

Original Article

**Investigation in the Event of “The Birth of Zāl” Based on Eric Berne’s
TA Attitude**Leila Rahmatian¹, Khalil Beygzahe^{✉1}, Kamran Yazdanbakhsh²

1. Department of Persian Language and Literature, Faculty of Literature and Humanities, Razi University, Kermanshah, Iran.
2. Department of Psychology, Faculty of Social Sciences, Razi University, Kermanshah, Iran

Received: 2024/10/20

Revised: 2025/05/31

Accepted: 2025/06/30

Doi: [10.48308/jfr.2025.237309.1839](https://doi.org/10.48308/jfr.2025.237309.1839)**Highlights**

- The aim of this research is to provide a structural model for analyzing Eric Berne's psychological games in the behavioral exchanges between Sām and Simorgh in the event of Zāl's birth, and to identify the manifestation of ego states based on life scripts and maladaptive schemas.
- The findings indicate that the pattern of Sām's "ego state" represents the game "Fault"; the action in this game is initiated by Sām to satisfy the Child, but is manifested through the shadow of the Parent, and Simorgh—the symbol of the wise elder—serves as the responder to the game.
- The other game is the "Humble Sage," which occurs in an adult-like process aimed at mutual satisfaction; archetypes are dynamic psychological forces that, along with life scripts, bring salvation, and neurosis is the consequence of deviating from them.

Extended Abstract

Introduction :Family relationships are characterized by different "Ego States" in humans, which lead to reciprocal behaviors initiated when an instinctive stimulus is sent from the Operant to the respondent. Transactional Analysis (TA), developed by Eric Berne, provides a systematic framework for understanding these behavioral exchanges through the examination of ego states—Parent, Adult, and Child—that shape human interactions. The birth of Zāl in Ferdowsi's *Shahnameh* presents a unique narrative opportunity for psychological analysis, as Zāl was born with white hair, leading his father Sām to abandon him on Mount Alborz, where he was subsequently raised by Simorgh, the mythical wise bird. Zāl's lineage traces back to Jamshid, giving his name mythological significance similar to Jam and Shid. This research aims to present a structural model for analyzing Eric Berne's psychological games in the behavioral exchanges between Sām and Simorgh during the event of Zāl's birth, and to identify the manifestation of ego states based on life scripts and maladaptive schemas. The study explores how family-centered links in the *Shahnameh* can be understood through psychological frameworks, emphasizing the significance of archetypes in cultural contexts. The research suggests that defying psychological reinforcements and life scripts can lead to

neurosis, while parents play a fundamental role in fostering and maintaining family ties, although establishing strong ones remains challenging.

Methodology: This research employs a descriptive-analytical approach to examine the narrative of Zāl's birth in Ferdowsi's *Shahnameh* through the lens of Eric Berne's Transactional Analysis theory. The statistical population consists of the historical-mythological characters of the *Shahnameh*—specifically Sām, Zāl, and Simorgh—who are analyzed as archetypal figures representing psychological dynamics. The study traces the footprints of "ego states" in the dynamic personality of Sām and the institutionalized, symbolic personality of Simorgh to reach psychological outcomes in the confrontation that occurred during the "Birth of Zāl." The research methodology follows a structural analysis approach, examining the behavioral exchanges between characters through the framework of Berne's game theory. This involves identifying the psychological games played between Sām and Simorgh, analyzing the "ego states" manifested in their interactions, and determining the underlying life scripts and maladaptive schemas that drive their behaviors. The analysis employs Berne's conceptual tools including transactional stimuli, transactional responses, games, and life scripts, while also incorporating Jungian archetypal concepts where relevant to understand the deeper psychological dimensions of the characters. The study focuses on the family-centered dynamics in the *Shahnameh*, recognizing that family rituals and relationships provide valuable data for psychological analysis and can reveal patterns of maladaptive schemas and problematic ego state manifestations.

Findings: The analysis reveals two primary psychological games operating in the event of Zāl's birth: the game of "BLEMISH" and the game of "HOMELY SAGE." The findings indicate that Sām's "ego state" pattern represents the game "Blemish," where the action is initiated by Sām to satisfy the Child, but is manifested through the shadow of the Parent. Sām, in his role as a new father, encounters a child unlike anyone else—a child with white hair and red complexion—which triggers his "bad Child" state and the feeling "I'm not OK." The contamination of Sām's Adult ego state is evident in his psychological organization, where the Controlling Parent issues commands for perfection while the Adapted Child obediently follows. This internal dialogue manifests in Sām's decision to abandon Zāl on Mount Alborz. The "Blemish" game operates through a transactional cross of discounting, where Sām sends a hidden stimulus to Simorgh by abandoning the child in the territory of the wise bird. Simorgh, representing the archetype of the wise elder, serves as the responder to this game and counteracts it through the anti-thesis of the game—by accepting the responsibility of raising Zāl and providing a supportive Parent response. The second game, "HOMELY SAGE," occurs in an adult-like process aimed at mutual satisfaction. In this complementary transaction, Sām returns to Mount Alborz seeking his child after experiencing moral guilt manifested through dreams. The exchange between Sām and Simorgh follows an Adult-Adult pattern, where both parties interact without contamination or discounting. Simorgh understands Sām's request without pretense and convinces Zāl to return to his father. The findings demonstrate that archetypes are dynamic psychological forces that, along with life scripts, bring salvation, while neurosis is the consequence of deviating from them. Sām's initial abandonment of Zāl represents a deviation from the archetypal pattern of responsible fatherhood, leading to psychological distress and moral guilt, while his eventual return and acceptance represent alignment with the archetypal pattern, bringing resolution and healing.

Conclusion: This research demonstrates that Transactional Analysis provides a valuable framework for understanding the psychological dynamics in the *Shahnameh*, particularly in the event of Zāl's birth. The interplay between Sām's ego states and Simorgh's archetypal

wisdom reveals how family relationships can be analyzed through psychological lenses to understand deeper cultural and individual dynamics. Sām's initial rejection of Zāl stems from the contamination of his Adult ego state by the Controlling Parent and Adapted Child, leading to the maladaptive schema of "Defect/Shame," where he projects his own feelings of worthlessness onto his child. His abandonment of Zāl on Mount Alborz represents the "Blemish" game, where Sām attempts to eliminate the source of perceived defect. Simorgh's response, representing the archetype of the wise elder, counteracts this game through accepting the responsibility of raising Zāl, thereby providing the anti-thesis that prevents the completion of the game's destructive trajectory. The complementary game of "Homely Sage" represents Sām's return and reconnection with his child, facilitated by Simorgh's adult guidance and Sām's own moral awakening manifested through dreams. This second game operates through Adult-Adult transactions, where both parties engage in mutual satisfaction and recognition. The findings confirm that archetypes such as the wise elder, the hero, and the shadow play crucial roles in understanding psychological dynamics in mythological narratives. The research concludes that family bonds in the Shahnameh, when analyzed through the lens of Transactional Analysis, reveal universal psychological patterns that remain relevant for understanding contemporary family dynamics. The concept of "confused agency" emerges from the analysis, where individuals possess decision-making capacity but find themselves paralyzed by competing psychological pressures. Future research could expand this analysis to other narratives in the Shahnameh and other mythological traditions to identify broader patterns of family dynamics and psychological games across cultures.

Keywords: Ferdowsi's Shahnameh, Zāl's Birth, Sam's Ego States, Eric Berne, Transactional Analysis.

How to cite: Rahmatian, L., Beygzahe, K., Yazdanbakhsh, K. (2025). Investigation in the Event of "The Birth of Zāl" Based on Eric Berne's TA Attitude. *Journal of Family Research*, 21(3), 71-92. doi: 10.48308/jfr.2025.237309.1839

✉Corresponding Author Email Address: kbaygzade@razi.ac.ir



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the creative commons attribution (CC BY) license (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

مقاله پژوهشی

واکاوی رخدادهای تولد زال بر پایه تحلیل رفتار متقابل اریک برن

لیلا رحمتیان^۱، خلیل بیگزاده^{۱*}، کامران یزدان بخش^۲

۱. گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.

۲. گروه روان‌شناسی، دانشکده علوم اجتماعی، دانشگاه رازی، کرمانشاه، ایران.

پذیرش مقاله: ۱۴۰۴/۰۴/۰۹

دریافت نسخه اصلاح شده: ۱۴۰۴/۰۳/۱۰

دریافت مقاله: ۱۴۰۳/۰۷/۲۹

DOI: [10.48308/jfr.2025.237309.1839](https://doi.org/10.48308/jfr.2025.237309.1839)

نکات برجسته:

- هدف این پژوهش ارائه الگوی ساختاری واکاوی بازی‌های روانی اریک برن در تبادلهای رفتاری سام و سیمرغ در رخدادهای تولد زال و دریافت بروز حالت من بنابر پیش‌نویس‌های زندگی و طرحواره‌های ناساز است.
- یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که برابند الگوی «حالت من» سام، نمایانگر بازی «عیب» است؛ کنش در این بازی توسط سام برای ارضای کودک، ولی با سایه والد نمایان شده‌است و سیمرغ که نماد پیر خرد است، پاسخگر بازی است.
- بازی دیگر «فرزانه فروتن» است که در فرایندی بالغانه در راستای خرسندی دوجانبه انجام می‌گیرد و کهن‌الگوها، نیروگذاری‌های روانی پویایی هستند که همراه با پیش‌نویس‌های زندگی، رستگاری به همراه دارند و روان‌رنجوری پیامد سرپیچی از آن‌هاست.

چکیده: مناسب خانوادگی، نمایانگر سوبه‌های گوناگون روان انسان‌هاست و رفتارهای متقابل که بر پایه «حالات من» شکل گرفته‌است، از نقطه‌ای آغاز می‌شوند که کنشگر، یک برانگیزاننده غریزی را به سوی پاسخگر ارسال کند. نژاد زال زر به جمشید می‌رسد که نامش از دیدگاه اسطوره‌شناختی به جم و شید شباهت معنایی دارد. رخدادهای تولد زال با دیگران فرق دارد و تربیت وی فراسویی است، چنانکه سیمرغ، نماد پیر خرد، زال را در کنام خویش پرورش داد و وی سرانجام سرسلسله پهلوانی در خاندان کیانی شد. هدف این پژوهش ارائه الگوی ساختاری واکاوی بازی‌های روانی اریک برن در تبادلهای رفتاری سام و سیمرغ در رخدادهای تولد زال و دریافت بروز حالت من بنابر پیش‌نویس‌های زندگی و طرحواره‌های ناساز است، چنانکه حالت‌های نفسانی سام و بازخوردهای سیمرغ را در رخدادهای تولد زال بر پایه رفتارهای تقابلی مطرح در نظریه تحلیل رفتار متقابل اریک برن با رویکردی توصیفی-تحلیلی کاویده‌است. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد، کهن‌الگوها، نیروگذاری‌های روانی پویایی هستند که همراه با پیش‌نویس‌های زندگی، رستگاری به همراه دارند و روان‌رنجوری پیامد سرپیچی از آن‌هاست؛ بنابر این، پیوندهای خانوادگی در شاهنامه و واکاوی آن‌ها شایسته است. والد، نقشی بنیادی در پرورش و نگهداری پیوندهای خانوادگی قوی دارد، اما برپایی این پیوندها همیشه ممکن نیست، چنانکه برابند یافته‌ها از الگوی «حالت من» سام، نمایانگر بازی «عیب» است. کنش در این بازی توسط سام برای ارضای کودک، ولی با سایه والد نمایان شده‌است و سیمرغ که نماد پیر خرد است، پاسخگر بازی است. بازی دیگر «فرزانه فروتن» است که در فرایندی بالغانه در راستای خرسندی دوجانبه انجام می‌گیرد.

