

بازی ها

روانشناسی روابط انسانی

اریک برن

ترجمه : اسماعیل فصیح



Elmi

www.Elmifiles.ir



Elmi

www.Elmifiles.ir

فصل ۱ - نوازش و لزوم کسب آن در روابط اجتماعی

در روابط اجتماعی، همه ما به نوعی «نوازش» احتیاج داریم. البته نه به آن معنی که فقط دستی بر سری کشیده شود و یا ضربه‌ها کوچکی بر روی سطح پوست فرو آید. نوازش معنی فراتری دارد چرا که واژه «نوازش» رامی توان کلاً یک تماس صمیمانه جسمانی و یا غیر جسمانی دانست. اما این در عمل ممکن است شکل‌های متعددی داشته باشد. بسیاری از مردم نوزاد را جسماً نوازش می‌کنند. دیگری او را در آغوش می‌گیرند و به نرمی به پشتش می‌نوازند، درحالی که بعضی‌ها هم ممکن است به شوخی او را نیشگون بگیرند یا تلنگرش بزنند. همه این اعمال در مکالمه هم نظایری دارند، به طوری که از طرز حرف زدن فرد می‌توان حدس زد چه رفتاری ممکن است با بچه‌ها داشته باشد. با بسط دادن این معنا، نوازش را می‌توان اصطلاحاً هر نوع حرکتی به حساب آورد که رسمیت شناختن حضور دیگری را نشان می‌دهد. بنابراین نوازش را می‌توان واحد/اساسی عمل اجتماعی نامید. تبادل نوازش‌ها رفتار متقابلی را تشکیل می‌دهد که واحد آمیزش اجتماعی است. به طوری که تعاملی را که در هر رابطه اجتماعی دو طرفه به وجود می‌آید و داد و ستدی که به ارضای دو طرف از ایجاد یک رابطه اجتماعی دو طرفه و با توجه به شرایط مورد احتیاج دو طرف نوعی نوازش (به طور نمادین) دو طرفه را ایجاد می‌کند. بسیاری از روابط غیر رسمی برای داد و ستد واحدهای نوازش صورت می‌پذیرد. مثلاً گفتگوی زیر که بین آقای الف و ب را در نظر بگیرید:

(۱) الف: «سلام!» (صبح بخیر.)

(۱) ب: «سلام!» (صبح بخیر.)

(۲) الف: «هوا گرم نشده؟» (احوال چطور است؟)

(۲) ب: «چرا، اما انگار می‌خواهد باران بآید.» (خوب است، متشکرم. تو چطوری؟)

(۳) الف: «خب، مواظب خودت باش.» (قربانت.)

(۳) ب: «بینمت.» (به امید دیدار.)

(۴) الف: «خدا حافظ.»

(۴) ب: «خدا حافظ.»

این گفتگو مسلماً برای مبادله اطلاعات نیست، زیرا اگر اطلاعات و اخباری هم هست، به خوبی پنهان نگاه داشته شده است. اگر آقای الف می‌خواست از حالش بگوید، دست کم پانزده دقیقه طول می‌کشید؛ و آقای ب هم که آشنایی مختصری با او دارد، چنین وقتی ندارد. این رشته تبادل را به راحتی

می توان تحت عنوان « رفتار هشت نوازشی » شناسایی کرد. اگر الف وب عجله داشتند، بی شک هر دو ممکن بود به « رفتار دو نوازشی » یعنی « سلام!- سلام! » قناعت کنند. از طرف دیگر، اگر آنها شرقی سنتی و پر حوصله بودند، ممکن بود رفتار دویست نوازشی را اجرا کنند و بعد به اصل مطلب پردازند. در هر صورت، در اصطلاح تحلیل تبادل، الف وب با همان هشت جمله سلامت روح خود را اندکی بهبود می بخشند .

رفتار بالا بر اساس محاسبات ابتکاری و دقیق دو طرف پایه گذاری شده است. فرض بر این است که در این مرحله از آشنایی، آنها در هر ملاقات باید چهار نوازش رد و بدل کنند، آن هم حداکثر روزی یک بار. اگر آنها مثلاً پس از نیم ساعت دوباره به هم بر بخوندند و کار بخصوصی با یکدیگر نداشته باشند. از مقابل هم رد می شوند و حرفی هم نمی زنند. یا شاید فقط یک اشاره سری یا یک لبخند به یکدیگر تحویل دهند. این محاسبات نه تنها برای زمانی کوتاه، بلکه برای مدتی طولانی، حتی ماه ها نیز به همین ترتیب در مغز نگاه داشته می شود. اکنون مورد آقای ج و آقای د را بررسی می کنیم که در محل کار یا زندگی شان هر روز مثلاً یک بار همدیگر رامی بینند، رفتار دو نوازشی « سلام! - سلام! » را اجرا می کنند و دنبال کار خود می روند. آقای ج برای یک ماه به تعطیلات سالانه می رود. فردای روز بازگشت، مطابق معمول به د برخورد می کند. اگر در این موقعیت مثل روزهای قبل فقط بگوید « سلام! » و رد شود، ج مسلماً ناراحت می شود. بنابه محاسباتش، او و د تقریباً سی نوازش به همدیگر بدهکارند. این مقدار را می توان در چند تبادل فشرده گنجانند، به شرط آن که جملات و طرز بیان آنها به اندازه کافی نوازشگر باشد. جملات می شود به شرح زیر باشد (هر واحد از لحاظ شدت و کشش مساوی با یک نوازش است).

(۱) د: « سلام! » (۱ واحد)

(۲) د: « خیلی وقت است ندیده امت. » (۲ واحد)

(۳) د: « راستی ؟ کجا ها رفتی؟ » (۵ واحد)

(۴) د: « چه خوب! خیلی جالب است! چطور بود؟ » (۷ واحد)

(۵) د: « رنگ و رویت که عالی است. » (۴ واحد) « خانم و بچه ها هم بودند؟ » (۴ واحد)

(۶) د: « خوشحالم که می بینم سلامت برگشته اید. » (۴ واحد)

(۷) د: « خدا حافظ » (۱ واحد)

این به آقای د مجموعاً ۲۸ واحد می دهد که ۲ واحد کمتر از نصاب یک ماهه است، اما هم او و هم آقای ج می دانند که روز بعد، این کاستی نیز جبران خواهد شد، همان طور که حساب آنها تاکنون تا حدی صاف شده است. پس از دو روز آنها دوباره به روال رفتار دو نوازشی روزانه « سلام!- سلام! » خود بر

می گردند. اما حالا آنها یکدیگر را بهتر می شناسند، یعنی هر کدام می داند که دیگری قابل اعتماد است، و این اعتماد احتمالاً برای تماس های اجتماعی آینده آنها سودمند خواهد بود. داد و ستد های اجتماعی تنها جنبه روانی ندارد بلکه بعضاً جنبه اجتماعی و بیوشیمیایی را نیز سبب می شود. جنبه های که تحت تأثیر واحدهای نوازش دریافت شده، قرار می گیرد.

فصل ۲- ساخت بخشیدن به زمان

به این نتیجه رسیدیم که لمس بدنی برای نوزاد و نظایر نمادین آن، مثلاً به رسمیت شناخته شدن، برای بزرگسالان ارزش حیاتی دارند. اکنون سؤال این جاست که بعد چه؟ یعنی در شرایط عادی روزمره، مردم بعد از سلام و احوالپرسی اولیه چه می کنند؟ پس از گرسنگی محرک و سپس گرسنگی به رسمیت شناخته شدن، نوبت گرسنگی ساخت فرا می رسد. مسئله دائمی، به خصوص برای نوجوانان، این است: «بعد به او چه بگویم؟»

فرد تنها می تواند زمان خود را به دو طریق ساخت ببخشد: با فعالیت یا با خیال. فرد ممکن است حتی در حضور دیگران نیز تنها باشد؛ و این را معلمان مدرسه به خوبی می دانند. هر گاه فرد در جمع دو نفر یا بیشتر قرار بگیرد، راه های متعددی برای ساخت زمان وجود دارد:

(۱) مناسک،

(۲) وقت گذرانی،

(۳) بازی،

(۴) صمیمت،

(۵) فعالیت، که خود ممکن است زمینه ای 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. او هر چه خوش بر خوردتر باشد، رضایت خاطر بیشتری به دست می آورد. بخش اعظم برنامه ریزی عملیات اجتماعی او خود به خودی است. با توجه به معنی متعارف «رضایت خاطر» از آن جا که تشخیص واقعی بعضی از رضایت خاطرهای حاصل از این برنامه ریزی (از جمله آنهایی که برای او نابود کننده اند) غیر ممکن است، بنابراین ما عبارت «رضایت خاطر» را با واژه های که کمتر الزام آورند - مثلاً «فایده» یا «امتياز» - عوض می کنیم.

قبل از آنکه به فلسفه بازی ها و شبیه سازی روابط انسانی با بازی ها پردازیم، لازم است قدری به زیر ساخت های روانی آدمی توجه کنیم. به زبان تخصصی، «حالت من» را از نقطه نظر پدیده شناسی می توان یک نظام احساسی مرتبط، و در عمل، مجموعه ای از الگوهای رفتاری مرتبط توصیف کرد. به زبان عملی تر، «حالت من» نظامی احساسی است که الگوهای رفتاری مربوط به خود را به همراه دارد. به نظر می رسد که هر فرد جدول محدودی از این «حالات من» را داراست، و این «حالات من» نقش نیستند بلکه واقعیت هایی روانی اند. جدول «حالت من» را می توان به شرح زیر دسته بندی کرد:

(۱) حالاتی که همانند ظاهر والد فرد است،

(۲) حالاتی که به گونه ای مستقل متوجه ارزیابی واقع بینانه واقعیت هاست،

(۳) حالاتی که نمایانگر آثار گذشته ولی هنوز فعال است.

به زبان عامیانه، نمایش این سه دسته «حالات من» را «والد^۱ و «بالغ^۲ و «کودک^۳ می نامیم، و این سه واژه ساده تمام مقاصد ما را در تحلیل تبادلات و بازی ها (به استثنای مباحث فنی) برآورده می کند.

پس وضع بدین قرار است که هر فرد در هر موقعیت معین از زندگانی اجتماعی اش، یک «حالت من» شامل «والد»؛ «بالغ» یا «کودک» را ابراز می دارد و افراد ممکن است به تناسب آمادگی شان، از یک «حالت من» به حالتی دیگر تغییر وضعیت دهند. این ملاحظات منجر به ظهور گزاره های تشخیص معینی می شود. (این «والد» توست) یعنی: «تو در این لحظه در همان حالت روانی ای هستی که یکی از والدینت (یا جانشین آنها) بود و مانند او وضعیت موجود بروز داده ای، و این جریانات فکری یا مسائلی که می بینی یا نتایجی را که گرفته ای، با حالتی به دور از تعصب اظهار می کنی.» (این «کودک» توست) بدین معنی است که «عکس العمل تو در این لحظه دقیقاً همان است که وقتی بچه کوچکی بودی بروز می دادی.» در وجود «کودک» درک و خلاقیت فی لابداهه و لذت نهفته است.

¹ - parent

² -adult

³ - child

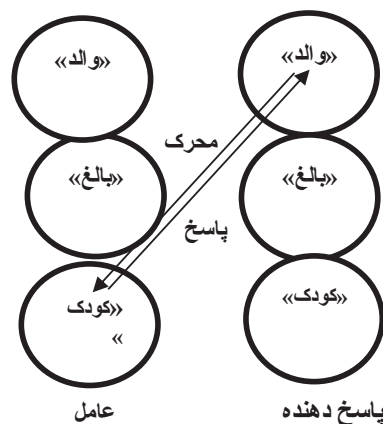
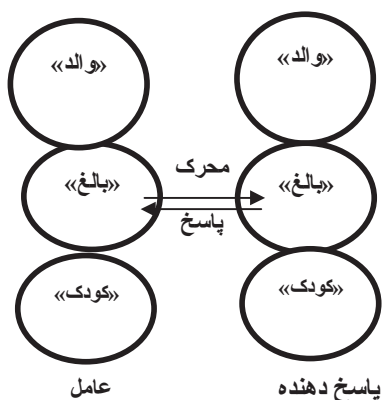
«بالغ» برای زنده ماندن ضروری است. «بالغ» اطلاعاتی را که برای مواجه شدن مؤثر با دنیای خارج اساسی است، در خود تنظیم و طبقه بندی می کند و احتمالات را تخمین می زند. «بالغ» همچنین موانع خاص خود را تجربه می کند. مثلاً عبور از جاده ای شلوغ مستلزم به جریان انداختن مقدار زیادی اطلاعات پیچیده مربوط به سرعت است، هیچ حرکتی انجام نمی شود تا آن که محاسبات مغز علائمی از حدّ اعلاّی احتمال ایمنی را برای رفتن به آن سمت جاده اعلام کند. رضایت حاصل از این قبیل محاسبات موفقیت آمیز است که موجبات لذت اسکی و قایقرانی و سایر ورزش های پرتحرک را فراهم می آورد. یکی دیگر از وظایف «بالغ» تنظیم اعمال «والد» و «کودک» و وساطت بی طرفانه بین آنهاست.

«والد» دو کارکرد مهم دارد: نخست آن که فرد را قادر می سازد همچون پدر یا مادر بچه های واقعی عمل کند، و از این راه بقا و تداوم زندگی نوع بشر را امکان پذیر می سازد. ارزش این جنبه شخصیت وقتی آشکار می شود که می بینیم در بزرگ کردن بچه ها، اشخاصی که در بچگی یتیم شده اند بیشتر مشکل دارند تا آنها که زیر پر و بال پدر و مادر به دوره بلوغ رسیده اند. دیگر آن که «والد» بسیاری از پاسخ هایش را به طور خود به خود اعمال می کند، و از این طریق مقدار زیادی وقت و انرژی حفظ می شود. بسیاری از اعمال و رفتارهای ما به این دلیل انجام می شود که «باید این طور بشود». این امر کارهای عادی را به عهده «والد» می گذارد و «بالغ» را از زحمت هزاران هزار تصمیم گیری جزئی خلاص می کند تا بتواند به وظایف مهمتری بپردازد.

به این ترتیب است که هر سه جنبه «والد» و «بالغ» و «کودک» دارای ارزش مساوی اند و در زندگی جای حقه خود را دارند.

واحد آمیزش اجتماعی "تبادل" (یارفتار متقابل) نام دارد. اگر دو یا چند نفر در برخوردی اجتماعی با هم روبه رو شوند، دیر یا زود یکی از آنها حرفی می زند که به گونه ای نشانه به رسمیت شناختن فرد یا افراد دیگر است. این را " محرک تبادل " می نامیم. آن گاه شخص دیگری متقابلاً حرفی می زند، یا به گونه ای کارمی کند، که به نحوی با این محرک ارتباط دارد، و ما آن را " پاسخ تبادل " می نامیم. تحلیل ساده تبادل ممکن است با این امر سروکار داشته باشد که معلوم شود کدام « حالتِ من » سبب بروز محرک تبادل شد و کدام « حالتِ من » دادن پاسخ تبادل را برعهده داشت.

ساده ترین نوع تبادل ها تبدالی است که در آن جنبه های « بالغ » هر دو طرف شرکت کننده، مسئول بروز محرک و دادن پاسخ باشد. به عنوان مثال، جراح از روی اطلاعاتی که دارد دستش را دراز می کند و می گوید: « چاقو. » پاسخ دهنده این حرکت را به درستی درک می کند و فاصله را تخمین می زند و دقیقاً چاقوی مناسب را در دست جراح و درست همان جا که وی انتظار دارد، می گذارد. از نظر سادگی، تبادل های « کودک- والد » در مرحله دوم قرار دارند. بچه تب آلود آب می خواهد و مادر تیماردار لیوان آب می آورد. این دو تبادل هر دواز نوع "تبادل های مکمل" هستند، به این معنی که در هر یک از آنها پاسخ واکنشی است مناسب و قابل انتظار، و از نظم طبیعی روابط سالم انسانی پیروی می کند. اولی که «تبادلِ مکملِ سنخ اول» نامیده می شود در شکل الف نشان داده شده است. دومی که «تبادلِ مکملِ سنخ دوم» است در شکل ب نشان داده شده است. اما روشن است که تبادل ها بصورت زنجیره ای دارند. به طوری که هر پاسخ به نوبه خود محرکی برای تبادل بعدی محسوب می گردد.

