

بررسی بازیهای روانی در داستان رستم و سهراب بر اساس نظریه اریک برن

فاطمه سادات طاهری^{۱*}، فاطمه مانیان^۲

۱- گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

۲- دانش آموخته کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

سال نوزدهم، شماره پنجم، مرداد ۱۴۰۵، شماره پی در پی ۱۲۳، صص ۸۵-۱۰۶

<https://irandoi.ir/doi/10.irandoi.2002/bahareadab.2026.19.8262>

نشریه علمی سبک شناسی نظم و نثر فارسی

(بهار ادب سابق)

چکیده:

زمینه: مقاله حاضر براساس نظریه «بازیهای روانی» اریک برن (۱۹۱۰-۱۹۷۰م)، به تبیین چرایی وقوع تراژدی رستم و سهراب میپردازد. نظریه بازیهای روانی که زیرمجموعه نظریه «تحلیل رفتار متقابل» برن است، تعاملی دولایه‌اند که بدون نظارت «من بالغ»، به‌شکلی مخرب و آسیب‌زا بر برقراری ارتباط با دیگران اثر می‌گذارند. «پیش‌نویس»های زندگی که نقشه راه آگاهانه و ناآگاهانه آدمی برای پیشبرد زندگی، اهداف و روابط انسانند، پدیدآورنده و کنترل‌کننده بازیهای روانی‌اند. اریک‌برن در کتاب بازیهای خود، از ۳۶ بازی با نامهای عامیانه‌ای که بیماران وی در جلسات روان‌درمانی گروهی خود بر آنها نهاده‌اند، نام میبرد. این بازیها، در مخدوش‌کردن روابط انسانی، نقش مؤثری دارند. داستان رستم و سهراب که فراتر از یک تقابل حماسی، بستری برای نمایش الگوی روابط انسانی، نادیده‌نگاری قوه عقل و شهود و درک نادرست انسانها از شرایط موجود است، ازجمله داستانهایی است که میتواند براساس بازیهای روانی بررسی شود.

روش: این پژوهش به شیوه توصیفی-تحلیلی مبتنی بر متن داستان رستم و سهراب فردوسی انجام خواهد شد، نویسندگان می‌کوشند با پاسخ به این پرسشها که شخصیت‌های داستان رستم و سهراب بیشتر به کدام بازیهای روانی متوسل شده‌اند و این بازیها چه اثری بر سرنوشت آنها نهاده است؟، پرکاربردترین بازیهای روانی داستان رستم و سهراب را کشف کنند و تبیین کنند این بازیها در تعیین سرنوشت شخصیت‌های داستان مؤثر بوده‌اند.

یافته‌ها: نگارندگان با بررسی داستان رستم و سهراب بر اساس چارچوب نظری بازیهای روانی اریک‌برن دریافتند از بین بازیهای سی‌وشش‌گانه روانی برن در کتاب بازیهای وی، بازی «ساده‌لوح»، بیش از دیگر بازیها بر روند داستان رستم و سهراب اثر گذاشته است. بازی ساده‌لوح از دو پیش‌نویس «ورزشکار» و «بیفکری» سرچشمه گرفته و بازیگر این بازی، شخصی «تابالع» است که بدون عاقبت‌اندیشی به‌شدت در پی دستیابی به خواسته‌های خویش است. به‌دلیل ماهیت شبکه‌ای‌بودن بازیها، بازیهای مرتبط با آن؛ نظیر بازیهای «یالا تو و او با هم دعوا کنید»، «سراسام»، «فریب»، «یک اردنگی به من زن»، «قهر»، «حالا گیت آوردم» هم در این داستان دیده می‌شوند که از این بین، بازیهای ساده‌لوح، فریب و سراسام بیش از یک‌بار در این داستان انجام شده‌اند.

نتایج: یافته‌های پژوهش حاکی از آن است که بازی «ساده‌لوح» پیرنگ اصلی و محرک تکوین تقدیر شخصیت‌هاست، غلبه پیش‌نویس «ورزشکار» که مسیر پیروزی در زندگی را فقط در زور بازو خلاصه می‌کند، امیال کودکانه سهراب، تندمزاجی و بنیان فکری سست کیکاووس به‌همراه نادیده‌نگاریهای رستم برای شناخت فرزند، این شخصیتها را در گرداب این بازی گرفتار می‌کند که پایان آن مرگ دلخراش فرزند به دست پدر است. خوانش روانکاوانه داستان رستم و سهراب اثبات می‌کند که در این حماسه، حتی قدرتمندترین قهرمانان نیز مغلوب خامی و سست‌اندیشی میشوند. فردوسی در این داستان، با نمایش پیامدهای ویرانگر پیروی از امیال کودکانه و عدم بلوغ فکری، لزوم مسئولیت‌پذیری در قبال اعمال و اندیشه‌ها و خردورزی را می‌آموزد.

تاریخ دریافت: ۲۷ اسفند ۱۴۰۴

تاریخ داوری: ۲۹ فروردین ۱۴۰۵

تاریخ اصلاح: ۱۵ اردیبهشت ۱۴۰۵

تاریخ پذیرش: ۳۱ خرداد ۱۴۰۵

کلمات کلیدی:

اریک برن، بازی‌های روانی، بازی ساده‌لوح، پیش‌نویس‌های زندگی، داستان رستم و سهراب.

* نویسنده مسئول:

Taheri@kashanu.ac.ir

(۹۸ ۲۱)



ORIGINAL RESEARCH ARTICLE

A Study of mental games in the story of Rostam and Sohrab based on Eric Berne's theory

F. Sadat Taheri^{1*}, F. Manian²

1- Department of Persian Language and Literature, Kashan University, Kashan, Iran.

2- Master's degree in Persian Language and Literature, Kashan University, Kashan, Iran.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 18 March 2026

Reviewed: 18 April 2026

Revised: 05 May 2026

Accepted: 21 June 2026

KEYWORDS

Eric Bern, Mental Games, "Stupid" game, Drafts of life, Rostam and Sohrab.

*Corresponding Author

✉ Taheri@kashanu.ac.ir

☎ (+98)

ABSTRACT

BACKGROUND AND OBJECTIVES: Based on Eric Berne's (1910-1970) theory of "mental games", this article explains why the tragedy of Rostam and Sohrab occurred. The theory of mental games, which is a subset of Berne's theory of "reciprocal analysis", is a two-layered interaction that, without the supervision of the "adult ego", has a destructive and damaging effect on establishing relationships with others. The "drafts" of life, which are a person's conscious and unconscious roadmap for advancing life, goals, and human relationships, create and control mental games. In his book of games, Eric Berne mentions 36 games with slang names that his patients have given them in their group psychotherapy sessions. These games play an effective role in distorting human relationships. The story of Rostam and Sohrab, which is more than an epic confrontation, serves as a platform for displaying the patterns of human relationships, the disregard for reason and intuition, and human misunderstanding of existing conditions. It is one of the stories that can be examined based on psychological games.

METHODOLOGY: This research will be conducted in a descriptive-analytical manner based on the text of Ferdowsi's story of Rostam and Sohrab. The authors try to answer the questions of which mental games the characters in the story of Rostam and Sohrab resorted to the most, and what effect did these games have on their fate? Show the most frequently used mental games in the story of Rostam and Sohrab, and explain how these games were effective in determining the fate of the characters in the story.

FINDINGS: By studying the story of Rostam and Sohrab through Eric Berne's theoretical framework of mental games, the authors found that among Berne's thirty-six mental games, the "Stupid" game has had the most significant impact on the story of Rostam and Sohrab than any other game. The Stupid game originated from the two drafts of "athlete" and "thoughtlessness," and the player of this game is an "immature" person who is desperately seeking to achieve his desires without thinking about the consequences. Due to the network nature of games, related games such as "Let's You and Him Fight," "Uproar," "Deception," "Kick me," "Corner," and "Now I've Got You, You Son of a Bitch," are also seen in this story. Of these, the Stupid, deception, and Uproar games are used more than once in this story.

CONCLUSION: The study's findings indicate that the game of "Stupid" serves as the main plot and driving force behind the development of personal destiny. The dominance of the "athlete" draft that summarizes the path to victory in life only in arm strength, Sohrab's childish desires, Kikavus's temper and weak intellectual foundation, along with Rostam's neglect of recognizing his son, traps these characters in the vortex of this game, which ends with the son's heartbreaking death at the hands of his father. A psychoanalytic reading of the story of Rostam and Sohrab proves that in this epic, even the most powerful heroes are defeated by stupidity and weak thinking. In this story, Ferdowsi teaches the importance of taking responsibility for one's actions and thoughts, as well as the value of rationality, by illustrating the devastating consequences of pursuing childish desires and intellectual immaturity.

<https://irandoi.ir/doi/10.irandoi.2002/bahareadab.2026.19.8262>

NUMBER OF REFERENCES	NUMBER OF TABLES	NUMBER OF FIGURES
 22	 0	 1

مقدمه

ادبیات همواره، فصل مشترک تجربیات آدمی بوده و خواهد بود و به واسطه آن آدمیان میتوانند یکدیگر را بازشناسند و گفت‌وگو کنند. (رک. بارگاس‌یوسا، ۱۴۰۳: ۹) به‌همین دلیل از جمله علوم ارتباطی که به درک معنای درونی متون ادبی کمک میکند، علم روانشناسی است؛ از این‌رو بررسی روانکاوانه یک اثر، خواندن همان اثر به‌گونه‌ای دیگر و نوعی ساختارشکنی است تا بتوان از معنای ظاهری به معنای درونی اثر پی برد. (رک. زرین‌کوب، ۱۳۶۱، ج ۱: ۸) نظریه «بازی‌های روانی» اریک برن، یکی از نظریات روانشناسی است که حاصل نظریه «تحلیل رفتار متقابل» برن است. بازی‌ها، نوعی تعامل اجتماعی نیرنگ‌آمیز و آسیب‌زننده‌اند که از روان ناسالم نشأت می‌گیرند و در «پیش‌نویس‌ها» یا نقشه راه زندگی که انسان در سنین کودکی، برای آینده و اهدافش تدوین میکند؛ ریشه دارند. اریک برن ۳۶ نوع بازی روانی را در روابط اجتماعی برمی‌شمارد.

شاهنامه، شخصیت‌های پویایی دارد که در میان راستی و درستی، مرتکب خطا نیز میشوند. (رک. اسلامی-ندوشن، ۱۳۴۸: ۳-۵)؛ تراژدی رستم و سهراب نشان‌دهنده یکی از همین خطاهاست؛ زیرا رستم از روی غفلت به زنی غیرایرانی می‌پیوندد؛ این‌که پیوند با چنین زانی برای پهلوان ایرانی نوعی نقصان است (رک. عقدایی و بهرامی، ۱۳۹۱: ۴۸)؛ همین ازدواج نادرست، رویدادهای دردناک داستان را رقم می‌زند (رک. سرامی، ۱۳۷۳: ۵۰۲)؛ به عبارت دیگر همین ناخالصی و نقصان، سبب ضعف تربیت اخلاقی، عقلانی و تهور و در نتیجه **سرنوشت شوم سهراب** میشود.

به دلیل تنوع و تعدد شخصیت‌های شاهنامه که هنگام تقابل آنها گفت‌وگوهای روانکاوانه رخ میدهد (رک. رضا، ۱۳۵۰: ۷ و ۸)، امکان بررسی تقابل و چرایی وقوع تراژدی‌هایی مثل رستم و سهراب برطبق دیدگاه روانشناسی برن را فراهم میکند.