کلیدواژه‌ها: شاهنامه فردوسی، تولد زال، حالت‌های من سام، اریک برن، تحلیل رفتار متقابل.

استناد به این مقاله: رحمتیان ل.، بیگزاده خ.، یزدان بخش ک. (۱۴۰۴). واکاوی «رخدادهای تولد زال» بر پایه تحلیل رفتار متقابل اریک برن.

خانواده پژوهی، ۲۱(۳)، ۷۱-۹۲. doi: [10.48308/jfr.2025.237309.1839](https://doi.org/10.48308/jfr.2025.237309.1839)

*نویسنده مسئول: kbaygzade@razi.ac.ir

مقدمه

دانش‌های بین‌رشته‌ای که از آمیختگی علوم شناختی شکل می‌گیرند، شناسه‌هایی جدا و بستری ارزشمند در چارچوبی نو برای پژوهش‌هایی گوناگون هستند. پیوند میان روان‌کاوی یا روان‌شناسی شناختی و ادبیات از کارسازترین روش‌های علمی برای دریافت‌های درونی انسان است. شیوه درمانی تحلیل رفتار متقابل یا واکاوی ترانکشی به رفتارهای نظام‌مند انسان‌ها می‌پردازد و با تحلیل داده‌های واژگانی، رفتاری و پیش‌نویس‌های زیستی برای کاوش در کنش‌ها و برآیند آن‌ها تلاشی می‌کند؛ بنابراین، «حالتِ من» در هر «آن» از زیست انسانی مانند سیستمی پیچیده در حال بارگذاری و به‌روزرسانی است. «سه نوع «حالتِ من» وجود دارد «والد»، «بالغ» و «کودک» که جز لاینفک یا از تجلیات اندام‌های روانی مربوطه هستند: روان برونی، روان جدید و روان قدیمی» (برن^۱، ۱۹۸۹: ۷۸). الگوهای حالت نفسانی فروید و اریک برن به یکدیگر شبیه هستند؛ در دیدگاه فروید «فرامن، من و نهاد» و از نظر برن «والد، بالغ و کودک» نامیده می‌شوند «شبهات این دو الگو چندان شگفت‌آور نیست چنانکه اریک برن در ابتدا به صورت یک روان‌کاو فرویدی آموزش دیده بود. حالت نفسانی فرامن شبیه «والد قضاوت‌کننده» است، دستور می‌دهد مشاهده می‌کند اصلاح و اعمال می‌کند و در نهایت تهدید می‌کند. در «بالغ» شبهات‌هایی واقعیت‌سنجی شبیه به من وجود دارد و «کودک» شبیه «نهاد» است یعنی جایگاه غریز و صائق‌های سانسور نشده است» (جونز و استوارت^۲، ۱۹۸۷: ۴۷). این نگرش نظر به گزاره «حالتِ من» چندان پذیرفتنی نیست، چون حالت‌های من در نظریه اریک برن، فقط دربارهٔ بروزهای گوناگون من (Ego) است و حالت‌های من با عبارت Ego States در نظریه نامگذاری شده و آشکار می‌شود، چنانکه بروز «والد، بالغ و کودک» از نظر برن تنها در بخش من (Ego) نمایان است و تحلیل رفتار متقابل رفتارهایی را که بروزی از سطح اید و سوپرایگو دارند، تحلیل نمی‌کند.

اگر بخواهیم شناسهٔ روشنی از این سه حالت نفسانی ارائه بدهیم باید گفت: «والد انبوه بسیار عظیمی از سوابق رویدادهای خارجی در مغز است که بدون سؤال و حتی با زور، تقریباً در پنج سال اول زندگی فرد دریافت می‌شود. **کودک**، همزمان با ضبط اطلاعات رویدادهای خارجی در آنچه که ما آن را «والد» نامیدیم ضبط دیگری نیز صورت می‌گیرد و آن ضبط رویدادهای «درونی» یا به عبارت دیگر، پاسخ یا عکس‌العمل انسان کوچک (یا احساس او) نسبت به آن چیزهایی است که می‌بیند و می‌شنود. **بالغ** پدیدهٔ شگفت‌انگیزی است که از حدود ده ماهگی در کودک به کار می‌پردازد. تا آن تاریخ زندگی نوزاد جز کارهای عاجزانه، غریزی، بی‌فکر و بی‌تحرك چیزی نیست. در او «کودک» و «والد» هست، اما آنچه در او نیست توانایی انجام کارهاست. تا اینکه بتواند از روی فکر انتخاب کند یا بتواند اطرافیان یا محیط خود را بسنجد. این تجربه «از جا حرکت کردن» را در ده ماهگی آغاز می‌کند» (نک: هریس^۳، ۱۹۶۹: ۳۰-۴۱).

موجود انسانی ماده‌ای خام (کودکی در وضعیت خوب) را نسل به نسل می‌آفریند و کودکان خودبه‌خود در مخمصةٔ بزرگی به دنیا می‌آیند، زیرا همیشه بین امکان چیزی که می‌توانند بشوند و چیزی که اجازه دارند بشوند، اختلافی وجود دارد که می‌تواند بسیار زیاد باشد. توانایی بالقوهٔ برخی بچه‌ها بلافاصله پس از تولد خاموش می‌شود و ممکن است اجازهٔ پیشرفتی گسترده به برخی دیگر داده‌شود. این پیش‌نویس بر اساس تصمیم بالغ درون کودک خردسال است و با همهٔ اطلاعاتی که در آن زمان در دسترس دارد، تصمیم می‌گیرد، چون انتظارات،

موقعیت مشخص و دوره زندگی، راه‌حلهایی معقول برای پیش‌فرض‌هایی وجودی هستند که خود را در آن بازمی‌یابد. این پیش‌فرض نتیجه کشمکش بین تمایلات خودجوش فرد و بازدارنده‌هایی است که از خانواده اولیه‌اش دریافت کرده‌است (نک: استینر^۴، ۱۹۹۰: ۷۹). اگر چه همیشه این گونه پیش نمی‌رود، بلکه گاهی کودکی که در خردسالی است، با حالت نفسانی کودکِ والد خود درگیر شده و نتیجه به نارسایی طرحواره می‌انجامد. تله‌های تکرارشونده زندگی عبارت از محرومیت عاطفی، آسیب‌پذیری، سرسپردگی، فقدان اعتماد و سوء رفتار، ره‌اشدگی، کمبود، استحقاق، وابستگی، شکست، معیارهای سخت‌گیرانه و انزوای اجتماعی هستند که درون‌ریزی می‌شوند و گاهی نسل به نسل از کودکِ نفسانی والد به کودکی خودمان و فرزندانمان منتقل می‌شوند، چنانکه «دردهای کودکی‌مان را تکرار می‌کنیم» (یانگ و کلسکو^۵، ۱۹۹۴: ۱۱) که «از بینش‌های اصلی روان‌درمانی تحلیلی (CBT) است» (همان) که «فریاد آن را اجبار به تکرار می‌نامید» (همان)؛ بنابر این، فرزند الکلی در بزرگسالی با الکلی ازدواج می‌کند، کودکی که مورد بدرفتاری است در بزرگسالی با آدم بدرفتار ازدواج خواهد کرد، یا شخص بدرفتاری خواهد شد. کودکی که آزار جنسی دیده‌است، در بزرگسالی به تنانگی روی می‌آورد، کودکی که به افراط کنترل شده‌است، به دیگران اجازه می‌دهد، وی را کنترل کنند (نک: همان). «تقریباً همه افراد الگوهای منفی دوران کودکی خود را به صورت خودآسیب‌رسان تکرار می‌کنند، این حقیقت عجیبی است که درمانگرها با آن دست و پنجه نرم می‌کنند. در بزرگسالی به نوعی در تلاشیم تا شرایطی را خلق کنیم که به طور جالب توجهی شبیه شرایط بسیار مخرب دوران کودکی بوده‌است» (همان: ۱۱) و تله زندگی همان چیزی است که این الگوها را با آن بازآفرینی می‌کنیم، الگوهای تکرارشونده پیش‌نویسی و طرحواره‌های ناسازگار فرد را برای بازی‌های روانیِ اریک برنی آماده می‌کند. «طرحواره‌های ناسازگار اولیه (EMSs) الگوهایی فراگیر هستند که روی شناخت‌ها، هیجانات، خاطرات، ادراکات اجتماعی، تعامل با دیگران و الگوهای رفتاری تأثیر زیادی می‌گذارند» (آرنتز و جاکوب^۶، ۲۰۱۳: ۲۶). این طرحواره‌های ناسازگار در کودکی شکل می‌گیرند و شدت آن‌ها بنا بر موقعیت زندگی، مکانیزم‌های مقابله‌ای فرد و الگوهای بین‌فردی ممکن است در دوره‌های مختلف زندگی فرد نوسان داشته‌باشند و غالباً توسط همین عوامل حفظ و تداوم می‌یابند» (همان)؛ بنابر این، «هنگامی که یک طرحواره فعال می‌گردد، هیجانات منفی از قبیل اضطراب، غم و احساس تنهایی با شدت بالایی ظاهر می‌شوند» (همان).

