی همچون بازی‌سازی در بوتۀ آزمایش قرار گیرد. مشاهدات و نتایج به دست آمده از آزمایش این پژوهش نشان می‌دهد که مسئله عدم همکاری مردم ایران با حکومت، بیشتر از آن‌که به تجربه تاریخی آنان مربوط باشد، تحت تأثیر متغیرهای

راهبردی موجود در سیاست‌های حکومتی قرار دارد. بر همین اساس، دست‌آورد سیاستی پژوهش حاضر این است که علاوه بر نشان دادن ابزار روشی جدید در تحقیقات علوم سیاسی و سیاستگذاری عمومی کشور، به تصمیم‌گیران و سیاست‌سازان کشور کمک خواهد کرد تا بر بازدهی سریع‌تر طرح‌ها خود، تأکید بیشتری داشته باشند. وجود کارآمدی در سیاست‌های مد نظر می‌تواند همکاری اعضای جامعه را در پی داشته باشد. اگر بنا بر آن باشد که مثال ابتدای بحث، یعنی انصراف از یارانه‌ها، مد نظر قرار گیرد؛ درک این نکته ضروری است که تأکید دولت بر مؤلفه‌هایی همچون تهییج حس میهن دوستی، تلاش برای ارائه شفاف طرح‌ها و برنامه‌های آتی، وضع جریمه و یا پاداش به ترتیب برای عدم همکاری شهروندان و انصراف‌دهندگان، هیچکدام نمی‌توانند جای میزان اثربخشی یا همان کارآمدی عملکرد فعلی دولت را بگیرند. به بیانی دیگر، انصراف از هدفمندی یارانه‌ها زمانی با همکاری شهروندان همراه می‌گشت که پیش از هر چیز، عملکرد دولت در عرصه‌های اقتصادی از سوی جامعه، مثبت ارزیابی شود و پس از آن، درخواست انصراف از هدفمندی یارانه‌ها از سوی دولت انجام گیرد؛ نه این‌که دولت در ابتدای به قدرت رسیدن خود چنین درخواستی را، ولو شفاف، مطرح نماید. در واقع، تجربه مردم ایران در همکاری با حکومت، با وجود اثرگذار بودن، در اهمیت کمتری نسبت به کیفیت تصمیمات حاکمیتی قرار دارد. نباید فراموش کرد که این آزمایش، نتوانسته ادعا وجود فرهنگ بدبینی در ایران را رد کند، چراکه نتایج آزمایش بر اثرگذاری این متغیر بر رفتار افراد دلالت دارد. با این حال، میزان این اثرگذاری و اهمیت آن کمتر از کیفیت تصمیمات و سیاست‌های خود حکومت است.

منابع

- ۱ - آبراهامیان، پرواند، (۱۳۹۴)، پارانوید در سیاست ایران. در: پرواند آبراهامیان، احمد اشرف، و محمدعلی همایون کاتوزیان، جستارهایی درباره تنوری توطئه در ایران، ترجمه: محمدابراهیم فتاحی، چاپ نهم، تهران: نشر نی. بازیابی از: <https://fidibo.com/book>
- ۲ - آجودانی، ماشاءالله، (۱۳۸۳)، مشروطه ایرانی، چاپ پنجم، تهران: نشر اختران.
- ۳ - آذر، عادل و مؤمنی، منصور، (۱۳۷۹)، آمار و کاربرد آن در مدیریت: تحلیل آماری، جلد دوم، چاپ سوم، تهران: سازمان مطالعه و تدوین کتب علوم انسانی دانشگاه‌ها (سمت).
- ۴ - آشوری، داریوش، (۱۳۸۷)، ما و مدرنیت، چاپ چهارم، تهران: انتشارات صراط.
- ۵ - آل احمد، جلال، (۱۳۷۲)، غرب زدگی. تهران: انتشارات فردوس.
- ۶ - بریس، نیکلا؛ کمپ، ریچارد و سلنگار، رزمی، (۱۳۹۱)، تحلیل داده‌های روانشناسی با برنامه SPSS. ترجمه: خدیجه علی‌آبادی و علی صمدی، تهران: دوران.
- ۷ - بیمن، ویلیام، (۱۳۸۱)، زبان، منزلت و قدرت در ایران، ترجمه: رضا ذوقدار مقدم، تهران: نشر نی.
- ۸ - جوادی یگانه، محمدرضا، (۱۳۸۸)، شبیه‌سازی روشی برای بررسی رفتار اجتماعی، فصلنامه مطالعات اجتماعی ایران، صص. ۱۷۳-۲۰۲.

