



INTERNATIONAL FOUNDATION OF
THEORIES & DOCTRINES
بنیاد بین‌المللی تئوری‌ها و دکترین‌ها

گزیده ای از کتاب

بازی‌ها. روانشناسی روابط انسانی

نویسنده: اریک برن

ترجمه: اسماعیل فصیح

انتشارات ذهن آویز

مجموعه گزیده کتب

مقدمه

آمیزش اجتماعی

دکتر اسپیتز متوجه شد نوزادانی که پس از تولد برای مدتی طولانی از آغوش محروم می‌گردند، رفته رفته دچار افت روحی غیرقابل جبرانی می‌شوند و چه بسا سرانجام با ناراحتی‌های روانی ناشی از آن پا درآیند. این ملاحظات به ظهور فرضیه گرسنگی محرک در نوزاد انجامید، و همچنین دال بر آن بود که مطلوب‌ترین محرک‌ها آنهایی هستند که از راه صمیمیت جسمی عمل می‌کنند. با در نظر گرفتن تجربه‌های روزمره، پذیرش این نتیجه‌گیری چندان شاق و گران نیست. نظیر چنین پدیده‌ای در بزرگسالانی هم که در معرض محرومیت احساسی واقع می‌شوند، دیده می‌شود. به تجربه ثابت شده است که این گونه محرومیت‌ها ممکن است باعث روان‌پریشی (پسیکوز) موقت شود، یا دست کم شخص را دچار اختلالات روانی سازد. در حقیقت زندان انفرادی از جمله تنبیهاتی است که حتی زندانیانی که در برابر شکنجه سخت و مقاوم بوده‌اند، از آن وحشت دارند، این یکی از روش‌های معروف برای واداشتن به همکاری سیاسی است. از لحاظ زیست‌شناختی، این امکان هست که محرومیت‌های عاطفی و احساسی موجد و محرک تغییراتی عضوی در بدن شوند. اگر نظام فعال‌کننده شبکه اعصاب در ساقه مغز به اندازه کافی تحریک نشود، تغییراتی (دست کم غیرمستقیم) در جهت فساد یاخته‌های عصبی صورت می‌گیرد. آنچه را تاکنون در اینجا بیان شد می‌توان در این عبارت خلاصه کرد: «اگر نوازش نشوی، مُخت می‌شوی.» یک هنرپیشه سینما ممکن است نیاز داشته باشد در هفته صدها تشویق و نوازش از دوستداران گمنام دریافت کند تا مُخش به اصطلاح نپُکد، در حالی که سلامت جسمی و روانی یک دانشمند احتمالاً تنها مستلزم دستی است که استادی سرشناس سالی یکبار محض تشویق به پشتش بنوازد. بنابراین نوازش را می‌توان واحد اساسی عمل اجتماعی نامید. تبادل نوازش‌ها رفتار متقابلی را تشکیل می‌دهد که واحد آمیزش اجتماعی است. تا آنجا که نظریه بازی‌ها مربوط است، اصلی که در اینجا مطرح می‌شود این است که وجود هر آمیزش اجتماعی، هرچه که باشد، برفقدان آمیزش اجتماعی مزیتی زیستی دارد. این اصل در آزمایش‌هایی که دکتر اس. لوین روی موش‌ها انجام داد، نشان داده شده است. نتیجه این آزمایش‌ها این بود که نه تنها رشد جسمی و فکری و عاطفی، بلکه رشد بیوشیمیایی مغز و حتی مقاومت در مقابل لوسمی نیز به نحو مؤثری تحت تأثیر نوازش قرار دارند. جنبه مهم این آزمایش‌ها این بود که نشان داد نوازش‌های ملایم و شوک‌های الکتریکی دردناک در سلامتی جانور تأثیر مساوی دارند.

ساخت بخشیدن به زمان

پس از گرسنگی متحرک (لمس بدنی برای نوزاد)، و سپس گرسنگی به رسمیت شناخته شدن (نظایر نمادین آن)، نوبت گرسنگی ساخت فرا می‌رسد. مسئله دایمی، به خصوص برای نوجوانان، این است: «بعد به او چه بگوییم؟» گذشته از نوجوانان، برای بیشتر مردم هیچ چیز ناراحت‌کننده‌تر از مکث اجتماعی نیست؛ یک دوره سکوت و زمان بدون ساختی که در آن هیچ کدام از حاضران نمی‌دانند چه حرف جالبی بزنند یا چه چیزی بپرسند. مسئله ابدی بشر این است که اوقات بیداری‌اش را چگونه بسازد و شکل بدهد. جنبه‌عنلیاتی ساخت زمان را می‌توان برنامه‌ریزی نامید. برنامه‌ریزی سه جنبه دارد: مادی، اجتماعی و فردی. رایج‌ترین، مناسب‌ترین و سودمندترین روش ساخت بخشیدن به زمان، عموماً کار نامیده می‌شود. چنین برنامه‌ای را در اصطلاح فعالیت می‌نامیم.

برنامه‌ریزی مادی عمدتاً از دگرگونی‌هایی نشئت می‌گیرد که ضمن سروکار داشتن با کار با آن مواجه می‌شویم؛ فقط از این جهت جالب است که فعالیت، کالبدی است برای نوازش و به رسمیت شناخته شدن و دیگر شکل‌های پیچیده‌تر آمیزش اجتماعی. برنامه‌ریزی اجتماعی منتج از مبادلات سنتی تشریفاتی یا نیمه تشریفاتی است. معیار اصلی آن نگرش محلی است که عوام از آن با لفظ «ادب» یاد می‌کنند. پدران و مادران در تمام دنیا به

کودکان خود ادب می‌آمورند تا بدانند که طرز مناسب سلام کردن، غذا خوردن،... یا در گفتگوهای روزمره، نقاط ضعف و قوت چیست. هر چه قدر مردم با یکدیگر آشناتر شوند، برنامه ریزی فردی بین آنها بیشتر رخنه می‌کند و اتفاق‌ها شروع می‌شود. این اتفاق‌ها از الگویی مشخص پیروی می‌کند که قابل تنظیم و طبقه‌بندی است و تسلسل آنها تابع قواعد و مقرراتی غیر قابل توضیح است.

بازی‌ها ممکن است به طرز اسفناک یا مهلک جدی باشد، لیکن مجازات‌های اجتماعی موقعی جدی می‌شود که قانون نقض شود. وقت گذرانی‌ها و بازی‌ها جانشین صمیمیت واقعی هستند. فرد تنها می‌تواند زمان خود را به دو طریق ساخت ببخشد: فعالیت یا با خیال. فرد ممکن است حتی در حضور دیگران نیز تنها باشد؛ و این را معلمان مدرسه به خوبی می‌دانند. هرگاه فرد در جمع دو نفر یا بیشتر قرار بگیرد، راه‌های متعددی برای ساخت زمان وجود دارد: (1) مناسک، (2) وقت گذرانی، (3) بازی، (4) صمیمیت، و (5) فعالیت، که خود ممکن است زمینه‌ای برای هر یک از چهار مورد دیگر باشد. هدف هر یک از افراد جمع، کسب رضایت خاطر و خوشی هرچه بیشتر از تبادل هایش با دیگر افراد است. «امتیازات» تماس هاس اجتماعی برمحور تعادل جسمی و روانی دور می‌زند. این امتیازات به عوامل زیر بستگی دارد: 1- تسکین تنش‌ها (امتیازات درونی اولیه، 2- پرهیز از موقعیت‌های زیان‌آور (امتیازات برونی اولیه)، 3- کسب نوازش (امتیازات ثانویه) و 4- حفظ تعادل وجود (امتیازات وجودی). رضایت بخش‌ترین صورت تماس اجتماعی، خواه در قالبی از فعالیت بگنجد یا نه، بازی‌ها و صمیمیت هستند. آمیزش‌های اجتماعی مهم بیشتر به شکل بازی هستند و موضوع اصلی ما در این کتاب هم همین است.

