Journal of
Kavoshnameh in Persian Language and Literature
Yazd University

Analysis of "Games" and Ego States in Bahram Sadeghi's Novel Malakut Based on Eric Berne's Transactional Analysis Approach

Elham Momeni[1], **Mahboobeh Mobasheri**[2]✉ and **Majid Houshangi**[3]

1. Department of Persian Language and Literature, Alzahra University, Tehran, Iran. E-mail: momenielham93@gmail.com
2. Corresponding author, Department of Persian Language and Literature, Alzahra University, Tehran, Iran. E-mail: mobasheri@alzahra.ac.ir
3. Department of Persian Language and Literature, Alzahra University, Yazd, Iran. E-mail: m.houshangi@alzahra.ac.ir

Article Info

Article type:
Research Article

Article history:
Received: 15 February 2026
Published: 20 April 2026

Keywords:
Contemporary Fiction
Bahram Sadeghi
Malakut
Transactional Analysis
Eric Berne
Psychological Games

ABSTRACT

Bahram Sadeghi's novella *Malakut* (The Celestial Realm), with its multilayered dialogues, complex characters, and behavioral contradictions, offers significant potential for analyzing psychological mechanisms. This study examines how behavioral contradictions among characters emerge through "games" and seeks to reveal the hidden layers of personality based on Eric Berne's Transactional Analysis (TA) theory. The central research question is how "games," through shifts in ego states and the formation of complementary, crossed, and ulterior transactions, expose the gap between characters' overt behavior and their covert motives. Employing a descriptive-analytical method, the study analyzes dialogues, actions, and interactions of the main characters as primary data. Findings indicate that "games" in *Malakut* primarily arise from shifts in ego states and ulterior transactions, guiding interpersonal relationships through covert messages, psychological strokes, and repetitive behavioral patterns. These "games" manifest in behavioral contradictions such as Dr. Hatem's duality of killing and giving life, M.L.'s oscillation between revenge and apparent friendship, and the Saqi's interplay of betrayal and love, demonstrating that characters' overt behaviors do not always align with their inner motives. Consequently, psychological "games" are not merely patterns of interaction but function as mechanisms that reveal the discrepancy between external conduct and internal motivation, thereby uncovering hidden personality layers. These findings enable a reinterpretation of character contradictions in *Malakut* through the interplay of ego states, transactions, and covert motives.

Cite this article: Last Name, Initial., Last Name, Initial., & Last Name, Initial. (2024). Title of paper in lower case letters (except for initial letter of first word, initial of first word after a colon, and proper nouns). *Kavoshnameh,* 27 (70), 44-71. http//doi.org/10.29252/kavosh.2026.24337.3820

© The Author(s).
Publisher: Yazd University
DOI: http//doi.org/10.29252/kavosh.2026.24337.3820

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Bahram Sadeghi's novel *Malakut* (The Celestial Realm) is among those literary works that, by relying on dialogue, complex interpersonal relationships, and the representation of psychological and social conditions, offers considerable potential for psychological and psychoanalytic readings. In this work, characters' behaviors do not remain merely at the level of overt speech and actions; rather, beneath their interactions lie motives, needs, conflicts, and hidden patterns that play a decisive role in shaping relationships and advancing the narrative. Hence, Eric Berne's Transactional Analysis (TA) can serve as an appropriate tool for uncovering the hidden communicative and psychological layers of the novel's characters.

Theoretical Framework

The theoretical foundation of this study is Eric Berne's Transactional Analysis theory and the concepts he developed regarding psychological games. According to Berne, human personality operates through three ego states in interactions: Parent, Adult, and Child. The Parent ego state comprises behaviors, attitudes, and patterns internalized from parents and other authority figures, and may manifest as either a Nurturing Parent or a Critical Parent. The Adult ego state pertains to information processing, realistic evaluation of situations, and the adoption of logical and context-appropriate decisions. The Child ego state reflects experiences, emotions, and behavioral patterns from childhood and may appear as the Free Child, Adapted Child, or Rebellious Child.

In Transactional Analysis, interpersonal communication is examined in terms of "transactions." Transactions are identified as complementary, crossed, or ulterior based on the relationship between ego states. In a complementary transaction, the stimulus and response occur between corresponding ego states, allowing communication to proceed along the expected path. In a crossed transaction, the response emerges from an ego state different from the one expected, leading to disruption or redirection of communication. The present study places particular emphasis on "ulterior transactions," because in this type of transaction, the message operates at two levels—social and psychological—and the ultimate outcome of communication is determined not necessarily at the overt level, but at the covert psychological level. Ulterior transactions may take angular or duplex forms and provide the necessary ground for characters to enter psychological games.

According to Berne, a "game" is a series of repeated complementary transactions with a hidden motive and goal, continuing until a predictable outcome is reached. Therefore, uncovering psychological games in a fictional text requires more than examining characters' surface-level speech; it necessitates analyzing their ego states, the type of transactions, overt and covert messages, psychological strokes, and underlying psychological motives. Accordingly, this study first identifies the Parent, Adult, and Child ego states of the characters, then examines their communication patterns and types of transactions, and finally, by identifying ulterior transactions, uncovers the games and hidden motives of the characters.

Research Method

This study employs a descriptive-analytical method. Data were extracted from the text of the novel *Malakut* and analyzed based on core concepts of Eric Berne's Transactional Analysis theory. The analytical process was conducted in three main stages: first, the characters' ego states and their structural configuration in the Parent, Adult, and Child modes were identified; second, communication patterns and types of transactions among characters were examined;

and third, by identifying ulterior transactions, the psychological games and hidden motives of the characters were uncovered.

Findings

The findings indicate that the central axis of relationships and psychological games in the novel revolves around the characters of Dr. Hatem, M.L., the young secretary, and the Saqi (Cupbearer). At the level of personality analysis, Dr. Hatem predominantly appears in the Adult and Parent ego states, particularly as a Critical Parent, though in certain situations he also assumes the role of a Nurturing Parent. In contrast, the young secretary, the Saqi, and M.L. frequently occupy the Child ego state in communicative situations, adopting roles such as the compliant, the victim, and the guilty party. An examination of Dr. Hatem's character reveals that his apparent rationality and logical information processing in the Adult state may, at the psychological level, serve as a cover for his childish desires and motives; thus, control, revenge, and the pleasure of dominating others' lives underlie his ostensibly rational behaviors.

Analysis of transactions led to the identification of four primary games in the novel: "Provincial/Injection," "Now I've Got You, You Son of a Bitch/Betrayal," "If It Weren't for You…," and "Revenge." Although these games differ in their narrative situations, they share commonalities in psychological structure and are predominantly based on duplex and angular ulterior transactions. In these games, the social message and the psychological message are not identical, and the final outcome depends more on the hidden motive and the functioning of the Child ego state. Moreover, strokes in these relationships are often anger-laden and death-oriented, transforming human relationships into arenas for the reproduction of power, guilt, obedience, and revenge.

In the "Provincial/Injection" game, the young secretary sends positive strokes and attempts to gain Dr. Hatem's attention in order to obtain the injection; meanwhile, Dr. Hatem overtly presents the injection as a means to prolong life and enhance sexual desire, but covertly uses it as a tool to lead others toward death. In this game, the secretary's need for approval and strokes creates the ground for accepting Hatem's deception, thereby fulfilling his hidden goal of killing others.

In the "Now I've Got You, You Son of a Bitch/Betrayal" game, relationships among characters are influenced by the need for strokes, anger, humiliation, and revenge. In this game, Hatem, leveraging his dominant position, steers communication toward an outcome in which violence and death replace emotional connection. From this perspective, the betrayal game illustrates how emotional deprivation and hidden conflicts are transformed into vengeful behaviors.

The "If It Weren't for You…" game is a type of marital game in which the Saqi assumes the role of the constrained wife and Hatem that of the domineering husband. This game is linked to the Saqi's childhood experiences and the presence of strict parents in shaping her behavioral pattern. The Saqi's social message expresses fatigue and deprivation, but her psychological message conveys a need to receive privileges and security through obedience. In contrast, Hatem, by maintaining control and superiority, consolidates the existing inequality in the relationship.

In the "Revenge" game, the relationship between M.L. and Dr. Hatem operates at both social and psychological levels. M.L., burdened by guilt over the murder of his child, seeks punishment and atonement, while Hatem, in the dual role of rescuer and torturer, directs the death game. At the social level, M.L.'s request for amputation and Hatem's response ostensibly take the form of an Adult-to-Adult therapeutic relationship; however, at the

psychological level, M.L. seeks self-punishment and revenge, and Hatem, by accepting this role, guides him toward death. Consequently, self-punishment, guilt compensation, and revenge become intertwined within a duplex ulterior transaction.

Conclusion

The results demonstrate that Transactional Analysis enables the revelation of hidden layers in the relationships among characters in *Malakut*. Dr. Hatem, at the overt level, generally appears as a rational, calculating, and occasionally nurturing figure; however, at the psychological level, his Child ego state serves as the driving force behind many of his behaviors. In contrast, M.L., the Saqi, and the young secretary, by occupying the Child ego state and adopting roles such as victim, guilty party, and compliant subject, provide the necessary ground for Hatem's games to unfold. Although the four identified games differ in narrative situation and fictional action, they all rest upon ulterior communications, deception, the need for strokes, dominance, anger, guilt, and revenge. Ultimately, these games transform human relationships from ordinary interaction into an arena for the reproduction of power, obedience, guilt, and death, thereby realizing Dr. Hatem's hidden goal—leading characters toward death—within the very fabric of these psychological transactions.

References

Aslani, M. R. (2021). Remnants of a familiar strangeness [Bāzmāndehā-ye gharibi-ye āshnā]. Niloufar. [in Persian]

Berne, E. (2022a). Transactional analysis: Including the complete text of Games [Tahlil-e raftār-e motabādel be hamrāh-e matn-e kāmel-e bāzi-hā] (E. Fasih, Trans., 19th ed.). Nashr-e No. [in Persian]

Berne, E. (2022b). Games [Bāzi-hā] (E. Fasih, Trans., 32nd ed.). Zehn-Aviz. [in Persian]

Berne, E. (2024c). What do you say after hello? [Ba'd az salām che mi-guyid?] (M. Qaracheh Daghi, Trans.). Peykan. [in Persian]

Bahrami, M. (2006). Concepts of transactional analysis [Mafāhim-e tahlil-e raftār-e motabādel]. Khat-e Honar. [in Persian]

Bahrami, M. (Trans.). (2019). The complete guide to transactional analysis (M. Brown, Author). Nasl-e No Andish. [in Persian]

Deiches, D. (1998). About Malakut. In H. Mahmoudi (Ed.), Blue blood on damp earth [Khun-e ābi bar zamin-e namnak] (pp. 199–222). Asa. [in Persian]

Firouzbakht, M. (2022). Berne: Founder of transactional analysis [Bern bonyān-gozār-e tahlil-e raftār-e motabādel] (4th ed.). Danzheh. [in Persian]

Ghiyasi, M. (2007). Interpretation of Malakut [Ta'vil-e Malakut]. Niloufar. [in Persian]

Ghiyasi, M. T. (2003). Psychological criticism of literary text [Naqd-e ravān-shenākhti-ye matn-e adabi]. Negah. [in Persian]

Harris, T. A. (2022). I'm OK—You're OK [Vaz'iat-e akhar] (E. Fasih, Trans., 45th ed.). Nashr-e No. [in Persian]

Harris, A., & Harris, T. A. (2022). Staying OK [Māndan dar vaz'iat-e akhar] (E. Fasih, Trans., 34th ed.). Nashr-e No. [in Persian]

Hosseini Pour, H. (2019). Analysis of transactional analysis of characters in Kalileh va Demneh and Marzban Nameh based on Eric Berne's personality psychology theory [Barresi va tahlil-e raftār-e motabādel-e shakhsiyat-hā dar hekāyāt-e Kalileh va Demneh va Marzban Nameh bar asās-e nazariyeh-ye ravān-shenāsi-ye shakhsiyat-e Eric Berne] (A. Geravand & J. Mohammadzadeh, Supervisors). University of Ilam, Faculty of Literature and Humanities. [in Persian]

Hojatollah, O. (2024). Transactional analysis of Jamshid in Ferdowsi's Shahnameh based on Eric Berne's theory. Interdisciplinary Research Journal, 5, 32–51. [in Persian]

Hosseini, H., & Zarifam, H. (2015). Psychological criticism of the story of Moses and the Shepherd from the perspective of Eric Berne's theory. Journal of Literary Criticism and Stylistics, 1(21), 11–32. [in Persian]

Houshangi, M., & Madadian Pak, T. (2022). Psychoanalytic examination of the characters of Zal, Kaykavus, and Rostam with a transactional analysis approach. Interdisciplinary Studies in Literature, Art, and Humanities, 2(1), 73–98. [in Persian]

Jones, V., & Stewart, I. (2022). Transactional analysis: New methods in psychology [Tahlil-e raftār-e motabādel: Ravesh-hā-ye novin dar ravān-shenāsi] (B. Dadgostar, Trans.). Dayereh. [in Persian]

Mahmoudi, H. (1998). Blue blood on damp earth [Khun-e ābi bar zamin-e namnak]. Asa. [in Persian]

Mahmoudi, H. (2000). The author's unique voice and the multiplicity of the text's world: A look at narration in the novel Malakut. Ham-Mihan Newspaper. [in Persian]

Modarresi, T. (1972). Yakeli and his loneliness [Yakeli va tanhāyi-ye u]. Niloufar. [in Persian]

Omidali, H. (2024). Transactional analysis of Jamshid in Ferdowsi's Shahnameh based on Eric Berne's theory. Interdisciplinary Research Journal, 5, 32–51. [in Persian]

Omrannajad, N., et al. (2020). Games of fathers and sons in Tarikh-e Beyhaghi based on Eric Berne's games theory. Journal of Persian Language and Literature, 12(33), 67–90. [in Persian]

Razi, A., & Hajati, S. (2012). Transactional analysis of characters in the story of "The Lion and the Cow" from Kalileh va Demneh. Journal of Persian Literary Textology, 4(1), 39–56. [in Persian]

Roozbeh, M. R., & Keshavarzi, S. (2015). Surrealist signs in Bahram Sadeghi's novel Malakut. In Proceedings of the 10th Conference on Promotion of Persian Language and Literature (pp. 371–381). University of Mohaghegh Ardabili. [in Persian]

Sadeghi, B. (2020). Malakut (1st ed., 2021). Mo'in. [in Persian]

San'ati, M. (1998). With death, to defy death [Bā marg, be sitiz-e marg]. In H. Mahmoudi (Ed.), Blue blood on damp earth [Khun-e ābi bar zamin-e namnak] (pp. 199–222). Asa. [in Persian]

Shiri, G. (2005). Analysis and examination of Bahram Sadeghi's works [Tahlil va barresi-ye āsār-e Bahram Sadeghi]. Paya. [in Persian]

Siassi, A. A. (2022). Personality theories or schools of psychology [Nazariyeh-hā-ye shakhsiyat ya makātib-e ravān-shenāsi] (19th ed.). University of Tehran Press. [in Persian]

Steiner, C. (2022). Life scripts in transactional analysis [Pish-nevis-hā-ye zendegi dar tahlil-e raftār-e motabādel]. Avisā. [in Persian]

Talebian, Y., et al. (2020). Meaning-making components in Bahram Sadeghi's Malakut. Textual Research, 24(86), 7–28. [in Persian]

Taheri, G., & Esmaili Nia, F. (2013). Meaning-making in the short story collection Sangar va Qomqomeh-hā-ye Khāli. Journal of Literary Criticism and Stylistics, 3(1), 137–170. [in Persian]

Tabibzadeh Ghamsari, O. (2024). Glad tidings of painful torment: A postmodernist critique of Bahram Sadeghi's novel Malakut. Journal of Literary Criticism, 66, 157–196. [in Persian]

