

## **Investigation in Transactional Behaviors in “Tahmine and Tahmtan” and “Gerdāfarid and Sohrab” (Based on Eric Berne's Transactional Analysis Attitude)<sup>1</sup>**

**Leila Rahmatian<sup>\*</sup>, Khalil Beygzahe<sup>\*\*</sup>**

**Kamran Yazdanbakhsh<sup>\*\*\*</sup>**

### **Abstract**

Transactional acts begin when the Operant sends an instinctive Stimulus to the Respondent and the pay-off is the perception of “Ego states” from reality here and now. Eric Berne based his therapeutic attitude on the “Ego states” (child, parent, and adult). The research aimed to examine the structural pattern of Berne's games in several examples of behavioural exchanges in the Shahnameh and specify the appearance of the characters' "Ego states" according to life Scripts and incompatible schemas. In this research, we intend to Dramatic transactional acts investigation encountering “Tahmine and Tahmtan”, and the battle of “Gerdāfarid and Sohrab” according to the “Transactional Analysis” attitude. The psycho-oriented exploration of games leads to the reception of Transactional semantics, the pattern of "Ego State" in the characters' behaviours, appearing as a result of Schemes and Life Scripts. Berne believes that childhood experiences shape our understanding of life. He sees mythological thinking as symbolic of the "old Ego state" containing the blueprint for our lives. Shahnameh's stories hold deep symbolic meaning ingrained in society's consciousness, influencing the destiny of nations through pre-conscious

<sup>\*</sup> PhD Student of Persian language and literature, Department of Persian Language and Literature, Razi University, Kermanshah, Iran, [l.rahmatian@razi.ac.ir](mailto:l.rahmatian@razi.ac.ir)

<sup>\*\*</sup> Associate Professor, Department of Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Razi University, Kermanshah, Iran (Corresponding Author), [kbaygzade@razi.ac.ir](mailto:kbaygzade@razi.ac.ir)

<sup>\*\*\*</sup> Associate Professor, Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran, [k.yazdanbakhsh@razi.ac.ir](mailto:k.yazdanbakhsh@razi.ac.ir)

Date received: 29/08/2024, Date of acceptance: 13/01/2025



activism. Finally, the only psychological game of Tahmineh and Rostam is the “Cavalier” game; the operant is Tahmine and the Respondent is Rostam. In the battle between Gerdāfarid and Sohrab, we are witnessing two psychological games from the category of “Underworld” games: the operant is Gerdāfarid and the Respondent is Sohrab.

**Keywords:** Ferdowsi's Shahnameh, Rostam and Tahmine, Gerdāfarid and Sohrab's battle, Transactional Analysis, Eric Berne.

### **Introduction**

Ferdowsi employs literary techniques fluently, he uses the literary technique of moment-making to create some caustic, dramatic, and tragic moments to stir up the story and motivate the reader's feelings. Shahnameh is full of psychoanalysis, characterization, and expression of the psychological states and attitudes of the characters. Each "Ego State" represents dynamic behavior patterns tied to various actions. Eric Berne identifies these states as "child, parent, and adult". The "Operant" sends a Stimulus to a "Respondent," initiating a transaction that can be categorized as good or bad. Berne outlines elements of game analysis: “Thesis, Goals, Transactions, Paradigm, Acts, and Results.” Repetitive maladaptive behaviors turn into dysfunctional schemas in the organization of human personality and lead people to recreate unpleasant situations. Traumatic schemas can impair a person's emotional well-being and social actions. This study has investigated the narratives of "Tahmine & Tahmtan" and "Gerdāfarid & Sohrab" who have reached romantic confrontations, using the diagnostic methods of Eric Byrne's attitude of "Interaction Analysis", which is a subset of "Dynamic Psychology". In transactional analysis, games reflect the expression of "Ego states" within complex Scripts. Complementary Transactions only involve two "Ego states." At the same time, more complex interactions arise from combinations of states, such as "Crossed" and "Angular Transactions" Repetitive maladaptive behaviors become entrenched life schemas, leading individuals to recreate harmful situations. Each person may exhibit multiple schemas, and those considered traumatic can severely impact emotional well-being and social functioning.

### **Methods**

This study first examines the narrative and its main characters with a descriptive approach to narrative analysis in the literary-fiction aspects. Then, it analyzes the data of the first part with the attitude of "TA" in the psycho-oriented part. Also, Transactional games have been processed based on the diagnostic characteristics of this attitude, executive power, adaptability, biological flow, and mental force. On the other side, the type of "Ego state" with the perception of the psychological situation " The character's prominent state is explored in response or sending stimuli in the game.

### **Discussion & Result**

In narrative-based analyses, the main plot core of the narratives, the personality aspects, and the perspective of each narrative have been examined. In the plot of the story between "Tahmineh and Tahmtan", childbearing is the reason. The main thing is Tahmineh's love for Rostam, which is the result of Sohrab's birth. The great tragedy of Shahnameh takes place behind this confrontation, and Tahmineh moves the story forward with an active character at the center of the narrative. In this narrative, the reader is faced with a closed plot away from the complexities of tying the knots. The omniscient perspective in the story allows Ferdowsi to report the inner states of the actors in various scenes and sometimes include them in his circle of judgment. Finally, the reader is informed about the details of this event, such as an episode of a play. In the confrontation between "Gerdāfarid and Sohrab", Ferdowsi, as the omniscient narrator in this story, advances the structural correlation of the narrative based on the atmosphere of the story and the characters, although he also uses a dramatic perspective in various parts of the narrative. In the plot, the principle of resistance is based on the White Fortress, which is like a gateway to Iran, but tying the knot with the revelation of the female identity of Gerdāfarid leads the narrative towards a romantic delay, the characters are active and take action to win over the rival.

In psycho-based analyses, it was revealed that; The event between Tahmine and Tahmtan is not a request for marriage. Still, Rostam is a suitable tool for institutionalizing her mind, which is the birth of a son with Tahmtan characteristics. In the battle between Gerdāfarid and Sohrab and then Gerdāfarid's escape from Sohrab's war and love, Gerdāfarid displays national pride and Iranian supremacy behind beauty, wisdom, and bravery. He can take Sohrab with him to Sepid-dez and

on the way to love him agrees with him, but prefers to leave Sohrab's fate to Rostam and the Persian army to act as a Persian warrior deserves. In "An angular Transaction", Tahmine sends a stimulus to Rostam with the "Child" and receives a response with the "Child" mode. In the first game, in "An angular Transaction", after the captivity of Hajir with the "Parent" mode, Gerdāfarid sends the stimulus of the game to Sohrab, but the stimulus of the second game, again in "An angular Transaction" with the "Adult" mode, is thrown at Sohrab by performing flattering caresses. Sohrab in both games is a "Normal Child". The respondent is a large and strong teenager who has not yet been given a chance to crystallize his physical and mental maturity, and rational thinking, which is an adult function, has no place in Sohrab's "Selfish Child".

### Conclusion

Tahmine is an actress who regards childbearing as a social privilege, embracing the life script of "externality." Rostam, embodying "The Honorable Hero," operates outside dissonance, approaching life like a free-spirited child. Gerdāfarid recognizes society's need for a hero and steps up after his community suffers a "collective defeat" due to Hajir's captivity. He encourages Sohrab to rise above this "humiliated" mindset by tapping into "The Hero Within." In the next scenario, Gerdāfarid confronts challenges through "Heroic Insight," relying on intelligence when faced with defeat. Sohrab, driven by the urge to "Be Perfect," initially responds well but becomes trapped in deception. His "over-controlling perfectionist" mentality leads him to prioritize winning at all costs, ultimately resulting in his defeat due to Gerdāfarid's manipulation.

### Bibliography

- Alibeigi Sarhali, V., and Ramezani, A. (2021). Psychological Critique of Shahnameh Women Based on Jung's Theory (Based on the Characters of Gordafarid, Katayoun and Tahmineh). *Journal of Persian Language and Literature*. 74 (244). 186-216. [In Persian]
- Aristotle. (Early works to 1800). *The Poetics of Aristotle*. Tr; Samuel Henry Butcher. 1<sup>th</sup>ed. University of California: Macmillan.
- Arntz, A., & Jacob, G. (2012). *Schema Therapy in Practice an Introductory Guide to the Schema Mode Approach*. USA: Wiley.
- Babaizad, A., & Sajjadinasab, A. (2022). *Self-deception (a Psycho-oriented Analysis of the Imaginative echo of Humans in Fairy Tales)*. second edition. Avisa. [In Persian].

### 391 Abstract

- Berne, E. (1989). *Transactional Analysis in Psychotherapy (A Systematic Individual and Social Psychiatry)*. Lodon: Souvenir Press.
- Berne, E. (2011). *Games People Play (The Basic Handbook of Transactional Analysis)*. New York: Random House Publishing Group.
- Ferdowsi, A. (2018). *Shahnameh*. B. 1. Ed by Khaleghi Motlagh, D. 3<sup>th</sup> ed. Sokhan. [In Persian]
- Firozbakht, M. 2015. Eric Berne The Founder of Transactional Analysis. Danzhe. [In Persian]
- Fisher, H. E. (2009). *Why him? Why her? How to Find and Keep Lasting Love*. 1<sup>th</sup> ed. London: One world
- Freud, S. (1913). *Totem and Taboo, Some Points of Agreement Between the Mental Lives of Savages and Neurotics*. Tr. James Strachey. 1<sup>th</sup> ed. Routledge Taylor & Francis Group.
- Freud, S. (1920). *A General Introduction to Psychoanalysis*. 2<sup>th</sup> ed. New York: Boni and Liveright
- Ghirshman, R. (1951). *L'Iran, des origines à l'Islam*. 1<sup>th</sup> ed. The University of Michigan: Albin Michel
- Harris Thomas A. 1969. *I'm Ok- You're Ok*. 1st ed. New York: Harper & Row Publishers
- Hough, M. (2010). *Counselling Skills and Theory*. 3rd Edition. London: Hodder Education.
- Khaleghi Motlagh, D. (1971). *Women in the Shahnameh*. Ed. by N. Pirnazar. Tr. By B. Neuenschwander (2012). California: Mazda.
- Kia, K. (1992). *Deserving words of women in Shahnameh*. 1<sup>th</sup> ed. Fakhteh. [In Persian]
- Levi Strauss, C. (1962). *Totemism*. 1<sup>th</sup> ed. The University of Michigan: Beacon Press.
- Mirsadeghi, J. (2011). *Point of View in the Story*. 1<sup>th</sup> ed. Sokhan. [In Persian]
- Mirsadeghi, J. (2014). *Story elements*. 9<sup>th</sup> ed. Sokhan. [In Persian]
- Royani, V (2014). A comparative study of the characters of Tehmina and Artemis. *Comparative literature (Culture of Persian language and literature)*, 6 (11). 117-140. [In Persian]
- Salehi Mazandarani, M., & Saki, B. (2017). Dramatic Capacities of the story of battle between Sohrab and Gordafarid with an Emphasize on scene elements and its dramaturgy. *Research in Persian prose and Poetry*. 2 (5). 145-177. [In Persian]
- Steiner, C. (1990). *Scripts People Live: A Transactional Analysis of Life Scripts*. 1<sup>th</sup> ed. New York: Grove Press
- Stewart, I., & Joines, V. (2012). *TA Today: A New Introduction to Transactional Analysis*, 2<sup>th</sup> ed. Edinburgh: Life space
- Vaheddost, M. (2020) *The Mythological Infrastructures in Shahname of Ferdowsi*. 3<sup>th</sup> ed. Sorosh. [In Persian]
- Valipoor Hafshejani, S., & Parsian, Z. (2020). Studying the social station Sindokht, Roodabeh, Gordafarid and Tahmineh in Ferdowsi's Shahnameh. *Criticism, analysis and aesthetics of texts (Ghand Parsi)*. 3 (6). 44-62. [In Persian]
- Young, J. E., & Klosko, J. S. (1993). *Reinventing Your Life (The Bestselling Breakthrough Program to End Negative Behaviour and Feel Great)*. 1<sup>th</sup> ed. London: Scribe.