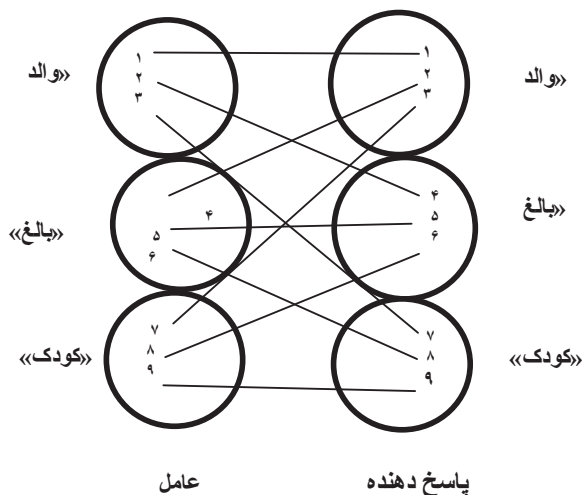


نخستین قاعده از تباط از این قرار است: مادامی که تبادل ها از نوع مکمل باشند، ارتباط به آرامی ادامه می یابد. نتیجه تبعی این قاعده آن است که تا وقتی تبادل ها از نوع مکمل باشند، ارتباط ممکن است تا بی نهایت ادامه یابد. مادام که با تبادل های مکمل سروکار داشته باشیم، براساس این قاعده فرق نمی کند که مردم به انتقاد از دیگران مشغول باشند («والد-والد») مسئله ای را حل کنند. («بالغ-بالغ»)، یا با هم بازی کنند («کودک-کودک» یا «والد-والد»).

قاعده عکس از این قرار است: هر گاه تبادل از نوع تبادل متقاطع باشد. ارتباط قطع می شود. رایج ترین تبادل متقاطعی چیزی است که شکل الف تحت عنوان «تبادل متقاطع سنخ اول» نشان داده شده است. این تبادل بیشترین مشکلات اجتماعی دنیا را، خواه درزناشویی، عشق، دوستی، و یا کار، به وجود می آورد. این سنخ از تبادل است که روان درمانگران با آن سروکار دارند و نمونه مشخص آن را در «واکنش انتقال» شناخته شده در روانکاوی می بینیم. محرک این تبادل «بالغ-بالغ» است، مثلاً: «شاید بد نباشد به دکتر مراجعه کنی تا بفهمیم چرا این اواخر این قدر زیاد مشروب می خوری.» یا «عزیزم، می دانی دکمه سردست های من کجاست؟» پاسخ های مناسب در سطح «بالغ-بالغ» برای سؤالات فوق، ممکن است به ترتیب چنین باشد: «آره شاید بد نباشد. خودم هم خیلی دلم می خواهد بفهمم چرا.» یا «روی میز.» اما اگر پاسخ دهنده عصبانی شود، پاسخ ها ممکن ست چنین باشد: «تو همیشه فقط عیب های مرا میبینی- درست مثل بابام.» یا «همیشه برای هر چیز از من بار خواست میکنی.» هر دو پاسخ، پاسخ های «کودک-والد» هستند، و همانطور که نمودار تبادل نشان می دهد، بردارها متقاطعند. در چنین مواردی، باید مشکلات «بالغ» در مورد افراط در مشروبخواری و دکمه سردست را کنار گذاشت تا بردارها از زانو کشیده شوند. این امر ممکن است در مورد مشروبخواری حتی چند ماه، و در مورد دکمه سردست ها فقط چند ثانیه طول بکشد. یا عامل باید به عنوان مکمل «کودک» فعال شده پاسخ دهنده، مثلاً «والد»، عمل کند، و یا «بالغ» پاسخ دهنده باید به عنوان مکمل «بالغ عامل»، از نو فعال شود.

نمودار ارتباط ارائه شده در شکل ۲، که نه بردار یا تمام احتمالات ممکن اجتماعی را بین عامل و پاسخ دهنده نشان می دهد، خود شامل برخی کیفیت های هندسی درخور ملاحظه است. تبادل های مکمل بین «برابره های روانی» با (۱-۱)، (۵-۵) و (۹-۹) نشان داده شده است. سه تبادل مکمل دیگر نیز هست: (۴-۲)، (۳-۷) (۳-۷)، (۶-۸) (۶-۸)، (۸-۶). بقیه ترکیب های همه تبادل های متقاطع ایجاد می کنند، و در بیشتر موارد این ترکیب ها به صورت تقاطع در نمودار نشان داده می شود، مثل (۳-۷) (۳-۷) که نمودار دو نفر است که بدون تکلم به چشم های هم زل زده اند. اگر هیچ یک از آنها کنار نیاید (یعنی رفتار دیگری را آغاز نکند) ارتباط به آخر می رسد و باید از هم جدا شوند. رایج ترین راه حل این است که یکی تسلیم شود و تبادل

مکمل (۷-۳) را انتخاب کند که در نتیجه به بازی « سر سام » منجر می شود؛ یا بهتر این که (۵-۵) را انتخاب کند، یعنی هر دو بزنند زیر خنده و دست همدیگر را بفشانند.



شکل ۲: نمودار ارتباط

تبادل های مکمل ساده عموماً به طور سطحی در روابط کاری یا اجتماعی اتفاق می افتد، ولی به آسانی به وسیله تبادل های متقاطع مختل می شود. درحقیقت ارتباط سطحی را می توان ارتباطی دانست که به تبادل های مکمل ساده محدود شود. چنین ارتباط هایی در فعالیت ها و مناسک و وقت گذرانی ها پیش می آید. تبادل های پیچیده تر - یعنی آنهایی که شامل تداخل فعالیت همزمان بیش از دو «حالتِ من» می شوند - "تبادل های نهفته" هستند، و این مقوله است که اصل و اساس بازی هاست. فروشندگان حرفه ای معمولاً در "تبادل های زاویه دار" مهارت دارند، یعنی تبادل هایی که شامل سه «حالتِ من» می شود. مثال نه چندان خوشایند ولی مؤثری از بازی «فروش» در مکالمه کوتاه زیر نشان داده می شود:

فروشنده: «این یکی بهتراست، ولی به بودجه شما نمی خورد.»

خانم خانه دار: «من همین را برمی دارم.»

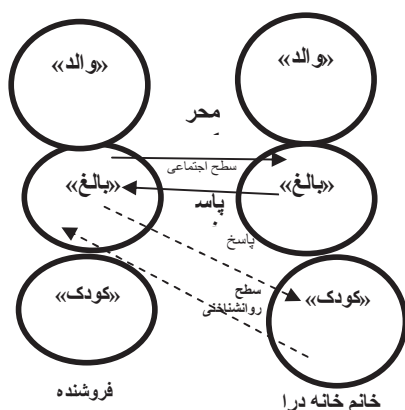
تحلیل این تبادل در شکل ۳- الف نشان داده شده است. فروشنده به عنوان «بالغ» دو واقعیت عینی را بیان می کند: «این یکی بهتر است» و «به بودجه شما نمی خورد». در سطح ظاهری یا اجتماعی، این انگیره ها به سمت جنبه «بالغ» خانم خانه دار فرستاده می شود، که پاسخ «بالغ» از سوی او ممکن بود چنین باشد: «بله، در هر دو مورد حق با شماست.» ولی در لایه نهفته، یا در سطح روانشناختی، «بالغ» آموزش دیده و با تجربه فروشنده، بُردار را به سوی «کودک» خانم خانه دار جهت می دهد. صحت قضاوت فروشنده موقعی تأیید می شود که «کودک» جواب می دهد، یعنی نهایتاً می گوید: «مهم نیست پولش چقدر می شود، اما من می

خواهم به این مردک متکبر ثابت کنم که از بقیه مشتری هایش کم و کسری ندارم.» در هر دو سطح، تبادل مکمل است، زیرا جواب-در ظاهر به صورت یک قرارداد خرید «بالغ» - پذیرفته می شود.

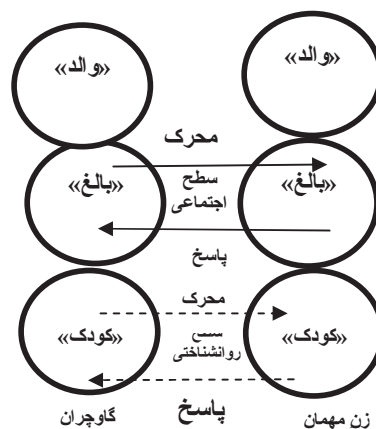
"تبادل مضاعف" نهفته شامل چهار «حالت من» است که در اغلب بازی های مغالزه مشاهده می شود.

گاوچران: «بیا برویم انبار علوفه را نشانت بدهم.»

زن مهمان: «من از بچگی از انبار علوفه خوشم می آمد.»



الف- تبادل زاویه دار



ب- تبادل مضاعف

شکل ۳: تبادل های نهفته

به طوری که در شکل ۳-ب نشان داده شده است، در سطح اجتماعی این مکالمه ای است در سطح «بالغ» درباره انبار علوفه، ولی در سطح روانشناختی مکالمه در سطح «کودک» و در مایه عشق ورزی است. در ظاهر به نظر می آید که «بالغ» ابتکار عمل را در دست دارد، ولی مثل تمام بازی ها، نتیجه کار همیشه تابع اراده «کودک» است و شرکت کنندگان ممکن است به حیرت بیفتند. بنابراین تبادل ها را می توان به مکمل یا متقاطع، وساده یا نهفته طبقه بندی کرد و تبادل های نهفته را می توان به سنخ های زاویه دار و مضاعف تقسیم نمود.

الف) تعریف

«بازی» رشته ای تبادل مکمل با هدف نهفته است که تا حصول به نتیجه پیش بینی شده و کاملاً مشخص پیش می رود و جریان پیدا می کند. یعنی هر بازی رشته ای تبادل مشخص و غالباً تکراری است، با ظاهری قابل قبول و دارای انگیزه ای پنهانی- یا به زبان عامیانه تر رشته ای حرکت است با دام یا کلک. بازی ها به دو دلیل کاملاً مشخص از سایر روابط اجتماعی قابل تشخیص و متمایزند. اولاً به دلیل نهفته بودنشان، و ثانیاً به این دلیل که بُرد دارند. ممکن است رویه ها موفقیت آمیز، مناسب مؤثر، و وقت گذرانی ها سودمند باشند، اما تمام آنها بنا بر تعریف، روشن و آشکارند. ممکن است رقابتی در آنها وجود داشته باشد، اما از درگیری اثری نیست و پایان آنها نیز ممکن است با احساسات شدید توأم باشد، ولی تکان دهنده و هیجان انگیز نیستند. از طرف دیگر، هر بازی اساساً با خدعه و نیرنگ توأم است و کیفیت پایان کار هم به جای این که فقط تحرک پذیر باشد، تکان دهنده است.

استفاده از کلمه «بازی» نباید ما را دچار اشتباه کند، منظور از بازی الزاماً تفریح یا حتی لذت جویی نیست. بسیاری از فروشندگان کارشان را لذتبخش میدانند. شوخی ای هم در کار نیست. امروزه بازی های فوتبال بسیار جدی تلقی می شوند. ولی نه به اندازه بازی «الکلی» یا «تجاوز درجه سه».

ب) پیدایش بازی ها

از دیدگاه جامعه کنونی پرورش طفل، یعنی مراحل آموزش، بر این مبناست که بچه باید چه بازی هایی را یاد بگیرد و چگونه بازی کند. رویه ها و مناسب و وقت گذرانی های مناسب با وضعیت و موقعیت اجتماعی طفل در حال رشد نیز به او آموخته می شود. اما اینها از اهمیت کمتری برخوردار است. در شرایط مساوی، دانش و مهارت طفل در انجام دادن رویه ها و مناسب و وقت گذرانی ها تعیین کننده فرصت هایی است که در زندگی به وی عرضه خواهد شد، اما بازی های طفل معیار استفاده او از فرصت هاست. بازی های

موردعلاقه طفل همانند پیش نویسی برای زندگی و یا نقشه ناخودآگاه زندگی وی، و نهایتاً تعیین کننده خطوط سرنوشت او، موفقیتش در ازدواج، درشغل، و شرایط محیط بر مرگش خواهد بود.

ج) کارکرد بازی ها

از آنجا که امکان وجود پیوندهای صمیمانه بین مردم در زندگی روزمره بسیار کم است و حتی گاهی اوقات این صمیمیت و یگانگی (به خصوص نوع شدیدش) از لحاظ روانی برای برخی از افراد غیر ممکن است، بخشی اعظم از اوقات زندگی جدی اجتماعی اشخاص به اجرای بازی ها می گذرد. تنها مسئله موجود آن است که آیا این بازی ها برای شخص نتیجه مطلوبی نیز دارند یا نه. در این رهگذر باید به خاطر آورد که اساسی ترین وجه بازی ها نقطه اوج، یا بُرد آنهاست. کارکرد اصلی حرکت اولیه بازی ها آماده کردن موقعیت برای بُرد است. اما از طرف دیگر، بازی ها طوری طرح ریزی شده اند که در هر یک از مراحل بُردی جنبی به دست می دهند. از این رو در بازی « شلمیل»¹ (بی عرضه دست و پا جلفتی که کثافت کاری میکند و بعد معذرت می خواهد) بُرد و هدف بازی به دست آوردن بخشودگی (و جلب توجه) است که با عذرخواهی او، بر دیگران تقریباً تحمیل می شود. ریختن نوشیدنی یا سوزاندن تصادفی پارچه مبل با سیگار، فقط گام هایی در این جهت هستند، اما هریک از این لغزشها به نوبه خود لذتی به « شلمیل» می رسانند. لذت منبعث از ریختن نوشیدنی، فی نفسه وجود یک بازی را تأیید نمی کند .

بازی « الکلی» هم شباهت فوع العاده ای به همین بازی دارد؛ منشأ روانی آن هر چه باشد مثلاً نیاز به مشروب، از لحاظ تحلیل بازی، گام های اولیه برای بازی ای است که فرد برای مردم اطراف خود اجرا می کند. در جوامعی که مشروب خوردن را نهی می کنند، این عمل ممکن است لذت های ویژه خود را ارائه دهد، اما این اصل بازی نیست.

د- رده بندی بازی ها

تاکنون عوامل متعددی در تحلیل بازی ها و وقت گذرانی ها مورد بحث قرار گرفته اند، که هریک از آنها را می توانیم در رده بندی اصولی بازی ها و وقت گذرانی ها به کاربریم. برخی از محسوس ترین رده بندی ها بر اساس عوامل زیر صورت می گیرد:

¹ - schlemiel

۱) براساس تعداد بازیگران: بازیهای دونفره («زن سرد مزاج»)، بازیهای سه نفره («یالا تو و اوبا هم دعوا کنید») بازی های پنج نفره («الکلی») و بازی های چند نفره («چرا فلان کار رانمی کنی - اره، اما»).

۲) چیزهای رایج: کلمات («روانپزشکی»)، پول («بدهکار»)، اجزای بدن («دردجراای»).

۳) انواع بالینی: حمله ای^۱ («تجاوز»)، وسواسی - اجباری^۲ («شلمیل»)، بدگمانی^۳ («چرا باید هرچی هست...»)، واخوردگی و افسردگی («باز هم خراب کردم ام!»).

۴) نقاط بدن: دهانی («الکلی»)، مقعدی («شلمیل»)، احلیلی («یالا تو و اوباهم دعوا کنید»).