- ۹ - خبرگزاری تابناک، (۰۸ بهمن ۱۳۹۲)، کمپین انصراف از یارانه با روحانی کلید خورد، بازیابی در ۲۷ شهریور ۱۳۹۵، از خبرگزاری تابناک: <http://www.tabnak.ir/fa/news/374475>
- ۱۰ - روشنائین، بو، (۱۳۹۳)، دام اجتماعی و مسئله اعتماد، ترجمه: محمد فاضلی، محمود شارع پور، لادن رهبری و سجاد فتاح، تهران: آگه.
- ۱۱ - روزنامه کیهان، (۰۱ اردیبهشت ۱۳۹۳)، چرا نود در صد مردم از یارانه نقدی انصراف ندادند؟، بازیابی در ۲۷ شهریور ۱۳۹۵، از روزنامه کیهان: <http://keyhan.ir/fa/news/10577>
- ۱۲ - زتومکا، پیوتر، (۱۳۹۰)، اعتماد: نظریه جامعه شناختی، چاپ سوم. ترجمه: غلامرضا غفاری، تهران: نشر شیرازه.
- ۱۳ - زونیس، ماروین، (۱۳۸۷)، روانشناسی نخبگان سیاسی ایران، ترجمه: سلیمان امین زاده و زهرا لبادی، تهران: چاپخش.
- ۱۴ - عبدلی، قهرمان، (۱۳۹۰)، نظریه بازی‌ها و کاربردهای آن، چاپ سوم، تهران: سازمان انتشارات جهاد دانشگاهی.
- ۱۵ - فاضلی، محمد، (۱۳۹۴)، "فاضلی کتاب «منطق کنش جمعی» السن را ترجمه می‌کند"، خبرگزاری کتاب ایران، بازیابی در ۲۰ تیر ۱۳۹۹، از خبرگزاری کتاب ایران (ایبنا): <http://www.ibna.ir/fa/tolidi/227074/>
- ۱۶ - فراستخواه، مقصود، (۱۳۹۵)، ما ایرانیان: زمینه کاوی تاریخی و اجتماعی خلیقات ایرانی، تهران: نشر نی.
- ۱۷ - کاتوزیان، محمدعلی همایون، (۱۳۹۳)، تضاد دولت و ملت: نظریه تاریخ و سیاست در ایران، چاپ یازدهم، ترجمه: علیرضا طبیب، تهران: نشر نی.
- ۱۸ - کاتوزیان، محمدعلی همایون (۱۳۹۶)، ایران جامعه کوتاه مدت و سه مقاله دیگر، تهران: نشر نی.
- ۱۹ - کورتز، نورمن (۱۳۸۶)، مقدمه ای بر آمار در علوم اجتماعی، چاپ پنجم، ترجمه: حبیب الله تیموری، تهران: نشر نی.
- ۲۰ - مدنی قهرخی، سعید، (۱۳۹۰)، جماعت‌گرایی و برنامه‌های جماعت محور، چاپ دوم، تهران: نشر یادآوران.
- ۲۱ - مؤمنی، منصور و فعال قیومی، علی، (۱۳۹۶)، تحلیل آماری با استفاده از SPSS، چاپ یازدهم، تهران: گنج شایگان.