بخشی ارزشمند از آمیزش‌های اجتماعی به شکل بازی جریان می‌یابد، چنانکه هر چه میزان آشنایی افراد بیشتر باشد، برنامه‌ریزی گروهی میان آن‌ها بیشتر و این نقطه آغاز رخدادهاست. رفتارهای متقابل از نقطه‌ای آغاز می‌شوند که کنشگر یک انگیزش غریزی را برای پاسخگر ارسال کند و نتیجه دریافت «حالات من» از واقعیت اکنون و اینجاست. اریک برن نگرش درمانی خود را بر پایه «حالات من» (کودک، والد و بالغ) «بنیاد نهاد که «نفوذهای آشکار اجتماعی تبادلی^۷ یا «رفتار متقابل» نام دارد» (برن، ۱۹۸۹: ۹۳). این رفتارهای متقابل زنجیره‌ای رخ می‌دهند، چنانکه یک محرک تبادلی^۸ از X موجب پاسخ تبادلی^۹ از Y خواهد شد و پاسخ محرک X، پاسخ مجدد X به محرک جدید برای Y است (نک: همان: ۹۳)؛ بنابر این، «تحلیل رفتار متقابل^{۱۰} به تجزیه و تحلیل چنان زنجیره‌های رفتاری و خصوصاً برنامه‌ریزی آن‌ها مربوط می‌گردد» (همان: ۹۳) و «اگر زنجیره‌ای آغاز شود، چنانچه خصوصیات «والد»، «بالغ» و «کودک» طرفین بازی شناخته شده‌باشند، می‌توان رشته تبادلاتی را که به وجود خواهند آمد، به‌خوبی پیش‌بینی کرد و در مواردی خاص عکس قضیه نیز امکان‌پذیر

است» (همان: ۹۴). هم‌چنین می‌توان برخی خصوصیات «والد»، «بالغ» و «کودک» طرفین را با دانستن محرک و پاسخ تبادل اولیه افزون بر رشته تبادلات بعدی با اطمینان قابل ملاحظه‌ای کشف کرد (نک: همان: ۹۴). بازیگران بر آنند که رخدادهای تصادفی در جریان هستند و در رفتارهای دو سوی تقابل الگو یا الگوهای پیش‌برنده بازی با واکاوی ژرف‌ساختی نمایان می‌شوند. این الگوها در حالت نفسانی اشخاص حاضر در بازی بازنوازی شده‌اند و به ضرورت نقش به نمایش درمی‌آیند. اریک برن این پی‌آمدهای پی‌درپی را که بنابر برنامه‌ریزی‌های فردی و بر خلاف وقت‌گذرانی‌های ساده رخ می‌دهد، بازی نامیده‌است. بازی‌ها و پیش‌نویس پس از تحلیل رفتار متقابل تحلیل می‌شوند و تحلیل رفتار متقابل پیش‌نیازی برای دو تکنیک بعدی است، زیرا ممکن است در غیر این صورت، از بازی‌ها و پیش‌نویس‌ها به جای روش کارهای درمانی معقول به‌صورت وقت‌گذرانی استفاده شود. تحلیل بازی‌ها برای دستیابی به کنترل اجتماعی ضروری است و تحلیل پیش‌نویس که می‌توان هدف آن را «کنترل برنامه زندگی» دانست، چنان پیچیده است که بسیاری از گروه‌های درمانی ممکن است، هرگز به این مرحله نرسند، اگر چه احساس کنترل اجتماعی معمولی بدون آن نیز امکان‌پذیر است» (نک: همان: ۹۹).

خانواده و مناسک درون خانوادگی داده‌هایی ارزشمند برای واکاوی‌های روانی در اتاق‌های درمان و خالق الگوهای ناراست طرحواره‌ای و بروز حالت‌های نفسانی آزاددهنده هستند که درمانگر را برای دریافت پیش‌نویس‌های ناهنجار و ذهنیت‌های نارسا یاری می‌کنند؛ شناسه‌هایی که شیدایی، افسردگی، روان‌پریشی و ... را در بیمار می‌آفرینند و همین مناسک فراخور ویژگی‌های ارزشمند و بی‌همتا، نمایانگر سویه‌های گوناگون در انسان‌ها می‌شوند. یگانگی بهره‌ای ارزشمند از مفهومی به‌نام خانواده است، بهره‌گیری از زمان و همراهی به اندازه، نه تنها پیوندهای خانوادگی را تقویت می‌کند، بلکه به همه اندام‌های خانواده در هر رده سنی احساس تعلق و امنیت می‌بخشد. پژوهش‌های مدرن در علوم تربیتی و اجتماعی، روان‌شناسی و روان‌کاوی نشان می‌دهد، هنگامی که یک خانواده از همگرایی لذت می‌برند، کودکان نه تنها مهارت‌های ارزشمند اجتماعی را یاد می‌گیرند، بلکه از «من با ارزشی» برخوردار می‌شوند. بن‌مایه خانواده در اسطوره‌های جهان سرشار از نمادها و کهن‌الگوهای روایت‌دار است که تا امروز در بستر فرهنگی ملت‌ها پایدار مانده‌است. واکاوی پیوندهای خانواده‌محور در شاهنامه شایسته است، چون «کهن‌الگوها، نیروهای روانی زنده‌ای بوده و هستند که باید آن‌ها را جدی گرفت، چون روش عجیبی برای تضمین تأثیرشان دارند. نه تنها همیشه حمایت و رستگاری را به همراه می‌آورند، تخلف از آن‌ها پیامد «خطرات روحی» را به دنبال دارد که از روی روان‌شناسی پیشینیان با آن آشنا هستیم. افزون بر آن، کهن‌الگوها دلیل‌های بی‌عیب و نقص اختلالات روان‌پریشی و حتی عصبی هستند که دقیقاً مانند اعضای بدن یا سیستم‌های حیاتی ارگانیک که دچار آسیب شده‌باشند، عمل می‌کنند» (یونگ^{۱۱}، ۱۹۶۹: ۱۸۸). کهن‌الگوی خانواده نه تنها خود به تنهایی در ناخودآگاه جمعی مردم نهادینه شده است، بلکه هر کدام از اندام‌های آن همانند: مادر، پدر، کودک، تولد و ... هم به تنهایی نگاره‌های تاریک و روشنی در ناخودآگاه ملت‌ها هستند. شاهنامه فردوسی به مثابه رونویسی از رخدادهای زبانی در «اتاق درمان» است. با این تفاوت که فردوسی با توانمندی در ساخت و به کارگیری عناصر داستان و توانش بالای آن در دیالوگ، مونولوگ، تبیین حالات، کنش، لحن و... برای کاوش، نه تنها ذهنیت شخصیت‌ها را داده‌پردازی می‌کند بلکه بازدهی کنشی ذهنیت شخصیت‌ها را هم گزارش می‌کند و می‌تواند سوزدهای فراخوری را در اختیار کاوش‌هایی در راستای رویکرد درمانی «تحلیل رفتار متقابل» قرار دهد. پژوهش پیش‌رو در بررسی روایت «تولد زال»، به پرسش‌های زیر پاسخ داده‌است: الف)

نقش‌پذیری حالت‌های «والد»، «بالغ» و «کودک» در ساختار تقابل رفتارهای خانوادگی بروز داده شده از سوی سام، چگونه است؟ ب) نشانه‌های تقابل فرهنگی، سنتی، اجتماعی و سیاسی «حالاتِ من» شخصیت‌ها نماینده بروز کدام پیش‌نویس زندگی است؟ و نیز ج) کنش و پاسخ میان شخصیت‌ها بر پایه کدام طرح‌واره‌های روانی شکل گرفته است؟

پیشینه پژوهش

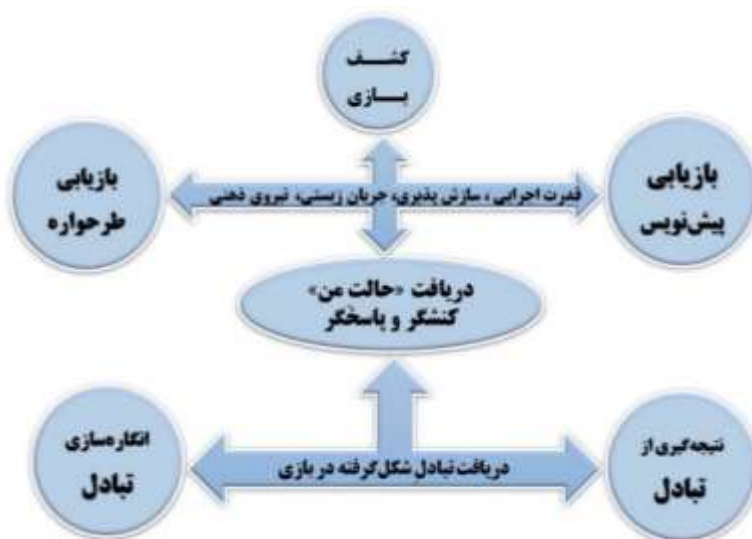
جستارهای کهن‌الگویی و نقدهای روانکاوی درباره سام، زال و نمادینگی سیمرغ پیشتر انجام شده است که بازخوانی‌های نقدگونه یا خوانش مدرن روایت‌های شاهنامه است: طاهری، آقاجانی و رضایی (۱۳۹۳) بر آنند که پیر فرزانه از برجسته‌ترین نمونه‌های کهن‌الگو است که شخصیت ثانوی همه افراد است و در ادبیات و اساطیر در قالب شخصیت پیران خردمند روشن ضمیر تمثیل یافته است. سلامت باویل (۱۳۹۸) اسطوره زال را بر اساس نظریات یونگ به روش توصیفی-تحلیلی مطالعه کرده و مفاهیم اساسی اندیشه یونگ را مانند: فرآیند فردیت، خود، خودآگاه، ناخودآگاه و کهن‌الگوهایی نظیر قهرمان، سایه، پرسونا، پیردانا، آنیما، آنیموس و مادر ارزیابی کرده و چگونگی تبلور هر یک را در این داستان مشخص کرده و به موقعیت‌های کهن‌الگویی نظیر تولد دوباره اشاره کرده است. چهل امیرانی و عربزاده (۱۳۹۸) عناصر ساختاری داستان زال را بر اساس مراحل الگوی کمپبل در نگاره «گفتار اندر داستان سام نریمان و زادن زال» از شاهنامه طهماسبی با استفاده از رویکرد بینامتنیت تطبیق داده‌اند. قائمی (۱۴۰۲) اشکال تاریخی واژه کارفرمان، کهرمان و قهرمان را در تطبیق با موارد مشابه در منابع رسمی و عامیانه زبان‌های فارسی، ترکی، کردی و عربی با روش ریشه‌شناسی در زمانی و زبان‌شناسی تطبیقی بررسی کرده است و شکل کهن واژه «کارفرمان» به معنای گماشته دیوانی در امور مثل خزانه (گنجوری) و در کاربرد نظامی به معنای گماشته شاه در اداره سپاه نشان داده است و نیای رستم و پهلوانان سیستانی به همین جهت به کریمان منتسب شده‌اند. اما رویکرد پژوهش پیش روی آسیب‌شناسی و روانکاوی شخصیت سام است و ارزش این واکاوی در این است که بدانیم، سام کنش طرد را بنابر کدام حالت نفسانی، با راهبری کدام پیش‌نویس نارسا و تحت چه طرح‌واره‌ای به نمایش می‌گذارد؟ برای به جریان انداختن بازی‌های «عیب» و «فرزانه فروتن» کدام تز و آنتی‌تز بازی را شروع و به اتمام می‌رساند؟ بنابر این، رویکرد پژوهش پیش روی واکاوی بازی حاصل از تقابلهایی است که سام پس از زادن زال با خود و اطرافیان به نمایش می‌گذارد، ابزارهای رفتاردرمانی برای دریافت حالت نفسانی سام، دریافت‌های پیش‌نویسی و بررسی طرح‌واره‌های موجود در ذهنیت سام برای رسیدن به کنش ناهنجاری (رها کردن فرزند در کوه) است که پس از تولد زال از وی سر می‌زند.