۵) پویایی شناسی روانی: ضد ترس («اگر به خاطر تو نبود...») برون فکن («انجمن خانه و مدرسه»)، درون فکن («روانپزشکی»).

۶) غریزی خودآزاری («اگر به خاطر تو نبود...») دگر آزاری («شلمیل»)، شیء پرستی («مرد سرد مزاج») علاوه بر تعداد بازیگران، سه عامل کمی دیگر نیز قابل ذکر است:

۱) انعطاف پذیری: بعضی بازی ها مانند «بدهکار» و «درد جراحی» را میتوان با یک نوع واژه رایج بازی کرد، درحالی که بازی های دیگر مثلاً از نوع خود نمایی را می توان با واژه های رایج متعدد بازی کرد.

۲) سرسختی: بعضی از مردم بازی هایشان را به سهولت رها می کنند، در صورتی که دیگران مصرند.

۳) شدت: بعضی از مردم بازی هایشان را در نهایت آسودگی ولی برخی دیگر با شدت عمل و نیرویی تهاجمی انجام می دهند. چنین بازی هایی را به ترتیب بازی های آسان و بازی های سخت می نامیم.

سه عامل فوق نمایانگر کیفیت نرمی یا خشونت بازی ها هستند. در افرادی که دارای اختلالات ذهنی هستند، این عوامل پیشرفت های قابل ملاحظه تری می کند، به طوری که می توان خود این عوامل را به مراحل تقسیم کرد. فرد مبتلا به اسکیزوفرنی بدگمان ممکن است مراحل اولیه بازی «وحشتناک نیست؟...» را به طرزی انعطاف پذیر، شل، ملایم و آسان شروع کند، کم کم به حالت انعطاف ناپذیر، سپس به مرحله سرسختی و سرانجام به مرحله شدید برسد.

مراحل یا درجات بازی را می توان به صورت زیر هم نشان داد:

الف) بازی درجه یک: بازی ای است که درانظار مردم قابل اجراست.

ب) بازی درجه دو: بازی ای است که از آن صدمه دائمی و غیر قابل جبرانی به بار نمی آید، اما بازیگران ترجیح می دهند که درانظار مردم اتفاق نیفتد.

ج) بازی درجه سه: بازی ای است که علاجی ندارد و عاقبت هم به بیمارستان، دادگاه یا سردخانه منتهی می شود.

¹ - hysterical

² - obsessive- compulsive

³ - paranoid

طرف بازی را معمولاً با عنوان «عامل» یا به نام «وایت» می نامیم، درحالی که فرد مقابل او را «بلک» می نامیم.

بازی ها در این جا طبق موقعیت هایی که حرکات در آنها اتفاق می افتد رده بندی شده اند: «بازی های زندگی»، «بازی های ازدواج»، «بازی های مهمانی»، «بازی های روابط جنسی»، «بازی های دنیای تبهکاری» و بخشی در رابطه با دنیای حرفه ای ها «بازی های اتاق مشاوره» و بالاخره نمونه هایی از «بازی های خوب».

الف) علائم

در تحلیل هر یک از بازی ها علائم زیر به کار می رود:

عنوان: اگر بازی اسم طولانی دارد، خلاصه مناسبی از آن در متن به کار گرفته می شود. درجایی که یک بازی، یا انواع مختلف آن، بیشتر از یک اسم داشته باشد، عنوان دیگر آن در فهرست بازی ها داده می شود. در گزارش ها یا مباحثات شفاهی لازم است نام کامل بازی ها (به خلاصه یا قسمتی از آن) ذکر شود. تذ: این اصل قضیه بازی است که به طور موجز و متقاعد کننده در ابتدای بحث ارائه می شود.

هدف: انتخاب مناسب ترین مفهوم بازی است بر اساس تجربیات نویسنده .

نقش ها: نقش کسی که «طرف» است و بازی از دیدگاه او بحث می شود، در ابتدا و با حروف سیاه می آید.

پویایی شناسی: مانند هدف، بر اساس تجربیات نویسنده مشخص می شود.

مثال: (۱) ابتدا مثالی از بازی آن طور که در بچگی بازی می شد ارائه می گردد

- نمونه بارزی که آن را به بهترین وجه ممکن مشخص کند - (۲) مثالی از نوع دوران بزرگسالی آن.

نمونه عالی: به طور خلاصه شکل و طرح تبادل یا تبادل های بازی را در سطح اجتماعی نشان می دهد.

حرکات: در این جا حداقل تعداد محرک های تبدالی و پاسخ های تبدالی که در عمل دیده می شود، ذکر می گردد. حرکات ممکن است در موقعیت های مختلف افزایش یابد یا محدود شود و یا شاخ و برگ پیدا کند.

انواع مربوطه: در این جا نام بازی های مکمل و وابسته و آنتی تز ذکر می شود. فهم کامل بازی ها در شرایط روان درمانی بالینی میسر می شود. اشخاصی که در بازی های ویرانگر شرکت می کنند، بیشتر از بازیگران بازی های سازنده به متخصصان مراجعه می کنند، از این رو بیشتر بازی هایی که تاکنون به دقت مطالعه و شناخته شده اند، از نوع ویرانگرند. با وجود این، خواننده باید توجه کند که بازی های سازنده وجود دارند که به وسیله اشخاص خوشبخت تر بازی می شوند. و برای این که بازی ها هم مثل بسیاری از اصطلاحات روانپزشکی به ابتذال کشیده نشوند، لازم به تأکید است که بازی برنامه ای دقیق و حساب شده است، و باید آن را، طبق اصولی که در بالا ذکر شد، از رویه ها و مناسک و وقت گذرانی ها و اعمال و ترفند ها و برخوردها که از وضعیت های روانی منبعث می شوند، متمایز دانست. خاستگاه هر بازی یک وضعیت روانی است. ولی وضعیت یا برخورد ناشی از آن را نمی توان بازی دانست.

فصل ۷- بازی های زندگی

تمام بازی ها، در شرایط عادی اجتماعی نیز تأثیر مهم و احتمالاً سرنوشت سازی بر بازیگران دارند، اما برخی از آنها باعث بروز موقعیت های بیشتری برای ایجاد تغییر در مسیر زندگی می گردد و در سرنوشت افراد بی گناه غیر درگیر نیز دخالت می کنند. این گروه از بازی ها را به تناسب، «بازی های زندگی» می نامیم و شامل «الکی»، «بدهکار»، «یک اردنگی به من بزن»، «حالا گیت آوردم، پدرسگ»، «بین مجبورم کردی چه کارکنم» و گونه های اصلی آنهاست. این بازی ها از یک سو با «بازی های ازدواج»، و از سوی دیگر با «بازی های دنیای تبهکاری» تداخل پیدا می کند.

۱-۷ الکی

تذ: در تحلیل بازی ها مسئله ای به نام الکی بودن یا «شخصی الکی» وجود ندارد. اما نقشی تحت عنوان «الکی» هست که در بعضی از انواع بازی ها ظاهر می شود. هرگاه یک عارضه بیوشیمیایی یا جسمانی محرک اصلی افراط در مشروب خواری باشد، بررسی این مسئله به هر حال مربوط به طب داخلی است. هدف از تحلیل بازی ها امری است کاملاً متفاوت، و آن بررسی انواع تبادل های اجتماعی مربوط به این افراط است. از این جهت است که این بازی را «الکی» می نامیم.

بازیگران اصلی:

۱- نقش الکی یا طرف

۲- نقش زجر دهنده معمولاً از جنس مخالف (زن طرف)

۳- نجات دهنده معمولاً از جنس موافق طرف (دکتر یا دوست خانوادگی)

نقش های فرعی:

۴- هالو، تحریک کننده یا آدم خوب

۵- رابط که منبع اصلی جنس است (مثلاً متصدی بار)

این بازی در حد اکثر رشد خود پنج نفره است، گو این که نقش ها ممکن است به نحوی فشرده شوند که بازی احتمالاً با دو نفر شروع و یا ختم شود. نقش اصلی را کسی که در مشروب افراط می کند اجرا می کند

که «طرف» است و وایت بازیگر آن است. نقش دوم را «زجردهنده» بازی می کند که از جنس مخالف و معمولاً زن «طرف» است. و نقش سوم را «نجات دهنده» ایفا می کند که معمولاً از جنس موافق با «طرف» است، و بیشتر اوقات دکتر یا دوست خانواده است که به معتاد علاقه مند است و در مشکلات مشروبخواری هم سر رشته دارد. در موقعیت متداول، دکتر معمولاً الکلی معتاد را از شر عادتش نجات می دهد. پس از شش ماه که وایت لب به مشروب نزده، دکتر او را میبیند و به او تبریک می گوید. اما روز بعد وایت مست و لایعقل در جوی افتاده است.

نقش چهارم متعلق به یک «هالو» است. در نوشته های مربوط به این مبحث، این نقش را اغذیه فروش سر خیابان ایفا می کند که به وایت نسبه می دهد، و گاهی نیز وقتی وایت حالش خیلی خراب است، به او یک ساندویچ یا یک فنجان قهوه مجانی می دهد و با او گپ می زند بدون این که او را بیازارد یا سعی کند نجاتش دهد. ولی در زندگی این نقش را مادر وایت ایفا می کند، که به او پول می دهد و در مورد زنش هم که او را درک نمی کند با او همدردی می کند. در این مرحله از بازی وایت ممکن است شرح دهد که وضع مالی اش چندان خوب نیست و کوشش کند که این منطق را موجه جلوه دهد، در حالی که در باطن هر دومی دانند که او برای چه پول می خواهد. گاهی «هالو» ناآگاهانه به نقش دیگری می لغزد که به طور کلی سودمند است، اگر چه چندان حیاتی نیست؛ مثلاً در نقش «تحریک کننده»، یا «آدم خوب»، که بی آن که از او بخواهند جنس می رساند: «بیا بنشین با هم یک چیزی بخوریم و حرف بزنیم (و سریع تر در منجلاب فرو برو)».

در مراحل اولیه بازی «الکلی»، زن ممکن است نقشهای دوم و سوم و چهارم را خود به تنهایی ایفا کند: نصف شب نقش «هالو» را بازی می کند، یعنی به «طرف» کمک می کند لباسش را در آورد، برایش قهوه درست می کند، و حتی اجازه می دهد کتکش بزند. صبح در نقش «زجردهنده» ظاهر می شود و او را برای کارهای بد و زشتش سرزنش می کند. عصر روز بعد نقش «نجات دهنده» را ایفا می کند و از او می خواهد که این کار را ترک کند. در مراحل بعد، اغلب به علت فساد اندام های بدن معتاد، نقش های «زجردهنده» و «نجات دهنده» ممکن است کنار زده شوند، مگر آن که آنها نیز منبعی برای تأمین جنس باشند. وایت برای یک وعده غذا به پست ترین دارالمساکین می رود، یا حتی به گدایی می پردازد.

آنتی تز: همان طور که همه می دانیم، بازی «الکلی» سرسختانه اجرا می شود و معتاد به آسانی ول کن نیست. در یکی از گروه های روان درمانی، یکی از زنان شرکت کننده الکلی که خیلی ساکت بود، وقتی درد دل ها و رنج های دیگران را شنید، از گروه بیرون رفت تا به بازی اش ادامه دهد. او روزی که گروه را ترک می کرد، از افراد گروه خواست تا هر کدام عقیده خود را درباره او بگویند. از آنجا که او اغلب رفتار مطبوعی نشان داده بود، آنها حرف های خوبی درباره اش زدند. اما او به اعتراض گفت: «من این چیزها را

نمی خواستم . عقیده واقعی شما را می خواستم .» به وضوح معلوم بود که انتظار وی از گروه، حرف های سرزنش بار است. اما زن های دیگر از زجر دادن او خودداری کردند. بنابراین آن زن به خانه رفت و از شوهرش خواست که اگر بار دیگر لب به مشروب زد یا تلاقش دهد یا او را به بیمارستان بفرستد. شوهرش به او قول داد و وقتی آن شب زنش را مست دید، او را یک راست به آسایشگاه فرستاد. در این حال نیز سایر اعضا از اجرای نقش شکنجه گر (آزاردهنده) که بیمار خواستار آن بود امتناع می کردند و این رفتار ضد و نقیض اطرافیان برای او غیر قابل تحمل بود. اما به هر حال، در خانه خود کسی را داشت که حاضر بود نقشی را ایفا کند که او می خواهد.

تحلیل

تذ: « من چقدر بد بوده ام ؛ کاش بتوانی جلویم را بگیری.»

هدف: تنبیه خود.

نقش ها : الکی، « زجر دهنده» « نجات دهنده»، «هالو»، «رابط»

مثال: (۱) کاش بتوانی مچم را بگیری. ذکر مثالی از این بازی به علت پیچیدگی هایش مشکل است. بچه ها، به خصوص بچه های الکی ها، ترندهایی از خود بروز می دهند که مخصوص الکی هاست. « کاش بتوانی جلویم را بگیری» شامل دروغ گفتن، قایم کردن اشیا، خواست حرف های ملامت بار، دنبال آدم های خوب گشتن، پیدا کردن همسایه یا دوست و آشنایی برای گرفتن کمک مجانی، و از این گونه است. «خود تنبیه کردن» معمولاً تا سال های بعد به تعویق می افتد. (۲) الکی و دور و بری های او

۲-۷) «بدهکار»

تذ: « بدهکار» مسئله ای است فوق یک بازی. به خصوص در امریکا، این پیشنویس زندگی مردم یا نقشه عمر آنها شده است، همان طور که احتمالاً در جنگل های افریقا و گینه جدید ممکن است چنین باشد. این جوامع رسم بر این است که خانواده یک مرد جوان، برایش زنی را به قیمت گزاف می خرند و او را برای سالیان سال مقروض خویش می سازند. در امریکا هم سنت همین است، یا دست کم در جاهای متمدن تر این کشور چنین است، با این تفاوت که خریدن زن تبدیل به خریدن خانه می شود، و ضمناً خانواده نیست که پول می گذارند، بکه بانک ها، مثلاً بانک رهنی، این نقش را به عهده می گیرند.

از طرف دیگر، بیشتر امریکایی ها فشار هولناک رهن را فقط در مواقع ناراحتی جدی می گیرند. وقتی ناراحتی پیدا می کنند و یا وضع مالیشان خراب می شود، وظایف زندگی شان آنها را سرپا نگه می دارد و بیشترشان را از ارتکاب به خودکشی باز می دارد. بیشتر در این مواقع است که بازی «اگر به خاطر تو

نبود...» را اجرا می کنند و در سایر مواقع غالباً خوش می گذرانند. فقط تعداد کمی هستند که زندگیشان را بدون بازی «بدهکار» ادامه می دهند.

«سعی کن وصول کنی» را معمولاً زوج های جوان بازی می کنند و نمایانگر این اصل است که اساس یک بازی همواره طوری طراحی می شود که بازیگر در هر صورت «برد» داشته باشد.

نقش «طلبکار» - در بازی «سعی کن از زیرش دربروی» - در اغلب خرده مالکان ایفا می کنند. بازیگران «سعی کن وصول کنی» و «سعی کن از زیرش در بروی» خیلی زود و خیلی خوب همدیگر را پیدا می کنند و می شناسند. آنها باطناً از یکدیگر راضی اند و درآینده باز هم با یکدیگر درگیر خواهند شد.

آنتی تز: ظاهراً عکس قضیه بازی «سعی کن وصول کنی» این است که طرف مقابل با زور و فوراً پول نقد بخواهند. یک بازیگر خوب «سعی کن وصول کنی»، روش هایی برای جا خالی دادن بلد است که می تواند سر بسیاری را کلاه بگذارد، مگر استادان مسلم بستانکاری را. آنتی تز «سعی کن از زیرش دربروی» هم زود پرداخت کردن و صداقت «طرف» است. از آن جا که استادان مسلم بازی های «سعی کن وصول کنی» و «سعی کن از زیرش دربروی» هر دو به معنای واقعی کلمه حرفه ای هستند.