Zarei, F., Mousavi, K., & Mohammadi Asiabadi, A. (2021). A Review of the Need Love in the Personalities of Tahmineh and Soudabeh based on Abraham Maslow's Theory. *Journal of Studies in Lyrical Language and Literature*. 11 (38). 39-56. [In Persian]

## واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب و گردآفرید (بر پایه نگرش تحلیل رفتار متقابل اریک برن)<sup>۲</sup>

لیلا رحمتیان\*

خلیل بیگزاده\*\*، کامران یزدان‌بخش\*\*\*

### چکیده

رفتارهای متقابل نتیجه دریافت «حالات من» از واقعیت اکنون و اینجاست و از نقطه‌ای آغاز می‌شوند که کنشگر یک برانگیزاننده غریزی را به سوی پاسخگر ارسال کند، چنانکه اریک برن نگرش درمانی خود را بر پایه «حالات من (کودک، والد و بالغ)» بنیاد نهاد. «اریک برن» بر آن است که نخستین پیش‌نویس زندگی در زمان کودکی شکل می‌گیرد و تفکر اسطوره‌ای نمادی از «حالت روان قدیمی» (کودکی) است که پیش‌نویس‌های زندگی را در خود جای می‌دهد. پژوهش پیش‌روی الگوی ساختاری بازی‌های اریک برن را واکاوی کرده و نمونه‌هایی از تبادل رفتاری شخصیت «تهمتن و تهمینه» و «سهراب و گردآفرید» و بروز «حالت من» آن‌ها را بر اساس پیش‌نویس‌های زندگی و طرحواره‌های ناساز نشان داده‌است، چنانکه رفتارهای متقابل عاشقانه را در رویارویی «تهمتن و تهمینه» و «سهراب و گردآفرید» بر پایه نگرش «تحلیل رفتار متقابل»، بر محور روانی و با رویکردی توصیفی-تحلیلی کاویده‌است و الگوی «حالت من» و نشانه‌های تقابلی را در رفتارهای متقابل و عاشقانه این شخصیت‌ها که سبب بروز طرح‌واره‌ها و پیش‌نویس‌ها شده‌اند، دریافت کرده و نشان داده‌است. داستان‌های اسطوره‌ای شاهنامه لایه‌های پنهانی از معنا دارند که در ذهن

\* دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران،  
l.rahmatian@razi.ac.ir

\*\* دانشیار زبان و ادبیات فارسی، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه رازی،  
کرمانشاه، ایران (نویسنده مسئول)، kbaygzade86@gmail.com

\*\*\* دانشیار گروه روان‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران،  
k.yazdanbakhsh@razi.ac.ir

تاریخ دریافت: ۱۴۰۳/۰۶/۰۸، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۱۰/۲۴



تاریخی و تباری جامعه، نمادینه و نهادینه شده‌اند و مانند کنشگری پیش‌ناخودآگاه بر شکل‌گیری سرنوشت یک ملت تأثیر نهاده‌است؛ بنابراین، نگرش اریک برن نشان می‌دهد که بازی «شوالیه» تنها بازی روانی تهمتن و تهمینه است و کنشگر بازی تهمینه و پاسخگر رستم است، اما شاهد دو بازی روانی از دسته بازی‌های «تبهکاری» در رزم سهراب و گردآفرید هستیم که گردآفرید کنشگر و سهراب پاسخگر است.

**کلیدواژه‌ها:** شاهنامه فردوسی، رستم و تهمینه، رزم سهراب و گردآفرید، اریک برن، تحلیل رفتار متقابل.

## ۱. مقدمه

سخن حکیم ابوالقاسم فردوسی، فرزانه توس به سبک خراسانی، سهل و ممتنع و نمونه‌ای برجسته از فصاحت و بلاغت است؛ وی شگردهای ادبی را به روانی به کار می‌گیرد، و شاهنامه سرشار از روانکاو، منش‌سازی است و به بیان احوال روانی و نوع نگرش شخصیت‌ها می‌پردازد. فردوسی برای خلق برخی لحظه‌های سوزآور، دراماتیک و تراژیک با هدف شورآوری در داستان و انگیزش احساس خواننده، از شگرد ادبی که «خالقی مطلق» آن را لحظه‌پردازی نامیده‌است، بهره می‌برد. وی شخصیت و فردیتی معین و مثبت یا منفی را با رویکردی روان‌کاوانه در شخصیت‌های داستان با صنعت ادبی منش‌سازی تبیین می‌کند. این شیوه شخصیت‌پردازی، روش چشمگیر فردوسی در پردازش و گزارش احوال بازیگرانی است که در صحنه‌های این نمایش حماسی نقش‌آفرینی می‌کنند. بسیاری از بخش‌های اسطوره‌ای شاهنامه، به‌ظاهر افسانه‌هایی شگرف هستند، در حالی که حقیقت فقط در روایت‌ها جریان ندارد، بلکه پیام‌های ژرف‌ساختی در قالب نمادها، نهادینه‌ها و استعاره‌ها در لایه‌های پنهان داستان دارد، چنانکه روایت فردوسی از تاریخ و اسطوره‌های کهن ایرانی در ذهن نمادین جامعه نهادینه می‌شود و می‌تواند به مثابه کنشگری پیش‌ناخودآگاه بر شکل‌گیری سرنوشت یک ملت تأثیر بگذارد، چه‌بسا شورانگیزی و برانگیختگی احساسی که این روایت‌ها ایجاد می‌کنند، بتواند به عنوان عاملی اثرگذار برای ایجاد قالب‌های رفتاری در اخلاق، چگونگی ارتباط، طرح زندگی، نگاه به زندگی، خوشبختی و بدبختی، عشق و رابطه در ناهشیار جامعه گام با ارزشی بردارد.

«اریک برن» (Eric Berne) بر آن است که نخستین پیش‌نویس زندگی (Life Script) در زمان کودکی شکل می‌گیرد و اگر بنا بر باور یونگ، اسطوره را حاصل ناخودآگاه جمعی و

پیش‌نویس باورهای یک ملت بدانیم، بخش تفکر اسطوره‌ای را می‌توان نمادی از «حالت روانی قدیم (کودکی) دانست که پیش‌نویس‌های زندگی را در خود جای می‌دهد.

سیر کمال رشد شخصیتی به‌عنوان یک کهن‌الگو در ضمیر ناخودآگاه جمعی در تمامی انسان‌ها ارزشی فرامنطقه‌ای محسوب می‌شود. بنابراین بنیان‌های کهن‌الگویی و ارزش‌های روان‌شناختی و اسطوره‌ای در ناخودآگاه جمعی انسان‌ها در ملت‌های مختلف، فارغ از موقعیت جغرافیایی و زبانی مشترک است (صفری سنجانی و نامورمطلق، ۱۴۰۲: ۲۶۴)

استخراج الگوهای رفتاری مشکل‌زا که دست‌آویزی برای ایجاد طرحواره‌های ناساز هستند، از پیش‌نویس‌های زندگی در دوران کودکی ممکن می‌شود، چنانکه «تحلیل رفتار متقابل» (Transactional Analysis «TA») به مجموعه‌ای از تبادل‌ها می‌پردازد که بین دو شخص یا اشخاص متعدد در زمان‌ها و مکان‌های معین صورت می‌گیرد و این رفتارها و تبادلات تکرارشونده، همان بازی‌ها هستند. رفتارهای متقابل از نقطه‌ای آغاز می‌شوند که کنشگر (Operant/Agent) یک برانگیزاننده غریزی را برای پاسخگر (Respondent) ارسال می‌کند که نتیجه دریافت «حالت من» (Ego State) از واقعیت اکنون و اینجاست.

## ۱.۱ مسئله پژوهش

ویژگی‌های ارزنده تشخیص سه حالت روانی («والد»، «بالغ» و «کودک») در یک تقابل بر پایه چهار ویژگی قدرت اجرایی، سازش‌پذیری، جریان زیستی و نیروی ذهنی هستند و درمانگر برای تشخیص کامل یک «حالت من»، ناگزیر به واکاوی فراگیر این چهار ویژگی در گونه‌های «والد»، «بالغ» و «کودک» است. نمایش نشانه‌های هر یک از «حالات من» گاهی به تنهایی و گاهی دوتایی، نقشه تقابل یا بازی‌ای را که حاصل بروز آن حالت روانی است، طراحی می‌کند؛ یعنی بازی‌ها نمایش کنش‌های بینافردی هستند که در نتیجه برنامه‌ریزی‌های فردی شکل می‌گیرند. برن ارسال محرک را از سوی کنشگر برای دریافت نوازش‌های روانی بهتر و بیشتر از سوی پاسخگر آغاز تقابل می‌داند؛ این برخوردها شاید نمایشی اتفاقی داشته باشند، اما از الگوهای یکسان پیروی می‌کنند، این الگوها طبقه‌بندی و تنظیم می‌شوند و پیوستگی آن‌ها از قانون ویژه‌ای برخوردار است و تا زمانی که «اتفاقی‌های همیشگی» در پی قانون‌های نانوشته پیش می‌روند، مناسبات دوستانه جریان دارند و اگر یکی از دو سوی بازی در پی نمایش حالتی دگرگونه از من، «خطا» کند، در سوی دیگر بروز نمادین «فریاد

خطا»، ابتدای بازی است. رویکرد درمانی TA<sup>۳</sup> به مثابه روشی کارآمد، بروز ناسازگاری‌های الگوهای رفتاری «والد»، «بالغ» و «کودک» را که سازنده بازی‌های روانی هستند، با نگرشی درمانی، بررسی و تحلیل می‌کند.

این پژوهش در بررسی روایت «تهمینه و تهمتن» و «گردآفرید و سهراب» به پرسش‌های زیر پاسخ داده است: الف) نقش‌پذیری حالت‌های «والد»، «بالغ» و «کودک» در ساختار تقابل رفتارهای عاشقانه چگونه است؟، ب) نشانه‌های تقابل فرهنگی، سستی، اجتماعی و سیاسی «حالات من» شخصیت‌ها در بازی‌های عاشقانه کدامند؟ و نیز ج) کنش و پاسخ میان شخصیت‌ها بر پایه کدام طرح‌واره‌های روانی شکل گرفته است؟

## ۲.۱ پیشینه پژوهش

اریک برن پایه روشی منطقی را در کتاب «تحلیل رفتار متقابل»<sup>۴</sup> (Berne, 1989) برای درک و تحلیل رفتارهای انسان بنیان نهاد که قاعده اساسی آن، شأن اجتماعی انسان‌هاست. وی مفهوم و اسلوب «TA» را در اواخر دهه ۱۹۵۰ گسترش داد و این تئوری به اثرگذاری بر دنیای روان‌شناسی ادامه داد. این نظریه پس از برن توسط پژوهشگران رفتاردرمانگر گسترش یافت و دوباره ارزیابی و به روزرسانی شد، چنانکه استوارت و جونز (Stewart & Joines, 2012) مفاهیم و فنون جدیدی را در کتاب «تحلیل رفتار متقابل (تأملی در روان‌شناسی تجربی)»<sup>۵</sup> بر اساس آموزه‌های مشاهده‌ای معرفی کردند. امروزه «TA» یک گرایش حرفه‌ای در سطح بین‌المللی است که در زمینه‌های گوناگونی چون؛ روان‌درمانی، مشاوره، آموزش، ارتباطات و آموزش‌های مدیریتی با هدف افزایش کارایی کاربرد دارد. پس از بنیان‌گذاری و گسترش این نگرش توسط اریک برن و هم‌اندیشانش، ریشه این باور آن‌ها که آدم‌ها شاهزاده و شاهزاده‌خانم به دنیا می‌آیند و با گذشت زمان ممکن است به قورباغه تبدیل شوند، با این قاعده بنیادین روان‌درمان‌گری که فشارهای عاطفی و ذهنی از درون نشأت می‌گیرند، همسویی نداشت؛ بنابر این، استینر را برانگیخت که این باور را با نوشتن کتاب «پیش‌نویس‌های زندگی در تحلیل رفتار متقابل»<sup>۶</sup> (Steiner, 1990) تشریح کند. استینر خواننده را در این کتاب با تصمیم‌های خودآگاه و ناخودآگاه پیش‌نویسی آشنا می‌کند و فرد هوشیار می‌تواند آن‌ها را در صورت نیاز دگرگون کند. بابایی‌زاد و سجادی‌نسب کتاب پیش‌نویس‌های زندگی استینر را ترجمه و رفتارشناسی شخصیت‌های افسانه‌های پریان را با استفاده از افسانه‌درمانی از رویکردهای پرکاربرد «TA» در کتاب «خودپری‌گونگی» (۱۴۰۱)

بررسی و تلاش کرده‌اند تا تجربه‌ای متفاوت از قصه‌خوانی با بازنقل تعدادی از این حکایت‌ها و بررسی و تحلیل روان‌محور و چندلایه‌ای آن‌ها ایجاد شود. صالحی مازندرانی و ساکی (۱۳۹۷) ظرفیت‌های نمایشی این بخش از شاهنامه را در جستار «ظرفیت‌های نمایشی داستان رزم سهراب و گردآفرید با تأکید بر عناصر صحنه و دراماتورژی آن» با بهره‌گیری از شیوه فردوسی در توصیف صحنه نبرد و به‌کارگیری رزم‌افزارها و کنش‌های میان شخصیت‌های رزم سهراب و گردآفرید بررسی کرده و نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد که این داستان تمام جنبه‌های دراماتیزه یک نمایش را داراست و می‌توان آن را با استفاده از امکانات دیداری، حرکات و گفته‌های شخصیت‌ها به صحنه نمایش برد.

قصه‌های پریان دنیای غرب مثل سیندرلا، سفیدبرفی، هفت کوتوله و ... در کتاب خودپری‌گونگی واکاوی شده‌است، اگر چه این افسانه‌ها در ناخودآگاه جمعی بسیاری از کودکان پیشین و اکنون ایران‌زمین نقش بسته‌اند، اما شاهنامه و اسطوره‌هایش در ناخودآگاه جمعی صدها سال از زندگی ملت ایران نقشی ارزشمند دارد. تنها جنبه‌های دراماتیک و توانش نمایشی رزم سهراب و گردآفرید در این مقاله کاویده شده‌است و تحلیلی روانکاوانه از شخصیت‌ها در پی ندارد. پژوهش پیش روی رفتارهای متقابل عاشقانه را مبتنی بر بازی‌های عاشقانه «تهمینه و تهمتن» و «گردآفرید و سهراب» بر پایه «تحلیل رفتار متقابل» اریک برن تحلیل روان‌محور کرده‌است تا چگونگی بروز «حالات من» شخصیت‌ها و پیش‌نویس طراحی شده در روان آن‌ها را با دریافت نشانه‌های تقابل‌ها دریابیم که بازی را در تقابل با یکدیگر پی می‌گیرند.