بخش اول: تحلیل بازی‌ها

تحلیل ساخت: در هر فرد، مجموعه‌ای از الگوهای رفتاری خاص معرف یک حالت روانی اوست، حال آنکه همین فرد در حالت روانی متفاوتی الگوی رفتاری دیگری بروز می‌دهد که غالباً متناقض با قبلی است. این تغییرات و تفاوت‌ها سبب پیدایش فرضیه‌ی حالات من‌گردیده. به زبان تخصصی، «حالت من» را از نقطه نظر پدیده‌شناسی می‌توان یک نظام احساسی مرتبط و در عمل، مجموعه‌ای از الگوهای رفتاری مرتبط توصیف کرد. به زبان عملی‌تر، «حالت من» نظامی احساسی است که الگوهای رفتاری مربوط به خود را به همراه دارد. این «حالات من» نقش نیستند، بلکه واقعیت‌هایی روانی‌اند. جدول حالت من را می‌توان به شرح زیر دسته‌بندی کرد: 1- حالتی که همانند ظواهر والد فرد است، 2- حالتی که به گونه‌ای مستقل متوجه ارزیابی واقع بینانه واقعیت‌هاست و 3- حالتی که نمایانگر آثار گذشته ولی هنوز فعال آن دسته از حالات من است که در دوران اولیه‌ی کودکی تثبیت شده‌اند. نمایش این سه دسته حالات من را «والد» و «بالغ» و «کودک» می‌نامیم و این سه واژه تمام مقاصد ما را در تحلیل تبادلات و بازی‌ها (به استثنای مباحث فنی) برآورده می‌کند. در وجود «کودک» درک و خلاقیت و سائق‌های فی‌البداهه و لذت‌نهفته است. «بالغ» برای زنده ماندن ضروری است. «بالغ» اطلاعاتی را که برای مواجه شدن مؤثر با دنیای خارج اساسی است، در خود تنظیم و طبقه‌بندی می‌کند و احتمالات را تخمین می‌زند. «بالغ» همچنین موانع و ارتضائات خاص خود را تجربه می‌کند. یکی دیگر از وظایف «بالغ» تنظیم اعمال «والد» و «کودک» و وساطت بی‌طرفانه بین آنهاست. «والد» دو کارکرد مهم دارد: نخست آنکه فرد را قادر می‌سازد همچون پدر یا مادر بچه‌های واقعی عمل کند و از این راه بقا و تداوم زندگی نوع بشر را امکان‌پذیر می‌سازد. دیگر آنکه «والد» بسیاری از پاسخ‌هایش را به طور خود به خود اعمال می‌کند و از این طریق مقدار زیادی وقت و انرژی حفظ می‌شود. به این ترتیب است که هر جنبه‌ی شخصیت ارزش‌حیاتی و زیستی بسیار زیادی دارند و فقط هرگاه یکی از آنها نظم و تعادل بقیه را برهم زند، لزوم تجربه و تحلیل این اختلال و تنظیم مجدد احساس می‌شود. در غیر این صورت، هر یک از سه جنبه «والد» و «بالغ» و «کودک» دارای ارزش مساوی‌اند و در زندگی کامل و بارور، جای‌حقی خود را دارند.

تحلیل تبادل: ساده‌ترین تبادل‌ها تبادلی است که در آن جنبه‌های «بالغ» هر دو طرف شرکت‌کننده، مسئول بروز محرک و دادن پاسخ باشد. به عنوان مثال، جراح از روی اطلاعاتی که دارد دستش را دراز می‌کند و می‌گوید: «چاقو». پاسخ‌دهنده این حرکت را به درستی درک می‌کند و فاصله را تخمین می‌زند و دقیقاً چاقوی مناسب را در دست جراح می‌گذارد. از نظر سادگی، تبارل‌های «کودک - والد» در مرحله دوم قرار دارند. بچه تب آلود آب می‌خواهد و مادر تیماردار لیوانی آب می‌آورد. این دو تبادل هر دو از نوع تبادل‌های مکمل هستند، به این معنی که در هر یک از آنها پاسخ واکنشی است و قابل انتظار و از نظم طبیعی روابط سالم انسانی پیروی می‌کند. تبادل‌ها از نوع مکمل باشند ارتباط آدمی ادامه می‌یابد. براساس تبادل مکمل فرق نمی‌کند که مردم به انتقاد از دیگران مشغول باشند («والد - والد»)، را حل کنند («بالغ - بالغ»)، یا با هم بازی کنند («کودک - کودک») یا («کودک - والد»).

قاعده عکس از این قرار است: هرگاه تبادل از نوع تبادل متقاطع باشد، ارتباط قطع می‌شود. این تبادل بیشترین مشکلات اجتماعی دنیا را، خواه در زناشویی، عشق، دوستی و ی کار بوجود می‌آورد. در این حالت، بیمار نظری واقع‌بینانه و «بالغانه» اظهار می‌کند و روانکاو در پاسخ، مثل پدر یا مادری خطاب به بچه اش عمل می‌کند. تبادل‌های مکمل ساده عموماً به طور سطحی در روابط کاری یا اجتماعی اتفاق می‌افتد، ولی به آسانی به وسیله تبادل‌های متقاطع مختل می‌شود. چنین ارتباط‌هایی در فعالیت‌ها و مناسک و وقت‌گذرانی‌ها پیش می‌آید. تبادل‌های پیچیده تر- یعنی آنهایی که شامل تداخل فعالیت‌ها همزمان بیش از دو «حالت من» می‌شوند - تبادل‌های نهفته هستند و این مقوله است که اصل و اساس بازی‌هاست.