۳-۷) «یک اردنگی به من بزن»

تز: این بازی را مردهایی اجرا می کنند که وضع اجتماعی شان جوری است که انگار علامتی با نخ از گردنشان آویزان است که روی آن نوشته شده: «خواهش می کنم به بنده اردنگی نزنید.» وایت به طور رقت انگیزی می نالد که «بابا، روی تابلو نوشته اردنگی نزنید.» و بعد اضافه می کند: «چرا باید همیشه هرچی کاسه کوزه است سر من بدبخت بشکند؟» از لحاظ بالینی، بازی «چرا باید همیشه هر چه کاسه کوزه است...» ممکن است اثری ضمنی یا چهره مبدل تکیه کلام بازی «روانپزشکی» باشد که می گوید: «هر وقت کوچکترین ناراحتی ای پیش می آید، تمام تنم مثل بید می لرزد»

نام این بازی در مورد زن ها «نخ نما» است. اگر چه غالباً چنین زن هایی باوقارند، گاهی نهایت سعی شان را می کنند که شلخته جلوه کنند. سعی شان بر این است که نشان دهند درآمدشان هیچ وقت در حد کافی و به صورت شایسته نیست، و همیشه «دلیل خوبی» هم دارند. اگر هم گاهی پول بادآورده ای به دستشان برسد، همیشه کسی هست که بیاید و کمک کند آن را سر معامله ای بی ارزش هدر دهند.

۴-۷) «حالا گیرت آوردم، پدرسگ»

تذ: این بازی را می توان به صورت متداول به بازی پوکر تشبیه کرد. وایت در یک دور پنج ورق گیرش می آید که بُردش رامحرز می کند - مثلاً چهار ر تا تک دارد. در این جا اگر او بازیگر «حالا گیرت آوردم، پدرسگ» باشد، بیشتر به فکر خُرد کردن رقیبش، بلک، خواهد بود که درچنگش است، و دربند آن نخواهد بود که پول بیشتری ببرد. «حالا گیرت آوردم، پدر سگ» بازی دو نفره ای است که باید از «وحشتناک نیست...؟» تمیز داده شود. در «وحشتناک نیست...؟» عامل در جستجوی ظلمی است تا با شکوه به یک فرد ثالث، بازی را سه نفره کند: متجاوز، قربانی، معتمد.

آنتی تذ: بهترین آنتی تذ، رفتار صحیح است. ساخت قراردادی ارتباطی انسانی باید برای بازیگران این بازی به وضوح شرح داده شود و جزئیات دقیق آن در اولین فرصت ذکر شود و عیناً به اجرا درآید.

۵-۷) «ببین مجبورم کردی چه کارکنم»

تذ: این بازی در شکل قدیمی و جا افتاده خود یکی از بازی های ازدواج است - و در واقع یکی از مشهورترین عوامل به هم زننده ازدواج هاست - ولی ممکن است بین والدین و بچه ها و همچنین در زندگی حرفه ای نیز بازی شود.

۱) نمونه درجه یک بازی «ببین مجبورم کردی چه کارکنم»: وایت احساس می کند نیاز به تنهایی دارد، و خود را سرگرم کاری می کند که از مردم دور باشد. تنها چیزی که در حال حاضر می خواهد این است که او را به حال خودش بگذارد. بعد یک مزاحم، مثلاً زن یا یکی از بچه هایش، نزد او می آید که نوازش ببیند، یا مثلاً پرسد: «انبردست درازه کجاست؟» این مزاحمت ناگهانی، تصادفاً «باعث می شود» که هر چه دست وایت است بیفتد و بشکند، یا خراب شود. یا به هم بریزد. و در این موقع است که وایت به طرف مزاحمش بر می گردد و با خشم فریاد می زند: «ببین مجبورم کردی چه کارکنم.» چون این ماجرا طی سال ها بارها و بارها اتفاق افتاده، افراد خانواده عادت کرده اند که او را در چنین مواقعی به حال خودش بگذارند.

۲) نمونه درجه دوی «ببین مجبورم کردی چه کارکنم» موقعی است که این بازی به صورت تصادفی و گهگاه، بلکه به صورت یک بازی دائمی زندگی و ساز و کاری حمایت کننده تکرار شود. وایت با زنی دائمی زندگی و ساز و کاری حمایت کننده تکرار شود. وایت با زنی ازدواج کرده که مدام «من فقط دارم کمک می کنم» یا صورتی از آن را بازی می کند و. حالا برای وایت آسان است که تصمیم گیری ها را به گردن او بیندازد که ممکن است به صورت مؤدبانه و با مردانگی باشند: به او اجازه دهد هر جا که می خواهد برای

شام یا سینما برود- یا مسائل دیگر. اگر همه چیز خوب از آب درآمد، وایت لذت می برد. و گرنه می تواند به زنش با ملامت نگاه کند و به طور مستقیم یا غیرمستقیم بگوید: تقصیر سرکار بود که این ناراحتی برای بنده درست شد.

۳) نمونه درجه سه «ببین مجبورم کردی چه کارکنم» را ممکن ست بیماران روانی بدگمان درمقابل اشخاص بی احتیاط بازی کنند که حتی من باب نصیحت گفته باشند «من فقط می خواهم کمک کنم». در این جا باز ممکن است به مراحل کاملاً خطرناک و حتی مهلک برسد. بازی های «ببین مجبورم کردی چه کارکنم» و «تقصیر سرکار بود که این ناراحتی برای بنده درست شد» به قدری خوب یکدیگر را تکمیل می کنند که ترکیب آنها اساس حفظ تار و پود قرار داد بسیاری از ازدواج هاست.

آنتی تز : حل قضیه برای «ببین مجبورم کردی چه کارکنم». درجه یک، به حال خود گذاشتن بازیگر، و برای نوع درجه دو نیز محلول کردن تصمیم به عهده خود اوست. بازیگر نوع درجه یک ممکن است احساس بیچارگی و تنهایی کند، اما هیچ وقت خشمگین نمی شود. بازیگر نوع درجه دو ممکن است، چنانچه مجبور به ابتکار عمل گردد، عبوس و ترشرو شود و احتمال دارد قضیه به عواقب ناخوشایندی بینجامد. اما راه حل نوع درجه سه این بازی را باید فقط از متخصص حرفه ای و با تجربه خواست.

فصل ۸- بازی های ازدواج

تقریباً هر بازی می تواند چهار چوبی برای زندگی زناشویی یا زندگی خانوادگی باشد. اما برخی مانند «اگر به خاطر تو نبود...» رواج بیشتر، یا مثل «زن سرد مزاج»، تحت نیروی قانونی صمیمیت قراردادی، دوام بیشتری دارند. بازی های ازدواج البته ممکن است به طور دلخواه جدا از بازی های مربوط به روابط جنسی باشند - عبارتند از «قهر»، «دادگاه»، «زن سرد مزاج»، «مرد سرد مزاج»، «مظلوم»، «اگر به خاطر تو نبود...»، «بین من چقدر سعی کرده ام» و «عزیزم».

۱-۸ «قهر»

تذ: 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 بازی هاست که بازیگران آن از شرکت در بازی دیگری امتناع می کند.

مرحله ۱) زن وایت به او پیشنهاد می کند بروند سینما. وایت موافقت می کند.

مرحله ۲ - الف) قبل از رفتن، زن وایت ناآگاهانه حرفی می زند، مثلاً وسط گفتگو به طور سرسری ذکر می کند که خانه احتیاج به رنگ دارد. این البته برنامه نسبتاً پر خرجی است، و این اواخر وایت مخصوصاً گوشزد کرده که به علت دست تنگی نباید دست کم تا اول برج حرف هیچ گونه خرج اضافی به میان آید. لذا این لحظه برای پیش کشیدن موضوع رنگ در و دیوار خانه مناسب نیست و وایت با اوقات تلخی و خشونت جواب منفی می دهد.

مرحله ۲-ب) (شقّ دیگر) وایت خودش حرف را به وضع خراب رنگ خانه می کشاند و زنش را به وسوسه می اندازد که موضوع احتیاج به رنگ را به زبان بیاورد. مانند مورد قبل، وایت با اوقات تلخی و خشونت پاسخ می دهد.

مرحله ۳) به زن وایت بر می خورد، و او به وایت می گوید حالا که امشب این جور بدخلق است، او اصلاً حوصله سینما رفتن ندارد و درخانه می ماند. وایت هم جواب می دهد حالا که این طور است خودش تنها می رود.

مرحله ۴) وایت تنها به سینما می رود (یا پیش دوستانش می رود) و زنش را تنها درخانه می گذارد تا بنشیند و بر احساس جریحه دار شده اش مرهم بگذارد.

در این بازی احتمال دو کلک وجود دارد:

یک) زن وایت بنا به تجربه های قبلی اش به خوبی می داند که نباید اوقات تلخی های شوهرش را جدی بگیرد. آنچه شوهرش اساساً می خواهد این است که همسرش قدر زحماتی را که او برای تأمین معاش خانواده می کشد، بداند. بعد می توانند با خوشحالی با هم به گردش بروند. اما زن وایت بازی نمی کند و وایت احساس می کند که زنش نسبت به او بی توجه شده.

دو) وایت بنا بر تجربه های قبلی اش می داند که نباید نق های زنش را جدی بگیرد. آنچه زنش اساساً می خواهد این است که مورد نوازش و توجه شوهر قرار گیرد. بعد می تواند با خوشحالی با هم به گردش بروند. اما وایت بازی نمی کند. خودش هم می داند که این امتناع او کار خوبی نیست، می داند که زنش دوست دارد وایت با او با نوازش (چرب زبانی) رفتار کند، اما خودش را به نفهمی می زند.

آشکارترین امتیاز در این جا روانی برونی است. هر دو می دانند که حرکات اول این بازی محرک های جنسی دارد، و کم و بیش قابل پیش بینی است که وقتی از سینما برگشتند با هم معاشقه خواهند کرد.

(بنابراین هر یک از آنها که می خواهند از عشق امتناع کند، حرکات اولیه بازی شروع می کند.)

آنتی تز: حلّ قضیه برای خانم وایت ساده است. تنها کاری که باید بکند این است که تصمیمش را عوض کند. می تواند بازوی شوهرش را بگیرد، لبخندی بزند، و راه بیفتد (تبدیل «حالت من» از «کودک» به «بالغ»). آنتی تز برای وایت مشکل تر است، چون زنش است که باید ابتکار عمل نشان دهد. اما اگر او هم تمام قضیه را از اول مرور کند، ممکن است بتواند با چرب زبانی زنش را وادار کند که به هر حال به سینما برود.

صورت دیگری از بازی های ازدواج، که از یک طرف شبیه «نخ نما» و از طرف دیگر شبیه «قهر» است، بازی خاصی است که «بسته نهار» نام دارد. شوهر، که استطاعتش را هم دارد نهار را در یک رستوران خوب بخورد، هر روز صبح چند ساندویچ یا چیزهای دیگر در یک بسته یا در کیفش می گذارد و به سر کار می برد. برای این کار، او از نان بیات یا غذاهای شب مانده، و کیسه های نایلون کهنه که زنش برای او نگه می دارد، استفاده می کند. این عمل او اختیار کامل پول و خرج خانه را در دست او قرار می دهد، زیرا با این نحوه «فداکاری»، کدام زنی جرأت می کند برای خودش مثلاً یک پالتوی پوست بخرد؟

۲-۸) «دادگاه»

تذ: این بازی جزو آن رده از بازی هاست که بیشتر واژه ها و اصطلاحاتش در مراجع و محاکم قانونی به گوش می خورد، و شامل بازی هایی 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 گروه های روان درمانی مربوط به ازدواج اجرا می شود. در واقع اغلب جلسات مشورتی و گروه های روان درمانی مربوط به ازدواج، چیزی نیست جز صورت هایی از بازی «دادگاه» که در آنها هیچ مسئله ای حل نمی شود، زیرا بازی هرگز خاتمه ندارد. در چنین مواردی است که مشاوران و متخصصان بدون آن که متوجه باشند، خود به عرصه بازی کشیده می شوند.

«دادگاه» را می توان چند نفره بازی کرد، اما اساساً از سه نقش تشکیل شده - مدعی و مدعی علیه و قاضی - که به ترتیب به وسیله شوهر و زن و روانکاو ایفا می شوند. شوهر به عنوان مدعی شروع می کند: «بگذارید تعریف کنم دیروز زنم چه کار کرد. او دست کرد فلان چیز را برداشت و...» و غیره. در این موقع زن به عنوان مدعی علیه به دفاع می پردازد: «نه خیر، جریان واقعی این طوری بود که اول او... و تازه («وانگهی»)» شوهر با افتخار اضافه می کند: «من واقعاً خوشحالم که این جا نشسته اید. خودتان هردو روی سکه را مشاهده می کنید. من فقط می خواهم همه چیز منصفانه مطرح شود...» در این لحظه درمانگر، یا مشاور، با لحنی قاضی مآبانه می گوید: «بله، مثل این که بهتر است تمام جنبه ها را بررسی کنیم...»

آنتی تذ: درمانگر به شوهر می گوید: «شما صد درصد حق دارید.» اگر شوهر با خشنودی یا با پیروزی به صندلی خود تکیه بزند، درمانگر می پرسد: «از این که حق به شما داده شده چه احساسی دارید؟» شوهر جواب می دهد: «احساس خیلی خوب.» بعد درمانگر می گوید: «در واقع من فکر می کنم که شما اشتباه می کنید.»

شوهر اگر مرد منصفی باشد می گوید: «خودم از اول می دانستم» اگر منصف نباشد، عکس العملی نشان می دهد که معلوم می کند بازی تازه ای شروع خواهد شد. بازی را می توان در یک مرحله از ترفندهای اولیه اش متوقف ساخت. و این از ظریفانه ترین جنبه های آنتی تذ است. روانکاو تحت هیچ شرایطی به گروه حق استفاده از لفظ سوم شخص مفرد را نمی دهد. از آن پس افراد گروه فقط می توانند مستقیماً با یکدیگر حرف بزنند، ولی حق ندارند درباره «او» حرف بزنند، مثلاً «فلانی این کار را کرد» یا «بهمانی آن حرف را زد».

۳-۸) «زن سرد مزاج»

تز: این تقریباً همیشه یک بازی ازدواج است، چون امکانات اجرای آن در خارج از حیطه ازدواج رسمی غیر قابل تصور است.

شوهر می خواهد با زنش معاشقه کند، ولی با سردی طرد می شود. پس از چند بار تلاش و تکرار، زن می گوید تمام مردها حیوانند، تو اصلاً مرا دوست نداری، به خاطر آنچه خودم هستم دوستم نداری، تنها چیزی که می خواهی رابطه جنسی است. مرد مدتی منصرف می شود. بعد بار هم سعی می کند، ولی باز بی نتیجه است. بالاخره او هم عقب می کشد و دیگر سعی نمی کند. پس از چند هفته، یا چند ماه، زن به طور فزاینده ای رفتارهای خودمانی و حتی فراموشکارانه از خود بروز می دهد. در اتاق خواب نیمه برهنه جلوی او راه می رود، و گاهی فراموش می کند حوله تمیز در حمام بگذارد و وقتی در حمام است از شوهرش خواهش می کند برایش حوله بیاورد. پس از مدتی شوهر به این تحریکات پاسخ می دهد و دوباره سعی خودش را می کند. بار دیگر با سردی طرد می شود.