### ۳.۱ چهارچوب نظری

«اریک برن» پزشک آمریکایی - کانادایی، مقاله «تحلیل رفتار متقابل؛ روش جدید و مؤثر گروه درمانی»<sup>۷</sup> را در سال ۱۹۵۸ میلادی به گستره علوم روان‌درمانی افزود (نک: فیروزبخت، ۱۳۹۴: ۳۱-۵۵). برن نگرش درمانی تازه خود را بر پایه «حالات من» بنیاد نهاد. «حالات من» مجموعه‌ای از «روان برونی»، «روان جدید» و «روان قدیمی» است. این دستگاه‌های روانی از دیدگاه پدیدشناسی (اصالت عرضی) به صورت «حالات من» نشان داده می‌شوند. «اریک برن» پس از پرورش رویکرد درمانی خود، این گونه‌های «حالات من» را به ترتیب «والد» (Parent)، «بالغ» (Adult) و «کودک» (Child) نام‌گذاری کرد. «حالات من» والد» (Parental Ego State) مجموعه‌ای از احساسات، بازخوردها و الگوهای رفتاری شبیه

به والد است؛ یعنی نمایش بروز «والد» در رفتار، صدا و استفاده از واژه‌هاست، چنانکه «حالتِ منِ بالغ» (Adult Ego state) با مجموعه‌ای مستقل از احساسات، بازخوردها و الگوهای رفتاری مشخص می‌گردد که با واقعیت اینجا و اکنون هم‌خوانی دارد (Vide: Berne, 1989:7-20). «بالغ» داده‌پرداز و برنامه‌ریز است و برای برخورد با محیط خارجی و کنترل عوامل اجرایی طرح‌ریزی شده‌است، این حالت روانی، سامان‌مند، انعطاف‌پذیر و باهوش است و به عنوان یک رابطه عینی با محیط خارجی بر مبنای واقعیت‌آزمایی مستقل در حالت روانی فرد آزموده خواهد شد. «حالتِ منِ کودک» (Child Ego State) مجموعه‌ای از احساسات، بازخوردها و الگوهای رفتاری است که از دوران کودکی فرد به جا مانده‌است؛ یعنی «کودک» به دو گونه نمایان می‌شود: «کودک» تطبیق‌یافته که با رفتارهایی نظیر مطیع بودن یا کناره‌گیری نمایش می‌یابد و «کودک طبیعی» که خود را در رفتارهای خودمختارانه نظیر یاغی‌گری یا خودسری نمایان خواهد شد. «کودک سالم» می‌کوشد که برنامه‌ریزی و داده‌پردازی «بالغ» را فعال کند تا از بیشترین سود احساسی برخوردار شود؛ بنابراین، آدمی با «والد» می‌آموزد، با «بالغ» می‌اندیشد و با «کودک» احساس می‌کند (Vide: Harris, 1969: 30-37).

هر «حالتِ من» نگاره‌ای از طرح‌های رفتاری پیوسته را به صورت سیستمی پیوسته و پویا در همبستگی چند کنش به هم وابسته از دیدگاه پدیدارشناسی نمایش می‌دهد. فروید بر آن است که سه سیستم اصلی «او یا فروم» (The ID)، «من» (The Ego) و «من برتر» (The Superego) سازمانی هماهنگ و متحد در شخصی که از نظر روانی سالم باشد، بنا می‌نهند (نک: ۱۹۲۰: ۸۱). این حالاتِ من در نگاه اریک برن، «کودک، والد و بالغ» نامیده شده‌اند که می‌توانند منفرد یا ترکیبی بروز کنند و در یک کنش (محرک) نمایان شوند؛ کنشگر که احساس خود را به سمت شخص دیگری ارسال کرده، در جستجوی پاسخ از وی است، فردی که بروزی دگرگونه از «حالتِ من» خود در همان لحظه دارد. این کنش «کنشگر» و پاسخ پاسخگر آغاز یک بازی خوب یا بد است. اریک برن عناصر تحلیل بازی را دسته‌بندی می‌کند: «تز، هدف‌ها، تقابل‌ها، پارادایم، حرکت‌ها و نتیجه» (Berne, 1989:8). وی معتقد است؛ «تحلیل ساختاری به بررسی نیروگذاری روانی در رسوبات انسان‌گونه (Anthropomorphic) در شخصیت فرد می‌پردازد؛ یعنی آثار و بقایای بچه‌ای که در گذشته وجود حقیقی داشت در کشمکش به آثار و بقایای والدینی که در گذشته وجود حقیقی داشتند» (Berne, 1989: 67). بروز حالاتِ من دارای بُعد زمانی هستند و چرایی انتخاب

رفتارهای انسان‌ها ریشه در پیش‌نویس‌های زندگی آن‌ها دارد. در روش «تحلیل رفتار متقابل همانند مشاوره روان‌شناسی پوشی هدف درمانگر، رساندن داده‌های ناخودآگاهی بیمار به آگاهی اوست» (Hough, 2010: 181)؛ بنابر این، طرح‌های پیش‌نویسی که سازمان شخصیت افراد را در بزرگسالی نقش می‌زنند، با دسترسی به ناخودآگاهی فرد آشکار می‌شود.

پیش‌نویس‌های زندگی برآیند فشارهایی است که همه ما در زندگی روزمره با آن‌ها روبرو هستیم؛ مکانیسم تحمل این پیش‌نویس‌ها، میراثی است که در ناخودآگاه جمعی هر ملت از نسلی به نسل دیگر می‌رود. پیش‌نویس‌های انسان‌ها که مسیرهای نمایش زندگی آن‌هاست، در کودکی و با دریافت داده‌های ناپسوده از والدین، راهنمای انتخاب طرح‌های زندگی در بزرگسالی می‌شوند. پیش‌نویس از همان آغاز شکل‌گیری، بخشی جدایی‌ناپذیر از رویکرد «TA» بوده‌است؛ بازی که بروز «حالت من» است، بخشی از مجموعه پیچیده پیش‌نویسی است که خود درهم‌تنیدگی‌ای از «تبادل» (Transaction) «با طبیعتی بازگشت‌کننده نه الزاماً تکرار شونده است، چون اجرای کامل آن ممکن است یک عمر و به اندازه کل زندگی فرد طول بکشد؛ موضوع تحلیل پیش‌نویس این است که نمایش را تمام کنیم و نمایش بهتری روی صحنه بیاوریم» (Vide: Steiner, 1990: 32). بنابر این، «حالت من»، واحدی از تحلیل ساختاری و تبادل واحد «TA» است؛ «بر اساس این تئوری رفتار یک فرد وقتی به بهترین شکل درک می‌گردد که حالت‌های من او بررسی شود، یک تبادل از محرک (Stimulus) و پاسخ (Response) تبادل بین دو حالت من مشخص می‌شود» (همان: ۵۶). گاهی تنها دو «حالت من» در تبادل بروز می‌کنند که «تبادل ساده» (Simple Transaction) را می‌سازند، اگر ترکیب‌هایی از «حالت من» در تبادلی بروز کند، با تبادل‌های پیچیده‌تری مثل «تبادل متقاطع» (Crossed Transaction)، «تبادل دوسطحی یا دوپهلوی» (Duplex or Ulterior Transaction) و ... روبرو خواهیم بود.

بازی‌ها حاصل رفتارهای ناسازگار تکرار شونده هستند، این الگوها در رویکرد «طرحواره درمانی» (Therapy Schema) که روش مدرن درمان شناختی-رفتاری (Cognitive behavioural therapy "CBT") است، «طرحواره‌های ناساز زندگی» هستند؛ «تله یا طرحواره» (Schema) الگویی است که از کودکی شروع می‌شود و طنین‌انداز در تمام زندگی است.

ما رها شده‌ایم، در معرض انتقاد دیگران قرار گرفته‌ایم، زیادی مراقبت شده‌ایم، سوء رفتار دیده‌ایم، کنار گذاشته شده‌ایم؛ به نوعی صدمه دیده‌ایم. در نهایت تله زندگی بخشی از ما می‌گردد. زمان زیادی از ترک خانه‌ای که در آن بزرگ شده‌ایم می‌گذرد و

هم‌چنان موقعیت‌هایی را به وجود می‌آوریم تا مورد بدرفتاری، بی‌اعتنایی، تحقیر یا کنترل‌شدن قرار بگیریم و از رسیدن به اهدافی که سخت مشتاق آن‌ها هستیم بازمانیم (Young & Klosko: 1993: 9).

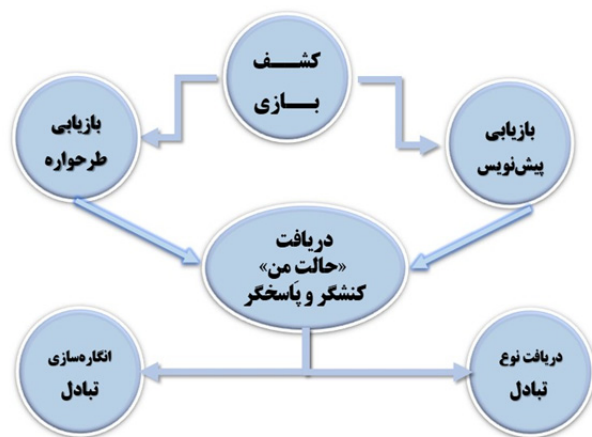
مواردی که بیان شد، خالق طرحواره‌های ناسازگار سازمان شخصیت هستند، هم‌چنین می‌توان بروز «حالات من» را که پیش‌نویسی بین محرک و پاسخ در تبادل است، نشانی از تله‌های شخصیت در افراد دانست، چنانکه با بروز چند «حالت من» در تبادل‌های پیچیده مواجه هستیم،

هر شخصی می‌تواند دارای یک یا ترکیبی از چندین طرحواره باشد. فرد می‌تواند دارای طرحواره‌هایی با شدت کم یا زیاد باشد، طرحواره هنگامی آسیب‌زا تلقی می‌گردد که فرد دارای علائم هیجانی و تجارب آسیب‌زا بوده و یا عملکرد اجتماعی نامناسبی داشته باشد (Arntz & Jacob, 2013: 27).

پیش‌تر گفته شد که بازی، فریاد خطای تکرار شونده سازمان شخصیت در تبادل است و این پژوهش رخداد‌های اسطوره‌ای مواجهه چهار تن از شخصیت‌های برجسته شاهنامه را که به تقابل‌های عاشقانه رسیده‌است، با بهره‌گیری از روش‌های تشخیصی که زیرمجموعه‌هایی از روان‌شناسی شناختی و روان‌شناسی پویایی هستند، بازبینی کرده‌است.

#### ۴.۱ روش‌شناسی پژوهش

این پژوهش تقابل‌های «رستم و تهمینه» و «سهراب و گردآفرید» را بر پایه شاهنامه فردوسی، پیرایش خالقی مطلق (۱۳۹۸) بررسی کرده‌است، چنانکه نخست روایت و شخصیت‌های اصلی آن با رویکرد واکاوی روایی در سوبیه‌های ادبی - داستانی به روش توصیفی بررسی شده و سپس داده‌های بخش نخست بر پایه نگرش «تحلیل رفتار متقابل» در بخش روان‌محور بررسی و تحلیل شده‌است. هم‌چنین بازی‌های تقابلی بر اساس ویژگی‌های تشخیصی این نگرش؛ یعنی قدرت اجرایی، سازش‌پذیری، جریان زیستی و نیروی ذهنی پردازش شده‌است. از دگرسو نوع «حالت من» با دریافت موقعیت روانی «حالت من» برجسته شخصیت در پاسخ یا ارسال محرک در بازی پیش رو واکاوی شده‌است، چنانکه ابزارهای رفتارشناسی برای توصیف و تحلیل داده‌ها در نمودار ۱ نمایش داده شده‌است.



نمودار ۱. روش بررسی بازی‌ها در پژوهش

## ۲. بیکره پژوهش

شاهنامه فردوسی مجموعه‌ای از رخداد‌های برخاسته از پندار، گفتار، کردار و رفتار متفاوت شخصیت‌ها با ملیت‌های مختلف است،

فردوسی با درک صحیح از جامعه، نقش خود و ترومای فرهنگی گامی استوار و راهبردی در سه بُعد خردورزی، توجه دادن ایرانیان به هویت و گذشته پرافتخار- که به واسطه رفتارهای اعراب دچار تزلزل شده بود- و دفاع جانانه و عملی از زبان فارسی با سرایش شاهنامه برداشت و به ایرانیان آموخت که برای درمان هر نوع ترومای فرهنگی این راهبردهای عملی می‌تواند راهگشا باشد (یوسفی، ۱۴۰۳: ۳۹۵).