Vaez, R., & Zirak, S. (2021). Transactional analysis in the story of Rostam and Esfandiyar based on Eric Berne's theory. Journal of Epic Literature Research, 17(1), 275–302. [in Persian]

Zarifam, H., et al. (2015). Transactional analysis of the Adult and Parent aspects in fictional characters of Masnavi based on Eric Berne's theories. Journal of Literary Criticism and Rhetoric, 133–152. [in Persian]

Hashemi, R., & Pournamdarian, T. (2011). Analysis of the story Malakut based on the psychoanalytic school. Journal of Persian Language and Literature, 4(10), 17–38. [in Persian]

کاوش‌نامه
زبان و ادبیات فارسی
دانشگاه یزد

تحلیل «بازی»ها و حالت‌های شخصیت در «ملکوت» بهرام صادقی بر پایه رویکرد تحلیل رفتار متقابل اریک برن

الهام مؤمنی[۱]، محبوبه مباشری[۲] ✉، مجید هوشنگی[۳]

۱. دانشجوی دکتری، گروه زبان و ادبیّات فارسی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران. رایانامه: momenielham93@gmail.com
۲. نویسنده مسئول، دانشیار، گروه زبان و ادبیّات فارسی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران. رایانامه: mobasheri@alzahra.ac.ir
۳. استادیار، گروه زبان و ادبیّات فارسی، دانشگاه الزهرا، تهران، ایران. رایانامه: m.houshangi@alzahra.ac.ir

اطلاعات مقاله

نوع مقاله:
مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۴/۱۱/۲۶
تاریخ انتشار: ۱۴۰۵/۰۱/۳۱

کلیدواژه‌ها:
ادبیّات داستانی معاصر
بهرام صادقی
رمان ملکوت
تحلیل رفتار متقابل
اریک برن
بازی

چکیده

داستان بلند *ملکوت* بهرام صادقی، با بهره‌گیری از گفت‌وگوهای چندلایه، شخصیت‌های پیچیده و تناقض‌ها، ظرفیت تحلیل سازوکارهای روان‌شناختی را داراست. پژوهش حاضر با هدف بررسی چگونگی شکل‌گیری تناقض‌های رفتاری شخصیت‌ها در سایهٔ «بازی»ها و تبیین و آشکارسازی لایه‌های پنهان شخصیت، بر اساس نظریه «تحلیل رفتار متقابل» انجام شده است. مسئله اصلی پژوهش این است که «بازی»ها چگونه از طریق جابه‌جایی حالت‌های نفسانی و شکل‌گیری تبادل‌های مکمل، متقاطع و نهفته، فاصله میان رفتار آشکار و انگیزه‌های پنهان شخصیت را آشکار می‌کند. پژوهش حاضر به روش تحلیلی-توصیفی انجام شده و گفت‌وگوها، کنش‌ها و تعاملات شخصیت‌های اصلی به‌عنوان داده‌های پژوهش در نظر گرفته شده است. یافته‌ها پژوهش حاکی از آن است که، « بازی»ها در *ملکوت* عمدتاً از جابه‌جایی حالت‌های نفسانی و تبادل‌های نهفته پدید می‌آیند و از طریق پیام‌های پنهان، نوازش‌های روانی و الگوهای رفتاری تکرارشونده، روابط شخصیت‌ها را هدایت می‌کنند. این «بازی»ها در تناقض‌های رفتاری چون دیگرکشی و زندگی بخشی دکتر حاتم، انتقام و دوستی ظاهری در م.ل و خیانت و عشق ساقی نمود می‌یابند و نشان می‌دهند، رفتار آشکار شخصیت‌ها همواره باانگیزه‌های درونی آنان هم‌خوان نیست. در نتیجه، «بازی»های روانی صرفاً الگویی برای تعامل شخصیت‌ها نیستند؛ بلکه به سازوکاری برای آشکارسازی «فاصله» میان‌کنش بیرونی و انگیزه درونی و فهم لایه‌های پنهان شخصیت به شمار می‌روند. این یافته‌ها امکان بازخوانی تناقض‌های شخصیت‌های *ملکوت* را از رهگذر رابطه میان حالت‌های نفسانی، تبادل‌ها و انگیزه‌های پنهان فراهم می‌کند.

استناد: مؤمنی، الهام؛ مباشری، محبوبه و هوشنگی، مجید (۱۴۰۵). تحلیل «بازی»ها و حالت‌های شخصیت در «ملکوت» بهرام صادقی بر پایه رویکرد تحلیل رفتار متقابل اریک برن. کاوش‌نامه، ۲۷ (۶۹)، صص ۴۴-۷۱.

http//doi.org/10.29252/kavosh.2026.24337.3820

ناشر: دانشگاه یزد.

© نویسندگان.

۱- مقدمه

روایت‌های گفتگومحور، با داشتن ظرفیت‌های زبانی و دیالوگ‌ها امکان بازنمایی نگرش‌ها، تعارض‌ها وحالات روانی شخصیت ها را فراهم می‌آورد.گفت وگو در این روایت ها صرفا ابزاری برای انتقال اطلاعات یا پیشبرد رویدادها نیست؛ بلکه می‌تواند عرصه ای برای آشکار شدن تغییرات حالت‌های نفسانی، مواضع روانی و روابط پنهان شخصیت ها باشد. از این منظر، بررسی چگونگی شکل‌گیری و تغییر این حالت‌ها در جریان گفتگو، از آنجا که، «هر رفتاری زاییده یک بینش است.»(غیاثی،۱۳۸٦: ۸۱)، می‌تواند راهی برای شناخت الگوهای رفتاری و انگیزه‌های پنهان شخصیت باشد.

داستان بلند «ملکوت» بهرام صادقی که نخستین‌بار در شماره ۱۲ کیهان هفته در سوم دی ماه ۱۳٤۰ منتشر شد، از نمونه های قابل توجه روایت گفتگو محور در ادبیات داستانی معاصر ایران است. ملکوت همراه با مجموعه «سنگر و قمقمه های خالی» و سپس مستقل به چاپ رسید(اصلانی، ۱٤۰۰: ۷٦). ساختار گفتگو محور، فضای وهم‌آلود و شخصیت های چند لایه این متن، زمینه ای مناسب برای بررسی نقد روانکاوانهٔ روابط انسانی، تضادهای درونی و تغییرهای رفتاری شخصیت ها را فراهم کرده است. از آنجا که، بخش مهمی از روایت حاضر از طریق گفتگو،کنش و واکنش شخصیت ها شکل می‌گیرد و دیالوگ ها، افزون بر معنای آشکار، حامل نگرش ها و پیامد های پنهانی اند که در شکل گیری روابط میان شخصیت ها نقش دارند، نظریهٔ تحلیل رفتار متقابل اریک برن (Eric Berne) چارچوبی مناسب برای بررسی این لایه‌های پنهان فراهم می‌کند. در این رویکرد، رفتار و ارتباط انسان بر اساس سه حالت نفسانی و ارتباط این حالات در تبادل‌های بین آنها، تحلیل می‌شود. در برخی تعامل‌ها، معنای آشکار پیام با انگیزه واقعی گوینده یکسان نیست و منشاءهمین دوگانگی می‌تواند به شکل گیری «بازی»های روانی بینجامد؛ بنابراین، تحلیل «بازی»ها امکان بررسی فاصله میان رفتار آشکار و انگیزه های پنهان شخصیت ها را فراهم می‌کند و نشان می‌دهد تغییر و جابه جایی حالت‌های نفسانی چگونه بر روابط رفتاری آنان تأثیرگذار است.

اهمیت این موضوع در رمان *ملکوت* از آن جهت است که بسیاری از تعاملات شخصیت‌ها در سطح گفتگوی ظاهری باقی نمی‌ماند و در لایه‌ای پنهان به «بازی» روانی تبدیل می‌شود. بررسی «بازی»ها می‌تواند تضادهای رفتاری شخصیت‌ها را آشکار کند؛ تضادهایی مانند: دیگرکشی و زندگی بخشی دکتر حاتم، انتقام و دوستی ظاهری م.ل و خیانت و عشق ساقی. پژوهشگران حوزه روان شناسی نیز معتقدند، یکی از امور متضاد که از اختیار آدمی بیرون است، زندگی و مرگ است. سایر تضادها مخلوق خود آن بوده، درنتیجه می‌توان آنها را حل کرد. از مکانیسم‌های فرار از این تضادها می‌توان به دگرآزاری، آزار دوستی، خرابکاری و تسلیم و رضا اشاره کرد (نک؛ سیاسی،۱٤۰۱: ۱۲۱). از آنجا که، در رمان *ملکوت* رفتار شخصیت‌ها بیشتر بر مدار مرگ و نیستی می‌گردد، بررسی بازی‌ها و دریافت سازوکار این تضاد دارای اهمیت است.

از سویی دیگر، باوجود پژوهش‌های متعدد انجام شده دربارهٔ رمان *ملکوت* هنوز بررسی مستقل و نظام‌مند «بازی»ها و نقش آن‌ها در آشکارسازی «فاصله» میان انگیزه درونی و رفتار شخصیت‌های ملکوت در سایه تضادها،

انجام نشده است. حال پرسش اصلی پژوهش این است که «بازی»ها چگونه از طریق جابه‌جایی حالت‌های نفسانی و شکل‌گیری تبادلات نهفته، فاصله میان رفتار آشکار و انگیزه‌های پنهان شخصیت‌ها را شکل می‌دهد. ازاین‌رو، پژوهش حاضر با روش تحلیلی - توصیفی و با تکیه بر نظریه برن (Berne)، گفتگوها، کنش‌ها و تعاملات شخصیت‌های اصلی را بررسی می‌کند تا چگونگی شکل‌گیری و نقش آن‌ها در آشکارشدن لایه‌های پنهان روانی شخصیت و تضادهای رفتاری را تبیین‌کند.

۱- ۲- معرفی بهرام صادقی و خلاصه رمان ملکوت

بهرام صادقی در ۱۸ دی‌ماه ۱۳۱۵ شمسی در نجف‌آباد اصفهان از طایفهٔ صادق عطاری‌ها چشم به جهان گشود. وی از نویسندگان دههٔ ۲۰ مکتب اصفهان است و پس از اتمام تحصیلات متوسطهٔ خود در سال ۱۳۳٤ در رشته پزشکی دانشگاه تهران پذیرفته شده و راهی تهران شد. «او از سال ۳۵ تا ٤٦ و حتی ۵۰ -۵۵ داستان‌هایی نوشت که بیشتر در مجله‌های سخن، فردوسی، صدف، کیهان هفته، جهان نو، جنگ اصفهان، جگن و فلک‌الافلاک به چاپ رسید. وی در برهه‌ای خاص، بیشترین تأثیر را بر داستان‌نویسان ایران گذاشت» (محمودی،۱۳۷۷: ۵۵) در فروردین ۱۳٤۹ مجموعه‌ای از داستان‌های صادقی در حدود ۲٤ داستان از حدود سی و دو سه داستان کوتاه، منتشر شد. ملکوت نیز از جملهٔ داستان‌های بلندی بود که نخستین‌بار در شماره ۱۲ یکشنبه ۳ دی‌ماه ۱۳٤۰ در کتاب هفته چاپ شد.

خلاصه رمان: داستان در ساعت ۱۱ شب چهارشنبه، با حلول جن در آقای «مودت» آغاز می‌شود. دوستان آقای مودت او را نزد دکتر حاتم برای درمان می‌برند. دکتر حاتم، پزشکی است چهارشانه قدبلند و بانشاط جوانی نوبالغ؛ اما سر وگردنی پیرتر و فرسوده دارد. او طی مکالمه با منشی جوان از آمپول‌هایی با افزایش میل جنسی و ازدیاد طول عمر حرف می‌زند و درباره م.ل که می‌خواهد خود خواسته اعضای خود را قطع‌کند، سخن می‌گوید. او در تضادهای و دوگانگی‌هایی چون مرگ و زندگی، پیری و جوانی، باورکردن و نکردن درگیراست. دکتر حاتم در اعترافات خود، از اجساد بادکرده و گندیده در کوچه‌ها و خفه‌کردن آخرین زنش سخن می‌گوید و از آن واقعه به «روز فرخنده» تعبیر می‌کند. در فصل دوم، م. ل خود را سرآمد همه تقصیرکاران می‌داند. او که تمام اعضای بدنش را به تدریج نزد دکتر حاتم قطع‌کرده است، به قصد قطع کردن آخرین عضوش که دست راستش است و با آن می نویسد به پانسیون حاتم آمده و در آنجا بستری شده است. او به دست خود پسرش را کُشته است و برای جبران گناهش، خود را به مغرب تبعید کرده است و جسد پسر را نیز همه جا همراه با اعضای جراحی شده، حمل می‌کند. او طی سیزده یادداشت در فصل سوم، با مخاطب ارتباط برقرار می‌کند. وی در یادداشت‌های روز چهارم از «بحران ناگهانی» حرف می زند؛ از شخص دیگری که در درون شخصیت اصلی است و از درونش برمی‌خیزد؛ حرف می‌زند و نعره می‌کشد و شکو را کتک می‌زند. شکو نوکر اوست؛ لال است و به علت اینکه هنگام قتل پسر، او را دیده، زبانش را بریده است. پدر م.ل روزی در شکارگاه خودکشی کرده و او با کابوس‌های شبانهٔ از دست دادن مادر مواجه است. م.ل معتقد است که مادر از او می‌گریزد و از او متنفر است. ساقی همسر دکتر حاتم است و همواره احساس

خستگی و افسردگی دارد و از آن نالان است. او به خاطر حاتم، پدر و مادر خود را طرد کرده و حالا در خانهٔ حاتم پرستار م.ل است و با شکو رابطه‌ای مخفیانه برقرار کرده است. حاتم به او مشکوک می‌شود و او را خفه می‌کند. م. ل از مرگ منصرف شده و تصمیم به ادامه زندگی می گیرد؛ حاتم آمپول‌ها را به او پیشنهاد کرده و به او نیز تزریق می‌کند. در پایان که آمپول ها را به همه با شگرد خودش تزریق‌کرد و بازی تمام شد، دکتر حاتم از حقیقت اثر آمپول ها و فراخوانده شدن به سوی مرگ و نه زندگی، برای دوستان مودت پرده برمی‌دارد.

۱- ۳- پیشینه پژوهش

پیشینه پژوهش شامل دو بخش است؛ مقالاتی که بر رمان *ملکوت* تمرکز داشته‌اند و دیگر، پژوهش‌هایی که از منظر تحلیل رفتار متقابل به متون ادبی کهن پرداخته‌اند. بررسی انتقادی این دو دسته نشان می‌دهد، اگر چه ابعاد روان‌شناختی و ارتباطی رمان *ملکوت* و نیز ظرفیت نظریه برن برای تحلیل شخصیت‌های ادبی موردتوجه قرار گرفته است، تحلیل و شناخت «بازی»های روانی و تغییرات حالات شخصیتی و رفتاری پس آن، همچنین انگیزه‌های پنهان شخصیت، نیازمند بررسی است و تابه‌حال پژوهشی دربارهٔ آن انجام نشده است.

