



## «بازی»های «پدریان» و «پسریان» در تاریخ بیهقی براساس نظریهٔ «بازی‌های» اریک برن

نسرین عمران نژاد<sup>۱</sup>

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تبریز، ایران

پروانه عادل زاده (نویسنده مسئول)<sup>۲</sup>

دانشیار زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تبریز، ایران، (نویسنده مسئول)

کامران پاشایی فخری<sup>۳</sup>

استاد زبان و ادبیات فارسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تبریز، ایران

تاریخ دریافت: ۹۹/۳/۲ تاریخ پذیرش: ۹۹/۵/۱۱

### چکیده

ادبیات و هنر وظایفی دارد که اگر آن وظیفه را انجام دهد، مفهومی کارآمد پیدا می‌کند و آن عبارت است از تحلیل رفتار انسان و اجتماع و نشان دادن راهکارهای مثبت به سوی جذب زیبایی‌ها. از این

---

۱ . nasrin.omrannejad@gmail.com

۲ . Adelzadehparvaneh@yahoo.com

۳ . pashaiekamran@yahoo.com

منظر، ضرورت تحقیق در ادبیات بین رشته‌ای بیش‌ازبیش احساس می‌شود. «اریک برن» بنیان‌گذار تحلیل رفتار متقابل «بازی» را روانشناسی روابط انسانی معرفی می‌کند و در نظریه «بازی»‌ها از کتمان خشم را به «تمبرخشم» با اصطلاح نام می‌برد که داد و ستدهای روانی در طول زندگی انسان‌ها منبعث از این نظریه است. این پژوهش «بازی‌های «پدریان» و «پسریان» را در تاریخ بیهقی براساس نظریه «بازی‌های» «اریک برن» به شیوه توصیفی - تحلیلی کاویده است. یافته‌ها نشان می‌دهد که افشای انگیزه‌های بازیگران، نقش مهم بازی‌ها در شناسایی شخصیت‌ها است. بیش از نیمی از انگیزه‌های پنهان شخصیت‌ها برای شروع یک رابطه، داشتن هدف انتقام جویانه و تبهکارانه است و افراد بیشتر در نقش‌های قربانی و آزارگر و در بسامد کمی به صورت ناجی ظاهر می‌شوند.

**کلیدواژه‌ها:** اریک برن، بازی‌های روانی، تاریخ بیهقی، پدریان و پسریان.

## ۱. مقدمه

نگاه دقیق بیهقی به ثبت و ضبط وقایع دربار غزنویان و رفتار و منش شخصیت‌های آن توانسته است به لایه‌های درونی و روانی افراد نفوذ کند و به توصیف و بازتاب آن‌ها بپردازد. «با مطالعه متن حوادث زندگی و رفتار شخصیت‌های تاریخ بیهقی دریافت می‌شود که افراد آن عموماً نسبت به یک‌دیگر بدگمان، کینه‌ورز و فریبکار هستند و فروافتادن دیگری را به منزله پیروزی و موفقیت خود می‌دانند». (قوم، ۱۳۸۶: ۵۱) کینه‌توزی‌های نهانی «پسریان» با «پدریان» از اهم موضوعات این تاریخ به شمار می‌رود. پسریان، پدریان را بیگانه می‌دانند و پدریان، خویش را مطرود و همواره در مظان تهمت تصور می‌کنند. اگرچه ظاهراً عفو سلطان مسعود شامل همه می‌شود، پدریان خوب می‌دانند که به هر حال اوضاع دگرگون‌شده جماعتی «نوخاسته» به دربار آمده‌اند. از همین سبب، آنی از سعایت نمی‌آسایند و می‌دانند که سرانجام، دولت به ایشان پشت خواهد کرد.<sup>۴</sup> در تاریخ بیهقی شخصیت‌های متعددی وجود دارد که برخی از آن‌ها با وجود ویژگی‌های مثبت یا منفی، در صحنه ماجرا به حرکت درمی‌آیند و در

۴. «این قوم نوخاسته نخواهند گذاشت که از پدریان یک تن بماند» (بیهقی، ۱۳۸۸: ج ۱ / ۵۱). «عبدوس را بخواند و خالی کرد و گفت: ما را این بدرگ به هیچ کار نیاید، که بدنام شد بدین چه کرد. و پدریان نیز از دست می‌بشوند» (همان: ۲۸۳). هم‌چنین: (همان: ۷۳).