نگارندگان میکوشند با روش توصیفی-تحلیلی مبتنی بر متن داستان رستم و سهراب و پاسخ به این پرسشها که کدام بازیهای روانی در داستان رستم و سهراب بیشتر نقش دارند؛ منشأ بازی اصلی این داستان چیست و بر مبنای کدام پیش‌نویس‌ها ظهور یافته‌است و در سرنوشت شخصیت‌های داستان چه تأثیری داشته‌است؟ نقش بازی‌های روانی در زندگی و تعیین سرنوشت انسانها را تبیین کنند تا راهکارهایی برای مشارکت‌نکردن در بازیها بیابند. بررسیها نشان میدهد در داستان رستم و سهراب، بازیهای «ساده‌لوح»^۱، «یالآ تو و او باهم دعوا کنید»، «یک اردنگی به من بزن»، «قهر»، «فریب»، «سرسام»، «حالا گيرت آوردم» وجود دارند؛ اما اصیلترین بازی این داستان که بازیهای دیگر بر اساس آن انجام میشوند، «ساده‌لوح» است که مبتنی بر دو پیش‌نویس «بی‌فکری» و «ورزشکار» است. بازیگری که از حالت نفسانی «من بالغ» خود دور شده و فارغ از عاقبت‌اندیشی در پی رسیدن به خواسته‌های کودکانه خویش و تحت تأثیر این دو پیش‌نویس است، در سطوح سه‌گانه این بازی، ایفای نقش میکند.

پیشینه پژوهش

درباره نظریه تحلیل رفتار متقابل که پایه نظریه بازیهای روانی است، پژوهشهای متعددی انجام شده‌است؛ که از مهمترین و متأخرترین آنها میتوان به موارد ذیل اشاره کرد:

^۱ بازی ساده‌لوح در متن ترجمه کتاب *بازیها تحت عنوان «احق»* ترجمه شده است، بنابر رعایت موازین اخلاقی و ادبی و پیشگیری از برداشتهای منفی در باب این کلمه، در این پژوهش نام بازی به «ساده‌لوح» تغییر یافت که این لفظ عیناً مطابق محتوای بازی روانی مذکور است.

رزی‌فام، دهقان و فرضی (۱۳۹۴) در دو مقاله «تحلیل رفتار متقابل جنبه بالغ و والد در شخصیت‌های داستانی مثنوی بر اساس نظریات اریک برن» و «تحلیل رفتار متقابل جنبه کودک در شخصیت‌های داستانی مثنوی بر اساس نظریات اریک برن» سه حالت نفسانی انسان را در شخصیت‌های این داستانها بررسی کرده‌اند؛ گچکوب (۱۳۹۵) نیز پایان‌نامه تحلیل داستان‌های مثنوی معنوی بر اساس نظریه تحلیل رفتار متقابل اریک برن را نوشته است که فقط شخصیت‌های داستانهای مثنوی مولانا را بر اساس سه جنبه نفسانی تحلیل کرده است؛ حسینی‌پور (۱۳۹۸) در پایان‌نامه بررسی و تحلیل رفتار متقابل شخصیتها در حکایات کلیله و دمنه و مرزبان بر اساس نظریه روانشناسی شخصیت / اریک برن شخصیت‌های این دو اثر را بر اساس سه حالت نفسانی بررسی کرده است؛ علاوه بر آن واعظی و زیرک (۱۴۰۰) در مقاله «تحلیل رفتار متقابل در داستان رستم و اسفندیار بر اساس نظریه اریک برن» به تحلیل و بررسی شخصیت‌های این داستان بر اساس سه حالت نفسانی پرداخته‌اند؛ همچنین عمران‌نژاد و همکاران (۱۴۰۱) در مقاله «والد سالاری مسعود غزنوی در تاریخ بیهقی براساس نظریات اریک برن» شخصیت مسعود غزنوی را در قالب حالت نفسانی «والد» میان دو گروه «پدریان و پسران» کاویده‌اند، آنها فقط به بازیهای اشخاص مهم این گروه‌ها پرداخته و همه چیز را از منظر فردیت این اشخاص بررسی کرده‌اند نه بطن و پیش‌نویس و زمینه داستان و شخصیتها؛ همچنین در مقاله «آسیب‌شناسی روانی (آلودگی و طرد) و تحلیل رفتار فردی وزیران دربار غزنوی در تاریخ بیهقی براساس نظریه اریک برن» رفتار درباریان غزنوی را از منظر آسیب‌ساختاری بررسی و آسیب‌شناسی کرده‌اند؛ مهمترین اثری که از منظر تحلیل رفتار متقابل به بررسی شخصیت‌های شاهنامه پرداخته است مقاله هوشنگی و مددیان پاک (۱۴۰۱) با عنوان «بررسی روانکاوانه شخصیت‌های زال، کیکاووس و رستم با رویکرد تحلیل رفتار متقابل» است که رفتار، گفتار، زبان بدن و لحن زال، رستم و کیکاووس در تمامی داستانهایی که این شخصیتها حضور داشتند، بررسی کرده‌اند و افزون‌بر شناخت سه حالت نفسانی این شخصیتها، آنها را شخصیت‌شناسی نیز کرده‌اند؛ همچنین کریمی و همکاران (۱۴۰۲) در مقاله «بررسی روانشناختی شخصیت بهرام گور در داستانهای وزیر خائن و فتنه بر اساس نظریه اریک برن» شخصیت بهرام را از این دیدگاه کاویده‌اند و امیدعلی (۱۴۰۴) در مقاله «نقش بازی‌های روانی در تراژدی سهراب (سهراب در ترازوی رفتار متقابل اریک برن)»، رفتار سهراب را حاصل دو حالت کودک و والد میداند که حالت کودک او، موجب سادگی، شتابزدگی، تصمیمات غیرمنطقی و فریب‌پذیری آشکار سهراب میشود و حالت والد وی در رفتارهای تحقیرآمیز، خودبینی افراطی و تمایل به ایجاد خشونت بازتاب یافته است. بی‌بهره‌گی وی از حالت بالغ موجب تشدید تنشهای درونی سهراب، اختلال تعادل روانی و کنشهای نامناسب و درپایان مرگ وی شده است؛ اما چنانکه مشخص است پژوهشی مستقل درباره بازی‌های روانی شخصیت‌های داستان رستم و سهراب براساس نظریه بازیهای اریک برن و بر مبنای پیشنویسهای زندگی شخصیت‌های آن انجام نشده که باتوجه به اهمیت بازیهای روانی و همچنین جایگاه داستان رستم و سهراب، بررسی این موضوع در این داستان، مهم به نظر می‌رسد.

مبانی نظری

قبل از بررسی بازیهای روانی موجود در داستان رستم و سهراب لازم است نظریه بازیهای روانی اریک برن^۱ (م. ۱۹۷۰) تبیین شود.

^۱ . Eric Berne

اریک برن و نظریه تحلیل رفتار متقابل

اریک برن، روانپزشک کانادایی اولین بار در جلسات روان درمانی گروهی، نظریه تحلیل رفتار متقابل را مطرح کرد. برن کوشید میان روابط اجتماعی مراجعینش و آدمهای دیگر به ساختار نفسانی و درونی انسان پی ببرد و روابط اجتماعی را تحلیل کند و در نهایت به این پرسش اساسی پاسخ دهد که تعامل انسانها با یکدیگر، چگونه به خدشه دار شدن و قطع رابطه ایشان و بدحالی آنها منجر می شود؛ پس از آن بود که او به دلیل اصلی آن یعنی «بازیهای روانی» پی بُرد و با آموزش بازیها و شیوه های پیشگیری از فریب خوردن کمک کرد تا انسانها از این طریق بتوانند روابط خود را بهبود بخشند و نیازهای اجتماعی شان را برطرف کنند. (رک. استینر، ۱۴۰۰: ۲۹-۳۹)

حالات نفسانی

حالات نفسانی که سرمنشاء رفتارها و خلیات متفاوت اشخاص اند، در خلال روابط اجتماعی انسانها آشکار میشوند؛ بنابراین شناخت رفتارها و تعاملات متقابل انسانی، مبحثی تعیین کننده برای آشنایی با روان انسان و حالات نفسانی است. اریک برن در این زمینه، نظریه ای با نام «تحلیل رفتار متقابل»^۱ را در قرن بیستم پایه گذاری کرد. طبق نظریه «تحلیل رفتار متقابل»، انسان سه حالت نفسانی «من بالغ»، «من کودک» و «من والد» دارد. این حالات که در همه افراد مشترک اند، کنترل کننده و سرچشمه خصوصیات و خلیات تمام انسانها هستند. چگونگی شکل گیری محتویات این سه حالت به تجربیات جهان کودکی و آموزشها، رفتارها و ارزش گذاریهای والدین بازمیگردد. (رک. هریس، ۱۳۸۲: ۲۸-۳۵)

تمایلات و نیازهای طبیعی ناشی از احساسات اصیل و اولیه کودک خردسال، حالت نفسانی «من کودک» را تشکیل میدهند. تمامی عقاید، ارزشها، قوانین و بایدها و نبایدهایی که کودک از والدین می آموزد و در درون خود حفظ میکند و در زندگی، آنها را به کار میبندد، «من والد» را شکل میدهند. (رک. همان: ۲۹-۴۸) «من بالغ» در زمان طفولیت بر اساس تجربیات محدود و مبتنی بر منطق کودکانه ساخته میشود و در دوران بزرگسالی با افزایش تجربیات، رشد تفکر عقلانی و قوای تجزیه و تحلیل «بالغ» رشد میکند، علاوه بر اطلاعات و خرد اکتسابی، شهود نیز که نوعی آگاهی و دانش غیرقابل اندازه گیری است بخشی از «بالغ» است. (رک. استینر، ۱۴۰۰: ۱۵۱)

نظریه «حالات من» با توجه به تغییرات و تفاوت های رفتاری هر انسان، پدید آمد. حالات «من» از طریق رفتار، صورت ظاهر، کلمات و اشارات شخص هویدا میشود. این حالات روانی، واقعیت و بخشی از وجود آدمی اند که در عین ارتباط با یکدیگر، مستقل عمل میکنند. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۱۹) هر رفتار، گفتار، کنش و واکنش، بازتاب یکی از «من» های درونی انسان است؛ پس، از طریق کارکرد حالت نفسانی می توان روابط اجتماعی سالم و ناسالم حاصل از آسیبهای ساختاری را تحلیل کرد.

آسیب شناسی ساختاری

گاه ارتباط بیش از اندازه میان حالات، منجر به آسیب ساختاری میشود. آسیبهای ساختاری نتیجه نفوذ یک حالت نفسانی در حالت نفسانی دیگرند که اجازه فعالیت مستقل به آن حالت را نمیدهند و به محتوای آن آسیب میزنند. این آسیبهای ساختاری که ممکن است متوجه هر یک از این حالات شوند، «آلودگی» نامیده میشوند. انواع «تعصبات کورکورانه» و «هذیانهای فکری»، نوعی «آلودگی» اند. گاهی هم نه تنها یکی از حالت های «من» بر حالتی دیگر مسلط میشود؛ بلکه به مرور آن را از مدار فعالیت نفسانی انسان خارج میکند که این نوع آسیب ساختاری، «طرد» نامیده میشود. (رک. برن، ۱۳۹۸ الف: ۳۹-۴۸)

^۱ Transactional Analysis

تحلیل رفتار متقابل

هرگونه تعامل، ارتباط و برخورد اجتماعی دوجانبه که طی آن کنش و واکنش فیزیکی یا کلامی به وجود آید «رفتار متقابل» نامیده می‌شود، «تحلیل رفتار متقابل» درواقع چارچوبی برای بررسی و درک بنیادی همین کنشها و واکنشهای ارتباطی است. (هریس، ۱۳۸۲: ۲۱) با تحلیل رفتار متقابل، میتوان حالت نفسانی خود و شخص مقابل را تشخیص داد؛ تعاملات اجتماعی را مدیریت کرد؛ پیوند اجتماعی مسالمت‌آمیزی با دیگران برقرار کرد و نیازهای روحی و روانی را که اصطلاحاً «عطش» نامیده میشوند، تأمین کرد.