- 22- Andreoni, J., Harbaugh, W., & Vesterlund, L. (2003). The Carrot or the Stick: Rewards, Punishments and Cooperation. *American Economic Review*, 893-902.
- 23- Balliet, D., & Mulder, L. (2011). Reward, Punishment, and Cooperation: A Meta-Analysis. *Psychological Bulletin*, 137(4), 594-615. doi:10.1037/a0023489
- 24- Gärtner, S., & Prado, S. (2016). Unlocking the Social Trap: Inequality, Trust, and the Scandinavian Welfare State. *Social Science History*, 40, 33-62. doi:10.1017/ssh.2015.80
- 25- Grimmelikhuijsen, S., Porumbescu, G., Hong, B., & Im, T. (2013). The Effect of Transparency on Trust in Government: A Cross-National Comparative Experiment. *Public Administration Review*, 575-586. doi:10.1111/puar.12.47
- 26- Hechter, M., & Kanazawa, S. (1993). Group Solidarity of Social Order in Japan. *Journal of Theoretical Politics*, 5(4), 455-493.
- 27- Kahneman, D., & Tversky, A. (1984). Choices, Values, and Frames. *American Psychologist*, 39(4), 341-350.
- 28- Kim, S. (2010). Public Trust in Government in Japan and South Korea: Dose the Rise of Critical Citizens Matter? . *Interntional Research Innovations*, 801-810.
- 29- Kuboya, M., & Kimura, S. (2005). The Game of "Forming a Coalition Government". In R. Shiratori, K. Arai, & F. Kato, *Gaming, Simulations and Society: Research Scope and Perspective* (pp. 12-20). Tokyo: Springer.
- 30- Kuran, T. (1997). *Private Truths, Public Lies: The Social Consequences of Preference Falsification*. Harvard University Press.
- 31- Ohnuma, S. (2005). Environmental Common Game: Is the Free Rider a "Bad Apple"? In R. Shiratori, K. Arai, & F. Kato, *Gaming, Simulations & Society* (pp. 21-28). Tokyo: Springer.
- 32- Olson, M. (1971). *Logic of Collective Action: Public Goods and Theory of Groups*. Harvard University Press.
- 33- Ostrom, E., Gardner, R., & Walker, J. (1994). *Rules, Games and Common-Pool Resources*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- 34- Platt, J. (1973). Social Traps. *American Psychologist*, 28, 641-651.
- 35- Putnam, R. (1995). *Making Democracy Work: Civic Traditions in Modern Italy*. New Jersey: Princeton University Press.

- 36- Rothstein, B. (2005). *Social Traps and the Problem of Trust*. Cambridge University Press.
- 37- Scholz, J., & Gray, W. (1997). Can Government Facilitate Cooperation? An Informational Model of OSHA Enforced. *American Journal of Political Science*, 41(3), 693-717. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/2111672>
- 38- Seligman, A. (1997). *The Problem of Trust*. Princeton: Princeton University Press.
- 39- Shin, J. & Ariely, D. (2004). Keeping Doors Open: The Effect of Unavailability on Incentives to Keep Option Viable. *Management Science*. 50 (5), 575-586.
- 40- Smith, K., & Larimer, C. (2009). *The Public Policy: Theory Primer*. Westview Press.
- 41- Stivers, R. (1994). *The Culture of Cynicism: American Morality in Decline*. Blackwell.
- 42- Sztompka, P. (1999). *Trust: A Sociological Theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- 43- Tahler, R. (1980). Toward A Positive Theory of Consumer Choice. *Journal of Economic Behavior & Organization*. 1, 39-60.
- 44- Tyler, T. (2013). The Psychology of Cooperation: Implications for Public Policy. In E. Shafir, *The Behavioral Foundations of Public Policy* (pp. 79-90). Princeton: Princeton University Press.
- 45- Yamagishi, T. (2011). *Trust: The Evolutionary Game of Mind and Society*. Tokyo, London: Springer. doi:10.1007/978-4-431-53936-0