رویه‌ها و مناسک: رویه‌ها و مناسک‌ها ساده‌ترین شکل فعالیت اجتماعی هستند. بعضی از این فعالیت‌ها جنبه جهانی و بعضی جنبه محلی دارند، ولی اکثراً از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌گردند. رویه‌ها یک رشته تبادل ساده تکمیلی «بالغ» جهت اعمال نوعی واقعیت است. واقعیت به طور کلی دو جنبه دارد: ایستا و پویا. واقعیت ایستا دربردارنده کل نظم و ترتیب ممکن در جهان است. مثلاً در علم ریاضی، حساب گویای واقعیت‌های ساکن است. واقعیت‌های پویا را می‌توان نیروی درونی اعمال تبادل در تمام نظام‌های انرژی جهان تعریف کرد. مثلاً علم شیمی گویای واقعیت‌ها پویا در جهان است. رویه‌ها براساس به جریان انداختن اطلاعات و پیش‌بینی احتمالات مربوط به ذات واقعیت پی ریزی شده‌اند، و کاربرد آنها در اسلوب‌های حرفه‌ای به اوج خود می‌رسد. هدایت هواپیما و جراحی آپاندیس هر کدام رویه‌های ثابتی دارند. از نقطه نظر این کتاب، مناسک (مفردش منسک) عبارتند از رشته‌ای تبادل مکمل و ساده و یکنواخت که نیروی اجتماعی برونی آنها را برنامه ریزی می‌کند. یک رسم نیمه تشریفاتی، از قبیل مرخصی گرفتن، به تناسب محیط و اقلیم ممکن است متنوع باشد، ولی اصول آن ثابت است؛ حال آنکه مناسک تشریفاتی نماز یکشنبه کلیسای کاتولیک تنوع بسیار کمتری دارد. شکل مناسک را «والد» سنتی تعیین کرده و قطعیت بخشیده است، ولی جزئیات، در بعضی موارد با تأثیراتی کم و بیش، ممکن است مطابق با زمان تغییر یافته باشد. فرق بین رویه‌ها و مناسک در اصل پیشداوری نهفته است: رویه‌ها را «بالغ» برنامه ریزی کرده و مناسک را «والد». اشخاصی که در مناسک احساسی ناراحتی و «ناجوری» می‌کنند یا در آنها به خوبی نمی‌درخشند، اغلب از شرکت در آنها طفره می‌روند و رویه‌ها را جانشین آنها می‌کنند. اینها کسانی هستند که مثلاً در مهمانی‌ها حاضرند به میزبان در تهیه خوراکی‌ها و نوشیدنی‌ها و یا پذیرایی کمک کنند، ولی عملاً از شرکت در مناسک‌ها و آمیزش با مهمانان طفره می‌روند.

وقت‌گذرانی‌ها: وقت‌گذرانی‌ها را می‌توان بدین نحو تعریف کرد: رشته‌ای تبادل نیمه تشریفاتی ساده و مکمل که برمحور موضوعی ساده دور می‌زند هدف از آن نیز ساخت دادن به زمان مشخصی از زندگی است. آغاز و پایان این مدت معمولاً با علائم مناسک یا رویه‌ها مشخص می‌شود. این

رشته تبادل به نحوی اجرا می‌شود که هر یک از طرفین، براساس قدرت انطباقش، بیشترین بهره یا امتیاز را در این زمان کسب می‌کند. هر چه قدرت انطباق فرد بیشتر باشد، بهره‌گیری و امتیاز او بیشتر خواهد بود. وقت‌گذرانی‌ها نوعاً یا در مهمانی‌ها (یا گردهمایی‌های اجتماعی) اجرا می‌شود و یا در مواقعی که گروهی در انتظار شروع مناسکی هستند؛ و این انتظار برای شروع، همان ساخت و پویایی مهمانی‌ها را دارد. وقت‌گذرانی‌ها ممکن است به شکل گپ زدن‌های دوستانه باشد و یا به شکل جدی‌تری درآید و مثلاً به بحث و مجادله تبدیل شود. وقت‌گذرانی‌ها علاوه بر ساخت زمان و فراهم کردن تبادل نوارش‌ها، نقش‌گزینش اجتماعی را نیز برای طرفین ایفا می‌کنند. در جریان هر وقت‌گذرانی، «کودک» درون هر بازیگر، با ذکاوت مراقب «کودک» درون دیگر بازیگران است. در آخر مهمانی، هر شخص بازیگری را انتخاب می‌کند که مایل است بیشتر ببیند، و دیگران را طرد می‌کند - صرف نظر از این که در طی مهمانی آنها چقدر ماهرانه یا به خوبی با هم وقت‌گذرانی کرده باشند. فرد انتخاب شده ممکن است از نظر شخص همان کسی باشد که در روابط پیچیده تر - یعنی بازی‌ها - با وی همراهی می‌کند. این روش انتخاب هراندازه هم خوب و منطقی اجرا شود، در عمل ناآگاهانه و غریزی است. وقت‌گذرانی‌ها همچنین اساس انتخاب‌آشنایی‌ها را شکل می‌بخشد و ممکن است به دوستی بینجامد. امتیاز مهم دیگری از وقت‌گذرانی‌ها به دست می‌آید، تأیید نقش خود انسان در اجتماع و تحکیم وضعیت اوست. تأییدنقش هر فرد، وضعیت شخصی او را تثبیت می‌کند. «وضعیت»، بیان ساده و قابل پیش‌بینی امری است که بر کل تبادل فرد تأثیر می‌گذارد - و در دراز مدت بر تمام سرنوشت او و حتی سرنوشت فرزندان و بازماندگان او نیز تأثیر می‌گذارد. «وضعیت» ممکن است کم و بیش مطلق و همیشگی باشد. جالب اینکه وضعیت‌ها در مراحل اولیه زندگی، یعنی از دومین سال و حتی سال اول زندگی تا هفت سالگی، تشکیل و تثبیت می‌شوند - یعنی به هر حال سال‌ها قبل از آن که فرد دارای فهم و شعور و تجربه کافی برای اتخاذ چنین تصمیم‌هایی باشد.

بازی‌ها: هر بازی رشته‌ای تبادل مشخص و غالباً تکراری است، با ظاهری قابل قبول و دارای انگیزه‌ای پنهانی - یا به زبان عامیانه تر رشته‌ای حرکت است با دام یا کلک. بازی‌ها به دو دلیل کاملاً مشخص از رویه‌ها و مناسک و وقت‌گذرانی‌ها قابل تشخیص و متمایزند - اولاً به دلیل نهمفته بودنشان، و ثانیاً به این دلیل که بُرد دارند. استفاده از کلمه «بازی» نباید ما را دچار اشتباه کند. منظور از بازی الزاماً تفریح یا لذت جویی نیست. بسیاری از فروشندگان کارشان را لذت بخش نمی‌دانند. امروزه بازی‌های فوتبال بسیار جدی تلقی می‌شوند. بی‌رحمانه‌ترین بازی‌ها جنگ است. از دیدگاه جامعه‌کنونی پرورش طفل، یعنی مراحل آموزش، بر این مناسک که بچه باید چه بازی‌هایی را یاد بگیرد و چگونه بازی کند، رویه‌ها و مناسک و وقت‌گذرانی‌های مناسب با وضعیت و موقعیت اجتماعی طفل در حال رشد نیز به او آموخته می‌شود. اما اینها از اهمیت کمتری برخوردار است. اما بازی‌های طفل معیار استفاده او از آن فرصت‌هاست. بازی‌های مورد علاقه طفل همانند پیش‌نویسی برای زندگی و یا نقشه ناخودآگاه زندگی وی، و نهایتاً تعیین‌کننده خطوط سرنوشت او، موفقیتش در ازدواج، در شغل، و شرایط محیط بر مرگش خواهد بود. بخش اعظم از اوقات زندگی جدی اجتماعی اشخاص به اجرای بازی‌ها می‌گذرد. در این رهگذر باید به خاطر آورد که اساسی‌ترین وجه بازی‌ها نقطه اوج، یا بُرد آنهاست. کارکرد اصلی حرکات اولیه بازی‌ها آماده کردن موقعیت برای بُرد است.

مراحل یا درجات بازی را می‌توان به صورت زیر نشان داد: الف) بازی درجه یک: بازی است که در انتظار مردم قابل اجراست. ب) بازی درجه دو: بازی است که از آن صدمه دائمی و غیر قابل جبرانی به بار نمی‌آید، اما بازیگران ترجیح می‌دهند که در انتظار مردم اتفاق نیفتد. ج) بازی‌های درجه سه: بازی است که علاجی ندارد و عاقبت هم به بیمارستان، دادگاه یا سردخانه منتهی می‌شود.