عطش و انواع آن

در نظریه بازیها، از نیازهای روانی با تعبیر عطش یاد می‌شود. تمام انسانها برای بقای خویش به نوع سه عطش احتیاج دارند که عبارت‌اند از: عطش به محرک، عطش به موقعیت و عطش به ساخت (رک. برن، ۱۳۹۸: ۷-۱۰). منظور از عطش به محرک، نیازها و نوازشهای عاطفی است که از تولد تا مرگ در درون انسانها هست. شکل نوازشها از فیزیکی تا کلامی و از مخرب تا سالم متغیر است. «عطش به موقعیت» میل و نیاز انسان به یک پایگاه و جایگاه اجتماعی است تا با این جایگاه، دیگران به او احترام بگذارند و او را به رسمیت بشناسند. (رک استینر، ۱۴۰۰: ۱۳۷-۱۴۵، ۵۸-۶۴) عطش به ساخت، همان ساختن زمان است. زمان، خواه ناخواه سپری می‌شود؛ اما شیوه سپری کردن آن که دقیقاً بر محرک عطش ساخت تأکید دارد، به انتخابهای انسان بستگی دارد. (رک. برن، ۱۳۹۸: ۷-۹) در نظریه روانشناسی تحلیل رفتار متقابل، انسانها وقتشان را در شش حالت که عبارتند از: انزوا، مراسم و مناسک، وقتگذرانی، کار و فعالیت، صمیمت و بازیها می‌سازند. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۱۰-۱۵)

پیشنیوسها و انواع آن

پس از توضیح تحلیل ساختار و تحلیل رفتار متقابل، مبحث مهم بعدی «پیشنیوسهای زندگی» است. به مجموعه تصمیمات، برنامه‌ریزی و اهدافی که انسانها بر اساس آن، نحوه زیستن، رفتار کردن، برقراری روابط اجتماعی و حتی نوع وقت‌گذرانی و به‌ویژه «بازیهای روانی» خود را تعیین می‌کنند «پیشنیوس» یا «نمایشنامه زندگی» می‌گویند. (رک. برن، ۱۳۹۸ الف: ۳۹، ۴۰)

پیشنیوسها، اقتباسهایی از وقایع و تجربیات دوران کودکی هستند. «بالغ» طفل براساس تجربیات ناقص دوران کودکی، آموزه‌های والدین و برداشت محدودش از رخدادها و جهان اطراف، منابع پیشنیوسش را جمع‌آوری میکند (رک. برن، ۱۳۹۸: ۱۳۰ و ۱۳۱)؛ سپس تصمیمات پیشنیوسش را اتخاذ میکند و بر پایه این تصمیمات، برنامه کل دوران حیاتش را مینویسد. (بهرامی، ۱۳۹۵: ۱۴۵)

«بالغ» کودک-که در سنین کودکی، کم‌تجربه و شکننده است- مطابق تحمیل دیدگاه‌ها و فشار روانی والدین و براساس اهداف و خواسته‌های اطرافیان برنامه زندگی و خواسته‌های واقعی را عوض میکند و با توجه به شرایط موجود تصمیمات پیشنیوسش را اتخاذ می‌کند. در چنین شرایطی و تحت فشار، این تصمیمات میتوانند تأثیرات طولانی‌مدت و مخربی را به همراه داشته باشند؛ در نتیجه تصمیمات مبتنی بر پیشنیوس او، پایه‌گذار رخدادها و آسیب‌زای سنین پختگی خواهد بود. افزون بر پیشنیوسهای بد و منفی، تصمیمهای پیشنیوسی خوبی وجود دارد که در موقع مناسب، با اطلاعات کافی و بدون هیچ فشاری اتخاذ میشوند و چه‌بسا باعث رشد و پیشرفت میشوند؛ البته گاهی تصمیمات پیشنیوسی علیرغم ظاهر خوب و سازنده‌شان، سرانجام موفقیت‌آمیزی نخواهند داشت. (رک. استینر، ۱۴۰۰: ۸۴-۹۳؛ نیز رک. جونز و استوارت، ۱۳۹۹: ۲۱۹-۲۲۶)

الگوهای تحمیلی و آموزشهای ناآگاهانه والدین در زمان طفولیت، به سه کیفیت و موضوع اصلی درون انسان؛ یعنی عشق، فکر و لذت حمله میکنند و به آنها آسیبهای روانی وارد میکنند و سه پیش‌نویس اولیه «بی‌عشقی»، «بی‌فکری» و «بی‌لذتی» را میسازند. طبق پیش‌نویس «بی‌عشقی»، فردی که به اندازه کافی نوازش دریافت‌نمیکند، متعاقباً خودش نیز به کسی عشق‌نمی‌ورزد؛ در پیش‌نویس «بی‌فکری»، اشخاصی که «بالغ» آلوده یا طردشده دارند، حسّ شهود خود را نادیده می‌گیرند و از ظرفیت عقلانی و «بالغ» خود استفاده‌نمی‌کنند؛ در پیش‌نویس «بی‌لذتی»، افرادی که «کودک» آلوده دارند، نمیتوانند احساسات اصیل، لذتهای زندگی و خوشیهای سالم آن را به‌خاطر بیابورند و نمیتوانند به شکل سالم لذت‌جویی کنند؛ پس به لذتهای گذرا، مخرب، ناپایدار و اعتیاد روی می‌آورند. (رک. استینر، ۱۴۰۰: ۱۳۵-۱۷۹) پیش‌نویس اولیه «بی‌فکری» که مبنای بی‌خردی و حماقت است، در این پژوهش اهمیت بسیار دارد.

پیش‌نویسهای بعدی که طی تجربیات مختلف زندگی به‌دست می‌آیند؛ مثل نمایشنامه‌های تئاتر به دو نوع تراژیک و پیش‌پافتاده (مبتذل) تقسیم‌میشوند. پیش‌نویس تراژیک، ناگهانی و مهیب است و یکباره آثار ناگواری را برجامی‌گذارد؛ پیش‌نویسهای پیش‌پافتاده، ظاهراً خوبند؛ اما در باطن، آهسته و بیصدا از نقطه بد به سمت بدتر حرکت میکنند. این نوع از پیش‌نویسها در زیر پوست زندگی به‌آرامی پیش می‌روند. تفاوت این دو نوع پیش‌نویس، فقط در زمان رخداد و سرعت تخریب آنهاست. (رک. همان: ۱۲۷-۱۳۰)

پیش‌نویسهای پیش‌پافتاده به انواع مختلف و دسته‌های زنانه و مردانه تقسیم میشوند. به دلیل تعدد و تنوع پیش‌نویسها، از بین پیش‌نویسهای پیش‌پافتاده، تنها پیش‌نویس «ورزشکار» -که از پیش‌نویسهای مردانه است و مهمترین پیش‌نویسی است که بخشی از تحلیل داستان منتخب شاهنامه را دربرمیگیرد- در این مقاله بررسی‌میشود.

پیش‌نویس ورزشکار

فردی که میکوشد از لحاظ قدرت فیزیکی به بالاترین سطح برسد، موفقیت‌های ورزشی کسب‌کند معنای مردانگی را در این موارد خلاصه میکند، برنامه‌زدگی را بر پیش‌نویس «ورزشکار» بنا نهاده است. تمام وقت، هدف و انرژی او، صرف ساختن پیکری باشکوه، قدرتمند و برتری‌جویی فیزیکی میشود و از احساسات درونیش جدا میشود و برای رشد خرد و عقلش تلاشی نمیکند؛ زیرا توانمندی را تنها در زور بازو میبیند. او حتی انرژی جنسیش را فدای فعالیت فیزیکی میکند؛ وقتی به‌مرور متوجه میشود که فریب‌خورده است فعالیت جسمانی را رها میکند و دچار اضافه وزن میشود. با توجه به اینکه برای رشد قوای فکریش نکوشیده است، نمیتواند چندان به فعالیتهای ذهنی بپردازد؛ بنابراین دیگران او را احمق و ساده‌لوح میندازند. فرد ورزشکار به علت رشدنیافتگی ذهنی از نظر مهارت-های اجتماعی نیز ضعیف است؛ در نتیجه از پایان زود هنگام دوستیهایش میرنجد و روزگارش را به بطلت میگذراند؛ بنابراین کم‌کم چاق میشود، توانی برای ورزش کردن ندارد و فقط به روزهای خوب گذشته فکر میکند، حسرت میخورد و به افسردگی و اعتیاد پرخوری دچار میشود. (رک. استینر، ۱۴۰۰: ۲۴۴، ۲۴۵)

بازیهای روانی

بازی، تعاملی اجتماعی همراه با خدعه و کلک است که ظاهری مقبول؛ اما باطنی فتنه‌انگیز دارد که برای دستیابی به اهداف پنهانی و خاص انجام میشود و همواره نتیجه‌ای قابل پیش‌بینی دارد و شکل مخربی از ساخت زمان است که میتواند یک دقیقه یا همه عمر طول بکشد. بازی روانی، تعاملی دولایه است که «من بالغ» هیچ نقشی در آنها ندارد، یا نهایتاً به شکلی آلوده عمل میکند. شاید بازیگران ظاهراً از جنبه «بالغ» خود با یکدیگر ارتباط برقرار کنند؛

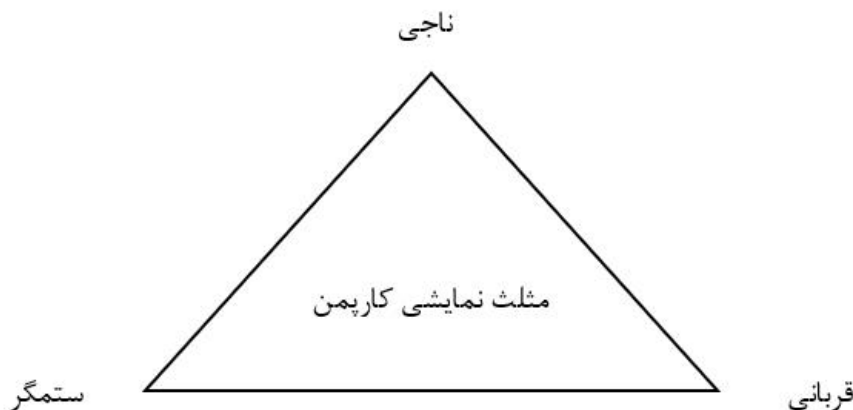
اما فقط لایهٔ ظاهری ارتباط، بالغانه است و در بطن روانشناختی و لایهٔ زیرین این ارتباط، «کودک» یا «والد»، کنترلگران اصلی بازی و رابطه‌اند؛ چنانکه هدف اصلی بازیگران نیز در همان سطح زیرین و روانشناختی نهفته است. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۵۰-۵۲)

ذهن انسان ناخودآگاه و گاه آگاهانه به کمک بازیها، واقعیت را به نفع خویش و پیشنویسهای ذهنیش تحریف میکند. پیامد بازیها همواره ناگوار است؛ ولی تا زمانی که فرد بازی میکند، حالش خوب است؛ زیرا بازیها، نوعی نظم، تعادل و امنیت روانی ناسالم را برای بازیگر به‌ارمغان می‌آورند؛ چنین امنیتی ضامن بقای اوست تا به وسیلهٔ آن حقارت‌هایش را پنهان و عطش‌هایش را رفع کند. (رک. جونز و استوارت، ۱۳۹۹: ۴۶۷-۴۷۰ و ۴۸۹-۴۹۷) اگر بازیگر به هدفش نرسد و ارضاء نشود، ممکن است بازی را شدیدتر کند و حقه‌های بیشتری بزند یا بازیهای دیگری را به شکل موازی با بازی اولیه آغاز کند؛ بنابراین بازیها مثل شبکه به یکدیگر متصلند. (همان: ۱۸۵-۱۸۷) تا زمانی که شخصی وارد بازی فرد مقابل نشود و واکنش نشان ندهد، هیچ بازی‌ای شکل نمیگیرد، کسی که به دنبال بازی کردن نباشد، رابطهٔ ناسالم را قطع میکند. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۶۶-۶۹).