آنتی تز: این بازی خطرناک است، و آنتی تزهای احتمالی آن نیز اغلب به همان نسبت خطرناکند. در این مواقع معشوقه گرفتن نوعی قمار است، اگرچه در صورت چنین تحریک رقابت آمیزی، بعید نیست که زن بخواهد بازی را کنار بگذارد و به زندگی عادی زناشوی تن در دهد. اما گاهی ممکن است خیلی دیر باشد. از طرف دیگر، او ممکن است این قضیه بی وفایی شوهر را مستمسک قرار دهد و به سلاح وکیل گرفتن علیه شوهرش متوسل شود و بازی «حالا گیرت آوردم...» را شروع کند. اگر شوهر به جای معشوقه گرفتن پیش دکتر روانکاو برود (و زنش نرود)، عاقبت کار باز به همان نحو غیر قابل پیش بینی است. اگر در اثر این کمک درمانی، مرد روحیه قوی تر و سلامت فکری بیشتری پیدا کرد، طرح بازی زن ممکن است متلاشی شود، ولی اگر او بازیگر سخت کوشی باشد، ممکن است کارشان به طلاق بکشد.

۴-۸) «مظلوم»

تز: این از آن بازی هاست که زن خانه دار مظلوم اجرا می کند. موقعیت او اقتضا می کند در ده دوازده کار مختلف مهارت داشته باشد. یا به عبارت دیگر باید ده دوازده نقش مختلف را ایفا کند: معشوقه، مادر، پرستار، مربی، مأمور خرید، نظافتچی، خدمتکار، آشپز، و غیره. از آن جا که این کارها اغلب ضد و نقیض و ضمناً خسته کننده اند، حالات بسیار نامناسب جسمی و روانی را سبب می شود. حال اگر کدبانو بتواند از عهده تمام این کارها بر آید و از محبت شوهر و بچه هایش هم به اندازه کافی بهره مند شود، ممکن است نه تنها

قادر باشد بیست و پنج سال اول زندگی را بگذراند، بلکه می تواند از آن لذت هم ببرد، و بعد از آنکه بچه ها از آب و گل درآمدند و به دانشگاه یا سر زندگی هایشان رفتند، درد ناگهانی تنهایی را تجربه کند. تزیین بازی ساده است: زن تمام کارهایی را که سرش ریخته انجام می دهد، و حتی باز هم کار بیشتری می طلبد. با تمام خرده گیری های شوهرش کنار می آید و تقاضاهای بچه ها را هم با خوشرویی برآورده می سازد.

آنتی تز: حل منطقی قضیه ساده است. خانم وایت می تواند نقش های خود را طی هفته برنامه ریزی کند، اما باید از ایفای دو یا چند نقش همزمان اجتناب ورزد. وقتی مهمانی می دهد، یا باید پذیرایی کند یا توی آشپزخانه باشد- اما نه هر دو.

۵-۸) «اگر به خاطر تو نبود...»

تز: جزئیات تحلیل این بازی در فصل ۷ آمده است. از لحاظ تقدم و تأخر زمانی این بازی پس از بازی «چرا فلان کار را نمی کنی-آره، اما» مورد توجه قرار گرفت و قبل از آن فقط پدیده ای جالب محسوب می شد.

۶-۸) «بین من چقدر سعی کرده ام»

تز: این بازی در شکل رایج بالینی اش سه نفره اجرا می شود؛ زن و شوهر و روانپزشک. شوهر معمولاً مصمم است زنش را طلاق بدهد، هر چند خود با فریاد های اعتراض آمیز منکر آن باشد. اما زن با صمیمیت بیشتر، علاقه به حفظ و ادامه زندگی زناشویی دارد. شوهر با حالتی اعتراض آمیز همراه زن نزد درمانگر می رود و فقط آن اندازه حرف می زند که به زنش نشان دهد قصد همکاری دارد و معمولاً نوع ملایمی از «روانپزشکی» یا «دادگاه» را بازی می کند. به مرور، او در برابر درمانگر به زور فزاینده ای حالت شبه تسلیم توأم با ارردگی نشان می دهد یا گستاخانه با زن به مشاجره می پردازد. در خانه هم، اگر چه در ابتدا «تفاهم» و خویشتنداری بیشتری نشان می دهد، سرانجام رفتارش بدتر از گذشته می شود. پس از یک، یا پنج، یا ده دیدار با درمانگر، که بستگی به میزان مهارت درمانگر دارد، دیگر شوهر نمی آید و در عوض به ماهیگیری یا شکار می رود. بعد زن مجبور می شود تقاضای طلاق کند. حالا شوهر مثلاً هیچ تقصیری ندارد- چون زنش است که دست به اقدام زده، حال آنکه او با مراجعه به درمانگر توانسته حسن نیت خود را به اثبات برساند و در وضع مناسبی است که به وکیل، قاضی، دوست، و یا تمام خویشاوندان بگوید: «بینید من چقدر سعی کرده ام!...»

آنتی تز: زن و شوهر با هم نزد روانپزشک می روند. اگر معلوم شود فقط یکی از آنها - فرضاً شوهر - به وضوح دست به بازی زده، او را به حال خود می گذاریم و دیگری را برای روان درمانی خصوصی می پذیریم .

«عزیزم» (۷-۸)

تز: این بازی را می توان در گروه های اجتماعی مشاهده کرد، ولی شکوفاترین حالت آن در اولین جلسات گروه های روان درمانی ویژه مسائل مربوط به ازدواج دیده می شود. وایت داستانی یا موضوعی را تعریف می کند که در لفافه یک جور بدگویی از زنش است، و در آخر سرش را رو به زنش برمی گرداند و می گوید: «این طور نیست، عزیزم؟» خانم وایت به دو دلیل در سطح «بالغ» آشکارا با او موافقت می کند: اولاً آن که اصل روایت دروغ نیست و درست تعریف شده است، و در این لحظه مخالفت با چیزی که به طور ضمنی و گذرا تعریف شده (ولی جان اصلی این تبادل است) خرده گیری خواهد بود. و ثانیاً آن که مخالفت با کسی که آدم را در انظار «عزیزم» خطاب کرده مطمئناً کار سبکی است. بعد از بازی «دادگاه» این متداول ترین بازی در گروه های روان درمانی زوج هاست.

مهمانی ها برای وقت گذرانی اند و وقت گذرانی ها برای مهمانی، (از جمله مقاطع کوتاهی پیش از این که تمام مدعوین جمع شوند)، اما به محض اینکه آشنایی ها گل کرد، بازی ها شروع می شود: «شلمیل» و قربانی اش همدیگر را پیدا می کنند، همان طور که «کله گنده» و «من حقیر فقیر» خودشان را نشان می دهند، و خلاصه تمام مراحل آشنا ولی فراموش شده «انتخاب طرف» شروع می شود. در این فصل چهار بازی که معمولاً بیشتر از دیگر بازی ها در مهمانی ها و موقعیت های اجتماعی تکرار می شود، مورد بحث قرار می گیرد: «وحشتناک نیست؟»، «عیب»، «شلمیل» و «چرافلان کار را نمی کنی؟ -اره، اما».

۱-۹) «وحشتناک نیست؟»

تذکره: «وحشتناک نیست؟» در واقع در چهار شکل اصلی بازی می شود: وقت گذرانی «والد»، وقت گذرانی «بالغ» وقت گذرانی «کودک» و بازی. در صورت وقت گذرانی البته نتیجه و بردی در بین نیست، مگر مقداری احساس های بی ارزش.

۱) «این روزها». برای «والد»، یکی از وقت گذرانی های حق به جانب و انتقادی و حتی شیرانه تحت عنوان «این روزها» اجرا می شود. از لحاظ جامعه شناسی، این وقت گذرانی اغلب بین سنخ های خاصی از زندهای میان سال با درآمد محدودی ولی مستقل رواج دارد. شکل بازی به این صورت است که یکی میگوید: این روزها... فلان و بهمان و بقیه هم به نوعی ادامه میدهند و به بازی می پردازند.

در یک مورد یکی از این خانم ها پس از شرکت در جلسه اول گروه های درمانی گروه را ترک کرد و دیگر بازنگشت، زیرا اولین حرفش برای باز کردن سر صحبت درباره وضع بد «این روزها» به جای اینکه با هیجان و موافقت استقبال شود، با سکوت مواجه شد و این خلاف واکنشی بود که او معمولاً در حلقه اجتماعی خود دریافت می کرد.

خانم وایت گفت: «حالا که صحبت از عدم اعتماد به مردم شد، به عقیده من بیخود نیست که نمی توان این روزها به کسی اعتماد کرد.»...

۲) «پوست پاره» بیشتر جنبه «بالغ» و نیکخواهی دارد و شعارش معمولاً به صورت «چه حیفا!» یا «آخ که!» ظاهر می شود، اگر چه انگیزش های باطنی ممکن است به همان نسبت هولناک باشد. «پوست پاره» بدو با جاری شدن خون سرو کار دارد و اساساً گفتگوی بالینی ای غیررسمی است. هر کس می تواند موردی را ذکر کند، که هر چه وحشتناک تر باشد بهتر است، و البته به جزئیات هم باید با آب و تاب پرداخت. ضربات شدید توی صورت، جراحی های امعاء و احشاء و زایمان های سخت و عجیب از عنوان های قابل قبولند.

۴) «وحشتناک نیست؟» به عنوان یک بازی، در نمایشی ترین شکلش توسط معتادان در برابر دکتر و جراح اجرا می و تبادل این اشخاص نماینگر وجوه مشخص این بازی است. این اشخاص، مثل زن هایی که مدام دنبال پارچه و لباس و امثال آن در فروشگاهها پرسه می زنند، دنبال دکتر و جراحند - آدم هایی هستند که حتی به رغم مخالفت پزشکان، مصرانه می خواهند یک جایشان عمل بشود.

۲-۹) «عیب»

تاز این بازی منشأ بسیاری از نارضایتی های کوچک و ناچیز در زندگی روزمره مردم است و از وضعیت افسرده «کودک» سرچشمه می گیرد که می گوید «من خوب نیستم»، و بعدها در وضعیت مشابه «والد» منتقل می شود که می گوید «آنها خوب نیستند». مسئله تبدلی بازیگر آن است که ثابت کند شق دوم صحیح است. بنابراین بازیگر «عیب»، در آشنایی با اشخاص جدید هنگامی احساس راحتی می کند که آنها متوجه عیب او شده باشند. این بازی سخت ترین شکلش ممکن است به صورت یک بازی سیاسی استبدادی در آید که شخصیت های «مقتدر» بازی می کنند و ناگهان باعث بروز انعکاس های تاریخی تکان دهنده می شود.

حیطه این بازی، از ناچیزترین و نامربوط ترین صورت ها («اُمَل مآب است.»)، تا بدبینانه ترین («آه در بساط ندارد.»)، شریرانه ترین («جنسش خُرده شیشه دارد.»)، خصوصی ترین («اشعار ریلکه^۱ را نخوانده.»)، صمیمانه ترین («اختیار آلتش را ندارد.»)، یا پیچیده ترین («چی را می خواهد ثابت کند؟») حالات را در بر می گیرد.

^۱ - Rainer Rikler (۱۹۲۶-۱۸۷۵) شاعر و نویسنده آلمانی که به خاطر ظرافت طبع و سبک خاصش مورد احترام روشنفکران است

۳-۹) «شلمیل»

تذ: واژه «شلمیل» یا «شله میل» ربطی به قهرمان رمان پیتر شلمیل^۱ ندارد که مردی بی اصل و نسب بود، اما اشاره به کلمه ای حاکی از دوز و کلک است. قربانی شلمیل چیزی است شبیه قهرمان یک مرد نیک نفس، نوشته پال دوکاک^۲. حرکات یک بازی نمونه «شلمیل» به قرار زیر است:

حرکات (۱) وایت: لیوان شربتیش را تصادفاً روی لباس خانم میزبانش می ریزد.

(۱) بلک (میزبان): در وهله اول با عصبانی واکنش نشان می دهد، ولی بعد چون متوجه می شود (اغلب ناآگاهانه) که اگر عصبانیتش را نشان دهد وایت برنده است و او بازنده، خودش را ننگه می دارد و با این کار تصور می کند که بُرد با اوست.

حرکات (۲) وایت: می گوید: «وای، متأسفم. خیلی خیلی معذرت می خواهم»

حرکات (۲) بلک: مین مین کنان یا با صدای بلند او را می بخشد و بدین نحو احساس بُرد خود را به غلط تقویت می کند.

حرکت (۳) وایت: سپس مرتکب اشتباهات دیگری می شود. و خسارت بیشتری وارد می کند، چیزهای را می اندازد و می شکند، لیوان های شربت بیشتری را می ریزد و انواع و اقسام کثافتکاری ها را انجام می دهد. بعد از این که با سیگارش رومیزی را هم سوراخ کرد و پایه صندلی را لای منگوله های پرده فرو کرد و آن را جر داد و مقداری هم از آب خورش را روی فرش ریخت، «کودک» درون او از این همه کارهای که کرد و بخشده هم شده مسرور است-درحالی که بلک نمایش رضایت بخشی از رنج و خویشتنداری از خود بروز داده است بنابراین هر دوی آنها از این موقعیت پر از بدبختی استفاده برده اند، و بلک لزوماً مایل نیست دوستی و معاشرتشان را قطع کند.

در این جا مانند تمام بازی ها، وایت که حرکت اول را انجام می دهد به هر حال برنده است. اگر بلک عصبانیتش را بروز دهد، وایت حس می کند حق دارد او هم عصبانی بشود، چون کارش تصادفی بوده. اگر بلک خویشتنداری کند، آن وقت وایت می تواند با استفاده از فرصت های بعدی به لذت و مسرت خود ادامه دهد.

آنتی تذ: بهترین ضد «شلمیل» دریغ کردن بخشودگی است. پس از آن که وایت گفت «وای، متأسفم. خیلی معذرت می خواهم»، اگر بلک به جای این که بگوید «اشکالی ندارد» بگوید «نگاه کن، امشب تو می توانی هر

^۱ - schlemiel یا schle - mihl، احتمالاً از نام عبری «شلومیل» گرفته شده است که برای اولین بار در غرب با رمان پیتر شلمیل اثر نویسنده آلمانی، آدلبرت فن شامیسو در (adelbert chamissowna) در قرن نوزدهم سر زبان ها افتاد. این رمان حکایت مردی است که سایه خود را به شیطان فروخت

^۲ - paul de kock نویسنده رمان یک مرد نیک نفس، از محبوبترین کارهای ادبی قرن نوزدهم امریکا. این رمان داستان مردی است که زیاد از

حد می بخشد

چقدر می خواهی باعث ناراحتی زن من شوی، می توانی رومیزی را سوراخ کنی، قالی را خراب کنی - اما خواهش می کنم دیگر نگو متأسفم و معذرت می خواهم».

۴-۹) «چرا فلان کار را نمی کنی - اره، اما»

تذ: «چرا فلان کار را نمی کنی - اره، اما» در تحلیل بازی ها مقام خاصی دارد، زیرا نخستین محرک ابداع مفهوم بازی هاست. این بازی اولین بازی ای است که از متن اجتماع گرفته شده، و از آن جا که قدیمی ترین موضوع تجزیه و تحلیل بازی هاست، شناخته شده ترین آنها نیز هست. در مهمانی ها هم رایج ترین بازی است و گروه های مختلف و از جمله گروههای روان درمانی آن را اجرا می کنند. مثال زیر وجوه مشخصه این بازی

خانم وایت: «شوهرم اصرار دارد که کارهای نجاری خانه و تعمیرات اسباب خانه را خودش بکند و هیچ وقت هم هیچ کاری در درست انجام نمی دهد.»

خانم بلک: «چرا مجبورش نمی کنید یک دوره نجاری حرفه ای را در کلاس های شبانه بگذرانند؟»

خانم وایت: «اره، اما وقت ندارد»

خانم بلو: «چرا برایش یک دست اسباب و لوازم جدید و حسابی نمی خرید؟»

خانم وایت: «اره، اما بلد نیست با آنها کار کند.»