بخش دوم: فرهنگ بازی‌ها

مقدمه

فهرست ارائه شده در این بخش، بازی‌ها را تا سال 1962 در برمی‌گیرد. لیکن بازی‌های جدید به مرور کشف می‌شوند. برخی از بازی‌ها در اینجا با تفصیل بیشتری مورد بحث و تجزیه و تحلیل قرار گرفته‌اند. بازی‌ها در اینجا طبق موقعیت‌هایی که حرکات در آنها اتفاق می‌افتد رده بندی شده‌اند: «بازی‌های زندگی»، «بازی‌های ازدواج»، «بازی‌های مهمانی»، «بازی‌های روابط جنسی»، «بازی‌های دنیای تبهکاری»، «بازی‌های اتاق مشاوره»، و «بازی‌های خوب». خاستگاه هر بازی یک وضعیت روانی است، ولی وضعیت یا بازخورد ناشی از آن را نمی‌توان بازی دانست.

بازی‌های زندگی: تمام بازی‌ها، در شرایط عادی اجتماعی نیز تأثیر مهم و احتمالاً سرنوشت بر دیگران دارند، اما برخی از آنها باعث بروز موقعیت‌های بیشتری برای ایجاد تغییر در مسیر زندگی می‌گردند و در سرنوشت افراد بی‌گناه غیر درگیر نیز دخالت می‌کنند. این گروه بازی‌ها را به تناسب، «بازی‌های زندگی» می‌نامیم و شامل «الکلی»، «بدهکار»، «یک اردنگی به من بزن»، «حالا گیت آوردم پدرسگ»، «ببین مجبورم کردی چه کار کنم». این بازی‌ها از یک سو با «بازی‌های ازدواج» و از سوی دیگر با «بازی‌های دنیای تبهکاری» تداخل پیدا می‌کند.

"یک اردنگی به من بزن" این را مردهایی اجرا می‌کنند که وضع اجتماعی شان جوری است که انگار علامتی با نخ از گردنشان آویزان است که روی آن نوشته شده: «خواهش می‌کنم به بنده اردنگی نزنید». «بدبختی‌های من از تو بیشتر است». این اعمال اغلب در اشخاص بدگمان دیده می‌شود. "حالا گیت آوردم، پدر سگ" این بازی را می‌توان به بازی پوکر تشبیه کرد. بیشتر به فکر خرد کردن رقیبش، خواهد بود که در چنگش است و دربند آن نخواهد بود که پول بیشتری ببرد.

"ببین مجبورم کردی چه کار کنم" این بازی در شکل قدیمی و جافتاده خود یکی از بازی‌های ازدواج است - و در واقع یکی از مشهورترین عوامل به هم زنده ازدواج هاست - ولی ممکن است بین والدین و بچه‌ها و همچنین در زندگی حرفه‌ای نیز بازی شود. شخصی احساس می‌کند نیاز به تنهایی دارد، و خود را سرگرم کاری می‌کند که از مردم دور باشد و در اصطلاح او را به حال خودش بگذارند. بعد یک مزاحم، مثلاً زن یا یکی از بچه‌هایش، نزد او می‌آید که نوازش ببیند، یا مثلاً بپرسد: «انبردست درازه کجاست؟» این مزاحمت ناگهانی، تصادفاً «باعث می‌شود» هر چه دستش است بیفتد و بشکند یا خراب شود یا به هم بریزد... چون این ماجرا طی سال‌ها بارها بارها اتفاق افتاده، افراد خانواده عادت کرده‌اند که او را در چنین مواقعی به حال خودش بگذارند. به هر حال خوشحال است که این اتفاق افتاده چون به عنوان اهرمی برای بیرون انداختن مزاحم استفاده کند. وبه سهولت از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود. هدف از این بازی حمایت است. از نظر پویایی‌شناسی، شکل ملایم بازی را به انزال قبل از بلوغ و شکل شدید آن را به خشم ناشی از عقده‌اختگی نسبت داد. بچه این بازی را به راحتی یاد می‌گیرند. امتیاز روانی برونی (احتراز از قبول مسئولیت) کاملاً مشهود است و بازی اغلب با تهدید جلوگیری از صمیمیت فروکش می‌کند، زیرا خشم قابل توجهی که تولید می‌شود. وضعیت وجودی منبعث از این بازی چنین است: «من بی‌تقصیرم».

بازی های ازدواج: تقریباً هر بازی می‌تواند چهارچوبی برای زندگی زناشویی یا زندگی خانوادگی باشد. بازی‌هایی که صرفاً و اساساً با شکل‌نهایی و کاملاً شکوفای خود در زمره بازی‌های مربوط به ازدواج گنجانده می‌شوند عبارتند از «قهر»، «دادگاه»، «زن سرد مزاج»، «مرد سرد مزاج»، «مظلوم»، «اگر به خاطر تو نبود...»، «بین من سعی کرده‌ام» و «عزیزم».

"قهر" بازی قهر بیشتر از هر بازی دیگری روشنگر نفوذ طرفین و استفاده از این نفوذ چون سدی در برابر صمیمیت است. تناقض قضیه در آن است که این نمونه بارزی از بازی‌هاست که بازیگر آن از شرکت در بازی امتناع می‌کند.

"دادگاه" توصیفاً، این جزو آن رده از بازی‌هاست که بیشتر واژه‌ها و اصطلاحاتش در مرجع و محاکم قانونی به گوش می‌خورد و شامل بازی‌هایی است از قبیل «چوب زیربغل» (تمسک به جنون) و «بدهکار» (اقامه دعوی به منظور کسب حقوق مالی). اما از لحاظ بالینی، این بازی اغلب در جلسات مشاوره ازدواج و گروه‌های روان‌درمانی مربوط به ازدواج اجرا می‌شود. در واقع اغلب جلسات مشورتی و گروه‌های روان‌درمانی مربوط به ازدواج، چیزی نیست جز صورت‌هایی از بازی «دادگاه» که در آنها هیچ مسئله‌ای حل نمی‌شودریال زیرا بازی هرگز خاتمه ندارد. در چنین مواردی است که مشاوران و متخصصان بدون آنکه متوجه باشند، خود به عرصه بازی کشیده می‌شوند.

"مظلوم" این از آن بازی‌هاست که زن خانه دار مظلوم اجرا می‌کند. موقعیت او اقتضا می‌کند در ده دوازده کار مختلف را ایفا کند: معشوقه، مادر، پرستار، مربی، مأمور خرید، نظافتچی، آشپز... این کارها اغلب ضد و نقیض و خسته‌کننده‌اند، بالاخره علائمش احتمالاً با این اعتراض که «خسته‌ام» ابراز می‌شود.

"اگر به خاطر تو نبود..." زنی با مردی سلطه‌گر ازدواج می‌کند که فعالیت‌های او را محدود می‌سازد و مانع از آن می‌شود که وی با موفقیت‌هایی درگیر شود که از آنها می‌ترسد.

بازی های مهمانی: چهار بازی که معمولاً بیشتر از دیگر بازی‌ها در مهمانی و موقعیت‌های اجتماعی تکرار می‌شود، مورد بحث قرار می‌گیرد: «وحشتناک نیست؟»، «عیب»، «شلمیل»، و «چرا فلان کار را نمی‌کنی؟ آره، اما».