نکتهٔ مهم اینکه بازیها با استراتژی متفاوتند؛ زیرا استراتژی از سطح ناخودآگاه برمیخیزد، با تصمیمگیری هوشمندانه و هدفی معین و مقبول پیش میرود، در انتها نیز به حال بد و تأسف بار ختم نمیشود و حتی میتواند شادی حقیقی حاصل از پیروزی را نیز به همراه داشته باشند. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۶۴-۶۶)

نقشهای بازی روانی

بر اساس مثلث نمایشی کارپمن^۱ بازیگران در خلال انجام بازی روانی وارد یکی از سه نقش پیشنویسی خود یعنی: «قربانی»، «ناجی» و «ستمگر» میشوند. ممکن است یک بازیگر، بازی را با یک نقش آغاز کند و با نقشی متفاوت آن را تمام کند. این مثلث به تجزیه و تحلیل بازیها کمک میکند.



^۱ Karpman

«قربانی»، خود را غیرخوب میداند و دوست دارد که درد، رنج، نامهربانی و طردشدگی را تحمل کند؛ «ناجی»، خود را بالاتر از دیگران میداند و مابقی را ناخوب و محتاج کمک میداند و «ستمگر» کسی است که دیگران را آزار میدهد. (رک. جونز و استوارت، ۱۳۹۹: ۴۷۵-۴۷۴)

درجه‌بندی بازیها

بازیها از نظر شدت و اثرگذاری در سه سطح انجام میشوند. شدت بازی به شکل انجام‌شدن و هیجان بازیگرانش بستگی دارد، نه به نوع آن. در سطح اول، بازیگران ارتباط خود را با واقعیت حفظ میکنند و مقابل تماشاچیان غالباً غرولند میکنند و فریاد میکشند، در سطح دوم، دشنام میدهند و احتمالاً با یکدیگر گلاویز میشوند و واقعیت را تحریف میکنند، در سطح سوم از نیرنگهای بیشتری استفاده میکنند و ممکن است بازی منجر به قتل بشود. «بالغ» در سطح سوم بازی، کاملاً طرد و ارتباط بازیگران با واقعیت کاملاً قطع میشود. (رک. جونز و استوارت، ۱۳۹۹: ۴۷۱-۴۷۳)

انواع بازیهای روانی

اریک برن در کتاب *بازیهای سی‌وشش* نوع بازی روانی را شرح داده‌است. هریک از بازیها، نام عامیانه‌ای دارند؛ زیرا بیماران برن در طول مراحل روان‌درمانی و جلسات گروه‌درمانی خود، این نامها را بر روی این روابط ناسالم نهاده‌اند (برن، ۱۳۸۷: ۷۸، ۷۹). از میان بازیهای سی‌وشش گانۀ برن، بازیهای «ساده‌لوح»، «یالا تو و او باهم دعوا کنید»، «یک اردنگی به من بزن»، «قهر»، «فریب»، «سرسام»، «حالا گیت آوردم»، در این داستان کاربرد داشتند که در ادامه تبیین میشود. بازیهای «یک اردنگی به من بزن»، «حالا گیت آوردم» و «سرسام» عمدتاً از پی یکدیگر می‌آیند و بر اساس خشم نهفته انجام میشوند. از میان بازیهای مذکور، تنها بازی «ساده‌لوح» پیشنهاد پیش‌پاافتاده مشخص و غیرشخصی دارد و براساس پیشنویسهای «ورزشکار و بی‌فکری» انجام میشود.

بازی ساده‌لوح

بازیگران، بازی «ساده‌لوح»، عمدتاً اشخاصی بی‌تجربه‌اند که «بالغی» آلوده یا مطرود دارند؛ از این رو بدون تدبیر، عاقبت‌اندیشی و مسئولیت‌پذیری کاری را انجام میدهند، یا تصمیمی میگیرند که در انتها نمیخواهند و نمیتوانند عواقب تصمیم یا کار خویش را برعهده‌گیرند. آنها مسئولیت‌پذیر نیستند و دائماً منتظر کمک دیگرانند. بازیگر «ساده‌لوح» با این شیوه کمتر می‌آموزد، از خردش کمتر بهره میجوید، کمتر تجربه کسب میکند تا دیگران از او توقعی نداشته باشند و نخواهند مسئولیتی بپذیرد و فقط مطابق امیال نابخردانه‌اش و به پیروی از نفس خویش- خواه از روی خوشی و خواه از سر لجاجت، عصبانیت و خشم کنترل‌نشده- دست به عملی ناآگاهانه و ابلهانه میزند. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۱۹۴-۱۹۶)

بازیگران ساده‌لوح، درگیر پیشنویسهای «بی‌فکری» و «ورزشکار» هستند. در پیشنویس ورزشکار، فردی که همه زندگی را فدای عضله‌سازی میکند، از پرورش قوای عقلانی و شهودی باز میماند، او ممکن است مانند یک کودک تصمیم بگیرد و عواقب و نشانه‌های تصمیمش را نادیده بگیرد؛ بنابراین پیشنویس ورزشکار و بی‌فکری، زمینه لازم را برای بازی «ساده‌لوح» سهراب فراهم میکند.

یالا تو و او باهم دعوا کنید

این بازی اغلب سه نفره انجام میشود. بازیگر اصلی برای رسیدن به اهدافش، دو بازیکن دیگر را مقابل یکدیگر قرار میدهد و میانشان جدلی به پا میکند و خود در کناری، به دور از میدان جنگ و مبارزه دیگران به انتظار مینشیند

و منتظر وصول به اهداف خویش میماند؛ گاهی نیز وارد معرکه میشود و شدت بازی را وسعت میبخشد. بازیگر اصلی در این جدال قصد دارد بدون زحمت و با کمترین دخالت، بیشترین منفعت را کسب کند (رک. همان: ۱۴۸-۱۴۹).

یک اردنگی به من بزن

در این بازی، حالت «کودک» بازیگر اصلی -که به توجه و نوازش نیاز دارد- نمیتواند یا نمیخواهد نوازش‌های مثبت و سالم را از بازیگر مقابل دریافت کند، با اعمال و رفتار خویش، «والد» بازیگر مقابل را تحریک و عصبانی میکند تا توجه نوازش منفی دریافت کند. او که ظاهراً همواره از این نوازشهای منفی شکایت میکند؛ درواقع به این نوازشها احتیاج دارد تا خود را در نقش «قربانی» غوطه‌ور کند؛ زیرا گاهی درد و رنج آشنا، بارزتر و قابل‌قبولتر از صمیمت و سلامت ناشناخته است. (رک. همان: ۹۴-۹۶)

حالا گبرت آوردم

این بازی، ادامه بازی «یک اردنگی به من بزن» است. بازیگر اصلی «یک اردنگی به من بزن» پس از دریافت انواع نوازش منفی کلامی یا فیزیکی، خشم حاصل از این احساسات منفی را جمع میکند تا زمانی که آستانه تحملش به فروپاشی نزدیک شود و نوازش‌های منفی، دیگر او را ارضاء نکنند از نقش «قربانی» خارج شود و وارد نقش «ستمگر» بشود. در چنین اوضاعی «ستمگر» جدید یا «قربانی» قدیمی، برای اینکه شاید خود را کمی آرام کند، خشم ناشی از این احساسات ناخوب درون خودش را بر سر بازیگر مقابل یا همبازی‌های جدید تخلیه میکند تا اثبات کند دیگران نیز اشتباه میکنند و مستوجب رفتارهای تحقیرآمیز و خشونت‌بار هستند. (رک. همان: ۹۶-۹۹)

سرسام

موج بعدی بازی که در پی بازیهای «یک اردنگی به من بزن» و «حالا گبرت آوردم»، پدید می‌آید، «سرسام» نامیده میشود. پس از آنکه بازیگران بازیهای مذکور، در نقش «قربانی»، نوازشهای منفی دریافت کردند و احساس خشم و حقارت حاصل از نوازشهای منفی در درونشان لبریز شد، هر دو طرف در نقش «ستمگر» قرار میگیرند و خشم فروخورده خود را که میل به بروز و فوران دارد، در حین دعوا، جدال و جنگ بر سر یکدیگر تخلیه میکنند و هیچ یک از موضع خود کناره‌گیری نمیکنند و به نقطه اوج فوران خشم میرسند و هر دو طرف هم‌زمان «ستمگر» هستند، بازی «سرسام» را انجام میدهند. بازی سرسام نتیجه همین انباشت خشم است و معمولاً در موقعیتهای نامناسب بروز می‌یابد. (رک. همان: ۱۵۷-۱۵۹) جنگها از شومترین بازیهای روانی هستند و جنگهای خونین، درواقع نتیجه بازی «سرسام» سطح سه هستند. (رک. هریس، ۱۳۸۲: ۱۵۲)

قهر

قهر، نقطه مقابل دوستی و صمیمت است. انسان‌ها گاه در خلال روابط خویش ترجیح میدهند قهر، تظاهر و دروغ‌گویی را جایگزین شفافیت، صمیمیت، صراحت و راستگویی کنند. آنان برای گریز از موقعیتهای تنش‌زا قهر میکنند تا اگر قرار بر اثبات و حل کردن مسئله یا موضوعی باشد از زیر بار چنین کاری شانه خالی کنند. در بسیاری از موارد نیز افراد اخم، غرولند و بحثهای جانبی را بیش از اندازه جدی میگیرند و درحالیکه میدانند طرف مقابلشان فقط به دنبال توجه‌طلبی و دریافت نوازشی است که نمیتواند آن را صراحتاً طلب کند، با او قهر میکنند. (رک. برن، ۱۳۸۷: ۱۰۵-۱۱۰)

فریب

«فریب»، بازی روانی دیگری است که عمدتاً افراد زودباور و ساده لوح که سریع اعتماد میکنند، گرفتار آن میشوند. در سوی دیگر این بازی، فردی هست که همواره از زودباوری و اعتماد دیگران سوء استفاده میکند و دیگران را با سخنان و رفتارهای دروغین فریب میدهد و شخص مقابل وی، این حربه‌ها را کمابیش میپذیرد و اعتماد میکند. منشاء این بازی و چنین پذیرشی زودباوری، بی‌فکری، کم‌خردی - حتی بی‌خردی -، اعتماد نابه‌جا، تحقیق نکردن و نادیده‌انگاری «بالغ» و قوه‌شهود است. بازیگران ساده لوح در قالب «مظلوم» فرومیروند، از پیش‌نویس «بی‌فکری» پیروی میکنند و تنها دیگران را عامل فریب‌خوردگی خویش میدانند؛ درحالی‌که یکی از اولین اصول بازی کردن، پذیرش نقش و همبازی شدن است؛ وگرنه بازی انجام نمیشود. (رک. همان: ۱۴۸ - ۱۴۹)

پیشنویسها و بازیهای روانی

شناخت حالات نفسانی «من»، پیشنویسها و تحلیل رفتار متقابل، پیش‌زمینه ضروری بررسی بازیهای روانی است. پیشنویسها، نمایشنامه‌هایی ذهنی و درونی هستند که برای بقا به بازتولید اجتماعی نیازمندند؛ زیرا اگر در میدان رابطه بازاجرا نشوند به ساختار و موضوعی ایستا در ذهن آدمی بدل میشوند. آنچه پیشنویسها را از یک نمایشنامه ذهنی به تجربه‌ای زنده و عملی بدل میکند، بازی روانی است. بازیهای روانی، صحنه اجرای نمایشنامه یا پیشنویسهای زندگی و گویی لباس بیرونی و شکل ظاهری پیشنویسها هستند. بازیها، تقویت‌کننده پیشنویس بازیکنان هستند. انسانی که در چرخه بی‌پایان بازی کردن اسیر میشود، وقایع و حقایق زندگی را کنارمیگذارد و فقط باورهای پیشنویسی خود را میپذیرد و عطشهایش را به شکل ناقص و ناسالم ارضاء میکند. (رک. جونز و استوارت، ۱۳۹۹: ۴۸۹؛ نیز ر.ک. بهرامی، ۱۳۹۵: ۱۴۵، ۱۴۶)

۲. بحث اصلی: تحلیل بازیهای روانی در داستان رستم و سهراب

اکنون با رویکرد نظریه «بازیها» و بر اساس اعمال، گفتگوها و کنشها و واکنشهای شخصیتهای داستان به بررسی بازیهای روانی در طول این داستان میپردازیم.