فردوسی برای باورمند کردن شخصیت‌های داستان، از اسطوره و تاریخ، الگوپذیری می‌کند؛ بنابر این، در جهان استعاری روایت‌های شاهنامه، برای تحلیل هر شخصیت با پرسوناها (Persona)، کنش‌ها و واکنش‌های واقعی روبرو هستیم. وی متعالی‌ترین حالات انسانی را در منظومه حماسی خود به تصویر کشیده‌است، چنانکه انگاره قهرمانان حماسه با نیروهای فرازمانی و فرامکانی پیوند دارد و فارغ از زمان و مکان خطی هستند، اما نمونه خوبی برای اسطوره‌های ناخودآگاهی ملت ایران و نیز ویژگی‌های ذهنی و روانی انسان‌های پیشین در تاریخ کهن این مرز و بوم هستند و می‌توان آن‌ها را نمونه‌هایی مناسب برای

بازنمایی نگرش «TA» دانست، چون انسان و محیط، مفهومی مشترک در حماسه تاریخی - اسطوره‌ای «شاهنامه فردوسی» و نظریه «TA» است.

## ۱.۲ کاوش روایت‌محور یا سطح روایت‌شناختی داستان‌ها

در این بخش هسته اصلی پیرنگ روایت «تهمینه و تهمتن» و «گردآفرید و سهراب» مستقل و در پیوند با رویکرد بنیادی شاهنامه پردازش شده است. سوبه‌های شخصیتی هر پرسونا بر پایه نهادینه‌های اسطوره‌ای و نشانه‌های ادبی، روایی، تاریخی، فرهنگی و اقلیمی داستان بررسی شده و همچنین زاویه دید فردوسی در هر روایت بیان شده است.

### ۱.۱.۲ تحلیل سطح روایی روایت «تهمینه و تهمتن»

روایت‌های گوناگونی از ماجرای رویارویی تهمینه و رستم در نسخه‌های نقلی آمده است، چنانکه «در یکی از روایت‌هایی که انجوری آورده، تهمینه با کنیزانش در شکارگاه اطراف شهر سمنگان مشغول شکار است و در آنجا رستم را می‌بیند و عاشق او می‌شود و به خیمه خود دعوتش می‌کند» (رویانی، ۱۳۹۴: ۱۳۰). به هر روی سمنگان یا سمنگان «سرزمینی بوده است واقع در مرز ایران و توران، جایگاه واقعی آن را ماوراء بلخ و بغلان و طخارستان می‌دانستند در سمت مشرق خراسان بزرگ و در کنار جیحون شمالی» (امیریان، ۱۳۸۲: ۴۳۹)؛ سرزمینی که به گزارش فردوسی نخچیرگاه دلپسندی برای رستم است و قربات این شهر با ایران سبب نزدیکی فرهنگ و نگرش اجتماعی شده است، چون تهمینه آوازه دلآوری‌های رستم را فراوان شنیده و از نظر او مردی پسندیده است.

نگاره دیدار تهمینه و رستم، فرآمد (Épisode)<sup>۹</sup> شورانگیزی است که روح آزادی و سربلندی زن را در بیان خواسته‌های طبیعی و مورد پذیرش فرهنگ جامعه نشان می‌دهد؛ جامعه‌ای که حق برگزیدن همسر را از سوی زن در چهارچوب رسم و آیین زمانه قائل است؛ «تهمینه با همه خردمندی و پاکدامنی، سرافراز به خوابگاه رستم می‌رود و مرد محبوب خود را از جان و دل می‌خواند» (ولی‌پور و همکاران، ۱۳۹۹: ۵۶). زاویه دید دانای کل این مجال را در داستان به فردوسی می‌دهد که احوال درونی بازیگران صحنه‌های گوناگون را گزارش دهد و گاهی آن‌ها را در دایره داوری خود بگنجانند. فردوسی در روایت شاهنامه راوی - مفسر است؛ «گوینده‌ای است که می‌تواند آزادانه روایت داستان را قطع کند

واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۰۳

و نسبت به شخصیت‌ها و حادثه‌ها و عناصر دیگر داستان نظر یا توضیح بدهد» (میرصادقی، ۱۳۹۱: ۳۸۴)، چنانکه در تعریف تهمینه می‌گوید:

روانش خرد بود و تن جان پاک تو گفتمی که بهره ندارد ز خاک

(فردوسی، ۱۳۹۸، ج. ۱/ ۲۶۳، بیت: ۶۰)

فردوسی تهمینه را با انگاره‌ای فرشته‌گونه در ذهن خواننده به آسمان نسبت می‌دهد و او فرشته خویی و پاکدامنی در قضاوت راوی است که هیچ ناپاکی و ناراستی در وی راه ندارد؛ «خواستش از رستم برای فرزندآوری و پهلوان‌پروری، خردمندی او را نشان می‌دهد و پاکی تنش با گذشتن از غرایز جنسی و اولویت عشق به تصویر می‌کشد؛ این دو ویژگی سبب رشد و تعالی او می‌شود» (زارعی و همکاران، ۱۴۰۰: ۴۴)

فرزندآوری دلیل اصلی عشق تهمینه به رستم در پیرنگ داستان است که سهراب مولود و نتیجه این رویارویی است؛

از منظر فردوسی چنین می‌نماید که عشق بدون عقل خطرناک است و بسا که راه به نابدی برد. کار او در این زمینه ناظر به بازنمایی این دو مفهوم و نیز درجاتی اعتدالی از کاربست اصلاح‌گرایانه آن‌ها است. به نظر می‌رسد آنچه فردوسی در مورد عقل و عشق می‌گوید، با درک مشترک به کم و بیش قابل تصدیق بوده است (مردیها، ۱۴۰۰: ۳۴۸).

یعنی اصل ماجرا، چرایی و چونی رخداد تولد یکی از شخصیت‌های مهم شاهنامه در شالوده این رویارویی است، نه این که دختر شاه سمنگان، دل و تن به تهمتن بخشیده است، بلکه تراژدی بزرگ شاهنامه در پس این رویارویی رقم می‌خورد. تهمینه بی‌گمان شخصیت برجسته پیرنگ این داستان است، چون در هر اثر «رشته حوادث را شخصیت‌ها به وجود می‌آورند و از این نظر پیرنگ با شخصیت آمیختگی و اختلاط دارد» (میرصادقی، ۱۳۹۴: ۹۰). رخداد مهم این روایت که تنانگی و همبازی شدن در مسیر تولدی سهمگین و سنگین است، کنشی جسورانه و دلاورانه از سوی تهمینه است و رستم در این میان تنها پاسخگری است که جز فرجام و فرهی در این رویداد نمی‌بیند، بلکه «در مرتبه والای پهلوانی نامدار بر خواسته او ارج می‌نهد و هیچ اندیشه ناپاکی به دل راه نمی‌دهد» (ولی‌پور و همکاران، ۱۳۹۹: ۵۶)؛ بنابر این، خواننده شاهد ماجراجویی عاشقانه تهمینه و رستم در پیرنگی

رمانتیک است که تمنای وصال شخصیت‌ها را با حس هم‌سازی ناخودآگاهی در تمام داستان دارد.

## ۲.۱.۲ تحلیل سطح روایی روایت «گردآفرید و سهراب»

سهراب در پس رویارویی عاشقانه ته‌مینه و ته‌متن بر بار نشست؛ پسری که نشان‌های دلآوری، جنگاوری و شجاعت پدر و خاندان نریمان دارد، از نسب خود جويا شد و مادر راز تولد بر او بازگفت، سهراب که سری پرسودا داشت، رهسپار ایران شد و در نبردی تن‌به‌تن با گردآفرید روبرو گشت. سهراب از گردآفرید فریب می‌خورد و گردآفرید با ترفندی از رزم با سهراب می‌گریزد و سپس عشقی میان آن‌ها رخ می‌نماید و بی‌گمان «لطف غم‌آلودی در ماجرای خونین سهراب می‌نهد، در وسط میدان جنگ، در میان کشتار و خون، ناگهان برق لبخند گردآفرید می‌درخشد و پرتویی بر ظلمت دل‌های کینه‌ور می‌افشاند» (اسلامی ندوشن، ۱۳۷۰: ۳۰). فردوسی در مقام راوی دانای کل در این داستان توانسته‌است همبستگی ساختاری روایت را بنا بر فضای داستان و شخصیت‌ها پیش ببرد، اگر چه در جای‌جای داستان از زاویه دید سوم شخص، زاویه دید ذهنی و درونی و زاویه دید نمایشی و عینی استفاده می‌کند. وقتی گردآفرید در پی فریب سهراب به سپید دژ می‌رسد، سهراب را از باروهای دژ به سخره می‌گیرد، چنانکه خواننده با تک‌گویی نمایشی وی روبه‌رو است و نیز در مقام راوی روی صحنه نمایش، سهراب را مخاطب قرار می‌دهد، چون این روش «به راوی امکان می‌دهد تا از خودش حرف بزند و خودش را غیر مستقیم به خواننده بشناساند یا لو بدهد» (میرصادقی، ۱۳۹۱: ۳۴۰). گردآفرید به سهراب آگاهی می‌دهد که نه تنها تنانگی من با تو غیر ممکن است، بلکه تو در پس این جنگ به دام رستم خواهی افتاد و مشخص نیست که چه به سرت خواهد آمد؛ «گردآفرید به واسطه جسارت، خرد و اندیشه استوار برگرفته از آنیموس (کهن‌الگوی نرینه‌اش) سهراب را از سرانجام شوم این نبرد آگاه می‌کند، اما عقده قدرت‌خواهی و برتری‌جویی بیش از حد سهراب مانع از دریافت و درک این سخنان می‌شود» (علی‌بیگی و رمضانی، ۱۴۰۰: ۱۹۸).

پیرنگ داستان شخصیتی نمادین را معرفی می‌کند؛ «فرد نمادین کسی است که حاصل جمع اعمال و گفتارش، خواننده را به چیزی بیشتر از خودش راهنمایی کند» (میرصادقی، ۱۳۹۴: ۱۵۰) و گردآفرید در پس زیبایی، خرد و دلآوری، نماد غرور ملی و برتری‌جویی ایرانیان است، او می‌توانست سهراب را با خود به سپیددژ ببرد و در دلدادگی با او هم‌ساز

واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۰۵

شود، اما ترجیح می‌دهد، سرنوشت سهراب را به رستم و سپاه ایران واگذارد تا آن گونه که شایسته یک جنگاور ایرانی است، عمل کند. «در دوران پهلوانی شاهنامه، گردآفرید نخستین زنی است که پای به میدان جنگ می‌نهد، حتی نامی را هم که بر او نهاده‌اند، پرمعنی است و حکایت از دلیری دارد» (اسلامی ندوشن، ۱۳۷۰: ۳۰)؛ بنابر این، گردآفرید چون نسیمی دلنواز سر راه سهراب قرار می‌گیرد تا چون دلبری فرشته‌خوی، زنهاری بر سهراب سبکسر باشد که دل در گرو فتح ایران دارد. این نسیم نمادی از طوفانی در راه است، گردآفرید شخصیت اصلی و محوری داستان است که خواسته سهراب را برای هم‌آوردی پذیرفته و بازو در بازوی او می‌جنگند، اما برتری شخصیت گردآفرید زمانی نمایان می‌شود که با بهره‌گیری از خرد، نه در میدان جنگ بلکه با آگاهی از چنگال او می‌گریزد؛ گردآفرید پیروز این رزم است و نه تنها دژ و خودش را از این کارزار رهایی می‌بخشد، بلکه به سهراب هشدار می‌دهد که از جنگ با رستم دست بردارد، چنانکه می‌گوید:

نباشی بس ایمن به بازوی خویش      خورد گاو نادان ز پهلوی خویش

(فردوسی، ۱۳۹۸: ج. ۱ / ۲۷۱، بیت: ۲۵۲)

## ۲.۲ کاوش روان‌محور یا سطح روان‌شناختی داستان‌ها

داده‌های بخش کاوش روایت‌محور در بخش کاوش روان‌محور با نگرش «تحلیل رفتار متقابل» بررسی شده‌است، چنانکه شخصیت‌ها بر اساس سه نوع «حالت من (والد، بالغ و کودک)» که بخش جدایی‌ناپذیر یا جلوه اندام‌های روانی هستند و با گذاره‌های روان برونی، روان جدید و روان قدیمی شناخته می‌شوند و نیز ویژگی‌های برتر این اندام‌ها در تحلیل بازی‌های تقابلی هر داستان واکاوی شده‌اند و این ویژگی‌ها بر این پایه هستند: ۱. قدرت اجرایی که الگوهای رفتاری تکرار شونده (بازی‌ها) را مشخص می‌کند، ۲. سازش‌پذیری که پیش‌نویس‌های زندگی و طرح‌واره‌های ذهنی شخصیت‌ها را نمایش می‌دهد، ۳. جریان‌زیستی که کنش‌ها و پاسخ‌های بازیگران بازی را تحلیل می‌کند و ۴. نیروی ذهنی که نتیجه بازی‌های شکل گرفته را توجیه می‌کند.