خانم رد: «خُب، می توانید یک نجار حرفه ای بیاورید که تمام کارها را انجام دهد»

خانم وایت: «اره، اما میدانید این کار چقدر پول می خواهد؟»

خانراون: «خُب چرا حالا همین طور که درست می کند قبول نمی کنید؟ ولش کنید.»

خانم وایت: «اره، اما می ترسم یک روز خانه روی سرم خراب شود»

چنین گفتگوی معمولاً در این نقطه به سکوت ممتد منجر می شود. این سکوت را بالاخره خانم گرین می شکند که مثلاً می گوید: «خُب دیگر، مردها همین طورند. همیشه می خواهند نشان بدهند که همه کارها را بلدند»

آنتی تذ: به خوبی معلوم است کسانی که در این جا به حرکت اول خانم وایت یعنی ارائه مسئله لاینحل او، پاسخ می دهند خودشان هم مشغول بازی «چرا فلان کار را نمی کنی - اره، اما» هستند. در بازی «من فقط دارم کمک می کنم یک درمانگر است و چند بیمار، حال آن که در «چرا فلان کار را نمی کنی - اره، اما» یک بیمار است و چند درمانگر. دو مورد فوق از لحاظ بالینی عکس یا آنتی تذ یکدیگرند، بنابراین یکدیگر را تکمیل می کنند. در موقعیت های اجتماعی، اگر این بازی دوستانه و بی ضرر باشد دلیلی ندارد در آن شرکت نشود، اما اگر کوشش در جهت بهره برداری و کسب اطلاعات حرفه ای باشد لازم است قدمی در جهت آنتی

تذ آن برداشت، گو این که در چنین مواردی احتمالاً حس انزجاربازیگر اصلی برانگیخته خواهد شد، چون «کودک» او افشا می شود.



برخی از بازی ها برای بهره گیری یا برای فرار از انگیزه های آنی جنسی است. این بازی ها در واقع انحرافات رفتاری از غریزه جنسی اند که در آنها رضایت جای خود را به تبادل هایی داده است که اساس این بازی های را تشکیل می دهد. و این نکته را البته نمی توان به طور متقاعد کننده در این جا بیان کرد، چون این بازی ها در خولت انجام می گیرند و اطلاعات بالینی به دست آمده در مورد آنها دست دوم است و همچنین جهت گیری های گزارش دهندگان را نیز نمی توان در آنها به نحو رضایت بخشی ارزیابی کرد. مثلاً مفهوم روان درمانی همجنس خواهی به شدت تحریف شده است، زیرا «بازیگر» پرخاشگرتر و موفق تر، کمتر برای روان درمانی به کلینیک ها مراجعه می کنند و اطلاعات موجود بیشتر از سوی طرف های فعل پذیر^۱ است.

بازی های این بخش عبارتند از «یالا تو و او با هم دعوا کنید»، «انحراف»، «تجاوز»، «بازی جوراب»، «سرسام». در بیشتر این بازی ها عامل زن است، زیرا شکل سخت تر بازیهای جنسی، که عامل اصلی آنها مرد است، به شرارت و خشونت و یا به جنایت منتهی می شود، و به بخش بازی های دنیای تبهکاری تعلق پیدا می کند.

۱-۱۰) «یالا تو و او با هم دعوا کنید»

تذ: این بازی ممکن است به شکل ترفند، یا منسک و یا به شکل بازی تمام عیار باشد. در هر سه مورد، روانشناسی آن اساساً زنانه است. بازی «یالا تو و او با هم دعوا کنید» به خاطر ماهیت نمایشی اش، اساس بیشتر ادبیات خوب و بد دنیاست.

۱) در شکل ترفند، قضیه احساسی است. زن به دو مرد ترفند می زند و آنها به جان هم می اندازد که با هم جدال کنند، با این قول یا پیمان ضمنی که او متعلق برنده خواهد بود. پس از پایان درگیری، او به قول خود وفا می کند. این تبادل شرافتمندانه است و فرضیه سنتی نیز حاکی از این است که نان تا پایان عمر با هم به خوبی و خوشی زندگی می کنند

^۱ - passive نقش تبعی در رفتار جنسی .- م

۲) در صورت منسک، قضیه حالت غم انگیز پیدا می کند. دو مرد سر یک زن با هم جنگ می کنند، حتی اگر زن خودش هم نخواهد، یا حتی اگر از قبل انتخابش را کرده باشد در پایان جدال، حتی اگر مردی که دلخواه زن نیست برنده شود، زن به هر حال باید تسلیم شود. ولی اگر او خیلی ناراضی باشد و سرخورده بشود، این ازدواج فرصت بازی های زیادی را به او خواهد داد، مثلاً بازی «بیا سر فلانی را شیره بمالیم».

۳) وقتی درگیری به شکل بازی باشد، قضیه خنده دار می شود. زن بین دو مرد جدال راه می اندازد و در حالی که آن دو مشغول زد و خورد هستند، خود به سراغ مرد سوم می رود. امتیازات روانی درونی و برونی برای او وبری مردش، بر اساس این فلسفه است که در این دنیا مبارزه شرافتمندانه کار هالوهاست.

۲-۱۰) «انحراف»

انحراف های جنسی، از قبیل یادگارخواهی^۱، آزارگری، آزارخواهی و غیره از علائم «کودک» مغشوشند و بر همین اساس معالجه می شوند. اما جنبه های تبدیلی آن را که عملاً در موقعیت های جنسی بروز می کند می توان از طریق تحلیل بازی ها فهمید و اصلاح کرد. این کار ممکن است مستلزم مهار کردن اجتماعی فرد باشد، به طوری که هر چند این انگیزه های جنسی غیر قابل تغییرند، اثر آنها در عمل خنثی گردد.

اشخاصی که از اختلالات خفیف آزارگری یا آزارخواهی رنج می برند، ممکن است برای خود وضعیت سلامت فکری جالبی قائل باشند. ممکن است احساس کند که از لحاظ جنسی خیلی قوی اند و اگر به طور مرتب و مداوم فعالیت جنسی نداشته باشند، امکان دارد عواقب وخیمی برایشان رخ دهد هیچ یک از این فرضیه ها لزوماً حقیقت ندارد، اما این افکار ممکن است اساس ذهنی یک بازی «چوب زیر بغل» باشد که مثلاً می گوید: «از انسان قوی و پر قدرتی (از لحاظ جنسی) مانند من چه انتظار دیگری دارید؟»

آنتی تز: تنها راه درمان در این موارد آن است که فرد به خود و به شریک عشق خود احترام گذارد، بدین معنا که از سوء استفاده های زبانی و جسمانی خودداری ورزند و در چارچوب رویه های سنتی عشقبازی عمل کند. اگر وایت واقعاً منحرف است، این واقعیت در عنصر ثانوی این بازی آشکار می شود- و در خواب های او منعکس می گردد. به عبارت دیگر نفس عمل مقاربت برای او مهم نیست، بلکه کارهای تحقیر آمیز قبل از عمل برای او مهم است. احتمالاً این چیزی نیست که او مایل باشد به خودش اقرار کند، و گاهی طبعاً حتی به وضوح احساس می کند: «بعد از تمام این کارها من باید «عشقبازی» هم بکنم!» در این موقع است که زمینه بران نوعی روان درمانی خاص آماده می شود، که البته با اختلالات جنسی معمولی

^۱ - fetishism گونه ای نابهنجاری جنسی است که در آن کانون میل جنسی برایشایی است که ارتباط نزدیک با تن آدمی دراند، مانند کفش،

دستکش، جوراب.

از تباط دارد و از حالات اسکیزوفرنی خطرناک یا انحرافات و سائق های جنایی به دوراست، و ضمناً کسانی را هم که فعالیت های جنسی شان در عالم خیال و رویا انجام می گیرد شامل نمی شود.

۳-۱۰ «تجاوز»

تزو: ای از آن بازی هاست که بین زن و مرد اجرا می شود و به خاطر رعایت ادب، یا دست کم به صورت ملایم تر، می توانیم آن را «بروگمشو» یا «خشم» بنامیم. این بازی به صورت گوناگون و با درجات مختلف شدت و ضعیف اجرا می شود.

۱- «تجاوز» درجه یک، یا شکل ملایم آن «بروگمشو» معمولاً درگردهمایی های اجتماعی انجام می گیرد و اغلب به صورت «لاس خشکه» است. خانم وایت ممکن است در یک مهمانی با چشمانش به مردی چراغ بزند و از نگاه های مشتاق او لذت ببرد. اما به مجرد این که مرد قدم پیش بگذارد، بازی تمام است. اگر خانم وایت زن ظریف و مؤدبی باشد، ممکن است به صراحت بگوید که «از حسن نظرتان متشکرم» و دنبال صید دیگری برود.

۲- در «تجاوز» درجه دو، یا «خشم»، خانم وایت از پیشروی های بلک فقط رضایت ثانوی دریافت می کند. رضایت اصلی و اولیه اش از طرد خشونت آمیز بلک حاصل می شد. بنابراین، این بازی هنوز جنبه «بزن به چاک» یا امثال آن را دارد. در این بازی او بلک را به مراحل باریکتری نسبت به «بروگمشو» ی درجه یک، یعنی «لاس خشکه»، می کشاند و از همه این کارها به خصوص از ول کردن و دیدن رنج او، لذت می برد. بلک هم البته آن قدر که نشان می دهد بیچاره نیست، ولی امکان دارد برای چنین درگیرای زحمات و احتمالاً فداکاری زیادی متحمل شده باشد. اما او نوعاً به «بازی یک اردنگی به من بزن» معتاد است.

۳- «تجاوز» درجه سه آمیخته به رذالت است و اغلب به جنایت، خودکشی یا دادگاه کشیده می شد. در این بازی خانم وایت عمداً بلک را در تماس جسمانی درگیر می سازد و بعداً ادعا می کند که بلک گناهکار و جنایتکار است و به او لطمه ای غیر قابل ترمیم وارد کرده است. در بدبینانه ترین صورت این بازی، خانم وایت عملاً و حتی با اشتیاق اجازه می دهد که مرد کارش را تمام کند تا بتواند قبل از مقابله با او از لذتی کذایی هم بهره مند شود. این مقابله ممکن است آنی و فوری باشد، مانند فریاد و شیون و مراجعه به مراجع قانونی و ادعای این که به او تجاوز شده است. یا ممکن است مدت ها به تعویق بیفتد، نظیر خودکشی یا قتل نفس به دنبال یک ماجرای ممتد عشقی.

یکی از موارد مشهور این بازی، ماجرای یوسف است که از فریب خوردن و وارد شدن به بازی «تجاوز» خودداری کرد، و آن وقت زلیخا شوهرش را مجبور ساخت که با یوسف وارد بازی «یالا تو و او باهم دعوا

کنید» شود- که مثال خوبی است برای ذکر این واقعیت که چگونه بازیگر جدی نسبت به آنتی تز بازی نکردن متوجه شخص شود.

اسف انگیز ترین و حادثه‌ترین شکل «تجاوز» درجه سه، بین غریبه‌های همجنس خواه صورت می‌گیرد که بازی ممکن است در کمتر از یکی دوساعت به قتل و جنایت منتهی گردد.

آنتی تز: معمولاً توانایی مرد در امتناع از درگیری در این بازی یا در اختیار گرفتن آن بستگی به این دارد که چه حد قادر باشد به احساس‌ها و تپش‌های واقعی عشق را از بازی تشخیص دهد. اگر مرد قانونی قادر باشد از لحاظ اجتماعی بر خود مسلط باشد، می‌تواند از بازی‌های «برو گمشو» یا «لاس خشکه» زن‌ها مسرت زیادی کسب کند.

۴-۱۰ «جوراب»

تز: این بازی از گروه بازی‌های «تجاوز» است، واز بارزترین شخصات آن جنبه نمایشی بودنش است که طبعاً ماهیت عصبی دارد. زنی وارد جمعی تقریباً ناشناس می‌شود و پس از مدت کمی یک طرف دامنش را بالا می‌زند و پایش را به طرزی تحریک کننده نشان می‌دهد به 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 اتهام به او، البته مورد رضایت درونی اوست، و او برای پاسخ دادن حاضر است و با معصومیت قابل به مثل می‌کند و خودش اتهامات متقابل وارد می‌آورد- و این جنبه شناخته شده این بازی «تجاوز» است. آنچه بیشتر اهمیت دارد، عدم قابلیت تطبیق پذیری زن با موقعیت‌های کارش است. آن به ندرت می‌خواهد بفهمد با چه نوع آدم‌های درگیر می‌شود، یا چگونه زمان ترفند هایش را تنظیم می‌کند. لذا این گونه ترفند‌های گهگاهی او البته نامناسب جلوه می‌کند و در ارتباط او با نزیکانش تأثیر می‌گذارد این زن به رغم سطح فکر مثلاً عالی اش، قادر نیست بفهمد در زندگی چه نقشی دارد. زیرا قضاوت کلی او درباره طبیعت انسانی بسیار بدبینانه است.

آنتی تز: چنین زن‌های علاوه بر قابلیت کم در تطبیق پذیری، تحمل زیادی نیز برای آنتی تز نشان نمی‌دهند. اگر مردم بازی آنها را نادیده گرفتند، یا مثلاً در یک گروه روان درمانی با آن مخالفت شد، آنها دیگر بر نمی‌گردند. آنتی تز این بازی را باید دقیقاً جدا از اصل تنبیه یا تلافی دانست، زیرا شق دوم دال بر برد خانم وایت در بازی است. در مورد حرکات آنتی تز «جوراب»، زن‌ها بیش از مردها مهارت دارند، چون مردها در واقع دلیل و انگیزه‌ای ندارند که این بازی را متوقف سازند. بنابراین بهتر است که آنتی تز به عهده سایر زن‌های حاضر گذاشته شود.

تز: شکل متداول این بازی بین پدران سلطه گرو دختران درسین بلوغ اجرا می شود، ضمن این که مادری هم که خود از روابط جنسی محروم شده در حاشیه وجود دارد. پدر از سر کار به خانه می آید و از دختر عیب جوی می کند، و درمقابل یا تغییر و بی احترامی روبه رومی شود؛ یاممکن است دختر اولین حرکت را با بی احترامی و تعیر آغاز کند، و در در مقابل از او عیب جوی کند. صداها بلند می شود و درگیری شدید پیدا می کند، نتیجه کار بستگی به آن دارد که کدام یک از طرفین ابتکار عمل را در دست داشته باشد. سه احتمال وجود دارد: الف) پدر عقب نشینی می کند و به اتاق های خودشان می روند و در را محکم به هم می زند. ب) دختر عقب می نشیند و به اتاق خودش می رود و در را محکم به هم می کوبد. ج) هر دو عقب می نشیند و به اتاق های خودشان می روند و درها را محکم به هم می کوبند.

در خانواده های ناسالم غرب این بازی ممکن است به شکلی خبیثانه و مضمئز کننده اجرا شود که در آن پدر هر شب ساعت ها صبر میکند تا ببیند دختر چه وقت به خانه می آید، و وقتی آمد او را با دقت واریسی می کند تا بفهمد با مردی هم آغوش شده است یا نه .

آنتی تز: این بازی از دیدگاه پدر واقعاً آن قدرها وحشتناک نیست و معمولاً دختر است که برای حل قضیه دست به حرکاتی می زند که اغلب به صورت ازدواج زودرس یا اجباری است. اگر از لحاظ روانی امکان داشته باشد، مادر هم ممکن است دست به حرکاتی بزند که اغلب به صورت بریدن از بستگان یا سردمزاجی محض بروز می کند این بازی از طریق دیگری نیز ممکن است فروکش کند- این که پدر ناگهان سرگرمی جنسی جدگانه ای پیدا کند. اما این به نوبه خود ممکن است به پیچیدگی های دیگری منجر شود. به هر حال در مورد زن و شوهرها آنتی تز این بازی به مثابه مورد «زن سرد مزاج» و «مرد سرد مزاج» است. در شرایط سخت، کاملاً طبیعی است که «سرسام» به «دادگاه» منتهی شود.