از مهم‌ترین پژوهش‌های انجام‌شده دربارهٔ رمان ملکوت می‌توان را به موارد زیر اشاره کرد:

طیب زاده قمصری در مقالهٔ «بشارت به عذاب الیم: نقدی پسامدرنیستی بر رمان ملکوت بهرام صادقی»(۱٤۰۳) به تکنیک‌های پسامدرنیستی در ملکوت پرداخته است. بشیری و طاهری در مقالهٔ «زیبایی‌شناسی مرگ در رمان ملکوت بهرام صادقی» (۱٤۰۲) مرگ را با تضادهای غیاب و ابهام پیوند داده و فاصله اثر را از زیبایی‌شناسی‌های کلاسیک بررسی‌کرده‌اند. صنعتی در مقالهٔ «با مرگ به ستیز مرگ» (۱۳۷۷) به کاربست مرگ و هراس های آن بر شخصیت ها پرداخته و ظرفیت اثر برای تحلیل اضطراب را نشان داده است. هاشمی و پورنامداریان در مقالهٔ «تحلیل داستان ملکوت با تکیه بر مکتب روان تحلیلی» (۱۳۹۰) به تحلیل این متن بر مبنای نظریه فروید پرداخته است. این مطالعه، لایه‌های ناخودآگاه و روان‌شناختی متن را برجسته می‌کند؛ اما چارچوب آن با ساختار ارتباطی برن و به ویژه بازی-های روانی متفاوت است. طاهری و اسماعیلی‌نیا در مقالهٔ «معناباختگی در مجموعه سنگر و قمقمه‌های خالی» (۱۳۹۲) و طالبیان و همکاران در مقالهٔ «مؤلفه‌های معناباختگی در ملکوت» (۱۳۹۹) بر تعیین نوع روایت و بر شمردن مؤلفه‌هایی‌که متن را در ردیف روایت‌های معناباخته دسته‌بندی می‌کند، تمرکزکرده‌اند. روزبه و کشاورزی در مقالهٔ «نشانه های سوررئالیستی در رمان ملکوت اثر بهرام صادقی» (۱۳۹٤) به بررسی ژانر متن در فضایی آمیخته از وهم، اسطوره و واقعیت با مضمون مرگ و نیستی پرداخته و آن را اثری با نشانه‌های سوررئال سرشار از وهم و خیال دانسته‌اند. این مطالعات، هریک بخشی از ساختار معنایی و ژانری را روشن‌کرده‌اند؛ اماروابط میان شخصیت ها و به ویژه سازوکارهای ارتباطی و روانی منجر به تغییر رفتارآنان در مرکز تحلیل قرار نگرفته و ظرفیت گفتگو محور متن به منظور تحلیل فاصله معنای آشکار و انگیزه پنهان معنای نهفته شخصیت ها واکاوی نشده است.

از مهم‌ترین پژوهش‌های انجام‌شده که در آنها به «تحلیل رفتار متقابل» در متون ادبی پرداخته شده است می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

فورسیتا و همکاران در مقالهٔ «نشانه‌شناسی روایی در مقابل تحلیل رفتار متقابل به‌عنوان روش‌های تفسیر عمیق داستان» (۲۰۲۳)، نشان داده‌اند که چگونه می‌توان داستان کوتاه «اعتراف» چخوف را با استفاده از دو روش نشانه‌شناسی روایی و روان‌شناختی تحلیل تراکنشی، تحلیل‌کرد. در پژوهش، رضی و حاجتی در مقالهٔ «تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌ها در داستان شیر وگاو از کلیله‌ودمنه» (۱۳۹۱) تبادل‌های متقاطع را بررسی کرده و تنها به بیان نوع تراکنش‌ها و بررسی حالات شخصیت ها اکتفا کرده‌اند. زری فام و همکاران در مقالهٔ «تحلیل رفتار متقابل جنبه بالغ و والد در شخصیت‌های داستانی مثنوی بر اساس نظریات اریک برن» (۱۳۹٤) به شناسایی دو جنبه بالغ و والد پرداخته‌اند و در این پژوهش کاربرد این دو جنبه و تبادلات حاصل از آنها از نظر مغفول مانده است. حجاجی و زری فام در مقالهٔ «نقد روان‌شناختی داستان موسی و شبان مثنوی از دیدگاه اریک برن» (۱۳۹٤) تنها به حالات شبان در حالت کودک و موسی در حالت والد و نتیجه‌گیری ضمنی که شبان را از خدا دور می‌کند، پرداخته‌اند. عمران نژاد و همکاران در مقالهٔ «بازی‌های پدریان و پسریان در تاریخ بیهقی بر اساس نظریه بازی‌های اریک برن» (۱۳۹۹) آسیب‌هایی چون طرد و آلودگی وتحلیل بازی‌ها را بررسی کرده‌اند، در حالی که در سایر مقالات تنها به شناسایی حالت‌های و آلودگی‌ها پرداخته شده است. هوشنگی و مددیان پاک در مقالهٔ «بررسی روانکاوانه شخصیت‌های زال و کیکاووس و رستم با رویکرد تحلیل رفتار متقابل» (۱٤۰۱) با کاربست این نظریه در شخصیت‌ها به چرایی شکل‌گیری تراژدی رستم و سهراب پرداخته و با نتیجه حاصل از تحلیل شخصیت‌ها به علل شکل‌گیری تراژدی از این منظر اشاره کرده‌اند. واعظی و زیرک در مقالهٔ «تحلیل رفتار متقابل در داستان رستم و اسفندیار بر اساس نظریه اریک برن» (۱۳۹۹) به کنش‌ها بر اساس تغییرات والد، بالغ و کودک پرداخته‌اند و حسینی پور و همکاران در مقالهٔ «تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌ها بر اساس نظریه شخصیت برن در مرزبان‌نامه» (۱۳۹۹) روابط متقابل شخصیت‌ها را از نوع متقاطع با اختلال کارکردی تشخیص داده شده‌اند. همچنین امید علی در مقالهٔ «تحلیل تراکنشی جمشید در شاهنامه فردوسی بر اساس نظریه اریک برن» (۱٤۰۳) حالت‌های بالغ و والد در شخصیت جمشید را بررسی کرده و به آسیب‌ها و آلودگی‌های حاصل از این ابعاد پرداخته است.

همان‌طور که مشاهده می‌شود بخش عمدهٔ پژوهش‌های یادشده در تحلیل رفتار متقابل متون ادبی، به شناسایی حالت‌های نفسانی، تعیین نوع تبادل‌ها و تشخیص آلودگی‌ها تکیه کرده‌اند و حتی در پژوهش‌هایی که مستقیماً به بازی‌ها پرداخته شده است، پیوند نظام‌مند بازی‌های روانی و انگیزه‌های پنهانی، تضادهای رفتاری و کارکرد آن کمتر بررسی شده است؛ بنابراین، خلأ پژوهشی موجود صرفاً شناسایی بازی‌ها نبوده؛ بلکه تبیین و تحلیل سازوکار شکل‌گیری بازی‌ها از دل گفتگو و جابه‌جایی حالت‌های نفسانی و نیز بررسی نقش آن‌ها در آشکارسازی لایه‌های پنهان روانی شخصیت است. ازاین‌رو، پژوهش حاضر با تمرکز بر این رویکرد می‌کوشد این خلأ را پوشش دهد و نشان دهد بازی‌های روانی چگونه از سطح تعاملات گفتگویی فراتر رفته و به سازوکاری برای بازنمایی تناقضات رفتاری شخصیت‌ها مبدل می‌شود.

۲- مبانی نظری

در پژوهش حاضر، نخست، شناسایی حالت‌های من «والد»، «بالغ» و «کودک»، سپس بررسی تبادل‌ها و الگوهای ارتباطی و در نهایت، تحلیل تبادل‌های نهفته، بازی‌های روانی و انگیزه‌های پنهان با هدف واکاوی لایه‌های روانی شخصیت صورت می‌گیرد.

پژوهشگران حوزه تحلیل رفتار متقابل معتقدند «تحلیل رفتار متقابل» یک وسیله و ابزار است. از آنجا که هر ابزار، زمانی قابل استفاده و سودمند است که مخاطب از ماهیت، سازوکار و شیوه استفاده از آن آگاهی داشته باشد، در این بخش ابتدا نظریه تحلیل رفتار متقابل و مراحل آن بر اساس دیدگاه برن معرفی می‌شود و سپس نحوه به‌کارگیری این مراحل در پژوهش حاضر تشریح خواهد شد. براین‌اساس، مبانی نظری پژوهش در سه بخش تنظیم شده است: تحلیل ساختاری حالات من، تبادل‌ها و تحلیل بازی‌ها.

اریک برن (Eric Berne)، بانی تحلیل رفتار متقابل، این واحد علمی را چنین تعریف می‌کند: «هر گونه واحد آمیزش اجتماعی یک «رفتار متقابل» نام دارد. هر وقت یک انسان با یک نفر یا بیشتر در تماس باشد، دیر یا زود یکی از آنها حرفی می‌زند یا علامتی نشان می‌دهد که حضور دیگری را ثابت می‌کند. ما این را یک انگیزه رفتار متقابل می‌نامیم. سپس آن شخص «متقابلاً» حرفی می‌زند یا علامتی نشان می‌دهد که به طریقی پاسخی به آن انگیزه است و آن پاسخ رفتار متقابل نامیده می‌شود. این تحلیل، روش بررسی رفتار و اعمال است... همچنین روش طبقه‌بندی اطلاعات ناشی از تجزیه‌وتحلیل این اعمال انسانی است و نتیجه مطلوب وقتی حاصل می‌شود که این رفتار را به‌صورت کلماتی درآوریم که برای همه دارای معنی و مفهوم مشخصی باشد» (هریس،۱۴۰۱: ۲۱)؛ درنتیجه، این تحلیل روشی برای شناسایی منشأ رفتارهای انسان و بررسی چگونگی شکل‌گیری ارتباط میان افراد از طریق محرک و پاسخ است.

نخستین مرحله، تحلیل ساختاری حالات «من» است. برن معتقد است: «وقتی به مردم توجه می‌کنیم و حرکاتشان را بادقت می‌نگریم، در مقابل چشم‌های ما تغییر می‌کنند و تغییرات هم زمان در حالات صورت، کلمات، اشارات و کارهای بدن مشاهد می‌شود» (همان: ۲۷). پرسش اصلی او این است که این تغییر از چه حالتی به حالت دیگر صورت می‌گیرد(نک؛ همان‌جا). وی در ادامه بیان می‌کند: «تغییراتی که از یک حالت به حالت دیگر در اشخاص صورت می گیرد، از طریق تغییر در طرز رفتار، صورت ظاهر، کلمات و اشارات شخص نمایان می شود» (همانجا). وی بر اساس مطالعات خود نتیجه می‌گیرد که سه حالت شخصیتی در همه انسان ها وجود دارد: «تجربیات و مطالعات مداوم ثابت کرده است که این سه حالت در تمام اشخاص وجود دارد. درست مثل این است که در هرکدام از ما، آن موجود کوچولوی سه ساله مخفی مانده است. همچنین در وجود هر کس یک والد وجود دارد؛ اینها یعنی کودک و والد به صورت نوارهای ضبط شده در مغز ما از تجربیات واقعی، شامل رویدادهای خارجی (اصل وقایع گذشته) و رویدادهای داخلی(احساس های ما) حفظ شده اند و عمده ترین آنها رویدادهایی هستند که طی پنج سال اول زندگی اتفاق افتاده اند. جنبه سومی نیز در هر فرد وجود دارد که از دو جنبه دیگر متفاوت است و ما دو جنبه

اول و دوم را «والد» و «کودک» و جنبه سوم را«بالغ» می نامیم»(همان: ۲۹). ازاین‌رو تحلیل ساختاری شخصیت ها نخستین گام تحلیل رفتار متقابل است.

در مرحله دوم، تحلیل تبادل‌ها صورت می‌گیرد. پس از شناسایی حالت‌ها باید مشخص شود هر پیام از کدام حالت شخصیت صادر شده و پاسخ از کدام حالت دریافت شده است. برن در این باره معتقد است: «هدف از تجزیه‌وتحلیل رفتار متقابل آن است، کشف کنیم کدام جنبه از شخصیت، عامل انگیزه یا پاسخ است. سرنخ‌ها یا راهنمایی‌های زیادی وجود دارند تا ما هریک از سه جنبه را به‌عنوان عامل انگیزه یا پاسخ شناسایی کنیم. این سرنخ‌ها نه‌تنها جملات و کلمات، بلکه لحن صدا و حرکات بدن و حالات صورت را نیز شامل می‌شود» (همان:۸۷)؛ بنابراین در تحلیل تبادل‌ها، منشأ هر محرک و پاسخ مشخص می شود تا روشن شود که ارتباط میان شخصیت ها به صورت مکمل ادامه یافته، متقاطع شده یا به شکل پنهان جریان یافته است.

مرحله سوم، تحلیل «بازی» است. برن منشأ اصلی «بازی» را تبادل‌های پنهان می‌داند و معتقد است در این تبادل‌ها اطلاعاتی درباره شخصیت افراد آشکار می‌شود؛ به‌گونه‌ای که فرد، گذشتهٔ خود را با فهمیدن بازی‌هایی که امروز در می‌آورد، کشف می‌کند (نک؛ همان: ۲۷). وی سی و شش بازی روانی را معرفی‌کرده‌است. پژوهشگران این حوزه معتقدند «بازی»ها «هر کدام یک نوع دفاع روانی شخص هستند، تا شخص را در نهان از درجه بیشتری یا کمتری از احساس «غیر خوب» حمایت کنند»(همان: ۱۵۶).

بر همین مبنا، الگوی تحلیل در پژوهش حاضر بر اساس سه مرحله نظریه برن تنظیم شده است. ابتدا با تحلیل ساختاری حالات من، ساختار شخصیت‌ها از منظر «والد»، «بالغ» و «کودک» بررسی می‌شود. سپس با تحلیل تبادل‌ها، محرک‌ها و پاسخ‌های میان شخصیت‌ها تحلیل شده و نوع تبادل هر گفتگو مشخص می‌شود. در مرحله پایانی نیز تبادل‌های پنهان مبنای شناسایی و تحلیل بازی‌های روانی قرار می‌گیرد تا انگیزه‌های پنهان شخصیت‌ها و کارکرد آنها در پیشبرد کنش روایت تبیین شود. در این پژوهش، «بازی»ها بر اساس تبادل‌های پنهانی که در متن روایت شکل‌گرفته و در تحلیل شخصیت‌ها نقش دارند، بررسی شده است؛ ازاین‌رو، مبنای تحلیل «بازی»ها همان چارچوب نظری برن است؛ اما انتخاب عناوین متناسب با شواهد موجود در متن ملکوت انجام می‌شود. سپس به تحلیل حالات من پرداخته و ساختار شخصیت‌ها از منظر والد، بالغ و کودک مشخص می‌شود. در مرحله بعد، تبادل‌ها و الگوهای ارتباطی شخصیت‌ها بررسی و در گام نهایی، با شناسایی تبادل‌های نهفته و کشف انگیزه‌های پنهانی بازی‌ها تحلیل خواهد شد.

۲- ۱- تحلیل ساختاری و فرضیه «حالات من»[1]

در تحلیل ساختاری، لحن صدا، واژگان و رفتار شخصیت‌ها از شاخص‌های مهم شناسایی «حالت من» به شمار می‌روند؛ زیرا تغییرات رفتاری معمولاً با تغییرات عاطفی روانی همراه است. برن «حالت من» را نظامی از احساسات

1- Ego state'

و الگوهای رفتاری مرتبط با آن می‌داند که فرد در موقعیت‌های مختلف از خود بروز می‌دهد (نک، برن ۱۴۰۱ ب:۱۹). واین حالات در سه وجه «والد»، «بالغ» و «کودک» تبیین می‌شود:

۱- حالت‌هایی که فرد در رفتارهایی شبیه والد خود عمل می‌کنندکه «در آن بارک الله، تشرها، هشدارها، اتهام‌ها و تنبیه‌های زمان بچگی را می‌شنویم»(هریس و هریس، ۱۴۰۱: ۲۶). حالت والد از رفتار اقتباس‌شدهٔ والدین یا کسانی که در زندگی فرد الگوی قدرت داشتند، ایجاد شده است. زمانی که اطلاعات کافی برای تصمیم‌گیری بالغ وجود نداشته باشد و شخص نتواند چیزی را پردازش کند، از اطلاعات ضبط شده استفاده و والد وارد عمل می‌شود.(استینر، ۱۴۰۴: ۵۲).