### ۱.۲.۲ تحلیل سطح روان‌شناختی رویارویی «تهمینه و تهمتن»

بنابر نسخه مورد مطالعه که از نسخه‌های معتبر شاهنامه است، فقط از پیشنهاد همدلی تهمینه به رستم و تنانگی آن‌ها گزارش می‌دهد و سخنی از خواستگاری و میثاق ازدواج نیست، اگر

چه بر اساس نسخه‌های نقالی، رستم پس از درخواست تهمینه از موبدی می‌خواهد که به خواستگاری تهمینه برود و شاه سمنگان هم دخترش را با رضای دل به رستم تقدیم می‌کند، اما خالقی مطلق در راستی آزمایی این بیت‌ها تردید داشته و آن‌ها را از فردوسی نمی‌داند، چنانکه در تبیین این ابهام و تردید چنین آمده است: «زن و مرد همپایه - که هر دو به طبقه جنگاوران تعلق داشتند - آزادانه و پنهانی با یکدیگر پیوند می‌بستند، در این زناشویی - که به شیوه پهلوانی است، - نیازی به دخالت پدر دختر و برگزاری مراسم دینی نبوده است» (کیا، ۱۳۷۱: ۷۸). آنچه روشن است، زنان شاهنامه برای ازدواج پیرو مناسک کهن و خواستگاری بودند و در بیشتر موارد همواره پدر بود که فرد مناسب را برای دختر انتخاب می‌کرد، اما رخدادی که برای تهمینه و تهمتن رخ داد، درخواست ازدواج نیست، بلکه رستم از نظر تهمینه تنها ابزار زایش یک پسر با ویژگی‌های تهمتن است: «او رستم را دوست دارد، چون در او ویژگی‌هایی می‌بیند که دوست دارد در پسرش نمود یابد، او به شوهری چون رستم نمی‌اندیشد، بلکه بیشتر به پسری که دوست دارد، فکر می‌کند» (خالقی مطلق، ۱۹۷۱: ۶۸).

رفتار و اندیشه‌های تهمینه را در رویارویی تهمینه و تهمتن باید برای دریافت بازی در حال جریان پیگیری کرد، این بازی در تقسیم‌بندی بازی‌های ازدواج و حتی بازی‌های جنسی قرار نمی‌گیرد، بلکه در دسته‌بندی «بازی‌های خوب» با عنوان فرعی «شوالیه» جای دارد. رفتاردرمانگر همواره با کسانی که گرفتار بازی‌های بد هستند، روبه‌رو است؛ یعنی تبادل‌هایی با هدف‌های پنهانی که همگی دست‌مایه فرآیند «سوءاستفاده» هستند، پس جست‌وجوی بازی‌های خوب در اتاق مشاوره کار آسانی نیست، بازی خوب آن است که «مزایای اجتماعی‌اش از پیچیدگی‌های انگیزش‌هایش بیشتر باشد - به‌خصوص اگر بازیگر بدون بیهودگی و بداندیشی با آن انگیزش‌ها به توافق رسیده باشد. بازی «خوب» هم به نفع حال بازیگران دیگر است و هم به روشن شدن ماهیت «طرف» کمک می‌کند» (Berne, 1989: 440). بازیگران در بازی «شوالیه» تحت فشار جنسی نیستند، تز (Thesis) بازی این گونه است: «مردان جوانی که ازدواج موفق یا روابط خوب دیگری دارند و یا عاقل مردانی که با وقار تسلیم زندگی زناشویی شده‌اند یا اصلاً زندگی مجردی داشته‌اند» (ibid: 441) بنابراین تز بازی، کنشگر که ارسال‌کننده محرک است، نظری سوء یا ریاکارانه ندارد، بلکه صفات برجسته فردی برایش جذاب است که خود را در تقابل با او می‌بیند؛ بنابراین این، در پی فرصتی است تا صفات‌های برجسته خود را به رخ او بکشد، بدون این که به وضعیت و مقام زندگی داخلی او تجاوز کرده باشد و یا وضعیت اجتماعی خود را به خطر بیندازد.

کنشگر در داستان پیش‌رو برخلاف تز اصلی این بازی نه تنها مرد نیست، بلکه دختری باکره و شاهزاده‌ای خوب‌روی است، چنانکه «تهمینه به‌لحاظ زیبایی و جذابیت به ماه و خورشید تشبیه شده‌است و به‌لحاظ زیبایی و لطافت همانند الهه و پری توصیف شده که هیچ عنصر مادی و خاکی در وجود او دخالت ندارد» (رویانی، ۱۳۹۴: ۱۳۱)؛ شخصیتی که به‌تمامی یک اسطوره با باورهای اسطوره‌ای است، او فرزندآوری را در تنانگی با رستم امتیازی اجتماعی برای خود می‌داند؛ «ثبات شخصیتی و رفتاری، برخورداری از حمایت پدر به عنوان قدرت اول سرزمین سمندگان و داشتن فلسفه‌ای قوی برای زندگی که همان پرورش و تداوم نژاد پهلوانی است، بیانگر تأمین نیاز ایمنی این شخصیت است» (زارعی و همکاران، ۱۴۰۰: ۴۵).

پاسخگر فردی ارجمند و ملاحظه‌گر در آنتی‌تز (Antithesis)<sup>۱۱</sup> این بازی است که بازی را به نتیجه مطلوب کنشگر می‌رساند؛ «رستم اندیشید که پیوند با آن دختر زیبا و فریبا و خردمند که عهد نموده اسبش را به وی بازگرداند، امری نیک است» (خالقی مطلق، ۱۹۷۱: ۶۶). تهمینه در این بازی تحت تأثیر «رانه» (Driver) یا پیش‌برنده «انجام‌بده» است، این رانه<sup>۱۲</sup> با قدرت پیش‌نویس «تا»<sup>۱۳</sup> در «حالت من کودک»، انگیزشی قوی برای ارسال محرکی به سوی رستم است، این محرک نه تنها از سوی رستم پس زده نمی‌شود، چنانکه در آنتی‌تز بازی گفته شد، با میل به لذت و شیرینی از سوی رستم پذیرفته می‌شود. پیش‌نویس «تا» در ناخودآگاه تهمینه به او القاء می‌کند که در مقام یک زن، «تا» فرزندی نداشته‌باشد، بن‌مایه مادر که در نهادینه ناخودآگاهی او نشانی از آفرینش است، رخ نمی‌دهد؛ «مادرسالاری تا هزاره دوم قبل از میلاد همچنان اساس سلسله‌مراتب اجتماعی بوده‌است و زن به عنوان عامل خویشاوندی، زنجیر اتصال خانواده، ناقل خون قبیله به خالص‌ترین شکل خود به شمار می‌رفته‌است» (Ghirshman, 1951:11). هم‌چنین کهن‌الگوی «توت‌میس»<sup>۱۴</sup> را هم می‌توان به‌صورت پیش‌نویسی نمادین برای تهمینه در نظر گرفت، چون توت‌میس کهن‌ترین نمود از دین در جوامع بشری است، هر «کلان»<sup>۱۵</sup> برای خود توتمی داشتند که بیشتر از حیوانات انتخاب می‌شد و تمام وابسته‌های آن را مقدس و محترم می‌شمردند و آن را تقدیس می‌کردند، پیوستگان به یک توتم، همه با هم منسوب به‌شمار آمده و توتم ن در حقیقت، شانه قومی و علامت قبیله‌گی و همبستگی شمرده می‌شد. این عقیده هنوز در باور برخی اقلیم‌های قبیله‌ای وجود دارد و «هر جا که این طریقه متداول است، شامل قاعده‌ای است که به موجب آن، وابستگان به یک توتم مشترک از داشتن روابط جنسی با یکدیگر منع

شده‌اند» (Freud: 1913, 21). این برون‌همسری در اسطوره‌های شاهنامه همواره مورد توجه بوده و گاهی شاهان و قهرمانان به منظور جفت‌جویی به سفرهای طولانی می‌رفتند؛ «آنچه در کیش توتم بیشتر اهمیت دارد، ارتباط آن با پیوندهای برون‌خانواده‌ای است» (واحد دوست، ۱۳۹۹: ۴۲۶).

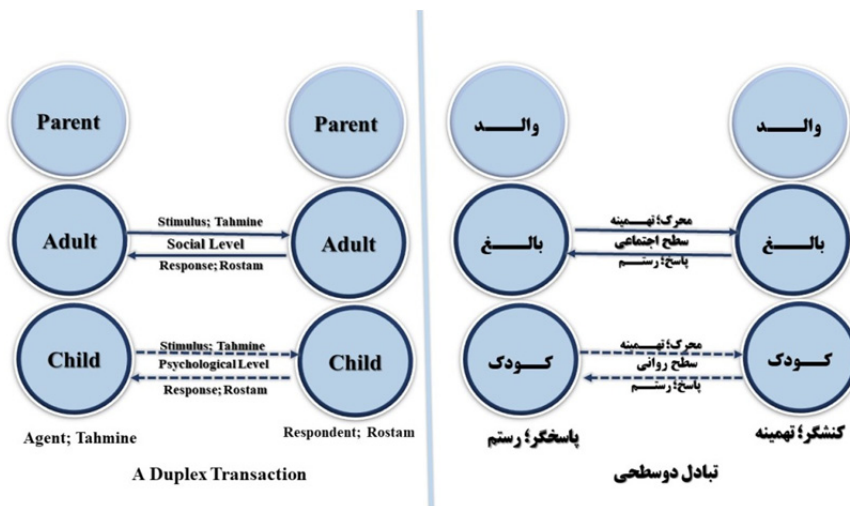
رسیدن به «خودمختاری» (Autonomous) از دیدگاه «TA»؛ یعنی تعیین سرنوشت خود و به دست گرفتن مسئولیت احساسات و کنش‌های شخصی با دورریختن الگوهای نامناسب پیش‌نویسی، هدف درمان است. خودمختاری در تهمینه حتی اگر گرفتار پیش‌نویس «تا» باشد و بازدارنده‌هایی او را به سمت «کامل‌باش» ترغیب کنند، پایدار است و او را در تله‌ طرحواره‌های ناسازنیانداخته است. او با اجازه (Permission)<sup>۱۶</sup> «خودت را در نظر بگیر و به نیازها و خواسته‌های خود توجه کن»، با ذهنیتی سالم به ملاقات رستم می‌رود؛ «ذهنیت‌های سالم شامل بزرگسال سالم و ذهنیت کودک شاد است. افراد ارزیابی واقع‌بینانه‌ای با این ذهنیت از خود و از زندگی‌شان دارند و به تعهدات خود عمل می‌کنند» (Arntz & Jacob, 2013: 74). افرادی که آزادی مشاهده‌گرانه‌ای به کودک درون می‌دهند، بر اساس رفتارشناسی بیولوژیکی، «جست‌وجوگر» نامیده می‌شوند، این افراد «به شدت کنج‌کاو و فوق‌العاده خلاق، بی‌قرار، پرانرژی، خودجوش و اغلب تابع امیال آنی هستند؛ جست‌جوگران تمایل دارند، برای رسیدن به خواسته‌هایشان خطر کنند» (Fisher, 2009: 85)؛ بنابراین، تهمینه محرکی را در رویارویی با رستم در «تبادلی دوسطحی» با «حالت من کودک» به رستم ارسال می‌کند که پاسخی «کودکانه» دارد؛ حالت نفسانی من کودک تهمینه و تهمتن در هنگام بازی، کودک طبیعی است، کودکی که «مستقل از فشارهای والدین» رفتار می‌کند، نه خود را با انتظارات والدین سازگار می‌کند، نه علیه آن‌ها شورش می‌کند، بلکه به‌سادگی چنانکه دوست دارد، رفتار می‌کند» (Stewart & Joines, 2012: 58)، چون خواست دو طرف بازی، در بازی به دست می‌آید و «بازی خوب شوالیه» به نتیجه (Pay-off) می‌رسد (جدول ۱- شکل ۱).

واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۰۹

جدول ۱. واکاوی جزئی بازی شوالیه «تهمینه و تهمتن»

واکاوی جزئی		بازی: از سری بازی های خوب (شوالیه)	
هدف	فرزند آوری در نتیجه تنانگی عاشقانه		
نقش‌ها	تهمینه: زن خردمند زیبای ایرانی (اهل سمنگان مرز ایران و توران) رستم (تهمتن): پهلوان مورد ستایش (پهلوانی ایرانی)		
نمونه عالی اجتماعی	بالغ = تهمینه: من می‌توانم یک فرزند پسر به تو بدهم.		
	بالغ = رستم: من می‌توانم از تو پسری داشته باشم.		
نمونه عالی روانی	کودک = تهمینه: بین چه زیبا و خردمند هستم		
	کودک = رستم: تو زیبا و خردمند هستی		
امتیازها	روان درونی		ارتباط تنانهای عاشقانه
	روان برونی		گمانه داشتن پسری دلاور چون پدر و خردمند چون مادر
	اجتماعی درونی		شوالیه
	زیستی	نوازش مشترک	
	وجودی	رابطه‌ای آزاد و عاشقانه	

(برن، ۱۹۸۹، ترجمه نصیح، ۱۳۹۸، ص. ۴۴۳)



شکل ۱. نمودار ساختاری تبادل دوسطحی در بازی: شوالیه «تهمینه - تهمتن»

## ۲.۲.۲ تحلیل سطح روان‌شناختی داستان رزم «گردآفرید و سهراب»

نقش‌ها وضعیت تحلیل ساخت را مشخص می‌کنند؛ یعنی «حالتِ من»، نقش فرد در بازی نیست، بلکه افراد در بازی، «حالتِ من» مورد نیازشان را بروز می‌دهند؛ بنابراین این، چنانکه می‌توان در گفت‌وگو و وقت‌گذرانی‌ها از یک «حالتِ من» به «حالتِ من» دیگری جای‌گیری کرد، در بازی نیز کنشگر یا پاسخگر می‌توانند «حالتِ من» درگیر بازی را بنا بر موقعیت اکنون و اینجا تغییر دهند یا حتی در پی تقابلی از یک بازی به بازی دیگری بروند که به بروز «حالتِ من» دیگری نیاز دارد. ارسطو (متون قدیمی تا ۱۸۰۰م) نیز چنین برداشتی از پیرنگ روایت حماسی دارد؛

پیرنگ امری واحد نیست، حتی در صورت ارجاع به شخصیتی واحد، چون رویدادهای بی‌شماری بر زندگی آن شخص سایه افکنده‌اند و قابل تقلیل به شاکله‌ای واحد نیستند؛ بنابراین این، از کنش‌های متعدد موجود در یک شخصیت نمی‌توان کنشی واحد استخراج کرد (ترجمه شیرمرز، ۱۳۹۹: ۶۷).