"وحشتناک نیست" در واقع در چهار شکل اصلی بازی می‌شود: وقت‌گذرانی «والد»، وقت‌گذرانی «بالغ»، وقت‌گذرانی «کودک»، و بازی. در صورت وقت‌گذرانی البته نتیجه و بردی در بین نیست، مگر احساس‌های بی‌ارزش. «این روزها». برای والد، یکی از وقت‌گذرانی‌های حق به جانب و انتقادی و حتی شریانه تحت عنوان «این روزها» اجرا می‌شود. از لحاظ جامعه‌شناسی، این وقت‌گذرانی اغلب بین سنخ‌های خاصی از زن‌های میانسال با درآمد محدود ولی مستقل رواج دارد. «این روزها» با وراجی‌های پراکنده فرق دارد، که تحت شعار «بیخود نیست...» رواج دارند. حرکات شروع ممکن است همان باشد (شنیده‌ام فلانی را از اداره اخراج کرده‌اند...)، اما در «این روزها» جهت و پایان مشخصی وجود دارد، و ممکن است «توضیح» هم داشته باشد. اما وراجی بی‌منظور است، مدت‌ها ادامه پیدا می‌کند یا دفعاتاً قطع می‌شود. به عنوان یک بازی، در نمایشی‌ترین شکلش توسط معتادان در برابر دکتر و جراح اجرا می‌شود و تبادل این اشخاص نمایانگر وجوه مشخص این بازی است. این اشخاص، مثل زن‌هایی که مدام دنبال پارچه و لباس و امثال آن در فروشگاه‌ها پرسه می‌زنند، دنبال دکتر و جراحند - آدم‌هایی هستند که حتی به رغم مخالفت پزشکان، مصرانه می‌خواهند یک جایشان عمل بشود. همین تجربه، یعنی بستری شدن و عمل جراحی، برای آنها امتیازهایی کسب می‌کند. امتیاز روانی درونی برای پاره شدن بدن عاید می‌شود و امتیاز روانی برون‌ی این است که از تمام پیوندهای صمیمیت دنیای اطرافشان بریده شده، فقط تسلیم جراح می‌شوند. در این وقت است

که «وحشتناک نیست» به صورت یک بازی درمی‌آید، چون بازیگر در ظاهر ابراز بدبختی می‌کند، ولی باطناً از کارشان رضایت دارد و می‌تواند در ازای بدبختی خود از دیگران استفاده‌ی مادی نیز ببرد و علیه پزشکان متخصص شکایت کنند.

"عیب" این بازی منشأ بسیاری از ناراضی‌های کوچک و ناچیز در زندگی روزمره مردم است و از وضعیت افسرده «کودک» سرچشمه می‌گیرد که می‌گوید «من خوب نیستم» و بعدها در وضعیت مشابه به «والد» منتقل می‌شود که می‌گوید «آنها خوب نیستند».

"شلمیل" اشاره به کلمه‌ای ییدیش است که با کلمات آلمانی و هلندی پیوند داده شده و حاکی از دوز و کلک است. بُرد واقعی این بازی مسرتی نیست که فرد از خرابکاری و صدمه زدن نصیبش می‌شود - اگر چه این جایزه‌ای ضمنی است - بلکه بُرد در این واقعیت است که او بخشوده می‌شود. بچه‌ها اغلب بازی «شلمیل» را نیمه کاره انجام می‌دهند، زیرا از بخشودگی مطمئن نیستند، اما دست کم از مسرت کثافتکاری آن برخوردار می‌شوند. بعدها، هر چه بیشتر یاد می‌گیرند که رفتار خود را با اجتماع منطبق کنند، از مهارت خود برای کسب بخشودگی بیشتر استفاده می‌کنند - که هدف اصلی این بازی است و در لفاف نزاکت در محافل اجتماعی بزرگسالان اجرا می‌شود.

"چرا فلان کار را نمی‌کنی - آره اما" یعنی فردی که کفایت و قدرت آن را ندارد که بر وضعیت خود چیره شود و بنابراین دیگران باید به صورت «والد» هایی عاقل و دانا درآیند و تلاش و دانش خود را برای کمک بی‌حاصل به او به کار برند. تقریباً همه مردم در شرایطی خاص دست‌بع این بازی می‌زنند، چون از نظر ساخت بخشیدن به زمان ارزشمند است و این راه حل معرف اجتماعی برای یک درگیری درونی مربوط به تسلیم شدن است.

بازی‌های روابط جنسی: برخی از بازی‌ها برای بهره‌گیری یا برای فرار از انگیزه‌های آنی جنسی است. این بازی‌ها در واقع انحرافات رفتاری از غریزه جنسی اند که در آنها رضایت جای خود را به تبادل‌هایی داده است که اساس این بازی را تشکیل می‌دهد. این نکته را البته نمی‌توان به طور متقاعدکننده در اینجا بیان کرد، چون این بازی‌ها در خلوت انجام می‌گیرند و اطلاعاتی بالینی به دست آمده در مورد آنها دست‌دوم است و همچنین جهت‌گیری‌های گزارش‌دهندگان را نیز نمی‌توان در آنها به نحو رضایت‌بخشی ارزیابی کرد. بازی‌های این بخش عبارتند از «یالا تو و او با هم دعوا کنید»، «انحراف»، «تجاوز»، «بازی جوراب» و «سراسم». در این بازی‌ها عامل زن است، زیرا شکل سخت‌تر بازی‌های جنسی، که عامل اصلی آنها مرد است، به شرارت و خشونت و یا به جنایت منتهی می‌شود و به بخش بازی‌های دنیای تبهکاری تعلق پیدا می‌کند.

"یالا تو و او با هم دعوا کنید" در شکل ترفند، قضیه احساسی است. زن به دو مرد ترفند می‌زند و آنها را به جان هم می‌اندازد که با هم جدال کنند، با این قول یا پیمان ضمنی که او متعلق به برنده خواهد بود. پس از پایان درگیری، او به قول خود وفا می‌کند. و یا دو مرد سر یک زن با هم جنگ می‌کنند، حتی اگر زن خودش هم نخواهد، یا حتی اگر از قبل انتخابش را کرده باشد. در پایان حتی اگر مرد دلخواه زن نیست برنده شود، زن به هر حال تسلیم است و این ازدواج فرصت بازی‌های زیادی را به او خواهد داد. و یا وقتی درگیری بین دو مرد راه می‌اندازد، خود یعنی زن به سراغ مرد سوم می‌رود. اساس این فلسفه این است که در این دنیا مبارزه شرافتمندانه کار هالوهاست و داستان بی‌اساس و پایه‌ای که سراسر زندگی آنها جریان پیدا می‌کند، سرمنشأ امتیازات اجتماعی درونی و برونی همیشگی آنها را تشکیل خواهد داد.

"جوراب" این بازی از گروه بازی‌های «تجاوز» است و از بارزترین مشخصات آن جنبه نمایشی بودنش است که طبعاً ماهیت عصبی دارد. زنی وارد جمعی تقریباً ناشناس می‌شود و پس از مدت کم یک طرف دامنش را بالا می‌زند و پایش را به طرزی تحریک‌کننده نشان می‌دهد. بعد می‌گوید: وای، خاک عالم، جورابم در رفته... این حرکتی است حساب شده و هدفش تحریک مردها و عصبانی کردن زن هاست. هر گونه مقابله با او یا انتساب

هر اتهامی به او، البته مورد رضایت درونی اوست، او برای پاسخ دادن آماده است، و با معصومیت مقابله به مثل می کند و خودش اتهامات متقابل وارد می آورد. زن ها بیش از مردها مهارت دارند، چون مردها در واقع دلیل و انگیزه ای ندارند که این بازی را متوقف سازند.