۲- حالت‌هایی که فرد مستقل با داده‌ها و اطلاعات موجود به ارزیابی واقع بینانه می‌پردازد و پاسخ‌های رفتاری منطقی و حساب شده دارد، در حالت بالغ قراردارد. عملکرد بالغ شبیه کامپیوتر در ارزیابی داده‌هاست و به‌جای عملکرد مستقل، بنا بر نیاز سایر حالت‌های شخصیتی «کودک» و «والد» وارد عمل می‌شود. در این عملکرد «کودک» برای اتخاذ تصمیم‌های بهتر و افزایش خلاقیت، داده‌ها را از «بالغ» جمع‌آوری می‌کند و «والد» هم برای اثبات عقاید رسوب یافته خود که تبدیل به ارزش شده است، اطلاعات را از این حالت دریافت می‌کند (براون، ۱۳۹۸: ۴۰).

۳- از آنجا که، نخستین احساس‌های دوره کودکی، طرز رفتاری که با کودک می شود، نخستین ستیزه‌جویی-هایش با پدر و مادر، نخستین دلهره‌هایش از تنهایی، فقدان احتمالی محبت، همه و همه، در ذهنش نقش می‌بندد که محو نمی‌شود و طبعاً لحن خاصی به آینده او می‌دهد در واقع تجربه‌اش را در قالب معینی می‌ریزد (نک؛ غیاثی، ۱۳۸۲: ۳۷). بنابراین «هر شخص در خود، پسر یا دختر کم سالی را یدک می‌کشد که مانند کودکی خود او احساس و اندیشه و رفتار و صحبت می کند» (برن، ۱۴۰۳: ۱۸). از این رو، حالت‌هاییکه بیانگر آثار گذشته، ولی فعال است که در دوران کودکی تثبیت شده و پاسخ‌های رفتاری پر هیجان و غریزی دارد، نمایانگر حالت کودک است. سرنخ-های حالت کودک عبارتند از: اشک، لرزش لب ها، ناله، برای حرف زدن اجازه گرفتن،کاش، دلم می خواد، به من چه ... (نک،هریس، ۱۴۰۱: ۸۹-۹۰). حالت کودک به دو صورت کودک آزاد -بیانگراحساسات طبیعی- و کودک سازگار -نشان دهنده رفتارهای آموخته و شرطی شده- ظاهر می شود (Carolin,2011:588).بر این اساس، در تحلیل ملکوت، تغییر و جابجایی این سه حالت، مبنای شناسایی الگوی ارتباطی در شخصیت قرار می‌گیرد.

۲- ۲- تحلیل تبادل[1]ها

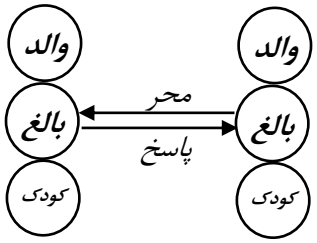
طبق نظریه آمیزش اجتماعی، محرومیت‌های احساسی و فقدان نوازش باعث روان‌پریشی یا پسیکوز[2] موقت می‌شود. طبق آزمایش نوزادانی که پس از تولد برای مدتی طولانی از آغوش محروم هستند، رفته‌رفته دچار افت روحی غیر قابل جبرانی می‌شوند و سرانجام با ناراحتی روانی ناشی از آن از پا درمی‌آیند (Spitz,1945: 55)؛ نوازش هر حرکتی است که حضور دیگری را به رسمیت می‌شناسد و تبادل نوازش‌ها رفتار متقابل را تشکیل می‌دهد که واحد

1- Transaction
2- Psychosis

آمیزش اجتماعی است (برن، ۱٤۰۱ ب: ۸). در تحلیل تبادل به زبان ساده باید دریافت، کدام حالت من سبب بروز «محرک تبادل» و کدام حالت من سبب بروز «پاسخ تبادل» است. اگر دو یا چند نفر در برخوردی اجتماعی با هم روبرو شوند، دیر یا زود یکی از آنها حرفی می‌زند که نشانه به‌رسمیت‌شناختن افراد دیگر است و این «محرک تبادل» است. در مقابل شخص دیگری حرفی می‌زند یا کاری می‌کند که با این محرک ارتباط دارد و آن «پاسخ تبادل» نامیده می‌شود (همان: ۲٦). روابط متقابل، زمانی اتفاق می‌افتد که شخصی با دیگری رابطه برقرارکند و دیگری پاسخ بدهد. شروع ایجاد رابطه «محرک» و واکنش به محرک «پاسخ» نامیده می‌شود. برن رابطه متقابل را با عنوان «واحد اساسی برخورد اجتماعی» تعریف می‌کند. در تحلیل روابط متقابل، از الگوی حالت‌های نفسانی استفاده می‌شود تا توضیح داده شود در روند روابط، هر شخص در چه حالتی قرار دارد (جونز و استوارت، ۱٤۰۱: ۱۳۰). ازآنجاکه در جریان گفتگوها نیز محرک و پاسخی ردوبدل می‌شود، گفتگوها در مجموعه‌ای از ارتباط‌های متقابل قابل‌تحلیل هستند.

۲- ۲- ۱- تبادل مکمل[1]

تبادل مکمل از از ساده‌ترین تبادل‌ها است که زنجیره‌ای ادامه می‌یابد، هر پاسخ به نوبه خود محرکی برای تبادل بعدی محسوب می‌شود. مادام که تبادل‌ها از نوع مکمل باشند، ارتباط ادامه می‌یابد و تفاوتی ندارد که مردم از یکدیگر انتقاد کنند (والد – والد)، مسئله‌ای را حل کنند (بالغ – بالغ)، یا با هم‌بازی کنند (کودک – کودک یا والد – کودک) در شکل زیر نمودار تبادل‌های مکمل را مشاهده می‌کنید.



شکل۲-تبادل‌های مکمل

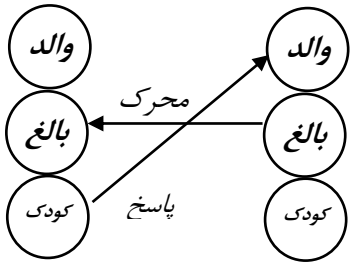
در این روابط، مسیر رفت‌وبرگشت پیام و پاسخ موازی است و دو حالت شخصیتی را در برمی‌گیرد؛ در هر فرد یک حالت شخصیتی فعال است، و تا هر زمان که ارتباط موازی وجود داشته باشد، می‌تواند به طور نامحدود ادامه پیدا کند.

۲- ۲- ۲- تبادل متقاطع [2]

هرگاه محرک از حالت «بالغ» به «بالغ» ارسال شود، اما پاسخ در حالت «والد» به «کودک» یا «کودک» به «والد» بازگردد و خطوط ارتباط موازی نباشد، تبادل متقاطع است. در این حالت، ارتباط قطع می‌شود؛ زیرا دو طرف با

1- Complementary
2- Crossed Transaction

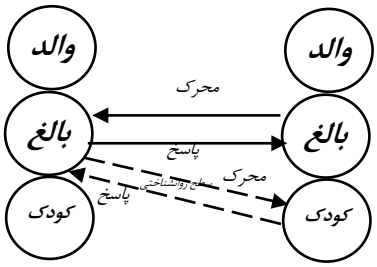
یکدیگر هماهنگ نمی‌شوند. این نوع تبادل وقتی اتفاق می‌افتد که فرد از مخالفت آشکار می‌ترسد و پاسخ خود را به طور پنهانی نشان می‌دهد. مشکلات کوچک در گفتگو منجر به تبادل متقاطع می‌شوند (براون، ۱۳۹۸: ۱۱۱-۱۱۲).



شکل ۳. نمودار ارتباط متقاطع

۲- ۲- ۳- تبادل نهفته [1]

تبادلی نهفته است که هم زمان پیام سطح اجتماعی (پیام ظاهری) و پیام سطح روانی (پیام نهانی) را داشته باشد و در دو شکل زاویه‌دار و مضاعف ترسیم شود. در تبادل زاویه‌دار معمولاً سه حالت شخصیتی وارد ارتباط می‌شوند؛ یک حالت پاسخ‌دهنده و دو پیام هم زمان به دو حالت پیام‌دهنده ارسال می‌کند (بهرامی، ۱۳۹۸: ۱۱٦). در ذیل نمودار تبادل ترسیم شده است.

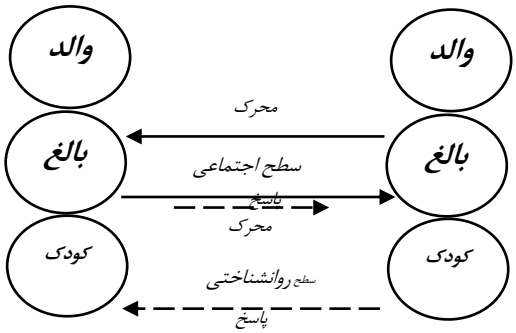


شکل ۴.تبادل نهفته زاویه دار

۲- ۲- ٤- تبادل مضاعف [2]

تبادل مضاعف، شامل چهار حالت شخصیتی است که در هر فرد، دو حالت شخصیتی فعال می‌شود. در این ارتباط، هم‌زمان دودسته ارتباط در سطح اجتماعی و در سطح روان‌شناختی اتفاق می‌افتد. نتیجه و پیامد یک ارتباط متقابل در سطح اجتماعی مشخص نمی‌شود؛ بلکه نتیجه در بخش روان‌شناختی است و از نتایج همین پیام‌های روان‌شناختی است که برای دعوت به بازی‌ها استفاده می‌شود (بهرامی، ۱۳۸۵: ۱۱۹). در شکل ۵ نمودار تبادل مضاعف ترسیم شده است که شامل دو محرک و پاسخ موازی در سطح اجتماعی و سطح روان‌شناسی است.

1- Ulterior transaction
2- Duplex transaction



شکل ۵.تبادل نهفته مضاعف

۲- ۳- بازی

بازی یک‌رشته تبادل مکمل با هدف نهفته است که تا رسیدن به نتیجه پیش‌بینی‌شده ادامه می‌یابد. رشته تبادل غالباً تکراری بوده و ظاهری قابل‌قبول با انگیزه‌های پنهانی دارد و به زبان عامیانه یک‌رشته حرکت با کلک است. پایان بازی‌ها تکان‌دهنده است (نک؛ برن، ۱٤۰۱ الف: ۳۰۹). آنها ممکن است آگاهانه یا ناآگاهانه شکل بگیرند و معمولاً با نیرنگ آغاز می‌شوند؛ یعنی فرد پیام واقعی خود را پنهان کرده و با رفتاری ظاهراً عادی یا دوستانه، پاسخ مطلوبی از طرف مقابل می‌گیرد. سپس با تحریک واکنش، تغییر نقش شکل‌گیری ارتباط متقاطع، تعامل به‌سوی پیامدهای منفی و پایان بازی هدایت می‌شود (نک، عمران نژاد و همکاران، ۱۳۹۹: ۷۰).

این چرخه شامل: نیرنگ←پاسخ مساعد←تحریک واکنش←تغییر نقش←ارتباط متقاطع←پیامدهای ناخوشایند←پایان بازی

مدل رفتاری نشان می‌دهد، بازی‌های روانی، الگویی تکرارشونده و قابل‌تحلیل دارند که هر مرحلهٔ آن زمینه‌ساز مرحله بعد است و کل فرایند به تولید تجربه‌های هیجانی مشخص برای افراد مشارکت‌کننده منجر می‌شود. برن منشأ اصلی بازی‌ها را تبادل‌های پنهان می‌داند و معتقد است در این تبادل‌ها اطلاعاتی درباره شخصیت افراد آشکار می‌شود؛ به‌گونه‌ای که فرد گذشتهٔ خود را با فهمیدن بازی‌هایی که امروز در می‌آورد، کشف می‌کند (نک؛ هریس، ۱٤۰۱ :۲۷). همچنین، پژوهشگران معتقدند بازی‌ها «هر کدام یک نوع دفاع روانی شخصی هستند، تا شخص را در نهان از درجه بیشتری یا کمتری از احساس «غیر خوب» حمایت کنند» (همان: ۱٥٦). از سویی دیگر، در تحلیل بازی‌ها، کارپمن[1] بر این باور است، هر وقت افراد به بازی‌های روانی می‌پردازند، قدم بر یکی از نقش‌های پیش‌نویس خود می‌نهند، این سه نقش «نجات‌دهنده» [2]، «قربانی» [3] و «آزارگر» [4] است. نادیده‌گرفتن نقطه آغاز این الگوست. زجردهنده و ناجی دیگری را نادیده می‌گیرند، قربانی خود را نادیده می‌گیرد و در جست‌وجوی زجردهنده است که خود را طرد شده و حقیر بشمارد. قربانی خود را نیازمند ناجی‌ای می‌بیند که به‌جای او فکر، عمل و تصمیم‌گیری

1- Karpman
2- Rescuer
3- Victim
4- Persecutor

کند (نک. جونز و استوارت، ۱٤۰۱: ٤۷٦، ٤۹۵). براین‌اساس، بازی‌های ملکوت با تمرکز بر تبادلات پنهان، انگیزه‌های نهفته، تغییر نقش شخصیت‌ها و پیامدهای بازی بررسی می‌شوند تا چگونگی شکل‌گیری تناقض‌های رفتاری و انگیزه‌های شخصیت‌ها در لایه پنهان تبیین شود.

۳- تحلیل داده‌ها

ملکوت، حول هشت شخصیت شکل گرفته است. «دکتر حاتم و ساقی»، «م. ل و شکو» از شخصیت‌های دوبه‌دو هستند. منشی جوان، آقای مودت، مرد ناشناس، مرد چاق دیگر شخصیت‌های داستان‌اند. در ذیل به حالت‌های من فعال در هر شخصیت پرداخته شده است.

۳- ۱- حالت‌های سه‌گانه

«تغییراتی که در حالت‌ها صورت می‌گیرد، از طریق تغییر در طرز رفتار، صورت ظاهر، کلمات و اشارات شخص نمایان می‌شود» (برن، ۱٤۰۱الف: ۲۸) در ذیل به تحلیل این تغییرات پرداخته شده است.

۳- ۱- ۱- حالت کودک

این حالت در مکالمات منشی جوان با دکتر حاتم قابل‌تشخیص است. منشی جوان در تبادل با دکتر حاتم در حالت «کودک سازگار» قرار می‌گیرد. در تشخیص این حالت، وی تابع دستور دکتر حاتم است و با بیان کودکانه در رفتارهایی که پر از احساسات، شادی، ترس و لرز، بیان وحشت و بروز خوشحالی است، این حالت در او نمایان می‌شود. درحالت «کودک » فرد تمایل دارد با صدایی بلند از کلمات بی معنی و کوتاه مثل «اوه»، «وای»، «هی»، «خب» استفاده کند (نک؛ استینر، ۱٤۰۱: ۵۱). «منشی جوان به سادگی یک کودک و با لحنی حسرت بار گفت: «آه، چه پول‌ها که به جراح‌ها داده است!» (صادقی، ۱۳۹۹: ۱۸)، وی با بیان احساسات به شرح زندگی خود می‌پردازد و می‌گوید: همچون کودکان نسبت به کسی کینه‌ای ندارد و هوا، آفتاب و عشق و غذا، علم و مرگ، حیات و کوه‌ها را می‌پسندد. «به هر چیز قانعم، اما قناعتی که نتیجه تصور خاص من از زندگی است» (همان: ۱۹) همچنین مطرح‌کردن سوال‌های کودکانه نیز نشانی از فعال شدن این حالت است «سرگرمی‌شما چیست دکتر؟» (همان: ۲۰) و زمانی که منشی جوان صدای آقای مودت را می‌شنود که می‌خواهد حالش به هم بخورد، با خوشحالی کودکانه‌ای سرشار از هیجان فریاد می‌زند؛ سوال می‌پرسد و تعجب می‌کند: «شنیدید؟ به حرف درآمد!. . . آه آقای دکتر!آیا خوب می‌شود؟» (همان: ۲۰)؛ از واژگان آه و افسوس استفاده می‌کند و بیشتر مکالماتش در حالت «کودک» پرانرژی با بیان احساسات و هیجان است. وی در این حالت از همسرش، «ملکوت»، سخن می‌گوید و بیان می‌کند که زنش را به اندازه یک دنیا دوست دارد؛ وی در این حالت نوازشی کلامی و احساسی به دکتر حاتم می‌دهد که او را مسحور و هیجان‌زده کرده است و دوست دارد با او مکالمه را ادامه دهد. در حقیقت باید گفت در شخصیت‌پردازی، فعال شدن حالت «والد

حمایتگر» دکتر حاتم در مقابل «کودک» منشی جوان در جلب اعتماد او بسیار موثر است. دکتر حاتم با فعال‌کردن این حالت در خود حس اعتماد را در منشی جوان برمی‌انگیزد و پاسخ، اطاعت کردن در مقابل خواستهٔ او عملی می‌شود. «اوه چه باید گفت؟. . . شما، آقای دکتر، مرا مسحور کرده اید. مثل بچه‌ای شده‌ام که دلش می‌خواهد از اسباب بازی‌های قشنگ و پر زرق و برق خودش برای کسی که از او خوشش آمده، حرف بزند»(همان: ۲۱).