چنانکه در بازی‌های رزم گردآفرید و سهراب، با دو بازی از سری «بازی‌های تبهکاری» (Underworld Games) مواجه هستیم، نام این بازی‌ها با رزمی که از دل اسطوره برآمده است، هم‌خوانی ندارد، چون روابط انسان‌های مدرن، الگوی نام‌گذاری بازی‌هاست. گردآفرید پس از اسارت هجیر با «حالتِ منِ والد» نیاز جامعه را به قهرمان پاسخ می‌دهد و با رویکردی قهرمانانه که کارکردی بنیادی در روند یک حماسه است، پای به میدان می‌گذارد. «پایداری حماسه و هستی‌بخشی به قهرمان یا قهرمانان، نیازی سرشتین در جامعه‌ای است که مزه شکست‌ها، ناملایمات، تحمیل قدرت‌های بیگانه و ... را چشیده، کم‌بینی و عقده‌حقارت آن‌ها را آزرده و احساساتشان را جریحه‌دار کرده است» (واحد دوست، ۱۳۹۹: ۲۱۹). این پیش‌نویس کهن‌الگویی، والدی درون‌اندازی شده را به میدان جنگ می‌فرستد؛ «والد امانت‌دار ارزش‌ها و سنت‌هاست، همین‌طور در بقای کودک و تمدن‌ها حائز اهمیت می‌باشد» (Steiner, 1990: 52). گردآفرید و مردمش با اسارات هجیر دچار سرشکستی جمعی شده‌اند و برای رهایی از این حالت روانی تحقیرشده جمعی، والد گردآفرید با قدرت اجرایی پیش‌نویس «همیشه یک قهرمان لازم است» و ذهنیت<sup>[۱۰]</sup> «کمال‌گرایی بیش‌کنترل‌گر» که «تمرکز روی کامل بودن برای کسب کنترل و ممانعت از بدبختی و انتقاد دیگران» (Arntz & Jacob, 2013: 90) دارد، وارد میدان نبرد می‌شود.

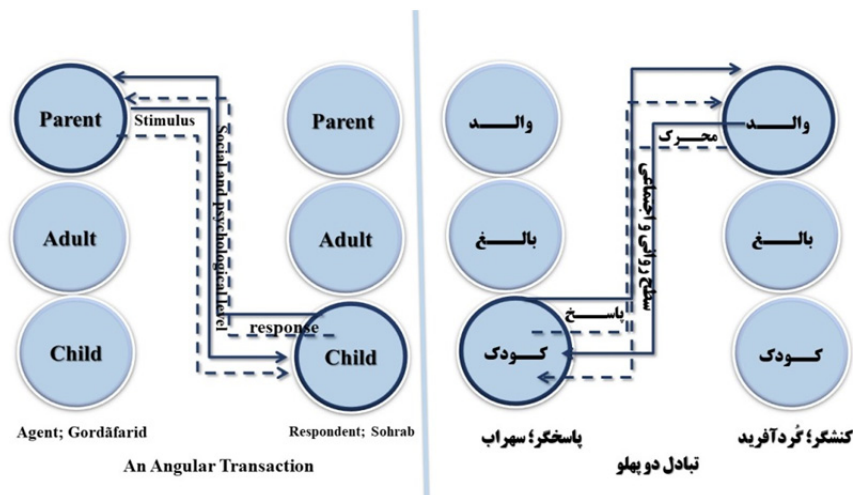
## واکاوی رفتارهای تقابلی تهمن و تهمنه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۱۱

حضور پهلوانی دیگر از سپیددژ به مثابه محرکی از سوی کنشگر است؛ بنابراین، سهراب در مقام پاسخگر باید واکنشی درخور تحت یک «حالت من» داشته باشد، سهراب فرزند تهمنه است و نظر به آنچه در باره مادر والد گفته شد، رانه «کامل باش» پیامی پنهانی در پیش نویس او انگاره کرده است. طرحواره پیش برنده سهراب در مقابل محرک، با ذهنیت «خود بزرگ منشی» برانگیزاننده سهراب برای پاسخی دندان شکن در مبارزه است، چنانکه «اقدام به رفتارهای رقابتی، خودبزرگ بینانه، تحقیر و آزار دیگران و موقعیت طلبی در راستای به دست آوردن و حفظ آنچه خواستار آن» (Armtz & Jacob: 2013: 89) است، سهراب را مقابل گردآفرید قرار می دهد و در نبردی جانانه که حاصل طرحواره های ناساز گردآفرید و سهراب است، بازی «دزد و پلیس» (Cops and Robbers) شکل می گیرد. تز این بازی فرار و گریز و گاهی درگیری است و جالب است که «نمونه کلاسیک دوران کودکی این بازی، «دزد و پلیس» نیست، بلکه «قایم باشک» است و جذبه و اوج بازی زمانی است که چشم گذار بچه هیجان زده را پیدا می کند» (Berne, 1989: 401). اوج هیجان در این بازی جایی است که کلاه خود از سر گردآفرید برداشته می شود و سهراب به هویت دخترانه او پی می برد، چنانکه همبازی از پناه گاه خود خارج شده و دستش رو شده است. حالا وقت آن است که در آنتی تز، بازنده در پی فرار باشد (جدول ۲- شکل ۲).

جدول ۲. واکاوی جزئی بازی نخست: دزد و پلیس، «گردآفرید و سهراب»

واکاوی جزئی		بازی نخست: از سری بازی های تبهکاری (دزد و پلیس)
هدف	پروزی یک سمت رزم	
نقش ها	گردآفرید: دختر گسسته فرماندار دژ (پشتیبان)	نمونه عالی اجتماعی
	سهراب: پهلوان تورانی (مهاجم)	
نمونه عالی روانی	والد = گردآفرید: نیاز جامعه به قهرمان کودک = سهراب: می توانم به تنهایی همه را حریف باشم.	«والد- کودک»
	والد = گردآفرید: مبارزه برای نمایش پهلوانی کودک = سهراب: هیچ پهلوانی حریف من نیست	
امتیازها	گردآفرید: تلافی جویی از به اسارت بردن هجر سهراب: نمایش توانمندی در مقابل همه پهلوانان	روان درونی
	گردآفرید: پاسداری از سپید دژ که سدی است برای رسیدن به ایران سهراب: غلبه بر دژی که سر راه رسیدن به سپاه ایران است	روان برونی
	نبرد و در صورت نیاز نقیب و گویز	اجتماعی درونی
	نمایش پهلوانی برای هر دوسوی رزم	زیستی
	دریافت نوازش از سوی مردم و سپاهیان	وجودی

(برن، ۱۹۸۹، ترجمه فصیح، ۱۳۹۸، ص. ۴۰۳)



شکل ۲. نمودار ساختاری تبادل دوپهلوی در بازی: دزد و پلیس «گردآفرید - سهراب»

بازیگر بازی «دزد و پلیس» می‌تواند تغییر نقش دهد؛ یعنی «میل بالغ برای پیروزی تحت‌الشعاع نیاز کودک به باخت فرار می‌گیرد» (همان: ۴۰۱). گردآفرید امکانی جز طرحی جدید برای بازی تازه‌ای که بتواند او را از منحصه نجات دهد، ندارد؛ بنابراین، به بازی «چطور از اینجا در برویم؟» (How Do You Get Out of Here?) روی می‌آورد و دنبال سازش و همکاری با سهراب است. «بالغ» آگاه گردآفرید در این حالت در پی کنش لازم و رسیدن به بزنگاه فرار بروز می‌کند و گردآفرید آگاهانه محرک بازی بعدی را با اجرای نوازشی<sup>۱۷</sup> چاپلوسانه به سوی سهراب پرتاب می‌کند. در بازشکافی طرحواره سهراب گفتیم که ذهنیت ناساز «خودبزرگ‌منشی» در اجرای تصمیم‌های زندگی او را راهبری می‌کند؛ یعنی «این افراد معمولاً به طور کامل خودشیفته هستند، آن‌ها خود را برتر از دیگران می‌دانند و انتظار دارند به گونه‌ای ویژه با آن‌ها رفتار شود» (Arntz & Jacob: 2013: 89). بنابراین، سهراب در دام فریب گردآفرید گرفتار می‌شود و گردآفرید که در پی اسارت هنجیر به میدان نبرد رفته و پاسخی قهرمانانه به شکستی سنگین داده، گرفتار «بینش قهرمانی» است و این بینش «هم‌گرایشی اشرافی است تا برتری و امتیاز خود را پاس دارد و ادامه دهد و هم‌گرایشی مردمی است تا خود را در پناه قدرتی از نابودی و ستم و غضب و غارت و سرگردانی و آواراگی برهاند» (واحد دوست، ۱۳۹۹: ۲۲۱). گردآفرید قهرمانی کاردان با اعتماد به نفس و جسور است و خوب می‌داند که هم‌اورد پهلوانی «بگردار شیر» در میدان جنگ نیست و ابزار

### واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۱۳

برتری بر سهراب را این بار در ذکاوت خود می‌جوید؛ پهلوانی هدایتگر که «در حل مسائل با ذکاوت بیشتری عمل می‌کند، کاردانی که تحت تأثیر افزایش تستوسترون، متمرکز، تحلیل‌گر، واقع‌بین و مصمم است» (Fisher, 2009: 145-153) و اندیشه را به جای سلاح ابزار کرده‌است، چنانکه زبان می‌گشاید و می‌گوید: روی و موی من عیان شده‌است و سپاه شاهد نبرد تو با یک زن است؛ بنابراین،

نهبانی بسازیم بهتر بود	خرد داشتن کار مهتر بود!
کنون لشکر و دز به فرمان توست	نباید گه آشتی جنگ جست
دز و گنج و دزبان سراسر تو راست	چُن آبی، برآن‌ساز دل کت هوست!

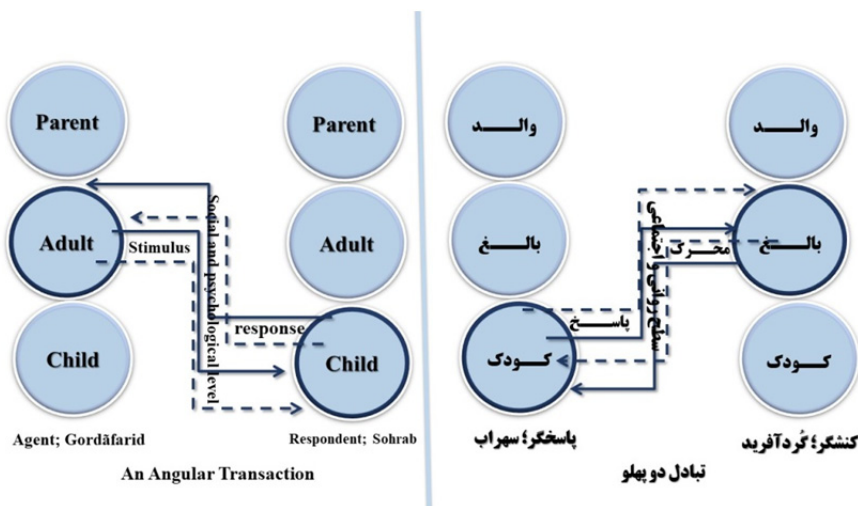
(فردوسی، ۱۳۹۸، ج. ۱/ صص. ۲۶۹ و ۲۷۰)

تفکر عقلانی که کارکرد بالغ است، در «حالت من کودک خودپسند» سهراب جایی ندارد، چون هنوز فرصتی برای تبلور بلوغ جسمی و روانی به او داده نشده‌است، بلکه او نوجوانی بزرگ‌اندام و قوی‌پیکر است و هنوز «به ادراک واضح از حقایق مشهود و ارتباط منطقی با آن» (Steiner, 1990: 157) دست نیافته‌است و مست از نوازش گفتاری گردآفرید از سوئی و بی اعتبار نشدن نزد سپاه به سبب جنگ‌آوری با یک دختر از سوئی دیگر، پاسخ دلخواه محرکِ ارسالی را از سوی گردآفرید اجرایی می‌کند، فریب دلدادگی خورده و وی را تا درهای دژ همراهی می‌کند و ساده‌لوحانه به او فرصت فرار می‌دهد تا نتیجه بازی به دست آید (جدول ۳- شکل ۳).