بازی های دنیای تبهکاری: با وارد شدن انواع حرفه های مددکاری اجتماعی به حیطه قضایی - نظیر مؤسسات بهبود وضع مجرمان - و افزایش رشته های پیچیده جرم شناسی، دست اندرکاران این قسمت از اجتماع ما اکنون باید از بازی هایی هم که در دنیای تبهکاری (دنیای مخفی)، چه در زندان ها، رواج دارد، آگاهی داشته باشند. این بازی ها شامل «دزد و پلیس»، «چه جوری از اینجا در بریم» و «بیا سر فلانی را شیره بمالیم» است.

"دزد و پلیس" بسیاری از جنایتکاران چون از پلیس نفرت دارند، از کلاه گذاشتن سر افراد پلیس همان اندازه لذت می برند که از جنایت - شاید هم بیشتر. بازی های آنها در سطح «بالغ» به خاطر مادیات است، اما در سطح «کودک» به خاطر شور و هیجان تعقیب است: فرار کردن و بالاخره لذت نشستن و نفس راحت کشیدن در مخفیگاه. بازیگر می تواند تغییر نقش دهد - از دزد به پلیس و از پلیس به دزد.

"چه جوری از اینجا در بریم" بازی دلخواه زندانیان «چه جوری از اینجا در بریم» یا «می خواهم از اینجا بزنم بیرون» است که ممکن است در بیمارستان ها هم بازی شود. اما «می خواهم از اینجا بزنم بیرون» را معمولاً زندانیان یا بیمارانی بازی می کنند که کودک درون آنها نمی خواهد بیرون برود. آنها شروع به بازی «رفتار خوب» می کنند، ولی در لحظه حساس و بحرانی آخر، در کار خودشان کارشکنی می کنند تا مرخص نشوند. از طرف دیگر، «می خواهم از اینجا بزنم بیرون» نیاز به درمان عاجل دارد و تا زندانی هراسناک از این وضعیت رهایی پیدا نکند، بهبودی کامل نمی یابد.

بازی های اتاق مشاوره: برای تحلیلگران حرفه ای بازی ها، آگاهی از بازی هایی که با تنش محسوس در موقعیت های روان درمانی اجرا می شوند حائز اهمیت است. این بازی ها را می توان به آسانی و به طور دست اول در اتاق های مشاوره مشاهده کرد، و از حیث نقش عامل به سه نوع تقسیم می شوند: 1) بازی هایی که درمانگر و کارکنان اجرا می کنند، مانند «من فقط دارم کمک می کنم» و «روانپزشکی». 2) بازی هایی که اشخاص ورزیده حرفه ای که در گروه های روان درمانی شرکت دارند اجرا می کنند، مانند «گلخانه». 3) بازی هایی که بیماران عادی و مراجعه کنندگان اجرا می کنند و عبارتند از «بی بضاعت»، «دهاتی»، «احمق» و «چوب زیر بغل».

"گلخانه" صورتی از بازی «روانپزشکی» است که در سخت ترین شکلش توسط دانشمندان جوان رشته های علوم اجتماعی - مانند روانشناسان تازه کار - اجرا می شود. این آقایان در معاشرت با همکاری خود از روی عادت و اغلب به طرز شوخ طبعانه، به بازی «روانکاوی» می پردازند و واژه هایی نظیر «احساس ضدیت شما بروز کرده، جانم» یا «ساز و کار دفاعی از این شدیدتر نمی شود» را به کار می برند. بعضی از این افراد در گروه های روان درمانی ممکن است اقدام به انتقاد و عیب جویی های مهارناشدنی کنند. اما ادامه کار گروه ممکن است تبدیل به بازی «گلخانه» گردد. آنها ممکن است طرز برخورد و قضاوتی شبیه گیاه شناسی خیره را در یک گلخانه داشته باشند. بارزترین امتیاز این بازی جنبه روانی برون آن است، چون در اینجا به خاطر ایجاد شرایط مخصوص برای ابراز احساس ها و قائل شدن محدودیت هایی برای ابراز واکنش ها، از ایجاد یگانگی و صمیمیت ممانعت می شود.

"احمق" شکل ملایم تر بازی «احمق» چنین است: «من خودم هم از این بی دست و پایی و حماقتم خنده ام می گیرد...» اما اشخاصی که ناراحتی جدی دارند، این را به طرز تلخ تری بازی می کنند: «من احمقم. همینم که هستم. پس یک کاری برایم بکن». هر دو شکل این بازی در حالت افسردگی اجرا می شود. اغلب دلمرده، یا اشخاصی که مبتلا به جنون ادواری هستند، آن را اجرا می کنند. آنان وقتی در حالت پرتحرک جنون و مسخره

بازی هستند، گویی واقعاً می‌خواهند همه در خندیدن با آنها شریک باشند. اما هدف بازیگر تولید خنده و تمسخر نیست، بلکه برانگیختن خشم و اوقات تلخی و بدبختی است - و خوب هم از پس این کارها برمی‌آید.

"چوب زیر بغل" بارزترین شکل بازی «چوب زیر بغل» امروزه «تمسک به جنون» است. یک بازی قضایی است، در فرهنگ جامعه آمریکایی امروز روالی عادی و پذیرفته شده است و با اصول رایج در سایر نقاط دنیا که می‌گوید شخص دیوانه مسئول اعمال خود نیست فرق دارد. «چوب زیر بغل» این است: «آدمی که یک پا ندارد چه انتظاری دارید؟» البته هیچ کس از چنین شخصی انتظاری ندارد جز این که با چوب زیر بغل یا در صندلی چرخدار خودش را این طرف و آن طرف بکشد. برخی از عذرهایی که بیماران برای رفتار بینارگونه خود می‌آورند، عبارت است از سرخوردگی، جراحت‌های سر، فشار موقعیت‌های زندگی، فشار زندگی جدید، فرهنگ کشور، و نظام اقتصادی. بیشتر مردم معمولاً از بازیگر بی‌سواد و عامی به نوعی حمایت می‌کنند. «من مشروب می‌خورم چون بدبختم.» معکوس «چوب زیر بغل» چندان مشکل نیست، به شرط آنکه درمانگر «والد» و «بالغ» خود را به وضوح از یکدیگر جدا نگه دارد، و به شرط آن که هدف قطعی درمان کاملاً مشخص و روشن باشد.

بازی‌های خوب: بازی‌هایی که به درمانگاه‌های تخصصی روانپزشکی راه می‌یابند، همه به گونه‌ای از نوع بازی‌های بد هستند. تمام آنها دارای عنصر سوء استفاده هستند. بازی‌های خوب بازی‌ای است که مزایای اجتماعی‌اش از پیچیدگی‌های انگیزه‌هایش بیشتر باشد. بازی‌های خوب هم به نفع حال بازیگران دیگر است و هم به روشن شدن ماهیت «طرف» کمک می‌کند. چند نمونه از این بازی‌های خوب در اینجا آمده است. عبارتند از «تعطیلی راننده اتوبوس»، «شوالیه»، «خوشحال می‌شوم کمک کنم»، «فرزانه فروتن» و «افتخار خواهند کرد که مرا می‌شناخته‌اند».