تراکنش‌های تبادل حالت های شاخص: پیام از حالت «والد حمایتگر» (دکتر حاتم) به حالت «کودک » (منشی جوان) که به دریافت دستور از سمت والد و پذیرش اطاعت وابستگی «کودک» منجر می‌شود. P→C

در مقابل «والد حمایت‌گر» یا «سرزنشگر» دکتر حاتم، ساقی همواره در حالت «کودک سازگار» قرار می‌گیرد؛ این حالت در او زمانی که به‌خاطر کسب تأیید و توجه دکتر حاتم بله‌قربان‌گوی او می‌شود و از مقررات او مثل عدم رفت‌وآمد با همسایه‌ها، اطاعت می‌کند، فعال است. از نشانه‌های «کودک سازگار» در بیان او به کار بردن واژگانی هم‌معنی مانند: نمی‌توانم، آرزو دارم، سعی می‌کنم و امیدوارم است و نیز «کودک سازگار» در آهنگ صدای نالان و سازشگر آشکار است. از سوی دیگر، شکایت از افسردگی نیز از خصوصیات شخصیتی اوست. در روحیات او می‌توان تقاضاکنندگی و موافقت را مشاهده کرد. او مدام از خستگی‌هایش و از اینکه تنها برای حاتم هم‌سفری بیش نیست، شکایت می‌کند و تقاضای زندگی بهتری دارد: «خسته‌ام! فقط خسته‌ام» (همان: ٦٠)؛ «آه، من برای شما هم‌سفری بیش نیستم شما خیلی وقت است، فراموش کرده‌اید که من باید همسرتان باشم؛ منتهی دلم می‌خواست از زبان خودتان بشنوم» (همان: ٦١)؛ «پس شما مرا دوست نمی‌دارید، بلکه با تصورات خودتان خوش هستید» (همان: ٦٢). وی در تبادل با همسر خود، مثل فرزندی در مقابل قدرت والدین حس تحقیر شدگی دارد. «خودم را تحقیر شده حس می‌کنم. زن شما بوده‌ام؛ اما یک‌بار هم در جریان کارهایتان قرار نگرفته‌ام» (همان: ٦٥). او معتقد است که دکتر حاتم او را گول‌زده است و سال‌ها به علت عدم اجازه او با همسایه‌ها رفت‌وآمدی نداشته و بچه‌ای هم نداشته است که دلالت بر قرارگیری ساقی در حالت «کودک سازگار» دارد تا تأیید حاتم را هرچه بیشتر جلب کند و از طرفی در این حالت به بیان شکایت می‌پردازد و روحیات تقاضا کنندگی دارد که از مشخصات «کودک سازگار» است: «تنهای تنها، در این خانه شوم لعنتی بدون آن که اجازه داشته باشم با همسایه‌ها رفت‌وآمد کنم... نه بچه‌ای داشتم و نه امید داشتنش را... آه چرا به این بلا گرفتار شده‌ام؟» (همان: ٦٦). ساقی در سؤالات مکرر دکتر حاتم که می‌پرسد «این چیست؟ در لب‌ها و نگاهت که من هنوز به آن دست نیافته‌ام؟» (همان: ٦٣) از «حالت کودک سازگار» از پاسخ‌دادن صریح به حاتم طفره می‌رود و باحالت ظاهری لبخند و روحیات موافقت کننده و پذیرنده خوش‌آمدنش را از حرف‌های حاتم بیان می‌کند: «شما همیشه مثل کتاب‌ها حرف زده‌اید و امشب مثل کتاب‌های خوب حرف می‌زنید. من خوشم می‌آید» (همان: ٦٣).

۳- ۱- ۲- حالت بالغ

از نشانه‌های رفتاری بالغ، گوش‌کردن، شناسایی، تفکر، بی‌احساس، محاسبه‌گر و تحلیل‌گر است. نشانه‌های واژگانی چون کجا، چرا، فکر می‌کنم، به نظر «من» در حالت غالب است. در حقیقت تمام روش‌های سنجش حقیقت و حل

مسئله در این حالت شخصیتی وجود دارد. دکتر حاتم در اغلب مواقع با نشانهٔ رفتاری محاسبه‌گر و تحلیل‌گر در این حالت شخصیتی است. او درخواست‌های زیستی آدم‌ها به‌منظور طولانی‌شدن عمر و افزایش میل جنسی را محاسبه کرده، بر اساس آن برای زندگی و مرگ دیگران را تحلیل می‌کند و نتیجه می‌گیرد که زندگی دیگران پوچ و بیهوده است و از حالت بالغ منطقی می‌گوید: «چه موضوع جالب دیگری؛ چه سرگرمی و امیدواری و هدف دیگری می‌توانند در زندگی پوچ و خالی و خسته‌کننده و یکنواختشان داشته باشند» (صادقی، ۱۳۹۹: ۲۵) و بر اساس این تحلیل، او انگیزه تحمیل مرگ را با بازی، (کلک) به دیگری منتقل می‌کند تا دیگران را متقاعد کند به مرگ تن بدهند و برای این منظور با دردست‌داشتن دو آمپول با خواص جداگانه افزایش عمر و میل جنسی، آنها را به سوی مرگ می‌کشاند که هدف اصلی شوکه‌کننده او در بازی است: «این آمپول‌هایی که به همه مردم شهر و به دوستان تو تزریق کرده‌ام، چیزی جز یک سم کشنده و خطرناک نیست که در موعد معین...اثرخواهد کرد» (همان: ۳۰).

از دیگر پیش‌بینی‌های دکتر حاتم محاسبه‌گری روز فرخنده‌ای است که اجساد بادکرده‌اند و می‌گندند و جوانان بیچاره خودکشی خواهندکرد: «روز فرخنده را به چشم می بینم!... روزی که قوی‌ترین و سمج‌ترین افراد را از پا درخواهدآورد... اجساد باد کرده اند و می‌گندند...آن چند جوان بیچاره ...دیوانه خواهند شد»(همان: ۳۰-۳۱). خاصیت وارونه آمپول‌ها مردم را به‌سوی مرگ زودرس می‌کشاند و این همان نتیجهٔ یکی از بازی‌هایی است که او انتظار دارد؛ اوست که پیش‌بینی مرگ را در بالغ پردازشگر با اعتقاد به پوچی پردازش می‌کند و با تزریق آمپول‌ها در غلبه بر این پوچی، برای ورود دیگران به مرگ تصمیم می‌گیرد. دکتر حاتم در گفتگو با مرد چاق در فصل پایانی داستان، در حالت شخصیتی بالغ، از همه چیز مطلع است و از حقایق حرف می‌زند. آقای مودت در این تبادل از حالت «کودک» ترسیده و با توجه به حقایق دیده شده خبر مرگ قریب‌الوقوع خود را حدس می‌زند و سؤال می‌کند: «خیلی تلخ است؟» و حاتم پاسخ می‌دهد: «اما در مذاق شما شیرین خواهد بود» (همان: ۱۰۳). او در این حالت شخصیتی است که به افشای حقیقت فرارسیدن زمان مرگ می‌پردازد و آن را در مذاق مودت شیرین می‌داند؛ چون اوست که در حال «بالغ» تصمیم گرفته که مودت با آمپول نمیرد و با سرطان کلمی که در معده دارد، زمان مرگش فرابرسد؛ چون آمپول را به او تزریق نکرده است. چنانکه جن بیرون آمده از معده مودت در برگ انجام کار برای او نوشت: «من سراسر معده مودت را کاویدم ...به سرطان خطرناک کلمی دچار است. مرگ زودرس و افتضاح‌آمیز آقای مودت همراه با دردهای طاقت فرسا حتمی است» (همان: ۲۸) و دکتر حاتم در گفتگو با ناشناس اعتراف می‌کند که به مودت سوزن نزده است؛ چون او با دردهای طاقت‌فرسا از پا درخواهد آمد: «به او سوزن نزدم؛ زیرا لزومی نداشت» (همان: ۳۰).

تبادل حالت‌های شاخص: پیام از حالت «بالغ» دکتر حاتم به‌سوی حالت «کودک» آقای مودت منتقل می‌شود و با نتیجهٔ پذیرش مرگ از طرف دکتر حاتم خاتمه می‌یابد. شخصیت م. ل هم در فصل پنجم داستان جایی که تصمیم می‌گیرد تا مثل هزارها آدمی باشد که زندگی می‌کنند و می‌خورند و می‌نوشند. م.ل به حالت «بالغ» وارد شده است که به طور منطقی تصمیم دارد به اجتماع و علاقه‌ها و عادات وارد شود و مثل دیگران زندگی‌کند و بچه‌دار شود. وی حتی از دکتر حاتم درخواست می‌کند تا از آمپول‌های باروری به او هم تزریق کند و به‌این‌ترتیب وارد بازی دکتر

حاتم می‌شود: «ازاین‌پس... من یکی از هزارها خواهم بود... مثل همان‌ها می‌خورم و می‌نوشم... و زندگی را جدی و واقعی می‌گیرم» (همان: ۸۷).

۳- ۱- ۳- حالت والد

نشانه‌های گفتاری چون بایدها و نبایدها، هرگز و همیشه، پذیرش باورها و تعصبات از این حالت ریشه می‌گیرد. این دو حالت، والد حمایتگر و والد انتقادگر تقسیم‌بندی می‌شود. در والد انتقادگر بخشی به نام «وجدان» وجود دارد که ماحصل رسوب انتقادها و تنبیه‌های والدین خود است و نقش کنترل‌کنندگی حالت «کودک» را به عهده دارد (فیروز بخت، ۱٤۰۱: ۷۳). دکتر حاتم در این حالت از مأموریت «وجدانی» می‌گوید و در همین حالت، از نوعی اطلاعات ضبط شدهٔ باورهای قدرتمندی در والدش احساس آزار می‌کند و در حالت والد سرزنشگر، مسئله اصلی را نوعی «شک و دودلی» بیان می‌کند که علت آزار اوست و طی مکالمه‌ای با منشی جوان این را تأکید می‌کند: «مسئله برای من باورکردن یا باور نکردن است، نه بودن یا نبودن؛ زیرا من همیشه بوده‌ام» (صادقی، ۱۳۹۹: ۲۳). وی در این حالت، به نوعی به تضاد درونی اعتراف می‌کند، دوگانگی بین مرگ و زندگی که ناشی از کشمکش حالت «والد» و حالت «کودک» و رسوب باورهایی اعتقادی و تلاش برای بقا و زندگی در درون اوست: «من اغلب اندیشیده‌ام که آن دوگانگی که همیشه در حیاتم حس کرده‌ام نتیجه این وضع بوده است. یک گوشه بدنم مرا به زندگی می‌خواند و گوشه دیگر به مرگ. این دوگانگی را در روحم کشنده‌تر و شدیدتر حس می‌کنم» (همان: ۲۲).

«والد مراقبت‌کننده» نیز، بخشی از شخصیت است که دلسوز، مهربان، کمک‌کننده، حمایتگر است (فیروز بخت، ۱٤۰۱: ۷۳). دکتر حاتم در ابتدای داستان، در لحظاتی که معالجه آقای مودت را آغاز می‌کند، در این حالت شخصیتی به عنوان پزشک، در مقابل درخواست کمک دیگران دلسوزانه وارد می‌شود و اطمینان می‌دهد که درخواست کمک آنها حمایت می‌شود، حتی اگر حلول جن در شکم مودت باشد. وی از حالت «والد حمایت کننده» اطمینان می‌دهد که هر کاری از دستش برآید، انجام می‌دهد: «ببینید! من مدت‌هاست از این قبیل کارها نداشته‌ام، اما به خاطر شما که از راه درازی آمده‌اید و بیشتر برای خود بیمار و همچنین از نظر وظیفه‌ای که احساس می‌کنم، هر کاری از دستم برآید، انجام خواهم داد» (صادقی، ۱۳۹۹: ۱۲). اما دکتر حاتم بیشتر، در حالت «والد انتقادگر» است که بر اساس نسخهٔ ثبت شده از رفتارهای والدش عمل می‌کند. منشی جوان نوازش‌های دکتر حاتم و تأییدهای کلامی او را می‌پذیرد و در نتیجه اعتماد و پذیرش دکتر حاتم در این حالت با لحن دستوری به تعیین چارچوب درمانی بر اساس وظیفهٔ پزشکی به ارزیابی زندگی دیگران می‌پردازد. وی در حالت «بالغ »در سرزنش این زندگی پرملال برای دیگران تصمیم می‌گیرد که با تزریق آمپول‌ها آنها را بکشد و به‌نوعی با این کشتار از آنها در حالت «والد انتقادگر» انتقام بگیرد. وی در فصل ششم، در داستان «زمین»، خطاب به منشی جوان که به او اعتماد پیدا کرده بود، دیگران را این گونه خبردار می‌کند «آمپول‌هایی که به شما زدم چیزی جز یک زهر کشنده نیست که... شما را خواهد کشت» (همان: ۱۰۵). در این ارزیابی منشی جوان با ناباوری این مطلب را نمی‌پذیرد و حاتم با اطمینان، پرده از بازی یا

کلک خود برمی‌دارد و می‌گوید: «شوخی نیست، مطمئن باشید!» (همانجا). در همین حال حاتم با بیان قضاوت‌کننده و مستبد خود به منشی جوان می‌گوید: «پیش از وقت کسی را خبردار نمی‌کردم ،اما به خاطر شما-زیرا به شما علاقه پیدا کرده‌ام» (همان: ۱۰۷) و با بیانی دستوری و باکاربرد افعال امری و زورگویانه ناشی از حالت «والد انتقادگر» می‌گوید: «شما می‌توانید در این چند روز باقی‌مانده، به‌اندازه صدها سال عمر کنید، از زندگی و از هم تمتع کافی ببرید، بخوانید، برقصید، چند رمان مطالعه کنید» (همان: ۱۰۸). با ورود دکتر حاتم به بازی آمپول‌ها یا «حالا گیرت آوردم...» در بخش بازی‌ها حالت والد تنبیه‌کننده و حمایتگر در بخش تبادل نهفته زاویه‌دار تحلیل خواهد شد.