فردوسی داستان خویش را با براءت‌استهلالی آغاز میکند که از مرگ و نیستی سخن میگوید و عاقبت کار را بر خواننده شفاف میسازد. داستان رستم و سهراب یکی از تراژدیهای شاهنامه است. این تراژدی، داستان بی‌خبری است، نه تنها بی‌خبری پدر و پسر از هویت یکدیگر؛ بلکه بی‌خبری که از نادیده‌انگاری قوه‌شهود و عقل سرچشمه میگیرد و سرنوشت را تغییر میدهد و پدر و پسر رودرروی یکدیگر قرارمیگیرند.

داستان با شکار و گمشدن رخس آغاز می‌شود؛ اما گویا رستم خود، گم‌شده است و شکار دام زنی مرموز میشود. به خواب رفتن رستم و گم کردن رخس، مؤلفه «غفلت» است، درواقع رستم، خرد یا «بالغ» خویش را نادیده میگیرد؛ زیرا او در نزدیکی مرز دشمن به خواب رفته و خواب هوش و حواس پهلوان را ربوده است و موجب ناآگاهی، غفلت و بی‌خبری او میشود و اصلاً در پی همین بی‌خبری است که مسیر او سوی منزل تهمینه کشیده میشود. مستی و خواب دوباره در سرای شاه سمنگان هوش او را میرباید و تهمینه در حین خواب و نیمه‌هوشیاری به سراغ رستم میرود و در عوض وعده یافتن رخس به او، از رستم پسری طلب میکند. چنانکه ذکر شد پیوند پهلوان ایرانی با زنی بیگانه نقصان به‌شمار میرود و درنهایت نیز همین ازدواج نادرست رویدادهای دردناک داستان را رقم میزند (رک. سرامی، ۱۳۷۳: ۵۰۲)؛ باین‌همه، رستم به پیوند با زنی بیگانه و ناشناس روی می‌آورد؛ گویی «کودک» که همواره پیرو اصل لذت‌جویی و احساسات است بر او لحظه‌ای کوتاه چیره میشود و خط سرنوشت را با میل و غفلت خود

مینگارد و صاحب‌پسری میشود. همین چیرگی احساسات بر عقل یا به عبارت بهتر تسلط حالت «کودک» بر «بالغ» سبب میشود در آینده نیز رستم به قوه عقل و شهود خویش اعتماد نکند؛ چنانکه در زمان رویارویی با سهراب، وجود چنین فرزندی را به‌خاطر نیاورد و تحت تأثیر پیش‌نویس «بی‌فکری»، قدرت شهود و شک معقول خویش را خاموش نگهدارد.

با تولد سهراب اصلیت‌ترین خط روایی داستان آغاز میشود و مهمترین بازی روانی داستان یعنی «ساده‌لوح» شکل میگیرد. سهراب که پسری تنومند و قدرتمند و در جنگاوری و رزم بی‌نظیر است، از مهارت و توانایی خود متعجب است با گستاخی و تهوری که گویا در او درونی شده است، علت تفاوت خود با همسالانش را از تهمینه میپرسد، تهمینه به او میگوید که او فرزند رستم است:

بر مادر آمد	بپرسید	ازوی	بدو	گفت:	گستاخ	بامن	بگوی
که من چون ز	همشیرگان	برترم؟	همی	بآسمان	اندر	آید	سرم؟
ز تخم کیم،	وز	کدامین	گهر؟	چه	گویم	چو	پرسند
نام پدر؟							
گر این پرسش	از من	بماند	نهان	نمانم	ترا	زنده	اندر
جهان							
بدو گفت	مادر	که	بشنو	سخن	بدین	شادمان	باش
و	تندی	مکن					
تو	پور	گو	پیلتن	رستمی	ز	دستان	سامی
و	از	نیرمی					

(شاهنامه خالقی، ج ۱، بیت ۱۰۲-۱۰۵)

فردوسی نشان میدهد که سهراب مانند پدرش توانایی و قدرت جسمانی چشمگیری دارد؛ اما از بلوغ فکری و اخلاقی کافی، بی‌بهره است؛ زیرا تفکر منطقی و شهودش رشد نکرده است و آداب اجتماعی را نیز به‌خوبی فرا نگرفته و مادرش را به مرگ تهدید میکند و به او احترام نمیگذارد. محرومیت سهراب از رشد اجتماعی کامل، دقیقاً از مشخصات پیش‌نویس «ورزشکار» است.

سهراب به سبب سادگی و کم‌تجربگی به محض باخبر شدن از ماهیت پدرش، ساده‌انگارانه می‌خواهد به ایران حمله کند، کاووس و افراسیاب را در ایران و توران سرنگون کند تا خود و پدر بر تخت شاهی تکیه زنند:

برانگیزم	از	گاه	کاوس	را	ز	ایران	ببرم	پی	توس	را
به رستم	دهم	تاج	و	تخت	و	کلاه	نشانمش	بر	گاه	کاووس‌شاه
از ایران	به	توران	شوم	جنگ‌جوی	ابا	شاه	روی	اندر	آرم	به
روی										
بگیرم	سر	تخت	افراسیاب	سر	نیزه	بگذارم	از	آفتاب		
چو رستم	پدر	باشد	و	من	پسر	نباید	به	گیتی	یکی	تاجور

(همان: ۱۲۰-۱۲۴)

تصمیم سهراب نسنجیده است؛ زیرا جهان‌بینی او با آیین پهلوانی هیچ تطابقی ندارد و تلاشش برای تاج‌دار کردن پدر بی‌هوده است (رک. رحمانیان، ۱۳۷۳: ۴۹) به گمان او قدرت جسمانی برتر برای حکمرانی و مبارزه کافی است؛ زیرا زور و تواناییش که ناشی از رشد زود هنگام و وراثت است، سبب شده تا جهان را از دریچه چشم زور بازو ببیند. (رک. حمیدیان، ۱۳۸۳: ۲۷۳) علاوه بر آن، سهراب نیرومند به سبب کم‌تجربگی، نیت جاه‌طلبانه و زیاده‌خواهانه دارد. او می‌خواهد از گرد راه نرسیده نظم و سازمان دو کشور را برهم ریزد؛ درحالی‌که از نظام حکومتی و حدود امکانات آن آگاه نیست و فقط در آرزو و آرمان خویش غرق شده است. (رک. رحیمی، ۱۳۶۹: ۲۱۹-۲۲۶) با توجه به تمامی این شواهد مشخص میشود سهراب در رؤیاهای کودکانه یا ساده‌انگارانه و نمایشنامه زندگی خود؛ یعنی

پیشنیسهای «ورزشکار» و «بی‌فکری» فرورفته‌است. حالتِ نفسانی «کودک» او عنان را در دست گرفته، بر خردش مسلط شده است و به جای ذهنیت منطقی، سودایی خام در سر می‌پروراند و با اتکا بر نیروی فیزیکی - که زندگی را از آن دریچه می‌بیند- به امیال و خواسته‌هایش اجازه تصمیم‌گیری داده است، تصمیم پیشنیسی را با کمک بازی «ساده‌لوح» پیش‌میبرد؛ زیرا نمی‌خواهد احتمالات را در نظر بگیرد و بپذیرد که نیرو و توان فیزیکی همیشه اهرم پیروزی میدان جنگ نیست که اگر این کار شدنی و جایز بود پدرش پیش از او چنین کرده بود. بازی «ساده‌لوح» که سهراب انجام می‌دهد سرآغاز و پایه اصلی بازیهای دیگر است.

تهمینه به او هشدار می‌دهد که «افراسیاب» هرگز نباید از رابطه خونی او و رستم باخبر شود و او را از نزدیکی به افراسیاب کینه‌توز و پیمان‌شکن (حمیدیان، ۱۳۸۳: ۲۵۳)، انتقام‌جو و دسیسه‌گر که در هر فرصتی مترصد حمله به ایران است (رک. جعفریه و عدالت‌کاشی، ۱۳۹۹: ۵۹-۶۰)، باز میدارد. افراسیاب؛ دشمن دیرین ایران و رستم از رابطه خونی رستم و سهراب آگاه می‌شود، او از نیرو گرفتن گُرد توانمندی چون سهراب واهمه دارد، در قالب خیرخواهی؛ اما از روی نیرنگ، لشکر و نیروی کمکی به سهراب می‌دهد تا به ایران حمله کند و با ایجاد جنگ میان پدر و پسر آنها را مقابل یکدیگر قرار دهد تا پس از کشته‌شدن پدر به دست پسر، تورانیان نیز سهراب را در خواب بکشند. خدعه افراسیاب دقیقاً مطابق بازی «یالآ تو و او باهم دعوا کنید» است تا خودش بتواند ایران را تصرف کند:

چو افراسیاب آن سخنها شنود	خوش آمدش خندید و شادی نمود
ز لشکر گزید از دلاور سران	کسی کو گراید به گرز گران...
... چنین گفت چاره اندر جهان	بسازید و دارید اندر نهان:
پسر را نباید که داند پدر	که بدد بدان مهر جان و گهر
مگر کان دلاور گو سالخورد	شود کشته بر دست این شیرمرد
چو بی رستم ایران به چنگ آوریم	جهان پیش کاووس تنگ آوریم
وزان پس بسازیم سهراب را	ببندیم یک شب برو خواب را

(همان: ۱۳۴، ۱۳۳، ۱۳۶-۱۴۱)

سهراب بی‌توجه به پند مادر، پیشنهاد افراسیاب را می‌پذیرد و در دام بازی «یالآ تو و او باهم دعوا کنید» گرفتار می‌شود؛ چون حالت «کودک» همچنان بر سهراب چیره است، لحظه‌ای شک نمی‌کند چرا فردی که مادرش درباره او هشدار داده و دشمن قدیم ایرانیان است، باید به او کمک کند.

بازی بعدی که بر اساس بازی «ساده‌لوح» اجرا می‌شود، «سرسام» است؛ چنانکه ذکر شد، دعوای شدید و جنگها، نتیجه بازی «سرسام» هستند که درنهایت نیز به آسیب فیزیکی و مرگ ختم می‌شوند. سهراب با پذیرش کمک از جانب دشمن دیرین ایران و لشکرکشی به سوی ایران در مقام «ستمگر»، بازی «سرسام» یا جنگ را آغاز می‌کند. نبرد میان سهراب و گژدهم، اولین بازی «سرسام» است هر دو پهلوان با توجه به اینکه قصد شکست یکدیگر را دارند و پیشینه دشمنی ایرانیان و تورانیان مشهور است، در قامت «ستمگر» ظاهر می‌شوند؛ هرچند پایان اولین بازی سرسام به مرگ ختم نمی‌شود؛ اما حداقل به تخلیه خشم پهلوانان منجر می‌شود.