"تعطیلی راننده اتوبوس" این عبارت احتمالاً اشاره به ضرب المثلی قدیمی است که می‌گوید از راننده اتوبوسی پرسیدند روز تعطیلیت را می‌خواهی چه کار کنی، گفت دلم می‌خواهد بروم یک جا اتوبوس سواری سیری بکنم. این در واقع بیشتر وقت گذرانی است تا بازی، و ظاهراً برای تمام اشخاص درگیر سازنده است. متخصص گوش و حلق و بینی آمریکایی‌ای که تعطیلاتش را در هائیتی می‌گذراند، به بهانه‌های مختلف وقتش را در بیمارستان جزیره می‌گذراند - و اینها وقتی به خانه برمی‌گردند نه تنها خستگی‌شان برطرف شده و خوشحالند، بلکه آنقدر داستان برای تعریف کردن دارند که انگار برای شکار به افریقا رفته‌اند، یا در اتوبان‌های اروپا رانندگی کرده‌اند! اما وقتی کار در وقت گذرانی «تعطیلی راننده اتوبوس» دارای انگیزه نهفته می‌گردد، جریان تبدیل به بازی می‌شود و در اینجا است که بازی بیشتر از هر چیز به صورت نمایشی از مقصود باطنی دیگری درمی‌آید. اما حتی در این شرایط نیز بازی هنوز کیفیت سازندگی خود را حفظ می‌کند و بهترین پوشش برای سایر فعالیت‌هاست (که ممکن است سازنده باشند).

"شوالیه" این بازی را اشخاصی اجرا می‌کنند که تحت فشار جنسی نیستند - خصوصاً مردان جوانی که ازدواجی موفق یا روابط خوب دیگری دارند، و عاقل مردانی که با وقار تسلیم زندگی زناشویی شده‌اند یا اصلاً زندگی مجردی داشته‌اند. در حیطة این شرایط، مرد با شور و هیجان دست به هر نوع بازی خلاقه و ابتکار عمل می‌زند. هدف فریب دادن و کام گرفتن نیست، بلکه نشان دادن استعداد و هنر خود و در مقابل، کسب تحسین و تمجید آن زن است. امتیاز اجتماعی درونی برای مرد مسرت بخشیدن به آن زن از راه این هنرنمایی معصومانه، و کسب واکنش تحسین‌آمیز اوست. در موارد مناسب که هر دو طرف از ماهیت این بازی آگاهی دارند؛ ممکن است بازی آنقدر کش پیدا کند تا به مرحله افراط و غیرعقلانی برسد. مرد دنیا دیده البته می‌داند که چه وقت باید بازی را متوقف کند و چطور از حدی که دیگر لذتبخش نیست پیشتر نرود. «شوالیه» به خاطر امتیاز اجتماعی برونی‌اش بیشتر توسط شاعران بازی می‌شود که به تحسین منتقدان مهم آثار ادبی و حسن قبول بانویی که الهامبخش آنهاست به یک اندازه توجه دارند و در مواردی، اولی را بر دومی ترجیح می‌دهند. اروپایی‌ها در زمینه عشق و انگلیسی‌ها در زمینه هنر شعرشان، بیشتر از سایر کشورها در این بازی استاد شده‌اند.

"فرزانه فروتن" شاید مناسب‌تر باشد این را زندگینامه بنامیم تا بازی - اما تمام جنبه‌های بازی را دارد. مردی تحصیل کرده و آگاه، علاوه بر رشته شغلی خود در بسیاری از زمینه‌های دیگر نیز مطالعه می‌کند و تجربه می‌آموزد. وقتی به سن بازنشستگی می‌رسد، از شهر بزرگی که در آن شغل مهمی داشت به شهری کوچکی نقل مکان می‌کند. در اینجا به زودی بین اهالی به عنوان مردی فهمیده و با تجربه معروف می‌شود. و او چنانچه خود قادر باشد، به آنها کمک می‌کند، و گر نه آنها را نزد متخصص مربوطه می‌فرستد. بدین ترتیب او به زودی در محیط جدید جایگاه خود را به عنوان «فرزانه فروتن» کسب می‌کند؛ مردی که بدون تظاهر و فخرفروشی همیشه آماده شنیدن حرف‌های مردم است. این بازی را اشخاصی خوب اجرا می‌کنند که پیش از قبول این نقش به خود زحمت داده و نزد روانکاو رفته باشند و قبل از اینکه به این نقش مشغول شوند، از انگیزه‌های کلی خود آگاهی یافته و آموخته باشند که از چه اشتباهاتی باید اجتناب کرد.

"افتخار خواهند کرد که مرا می‌شناخته‌اند" نوع با ارزشی است از بازی «بهشان نشان می‌دهم». دو نوع «بهشان نشان می‌دهم» وجود دارد. در نوع ویرانگر، فرد با رساندن آزار و صدمه، به آنها نشان می‌دهد، یعنی قدرت و برتری خود را از راه نمایش این ترفندها بروز می‌دهد. ولی این کارها به خاطر کسب اعتبار و پاداش مادی نیست. در نوع سازنده، فرد به شدت تلاش می‌کند و از هیچ کوششی فرو نمی‌گذارد. این نیز برای کسب اعتبار و پاداش مادی نیست. بلکه برای آن است که از راهی صحیح و قانونی به تکامل و موفقیتی فوق‌دیگران برسد و کاری کند که آنها غبطه بخورند چرا پیش از این با او بهتر از اینها رفتار نکرده‌اند. در بازی «افتخار خواهند کرد که مرا می‌شناخته‌اند» فرد علیه کسانی که در گذشته با او در ارتباط بودند کار نمی‌کند، بلکه برای آنها تلاش می‌کند. او می‌خواهد به آنها ثابت کند که احترام و ارزشی که برایش قائل بودند کاملاً موجه و قضاوت آنها صحیح بوده است. هر دو بازی «بهشان نشان می‌دهم» و «افتخار خواهند کرد...» ممکن است صرفاً امتیازهای ثانوی باشند، نه بازی. این رفتارها موقعی بازی تمام عیار می‌شوند که فرد به جای نفس نوفقیته، بیشتر به تأثیر کارهایش روی دشمنان یا دوستانش علاقه مند باشد.

بخش سوم: در فراسوی بازی‌ها

اهمیت بازی‌ها: (1) بازی‌ها نسل به نسل منتقل می‌شوند. بنابراین تحلیل بازی‌ها در قالب تاریخی بزرگی انجام می‌شود که از صد سال قبل تا دست کم پنجاه سال آینده را در برمی‌گیرد. بازی‌ها ممکن است در انتقال از یک نسل به نسل بعد اندکی تخفیف یابند یا تغییراتی در آنها داده شود، اما روی هم رفته خاصیت زاد و ولد درونی آنها در افراد یک خانواده طبعاً اجتناب‌ناپذیر است و هر نسل معمولاً عین بازی‌های فامیل و رده خود، یا نوعی از آنها را بازی می‌کند. اهمیت تاریخی بازی‌ها در همین است. (2) پرورش کودک در بدو امر، آموختن این بازی‌ها به اوست تا یاد بگیرد چه بازی‌هایی را و با چه اسلوبی اجرا کند. جوامع مختلف و طبقات مختلف یک اجتماع بازی‌های دلخواه خودشان را دارند و بعضی قبایل یا خانواده‌های ریشه دارتر انواع گوناگونی از این بازی‌ها را اجرا می‌کنند. اهمیت فرهنگی بازی‌ها در همین است. (3) بازی‌ها حد فاصل بین وقت‌گذرانی و صمیمیت هستند. بنابراین، برای گریز از ملال وقت‌گذرانی‌ها و ایمن بودن از خطرات ناشی از صمیمیت، بیشتر مردم به بازی‌ها پناه می‌برند که قسمت اعظم و جالب آمیزش اجتماعی را تشکیل می‌دهد. اهمیت اجتماعی بازی‌ها در همین است.