نتیجه برخورد آن‌ها با یک‌دیگر، حوادث و کشمکش‌ها به وجود می‌آید. اریک برن (Eric Berne) این الگوهای رفتار اجتماعی ناسالم را «بازی» می‌نامد. در پژوهش حاضر، با توجه به نظریه روان‌شناختی برن (نظریه بازی)، به تحلیل بازی‌های روانی (پدریان و پسران) پرداخته، نشان داده است که چگونه افراد با تغییر «حالات من»، آغازگر بازی روانی یا تمام‌کننده آن هستند.

### ۱-۱. پیشینه تحقیق

حجاجی و همکاران در «نقد روان‌شناختی داستان موسی و شبان مثنوی از دیدگاه نظریه اریک برن» بدین نتیجه رسیده‌اند که داستان موسی (ع) و شبان در مثنوی معنوی، نشان‌دهنده ارتباط متقاطع دو شخصیت روانی متقابل یعنی «والد» و «کودک» است. رضی و همکاران (۱۳۹۱). در «تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌ها در داستان شیر و گاو از کلیله و دمنه»، بدین نتیجه دست یافته‌اند که روابط متقابل میان این شخصیت‌ها در آغاز از نوع مکمل و سازنده است.

تنها اثری که به بررسی نظریه اریک برن در تاریخ بیهقی پرداخته است مقاله «تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌های تاریخ بیهقی از دیدگاه اریک برن» نوشته نسرين عمران‌نژاد، پروانه عادل‌زاده و کامران پاشایی فخری در سال ۱۳۹۷ است که به بررسی شاخصه‌های تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌ها در تاریخ بیهقی پرداخته است؛ اما تاکنون پژوهشی درباره نظریه «بازی» اریک برن در تاریخ بیهقی انجام نگرفته است.

این نوشتار می‌کوشد که نشان دهد بازیگران تاریخ بیهقی اعم از پدریان و پسران در ظاهری منطقی با هدفی پنهان اوقات خود را ساماندهی می‌کند و برای رسیدن به هدف نقش‌های خاصی را ایفا می‌نماید در این جا نقش اصلی و کانون آنها، سلطان مشعود غزنوی است.

### ۲. بازی‌ها<sup>۵</sup>

۵- در سال ۱۹۶۰ م. در فروشگاه‌های بزرگ در برخی کشورها در ازای اجناس خریداری شده تمبرهایی با رنگ‌های مختلف داده می‌شد وقتی تمبرها به تعداد مشخصی می‌رسید، مردم تمبرها را تحویل می‌دادند و جایزه‌ای دریافت می‌کردند. نظریه بازی‌های اریک برن با الهام از این موضوع شکل گرفت.