تبادل حالات شاخص: پیام از حالت «والد انتقادگر» (دکتر حاتم) به حالت «کودک» (دیگران که خواهان تزریق آمپول هستند) که موجب وابستگی و اطاعت دیگران می‌شود. $P \rightarrow C$

تعارض‌های دکتر حاتم همواره بین دو حالت «والد» و «کودک» خود در کشمکش به سر می‌برد. همیشه بین آنچه در رسوبات ذهنی‌اش انباشته شده و آنچه که در روح غریزی خود دارد، در رفت‌وآمد و تعارض است. او تماس خود را با واقعیت ازدست‌داده و رفتار او اغلب آمیزه‌ای از اطلاعات قدیمی و تجربه‌های اولیه زندگی است. او در واقع در تعارض بین مرگ و زندگی، پیری و جوان، ساحت انسانی و شیطانی درگیر است و این دوگانگی به احساس دردناک ترس حقارت‌آمیز در او متصل است و کشتن، درست همان‌گونه که مرگ انسان را می‌کشد و با کشتن احساس چیرگی و اقتدار به او دست می‌دهد. این خود بزرگ‌منشی وهم آلودی است تا سرپوشی برای آن ترس حقارت‌آمیز شود (نک؛ صنعتی،۱۳۷۷: ۲۰۲). «آن دوگانگی که همیشه در حیاتم حس کرده‌ام، نتیجه این وضع بوده است. یک‌گوشه بدنم مرا به زندگی می‌خواند و گوشه دیگر به مرگ. این دوگانگی را در روحم کشنده‌تر و شدیدتر حس می‌کنم...» (صادقی، ۱۳۹۹: ۲۲)، دوگانگی پیری و جوانی می‌گوید: «اما خودتان می‌بینید دست‌ها و پاهای من چالاک‌اند، قوی و تازه، اما سرم پیر» (همانجا). و از ساحت انسانی و شیطانی: «حالا یک‌بار دیگر تو را خفه می‌کنم و این بار دیگر خودم هستم، می‌شنوی؟ این خود دکتر حاتم است که تو را خفه می‌کند نه شیطان!» (همان: ۷۹).

۳- ۲- تبادل‌ها

۳- ۲- ۱- تبادل موازی

این تبادل با تقدیس دکتر حاتم از حالت والد حمایتگر نسبت به منشی جوان آغاز می‌شود: «من شما را تقدیس می‌کنم... شما دلتان می‌خواهد برای رفیقتان مؤثر باشید...» (همان: ١٤). پاسخ منشی از حالت «کودک» با شادی و هیجان و اطاعت از درخواست دکتر در حالت «کودک سازگار»، با ماساژ مودت از سوی منشی جوان همراه است. در این تبادل محرک از سوی حالت «والد حمایتگر» دکتر حاتم به سوی حالت «کودک »منشی جوان انجام شده و پاسخ از سوی حالت «کودک سازگار» منشی جوان به حالت «والد» دکتر حاتم منتقل شده است.

محرک: «والد حمایتگر» (دکتر حاتم) به‌سوی «کودک» (منشی جوان)

پاسخ: «کودک سازگار» (منشی جوان) به‌سوی «والد» (دکتر حاتم)

در ادامه تبادل دکتر حاتم از همان «والد حمایتگر» می‌پرسد: «آیا آموزش‌دیده‌اید؟ قبلاً جایی بوده‌اید؟» (همان: ١٤) و منشی جوان از «کودک سازگار» پاسخ می‌دهد: «به طور مادرزادی می‌دانم» (همانجا). در پاسخ او نوعی نیاز کودکانه به کسب نوازش و تأیید حالت «کودک سازگار »دیده می‌شود. همچنین منشی جوان هنگام پرسیدن سؤال‌های، در حالت «کودک سازگار» بارها معذرت‌خواهی می‌کند؛ چون نمی‌خواهد نوازش دریافتی از حاتم را از دست بدهد: «آیا لازم نیست شما خودتان به معالجه رفیقتان بپردازید؟» (همان: ۱۵). در ادامه این تبادل تمامی رفت‌وبرگشت‌های «محرک» و «پاسخ» به طور موازی از حالت «والد» به «کودک» و برعکس صورت می‌گیرد.

از سویی دیگر، منشی جوان در مواجهه با طرح داستان م. ل از سوی دکتر حاتم، در تأیید و تبادل موازی از حالت «کودک» وحشت‌زده می‌گوید: «خیلی وحشتناک است. آیا شما این کار را خواهید کرد؟» و حاتم از «والد حمایتگر». پاسخ می‌دهد: «چاره چیست؟» (همان: ١٦). همچنین منشی جوان به بیان احساسات خود می‌پردازد. بروز این حالت «کودک» با بیان موضوع همسر منشی جوان آغاز می شود و در جریان «تبادل» موازی ادامه می یابد و می‌گوید: «. . . به اندازه یک دنیا زنم را دوست دارم»، «شما آقای دکتر مرا مسحور کرده‌اید. مثل بچه‌ای شده‌ام که دلش می‌خواهد از اسباب بازی‌های قشنگ و پر زرق و برق خودش برای کسی که از او خوششش آمده حرف بزند» (همان: ۲۱) رفتار منشی در این تبادل طولانی نشانی از قرارگیری او در حالت غالب «کودک» است که به بروز رفتارهایی سرشار از هیجان و پر انرژی، همراه با فضولی، پرحرفی، بیان احساسات و عواطف که نشانه‌ای از فطرت دست نخورده است و به منبعی از خود انگیختگی کودکانه با طلب نوازش مثبت همراه منجر می‌شود.

۳- ۲- ۲- تبادل متقاطع [1]

از مصداق‌های بارز ارتباط متقاطع، تبادل بین ناشناس و مرد چاق است. ناشناس از «والد انتقادگر»، کف دست مرد چاق را در دست می‌گیرد و به خطوط فراوان آن خیره می‌شود و خطاب به والد مرد چاق، محرکی ارسال می‌کند که: «سکته می‌کنی» (همان: ۹). مرد چاق هم در جریان «تبادل»، خنده خود را فرو می‌خورد و دستش را از دست ناشناس بیرون می‌کشد و از حالت «کودک» خود با خشم، رنجیدگی و هیجان پاسخ می‌دهد: «صد بار گفته‌ام از این شوخی‌ها بدم می‌آید. حالا به کوری چشم تو، درست گوش کن، خیال دارم صد سال عمر کنم. به همین چاقی و سلامتی، بخورم و کیف کنم» (همانجا). این تبادل با رفتارهایی چون کشیدن دست، فروخوردن خنده، عصبی شدن، حاضر جوابی بروز پیدا می‌کند و ناشناس نیز با سکوت و قهر واکنش نشان‌می‌دهد. تأیید شکل‌گیری تبادل متقاطع و قطع گفتار مشهود است: «ناشناس از این پس تا آخر شب ساکت ماند و دیگر هیچ نگفت؛ در گفتگوها شرکت نکرد و حتی سوال‌هایی را هم که از او می‌کردند بی جواب می‌گذاشت» (همان: ۱۰). ساختار تراکنشی متقاطع ناشناس و مرد چاق به شرح زیر است:

1- Crossed Transaction

محرک: والد انتقادگر (ناشناس) ←والد مرد چاق (سکته می‌کنی)

پاسخ: کودک/والد (مرد چاق) ←پاسخ هیجانی از حالت کودک به محرک، با نتیجه قطع ارتباط و خشم (صدبار گفته‌ام از این شوخی‌ها بدم می‌آید)

به دلیل پرهیز از اطاله کلام در ادامه به مصداق تبادل‌های نهفته در جریان بازی‌ها پرداخته می‌شود.

۳- ۳- بازی‌ها

بازی‌های دکتر حاتم با شخصیت‌ها در متن طبق موقعیت‌هایی که حرکات در آن اتفاق می‌افتد، در چهار دسته تقسیم بندی و نامگذاری شده‌اند.

۳- ۳- ۱- بازی تزریق آمپول و بازی «دهاتی»

بازی منشی جوان با دکتر حاتم با بازی «دهاتی» آغاز می‌شود و در ادامه، دکتر حاتم نیز بازی «تزریق آمپول» در مفهوم مجاب کردن دیگران برای تزریق آمپول را پیش می‌برد. در ظاهر، گفتگوی دو شخصیت درباره ویژگی‌های آمپول است؛ اما در سطح روان‌شناختی، هر یک هدف پنهان و متفاوتی دارند. منشی جوان می‌کوشد با تحسین و تأیید و چاپلوسی، دکتر حاتم را به تزریق آمپول متقاعدکند و حاتم نیز با درک این چاپلوسی از نیاز و آسیب‌پذیری روانی او برای تحقق هدف خود استفاده می‌کند. بازی «دهاتی» در حقیقت همان طرح چاپلوسی منشی جوان به دکتر حاتم است و با ارسال نوازش مثبت از سوی منشی جوان شروع می‌شود: «وای شما چه ماه هستید، آقای فلان» (برن، ۱۴۰۱ ب: ۱۸۶). از عبارت‌های بازی دهاتی که برن مطرح می‌کند این سخن منشی جوان است که می‌گوید: «من افتخار می‌کنم که در جریان اسرار شما قرار گرفته‌ام... اما باصداقت فرض می‌کنم، آیا کاری از دستم برنمی‌آید که برایتان انجام دهم؟» (همان: ۲۲) و یا اعتراف به اعجاب منشی در برابر حاتم است: «شما تجربه‌های زیادی دارید. علم زیادی دارید و من فقط در برابرتان به اعجاب دچار می‌شوم» (همان: ۲۳). این نوازش باهدف جلب‌توجه و تأیید حاتم صورت می‌گیرد. حاتم نیز در جریان همین تعامل، بازی خود را آغاز می‌کند و با استفاده از نیاز منشی جوان به جوانی وتأیید، او را به پذیرش آن سوق می‌دهد. او در ظاهر از حالت «بالغ» سخن می‌گوید: «مردم این آمپول‌ها را برای طول عمر می‌زند و یا برای ازدیاد میل جنسی» (صادقی، ۱۳۹۹: ۲۵). در سطح اجتماعی، این سخن انتقال اطلاعات درباره آمپول است؛ اما در سطح روان‌شناختی نیاز منشی جوان به جوانی و تأیید را فعال می‌کند. منشی جوان در پاسخ از علت اصلی درخواست آمپول و زنش می‌گوید: «خیلی مبهم از زنم چیزهایی شنیده‌ام. او از آمپول‌هایی حرف می‌زد که اخیراً تزریق کرده بود» (همان: ۲۵)؛ در ادامه حاتم با حفظ ظاهر عقلانی و حالت «بالغ»می‌گوید: «خیلی‌ها احمق نیستند. در مورد این آمپول‌ها حساب جوانی را هم بکنید. جوانی نیروی عجیبی است که حماقت و فریب را مسخره می‌کند» (همانجا). در اینجا، گفتگو در سطح اجتماعی همچنان میان دو حالت «بالغ» حاتم به «بالغ» منشی جوان جریان دارد؛ حاتم اطلاعاتی می‌دهد و منشی جوان آن را با ارزیابی و بررسی پاسخ

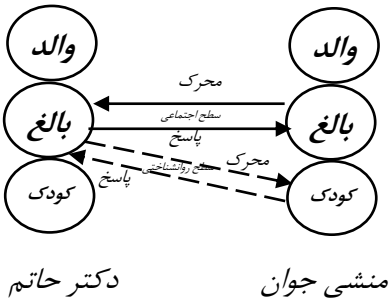
می‌دهد. بااین‌حال، پیام روان‌شناختی پنهان، نیاز کودکانه منشی جوان به جوانی و تأیید و پاسخ دکتر حاتم از حالت «بالغ» را شامل می‌شود. این نیاز سرانجام در پرسش او آشکار می‌شود: «پس به من هم خواهید داد؟» (همانجا) حاتم پاسخ می‌دهد: «اگر مایل باشید. هم به شما هم به دوستانتان... نوعی از آن‌ها هست که احتیاج به تزریق مکرر ندارد و یک‌بار هم کافی است» (همانجا). از این مرحله، منشی جوان عملاً وارد بازی حاتم می‌شود؛ بنابراین، تبادل میان آنها نهفته و زاویه‌دار است؛ زیرا پیام آشکار درباره فواید آمپول است؛ پیام پنهان، هدایت منشی جوان به‌سوی پذیرش آمپولی با کارکرد متضاد مرگ‌آفرین است. در واقع، «بالغ» حاتم در سطح اجتماعی، وسیله‌ای برای فعال‌کردن «کودک» منشی جوان در سطح روان‌شناختی می‌شود.

از منظر بازی شناختی، دو بازی «دهاتی» و «تزریق آمپول» در یکدیگر تداخل دارند. منشی جوان با بازی «دهاتی» می‌کوشد حاتم را با چاپلوسی و تحسین تحت‌تأثیر قرار دهد؛ اما حاتم همین نیاز به تأیید را شناسایی و به ابزاری برای تحقق هدف پنهان خود تبدیل می‌کند. ازاین‌رو، حاتم در مثلث کارپمن (Karpman drama triangle)، در جایگاه شخصیت تصمیم‌گیرنده برای زندگی دیگری باحالت «بالغ» فعال ناجی است و منشی جوان در موقعیت شخصیت آسیب‌پذیر و قربانی در حالت کودک هیجانی قرار می‌گیرد؛ اما در لایه پنهان حاتم ستمگر است. بدین ترتیب تغییر نقش‌ها، دوگانگی و تعارض میان رفتار ظاهری و انگیزه پنهان حاتم را آشکار می‌کند.

در سطح اجتماعی: ارسال محرک از «بالغ» دکتر حاتم به «بالغ» منشی جوان و دریافت پاسخ

در سطح روان‌شناختی: ارسال محرک از «کودک» منشی جوان به «بالغ» دکتر حاتم و دریافت پاسخ

در این تبادل که در سطح اجتماعی محرک و پاسخ از حالت «بالغ» به «بالغ» تبادل انجام می دهند، نتیجه در سطح روان شناختی از حالت «کودک» به «بالغ» و برعکس صورت می‌گیرد و این دو سطح اجتماعی و روان شناختی در زاویه با یکدیگر قرار می‌گیرند. در محرک و پاسخ صورت گرفته از حالت «بالغ» به «بالغ» در سطح اجتماعی شاهد نتیجه‌ای در سطح روان‌شناسی هستیم که از حالت «کودک» منشی جوان با بیان احساسات و با بازی «دهاتی» در خواست تزریق آمپول را دارد و دکتر حاتم از حالت «بالغ» خود به این محرک پاسخ می‌دهد و تبادل «زاویه‌دار» شکل می‌گیرد.



شکل ۴. تبادل نهفته زاویه دار

تحلیل: نوع تبادل نهفته زاویه‌دار است که دو بازی دهاتی از سوی منشی جوان و بازی آمپول‌ها از سوی دکتر حاتم با اهداف متضاد انجام می‌شود. دکتر حاتم آمپولی دارد که به‌ظاهر و با پیام در سطح اجتماعی باعث افزایش

میل جنسی و طول عمر می‌شود؛ اما در حقیقت و در سطح روان‌شناسی، آمپول حاوی سمی کشنده است که دیگران را با نیرنگ به ورطه مرگ می‌کشاند. در واقع حاتم در حالت «بالغ» خود به پردازش داده‌ها از زندگی پرداخته و به پوچی زندگی پی برده است و مطابق تشخیص حالت «بالغ» به نتیجه‌گیری نهایی در مورد زندگی دیگران رسیده است که افراد هر چه زودتر بمیرند، زودتر از پوچی زندگی رها خواهند شد پس با بازی تزریق آمپول‌ها آنها را به‌سوی نتیجه وارونه مرگ، می‌کشاند. هدف اصلی دکتر حاتم، کشتن دیگران با تزریق زهر کشنده در نگاه کلی و کشتن منشی جوان در نگاه موردی است. نقش‌ها، به صورت زندگی‌کننده، دعوت‌کننده به‌سوی مرگ تعریف شده است. درزمینه اجتماعی، حالت «بالغ» منشی جوان و حالت «بالغ» دکتر حاتم در سطح اجتماعی فعال است و در سطح روان‌شناسی، محرک و پاسخ از سطح «کودک» منشی جوان و «بالغ» دکتر حاتم تبادل می‌شوند. بخش زیستی فعال در این بازی، نوازش کلامی از حالت «والد حمایتگر» دکتر حاتم در تأیید منشی جوان و همچنین حالت «کودک» منشی جوان با رفتارهای هیجانی و احساسی به‌سوی دکتر حاتم است. در توضیح بخش وجودی، یعنی بخشی که بازی بر اساس آن انجام می‌شود نیز، منشی جوان می‌خواهد به جهت افزایش میل جنسی و جوانی؛ دکتر حاتم را مجاب کند تا آمپول‌ها را به او هم تزریق کندو دکتر حاتم هم به جهت محقق‌شدن هدف نهایی بازی که همان چشاندن مرگ است، تمام نوازش‌ها و تأییدها را حین تبادل کلامی با منشی جوان به کارمی بندد تا علاوه بر جلب‌اعتمادش، او را مشتاق به استفاده از آمپول‌ها کند تا به بازی حاتم که همان تزریق آمپول است، وارد شود و هدف نهایی حاتم؛ یعنی مرگ منشی جوان محقق گردد.