جدول ۳. واکاوی جزئی بازی دوّم: چطور از اینجا در برم، «گردآفرید و سهراب»

واکاوی جزئی		بازی دوّم: از سری بازی های تپه‌کاری (چطور از اینجا در برم؟)	
فرار از اسارت	هدف		
گردآفرید: دختر گسّتم فرماندار دژ (شکست خورده نبرد)	نقش‌ها		
سهراب: پهلوان تورانی (پیروز نبرد)			
بالغ = گردآفرید؛ نباید اسیر او بشوم کودک = سهراب؛ دلدادگی و خشودگی از پیروزی	«بالغ - کودک»		نمونه عالی اجتماعی
بالغ = گردآفرید؛ پناه بردن به فریب برای فرار از پهلوانی از تورانیان کودک = سهراب؛ دل دادن به پهلوان دختری زیباروا از ایرانیان	«بالغ - کودک»		نمونه عالی روانی
گردآفرید؛ با فریب شکست را به پیروزی بدل می‌کند سهراب؛ تسخیر پهلوان دختری زیباروی ایرانی	روان درونی		امتیازها
گردآفرید؛ اجازه تسخیر خود و دژ را به سهراب ندادن سهراب؛ تسخیر آسمان دژ و دختر فرماندار دژ	روان برونی		
فرار اندیشمندانه	اجتماعی درونی		
ستایش درونی از یکدیگر	زیستی		
ایجاد عاطفه در نهانی هر دوی سوی نبرد	وجودی		

(برن، ۱۹۸۹، ترجمه فصیح، ۱۳۹۸، ص. ۴۰۹)



شکل ۳. نمودار ساختاری تبادل دو پهلو در بازی: چطور از اینجا در برم؟ «گردآفرید - سهراب»

### ۳. نتیجه‌گیری

دستاوردهای زیر در پس پرسش‌های بنیادین پژوهش و آنچه در تحلیل‌های روایت‌محور و روان‌محور بازی‌های تقابلی عاشقانه گفته شد، به دست آمده است:

۱. نگاره دیدار تهمینه و رستم در شاهنامه، نمایشی دلپذیر از روح آزادی و سربلندی زن در بیان خواسته‌های طبیعی خود است؛ تهمینه که آوازه دلآوری‌های رستم را فراوان شنیده، ندیده به او دل می‌سپارد. تهمینه بنابر گزارش فردوسی، خوبی فرشته‌گون دارد که هیچ ناپاکی و ناراستی در او راه ندارد، اگر چه رویداد بین تهمینه و تهمتن درخواستی برای ازدواج نیست، بلکه رستم از نگاه تهمینه، ابزاری مناسب برای نهادینه‌های ذهن اوست که زایش یک پسر با ویژگی‌های تهمتن است. نمایش غرور ملی و برتری جویی ایرانی گردآفرید در پس زیبایی، خرد و دلآوری او در نبرد میان وی و سهراب و فرار از چنگ رزم و عشق سهراب نهفته است. گردآفرید می‌تواند سهراب را با خود به سپیددژ ببرد و در راه دلدادگی با او همساز شود، اما ترجیح می‌دهد، سرنوشت سهراب را به رستم و سپاه ایران واگذارد تا آن گونه که شایسته یک جنگاور ایرانی است، عمل کند.

۲. تهمینه در «تبادلی دوسطحی»، محرکی را با حالت من «کودک» به رستم ارسال می‌کند و پاسخی با حالت من «کودک» دریافت می‌کند. «حالت نفسانی من کودک» تهمینه و تهمتن در هنگام بازی، «کودک طبیعی» است. گردآفرید در بازی نخست، محرک بازی را پس از اسارت هجیر با حالت من «والد» در «تبادلی دوپهلوی» به سهراب ارسال می‌کند، اما محرک بازی دوم، باز هم در «تبادلی دوپهلوی» با حالت «بالغ» در پی کنش لازم و رسیدن به بزنگاه فرار با اجرای نوازشی چاپلوسانه به سوی سهراب پرتاب می‌شود. سهراب در هر دو بازی در مقام پاسخگر، نوجوانی بزرگاندام و قوی‌پیکر است که هنوز فرصتی برای تبلور بلوغ جسمی و روانی نیافته است و تفکر عقلانی که کارکرد بالغ است، در «حالت من کودک خودپسند» سهراب جایی ندارد.

۳. تهمینه کنشگر بازی میان تهمینه و تهمتن است، دختری باکره و شاهزاده‌ای خوب‌روی با باورهای اسطوره‌ای و طرح پیش‌نویس «مادرسالاری» که فرزندآوری از رستم را امتیازی اجتماعی برای خود می‌داند و کهن‌الگوی «توتمیسم» پیش‌نویسی نمادین برای تهمینه است که «برون‌همسری» را اساس «کلان» می‌داند. رستم

پاسخگری با خصوصیات پهلوانی است که پیش‌نویس «قهرمان ارجمند» را در ناخودآگاه خود دارد، پس نه تنها محرک را پس نمی‌زند، بلکه با میل به لذت و شیرینی می‌پذیرد. گردآفرید نیاز جامعه را به قهرمان می‌پذیرد و با رویکردی قهرمانانه که کارکردی بنیادی در روند حماسه دارد، پای به میدان می‌گذارد. وی و مردمش با اسارات هجیر دچار «سرشکستی جمعی» شده‌اند، چنانکه محرک را برای رهایی از این حالت روانی «تحقیرشده جمعی والد» با قدرت اجرایی پیش‌نویس «همیشه یک قهرمان لازم است»، به سوی سهراب پرتاب می‌کند. گردآفرید در بازی دوم، دچار طرح پیش‌نویس «بیش قهرمانی» است، قهرمانی کاردان با اعتماد به نفس و جسور که اگر در میدان جنگ پیروز نباشد، از ذکاوت خود مدد می‌جوید و نیرنگ پیشه می‌کند. سهراب در مقام پاسخگر با طرح پیش‌نویس «کامل باش» که پیامی پنهانی، انگاره پیش‌نویس ناخودآگاه او شده‌است، نبرد را به دنبال واکنشی درخور می‌آغازد و سپس به راحتی اسیر نیرنگ می‌شود.

۴. خودمختاری در تهمینه و رستم حتی اگر گرفتار پیش‌نویس‌های نهادینه هم باشند، پایدار است و آن‌ها را در این رویارویی در تله طحوازه‌های ناساز اسیر نکرده‌است، بلکه بازی را با اجازه «خودت را در نظر بگیر و به نیازها و خواسته‌های خود توجه کن» با ذهنیت کودک سالم که آزادی مشاهده‌گرانه‌ای دارد، پیش می‌برند. ذهنیت «کمال‌گرای بیش‌کنترل‌گر» گردآفرید در نبردی جانانه که حاصل طحوازه‌های ناساز اوست، محرک را برای «پیروزی به هر قیمتی» به سوی سهراب ارسال می‌کند. ذهنیت «خود بزرگ‌منشی»، طحوازه پیش‌برنده سهراب در مقابل محرک است که برانگیزاننده سهراب برای پاسخی داندان‌شکن در مبارزه است و همین طحوازه سهراب را در بازی دوم به شکستی می‌کشاند که حاصل نیرنگ گردآفرید است.

## پی‌نوشت‌ها

1. This article is extracted from the PhD dissertation of Leila Rahmatian, written under Dr Khalil Begzadeh's supervision and Dr Kamran Yazdanbakhsh's advice.

۲. این مقاله برگرفته از رساله دکتری لیلا رحمتیان به راهنمایی دکتر خلیل بیگزاده و مشاوره دکتر کامران یزدان‌بخش می‌باشد.

### واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۱۷

۳. TA مخفف عبارت Transactional Analysis است که همواره به جای گذاره «تحلیل رفتار متقابل» در پژوهش‌های مربوط به این رویکرد درمانی به کار می‌رود

4. Transactional Analysis in Psychotherapy (A Systematic Individual and Social Psychiatry)

5. TA Today: A New Introduction to Transactional Analysis

6. Scripts People Live: A Transactional Analysis of Life Scripts

7. Transactional Analysis: A New and Effective Method of Group Therapy

8. He did lay out the elements of theoretical game analysis: thesis, aim, rules, transactions, paradigm, moves, six types of advantage, and payoff. (Berne, 2011: 8)

۹. اپیزود: (epizod) (اِزُ) [ فر. ] (ا. ) بخشی - گاهی مستقل - از یک مجموعه به هم پیوسته مانند فیلم یا قصه / قسمت، بخش (معین، ۱۳۸۱، ص. ۴۲)

۱۰. تز: توصیف عمومی بازی است که شامل تسلسل رویدادها (در سطح اجتماعی) و اطلاعاتی درباره پیشینه روانی و تکامل تدریجی و اهمیت آن (در سطح روان‌شناسی). (Vide: Berne, 1989: 314).

۱۱. آنتی‌تز: این فرضیه که تسلسل چند رویداد اساس یک بازی را تشکیل می‌دهد، اصل مسلمی نیست، مگر وجود آن ثابت و تأیید شود. این اثبات و اعتبار به وسیله امتناع از بازی یا از طریق حذف «برد» صورت می‌گیرد. به عبارت دیگر، طرف مقابل از بازی خودداری می‌کند. آن‌گاه «طرف» طبعاً تلاش‌های شدیدتری برای ادامه ابازی از خود نشان می‌دهد، در صورت خودداری سرسختانه از بازی، «طرف» دچار «نومیدی» (despair) می‌شود که از بعضی جهات شبیه افسردگی (depression) است، ولی در واقع با هم متفاوت هستند (Vide: Berne, 1989: 315).

۱۲. رانه‌ها یا پیشبرنده‌ها پیام‌های «انجام بده یا بکن» برای خشنود کردن والدین است که کودک از والدین و مراقبت‌کننده‌هایش دریافت می‌کند، چنانکه پوشاننده‌ای بر مهارهای آسیب‌زا می‌باشند، ولی ابداً جنبه‌ای سالم ندارند و نوازش‌های مشروط درونی یا بیرونی حاصله به واسطه از کار افتادن رانه‌ها بی‌اثر می‌گردند و مهارها با شدتی ویرانگر، بودن فرد را تهدید خواهند کرد. رانه‌ها عبارتند از کامل باش، دیگران را راضی نگه‌دار، قوی باش، سختش کن، عجله کن (نک: بابایی‌زاد و سجادی نسب، ۱۴۰۱: ۳۶).

۱۳. اریک برن در تحلیل روندهای پیشنویسی به شش گونه درگیری فرد اشاره می‌کند که عبارتند از: پیش‌نویس «تا»، پیش‌نویس «بعد از»، پیش‌نویس «هرگز»، پیش‌نویس «تقریباً» پیش‌نویس «همیشه» و پیش‌نویس «انتهای باز». روندهای پیش‌نویسی گونه‌ای از سبک زندگی را در درون فرد ایجاد می‌کنند که به طور ناخودآگاه او را به سمت پیش‌نویس «بازنده» هدایت می‌کند. پیش‌نویس «تا» در این روند از زندگی فرد نمی‌تواند از زندگی چنانکه باید لذت ببرد و آن را درک کند، مگر این که به آنچه باید برسد (نک: بابایی‌زاد و سجادی نسب، ۱۴۰۱: ۳۶).

۱۴. توتم به نوعی از موجودات و اشیاء، خاصه حیوانات مخصوصی که اعضای کلان آن را مقدس شمرده و یا آن را طبق نظر برخی محققین جد خویش تصور می‌کنند. این موجودات از نوع جانورانی مانند گاو میش، عقاب، طوطی، کانگورو، شاهین، کرم درخت و برخی موارد نباتات مانند بوته‌های چای و گاه به‌ندرت از موجودات بی‌جان طبیعت چون باران و دریا یا کواکب هستند. هر «قوم» و «کلانی» که مثلاً عقاب «توتم» آن‌هاست، تمام اصناف «عقاب» را مقدس و محترم شمرده و آن را تقدیس می‌کنند! همه پیوستگان به یک توتم با هم منسوب به‌شمار آمده و در حقیقت توتم نشانه قومی و علامت قبیله‌گی و همبستگی نیز به‌شمار می‌رود. معروف‌ترین مذهبی که همه جامعه‌شناسان، مستقیم و غیر مستقیم، تحت تأثیر تر جامعه‌شناسان آن هستند، مذهب توتمیسم است (Vide: Levi Straussm 1962: 19-21)

۱۵. از تقسیمات جامعه ابتدایی

۱۶. اجازه‌های مربوط به رانه‌ها به ترتیب عبارتند از آن قدر که لازم است انجام بده، خودت را در نظر بگیر و به نیازها و خواسته‌های خود نیز توجه کن، از نیازها و خواسته‌ها و احساسات خود صحبت کن، انجام بده و از آن لذت ببر، زمان را در دست خود بگیر (بابایی‌زاد و سجادی نسب، ۱۴۰۱: ۳۶)

۱۷. نوازش فرم خاصی از تحریک است که یک فرد به دیگری می‌دهد. تبادل نوازش از مهم‌ترین فعالیت‌هایی است که افراد به آن مشغول می‌شوند، چون نوازش‌ها برای بقای فرد ضروری هستند. نوازش‌ها از یک نوازش فیزیکی ساده تا ستایش یا فقط شناخته شدن متغییر هستند و عطش به نوازش مهم‌ترین نیروی نوازش در افراد است. اریک برن در رویکرد درمانی «TA» به مفاهیم عطش به محرک و نوازشگری رسید (Vide: Steiner, 1990: 59).