«تحلیل رفتار متقابل یا تحلیل تبادل، نظریه‌ای است که «با تجزیه و تحلیل دقیق رفتار انسان، به‌ویژه در روابط با دیگر افراد به درکی صحیح از کیفیت شخصیت فرد دست می‌یابد» (فیروزبخت، ۱۳۸۴: ۱۵). بر بنیاد نظریه برن «اگر دو یا چند نفر در یک اجتماع با هم روبه‌رو شوند، دیر یا زود یکی از آن‌ها حرف می‌زند به‌گونه‌ای که بر حضور دیگران صحه می‌گذارد؛ این محرک را تبادل می‌نامیم. آن‌گاه شخص دیگر، متقابلاً حرف می‌زند یا کاری می‌کند به نحوی که با این محرک ارتباط دارد و ما آن را پاسخ تبادل می‌نامیم». (برن، ۱۳۸۷: ۲۶) «روابطی که انسان زمانی که با فرد یا افراد دیگر ارتباط می‌یابد، ممکن است به یکی از آن وضعیت‌ها، زمان خود را سازماندهی کند. هدف اصلی و نهایی سازمان‌دهی، «نوازش»<sup>۶</sup> گرفتن است و چنانچه هر کدام از این سازماندهی‌ها نتواند نوازش مورد انتظار را در پی داشته باشد، فرد از آن‌گونه سازمان‌دهی روی‌گردان شده و به سازمان‌دهی دیگری پناه می‌برد». (جونز و استوارت، ۱۳۹۵: ۱۸۱)

انسان‌ها در کنار هم به شش گونه تعامل می‌کنند: ۱. انزوا<sup>۷</sup>، ۲. مراسم یا مناسک، ۳. وقت‌گذرانی، ۴. فعالیت، ۵. بازی‌های روانی و ۶. صمیمیت<sup>۸</sup>.

افراد برای شروع بازی‌های روانی ابتدا «نیرنگ» می‌زنند (پوشاندن پیام واقعی) تا «پاسخ مساعدی» از دیگری برای بازی دریافت کنند، سپس کاری می‌کنند که طرف «واکنش» نشان-دهد تا بتوانند «تغییر نقش» داده و با ایجاد «رابطه متقاطع» بازی را به «تجربه احساسات بد» برای طرفین کشانده و بازی را تمام کنند؛ لذا فرمول بازی را می‌توان چنین نوشت: نیرنگ- پاسخ مساعد- واکنش- تغییر نقش- ارتباط متقاطع- پیامدهای ناخوشایند- پایان! در اینکه چرا مردم

۶ «نوازش را می‌توان اصطلاحاً هر نوع حرکتی به حساب آورد که به 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» (برن، ۱۳۸۷: ۵).

۷. انزوا وضعیتی است که در آن، تنها جسم فرد در گروه است و با دیگر افراد هیچ تبادلی ندارد (همان: ۱۸۳-۱۸۴).

۸. صمیمیت تبادلهایی است ساده و مکمل که در آن هیچ پیام نهفته‌ای وجود ندارد. در این تبادل‌ها حالت‌های کودک دو طرف به ارتباط با یکدیگر می‌پردازند اما شیوه تبادل به‌گونه‌ای است که گویی بیشتر پاسخ دو طرف، حدود ارتباط را تعیین کرده‌اند (فیروزبخت، ۱۳۸۴: ۴۴).

به بازی‌های روانی رو می‌آورند بحث‌هایی صورت گرفته است که دو مورد آن عبارت‌اند از: ۱. تأیید پیش‌نویس زندگی<sup>۹</sup> و ۲. پیامدهای مثبت بازی (مثل دیده‌شدن و مورد توجه قرار گرفتن) (نگگ، به همان: ۱۸۳-۱۹۶). آنچه در این پژوهش مورد نظر ماست، «بازی» هاست.