۳- ۳- ۲- بازی «حالا گیرت آوردم ... »

در این بازی دکتر حاتم به عنوان بازیگر اصلی، طی مکالمه‌ای با ساقی، همسر دکتر حاتم، شک می‌کند «من به چشم‌های سیاه و لبخند مرموزت و این پیراهن سبزرنگ که وسوسه می‌کند، مشکوکم» (صادقی، ۱۳۹۹: ۷۰). دو کلمه «وسوسه» و «شک» نشانه‌های تناقضی است که در وجود دارد. اگر او بازیگراصلی «حالا گیرت آوردم ...» باشد، به فکر خردکردن و حتی خفه کردن ساقی است و ریشه آن در خشم‌های ابراز نشده دکتر حاتم است؛ چون آنها با هم، پیمان زناشویی و اعتماد بسته‌اند. پس دکتر حاتم و ساقی بحث‌های اولیه‌شان را از حالت «کودک – کودک» با بیان حرف های پر از احساسات و دوست‌داشتن یا نداشتن یکدیگر آغاز می‌کنند: «پس شما مرا دوست نمی‌دارید؛ بلکه با تصورات و خیال‌های خودتان خوش هستید» و پاسخ حاتم به‌صورت معترض است: «تو را دوست نمی‌دارم؟ نه این بی‌انصافی است» (همان: ٦٢)؛ اما در سطح روانی، دکتر حاتم از حالت «کودک – بالغ» شروع می‌کند و مشغول بهره‌برداری از اعتراض خود به ساقی است تا انبوه خشم‌هایی را که سال‌ها در درون خود به علت عدم ارضای نیازهای جنسی خودش جمع کرده، بر سر ساقی خالی کند(ر. ک؛ همان: ٦٨). او این بازی را طی دوران زندگی‌اش بارها با کشتن سایر زن‌هایش تکرار کرده است. درست زمانی که ساقی منتظر دریافت نوازش فیزیکی از طرف حاتم است بازی «حالا گیرت آوردم» را سر او انجام می‌دهد و او را خفه می‌کند. (ر. ک؛ همان: ۷۷). بازیگر اصلی موضع

«من خوبم –توخوب نیستی» را در ذهن دارد و معتقد است جهان بیرون لبریز از شک و دودلی است وخشم او موجه است و باید از دنیای بیرون انتقام گرفت.

تحلیل: بازی بین دکتر حاتم و ساقی، همسر دکتر حاتم، با گفت‌وگویی عاطفی آغاز می‌شود؛ اما در لایه پنهان، به‌تدریج به رشد تعارض‌ها و خشونت می‌انجامد. حاتم در آغاز، در حالت «کودک» با ساقی وارد تبادل عاطفی، می‌شود و هر دو در پی دریافت نوازش‌اند؛ چنان که ساقی می‌گوید: «پس شما مرا دوست نمی‌دارید؛ بلکه با تصورات و خیال‌های خودتان خوش هستید» و حاتم در پاسخ معترضانه مخالفت می‌کند و می‌گوید: «تو را دوست نمی‌دارم؟ نه این بی‌انصافی است» (همان: ٦٢). بااین‌حال، در سطح روان‌شناختی، حاتم با فعال‌شدن خشم‌های سرکوب شده و ناتوانی جنسی، از حالت غریزی «کودک» به‌سوی «والد انتقادگر» جابه‌جا می‌شود و اعتراض و خشم را همسو کرده و از خشم خود نسبت به او می‌گوید. خشم او با بیان شک، نسبت به ساقی همراه است: «من به چشم‌های سیاه و لبخند مرموزت و این پیراهن سبزرنگ که وسوسه می‌کند، مشکوکم» (همان: ۷۰). این وسوسه محرک اصلی بازی است که در پس آن خشم و میل به انتقام نهفته است. حاتم این الگوی رفتاری را پیش‌تر نیز در زندگی خود با کشتن همسرانش تکرار کرده است و درحالی‌که ساقی انتظار دریافت نوازش فیزیکی دارد، بازی «حالا گیرت آوردم» را اجرا می‌کند و او را به جبران خیانتش و در تلافی خشم‌های فروخورده خود خفه می‌کند. (همان: ۷۷). این وضعیت در صحنه پایانی بازی نمایان است: «در میان اتاق کاغذ را گشود و غفلتاً دست‌هایش به لرزه افتاد. آیا ممکن بود ساقی به شکو رو کرده باشد... و مرد لال را از زلالی سیراب کرده باشد که جان حاتم... در آن سوخته بود؟ آنگاه آستین را بالا زد و به خشونت گفت: حالا یک‌بار دیگر تو را خفه می‌کنم این خود دکتر حاتم است که تو را خفه می‌کند» (همان: ۷۹–۸۸).

تبادل از دو حالت «والد انتقادگر» حاتم و «کودک» ساقی در سطح اجتماعی آغاز می‌شود؛ اما در سطح روان‌شناختی تبادل با ارسال محرک و پاسخ «کودک» به «کودک» با اعمال خشم حاتم بر «کودک» قربانی که ساقی است و خفه کردن او پایان می‌پذیرد. ساقی با نیاز به نوازش فیزیکی و تأیید، در نقش قربانی است و حاتم با امتناع از ارسال نوازش و خشم حاصل از عقیم بودن، در نقش ستمگر و از سویی دیگر با نوازش‌های ابتدایی در نقش ناجی است.

این بازی نه‌تنها وجه انتقام‌جو و خشمگین حاتم را آشکار می‌کند؛ بلکه وجه آسیب‌پذیر ساقی را نیز نشان می‌دهد و تعارض عاطفی را به نتیجه بازی مرگ می‌کشاند. زنجیره ارتباطات بازی به شرح ذیل است:

عدم دریافت نوازش← شکل‌گیری نارضایتی ساقی و احساس افسردگی← روی‌آوردن به شکو← شک در حاتم← فعال‌شدن خشم ← بازی «حالا گیرت آوردم» ← خفه کردن ساقی

۳- ۳- ۳- بازی «اگر به خاطر تو نبود...»

این بازی از نوع بازی‌های ازدواج است. ساقی نقش «زن محدود» و حاتم نقش «شوهر سلطه‌گر»، با فعالیت حالت «کودک سازگار» ساقی شروع می‌شود. در آغاز، ساقی با بیان خستگی، افسردگی، نومیدی و احساس تحقیر، از نیازش

به نوازش و حمایت می‌گوید؛ او نسبت به زندگی خود نالان، اما سازشگر است: «اما من دیگر خسته‌ام و افسرده و نومید تنم افسرده است و خودم را تحقیر شده، حس می‌کنم» (همان: ٦٥). پیام آشکار او رنج و محرومیت است؛ اما در سطح روان‌شناختی، این شکایت صرفاً بیان رنج نیست؛ بلکه تلاشی برای دریافت امتیاز و کاهش فشار ناشی از سلطه حاتم است. در مقابل حاتم، با قرارگرفتن در جایگاه «والد حمایتگر»، ظاهراً از او حمایت می‌کند؛ اما در سطح پنهان، حمایت او به ابزار کنترل، تثبیت سلطه و قدرت تبدیل می‌شود.

از نظر حالت‌های نفسانی، ساقی میان حالت «کودک طبیعی» و «کودک سازگار» جابه‌جا می‌شود. کودک او از محرومیت، خستگی و فقدان نوازش شکایت دارد و شرایط را محاسبه کرده و اطاعت از حاتم را راهی برای حفظ امنیت و اجتناب از پیامدهای ناخوش می‌داند؛ ازاین‌رو در حین نالان بودن، سازش می‌کند. حاتم در سطح اجتماعی از حالت «والد حمایتگر» و در سطح روان‌شناختی در حالت «کودک» و «والد سلطه‌گر» ظاهر می‌شود. جابه‌جایی بین این حالت‌ها با تبادل عاطفی، به رابطه‌ای مبتنی بر دستور، اعتراض و کنترل تبدیل می‌شود. تبادل بین دو شخصیت نهفته از نوع مضاعف است؛ زیرا پیام اجتماعی ساقی، شکایت از محدودیت هاست؛ اما پیام روانی او باید به من امتیاز بدهی و بهره برداری زن از وضع موجود با فراهم کردن نگرانی برای شوهر است (ن. ک؛ برن، ١٤٠١ب ، ١٢٣) و درعین‌حال پذیرش سلطه حاتم برای دستیابی به امنیت نیز فراهم است. در سوی مقابل، پیام ظاهری حاتم دلسوزی اما پیام پنهان او بهایی است که باید به ساقی بپردازد. ازاین‌رو، گفتگو در ظاهر میان زن و شوهر جریان دارد؛ اما در سطح پنهان، رابطه «والد – کودک» و دستور – اطاعت حاکم است. بازی برای دو شخصیت یک «امتیاز روانی» ایجاد می‌کند، ساقی از طریق اطاعت از ترس طردشدن می‌گریزد و حاتم با اعمال سلطه، احساس کنترل و برتری را حفظ می‌کند. از نظر شخصیت‌پردازی این بازی رابطه نابرابر دو شخصیت را برجسته می‌سازد. ساقی شخصیتی وابسته و آسیب‌پذیر است که به‌جای مقابله مستقیم به سازش روی می‌آورد و حاتم شخصیتی کنترل‌کننده است که نوازش را برای تثبیت قدرت به کار می‌گیرد. همچنین پیوند این بازی باتجربه‌های دوران کودکی ساقی و والدین سخت‌گیر، نشان می‌دهد که الگوی رابطه با والدین در بزرگسالی در قالب رابطه با شوهر باز تولید شده است: «این کفاره رفتار توست و عذاب‌هایی که به پدر و مادرت داده‌ای. تو بودی که دیوانه من شدی و عشق من آواره‌ات کرده بود. از خانه بریدی و پدر و مادرت را ترک کرده و به من پیوستی... آنها طردت کردند» (همان: ٦٦). در نتیجه، بازی «اگر به‌خاطر تو نبود...» با تبدیل شکایت به اطاعت و حفظ سلطه حاتم، رابطه نابرابر دو شخصیت را تثبیت می‌کند و ویژگی‌های وابستگی ساقی و کنترل‌گری حاتم را برجسته می‌سازد.

این بازی از طریق تداوم چرخه اعتراض، سرزنش و اطاعت، علاوه بر شخصیت‌پردازی، در حفظ تعارض و پیشبرد روابط و کنش روایی داستان نقش دارد. دکتر حاتم در سطح والد حمایتگر به طور زیرکانه از او حمایت می‌کند: «به سود توست که هر کاری که می‌گویم بکنی». این بازی ریشه در دوران کودکی و نقش والدین سخت‌گیر دارد که در ذهن ساقی جای خود را به شوهر سلطه‌گر داده است. چارچوب اصلی شامل دستور اطاعت و دستور اعتراض است. ساقی با محرومیت از لذت‌ها و تسلیم در برابر خواسته‌های حاتم، هیجان را تجربه می‌کند و از موقعیت ترسناک در ذهن خود دور می‌ماند.

تبادل نهفته بازی در دو سطح در جریان است: سطح اجتماعی، پیام ساقی: «اما من دیگر خسته‌ام و افسرده و نومید. تنم فرسوده است و خودم را تحقیر شده حس می‌کنم.» (همان: ٦۵) که حالت «کودک» ساقی و نیاز به دریافت نوازش از طرف دکتر حاتم و در نتیجه کمبود نوازش والدین در ساقی را نشان می‌دهد. در سطح روانی، معنای این پیام «باید به من امتیاز بدهی» است که با پذیرش تسلط شوهر و به‌دست‌آوردن امنیت روانی توسط ساقی همراه با اطاعت و تسلیم ازسوی دکتر حاتم است. این بازی نمونه‌ای از تبادل مضاعف است که با دستور، اطاعت و هیجان درونی زن همراه است و ترکیبی از کنترل، نوازش و ترس نهفته را نشان می‌دهد. ساقی شکایت می‌کند که «در این سال‌های طولانی، تنهای تنها، در این خانه شوم لعنتی بدون آن که اجازه داشته باشم با همسایه‌ها رفت‌وآمد کنم... زندگی کرده‌ام. نه بچه داشتم و نه امید داشتنش را» (همان: ٦٦) ساقی با بیان این حرف ها از «بالغ» خود به «بالغ» حاتم پیام می فرستد که فقط به خاطر تو بوده است که تحمل کرده‌ام و حاتم از «کودک» به او پیام اصلی جاری از سطح روان شناسی را می‌دهد که «این کفاره رفتار تو است» (همان: ٦٦)؛ «تو بودی که دیوانهٔ من شدی و عشق من آواره‌ات کرده بود. از خانه و کاشانه‌ات بریدی و پدر و مادرت را ترک‌کرده و به من پیوستی» (همانجا). در حقیقت ساقی از ترس طرد والدینش به بازی «اگر به خاطر تو نبود» با دکتر حاتم روی آورده است.

۳- ۳- ٤- بازی انتقام

بازی انتقام میان م. ل و دکتر حاتم بر دوگانگی ترس از مرگ و حرکت تدریجی به‌سوی مرگ استوار است. م.ل پس از تجربه تنهایی و بی‌پناهی ناشی از مرگ والدین، به‌ویژه مادرش و سپس ازدست‌دادن پسرش به دست دکتر حاتم، این تنهایی را مجدد تجربه می‌کند و خشم و احساس گناه خود را در قالب رفتار خودتنبیهی و انتقام بروز می‌دهد؛ رفتارهایی مانند کشتن پسر و رفتارهای جبران کننده‌ای چون محکوم کردن خود به عذاب، قطع عمدی اعضای بدن، تبعید خود به مغرب و حمل نعش پسر در همین چارچوب نشانه‌هایی بر خشم فروخورده است. در حقیقت در پشت دوگانگی هراس از مرگ و خودکشی تدریجی، میل به فراموش‌کردن گذشته و انتقام از حاتم پنهان است؛ چنان‌که حاتم می‌پرسد: «شما می‌گویید باید فراموش‌کنید و برای همین است که خودتان را جراحی می‌کنید؛ اما چرا باید فراموش کنید» (همان: ۳۹). از این رو،م.ل در سطح اجتماعی در جایگا بیمار، ترحم دیگران را جلب می‌کند و با مضامینی چون «من گناه دارم» و «اعضای من را قطع کن»، خود را مستحق مجازات نشان‌می‌دهد و حاتم نیز در جایگاه پزشک و نجات دهنده، ظاهراً به این درخواست پاسخ‌می‌دهد.