پس از حمله به مرز ایران، سهراب باز هم پیشنیسهایش را تثبیت می‌کند و در راستای تحکیم بازی «ساده‌لوح» قدم برمی‌دارد و به جنگ تن‌به‌تن با گردآفرید، پهلوان بانویی ایرانی می‌رود که این نبرد تن‌به‌تن نیز بازی «سرسام» است. سهراب ابتدا دختر را اسیر می‌کند؛ ولی دختر برای رهایی از چنگال سهراب، خدعای به کار می‌بندد و سهراب ساده‌انگانه به او اعتماد می‌کند:

بدو روی بنمود و گفت ای دلیر میان دلیران بکردار شیر
 دو لشکر نظاره برین جنگ ماست برین گرز و شمشیر و آهنگ ماست
 کنون من گشاده چنین روی و موی سپاه تو گردد پر از گفت‌وگوی
 که با دختری او به دشت نبرد بدینسان به ابر اندر آورد گرد
 نهانی بسازیم بهتر بود خرد داشتن کار مهتر بود
 ز بهر من آهو ز هر سو مخواه میان دو صف برکشیده سپاه
 کنون لشکر و دز به فرمان تست نباید گه آشتی جنگ جست
 دز و گنج و دزبان سراسر تراست چو آیی بر آن ساز دل که ت هواست...
 ...همی رفت و سهراب با او بهم بیامد به درگاه دز گزدهم
 در دز چو بگشاد گرد آفرید تن خسته و بسته در دز کشید
 در دز بیستند و غمگین شدند پر از غم دل و دیده خونین شدند
 (همان: ۲۱۴-۲۲۱، ۲۳۰-۲۳۲)

سهراب با اعتماد نابه‌جا که ناشی از پیشنویس «بی‌فکری» و بی‌تجربگی اوست، دژ و دختر را از دست می‌دهد؛ چنانکه گردآفرید نیز او را به استهزامیگیرد و متذکر میشود که انسان نادان پیش از هرچیز به خودش ضربه می‌زند؛ حتی اگر پهلوانی سرآمد باشد، نباید تنها به زور بازو اتکا کند:

نباشی بس ایمن به بازوی خویش خورد گاو نادان ز پهلوی خویش
 چو بشنید سهراب ننگ آمدش که آسان همی دز به چنگ آمدش
 (همان: ۲۴۹، ۲۴۸)

یادآوری پهلوان‌بانوی جوان، مؤید این نکته است که سهراب با سادگی و کم‌خردی به خود آسیب می‌زند و این از خصوصیات بازیگر بازیهای «ساده‌لوح» و «فریب» و پیش‌نویس ورزشکار است. فریب‌خوردن از گردآفرید میتواند زنگ هشدار برای سهراب باشد تا به همه اعتماد نکند و با درایت بیشتری پیش رود؛ لیکن سهراب برای دستیابی به امیال خویش، همچنان بی‌توجهی میکند. خبر حمله تورانیان و تصرف دژ سپید که به رستم میرسد و رستم از شباهت ظاهری سهراب و پدر بزرگش آگاه میشود، تعجب میکند؛ اما چنانکه باید به این موضوع توجه نمی‌کند:

تهمتن چو بشنید و نامه بخواند بخندید از آن کار و خیره بماند
 که مانده سام گرد از مهان سواری پدید آمد اندر جهان
 از آزادگان این نباشد شگفت ز ترکان چنین یاد نتوان گرفت
 من از دخت شاه سمنگان یکی پسر دارم و باشد او کودکی
 هنوز آن گرامی نداند که جنگ توان باز کردن به هنگام جنگ
 فرستادمش زر و گوهر بسی سوی مادر او به دست کسی
 (همان: ۳۱۳-۳۱۸)

شاید انکار اولیه رستم درست باشد؛ اما این صفات و تعاریف از سهراب، باید شکّ عقلانی و حسّ شهود خفته او را بیدار میکرد. پس از ارسال نامه، کیکاووس انتظار دارد تهمتن به سرعت سوی دربار گسیل شود. رستم، خطر سهراب و جنگ را به‌خوبی حس میکند و رفتارهای تکانشی و کم‌خردی پادشاه را می‌شناسد؛ ولی فرمان کیکاووس را به موقع اجابت نمی‌کند. از آنجا که حالتِ نفسانی «کودک» رستم، سنگینی ناراحتیهای گذشته و قدرناشناسی

کیکاووس را بر دوش میکشد و میداند کیکاووس فقط به هنگام نیاز به سراغ او می‌آید و قدر و منزلتش را نمیشناسد، مسائل شخصی را وارد شرایط ویژه جنگی میکند و علی‌رغم شرایط جنگی و در خطر بودن ساکنان دژ سپید با تأخیر به دربار میرود و زمینه بازی «یک اردنگی به من بزن» را برای کیکاووس فراهم میکند تا از پادشاه، توجهی هرچند منفی دریافت کند. کیکاووس که فردی ناسپاس، تندخو، خودکامه و لجوج است (رک. صفا، ۱۳۸۹: ۵۰۱-۵۰۳) به محض ورود رستم به دربار، دستور اعدام او را صادر میکند؛ چنانکه گویا حالت نفسانی «والد» متعصب کیکاووس، با انجام این بازی در سطح سه، می‌خواهد ضربه محکمی به حالت «کودک» رستم وارد کند:

که رستم که باشد که فرمان من کند سست و پیچد ز پیمان من؟
بگیر و ببر زنده بردارکن وزو نیز با من مگردان سخن
(همان: ۳۴۲-۳۴۳)

کیکاووس با صدور دستور اعدام، در نقش «ستمگر» قرار میگیرد و اردنگی مورد انتظار رستم را میزند. از سوی دیگر پادشاه همزمان با همبازی شدن با رستم در بازی «یک اردنگی به من بزن»، بازی «ساده‌لوح» را نیز اجرا میکند. کاووس بی‌توجه به آینده کشور و این پهلوان زورمند نوحاسته، دستور میدهد مدافعان کشور را بکشند و رستم را از جنگ منصرف میکنند. حالت «کودک» لجوج کیکاووس، با بی‌خردی، تنها زیرپا گذاشتن دستور خود را میبیند و واکنشی کاملاً کودکانه و غیرمسئولانه دارد که همه این موارد، ویژگیهای بازیگر ساده‌لوحند. رستم پس از دریافت اردنگی، خشمگین میشود و ماندن در نقش «قربانی» را برنمیتابد؛ پس برمی‌آشوبد و به کیکاووس میگوید که درخور پادشاهی نیست و اگر توانایی لازم را دارد به جای بر دار کردن تاج‌بخش ایرانی، بهتر است سهراب را بر دار کشد و با قهر دربار را ترک میکند:

همه کارت از یکدگر بدترست تو را شهریاری نه اندر خورست
تو سهراب را زنده بر دار کن پر آشوب و بدخواه را خوار کن
بزد تند یک دست بر دست توس تو گفתי ز پیل ژیان یافت کوس
ز بالا نگویند آمد به سر برو کرد رستم به تندی گذر
به در شد به خشم اندر آمد به رخس منم گفت شیراوژن و تاج‌بخش
چه خشم آورد؟ شاه کاووس کیست؟ چرا دست یازد به من؟ توس کیست؟...
...که آزاد زادم، نه من بندهام یکی بنده آفرینندهام
به ایرانیان گفت: سهراب گرد بیاید نماند بزرگ و نه خرد
شما هر کسی چاره جان کنید خرد را بدین کار پیچان کنید
به ایران نبنید ازین پس مرا شما را زمین پر کرگس مرا
(همان: ۳۵۱-۳۵۶، ۳۶۰-۳۶۳)

رستم میداند کیکاووس کم‌خرد است؛ اما عصبانیت و خشم پادشاه را در شرایط بحرانی، بیش از اندازه جدی میگیرد، قهر میکند و دربار را ترک میکند. بازخورد رستم بازی «قهر» است؛ زیرا او به‌عنوان تاج‌بخش و پاسدار ایران و ایرانیان احساسات پایمال‌شده خویش را بیشتر از خطر جنگ و سهراب در نظر میگیرد. پهلوانان ایرانی که درک درستی از جنون شاه و شرایط جنگی دارند از گودرز یاری میجویند:

به گودرز گفتند کین کار تست شکسته به دست تو گردد درست
سپهبد جز از تو سخن نشنود همی بخت ما زین سخن نغنون

بنزدیک این شاه دیوانه شو وزین در سخن یاد کن نو به نو
سخن‌های درخور فرازآوری مگر بخت گم‌بوده بازآوری
(همان: ۳۶۵-۳۶۸)

گودرز واسطه‌آشتی کاووس و رستم میشود و با میانجیگری او، رستم به جنگ میرود. این دقیقاً عملکرد بازیگر «ساده‌لوح» است که بدون عاقبت‌اندیشی فضاحتی به بار می‌آورد و در قبال اعمالش مسئولیتی نمیپذیرد تا ناجی، خطاهای او را برطرف کند.

پس از ورود تهمتن به جنگ میرود. افراسیاب به بهانه حفظ جان سهراب، مانع دیدار او با رستم میشود و بازی «یالاً تو و او باهم دعوا کنید» را ادامه میدهد. سهراب به افراسیاب اطمینان میدهد که هیچ مردی هم‌اوردش نیست و نخواهد بود و همچنان هم‌اوردی را در قالب توانایی عضلانی میبیند، از پیش‌نویسش پیروی میکند و حتی لحظه‌ای نسبت به اعمال و افکار و نیتهای افراسیاب تردید نمیکند.

تهمتن شب‌هنگام در هیئت ترکان، برای جمع‌آوری اطلاعات به دژ سپید نفوذ میکند و سهراب را در میان جمع میبیند، از قد و قامت سهراب تعجب میکند که چگونه در میان ترکان چنین پهلوانی وجود دارد و سهراب را از نظر هیبت و شکل ظاهری، همانند سام میداند:

وزانجایگه رفت نزدیک شاه ز ترکان سخن گفت و ز بزمگاه
ز سهراب و ز برز بالای او ز بازوی و کتف دلاری او
که هرگز ز ترکان چو کس نخاست بکردار سروسر بالاش راست
به توران و ایران نماند به کس تو گویی که سام سوارست و بس
(همان: ۴۸۳-۴۸۶)

بااینکه رستم به شباهت سهراب و سام اقرار میکند و میگوید چنین پهلوانی نمیتواند ترک‌نژاد باشد و میداند پسر وی از تهمینه در سمنگان و در همسایگی توران است؛ اما لحظه‌ای تردید نمیکند که شاید سهراب، فرزند خودش باشد و در اثر هم‌نشینی با ترکان، به دشمن ایران تبدیل شده باشد؛ درحالیکه سهراب، برخلاف رستم، وقتی از گژدهم نام و نشان پدرش را میپرسد و گژدهم به او دروغ میگوید؛ باورنمیکند و این اولین مرتبه‌ای است که او به سخن دل‌گوش میسپارد و تردید میکند.

نبردهای رستم و سهراب که درواقع، همه آنها یک بازی «سرسام» است، آغاز میشود. در اولین نبرد، رستم مجدداً شباهت میان سام و سهراب را میبیند:

چو سهراب را دید با یال و شاخ برش چون بر سام جنگی فراخ
(همان: ۶۳۹)

رستم همچنان بر انکار خویش پافشاری میکند. سهراب براساس شنیده‌هایش در میدان نبرد، به قوه شهودش اعتماد میکند و از او میپرسد که آیا او رستم است؟؛ اما پهلوان پیر حسابگر انکار میکند (رک. اسلامی‌ندوشن، ۱۳۴۸: ۳۴۶) با توجه به این شباهت، فردوسی رستم را سرزنش میکند که چگونه حیوانات فرزند خود را میشناسند و انسان بدون آنکه فرزندش را بشناسد بر روی او شمشیر میکشد و قصد جان‌ش را میکند:

یک از دیگران ایستادند دور پر از رنج باب و پر از تاب پور
جهانا شگفتا که کردار تست هم از تو شکسته، هم از تو درست
ازین دو یکی را نجنبید مهر خرد دور بد، مهر نمود چهر

همی بچه را باز داند ستور چه ماهی به دریا، چه در دشت گور
نداند همی مردم از رنج از یکی دشمنی را ز فرزند باز
(همان: ۶۶۹-۶۷۳)

مشخصاً پهلوان واقع‌بینی چون رستم که در مسائل دشوار، حالت نفسانی «بالغ» بر او چیره می‌شود و با درایت تصمیم می‌گیرد (رک. واعظی و زیرک، ۱۴۰۰: ۳۰۰)، می‌تواند لحظه‌ای «بالغ» را از مدیریت شخصیت و روابط خویش کنار بگذارد و در نتیجه، حس شهود خویش را نادیده بگیرد و به جزئیات و شواهد اهمیتی ندهد و نادانسته تیغ بر فرزند ناشناخته‌اش بکشد. در این موقعیت، حالت نفسانی «بالغ» یا همان قوه خردورزی رستم بدون بازیابی اطلاعات ثبت‌شده «والد» خویش عمل می‌کند و حتی تردید نمی‌کند و استثنائاً از پیش‌نویس «بی‌فکری» پیروی می‌کند.