روش پژوهش

جامعه آماری این جستار برخی شخصیت‌های تاریخی-اسطوره‌ای شاهنامه است. شاهنامه سهم ارزشمندی از تاریخ و ادبیات ایران را در بخش حماسه بر دوش می‌کشد، حماسه هر ملّتی «عبارت است از نتایج افکار و قریح و علائق و عواطف یک ملت که در طی قرون و اعصار تنها برای وجوه عظمت و نبوغ قوم بوجود آمده و

مشحون است به ذکر جنگ‌ها و پهلوانی‌ها و جان‌فشانی‌ها و فداکاری‌ها و در عین حال مملو است از آثار تمدن و مظاهر روح و فکر مردم یک کشور» (صفا^{۱۲}، ۱۳۸۹: ۵). فردوسی خواننده را با زندگی درونی و بیرونی قهرمانان خود آشنا و درگیر می‌کند، چنانکه سرنوشت، زندگی و مرگ هر قهرمان در زندگی ذهنی خواننده ارزشمند می‌شود و «می‌توان زنده بودن صحنه‌ها و تاثیر شدید حوادث داستانی را در روح و جان خواننده از مهم‌ترین مختصات سبکی شاهنامه دانست. صداقت گوینده و درگیری روحی خود او با دنیای شاهنامه اساس سبک حماسی فردوسی است» (شمیسا^{۱۳}، ۱۳۹۴: ۳۵) و نیز اساس سبک حماسی فردوسی در صداقت گوینده و درگیری روحی وی با دنیای شاهنامه نهفته است (نک: همان ۳۵). واکاوی‌های نوین رفتاردرمانی با رویکرد «TA» از نظر نام بازی‌ها و روش‌های درمانی به ذهن مردم مدرن دنیای واقعی نیازمند است، اما «نخستین کوشش‌های ذهنی بشر در رویارویی با مسائلی چون مرگ و زندگی و عشق و نفرت و گذشت و فداکاری نیز در حماسه مطرح است (شمیسا، ۱۳۹۳: ۶۱)؛ بنابر این، «حماسه مربوط به زمانی است که انسان به شعور رسیده‌است و تاریخ خود را در ارتباط با توضیح و تفسیر جهان نخستین و عصر آفرینش بیان می‌کند، او در مقابل خدایان و جهان ناشناخته قرار دارد، در حال شناخت جهان است و بر شناخته‌های خود نام می‌نهد» (همان)؛ بنابر این، جامعه آماری این جستار شخصیت‌های تاریخی- اسطوره‌ای شاهنامه (سام، زال و سیمرغ) هستند، چنانکه با پیگیری رد پای «حالات نفسانی» در شخصیت پویای سام، شخصیت نهادینه و نمادین سیمرغ به برآیندهای روانی درست در تقابلی رسید که در جریان «تولد زال» میان آن‌ها شکل گرفته‌است.

نمودار ۱: روش‌شناسی پژوهش



یافته‌های پژوهش

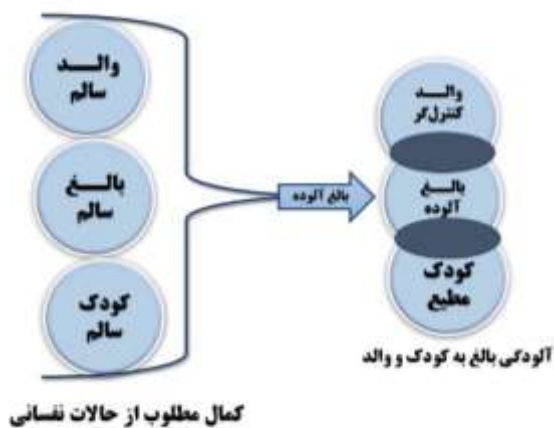
آسیب‌شناسی کارکردی روایت فردوسی از «تولد زال» در شاهنامه از این منظر ارزشمند است که بر واکنشی والدانه متمرکز است و این حالت ذهنی، همهٔ سازمان روانی سام را دربر گرفته و او را در نهایت مجبور می‌کند، دست به ناهنجاری روانی- اخلاقی بزند و زال نوزاد را در البرزکوه رها کند. سام در جایگاه نوپدري با کودکی مواجه است که شبیه هیچ کس نیست، این تفاوت زال برای سام که درگیر «کودک ناخوب» در «حالت نفسانی من خوب نیستم» خود قرار دارد، چندان ساده نیست. «طرد» نخستین واکنشی است که زال به عنوان «بالغ آلوده» به سام به عنوان «والد کنترل‌کننده و سرزنشگر» از خود به نمایش می‌گذارد؛ طرد نوعی رفتار ثابت و قابل پیش‌بینی است که شخص می‌تواند آن را در موقعیت‌های تهدیدآمیز با استواری ادامه دهد. «والد» ثابت یا «کودک» ثابت، یا «بالغ» ثابت معمولاً عارضهٔ ابتدایی طرد دفاعی در برابر دو جنبهٔ دیگر در موارد مختلف است و امتیازات ثانویه تبادل معمولاً طرد را تقویت می‌کند (نک: برن، ۱۹۸۹: ۳۹).

نمودار ۲: بالغ طرد شده توسط والد کنترل‌گر (تعصب)



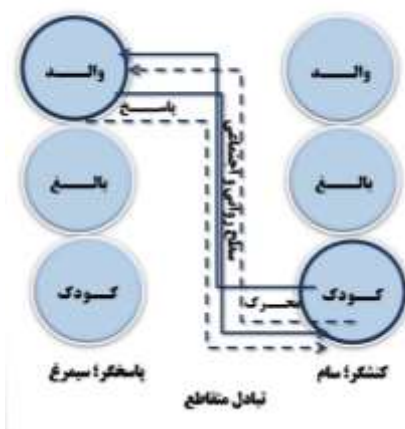
بنابر داده‌های این نمودار سام باید تصمیم بگیرد و آنچنان که از روایت فردوسی برمی‌آید در این تصمیم‌گیری، درگیری‌های روحی ناسازگار و فراوانی وجود دارد. در آسیب‌شناسی روانی سام در لحظهٔ رویارویی با زال، ناپایداری نیروگذاری روانی او، آلودگی حد و مرز «حالات من» در بالغ را نشان می‌دهد:

نمودار ۳: آلودگی بالغ به والد کنترل کننده و کودک مطیع



این داده‌های ناسازگار از آلودگی «بالغ» خبر می‌دهد. در میان ضبط‌هایی که از «والد» در صدای درونی سام به کار می‌افتد در قلب پیش‌نویس نادیده‌انگاری، مهار «احساس نکن» اجازه‌توانایی درک احساس و حواس که راه دستیابی به آن، ضبط‌های «کودک سالم» است در حالت روانی سام مسدود شده است و «والد کنترل‌گر» با زنده کردن ترس‌های کودکی او را مجبور می‌کند که بازدارنده «والد» را جدی بگیرد و «کاری نکند که باعث آبروریزی خانواده شود». سام با طرد کودک سالم تن به آلودگی کودک مطیع داده، راه را برای تحلیل داده‌های بالغ می‌بندد. فرمان والدِ روانی ذهن او بازنوازی می‌شود و سام با اجرای این فرمان، بازی عیب را آغاز می‌کند.

نمودار ۴: نمودار ساختاری تبادل متقاطع نادیده‌انگاری در بازی: عیب «تولد زال»



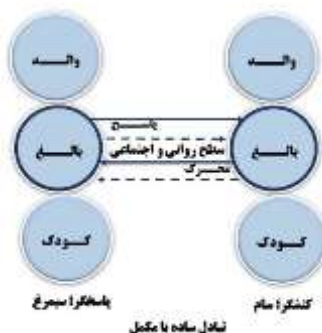
سام در کنشی که برآیند پیش‌نویس اوست، با رها کردن کودک خود در البرزکوه که محل زندگی سیمرغ است، بازی تبدالی را آغاز کرده و محرکی پنهانی را به سمت سیمرغ ارسال می‌کند. تبادل متقاطع نادیده‌انگاری رخ داده و در این تبادل سیمرغ با پیروی از والد و پذیرش مسئولیت بزرگ‌کردن زال پاسخی متقاطع داده و روند برنامه‌ریزی کودک افسرده در حالت روانی سام را با والدی حمایتگر پاسخ می‌دهد. برآیند این بازی در جدول زیر نشان داده شده است.