بااین‌حال، در سطح روان‌شناختی، درخواست تنبیه م.ل تلاشی هم زمان برای کفاره قتل پسر و انتقام از حاتم است و پاسخ حاتم نیز با این توجیه که «چاره چیست؟ اگر نکنم به دیگری مراجعه می‌کند و هیچ‌کس جز من این‌گونه عمل‌ها را به‌خوبی و تمامی انجام نمی‌دهد؟» (همان: ١٦)، پوششی برای هدایت م.ل به سوی مرگ است. بنابراین، تبادل در سطح اجتماعی «بالغ -بالغ» و در سطح روان شناختی «کودک -کودک» در نوع نهفته مضاعف در جریان است؛ زیرا پیام آشکار م. ل درخواست درمان وقطع عضو است، اما مضامین پیام پنهان او «می‌خواهم مجازات

شوم و انتقام بگیرم» و پیام حاتم «من فقط وظیفه پزشکی خود را انجام‌می‌دهم» است. در این فرایند، حالت «کودک» خشمگین م.ل با رفتارهای خودآزارانه، بازی را پیش می برد و حاتم با قرار گرفتن در نقش ناجی و کنترل‌کننده، بازی مرگ را در دست می‌گیرد. م. ل بر اساس مثلث کارپمن در نقش «ستم دیده» با جلوه گناهکار تنبیه‌کننده و ستمگر قرار می‌گیرد. احساس گناه در او به جای جبران سازنده، به خودآزاری و استقبال از مرگ تبدیل می‌شود. در مقابل حاتم با پنهان کردن نقش شکنجه‌گر و مرگ‌آفرین در پشت چهرهٔ پزشک، وجه کنترل‌گر و مسلط خود را آشکار می‌کند. در نتیجه، بازی انتقام در سطح روان‌شناختی با پیوند گناه، قدرت و خشم در حالت «کودک» م. ل ضمن آشکارسازی لایهٔ پنهان او وجه مرگ‌آفرینی حاتم را نیز در حالت «کودک» و با نمایش قدرت در سطح اجتماعی در حالت «بالغ –بالغ» حاتم و م. ل را با پیشبرد فرایند قطع عضو و بازی مرگ، در دیگرکشی و کشتن حاتم اجرا می‌کند.

تحلیل بازی انتقام م. ل بر اساس چارچوب تبادل مضاعف نشان می‌دهد که ارتباط م. ل و دکتر حاتم در دو سطح اجتماعی و روان‌شناختی است و هر فرد دو حالت «بالغ» و «کودک»، فعال دارد. محور مرکزی این بازی ترکیبی از جبران گناه و مواجهه با مرگ است که از طریق تنبیه خود و انتقام نمادین از دکتر حاتم شکل می‌گیرد. هدف بازی، خودتنبیهی م. ل به‌منظور جبران و فراموشی قتل پسرش است. نقش‌های فعال کارپمن، شامل م. ل به‌عنوان گناهکار، تنبیه‌طلب و منتقم نمادین و دکتر حاتم به‌عنوان نجات‌دهنده، شکنجه‌گر، و راهبر بازی مرگ است.

در سطح اجتماعی، پیام‌ها و پاسخ‌ها در سطح ظاهر و عمومی جریان دارد، به‌طوری‌که م. ل با مضامین محتوایی جملاتی مانند: «من گناهکارم و باید فراموش‌کنم»، «شما می گویید که باید فراموش کنید و برای همین است که خودتان را جراحی می‌کنید. اما چرا باید فراموش کنید؟...شاید برای اینکه از حقیقت می ترسید» (همان: ۳۹) و «اعضای من را قطع کن»، «او به میل خودش می‌خواهد یکی از اعضای بدنش را قطع کنم» (همان: ١٦) درخواست «تنبیه» و «فراموشی» را از دکتر حاتم مطرح می‌کند و حاتم با پاسخی در مضمون، «من فقط دارم کمک می‌کنم، چاره چیست؟ اگر نکنم به دیگری مراجعه می‌کند و هیچ‌کس جز من این گونه عمل‌ها را به خوبی و تمامی انجام نمی‌دهد» (همان: ١٦) و عمل به درخواست قطع اعضای او بازی را به سمت هدف خود پیش می‌برد.

هم‌زمان در لایه روان‌شناختی پیام‌های نهانی و واقعی انگیزه‌های درونی را نشان‌می‌دهند، م. ل با پیام، انتقام از دکتر حاتم: «اما باید ساکت بود. چرا پیش از موعد خودم را به دکتر بشناسانم؟ او قاتل واقعی پسر من است و باید تلخ‌ترین عذاب‌ها را به کیفر جنایتش بچشد» (همان: ٤١) به جبران گناه و اعمال تنبیه می‌پردازد و حاتم با پیام اعتراضی عدم هراس م.ل نسبت به مرگ: «اما این م. ل ... او مرا به زانو درخواهدآورد! ذره‌ای از مرگ نمی‌ترسد...او چهل سال شکنجه‌هایم را تحمل‌کرده است و همین مرا در مقابلش ضعیف و متزلزل می‌کند» (همان: ۳۱) تمام تلاش خود را برای کنترل و هدایت بازی مرگ انجام می‌دهد.

حرکات و تبادل‌ها در این بازی شامل درخواست م. ل برای تنبیه و فراموشی حقیقت و پاسخ‌های دکتر حاتم به‌عنوان «نجات‌دهنده» است که با هر بار قطع عضو، بازی را ادامه داده و هدایت می‌کند. امتیازهای بازی چندوجهی است؛ ازجمله تثبیت روانی م. ل، فرار از صمیمیت و مواجهه با مرگ، پیام‌های اجتماعی مستقیم و تأثیر بر دکتر

حاتم، نوازش خشم‌آلود فیزیکی و عمل جراحی به‌عنوان مبادله بدنی در جبران گناه قتل فرزند، تحقق نیاز به کفاره و انتقام نمادین.

ساختار تراکنشی تبادل مضاعف در این بازی به‌صورت زیر است: در لایه اجتماعی، پیام م. ل به دکتر «اعضای من را قطع کن» و پاسخ دکتر با مضامین محتوایی، من اعضای تو را قطع‌می‌کنم و فقط دارم کار خودم را انجام می‌دهم، جریان دارد. حالت‌ها شامل «بالغ به بالغ» در سطح اجتماعی است که م. ل برای درمان خود به دنبال قطع عضو است؛ اما پیام روان‌شناختی «کودک به کودک» است که م. ل در انتقام گرفتن و ابراز خشم خود، این بازی را انجام می‌دهد و در مقابل دکتر حاتم با بازی «من فقط دارم کار خودم را انجام می‌دهم»، برای رسیدن به هدف خود، م. ل را قطع عضو می‌کند. بدین ترتیب، پیام‌های روان‌شناختی (نهانی) و اجتماعی (ظاهری) عمل‌کرده و م. ل خودخواسته به استقبال مرگ می‌رود.

٤- نتیجه‌گیری

نتایج پژوهش نشان می‌دهد چهار بازی در رمان «ملکوت» با عناوین «دهاتی/آمپول»، «اگر به‌خاطر تو نبود...»، «حالاگیرت آوردم»، «انتقام» قابل‌شناسایی است. از سویی دیگر، تحلیل آن‌ها در کنار بررسی حالت‌های نفسانی و تراکنش‌ها، نقش تعیین‌کننده‌ای در آشکارسازی شکاف میان‌کنش بیرونی و انگیزه درونی شخصیت‌ها و درک تضاد شخصیتی آنان دارد. دکتر حاتم در سطح آشکار غالباً در جایگاه «بالغ» و «والد حمایتگر» ظاهر می‌شود؛ اما در لایه پنهان حالت «کودک» میل به خشم و انتقام، محرک بسیاری از رفتارهای اوست. در مقابل م. ل، ساقی و منشی جوان با قرارگرفتن در وضعیت «کودک سازگار» و پذیرش نقش‌هایی چون قربانی، گناهکار و مطیع، تحت‌تأثیر نیاز به نوازش، الگوهای سخت‌گیرانه والدینی و تأیید، وارد بازی می‌شوند. یافته‌ها همچنین نشان می‌دهد که این انگیزه‌های پنهان از سطح روابط روانی فراتر رفته و به کنش‌های رفتاری چون فریب، اطاعت، خشونت، قتل و خودتنبیهی تبدیل می‌شوند؛ بنابراین، بازی‌های روانی، نمایش فاصله رفتار ظاهر و انگیزه پنهانی در روان شخصیت و در نتیجه هدف نهایی بازی به آشکارسازی پیچیدگی و تضاد شخصیت‌ها به شمار می‌آیند.

فهرست منابع

الف) کتاب‌ها

۱. استینر، کلود (۱٤۰۱)، پیشنویس‌های زندگی در تحلیل رفتار متقابل، تهران: آویسا.

۲. اصلانی، محمدرضا (۱٤۰۰)، بازمانده‌های غریبی آشنا، تهران: نیلوفر

۳. براون، میشل (۱۳۹۸)، راهنمای کامل تحلیل رفتار متقابل، ترجمه: منصور بهرامی، تهران: نسل نو اندیش.

٤. برن، اریک (١٤٠١الف)، تحلیل رفتار متقابل به همراه متن کامل بازی‌ها، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ نوزدهم، تهران: نشر نو.

٥.---------- (١٤٠١ب)، بازی‌ها، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ سی و دوم، تهران: ذهن آویز.

٦. ---------- (١٤٠٣)، بعد از سلام چه می گویید؟، ترجمه مهدی قراچه داغی، تهران :پیکان.

٧. بهرامی، منصور (١٣٨٥)، مفاهیم تحلیل رفتار متقابل، تهران: خط هنر.

٨. جونز، ون و یان استوارت (١٤٠١)، تحلیل رفتار متقابل: روش‌های نوین در روان شناسی، مترجم: بهمن دادگستر، تهران: دایره.

٩. سیاسی، علی اکبر(١٤٠١)، نظریه‌های شخصیت یا مکاتب روان شناسی، چاپ نوزدهم، تهران: دانشگاه تهران موسسه انتشارات.

١٠. صادقی، بهرام (١٣٩٩)، ملکوت، تهران: معین.

١١. غیاثی، محمد (١٣٨٦)، تأویل ملکوت، تهران: نیلوفر.

١٢. غیاثی، محمدتقی (١٣٨٢)، نقد روان شناختی متن ادبی، تهران: موسسه انتشارات نگاه.

١٣. فیروزبخت، مهرداد (١٤٠١)، برن بنیانگذار تحلیل رفتار متقابل، چاپ چهارم، تهران: دانژه.

١٤. محمودی، حسن (١٣٧٧)، خون آبی بر زمین نمناک، تهران: انتشارات آسا.

١٥. مدرسی، تقی (١٣٥١)، یکلیا و تنهایی او، تهران: نیل.

١٦. مهدی‌پور عمرانی، روح‌الله (١٣٨٦)، مسافری غریب و حیران؛ نقد و بررسی داستانهای بهرام صادقی، تهران: نشر روزگار.

١٧. هریس. تامس. ای (١٤٠١)، وضعیت آخر، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ چهل و پنجم، تهران: نشر نو.

١٨. هریس، امی و تامس. ای هریس (١٤٠١)، ماندن در وضعیت آخر، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ سی و چهارم، تهران: نشر نو.

ب)مقالات

١. بشیری، سینا، قدرت الله طاهری (١٤٠٢)، «زیبایی شناسی مرگ در رمان ملکوت بهرام صادقی»، زبان و ادبیات فارسی، شماره ٩٤، صص ٣٣-٥٩.

٢. حجاجی، عزیز، حسین زری فام (١٣٩٤)، «نقد روان‌شناختی داستان موسی و شبان از دیدگاه نظریه اریک برن»، پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناختی، شماره ١، پیاپی ٢١، صص ١١-٣٢.

۳. زری فام، حسین و همکاران (۱۳۹٤)، «تحلیل رفتار متقابل جنبه بالغ و والد در شخصیت های داستانی مثنوی بر اساس نظریات اریک برن»، پژوهش نامه نقد ادبی و بلاغت، صص ۱۳۳-۱۵۲.

٤. رضی، احمد، سمیه حاجتی (۱۳۹۱)، «تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌ها در داستان شیر و گاو از کلیله‌ودمنه»، مجله متن شناسی ادب فارسی، دوره: ٤، شماره ۱ ، صص ۳۹-٥٦.

۵. روزبه، محمدرضا؛ سودابه کشاورزی (۱۳۹٤)، «نشانه های سوررئالیستی در رمان ملکوت اثر بهرام صادقی»، مجموعه مقالات دهمین همایش ترویج زبان و ادب فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی، ص ۳۷۱-۳۸۱.

٦. صنعتی، محمد (۱۳۷۷)، «بامرگ، به ستیزمرگ»، در: خون‌آبی‌برزمین‌نمناک، به‌همت حسن‌محمودی، تهران: آسا، صص ۱۹۹-۲۲۲.

۷. طالبیان، یحیی و همکاران (۱۳۹۹)، «مولفه‌های معناباختگی در ملکوت بهرام صادقی»، متن‌پژوهی، دوره ۲٤، شماره۸٦، صص ۷-۲۸

۸. طاهری، قدرت الله و فاطمه اسمعیلی نیا. (۱۳۹۲)، «معناباختگی در مجموعه داستان سنگر و قمقمه‌های خالی»، پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی، سال ۳، ش ۱(پیاپی ۱۱)، صص ۱۳۷-۱۷۰.

۹. طبیب زاده قمصری، امید (۱٤۰۳)، « بشارت به عذاب الیم: نقدی پسامدرنیستی بر رمان ملکوت بهرام صادقی»، نقد ادبی، شماره ٦٦، صص ۱۵۷-۱۹٦.

۱۰. عمران نژاد، نسرین و همکاران (۱۳۹۹)، «بازی‌های پدریان و پسریان در تاریخ بیهقی بر اساس نظریه بازی‌های اریک برن»، فصلنامه علمی‌و پژوهشی زبان و ادبیات فارسی، سال دوازدهم ، شماره ٤۳، صص ٦۷ ـ ۹۰.

۱۱. هاشمی، رقیه و تقی پورنامداریان (۱۳۹۰)، «تحلیل داستان ملکوت با تکیه بر مکتب روان تحلیلی»، فصلنامه علمی‌پژوهشی زبان و ادبیات فارسی، سال چهارم، شماره ۱۰، صص ۱۷-۳۸.

۱۲. هوشنگی، مجید و طاهره مددیان پاک (۱٤۰۱)، «بررسی روان‌کاوانه شخصیت‌های زال، کیکاووس و رستم با رویکرد تحلیل رفتار متقابل»، مطالعات بین‌رشته‌ای ادبیات، هنر و علوم‌انسانی، سال دوم، شماره اول، صص ۷۳-۹۸.

۱۳. واعظ، روزا و ساره زیرک (۱٤۰۰)، «تحلیل رفتار متقابل در داستان رستم و اسفندیار بر اساس نظریه اریک برن»، پژوهش‌نامه ادب حماسی، سال هفدهم، شماره اول، پیاپی ۳۱، صص ۳۰۲-۲۷۵.

ج) منابع لاتین

1.Caroline,Martin(2011). Transactional analysis: A method of analyzing communication, published in: British Journal of Midwifery,2011,v. 19,n. 9,p. 587

2.Florencia D. Co, Larisa D. Co, Karavaitseva, (2023). Narrative Semiotics Transactional Analysis as methods of Deep Interpretation of fiction, Psychology and Mental Health Care, 7(1): DOI:10.31579/2637-8892/206

3.Harris TA(2004). I’m OK,You’ re OK:A Practical Guide to Transactional Analysis. Harper Paperbacks,New Yoek NY
4.Harris TA(1995). Staying Ok, Arrow Books Ltd, London
5.Kraczla, M. (2021). Dominant Ego States in Transactional Analysis in the Context of Managers’ Stress Coping Strategies. European Research Studies Journal, 24(Special Issue 2 - Part 2), 421–434. Retrieved from https://ersj. eu
6.Spitz,R(1945). HOSPILISM: Genesis of Psychiatric Conditiions in Early Childhood,Psychoanalytic stydy of child,1: 53-74