بازیگرها: مردم هر چه ناراحت‌تر باشند، با شدت و وحدت بیشتری به بازی می‌پردازند. در زندگی روزمره، بازی‌ها از همه بیشتر توسط دو گروه بازی می‌شوند: «آخموها» و «عوضی‌ها» یا «اُمَل‌ها».

«اخمو» کسی است که با مادرش هم قهر و دعوا دارد. او در واقع از ابتدای بچگی با مادرش قهر و دعوا داشته. مادر ممکن است در یک دوره بحرانی از زندگی پسر کوچک، او را تنها گذاشته و مثلاً به بیمارستان رفته باشد. یا فرزندان متعددی داشته باشد. مادر به خاطر ازدواج مجدد بچه را از دایره محبت خود بیرون گذاشته باشد. به هر حال او از آن موقع تا حالا اخمو مانده است. زن‌ها را دوست ندارد، اگرچه ممکن است عاشق پیشه باشد. از آنجا که این اخم همیشه مانند آغازش تعدمی است، اخمو ممکن است در هر دوره از زندگی خود از تصمیمش برگردد، همان طور که بچگی نیز مثلاً با فرا رسیدن وقت غذا چنین می‌کرد. او باید اولاً بتواند حفظ آبرو کند و ثانیاً در ازای اخم چیز قابل ارزشی دریافت کند. در مورد اخموهای مؤنث هم موقعیت (با اندک تغییراتی) همین طور است. ولی دختر کوچک به طور حتم با پدرش قهر و دعوا داشته است. در نهاد تمام مردم دنیا یک مایه «عوضی» بودن وجود دارد. «عوضی» کسی است که شدیداً تحت تأثیر احساس‌های «والد» خود است. بنابراین، جنبه بررسی اطلاعات «بالغ» و جنبه دمدمی بودن «کودک» او در لحظات بحرانی دچار اختلال می‌شوند و این باعث بروز رفتاری نامناسب و نامتعادل می‌گردد. جالب است که در اصطلاح رایج، «عوضی» عموماً لقب یل صفتی برای جنس مذکر است، و فقط در موارد خاص به زن‌های مردصفت اطلاق می‌شود.

بعد از بازی‌ها چه؟ در بخش‌های اول و دوم این کتاب تصویر غم‌انگیزی از زندگی انسان ارائه شده است: زندگی یعنی پرکردن زمان تا فرا رسیدن مرگ، و البته اگر انتخابی در کار باشد، با حداقل انتخاب در مورد نوع شغل در این انتظار طولانی. این تصویر اگرچه رایج است، پاسخ‌نهایی نیست. برای عده‌معینی که خوشبختند، عاملی در کار است که تمام رده‌بندی‌های رفتار انسانی فراتر می‌رود، و آن آگاهی است؛ عاملی در کار است که از برنامه‌ریزی‌های گذشته درمی‌گذرد و آن طیب خاطر است؛ عاملی در کار است که از تمام بازی‌ها لذت بخش‌تر است، و آن صمیمیت است. اما این هر سه ممکن است برای کسانی که آمادگی‌اش را ندارند وحشت‌آور و حتی خطرناک باشد. کسانی که آمادگی ندارند شاید بهتر باشد از این هر سه عاری باشند و حل مشکلات خود را از راه فنون عام اجتماعی، مانند «با هم بودن» بجویند. این سخن شاید چنین تعبیر شود که برای نوع بشر امیدی نیست، اما برای فرد فرد اعضای آن امید وجود دارد.

رده‌بندی‌های رفتار انسانی

در هر لحظه از زندگی، انسان در یک یا چند رده رفتاری زیر درگیر است:

رده اول: رفتاری که در درون برنامه‌ریزی می‌شود (روانی قدیمی): رفتار درخودمانی: (طرز تفکری که نیازهای شخصی یا «خود» بر آن حاکم است؛ دلمشغولی افراطی با افکار و رویاهای خویش).

راسته‌ها: الف) رویاها

ب) خیالبافی‌ها

تیره‌ها: 1) خیالبافی‌های خارجی (برآورده شدن آرزوها)

2) تبادل درخودمانی تطابق نیافته

3) تبادل درخودمانی تطابق یافته (با برنامه‌ریزی روانی جدید)

ج) گریزپایی‌ها (فرار مرضی ناگهانی و بدون فکر قبلی که ممکن است به صورت حرکتی برانگیخته اما هشیار، یا به شکل واکنشی ناگهانی تحت تأثیر حالت دلهره، یا به صورت پدیده ای خور به خود و ناهشیار جلوه گر شود.

د) رفتارهای هذیانی

ه) اعمال غیرعمدی

تیره‌ها: 1) تیک‌ها (انقباض‌های عضلانی غیرارادی که دارای آهنگی تشنجی هستند، کم و بیش تجدید شده اند و به صورت ادواری و با فراوانی تغییرپذیر حادث می‌شوند.

2) اطوارها (بازخورد عشوه آمیز عاریه ای و تصنعی که ویژه پاره ای از حالات اسکیزوفرنی است).

3) اعمال مبدل (عملی که به هدفی که به وضوح برای آن در نظر گرفته است نمی‌رسد، بلکه هدف دیگری جانشین آن می‌شود)

و) کارهای دیگر

رده دوم: رفتاری مشمول سیر احتمالات است (روانی جدید)؛ رفتار تثبیت شده:

راسته‌ها: الف) فعالیت‌ها

تیره‌ها: 1) شغل و داد و ستد و امثالهم

2) ورزش‌ها و سرگرمی‌ها و امثالهم

ب) رویه‌ها:

تیره‌ها: 1) به جریان انداختن اطلاعات

2) فنون

ج) کارهای دیگر

رده سوم: رفتار براساس برنامه ریزی اجتماعی (بعضاً روانی برونی)؛ رفتار اجتماعی:

راسته‌ها: الف) مناسک‌ها و مراسم

ب) وقت‌گذرانی‌ها

ج) عمل‌ها و ترفندها

د) بازی‌ها

زیر راسته ها: الف) بازی های حرفه ای (تبادل های زاویه دار)

ب) بازی های اجتماعی (تبادل های مضاعف)

ج) صمیمیت

در این طرح، بازی های اجتماعی ای که پیش از این مورد بحث قرار گرفت به قرار زیر رده بندی می شود: رده سوم، رفتار براساس برنامه ریزی اجتماعی؛ راسته د، بازی ها؛ زیر راسته ب، بازی های اجتماعی. صمیمیت، «آخر خط»، و پایان رده بندی رفتار و قسمتی از زندگی وارسته از بازی هاست. این رده بندی ممکن است مورد استفاده کسانی قرار گیرد که به رده بندی علاقه یا احتیاج دارند.





INTERNATIONAL FOUNDATION OF
THEORIES & DOCTRINES
بنیاد بین‌المللی تئوری‌ها و دکترین‌ها



بازی‌ها، روانشناسی روابط انسانی

نویسنده: اریک برن

ترجمه: اسماعیل فصیح

انتشارات ذهن آویز

آدرس سایت:

www.theorium.net

آدرس ایمیل:

books@iftad.org