جدول ۱: واکاوی جزئی بازی عیب «تولد زال» (برن، ۱۹۸۹: ۳۷۹)

واکاوی جزئی			بازی نقش: از سری بازی های مهمانی (عیب)
هدف	ناپدید کردن منشأ ناراضایی		
نقش‌ها	سام: پهلوانی از خاندان گرشاسب فرزند نریمان پدر زال (اخلال‌گر)	سیمرغ: پرورده اسطوره‌های، کهن‌الگوی پیر خردمند (پشتیبان)	
نمونه عالی اجتماعی	«کودک - والد»	کودک = سام: نباید کاری کند که باعث آبروریزی خانواده شود. والد = سیمرغ: فرزند را نباید رها کرد.	
نمونه عالی روانی	«کودک - والد»	کودک = سام: کودک افسرده نشان نفس را از خود دور می‌کند. والد = سیمرغ: من بزرگش می‌کنم.	
امتیازها	روان درونی	سام: برنامه‌ریزی والد در جهت ایجاد احساس کنترل اوضاع سیمرغ: برنامه‌ریزی والدانه باریک‌نوی	
	روان برونی	سام: برنامه‌ریزی بالغ در جهت روشنگری برای دریافت بلوغ عاطفی سیمرغ: برنامه‌ریزی ناگفته‌نمید و خردمند بودن.	
	اجتماعی درونی	سام: رها کردن فرزند بهتر از کشتن اوست.	
	زیستی	سام: تجربه دوگانه‌ی و بیماری وجدان	
	وجودی	سام: فقدان نوازش احساسی به واسطه ناپدید انگاری	

در این بازی تز^۴ یا هدف، پاکسازی و ناپدید کردن منشأ نقص است که سام در مقام کنشگر با رها کردن زال در البرزکوه در ظاهر با نادیده‌انگاری وجود زال، تقابل را شکل می‌دهد. سیمرغ که در نهادینه اسطوره‌ای، کهن‌الگوی پیر خردمند است و از ویژگی‌های اخلاقی او اراده مستحکم و آمادگی برای کمک به دیگران را می‌توان نام برد، در جایگاه کهن‌الگوی نقش یاریگر را به خوبی به‌نمایش می‌گذارد چرا که در این قرارداد سوپه آگاه با پیش‌فرض روان درونی می‌داند که هیچ کودکی را نباید در کوه به حال خود رها کرد. امتیاز یا پاداش این قرارداد برای روان برونی سام، کنترل موقتی اوضاع است. هرچند با گذر زمان و به واسطه «تابوی وجدان» درنهایت امتیازهای زیستی و وجودی این بازی برای سام امتیاز ناخوش‌آیند اجتماعی برونی شبیه به «وحشتناک است» به همراه دارد. سام که با رهاسازی نوزاد، خود را از نوازش که برای ماندگاری ناگزیر به دریافت آن است، محروم می‌کند، از دیگر سوی عطش به موقعیت والد بودن و فرزند داشتن که پهلوانی شایسته در جانشینی پدر باشد امتیاز وجودی از حضور زال بوده که سام در برآیند این بازی به آن پی‌می‌برد. همین دوگانگی در حالت‌های روان درونی و بیرونی سام، آغازگر بازی دیگری می‌شود.

نمودار ۵: نمودار ساختاری تبادل ساده یا مکمل در بازی: فرزانه فروتن «تولد زال»



رفتار سام به عنوان محرک در بازی تبادل ساده یا مکمل از «تولد زال» به بهترین شکل ممکن از سوی سیمرغ درک شده است، چون هم محرک ارسالی از سوی سام در مقام کنشگر و هم پاسخی که سیمرغ در سوی دیگر بازی ارسال می کند، بالغ با برنامه ریزی بیرونی است؛ یعنی هم تعیین کننده که نفوذ مؤثر نمود پدیداری «حالت من» است و هم سازمان دهنده که مقدار نیروگذاری روانی در موقعیت اکنون و اینجا را مشخص می کند، در جهت واکاوی درست داده ها هستند؛ بنابر این، برنامه ریزی بالغ نیروگذاری روانی را در سطح آگاه روان بیرونی در جهت سازمان دهی نگه داشته است و محرک که در «حالت من بالغ» ارسال شده است، با پاسخی از «حالت من بالغ» مواجه شده است که واکاوی این بازی برآیندهای زیر را حاصل می کند:

جدول ۲: واکاوی جزئی بازی فرزانه فروتن «تولد زال» (برن، ۱۹۸۹: ۴۴۵)

واکاوی جزئی		
هدف	ایجاد آگاهی	بازی دوم: از سری بازی های خوب (فرزانه فروتن)
نقش ها	سام: پدری در جستجوی پسر سیمرغ: فرزانه خردمند	
نمونه عالی اجتماعی	بالغ = سام؛ رهایی از نگرانی موبدان و دیگران بالغ = سیمرغ؛ دریافت نوازش احترام گونه از سمت سام	
نمونه عالی روانی	بالغ = سام؛ رهایی از وجدان اخلاقی بالغ = سیمرغ؛ پس دادن آگاهانه پستی که پرورش داده است	
امتیازها	روان درونی	
	سام؛ برنامه ریزی والد در جهت ارضای نیاز پدران سیمرغ؛ برنامه ریزی بالغ	
	روان بیرونی	
	سام؛ برنامه ریزی بالغ در جهت رفع نیازهای فرزند در جایگاه پدر سیمرغ؛ برنامه ریزی بالغ در جهت ایجاد اجرای کنش آگاهانه	
	اجتماعی درونی	
	دریافت ساعت نوازش های اجتماعی به جهت برگرداندن فرزند شناختن شدن از سمت پسر (دریافت نوازشگری)	
	زیستی	
	نیاز به حمایت و داشتن پسر به عنوان و خردمند وجودی	

هدف بازی برای سام آگاهی از سلامت فرزند، و از سوی زال آگاهی دادن به سام از احوال خوب فرزندش است. سام این بار در نقش پدری دلسوز وارد تبادل می‌شود هرچند سیمرغ همچنان خردمند و آگاه است. سام که از سویی برای رهایی از بدگمانی‌های موبدان نسبت به رها کردن فرزند و از دیگر سوی برای رهایی از وجدان اخلاقی که هر لحظه در حال داوری رفتار ناشایست اوست، به جستجوی زال می‌رود در پایان بازی امتیازهای فراوان دریافت می‌کند. نه تنها فرزند رها شده را سالم و سلامت در دل کوه بازمی‌یابد، بلکه از نوازش‌های فرزندش که نوجوانی شایسته است و با دانش و خردمندی سیمرغ پرورش یافته، بهره‌مند می‌شود. در بازی دوم نیروگذاری روانی بالغ، فرمان پیش‌نویس ناخوب گذشته را پاک می‌کند و برای سام پیام «من خوب هستم، تو خوب هستی» را به همراه دارد. این فرمان به مراتب از سلامت روانی بیشتر و ارزشمندتری برخوردار است.

بحث و تفسیر

در نژادشناسی اسطوره‌ای خاندان سام، تبار این خاندان پهلوانی به جمشید می‌رسد. «بزرگترین و نام‌آورترین پهلوانان ایران در حماسه‌های ملی ما از سیستان برخاسته‌اند. این پهلوانان از خاندان بزرگی بودند که نژادشان به جمشید می‌پیوست. جمشید هنگام فرار از ضحاک، با دختر «کورنگ»، شاه زابلستان تزویج کرد و از او پسری به نام «تور» پدید آمد. از تور، «شیدسپ» و از شیدسپ، «طُورگ» و از طورگ، «شم» و از شم، «اثرط» و از اثرط، «گرشاسپ» و از گرشاسپ، «نریمان» و از نریمان، «سام» پدید آمد» (واحددوست^{۱۵}، ۱۳۹۹: ۲۳۶). فردوسی در دو بیت از شاهنامه برای شناساندن این خاندان از واژه «کریمان» بهره‌برده است.

همان سام پور نریمان بدست
نریمان گرد از کریمان بدست
(فردوسی، پیرایش خالقی مطلق، ۱۳۹۸: ج ۳ / ۱۶۰: بیت: ۶۴۷)

دانشمندان ادبی امروز به پیروی از محمد معین، کریمان را جمع کریم و در معنای مجازی شجاعت در شکل معرب واژه «قهرمان» دانسته‌اند. فرهنگ‌نویسان، کاتبان، حماسه‌سرایان و زبان‌شناسان آن را نام خاص در نظر گرفته‌اند. اشکال تاریخی واژه «کارفرمان، کهرمان و قهرمان» با واکاوی ریشه‌شناسی در زمانی و زبان‌شناسی تطبیقی در زبان‌های فارسی، ترکی، کردی و عربی بررسی شده‌است (نک: قائمی، ۱۴۰۲: ۱۵۱)، چنانکه «شکل کهن واژه، «کارفرمان» به معنای گماشته دیوانی در اموری مثل خزانه و در کاربرد نظامی به معنای گماشته شاه در اداره سپاه بوده، به همین جهت به پهلوانان سیستانی و به‌طور خاص به نیای رستم منتسب شده‌است (نک: قائمی، ۱۴۰۲: ۱۸۷). فردوسی نیز صورت اسم خاص این واژه را به عنوان نام نیای رستم ذکر کرده و «کهرمان» را برای اقتفای نریمان به‌شکل «کریمان» آورده‌است.

ریشه‌شناسی نام خاندان سام و نژادشناسی آن نشان می‌دهد، با واژه ارزشمندی روبرو هستیم که جایگاهی شگرف در ناخودآگاه جمعی ملت‌ها دارد، «ناخودآگاه بخشی از روان است. این مفهوم، برخلاف ناخودآگاه فردی، وجودش در گرو تجربه شخصی نیست. محتویات ناخودآگاه هرگز وارد حیطه خودآگاه نمی‌شوند و بنابراین، هرگز به صورت فردی کسب نمی‌شوند، و وجودشان منحصرأ به وراثت بستگی دارد. ناخودآگاه فردی عموماً از عقده‌ها تشکیل شده است، در حالی که ناخودآگاه جمعی اساساً از کهن‌الگوها تشکیل گردیده است» (نک:

یونگ، ۱۹۶۹: ۵۵-۵۶). یونگ در نگاهی فراگیر روان انسان را ریخت گرفته از دو بخش خودآگاه یا هشیار، و ناخودآگاه یا ناهشیار می‌داند. فروید ناخودآگاه را فضایی برای واکنش‌های پس‌زده و فراموش‌شده و نهاده‌های فردی می‌داند، اما یونگ بر آن است که ناخودآگاه علاوه بر جنبه فردی و شخصی، یک بُعد جمعی دارد که بسیار عمیق‌تر از بُعد شخصی آن است. یونگ بر خلاف فروید، ناخودآگاه را تنها یک فضای سرشار از ناپسندها و واپس‌زده‌های ذهنی نمی‌داند، بلکه آن را گنجینه‌ای از خاطرات فراموش شده می‌داند که شاید در درازای فرایندهای ذهنی، ناگهان به سطح خودآگاهی برسند. «فروید ناخودآگاهی را برآمده از خودآگاهی و وابسته‌بدان می‌انگاشت. لیک یونگ، به وارونگی بر آن بود که ساختار و بنیاد روان را ناخودآگاهی می‌سازد و خودآگاهی جز لایه‌ای خرد از آن نمی‌تواند بود» (کزازی^{۱۶}، ۱۳۷۲: ۶۴). به هر روی بنابر باور یونگ ناخودآگاهی جمعی برای آیندی از کهن‌الگوهای نهادینه شده در باور ملت‌هاست. پیشتر درباره نسب سام و ارتباط او با کهن‌الگوی قهرمان سخن رفت «این شخصیت‌های الهی در حقیقت تجلی نمادین روان کامل هستند، که ماهیتی فراخ‌تر و غنی‌تر دارد و نیرویی را تدارک می‌بیند که من خویشتن فاقد آن است، و از نقش شگرف آن‌ها چنین برمی‌آید که کار اصلی اسطوره قهرمان انکشاف خودآگاه خویشتن فرد است، یعنی آگاهی به ضعف‌ها و توانایی‌های خودش بگونه‌یی که بتواند با مشکلات زندگی روبرو شود» (یونگ، ۱۹۶۴: ۱۶۴) قهرمانی که یونگ از آن گفتگو می‌کند در نگاه نمادین آن از سفری خودشناسانه، پیروز بیرون آمده و نمادی برای انسان کامل در معنای اسطوره‌ای آن است. در باور ناخودآگاه جمعی جامعه، «قهرمانی فقط یافتن حقیقتی تازه نیست، بلکه باید از شجاعت عمل کردن طبق آن پنداره^{۱۷} نیز برخوردار بود. به همین دلیل بسیار عملی، قهرمانان به شجاعت و حمایتی که با خودِ قدرتمند همراه است و نیز پنداره و روشنی فکر و روحی که حاصل دست زدن به سفر جان و به دست آوردن گنج خویشتن حقیقی‌اشان است، نیاز دارند» (پیرسن^{۱۸}، ۱۹۹۱: ۱۹).