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 های هم که در دنیای تبهکاری (دنیای مخفی)، چه در زندان ها و چه در خارج از زندان ها، رواج دارد، آگهی داشته باشند. این بازی ها شامل «دزد و پلیس»، «چه جوری از این جا دربرویم» و «بیا سر فلانی را شیره بمالیم» است.

۱-۱) «دزد و پلیس»

تذ: بسیاری از جنایتارکان 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.

جالب است که نمونه شناخته شده دوران کودکی این بازی دزد و پلیس بازی نیست، بلکه قایم باشک است و جذبه و اوج بازی موقعی است که پدر (چشم گذار) می آید بچه هیجان زده را پیدا می کند. بچه های کوچک تر طاقت ندارند و زود خودشان را لو می دهند. اگر پدر بچه را به آسانی پیدا کند، جذبه هنوز هست، اما عنصر حظّ بازی از بین می رود. اما اگر پدر بازیگر خوبی باشد، بلد است چه کار کند. او باید صبر کند، کمین کند، و بگذارد بچه به او سر نخ می دهد یا صدایی در بیاورد. بدین ترتیب کودک پدر را مجبور می کند که بیاید و او را پیدا کند. بچه اگر چه باز هم دلش می سوزد که مخفیگاهش کشف شده، این بار حظ بیشتری می برد، چون التهاب و اضطراب عالی بود او با هوشیاری خودش را مایوس و مغلوب نشان می دهد. بنابراین برد واقعی گیر افتادن است! ظاهراً دو دسته مشخص معتاد به جنایت وجود دارد: یکی کسانی که به خاطر بُرد، و دیگر آنهایی که به خاطر خودبازی وارد جنایت شده اند. البته عده ای هم در حد وسط قرار دارند که می توانند در حد وسط قرار دارند که می توانند در هر دو طرف عمل کنند. برنده اجباری یا پول ساز کله گنده کسی است که «کودک» درونش هیچ وقت راضی نمی شود گیر بیفتد، و طبق گزارش ها هرگز نمی بازد، دست نیافتنی است، و بدون زد و بند و اطمینان مطلق هرگز دست به هیچ کاری نمی زند.

از سوی دیگر، بازنده اجباری مدام مشغول بازی «دزد و پلیس» است و هرگز هم از لحاظ مالی وضعیت درست نیست. اگر در این میان استثناهایی باشد، در اثر خوش اقبالی اش نه مهارت، اما در درازمدت صاحبان اقبال هم سقوط می کنند، زیرا «کودک» بالاخره طاقش تمام می شود.

برخی از دزدانی که به خانه ها دستبرد میزنند، کوچک ترین حرکت اضافی یا بیهوده ای نمی کنند. اما اگر این دزد بازیگر «دزد و پلیس» باشد، هنگام سرقت با ریخت و پاش و حرکات حساب نشده عملاً کارت ویزیت خود را به عنوان تشکر باقی می گذارد. سارق حرفه ای مثلاً در دستبرد به بانک نهایت احتیاط خود از برای اجتناب از خشونت به کار می برد در حالی که بازیگر «دزد و پلیس» دنبال بهانه می گردد تا خشم و دق دل خود را جایی خالی کند. جنایتکار حرفه ای، مانند هر حرفه ای دیگر، می خواهد تا آن جا که امکانات اجازه می دهد کارش بی نقص باشد. بازیگر «دزد و پلیس» اغلب در حین سرقت مجبور است فشار درونش را به نحوی تخلیه کند. حرفه ای حقیقی هرگز تا تمام زدو بند جزئیات ایمنی کار تکمیل نشود دست به عمل نمی زند، اما در بازیگر گاهی این وسوسه پیدا می شود که شخصاً با پلیس دست و پنجه نرم کند.

آنتی تز: این البته به جرم شناسان خبره مربوط می شود، نه به روانشناسان. پلیس و دستگاه قضایی مقاله با رزی دخالتی نمی کنند، چون آنها نیز نقش خود را طبق قوانین که جامعه وضع کرده است بازی می کنند. با وجود این، لازم است بر یک نکته تأکید شود: بعضی از جنایتکاران از تعقیب لذت می برند و خواهان گیر افتادن هستند. این نظر احتمالاً مورد تمسخر پژوهشگران جرم شناس قرار می گیرد.

۲-۱۱ «چه جوری از این جا در برویم»

تز: شواهد تاریخی نشان می دهد که تنها آن عده از زندانیان به خوبی موفق به گذراندن دوران محکومیت خود شده اند که با ساختی از فعالیت، اعم از وقت گذران یا بازی، به اوقات خود شکل داده اند. این منطق به خصوص از سیاست های شناخته شده نزد پلیس است، چون به نظر آنها با عاطل و باطل نگه داشتن زندانی، به عبارت دیگر از راه محروم کردنش از زهر رفتار اجتماعی، می توانند او را خرد کنند. بازی دلخواه زندانیان «چه جوری از این جا در برویم» یا «می خواهم از این جا بزنم بیرون» است که ممکن است در بیمارستان ها هم بازی شود.

آنتی تز: هر دوبازی «رفتار خوب» و «می خواهم از این جا بزنم بیرون» را مقامات زندانها به نحوی پذیرفته اند و می توان درباه آنها در سطح مدیران تصمیم گیری کرد در زندان هایی که از لحاظ امکانات روانشناسی پیشرفته ترند، تازه واردان فرصت می یابند در گروه های روان درمانی شرکت کنند. متخصصی ورزیده و حاذق این بازی ها را در بیماران خود زیر نظر دارد و با کنجکاوی، بازی دلخواه آنها را معلوم می

کند. از آن جا که «رفتار خوب» فعالیتی خوب و شرافتمندانه محسوب می شود، باید به همین نحو با آن برخورد شود و بحث کردن درباره آن بی ضرر است. از طرف دیگر، «می خواهم از این جا بزنم بیرون» نیاز به درمان عاجل دارد، و تا زندانی هراسناک از این وضعیت رهایی پیدا نکند، بهبودی کامل نمی یابد.

۳-۱۱) «بیا سر فلانی را شیره بمالیم»

تذ: نمونه متعارف این بازی «کلاه گنده» یا بازی اعتماد زیاد است، اما بسیاری از بازی های کوچکتر و احتیاجی «گورکن» نیز از انواع «بیا سر فلانی را شیره بمالیم» محسوب می شوند. هیچ کس نمی تواند از بازیگر این بازی ببرد، مگر اینکه دزدی در تار و پود وجودش ریشه دوانیده باشد، زیرا اولین حرکت بلک به سوی هدف این است که به وایت بگوید نگاه کن، فلانی بی شعور و صاف و ساده منتظر است یک نفر بیاید سرش را شیره بمالد، و این کار از آب خوردن هم ساده تر است. وایت اگر آدم بی شیله پيله ای باشد این کار را نمی کند، یا می رود به «فلانی» هشدار می دهد اما معمولاً او این کار را نمی کند، و در عوض وارد بازی می شود. بعد درست در همان لحظه ای که جیب فلانی باید خالی شود، اتفاقی می افتد و وایت متوجه می شود که کلاه تا خرخره سر خودش پایین آمده است!

برای تحلیلگران حرفه ای بازی ها، آگاهی از بازی های که با تنش محسوس و درموقعیت های روان درمانی اجرا می شوند حائز کمال 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:

- ۱) بازی هایی که درمانگر و کارکنان اجرا می کنند، مانند «من فقط دارم کمک میکنم» و «روانپزشکی».
- ۲) بازی های که اشخاص ورزیده حرفه ای که در گروه های روان درمانی شرکت دارند اجرا می کنند، مانند «گلخانه».
- ۳) بازی های که بیماران عادی و مراجعه کنندگان اجرا می کنند، و عبارتند از «بی بضاعت»، «دهاتی»، «احمق» و «چوب زیربغل».

۱-۱۲) «گلخانه»

تذ: «گلخانه» صورتی از بازی «روانپزشکی» است که در سخت ترین شکلش توسط دانشمندان جوان رشته های علوم اجتماعی - مانند رانشناسان تازه کار - اجرا می شود این آقایان در معاشرت با همراهان خود از روی عادت و اغلب به طرزی شوخ طبعانه، به بازی «روانکاوی» می پردازند و واژه های نظیر «احساس ضدیت شما بروز کرده، جانم» یا «ساز و کار دفاعی از این شدیدتر نمی شود» را به کار می بردند این معمولاً وقت گذرانی ای بی ضرر و احياناً لذتبخش است، یعنی مرحله ای طبیعی است که آنها طی آن تجربیات حرفه ای کسب می کنند و اگر افراد مبتکرو جالبی هم بین آنها پیدا شود، محفل ممکن است کاملاً سرگرم کننده باشد. در میان سنخ فارغ التحصیلان سال های اخیر، این تمایل شدید به وجود آمده است که برای آنچه احساس های واقعی انسان ها می نامند، احترام مبالغه آمیزی قائل شوند. بیان چنین احساسی ممکن است متعاقب بیان دیگری باشد که راهگشای آن است. در چنین مواردی واکنش سایر اعضای معمولاً توأم با حالتی جدی و رسمی است آنها مثلاً ممکن است طرز برخورد و قضاوتی شبیه گیاهشناسی خبره را در یک گلخانه داشته باشند.

آنتی تز: شناخت عکس قضیه که ضمناً در این مورد برای پیشبرد روان درمانی اهمیت اساسی دارد مفهوم طعنه ای است که در توصیف فوق نهفته است. اگر اجازه دهیم که این بازی ادامه یابد، سالها بدون تغییر تکرار می شود، و آن وقت این احساس به بیمار دست می دهد که واقعاً تجربه روان درمانی بخصوصی را پشت سر گذارده است که طی آن ضدیب خود را بروز داده و آموخته است که چگونه با احساس ها برخورد داشته باشد، به طوری که هیچ یک از همکارانش چنین تجربه ای نداشته است.

۲-۱۲) «من فقط دارم کمک می کنم»

این بازی ممکن است در هر موقعیت حرفه ای اجرا شود، و تنها منحصر به رشته روان درمانی و کارکنان بخش رفاه اجتماعی نیست. اما معمول ترین و پر رونق ترین زمینه بازی آن در بین کارکنان ادارات رفاه اجتماعی است که دوره های مخصوصی را آموزش دیده اند. جزئیات تحلیل این بازی برای من طی شرایط جالبی روشن شد. در یک بازی پوکر تمام بازیکنان جا رفته بودند به جز دو نفر - یک روانشناس پژوهشگر و یک تاجر معمولی. تاجر که دست نسبتاً خوبی داشت، صحبت را شروع کرد. روانشناس که دستی مغلوب نشدنی داشت، ناگهان داو را به مقدار زیادی افزایش داد. مرد تاجر دچار تردید شد. در این وقت روانشناس با لحن شوخی گفت: «نگران نباش، دوست من! من فقط دارم کمکت می کنم» تاجر مدتی مردد ماند، ولی بالاخره داو را روی میز گذاشت و خواست دست حریفش را ببیند. روانشناس دست برنده خود را نشان داد، و در نتیجه تاجر ورق های خود را با خشم روی میز پرت کرد. حاضران در اثر شوخی روانشناس، و جواب بازنده که متقابلاً با مزاح گفت «اره، واقعاً کمک کردی!» به خنده افتادند. در اینجا روانشناس نگاهی به سوی من انداخت، بدین معنا که شوخی او را باید به حساب حرفه روانشناسی گذاشت. در این لحظه بود که ساخت ایت بازی به خوبی روشن شد.

آنتی تز: برای متخصص حرفه ای، راه های مقابله با تحریکات بازیگران بازی «من فقط دارم کمک می کنم» زیاد است، و راه انتخاب اوبستگی به ارتباطش با بیمار دارد - به خصوصی با برخورد «کودک» درون بیمار. (۱) راه حل قدیمی و متداول، یعنی روانکاوی سنتی، عمیق ترین و مشکل ترین و غیر قابل تحمل ترین طریقه برای بیمار است. در این طریقه دعوت بیمار برای شروع بازی کاملاً نادیده گرفته می شود. بعد بیمار بیشتر و سخت تر کوشش می کند. بالاخره به حالت یأس می افتد، که علامتش بروز خشم یا افسردگی است و پس از عقیم ماند بازی پیش می آید. این وضعیت ممکن است نهایتاً به درگیری سودمند بینجامد.

۲) طریقه ملایم تر (اما نه چندان موقرانه) به شکل برخورد رسمی در اولین دعوت بیمار برای بازی است. درمانگر رسماً به بیمار می گوید که من دکتر شما هستم و مدیر زندگی داخلی تان نیستم.

۳) رویه ملایم تر از طریق فوق این است که پزشک بیمار را به یکی از گروه های روان درمانی ارجاع دهد و بگذارد سایر بیماران کمکش کنند.

۴) اما در مورد بیماری که به شدت ناراحت به نظرمی آید، گاهی لازم است مراحل اولیه بازی را اجرا کرد. این گونه بیماران باید حتماً به وسیله روانپزشک درمان شوند، چون او از آن جا که طیب است، علاوه بر مشاوره های روان درمانی، می تواند دارو و نکات بهداشتی دیگری را نیز پیشنهاد کند. حتی تجویز آرام بخش نیز ممکن است این روزها برای معالجه بعضی افراد سودمند باشد.

۳-۱۲) «بی بضاعت»

تز: بهترین روشنگر تز اصلی این بازی توصیفی است که از ارتور میلر در کتاب "مجسمه ماروسی" ارائه می دهد: «این واقعه کوچک ترین قصدی برای استخدام شدن نداشته باشم، و به یاد می آورد که اگر چه فکر می کردم وضع خیلی بد است، حتی به خودم زحمت نداده بودم که به ستونی نیازمندیهای روزنامه ها نگاه بیندازم» خانم بلک شغلی در یک بنگاه مددکاری اجتماعی داشت که یکی از اهداف عالی آن (که ضمناً برای نیل به آن از دولت نیز کمک بودجه دریافت می کرد) مددکاری به افراد بی بضاعت در جهت بازسازی زندگی اقتصادی آنان بود- و به عبارت دیگر مجبور ساختن آنان برای رفتن سر کار، طبق گزارشهای رسمی، مشتریان این بنگاه به طور مداوم در حال پیشرفت بودند، اما تعداد بسیار اندکی از آنها واقعاً سر و سامانی می یافتند. این منطق قابل فهم بود، چون بیشتر این افراد سال های متمادی از مشتریان بنگاه های مددکاری بودند و از این بنگاه به آن بنگاه می رفتند، و گاهی حتی در آن واحد با چند بنگاه درگیر بودند، بنابراین هیچ کس شک نداشت که هر کدام از آنها در این زمینه پرونده قطوری دارد.

خانم بلک، که دارای آموزش رسمی و تجربه در تحلیل بازی ها بود، به زودی متوجه شد که کارکنان بنگاه او تقریباً همیشه درگیر بازی «من فقط دارم کمک می کنم» هستند، و در این حیرت بود که مراجعان چگونه به این بازی پاسخ می دهند.