## کتاب‌نامه

- ارسطو (متون قدیمی تا ۱۸۰۰م). شاعری (بوطیقا)، ترجمه ر. شیرمرز. (۱۳۹۹)، چاپ دوم. تهران: ققنوس.
- استینر، کلاد (۱۹۹۰). پیش‌نویس‌های زندگی در تحلیل رفتار متقابل، ترجمه علی بابایی‌زاد و آزاده سجادی‌نسب، (۱۳۹۷)، چاپ هفتم، تهران: آویسا.
- آرنتز، آرنود و جاکوب، گیتا (۲۰۱۳). طرحواره درمانی در عمل، ترجمه جواد خلعتبری و همگاران (۱۴۰۲)، چاپ سوم، تهران: ثالث.
- بابایی‌زاد، علی و سجادی‌نسب، آزاده (۱۴۰۱). خودپیری‌گونگی (تحلیل روان‌محور از پشواک خیال‌پردازانه انسان در قصه‌های پریان)، چاپ دوم، تهران: آویسا.
- برن، اریک (۱۹۸۹). تحلیل رفتار متقابل (به همراه متن کامل بازی‌ها)، ترجمه اسماعیل فصیح (۱۳۸۹)، چاپ سیزدهم، تهران: نو.

## واکاوی رفتارهای تقابلی تهمتن و تهمینه و سهراب ... (لیلا رحمتیان و دیگران) ۴۱۹

جونز، ون و استوارت، یان (۱۹۸۷). تحلیل رفتار متقابل (تأملی در روان‌شناسی تجربی)، ترجمه بهمن دادگستر (۱۳۹۹)، چاپ سی و دوم، تهران: دایره

خالقی مطلق، جلال (۱۹۷۱). *زنان در شاهنامه*، ترجمه از آلمانی به انگلیسی بریگیته نوینشواندر. (۲۰۱۲). ترجمه از انگلیسی به فارسی فرهاد اصلانی و معصومه پورتنقی (۱۴۰۲)، چاپ دوم، تهران: نگاه معاصر.

رویانی، وحید (۱۳۹۴). «بررسی تطبیقی شخصیت‌های تهمینه و آرمیس»، *ادبیات تطبیقی (فرهنگستان زبان و ادب فارسی)*، ۶ (۱۱)، ۱۱۷-۱۴۰.

زارعی، فخری؛ موسوی، سیدکاظم؛ محمدی آسیادی، علی (۱۴۰۰). «بررسی نیاز عشق در شخصیت تهمینه و سودابه بر اساس نظریه آبراهام مزلو»، *مطالعات زبان و ادبیات غنایی*، ۱۱ (۳۸)، ۳۹-۵۶. صفری سنجان، سودابه و نامور مطلق، بهمن (۱۴۰۲). «تحلیل روایت «سبزه‌قبا» بر اساس نظریه‌ی «سفر قهرمان» جوزف کمپیل و نظریه‌ی سوق دهنده‌های اریک برن». *پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی*، ۵ (۱۰)، ۲۳۷-۲۷۰.

صالحی مازندرانی، محمدرضا و ساکی، بهمن (۱۳۹۷). «ظرفیت‌های نمایشی داستان رزم سهراب و گردآفرید با تأکید بر عناصر صحنه و دراماتورژی آن»، *پژوهش‌های نثر و نظم فارسی*، ۲ (۵)، ۱۴۵-۱۷۷.

علی‌بیگی سرهالی، وحید و رمضانی، افسانه (۱۴۰۰). «نقد روان‌شناسانه‌ی زنان شاهنامه بر اساس نظریه یونگ (با تکیه بر شخصیت‌های گردآفرید، کتایون و تهمینه)»، *زبان و ادب فارسی دانشگاه تبریز*، ۷۴ (۲۴۴)، ۱۸۶-۲۱۶.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۸). *شاهنامه*. ج ۱، پیرایش: جلال خالقی مطلق، چاپ سوم، تهران: سخن. فروید، زیگموند (۱۹۱۳). *توتم و تابو*. ترجمه محمدعلی خنچی (۱۴۰۰)، چاپ چهارم، تهران: نگاه. فروید، زیگموند (۱۹۲۰). *روان‌شناسی تحلیلی (اید. اگو. سوپراگو)*، با شرح و تفسیری از کالوین اس. هال، ترجمه ابوالحسن گونیلی و هوشنگ تیزابی (۱۴۰۰)، چاپ اول. تهران: جامی (مصدق). فیروزبخت، مهرداد. ۱۳۹۴. اریک برن (بنیان‌گذار تحلیل رفتار متقابل). چاپ سوم. تهران: دانژه. فیشر، هلن (۲۰۰۹). *چرا/او؟ چرا عاشق شخص خاصی می‌شویم*. ترجمه صدیقه فرهادی. (۱۳۹۸)، چاپ اول، تهران: سایلاو.

کیا، خجسته (۱۳۷۱). *سخنان سزاوار زنان در شاهنامه* چاپ اول، تهران: فاخته. گیرشمن، رومن (۱۹۵۱). *ایران از آغاز تا اسلام*، ترجمه محمد معین (۱۳۹۰)، چاپ بیستم، تهران: علمی فرهنگی.

لوی استروس، کلود (۱۹۶۲). *توتمیسم*. ترجمه مسعود راد. (۱۳۹۷)، چاپ چهارم، تهران: توس.

۴۲۰ پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی، سال ۷، شماره ۲، پاییز و زمستان ۱۴۰۴

- مردیها، مرتضی. (۱۴۰۰). «تحول معنایی عقل و عشق در شعر داستانی فارسی و برداشت امروزی» (فردوسی، نظامی، مولوی). پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی. ۳ (۶)، ۳۲۷-۳۵۴.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۱). *زاویۀ دید در داستان*. چاپ اول، تهران: سخن.
- میرصادقی، جمال (۱۳۹۴). *عناصر داستان*، چاپ نهم، تهران: سخن.
- واحددوست، مهوش (۱۳۹۹). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*، چاپ سوم، تهران: سروش.
- ولی‌پور هفشجانی، شهناز و پارسیان، زهره (۱۳۹۹). «بررسی جایگاه اجتماعی سیندخت، رودابه، تهمینه و گردآفرید در شاهنامه فردوسی»، *نقد، تحلیل و زیبایی‌شناسی متون (نقد پارسی)*، ۳ (۶)، ۴۴-۶۲.
- هریس، تامس ای. ۱۹۶۹. *وضعیت آخر (من خوب هستم - شما خوب هستید)*. ترجمه اسماعیل فصیح. ۱۳۹۸. چاپ سی و نهم. تهران: نشر نو.
- یانگ، جفری و کلسکو جنت اس. (۱۹۹۳). *زندگی خود را دوباره بیافریند (برنامه‌ای راهگشا برای پایان‌بخشیدن به رفتارهای منفی و بازیابی رضایت در زندگی)*. ترجمه رضا اکبری (۱۴۰۰)، چاپ اول، تهران: ملیکان.
- یوسفی، هادی (۱۴۰۳)، «مواجهه فردوسی با ترومای فرهنگی؛ از شناخت تا واکنش». پژوهش‌های بین‌رشته‌ای ادبی، ۶ (۱۲)، ۳۷۱-۳۹۷.

- Alibeigi Sarhali, V., and Ramezani, A. (2021). Psychological Critique of Shahnameh Women Based on Jung's Theory (Based on the Characters of Gordafarid, Katayoun and Tahmineh). *Journal of Persian Language and Literature*. 74 (244). 186-216. [In Persian]
- Aristotle. (Early works to 1800). *The Poetics of Aristotle*. Tr; Samuel Henry Butcher. 1<sup>th</sup>ed. University of California: Macmillan.
- Arntz, A., & Jacob, G. (2012). *Schema Therapy in Practice an Introductory Guide to the Schema Mode Approach*. USA: Wiley.
- Babaizad, A., & Sajjadinasab, A. (2022). *Self-deception (a Psycho-oriented Analysis of the Imaginative echo of Humans in Fairy Tales)*. second edition. Avisa. [In Persian].
- Berne, E. (1989). *Transactional Analysis in Psychotherapy (A Systematic Individual and Social Psychiatry)*. Loddon: Souvenir Press.
- Berne, E. (2011). *Games People Play (The Basic Handbook of Transactional Analysis)*. New York: Random House Publishing Group.
- Ferdowsi, A. (2018). *Shahnameh*. B. 1. Ed by Khaleghi Motlagh, D. 3<sup>th</sup> ed. Sokhan. [In Persian]
- Firozbakht, M. 2015. *Eric Berne The Founder of Transactional Analysis*. Danzhe. [In Persian]
- Fisher, H. E. (2009). *Why him? Why her? How to Find and Keep Lasting Love*. 1<sup>th</sup> ed. London: One world
- Freud, S. (1913). *Totem and Taboo, Some Points of Agreement Between the Mental Lives of Savages and Neurotics*. Tr. James Strachey. 1<sup>th</sup> ed. Routledge Taylor & Francis Group.

- Freud, S. (1920). *A General Introduction to Psychoanalysis*. 2<sup>th</sup> ed. New York: Boni and Liveright
- Ghirshman, R. (1951). *L'Iran, des origines à l'Islam*. 1<sup>th</sup> ed. The University of Michigan: Albin Michel
- Harris Thomas A. 1969. *I'm Ok- You're Ok*. 1st ed. New York: Harper & Row Publishers
- Hough, M. (2010). *Counselling Skills and Theory*. 3rd Edition. London: Hodder Education.
- Khaleghi Motlagh, D. (1971). *Women in the Shahnameh*. Ed. by N. Pirnazar. Tr. By B. Neuenchwander (2012). California: Mazda.
- Kia, K. (1992). *Deserving words of women in Shahnameh*. 1<sup>th</sup> ed. Fakhteh. [In Persian]
- Levi Strauss, C. (1962). *Totemism*. 1<sup>th</sup> ed. The University of Michigan: Beacon Press.
- Mardiha, M. (2021- 2022). Semantic transformation of reason and love in Persian poetry (Ferdowsi, Nizami, Mowlavi). *Literary Interdisciplinary Research*, 3 (6), 327- 354. [In Persian]
- Mirsadeghi, J. (2011). *Point of View in the Story*. 1<sup>th</sup> ed. Sokhan. [In Persian]
- Mirsadeghi, J. (2014). *Story elements*. 9<sup>th</sup> ed. Sokhan. [In Persian]
- Royani, V (2014). A comparative study of the characters of Tehmina and Artemis. *Comparative literature (Culture of Persian language and literature)*, 6 (11). 117-140. [In Persian]
- Salehi Mazandarani, M., & Saki, B. (2017). Dramatic Capacities of the story of battle between Sohrab and Gordafarid with an Emphasize on scene elements and its dramaturgy. *Research in Persian prose and Poetry*. 2 (5). 145-177. [In Persian]
- Safari Senegani, S., Namvar motlagh, B. (2023-2024). Analysis of the narration of "Sabzeh ghaba" based on the archetype of "Hero's Journey" by Joseph Campbell and Eric Berne's theory of Tibi Kahler. *Literary Interdisciplinary Research*. 5 (10). 237-270. [In Persian]
- Steiner, C. (1990). *Scripts People Live: A Transactional Analysis of Life Scripts*. 1<sup>th</sup> ed. New York: Grove Press
- Stewart, I., & Joines, V. (2012). *TA Today: A New Introduction to Transactional Analysis*, 2<sup>th</sup> ed. Edinburgh: Life space
- Vaheddost, M. (2020) *The Mythological Infrastructures in Shahname of Ferdowsi*. 3<sup>th</sup> ed. Sorosh. [In Persian]
- Valipoor Hafshejani, S., & Parsian, Z. (2020). Studying the social station Sindokht, Roodabeh, Gordafarid and Tahmineh in Ferdowsi's Shahnameh. *Criticism, analysis and aesthetics of texts (Ghand Parsi)*. 3 (6). 44-62. [In Persian]
- Young, J. E., & Klosko, J. S. (1993). *Reinventing Your Life (The Bestselling Breakthrough Program to End Negative Behaviour and Feel Great)*. 1<sup>th</sup> ed. London: Scribe.
- Yousefi, H. (2024-2025). Ferdowsi's encounter with cultural trauma; from recognition to reaction. *Literary Interdisciplinary Research*. 6 (12). 371-397. [In Persian]
- Zarei, F., Mousavi, K., & Mohammadi Asiabadi, A. (2021). A Review of the Need Love in the Personalities of Tahmineh and Soudabeh based on Abraham Maslow's Theory. *Journal of Studies in Lyrical Language and Literature*. 11 (38). 39-56. [In Persian]