پیش‌تر در شناسایی «والد» گفتیم که «والد» ضبط آموخته‌های زندگی از رویدادهای خارجی است که از بدو تولد تا ۵ سالگی شکل می‌گیرند و آنچه تاکنون درباره نژاد و نسب سام و ارتباط آن با ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگو گفته شد، محتوای درون‌اندازی^{۱۹} شده «والد» سام است. اکنون هراس و آشفستگی سام در هنگام رویارویی با فرزند بیشتر پذیرفته می‌شود، والدی که همه ویژگی‌های پیش‌نویس «کامل‌باش» را به رخ سام می‌کشد و فریاد خطایی که هشدار «من خوب نیستم» را صادر کرده‌است که ابتدای بازی است. «درد سر جدا نگه داشتن سه جنبه شخصیت، «آلودگی بالغ» نامیده می‌شود» (هریس، ۱۹۶۹: ۱۲۴) و سام در این شرایط، گرفتار «بالغ» آلوده‌ای است که سازماندهی آن به دست تعیین‌کننده‌ای از روان قدیمی در حالت بالغ با برنامه‌ریزی درونی شکل می‌گیرد و به صورت حقیقت تلخی ابراز می‌شود که در معنای «تعصب» است؛ بنابر این، روان قدیمی دستور «قهرمانی بی‌نقص باش» را صادر می‌کند. این پیشداوری حالت نفسانی آلوده، پیش از آنکه فرصت واکاوی داده‌ها را به بالغ سام در جایگاه پدری تازه بدهد، او را به بازی می‌کشاند.

کارکرد آلودگی حالت نفسانی سام چنین واکاوی می‌شود؛ «والد» کنترل‌گر در شکل منفی، که دستور قهرمان بی‌نقص را بازنوازی می‌کند به «بالغ» فرصت تحلیل داده نمی‌دهد و سام در شرایط شناسایی قرار نگرفته و آلودگی «والد» او را در روند نخستین که بازنوازی قانون‌های قدیمی است، نگه می‌دارد تا اینجا آلودگی بالغ-والد روشن شد، از دیگر سوی «کودک مطیع و سازگار» در شکل مثبت، در حالت پذیرش قانون‌های زندگی با

برنامه‌ریزی «والد» کنترل‌کننده، بالغ را در موقعیت مشاهده‌گر قرار داده و «والد» و «کودک» به گفتگوی درونی می‌پردازند این گفتگو می‌تواند این گونه باشد:

— والد کنترل‌کننده: تو خوب نیستی چون یک قهرمان نباید فرزندی شبیه دیوان و جادوگران داشته باشد این فرزند تو نیست و باید به گونه‌ای محو شود؛

— کودک مطیع: من بنابر دستورات قدیمی او را محو می‌کنم.

این گفتگوی درونی از سوی آلودگی بالغ-کودک را نمایان می‌سازد و از دگر سوی نشان می‌دهد که سام در جریانی تبدالی بازی «عیب» را به جریان انداخته است. تز این بازی به این شکل پیش می‌رود: نارضایتی سام از ناهنجاری ظاهری فرزندش از وضعیت افسرده «کودک» او سرچشمه می‌گیرد که می‌گوید «من خوب نیستم» این وضعیت به بالغ او منتقل می‌شود و با این جمله‌ها در روایت به بیان می‌آید:

«چُن آیند و پرسند گردنکشان چه گویم از این بچه‌ی بدنشان؟!
چه گویم که این بچه‌ی دیو چیست؟! پلنگ دورنگ‌ست، گر بربری‌ست؟!
از این ننگ بگذارم ایران‌زمین نخواهم بر این بوم و بر آفرین!»

(فردوسی، پیرایش خالقی مطلق، ۱۳۹۸: ج. ۱/ ۹۷، بیت: ۶۴-۶۶)

گرفتاری تبدالی سام آن است که ثابت کند گردنشان عیب‌جو «خوب نیستند» چرا که متوجه «عیب» او شده‌اند و ممکن است واکنش‌های هولناکی از آن‌ها سر بزنند. سام که دچار نارضایتی از وضع موجود شده درگیر پیش‌نویس «نادیده‌انگاری» است. «تبادل نادیده‌انگاری رویدادی رایج در رفتار متقابل است. نادیده‌انگاری تبدالی متقاطع است که در آن نادیده گرفته‌شده محرکی را از حالت من بالغ خود به بالغ فرد دیگری صادر می‌کند و آن شخص با والد یا کودکش به آن پاسخ می‌دهد» (استینر، ۱۹۹۰: ۱۵۱). سام در این حالت با ارزیابی سریع، شهودی و بی‌حساب از حالت ذهنی دیگر پهلوانان و حتی شاه و درباریان، ذهن آن‌ها را می‌خواند و برایش آشکار می‌شود که دیگران بی‌گمان او را گناهکار دانسته و فرزندش را نتیجه گناهی از جانب او می‌دانند:

سوی آسمان سر برآورد راست ابا کردگار او به پیکار خاست،
که «ای برتر از کژی و کاستی بهی زان فزاید که تو خواستی
اگر من گناهی گران کرده‌ام، و گر کیش آهرمن آورده‌ام،
به پوزش مگر کردگار جهان به من بر ببخشايد اندر نهان

(فردوسی، پیرایش خالقی مطلق، ۱۳۹۸: ج. ۱/ ۹۷، بیت: ۵۸-۶۱)

این فرآیند تبدالی برای سام برآیندی از ذهنیت نارسا یا «ذهنیت طرحواره» هم در پی دارد، کارکرد ذهنیت نارسای سام در هنگام گفتگو با خود، آشکار می‌شود، سام در جایگاه پهلوانی از خاندان نریمان در این تجربه دچار «ذهنیت مقابله‌ای ناکارآمد» است. در این ذهنیت جبران افراطی، افراد از برانگیختگی بالایی برخوردار بوده و در مورد خود، بزرگ‌نمایی می‌کنند تا بدین ترتیب نقطه مقابل هیجانات مرتبط با طرحواره‌شان را تجربه

کنند» (نک: آرنتز و جاکوب، ۲۰۱۳: ۷۴)، در این حالت سام در تلاش است که واکنش دیگران را در برابر فرزندى با رُخى دگرگونه پیشگویی کند و همین ذهنیت طرحواره «نقص / شرم» را در او فعال کرده است. در این طرحواره «افراد از آن جایی که احساس بی‌ارزشی دارند گمان می‌کنند لایق عشق، احترام یا توجه دیگران نیستند» (نک: همان: ۳۶). این در حالی است که سام این طرحواره را روی زال فراقکنی می‌کند یعنی سام که در اثر تولد زال با مویی سپید چون کهنسالان و رخی سرخ چون نوزادان دچار شرم و نقص شده بروز «من کم ارزش» را در خود مشاهده می‌کند و برای فرار از این گرفتاری از «سپر فراقکنی» بهره می‌برد؛ در روش محافظتی فراقکنی «به‌جای اینکه آنچه را به ما احساس بی‌ارزشی می‌دهد، در خود ببینیم، آن را در دیگران می‌بینیم. شگفت‌آور است که چگونه می‌توانیم این شاهکار ژیمناستیک ذهنی را اجرا کنیم» (آرون، ۲۰۱۰: ۸۳). شاید این کنش در ذهن سام فرآیندی اتفاقی باشد کنش اتفاقی در ذهن ما به دنبال معنا نیست «بی‌آن که فکر کنیم در آن‌ها چیزی هست، کاملاً اتفاقی، فقط برای آن که کاری انجام شود، رخ می‌دهد و می‌توان انتظار داشت که چنین اطلاعاتی، راه هر سؤالی را در مورد معنا و اهمیت کنش سدّ می‌کند» (فروید، ۱۹۰۱: ۲۱۱). هرچند یونگ برای نهادی که این کنش از آن رخ می‌نماید شناسه‌ای دارد و آن را کهن‌الگوی سایه می‌نامد؛ «افکار، احساس‌های نامناسب و ناپسند ناشی از سایه، میل دارند در خودآگاه و رفتار آدمی بروز کنند، لیکن آدمی معمولاً با ماسک یا پرسونا آن‌ها را از انتظار پنهان می‌دارد یا واپس می‌زند و به ناخودآگاه فردی می‌سپارد. سایه معادل آن چیزی است که فروید سطح پایین شخصیت می‌داند و آن را «نهاد» می‌خواند؛ با این تفاوت که در نظریه یونگ، این جنبه حیوانی به دو قطبی شدن و تنازع امور کمک می‌کند- که این خود برای ترقی و تعالی ضرورت دارد. آدمی تا شر نداند چیست، به دنبال خیر نمی‌رود». (یونگ، ۲، ۱۹۶۴: ج ۱/ ۱۴). به‌گمانی سام در نیمه تاریک وجود خود نقص را که ناشی از غرور است حس کرده و زال را نمودی از نقص درونی می‌داند و در تلاش است او را به ناخودآگاه تاریک ذهن براند «نیمه تاریک وجود در اعماق آگاهیمان دفن شده و از دید ما و سایرین پنهان است. پیامی که از مخفیگاه دریافت می‌کنیم ساده است: من عیب دارم و ایرادی دارم. من خوب نیستم. من دوست‌داشتنی نیستم. من شایسته نیستم. من بی ارزش هستم» (فورد، ۲۳، ۱۹۹۸: ۱۳).