۴-۱۲) «دهاتی»

تذ: نمونه شناخته شده بازیگر این بازی، پیرزن دهاتی بلغاری ای است که ورم مفاصل دارد و تنها گاو را می فروشد تا پولی تهیه کند و به بیمارستان مجهز دانشگاه در صوفیه برود. در آن جا استاد متخصص او را می بیند و معاینه میکند، مرضش را مورد بسیار جالبی تشخیص می دهد و به عنوان نمونه خاص قابل توجهی از این بیماری به سایر پزشکان و دانشجویان پزشکی نشان می دهد او نه تنها طرز تشخیص این بیماری و علائم آن را توضیح میدهد، بلکه مراحل درمان را نیز به نحو کامل تشریح می کند. پیش از این که پیرزن به دهکده خود برگردد، نسخه ای به وی داده می شود و خود استاد مراحل درمان را با جزئیات کامل، در کمال مهربانی و حوصله برایش توضیح می دهد. بمبار از این همه دانش و تخصص تحت تأثیر قرار می گیرد و احساس امتنان خود را نسبت به دکتر معالش ابراز می کند، اما پیرزن هیچ وقت نسخه اش را نمی پیچد. اولاً، دیگر پولش تمام شده و در دهکده هم داروخانه ای وجود ندارد. ثانیاً، او وسایل لازم فیزیوتراپی و آب درمانی و غیره و حتی رژیم غذایی مخصوص را ندارد. چند سال بعد، استاد سر را خود برای عیادت بیماری متنفذ و پرمدها، با ذهنی آشفته از دهکده رد می شود. وقتی که پیرزن به سوی استاد میشتابد و دست او را می بوسد و به خاطر کمک ها و توصیه هایی که سال ها پیش به او کرده بود هزاران تشکر می کند، استاد او را به یاد می آورد. از تقدیر و سپاس های پیرزن به وجد می آید، و به خصوص خوشحال می شود که می شنید معالجه اش بسیار مؤثر واقع شده است.

۵-۱۲) «روانپزشکی»

تذ: علم روانپزشکی را، به عنوان یک رویه ویژه طبابت، باید از بازی «روانپزشکی» جدا دانست. اساس این بازی بر این مبناست که «من شفا دهنده ام»، و این ندا را درجه دکترای قاب شده ای تقویت می کند که به دیوار آویزان است و مفهومش این است که «این جا نوشته من شفا دهنده ام» البته باید به خاطر داشت که اساس این وضعیت فی نفسه سازنده و دارای حرمتی است، و اشخاصی که به «روانپزشکی» مشغول می شوند می توانند در عمل نفع زیادی هم به مردم برسانند.

این طرز برخورد امکان بازی ها را از بین می برد - بازی های بر اساس «چون من رسماً شفابخشم، اگر شما خوب نشدید تقصیر خودتان است» (مثل بازی «من فقط دارم کمک می کنم»)، یا بر این اساس که «چون شما شفا دهنده اید، من به خاطر شما خوب می شوم» (مثل بازی «دهاتی»). تمام اینها البته اصولاً برای

درمانگر آگاه روشن است. یقیناً هر درمانگری که بیمار را به درمانگاه تخصصی معتبر معرفی کند، از این اصول آگاهی کامل دارد و یا برعکس، تعریف درمانگاه خصوصی خوب آن است که درمانگرانش به این اصول آگاهی کامل داشته باشند.

۶-۱۲) «احمق»

تذ: 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. این بازی را باید از «شلمیل» کاملاً ممیز دانست، چون در «شلمیل» وضعیت جنبه تهاجمی دارد. و بی دست و پایی دعوتی است برای بخشودگی.

آنتی تذ: آنتی تذ شکل های ملایم تر این بازی، ساده است. با شرکت نکردن در بازی، نخندیدن به بی دست و پایی او، یا با همراهی نکردن در حماقت هایش در حقیقت می توان دوست واقعی این بازیگر شد. از ظرایف این بازی آن است که اغلب اشخاص دلمرده یا اشخاصی که مبتلا به جنون ادواری هستند، آن را اجرا می کنند. آنان وقتی در حال پرتحرک جنون و مسخره بار هستند، گویی واقعاً می خواهند همه درخندیدن با آنان شریک باشند. حتی اغلب شرکت در بازی الزامی است، زیرا اگر کسی با ایشان همراهی نکنند، جداً بدشان می آید - چون در حقیقت تهدیدی است برای وضعیت روانی او به هم زدن بازی. اما وقتی به حالت افسردگی فرو رفتند و نفریشان علیه کسانی که به حماقت هایشان می خندیدند آشکار شد، صحت عمل و حسن نیت کسی که در بازی شرکت نکرده معلوم می شود.

۷-۱۲) «چوب زیر بغل»

تذ: بارزترین شکل بازی «چوب زیر بغل» امروزه «تمسک به جنون» است. ترجمه این عبارت به واژه های تبادل چنین است «از آدمی مثل من که از لحاظ احساسی متزلزل و ناراحت است چه انتظاری داشتید؟ - که از کشتن مردم خوداری کنم؟ ...» هیئت منصفه نیز به این سؤال چنین جواب می دهد: «البته که نه، ما هیچ وقت چنین محدودیتی برای شما قائل نمی شویم!» «تمسک به جنون» که یک بازی قضایی است، در فرهنگ جامع امریکایی امروز روال عادی و پذیرفته شده است و با اصول رایج در سایر نقاط دنیا که می گوید شخص دیوانه مسؤول اعمال خود نیست فرق دارد.

تزی بازی «چوب زیر بغل این است» از 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.

آنتی تز: 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. در جنبه «والد»، اومی تواند «والد» خوب باشد، یا ممکن است سختگیر باشد. به عنوان یک «والد» خوب، می تواند عذرهای بیمار را، به خصوص اگر به نظریات خودش مطابقت داشته باشد، بپذیرد - با این منطق که مردم تا موقعی که معالجه نشده اند، مسئول اعمال خود نیستند. به عنوان «والد» سختگیر، می تواند عذرهای بیمار را رد کند و با او به مشاجره پردازد اما بازیگر «چوب زیر بغل» با هر دوی این دو طرز برخورد به خوبی آشناست و بلد است چگونه بیشترین رضایت را از هر کدام کسب کند. درمانگر به عنوان «بالغ»، از هیچ یک از دو طریق فوق تبعیت نمی کند. وقتی بیمار می پرسد «از آدمی که اختلال عصبی دارد چه انتظاری دارید؟» تنها انتظاری که درمانگر دارد آن است که بیمار به این سؤال پاسخ جدی بدهد، و تنها فرجه ای که می تواند به بیمار بدهد این است که زمان کافی در اختیارش بگذارد تا پاسخ دهد - زمان بین شش هفته تا شش ماه که بستگی به آمادگی قبلی دارد.

روانپزشک، که بهترین و احتمالاً تنها مرجعی است که می تواند بازی ها را به نحو احسن مورد بررسی قرار دهد متأسفانه تقریباً همواره با کسانی سر و کار دارد که بازی هایشان آنها را دچار مشکل کرده است. به عبارت دیگر، بازی هایی که به درمانگاه های تخصصی روانپزشکی راه می یابند، همه به گونه ای از نوع بازی های بد هستند. و از آن جا که بر حسب تعریف، بازی ها تبادل های با مقاصد پنهانی یا نظریه و در عمل، جستجو برای یافتن بازی های خوب کار آسانی نیست. توصیفاً، بازی خوب بازی ای است که مزایای اجتماعی اش از پیچیدگی های انگیزه هایش بیشتر باشد - به خصوص اگر بازیگر بدون بیهودگی و بداندیشی با آن انگیزه ها به توافق رسیده باشد. بدین معنی که بازی خوب هم به نفع حال بازیگران دیگر است و هم به روشن شدن ماهیت «طرف» کمک می کند.

بازی های خوب عبارتند از «تعطیلی راننده اتوبوس» «شوالیه»، «خوشحال می شوم کمک کنم»، «فرزانه فروتن» و «افتخار خواهند کرد که مرا می شناخته اند».

۱-۱۳) تعطیلی راننده اتوبوس^۱

تذکره: در واقع بیشتر وقت گذرانی است تا بازی، و ظاهراً برای تمام اشخاص درگیر سازنده است. پستیچی امریکایی ای که برای تعطیلاتش به ژاپن رفته دوست دارد پستیچی ژاپنی را هنگام توزیع نامه ها و بسته ها همراهی کند، یا متخصص گوش و حلق و بینی امریکایی ای که تعطیلاتش را هائیتی می گزارند، به بهانه های مختلف وقتش را در بیمارستان جزیره می گذرانند - و اینها وقتی به خانه برمی گردند نه تنها خستگی شان برطرف شده و خوشحالند، بلکه آنقدر داستان برای تعریف کردن دارند که انگار برای شکار به افریقا رفته بوده اند، یا در اتوبان های اروپا رانندگی کرده اند! «سپاه صلح» این روزها پناهگاه خوبی برای بازیگر «تعطیلی راننده اتوبوس» است.

^۱ - این عبارت احتمالاً اشاره به ضرب المثلی قدیمی است که می گوید از راننده اتوبوسی پرسدند روز تعطیلت را می خواهی چه کار کنی، گفت دلم می خواهد بروم یک جا اتوبوس سواری سیری بکنم. - م

۲-۱۳) «شوالیه»

تزازین بازی را اشخاصی اجرا می کنند که تحت فشار جنسی نیستند - خصوصاً مردان جوانی که ازدواجی موفق یا روابط خوب دیگری دارند، و یا عاقل مردانیکه با وقار تسلیم زندگی زناشویی شده اند یا اصلاً زندگی مجردی داشته اند. وایت به زنی برمی خورد که از او خوشش می آید و می خواهد از هر فرصتی استفاده کند تا صفات برجسته خود را به آن زن بکشد، بدون این که به وضعیت و مقام زندگی داخلی او تجاوز کند، یا وضعیت اجتماعی یکی شان را به مخاطره اندازد. درحیطه این شرایط، وایت با شور و هیجان دست به هر نوع بازی خلاقه و ابتکار عملی زند. هدف فریب دادن و کام گرفتن نیست، بلکه نشان دادن استعداد و هنر خود و درمقابل، کسب تحسین و تمجید آن زن است. امتیاز اجتماعی درونی بری وایت مسرت بخشیدن به آن زن از راه این هنرنمایی معصومانه، و کسب واکنش تحسین آمیزاوست. درموارد مناسب که هر دو طرف ازماهیت این بازی آگاهی دارند ممکن است بازی آن قدرکش پیدا کند تا به مرحله افراط و غیر عقلانی برسد. مرد دنیا دیده البته می داند که چه وقت باید بازی را متوقف کند اروپایی ها درزمینه عشق وانگلیسی ها درزمینه هنر شعرشان، بیشتر ازسایرکشورها دراین بازی استاد شده اند

آنتی تز: زنی که درچنین بازی ای شرکت می کند، ازظرافت و مناعت طبع قابل ملاحظه ای برخوردار باشد، و اگر ازشرکت خودداری کند، بی شک تلخی و حماقت کرده. نوعی از این بازی به شکل تمجید گونه «وای، شما چه ماه هستید، آقای فلان!» است: مثلاً «من آثار شما را خیلی دوست دارم، آقای ف.» اگر زن خشن و بی احساس باشد، ممکن است فقط به صورت «وای، شما چه ماه هستید، آقای فلان!» واکنش نشان دهد، اما این کار ظرافت بازی را خراب می کند. آنچه وایت ارائه می دهد اشعارش است، نه خودش. بدترین واکنش این است که زن درمقابل، بازی «تجاوز» درجه دو، یا «بزن به چاک» را اجرا کند.

۳-۱۳) «خوشحالم می شوم کمک کنم»

تزاز: وایت مدام به مردم کمک می کند، ولی انگیزه های نهفته هم دارد. ممکن است این کار را به خاطر توبه ازشرارت های گذشته اش بکند، یا ممکن است سرپوشی بر شرارت های فعلی اش باشد، یا به منظور ریختن طرح دوستی برای بهره گیری های بعدی باشد، یا ممکن است صرفاً برای کسب جاه و مقام باشد. اما هرکس که انگیزه او را مورد سؤال قرار دهد، ضمناً کار خیرش را هم تأیید می کند. مردم البته برای سرپوش گذاشتن برشرارت های گذشته می توانند شرارت های بیشتری بکنند، یا

می توانند به جای خوبی، با ایجاد ترس از مردم بهره برداری کنند، یا می توانند به جای راه های خوب از راه های بد کسب جاه و مقام کنند.

« ۴-۱۳ » فرزانه فروتن

تذ: شاید مناسب تر باشد این را زندگی نامه بنامیم با بازی- اما تمام جنبه های بازی زمینه ها یکدیگر نیز مطالعه می کند و تجربه به میان می آید. وقتی به سن بازنگری می رسد از شهر بزرگی که در آن شغل مهمی داشت به شهر کوچکی نقل مکان می کند. در این جا به زودی بین اهالی به عنوان مردی فهمیده و با تجربه معروف می شود و مردم می توانند مشکلات خود را از کوچک و بزرگ نزد او ببرند، و او چنانچه خود قادر باشد، به آنها کمک میکند، و گرنه آنها نزد متخصص مربوطه می فرستد. بدین ترتیب او به زودی در محیط جدید جایگاه خود را به عنوان « فرزانه فروتن » کسب می کند، مردی که بدون تظاهر و فخر فروشی همیشه آماده شنیدن حرف های مردم است. این بازی را اشخاصی خوب اجرا می کنند که پیش از قبول این نقش به خود زحمت داده و نزد روانکاو رفته باشند قبل از اینکه به این نقش مشغول شوند، از انگیزه های کلی خود آگاهی یافته و آموخته باشند که از چه اشتباهاتی باید اجتناب کرد.

« ۵-۱۳ » افتخار خواهند کرد که مرا می شناخته اند»

تذ این نوع با ارزشی است از بازی « بهشان نشان می دهم ». دو نوع « بهشان نشان می دم » وجود دارد. در نوع ویرانگر، وایت با رساندن از و صدمه، به آنها « نشان می دهد » یعنی قدرت و برتری خود را از راه نمایش این ترفند بروز می دهد. ولی این کار به خاطر کسب اعتبار و پاداش مادی نیست. در نوع سازنده، وایت به شدت تلاش می کند و از هیچ کوششی فرو نمی گذارد و این نیز برای کسب اعتبار و پاداش مادی نیست (اگرچه این ممکن است انگیزه ثانوی باشد)، بلکه برای آن است که از راهی صحیح و قانونی به تکامل و موفقیتی فوق دیگران برسد و کاری کند که آنها غبطه بخورند چرا پیش از این با او بهتر از این ها رفتار نکرده اند.

در بازی « افتخار خواهند کرد که مرا می شناخته اند » وایت علیه کسانی که در گذشته با او در ارتباط بودند کار نمی کند، بلکه برای آنها تلاش می کند، او می خواهد به آنها ثابت کند که احترام و ارزشی که برایش قائل بودند کاملاً موجه، و قضاوت آنها صحیح بوده است.

۱) بازی ها نسل به نسل منتقل می شوند. ردّ بازی های موردعلاقه هر شخص را می تواند در پدر و مادر و اجدادش، و همچنین در فرزندانش مشاهده کرد، که آنان نیز به نوبه خود این بازی ها را به نوادگان او خواهند آموخت، مگر اینکه درمیان دخالت بسیار مؤثری صورت گیرد. بنابراین تحلیل بازی ها در قالب تاریخی بزرگی انجام می شد که از صد سال قبل تا دست کم پنجاه سال آینده را در بر می گیرد.

۲) پرورش کودک در بدو امر، آموختن این بازی ها به اوست تا یاد بگیرد چه بازی هایی را و با چه اسلوبی اجرا کند. جوامع مختلف و طبقات مختلف یک اجتماع بازی های دلخواه خودشان را دارند، و بعضی قبایل یا خانواده های ریشه دار تر انواع گوناگونی از این بازی ها را اجرا می کنند. اهمیت فرهنگی بازی ها در همین است.

۳) بازی های حد فاصل بین وقت گذرانی و صمیمیت هستند. و همیشه چنین بوده اند و وقت گذرانی ها به مرور کسالت آور می شوند، همان طور که مهمانی های تکراری و یکنواخت یا طولانی حوصله آدم را سر می برند. از سوی دیگر، صمیمیت توأم با ملاحظه کاری های سخت خلل ناپذیر است، به طوری که «والد» و «بالغ» و «کودک» هر سه از آن پرهیز دارند. جامعه از صراحت خوشش نمی آید مگر در خلوت.