تهدمتن همیشه‌پیروز، که خسته از نبرد و شرمگین از شکست خود در برابر جوانی خام است، به او نیرنگ می‌زند؛ زیرا پهلوانی چون رستم نیز از ضعفها و زبونیهای بشری عاری نیست (رک. اسلامی‌ندوشن، ۱۳۴۸: ۳۴۰)؛ بنابراین به بهانه تاریکی هوا، سهراب را فریب‌میدهد و از او میخواهد جنگ را فردا ادامه دهند و سهراب بی‌تجربه، تقاضای رستم را می‌پذیرد. رستم، بازی «فریب» را نه فقط برای نجات جان خود؛ بلکه برای حفظ غرور خویش و کشتن سهراب به عنوان یک تورانی انجام می‌دهد. چون پایان فریب رستم، ناخوشایند و سهمگین است، «فریب» رستم، بازی شمرده می‌شود بالاخص وقتی که رستم تمام شواهد شباهت سهراب با سام را نادیده می‌گیرد و بدون به-خاطر آوردن فرزند ساکن در توران خود، گویا به‌نوعی میخواهد منکر فرزند خویش شود.

سهراب همان شب، شمایل ظاهری و دلیری‌های رستم را برای هومان شرح می‌دهد. هومان به‌دروغ می‌گوید او رستم نیست و سهراب دوباره فریب می‌خورد و به گفته هومان اعتماد می‌کند و از دیگران پرس‌وجو نمی‌کند. هومان نیز بازی «فریب» را در قالب یک راهنمایی و مکالمه انجام می‌دهد تا در نهایت به هدف تورانیان یعنی از میان برداشتن رستم برسد و ماجرا به آسیب فیزیکی و مرگ ختم شود:

بدو گفت هومان که در کارزار رسیدست رستم به من چند بار
شنیدم که در جنگ مازندران چه کرد آن دلاور به گرز گران
بدین رخس ماند همی رخس اوی ولیکن ندارد پی و پخش اوی
(همان: ۸۷۷-۸۷۹)

در نبرد بعدی، سهراب میکوشد رستم را از جنگ منصرف کند؛ زیرا این بار قوه شهودش بیدار شده و گمان برده نواده نریمان است:

دل من همی با تو مهر آورد همی آب شرمم به چهر آورد
همانا که داری ز نیرم نژاد کنی پیش من گوهر خویش یاد
(همان: ۷۹۹-۷۹۸)

علی‌رغم آگاهی رستم باتجربه از کم‌تجربگی سهراب در میدان جنگ و بی‌آلایشی و صداقت او، سخنان سهراب را فریبکاری می‌شمارد و نمی‌پذیرد. او در گشتی از سهراب شکست می‌خورد و وقتی سهراب میخواهد سر از بدنش جدا کند، رستم مجدداً به بازی «فریب» روی می‌آورد. او پهلوان بی‌تجربه را می‌فریبد و به‌دروغ می‌گوید که در مرام و قوانین پهلوانی در پی شکست اول، مهتر غالب به مغلوب فرصتی دوباره می‌دهد. هومان به سهراب می‌گوید که چنین

قانونی در کشتی وجود ندارد. سهراب با بی‌توجهی به فریب‌های پی‌درپی‌ای که می‌خورد؛ همچنان به پیش‌نویس ورزشکار خویش متعهد می‌ماند و گمان می‌کند نیروی فیزیکی‌اش او را تا ابد پیروز می‌کند.

رستم، پهلوان سرزنش‌ناپذیری است؛ اما او نخستین بار در زندگی به نیرنگ روی می‌آورد و همین نیرنگ، نخستین شکست بزرگ او؛ یعنی قتل فرزند را به‌بارمی‌آورد با آنکه سهراب یک مرتبه جان او را بخشیده است (رک. اسلامی-ندوشن، ۱۳۴۸: ۳۴۸، ۳۴۹)، در نبرد بعدی به او امان نمیدهد و در لحظهٔ چیرگی، پهلوی جوان را میدرد. رستم که از هویت فرزند آگاه می‌شود، برای نجات وی، از کیکاووس نوشدارو می‌خواهد و کیکاووس با شخصیت متوهم و کینه‌جویش (رک. باقری، داودآبادی و یعقوبی، ۱۳۹۶: ۹-۱۰) می‌پندارد در صورت کمک به سهراب بر برتری رستم افزوده می‌شود؛ پس، از کمک‌کردن سرباز می‌زند. درحقیقت این کیکاووس است که نادیده، آخرین همبازی سهراب در این بازی روانی می‌شود، در اینجا حالت نفسانی «کودک» ترسیده و ضعیف کیکاووس و هذیان‌ات فکری او قیام می‌کنند و حالت «بالغ» و خردورزی را به کناری مینهند و از پیش‌نویس «بی‌فکری» تبعیت می‌کنند؛ پس او بدون در نظر گرفتن شخصیت رستم در خیالات خویش، توهم برتری رستم و سرنگونی خویش را می‌پرواند و به منظور تلافی رفتارهای گذشتهٔ رستم، تأخیر او در اجرای دستورهایش و توسل رستم به بازی «قهر»، در چنین شرایطی که تهمتن به او احتیاج دارد، با تفکری تلافی‌جویانه، بازی «حالا گیت آوردم» را انجام میدهد و در قامت «ستمگر» نوشدارو را نمی‌فرستد تا حس خشمی را که از قهر رستم دریافت کرده است به او منتقل کند و برخورد رستم را تلافی کند و حس ناخوشایند خودش را نثار او کند. او با بازی خویش، نقطهٔ پایان بازی «ساده‌لوح» سهراب را می‌گذارد. رستم، بازی «سرسام» یا نبردشان را به سطح سوم میرساند، شباهت‌های سهراب به سام را نادیده می‌گیرد، با بی‌اعتنایی به سخن دل و شهودش، پسر را که پهلوانی کم‌تجربه است، دشمنی تورانی و مستحق مرگ میداند و او را بدون تعلل میکشد. در پایان داستان و حین کشتن سهراب، رستم همچنان در نقش «ستمگر» باقی می‌ماند؛ اما سهراب هم در زندگی و هم اجرای نقش نمایشنامهٔ خویش «قربانی» می‌شود. سهراب در بازی‌ای که خود به‌راه انداخته‌است به دردناک‌ترین شکل ممکن کشته می‌شود؛ چنانکه میتوان گفت سهراب، این بازی را از یک ایده در سطح اول به سطح سوم؛ یعنی شدیدترین درجهٔ ممکن بازی «ساده‌لوح» میرساند.

در این داستان، سهراب کم‌تجربه بدون اندیشیدن به عاقبت تصمیمش (حمله به ایران) تنها به پادشاهی خویش و پدرش فکر میکند و سرانجامی شوم برای خود رقم می‌زند و به دست پدر کشته می‌شود (سرامی، ۱۳۷۳: ۶۸۵)؛ به عبارت دیگر سهراب با ساده‌انگاری تسلط بر ایران و توران و با اتکای بیش از اندازه بر نیروی جسمانی‌اش (پیش‌نویس ورزشکار) خواهان پادشاهی خود و پدر است؛ درحالی‌که تمایلات سهراب نامعقول است؛ زیرا او پهلوان است و حکمرانی از خویشکاری پهلوانان نیست. (رک. موسوی، صفری و ظاهری، ۱۳۹۲: ۱۶۴-۱۶۵) طبق نظریهٔ برن، سهراب در حالت نفسانی «کودک» به‌سرمی‌برد و چون کودک، خود و خواسته‌هایش را محور دنیا میداند، نمی‌اندیشد که هر عمل و خواسته‌ای عاقبت و مسئولیتی دارد. با مرگ سهراب، پروندهٔ این بازی بسته می‌شود؛ زیرا فرجام سطح سوم بازی «ساده‌لوح» و «سرسام»، چیزی جز دشمنی، کینه، داغ نهادن بر دل دیگران و مرگ نیست.

نتیجه‌گیری

در این پژوهش داستان رستم و سهراب بر اساس نظریهٔ بازی‌های روانی اریک برن بررسی و مشخص شد این داستان، فقط تقابل خیر و شر نیست؛ بلکه رودررویی پدر و فرزندی است که تراژدی آنان را نه تقدیر که بی‌توجهی به شهود و خردورزی، عدم‌صراحت، فریبکاری و ساخت زمان به شکل مخرب رقم‌زد.

سهراب، جوانی خام است که تنها بر زور بازوی خویش در میدان نبرد اتکا میکند و تجربه زیادی کسب نکرده، عمر کوتاهش را فقط در میدان تمرین رزم و شکار و کشتی گرفتن سپری کرده و ذهنش در پی خواسته‌های محال است و به نصایح مادر گوش نمیدهد؛ درحالی که در جهان پر فراز و نشیب بیرون، تقدیر بر اساس تصمیم‌ها و امیال او نگاشته نشده و گاه فریبکاری جهان و انسان بر زور بازو میچربد. او در خیالات خود، سودای کشورگشایی و قدرت‌طلبی را میپرواند؛ اما از آنجاکه به عاقبت تصمیمش نیندیشیده و عقلش تحت تأثیر خواسته‌های نابالغانه منفعل شده بود، بی‌خردی و زیاده‌خواهی بر حالت «بالغ» او سایه انداخت و برخلاف پند مادر به افراسیاب و هومان اعتماد کرد، به سرزمین پدریش یورش برد، درسهای میدان جنگ را نادیده گرفت و فراموش کرد خویشکاری او و پدر به عنوان پهلوان، حفاظت از قلمرو است، نه حکومت؛ پس با پیروی از پیشنویسهای «ورزشکار» و «بی‌فکری»، بازی «ساده‌لوح» و «سرسام» را رقم زد و همبازی بازی «فریب» رستم و هومان شد.

افراسیاب که دشمن دیرینه ایران است با کمک به سهراب برای رسیدن به اهداف خویش؛ یعنی تصرف ایران و نابودی رستم، بازی «بالا تو و او باهم دعوا کنید» را انجام داد تا با کمترین دخالت به خواسته‌هایش برسد؛ هرچند کاملاً به مقصودش نرسید و رستم که همبازی نادیده اوست، زنده ماند. براساس بازی «سرسام» سهراب (جنگ او با ایران) کیکاووس که در جای جای شاهنامه متوهم‌بودن، قدرناشناسی، بی‌مسئولیتی، کوته‌بینی و خودکامگی خود را ثابت کرده است و همواره حالت نفسانی «بالغش» به حالات «کودک» و «والدش» آلوده بود، تحت تأثیر پیش‌نویس «بیفکری»، بازی‌های «ساده‌لوح»، «یک اردنگی به من بزن»، «قهر»، «حالا گیرت آوردم» را انجام میدهد تا ضمن شانه‌خالی کردن از مسئولیت و وظایف پادشاهی، به دیگران نوازش منفی بدهد و نوازش منفی دریافت نماید و تلافی کند؛ زیرا «بالغ» آلوده و مطرود او که همان خرد مسموم، آلوده و ناسالم اوست، نمیتواند درست تصمیم بگیرد؛ پس روابطش را بر پایه بازی کردن میسازد و همبازی اصلی همیشگی او کسی جز تهمتن نیست که همواره از قدرناشناسی و کم‌خردی او در عذاب است و تنها راه ارتباطیش با پادشاه همین بازی کردن است.