سام این فرآیند ذهنی را در جریان بازی به کنش می‌کشد و زال را در البرزکوه رها می‌کند. گویی سام در این کنش، بین رها کردن زال در هر جای دیگری و البرزکوه که محل زندگی سیمرغ است انتخابی می‌کند که بنیاد آن در نهاد او گزاره «کمک خواستن» را به ذهن می‌کشد. هرچند سام بی‌گمان چنین درخواستی را از سیمرغ نمی‌کند چون دوست ندارد کسی او را بی‌عرضه فرض کند که توان مراقبت از فرزند خود را ندارد. در حالیکه نمی‌خواهد سیمرغ یا هرکس دیگری چنین نظری درباره او داشته باشد. دوست ندارد نالایق و بی‌عرضه دانسته شود. چنانکه گلسر^{۲۴} (۱۹۹۸: ۱۵۷-۱۵۸) می‌گوید: ناتوان دیده‌شدن یا انگاشته‌شدن بسیار دردناک است و ناکام‌کننده ما در رسیدن به قدرت است، بسیار شبیه التماس و گدایی است و غرور ما را خرد می‌کند؛ بنابر این، در بسیاری از مواقع برای کمکی که تاکنون به طریقی دیگر دریافت نکرده‌ایم، حاضرم افسردگی را انتخاب کنیم. این انگاره از افسردگی پنهانی سام با تر بازی «عیب» که از حالتِ من «کودک افسرده» ناشی می‌شد، همخوانی دارد. سیمرغ در سوی دیگر این تقابل، پاسخ‌گر بازی «عیب» است و در مقام پاسخگر برخلاف سام عمل می‌کند؛ یعنی با به‌کارگیری «والد» خود آنتی‌تز^{۲۵} بازی را به جریان انداخته و با ارسال پیام «من به‌جای تو او را بزرگ می‌کنم»، برآیند نهایی بازی را که پرورش زال در دامن مرغی خردمند است، سامان

می‌دهد. این رفتار تقابلی همین‌جا تمام نمی‌شود، بلکه پیش‌نویس کهن‌الگوی «پیرخردمند» در سیمِرخ و برآیند پیش‌نویس «نادیده‌انگاری احساسی» در سام، ذهن وی را دو تکه کرده و بازی دیگری در نتیجه این فرایند شکل می‌گیرد.

سام در پی فرآیند پیشین و کنش رها کردن زال در البرزکوه دچار نارسایی درونی شده‌است؛ بنابر این، می‌توان از یک پشیمانی تابویی (وجدان تابویی) که نتیجه نقض تابو است، سخن گفت که احتمالاً قدیمی‌ترین نوع ندامت و کهن‌ترین صورت وجدان است (نک: فروید^{۲۶}، ۱۹۱۳: ۱۱۱). چون وجدان اخلاقی به سخن فروید، احساسی درونی است که از طرد برخی امیال به ما دست می‌دهد. ... این طرد به توسل به هیچ دلیلی احتیاج ندارد و خود دلیل خود است، چنانکه با وضوح بیشتری در اذعان به خطا نمایان می‌شود؛ یعنی احساس محکومیت و ندامت در مواردی بابت انجام اعمالی تحت تاثیر امیال درونی به ما دست می‌دهد (نک: همان: ۱۱۲). وجدان اخلاقی سام که دچار نارسایی درونی شده، در ناخودآگاهی وی حضور یافته و در خوابی انگاره می‌شود. وقتی سام خواب خود را برای موبدان تعریف کرد، با نکوهش آن‌ها روبرو شد و دانست که نباید فرزند را رها می‌کرد. پس برای یافتن فرزند به البرزکوه رفت، شب شد و خواب وی را در ربود و دوباره خواب دید و باز هم فردی وی را نکوهش کرد که اگر سپیدمویی عیب است، پس موی سپید تو هم ننگی بدشگون است.

انگاره‌سازی‌های ناخودآگاهی برخاسته از وجدان اخلاقی سام در خواب‌ها به سراغش می‌آمدند، چون در زندگی جاری مداوم با موانع روبرو هستیم و باید با چیزهایی مختلف مقابله یا آن‌ها را حل و فصل کنیم که باعث می‌شوند، ذهن هوشیار ما کاملاً درگیر مسائل شود (نک: بارگ^{۲۷}، ۲۰۱۷: ۲۱۳)؛ بنابر این، «ارزیابی درباره خوب و بد» به طور مداوم در پس زمینه ذهن ما فعال است، در حالی که توجه ذهن هوشیار ما غالباً جای دیگری است، این فرایند نظارت ناهوشیار به ما کمک می‌کند تا تصمیم بگیریم، ... قانون نهایی و اساسی در زندگی همین قانون دوگانه (باینری) است، این قانون دربرگیرنده مسئله اصلی وجود نه فقط برای انسان‌ها، بلکه برای حیوانات هم هست» (همان: ۲۱۴). پس خودآگاهی با نظارت ناخودآگاهی بنابر فرایندی درونی که فروید آن را وجدان اخلاقی نامید، سبب می‌شود تا سام از اشتباه گذشته بازگردد و برای درست کردن خطای پیشین در راهی تازه گام بردارد؛ بنابر این، سام که سراسیمه از خواب دوم برخاسته‌است، فرزند را در آشیان سیمِرخ می‌یابد و بازی دیگر در تقابلی تعاملی روی می‌دهد. این بازی که بازی «فرزانه فروتن» از سری بازی‌ها خوب اریک برنی است، چنان است که دو طرف بازی در تعاملی بالغ-بالغ با هم روبرو می‌شوند، هرچند برن بر آن است که این بازی شاید نوعی زندگی‌نامه باشد تا بازی، اما به واسطه داشتن تمام سویه‌های بازی می‌توان آن‌را واکاوی کرد.

سیمِرخ که بن‌مایه خرد در ناخودآگاه جمعی است، از فراز البرزکوه شاهد آمدن سام است، پس او نپرسیده می‌داند که سام در جست‌وجوی پسر آمده‌است؛ سیمِرخ نامی است که از دو پاره ساخته شده‌است؛ پاره دوم آن: مرغ، به معنی پرنده است. این واژه در اوستایی مرغا و در پهلوی مورو murw بوده‌است. پاره نخستین نام: سی، از سننه در اوستایی و سن در پهلوی مانده‌است؛ ریختی دیگر از «سننه» که به ریخت کهن آن نزدیک‌تر است، سین است. کنام سیمِرخ در اوستا و نوشته‌های پهلوی بر فراز درختی گشن‌بیخ و بسپارشاخ که در پهلوی هروی‌سپ تخمگ harwisptoxmag به معنی «همه‌تخم» خوانده می‌شده‌است و دریای وروکشه که در پهلوی فراخکرت farazkart نام گرفته‌است، جای دارد (نک: کزازی^{۲۸}، ۱۳۹۲: ج ۱ / ۴۸۸). در باره این شخصیت

اسطوره‌ای که همواره در ناخودآگاه جمعی اسطوره‌های جهان ساختاری انگاره‌گونه دارد، باید این نکته را در نظر گرفت که این پرسونا از چارچوب روانکاوی خارج است و تنها در حالت‌هایی که در کنش با شخصیتی قابل پردازش نمایش دارد، می‌توان در جایگاه یک پاسخگر یا واکنش‌گر، نقش او را در بازی ارزیابی کرد، چون در این کنش‌ها، جایگاهی مرغ‌گونه برایش قائل نیستیم و سرشتی انسان‌گونه پیدا می‌کند، پس می‌توان واکاوی «حالت من» را برایش قائل شد.

سام فرزند را در بلندی البرز کوه رها کرده‌است، این کوه نیز بن‌مایه‌ای اسطوره‌ای در ناخودآگاه جمعی دارد، چنانکه این کوه را در بُندهش، جایگاه طلوع و غروب خورشید دانسته‌اند؛ «کوه البرز پیرامون جهان، کوه تیرک میان جهان است. خورشید را در پیرامون جهان، چون افسری گردش است که به پاکی، بر زبر کوه البرز و پیرامون تیرک بازگردد. چنین گوید که «تیرک البرز آن است که خورشید، ماه و ستارگان من از پس او بازگردند»، زیرا بر البرز یکصد هشتاد و هشت روزن است به خراسان و یکصد هشتاد و هشت به خاوران» (دادگئی^{۲۹}، متون قدیمی تا ۱۸۰۰ م: ۵۹). مکان اسطوره‌ای و کنش‌گری خردمند که کهن‌الگوی دانایی است، درخواست بالغ سام را بدون تظاهر و فخرفروشی می‌پذیرد، چنانکه زال را که رضایتی برای بازگشتن به سمت پدر ندارد، به برگشت مجاب می‌کند. همه چیز در این تبادل از دو سوی تقابل به بهترین شکل دریافت می‌شود، چون تعیین‌کننده در بالغ برنامه‌ریزی می‌شود و نیز خبری از آلودگی و طرد نیست. بالغ کنش‌گر سام محرکی ارسال کرده و بالغ پاسخ‌گر سیمرغ پاسخی شایسته می‌دهد. سیمرغ آگاهانه راه را بر طرحواره‌های هیجانی و بروز واکنش‌های ناخوب سام می‌بندد و با ارسال پیام «من خوب هستم، شما خوب هستید» همه چیز را با بالغی آگاه داده‌پردازی کرده و راه را بر هر واکنش ناخوب و نارسانا بسته است.

نتیجه‌گیری

نقش‌پذیری حالت‌های «والد» از سوی سام در جایگاه پدری که با تولد فرزند با ویژگی‌های ظاهری متفاوت روی در روی است، دچار اختلال است. درگیری «کودک ناخوب» در «حالت نفسانی من خوب نیستم» نمایشی از آسیب «طرد» در سازمان روان سام است که «آلودگی بالغ» را برای او ایجاد کرده‌است و سام را در شرایط تصمیم اشتباه قرار می‌دهد. نمود پیش‌نویسی نادیده‌انگاری که با بازدارنده «احساس نکن» تقویت شده‌است، بن‌مایه‌ای فرهنگی در ساختار زندگی پهلوانی دارد. سام خود را در جایگاه پهلوانی بی‌نقص گرفتار دایره داوری شاه و دیگر خاندان‌های پهلوانی می‌بیند و جایگاه خود را با پیش‌داوری، در محدوده نقص می‌پذیرد و فرزند را در کوه رها می‌کند. این اشتباه پدران سام واکنشی از «حالت من بالغ» از سوی سیمرغ دریافت می‌کند، وی با پیروی از «والد» و پذیرش مسئولیت بزرگ کردن زال، پاسخی متقاطع در جایگاه درست «حالت من والد» می‌دهد. پاسخ سیمرغ نمودی از ذهنیت بزرگسال سالم است که آنتی‌تز بازی است و با پذیرش نقش پشتیبان، اجازه پیشبرد تز بازی را که رفع نقص پیش‌آمده است، به سام نمی‌دهد. در نتیجه، تز بازی «عیب» با مقاومت سیمرغ دچار شکست شده و زال با سلامت به جوانی می‌رسد. سپس سام در تقابلی مکمل در پی فرزند می‌آید و این رفتار تازه، نمود رفع آلودگی «بالغ» و نمایش درست «والد» در سازمان روان سام است. هم‌چنین تقابل مکمل بالغ- بالغ از سوی سیمرغ پاسخی در «حالت من بالغ» است، چنانکه او زال را که حالا پسری برومند است، به سام تقدیم می‌کند و جایگاه کهن‌الگوی «پیرخرد» خود را در ناخودآگاه جمعی استوار می‌سازد.

پی‌نوشت‌ها

1. Eric Berne
2. Ian Stewart and Vann Joines
3. Thomas A. Harris
4. Claude Steiner
5. Jeffrey E. Young and Janet S. Klosko
6. Arnoud Arntz and Gitta Jacob
7. Transaction
8. Transactional stimulus
9. Transactional Response
10. Transactional Analysis
11. Carl G. Jung
12. Zabihollah Safa
13. Sirous Shamisa
14. تز: توصیف عمومی بازی است که شامل تسلسل رویدادها (در سطح اجتماعی) و اطلاعاتی درباره پیشینه روانی و تکامل تدریجی و اهمیت آن (در سطح روان‌شناسی). (نک: برن، ۱۹۸۹: ۳۱۴).
15. Mahvash Vāheddoost
16. Mir Jalāl al-din Kazazāzi
17. همسانی است برای واژه Vision در برهان قاطع به معنای فکر، خیال و تخیل آمده است و در راستای همین مفاهیم در اینجا برابر با واژه تصور به کار می‌رود.
18. Carol S. Pearson
19. Elain N. Aron
20. Sigmund Freud
21. Carl G. Jung
22. Debbie Ford
23. Young
24. William Glasser
25. آنتی‌تز: این فرضیه که اساس یک بازی را تسلسل چند رویداد تشکیل می‌دهد، اصل مسلمی نیست، مگر وجود آن ثابت تأیید شود. این اثبات و اعتبار با امتناع از بازی یا از طریق حذف «برد» انجام می‌شود؛ به عبارتی، طرف مقابل از بازی خودداری می‌کند، آن‌گاه «طرف» طبعاً تلاش‌های شدیدتری برای ادامه بازی از خود نشان می‌دهد، در صورت خودداری سرسختانه از بازی، «طرف» دچار «نومیدی (despair)» می‌شود که از برخی جهات شبیه افسردگی (depression) (Vide: 315 1989 است، ولی در واقع با هم تفاوت دارند (Vide: Berne, Sigmund Freud
26. Sigmund Freud
27. John A. Bargh
28. Mir Jalāl al-din Kazāzi
29. Farnbagh Dādagi

References

- Aarons, N. A. (2010). *I am low value* (Translated by F. Foroud, 2020). 1st ed. Tehran: Saberlin. [in Persian]
- Arntz, A. and Jacob, G. (2012). *Schema Therapy in Practice an Introductory Guide to the Schema Mode Approach*. USA: Wiley
- Arntz, A., & Jacob, G. (2013). *Schema therapy in practice* (Translated by J. Khalatbari et al., 2023). 3rd ed. Tehran: Sales. [in Persian]
- Aron, E. N. (2010). *The Undervalued Self: Restore Your Love*.
- Bargh, J. A. (2017). *Before you know it: The unconscious reasons we do what we do* (Translated by M. H. Dehrouyeh, 2021). 1st ed. Tehran: Binesh-e No. [in Persian]
- Bargh, J. A. (2017). *Before You Know It: The Unconscious Reasons We Do What We Do*. California: Atria Books
- Berne, E. (1989). *Transactional analysis (with the complete text of games)* (Translated by E. Fasih, 2019). 13th ed. Tehran: Nashr-e No. [in Persian]

- Berne, E. (1989). *Transactional Analysis in Psychotherapy (A Systematic Individual and Social Psychiatry)*. London: Souvenir Press.
- Dadagi, F. (ancient texts up to 1800 AD). *Bundahishn* (Reported by M. Bahar, 2001). 2nd ed. Tehran: Toos. [in Persian]
- Dādagi, F. (Old texts up to 1800 AD). *Bon-dahišn*, Reporter: Mehrdad Bahar. 2001. 2th. Tehran: Tous. [In Persian]
- Ferdowsi, A. (2018). *Shahnameh*. B. 1. Ed by Khaleghi Motlagh, D. 3th ed. Sokhan. [In Persian]
- Ferdowsi, A. (2019). *Shahnameh (The book of kings)*, Vol. 1 (Edited by J. Khaleghi-Motlagh). 3rd ed. Tehran: Sokhan. [in Persian]
- Ford, D. (1998). *The dark side of the self: Reclaim your power, creativity, talent and dreams* (Translated by F. Foroud, 2020). 28th ed. Tehran: Kallek-e Azadegan. [in Persian]
- Ford, D. (1998). *Dark Side of the Light Chasers, Reclaiming Your Power, Creativity, Brilliance and Dreams*. 1th. UK: Hodder & Stoughton.
- Freud, S. (1901). *The psychopathology of everyday life (forgetting, slips of the tongue, bungled actions, superstitions and errors)* (Translated by S. Somi, 2017). 1st ed. Tehran: Pendar-e Taban. [in Persian]
- Freud, S. (1913). *Totem and taboo* (Translated by M. A. Khenji, 2021). 4th ed. Tehran: Negah. [in Persian]
- Freud, S. (1966). *The Psychopathology of Everyday Life*. Translated by: Alan Tyson. Edited by: James Strachey. New York: Norton
- Freud, S. (1913). *Totem and Taboo, Some Points of Agreement Between the Mental Lives of Savages and Neurotics*. Tr. James Strachey. 1th ed. Routledge Taylor & Francis Group.
- Ghaemi, F. (2023). Who is Rostam's ancestor? Discovering the identity of the head of the Sam dynasty based on historical-comparative linguistics. *Linguistic Essays*, 14(2), 151-189. [in Persian]
- Ghaemi, F. (2023). Who is Rostam's Ancestor? Identification of the Ancestor of the Sam dynasty based on historical-comparative linguistics. *Language Related Research*. 14 (2). 151-189. [In Persian]
- Glasser, W. (1998). *Choice theory: An introduction to the psychology of hope* (Translated by A. Sahebi, 2022). 44th ed. Tehran: Sayeh-e Sokhan. [in Persian]
- Glasser, W. (1998). *Choice Theory, A New Psychology of Personal Freedom*. 1th. New York: HarperCollins.
- Harris T. A. (1969). *I'm Ok- You're Ok*. 1th ed. New York: Harper & Row Publishers.
- Harris, T. A. (1969). *I'm OK – You're OK* (Translated by E. Fasih, 2019). 39th ed. Tehran: Nashr-e No. [in Persian]
- Jones, W., & Stewart, I. (1987). *Transactional analysis: A reflection on experiential psychology* (Translated by B. Dadgostar, 2020). 32nd ed. Tehran: Dayereh. [in Persian]

- Jung, C. G. (1959). *The collective unconscious and archetypes* (2nd ed., Translated by F. Ganji & M. B. Esmaeilpour, 2021). 4th ed. Tehran: Jami. [in Persian]
- Jung, C. G. (1964). *Dream analysis: Lectures on the interpretation and meaning of dreams*, Vol. 1 (Translated by R. Rezaei, 2016). 5th ed. Tehran: Afkar. [in Persian]
- Jung, C. G. (1964). *Man and his symbols* (Translated by M. Soltaniyeh, 2022). 14th ed. Tehran: Jami. [in Persian]
- Jung, C.G. (1964). *Dream analysis: notes of the seminar given in 1928- 1930*. B.1. London: Routledge.
- Jung, C.G. (1964). *Man, and His Symbols*. 1th. New York: Random House Publishing Group
- Jung, C.G.(1968). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. 2nd ed. London and New York: Taylor & Francis Group.
- Kazazi, M. (2013). *The ancient letter* (edition and commentary of Ferdowsi's Shahnameh), Vol. 1 (2nd rev. ed., 8th print). Tehran: SAMT. [in Persian]
- Kazāzi, M. (2014). *The Dream, the Epic, the Myth*. 7th. Tehran: Markaz. [In Persian]
- Pearson, C. S. (1991). *Awakening the hero within: Twelve archetypes to help us find ourselves and transform our world* (Translated by F. Foroud, 2020). 6th ed. Tehran: Kallek-e Azadegan. [in Persian]
- Pearson, C .S. (1991). *Awakening the Heroes Within (Twelve Archetypes to Help Us Find Ourselves and Transform Our World)*. 1th. New York: HarperCollins.
- Safa, Z. (2010). *Epic poetry in Iran*. 9th. Tehran: Amir Kabir. [In Persian]
- Safa, Z. (2010). *Epic poetry in Iran* (9th ed.). Tehran: Amirkabir. [in Persian]
- Shamisa, S. (2014). *A Stylistic survey of Persian Poetry*. 7th. Tehran: Mitra. [In Persian]
- Shamisa, S. (2014). *Elements of Stylistic*. 4th. Tehran: Mitra. [In Persian]
- Shamisa, S. (2015). *Stylistics of poetry* (7th ed. of the 2nd revision). Tehran: Mitra. [in Persian]
- Steiner, C. (1990). *Life scripts in transactional analysis* (Translated by A. Babaieazad & A. Sajadinassab, 2018). 7th ed. Tehran: Avissa. [in Persian]
- Steiner, C. (1990). *Scripts People Live: A Transactional Analysis of Life Scripts*. 1st ed: New York: Grove Press
- Stewart, I. and Joines, V. (2012). *TA Today: A New Introduction to Transactional Analysis*, 2nd ed. Edinburgh: Life space
- Vaheddost, M. (2020) *The Mythological Infrastructures in Shahname of Ferdowsi*. 3rd ed. Sorosh. [In Persian]
- Vahiddoust, M. (2020). *Mythical institutions in Ferdowsi's Shahnameh* (3rd ed.). Tehran: Soroush. [in Persian]
- Young, J. E., and Klosko, J S. (1994). *Reinventing Your Life (The Bestselling Breakthrough Program to End Negative Behaviour and Feel Great)*. 1th ed. London: Scribe.
- Young, J., & Klosko, J. S. (1994). *Reinventing your life: A breakthrough program to end negative behavior and regain satisfaction in your life* (Translated by R. Akbari, 2021). 1st ed. Tehran: Melikan. [in Persian]