با تحلیل تصمیمات رستم از ابتدای داستان میتوان گفت شخصیت اسطوره‌ای رستم نیز از عیب و خطا مبرا نیست؛ بلکه او نیز در اندیشیدن، شک بخردانه و گوش سپردن به شهود و ندای دل، ضعیف عمل کرده است. تمامی این موارد نیز از خرد رها شده یا «بالغ» آلوده رستم نشأت میگیرد که چطور در ابتدای داستان به بیگانه‌ای دل سپرد و نتیجه، آن شد که پدری ناخودآگاه وجود فرزندی از سرزمین دشمن را انکار کرد و اجازه‌داد خرد بر تصمیم‌گیریش چیره شود، اجازه‌داد پیش‌نویس «بیفکری» پیروز شود تا همبازی پسر شود، حقیقت را نبیند و سهراب را با وجود شباهت انکارناپذیرش به سام، دشمنی تورانی بشمارد و با انجام بازی «فریب»، او را بکشد. رستم همچنین در بعضی مواقع بحرانی و حساس نیز از حالت «کودک» خود تبعیت میکند و لحظاتی خشم و ناراحتی خویش را بر خویشکاری و خردش برتری میدهد و همبازی کاووس میشود.

هدف از انجام این پژوهش خوانشی جدید از داستان رستم و سهراب بود که برخلاف دیدگاه‌های تقدیری و اسطوره‌شناسی، این مدعا را اثبات میکند که گاهی تربیت، محیط، تجربه، قدرتمندی و اسم و رسم نیک اطرافیان میتواند زندگی اشخاص را تغییر دهد، علاوه بر آن نشان‌میدهد شخصیت‌های خارق‌العاده نیز در بعضی مواقع، فراتر از آدم‌های عادی هستند و ضعف و زبونی دارند و همین نکته باعث میشود اثرگذاری سخنان فردوسی بر مخاطبانش افزوده شود.

از سوی دیگر یافته‌های این تحقیق مؤید این مدعاست که بازی‌های روانی، ساخته و پرداخته عصر حاضر نیست؛ بلکه از روزگاران کهن نیز در میان انسانها چنان رواج داشته‌اند که در آثار ادبی میتوان رد پای آنها را یافت و از بطن

داستانها نباید به سادگی عبور کرد و همه چیز را نتیجهٔ تقدیر دانست؛ بلکه گاه میتوان علائم و آثار آنچه را که دست سرنوشت مینامند به عنوان دلایل روانی و ذهنی بازخوانی کرد.

مشارکت نویسندگان

این مقاله حاصل پژوهش دو نویسنده میباشد.

تشکر و قدردانی

نویسندگان مراتب تشکر و قدر دانی خود را از اعضای هیئت تحریریه نشریه وزین سبک‌شناسی نظم و نثر (بهار ادب) اعلام مینمایند.

تعارض منافع

نویسندگان این مقاله تصریح مینمایند که این اثر در هیچ نشریه داخلی و خارجی به چاپ نرسیده است و حاصل فعالیت علمی مشترک تمامی نویسندگان است. ایشان نسبت به انتشار آن آگاهی دارند. این تحقیق طبق کلیه قوانین و مقررات اخلاقی اجرا شده و هیچ تعارض منافع مالی یا شخصی گزارش نشده است. مسئولیت بروز هر گونه خطاهای علمی یا پژوهشی به عهده نویسندگان است و ایشان مسئولیت کلیه موارد ذکر شده را برعهده دارند.

REFERENCES

- Aqdai, T. and Bahrami Rahnema, Kh. (2012). "A Study of the Tragic Structure of the Story of Rostam and Esfandiar", *Persian Language and Literature*, No. 12, Pp. 31-66. [In Persian].
- Bahrami, M. (2016), *Concepts of Transactional Analysis*, 2nd ed. Tehran: Nasl Nawandish Press [In Persian].
- Baqeri, Z. and Davoodabadi, M. and Yaqoubi, A. (2017). "Reviews and Analysis of Personality Disorder, Paranoia Keikavos in the Shahnameh". *New Literary Review*, (4)50.4, Pp. 1-26. [In Persian].
- Bern, E. (2008), *Games*, Trans. Esmail Fasih, 12nd ed, Tehran: Zehnaviz Press [In Persian].
- Bern, E. (2019A), *Transactional Analysis*, Trans. Esmail Fasih, 14nd ed, Tehran: Nashre-Now Press [In Persian].
- Bern, E. (2019B), *What Do You Say After Greetings?* Trans. Mehdi Qaracha-Daghi, 5nd ed, Tehran: Paykan Press [In Persian].
- Eslami-Naduoshan, M. (1969). *Life and Death of Heroes in Shahnameh*, Tehran: National Works Association Press [In Persian].
- Ferdowsi, Abolghasem, (1990), *Shahnameh*, edited by Jalal Khaleghi Motlagh. California: Mazda Press [In Persian].
- Hamidian, S. (2004), *An Introduction to Ferdowsi's Thought and Art*, 2nd ed, Tehran: Nahid Press [In Persian].
- Harris, Th., (2003), *The Last State*, Trans. Esmail Fasih, 19nd ed, Tehran: Zaryab Press [In Persian].

- Jafariyeh, M. and Adalat-Kashi, F. (2019). "A Narrative and Psychological Analysis of Six Characters from the Pahlavi Period of the Shahnameh". *Heroic literature*. Vol. 7, pp. 47-70. [In Persian].
- Jones, V. and Stewart, Y, (2010), *Transactional Analysis*, Trans. Bahman Dadgostar, 13en ed, Tehran: Dayareh Press [In Persian].
- Mousavi, K. and Safari, J. and Zaheri, E. (2013). "Character Analysis in the Story of Rostam and Sohrab". *Poetry Studies*, (2)5. Pp. 151-176. [In Persian].
- Rahimi, M. (1980). *The Tragedy of Power in Shahnameh*, Tehran: Niloufar Press. [In Persian].
- Rahmaniyan Haqiqi, K. (1994). "Rostam and Sohrab One a tear-jerking story". *Golcharkh Tir*. No. 10. Pp. 48- 50. [In Persian].
- Reza, F. (1977), *A Look at the Shahnameh*, Tehran: National Works Association Press [In Persian].
- Safa, Z. (2010), *Epic Poetry in Iran*, 2nd ed, Tehran: Amir Kabir Press [In Persian].
- Sarrami, Q. (1994), *From the Color of the Flower to the Pain of Thorns*, 2nd ed, Tehran: Elmi and Farhangi Press [In Persian].
- Steiner C. (2021), *Transactional Analysis of Life Scripts*, Trans. Ali Babaeizad and Azadeh Sajjadi-Nasab, 2nd ed, Tehran: Avis Press [In Persian].
- Vargas-Llosa, M. (2023), *Why Literature?* Trans. Abdullah Kowsari, 15nd ed, Tehran: Lowh-e-Fekr Press [In Persian].
- Zarrinkoob, A. (1982), *Literary Criticism*, Vol. 1, 3nd ed, Tehran: Amirkabir Press [In Persian].
- Zarrinkoob, A. (1990), *Namvarnameh*, 3nd ed, Tehran: Novandish Press [In Persian].
- A Study of mental games in the story of Rostam and Sohrab based on Eric Berne's theory

فهرست منابع فارسی

- استینر کلود، (۱۴۰۰)، *پیش‌نویس‌های زندگی در تحلیل رفتار متقابل*، ترجمه علی بابایی‌زاد و آزاده سجادی‌نسب، چاپ دوم، تهران: آویسا.
- اسلامی‌ندوشن، محمدعلی، (۱۳۴۸)، *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*، تهران: انجمن آثار ملی.
- بارگاس‌یوسا، ماریو، (۱۴۰۳)، *چرا ادبیات؟*، ترجمه عبدالله کوثری، چاپ پانزدهم، تهران: لوح فکر.
- باقری، زینب، داودآبادی، محمدعلی و یعقوبی، علی‌سرور. (۱۳۹۶). «بررسی و تحلیل اختلال شخصیت پارانوئیا در رفتار کیکاووس در شاهنامه». *جستار نوین ادبی*، ۵۰، ۴(۴)، صص ۱-۲۶.
- برن، اریک، (۱۳۸۷)، *بازی‌ها*، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ دوازدهم، تهران: ذهن‌آویز.
- برن، اریک، (۱۳۹۸الف)، *تحلیل رفتار متقابل*، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ چهاردهم، تهران: نشر نو.
- برن، اریک، (۱۳۹۸ب)، *بعد از سلام چه می‌گویید؟*، ترجمه مهدی قراچه‌داغی، چاپ پنجم، تهران: پیکان.
- بهرامی، منصور، (۱۳۹۵)، *مفاهیم تحلیل رفتار متقابل*، چاپ دوم، تهران: نسل‌نواندیش.
- جعفریه، مهناز. عدالت‌کاشی، فروزنده. (۱۳۹۹). «تحلیل داستانی و روانشناسی شش شخصیت از دوره پهلوانی شاهنامه». *ادبیات پهلوانی*، ش. ۷، صص ۴۷-۷۰.

- جونز، ون، استوارت، یان، (۱۳۸۹)، *تحلیل رفتار متقابل*، ترجمه بهمن دادگستر، چاپ سیزدهم، تهران: دایره.
- حمیدیان، سعید، (۱۳۸۳)، *درآمدی بر اندیشه و هنر فردوسی*، چاپ دوم، تهران: ناهید.
- رحمانیان حقیقی، کریم، (۱۳۷۳)، «رستم و سهراب؛ داستانی پر آب چشم»، *گلچرخ تیر*، ش. ۱۰، صص ۴۸-۵۰.
- رحیمی، مصطفی، (۱۳۶۹)، *تراژدی قدرت در شاهنامه*، تهران: نیلوفر.
- رضا، فضل‌الله، (۱۳۵۰)، *نگاهی به شاهنامه*، تهران: انجمن آثار ملی.
- زرین‌کوب، عبدالحسین، (۱۳۶۱)، *نقد ادبی*، جلد اول، چاپ سوم، تهران: امیرکبیر.
- زرین‌کوب، عبدالحسین، (۱۳۸۹)، *نامورنامه*، چاپ سوم، تهران: نواندیش.
- سرامی، قدمعلی، (۱۳۷۳)، *از رنگ گل تا رنج خار*، چاپ دوم، تهران: علمی و فرهنگی.
- صفا، ذبیح‌الله، (۱۳۸۹)، *حماسه‌سرایی در ایران*، چاپ نهم، تهران: امیرکبیر.
- عقدایی، تورج. بهرامی رهنما، خدیجه، (۱۳۹۱)، «بررسی ساختار تراژیک داستان رستم و اسفندیار»، *زبان و ادبیات فارسی*، ش. ۱۲، صص ۳۱-۶۶.
- فردوسی، ابوالقاسم، (۱۳۶۹)، *شاهنامه*، جلد دوم، به تصحیح جلال خالقی‌مطلق، کالیفرنیا: مزدا.
- موسوی، سید کاظم، صفری، جهانگیر و ظاهری، ابراهیم، (۱۳۹۲)، «تحلیل شخصیت در داستان رستم و سهراب»، *شعرپژوهی*، (۲)، صص ۱۵۱-۱۷۶.
- هریس، تامس آنتونی، (۱۳۸۲)، *وضعیت آخر*، ترجمه اسماعیل فصیح، چاپ نوزدهم، تهران: زریاب.

معرفی نویسندگان

فاطمه سادات طاهری: دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

(نویسنده مسئول: Email: Taheri@kashanu.ac.ir)

(ORCID: 0000-0001-7584-8813)

فاطمه مانیان: دانش آموخته کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کاشان، کاشان، ایران.

(Email: fatemeh.maniyan00@gmail.com)

(ORCID: 0009-0009-8182-0011)

COPYRIGHTS

©2021 The author(s). This is an open access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution (CC BY 4.0), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, as long as the original authors and source are cited.

Introducing the authors

Fatemeh Sadat Taheri: Associate Professor, Department of Persian Language and Literature, Kashan University, Kashan, Iran

(Email: Taheri@kashanu.ac.ir : Responsible author)

(ORCID: 0000-0001-7584-8813)

Fatemeh Manian: Master's degree in Persian Language and Literature, Kashan University, Kashan, Iran

(Email: fatemeh.maniyan00@gmail.com)

(ORCID: 0009-0009-8182-0011)