برن معتقد بود که «انسان‌ها در رابطه‌ای دچار خشم و ناراحتی می‌شوند ولی نمی‌توانند یا نمی‌خواهند خشم خود را ابراز کنند، لذا آن را جمع می‌کنند (تمبر خشم) و بعد تجربه‌های خشم جمع‌آوری شده را در همان رابطه با رابطه دیگر نقد می‌کنند. انسان‌ها بسته به موقعیت و شرایط خود تمبرها را جمع‌آوری می‌کنند. بعد از انباشتن تمبرها، به دادوستد روانی می‌پردازند و با همان زمینه احساسی که آن‌ها را جمع کرده‌اند به فروش آن‌ها اقدام می‌کنند». (جونز و استوارت، ۱۳۹۵: ۲۲۸) در واقع، «بازی‌ها عبارت‌اند از تبادل‌هایی نهفته که از حالت‌های من کودک والد نشئت می‌گیرند و به سبب آن که بازنمایی شگردها و شیوه‌های کودکی برای نوازش گرفتن هستند، با واقعیات بزرگ‌سالی تطبیقی ندارند و به همین سبب هیچ‌گاه از حالت من بالغ بر نمی‌خیزند». (همان: ۱۹۳) «در بازی‌ها، شاهد تبادل‌هایی نهفته و به اصطلاح عامیانه «زرنگ‌بازی» هستیم. نوازش‌هایی که برآیند بازی هستند، در قریب به اتفاق موارد، نوازش‌های منفی هستند. پژوهشگران تحلیل رفتار متقابل، درست به همین سبب، بازی را روش شکست‌خورده در راستای نوازش گرفتن نامیده‌اند». (فیروزبخت، ۱۳۸۴: ۴۳)

بازی‌ها به دو دلیل کاملاً مشخص از سایر روابط اجتماعی قابل تشخیص و متمایزند: نخست به دلیل نهفته بودنشان، دیگر به این دلیل که «بُرد» دارند. «بازی‌ها برخلاف مفهوم رایج خود لزوماً به معنای لذت بردن و داشتن اوقات خوب نیست، بلکه در واقع باید از آن اجتناب کرد و تا حد امکان سعی در رها شدن از آن داشت. چراکه برخی از آن‌ها باعث بروز موقعیت‌های

۹. برن پیش‌نویس زندگی را «طرح ناخودآگاه زندگی» تعریف کرده است و معتقد است که طرح زندگی‌ای که در دوران کودکی ریخته شده است، به وسیله والدین تقویت شده و با حوادث بعدی توجیه شده است و بالاترین میزان آن در انتخاب‌هایی است که شخص در زندگی به عمل می‌آورد.

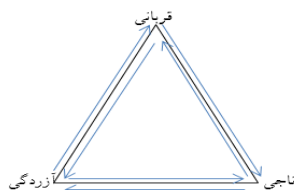
بیش تری برای ایجاد تغییر در مسیر زندگی می‌گردد و در سرنوشت افراد بی‌گناه غیر درگیر نیز دخالت می‌کنند». (عطادخت، ۱۳۹۴: ۴۴)

بازی‌های روانی<sup>۱۰</sup> از نظر شدت و میزان درجات مختلفی دارند.

یکی از افرادی که در تحلیل این بازی‌ها اثرگذار بود، کارپمن (Karpman) نام دارد که تحلیل او به «مثلث کارپمن» یا «مثلث نمایش کارپمن» مشهور است. این مثلث نمایشگر سه نقش «ناجی»، «قربانی»، «آزارگر» است که در تحلیل بازی‌ها و تحلیل نقش مهرطلبی فرد به کار می‌رود. استیفن کارپمن نمودار ساده و درعین حال مؤثری را برای تجزیه و تحلیل بازی‌های روانی طرح‌ریزی کرد و آن را مثلث نمایشی نامید. «زجر دهنده» کسی است که دیگران را تحقیر و سرزنش می‌کند. «نجات‌دهنده» یا «ناجی» از سطح بالاتری کمک ارائه می‌دهد (همان: ۴۷۶). او بر این باور است: «من بایستی به دیگران کمک کنم زیرا آن‌ها به قدر کافی توان کمک کردن به خود را ندارند» و «قربانی»؛ «براساس حالت نفسانی یک نفر می‌تواند هر یک از این سه نقش را در زمان‌های متفاوت بازی کند. معمولاً کسی که بازی روانی انجام می‌دهد با یکی از نقش‌ها شروع می‌کند و سپس به نقش دیگری تغییر موضع می‌دهد؛ در مرحله تغییر نقش هر بازیگر نوازش‌های منفی زیادی می‌دهد و یا می‌گیرد. نوازش‌هایی که در روند یک بازی روانی مبادله می‌شوند - چه مثبت باشند و چه منفی - با نادیده گرفتن همراه‌اند» (همان: ۴۹۵). مثلث کارپمن چنین نمایش داده می‌شود:

۱۰- «الف) بازی‌های روانی درجه یک: این بازی دارای پیامدی است که بازیگر مایل است که آن را در انتظار مردم انجام دهد. بازی‌های روانی درجه یک معمولاً بخش بزرگی از سازمان‌دهی وقت را در مهمانی‌ها و گروه‌هایی اجتماعی به خود اختصاص می‌دهند.  
ب) بازی روانی درجه دو: این بازی پیامدهای سخت‌تری را در پی دارد به‌گونه‌ای که بازیگر ترجیح می‌دهد بازی خود را در انتظار مردم انجام ندهد.

ج) بازی درجه سه: این بازی در کلام اریک برن عبارت است از «آن بازی که به‌طور قطعی انجام می‌شود و به اتاق عمل، دادگاه یا گورستان منتهی می‌شود». (جونز و استوارت، ۱۳۹۵: ۴۷۱)



## ۱-۲. بازی های روانی پدربان و پسران در تاریخ بیهقی

پدربان و پسران شخصیت‌های تاثیرگذار در تاریخ بیهقی هستند که هر کدام از این شخصیت‌ها برای رسیدن به مقاصد خود در مقابل یک‌دیگر نقش ایفا می‌کنند که ما این نقش‌ها را بر اساس نظریه بازی اریک برن به اختصار شرح داده می‌دهیم.

### ۱-۱-۲. بازی های روانی پدربان در تاریخ بیهقی

شخصیت‌های مهم پدربان در تاریخ بیهقی که بر روابط سیاسی و اجتماعی جامعه خود تاثیرگذار بوده‌اند، شامل اشخاصی چون احمد حسن میمندی، آلتون‌تاش، حسنک وزیر و علی قریب هستند که رفتار هریک از آنها را بر اساس نظریه بازی اریک برن توضیح خواهیم داد.

#### ۱-۱-۲-۱. احمد حسن میمندی

پس از ابوالعباس اسفراینی، احمد حسن میمندی عهده‌دار وزارت دوره محمود غزنوی شد « پدر او از عاملان حکومت بود؛ و به دلیل تهمت مصادره اموال حکومت، به دستور سبکتگین به دار آویخته شده بود» (باسورث، ۱۳۸۸: ۶۹). میمندی در دو دوره، حضوری فعال دارد. دوره اول صدارت در زمان محمود و زندانی شدن اوست، دوره دوم نیز، صدارت دوباره او در دستگاه مسعود تا پایان زندگی؛ (از سال ۴۲۲ تا ۴۲۴ ق.) از دیدگاه برن می‌توان گفت که بین شخصیت محمود غزنوی و میمندی به دلیل جمع‌آوری مالیات و کسب مال [برای محمود]، تبادل نوازشی صورت گرفته بود. نوازشی که میمندی به سلطان محمود سازمان داده بود، بازی «عطش به ساخت» بود. از نظر اریک برن، ارضاء «عطش به ساخت» منفعت اجتماعی بازی است و چون میمندی به دنبال موقعیت اجتماعی است، از طریق آن و

با هدف به دست آوردن نوازش سازمان‌دهی می‌کند. «عطش به ساخت نیازی است برای ایجاد موقعیت اجتماعی که در آن فرد بتواند با دیگران تعامل داشته باشد». (استینر، ۱۳۹۵: ۶۰)

مرحله نخست، واکنش و رفتار سلطان محمود در مقابل میمندی، «اعطای منصب وزارت» است اما در آن زمان که میمندی با دریافت خراج از مردم ترقی کرد، مخالفانی پیدا شد و سلطان محمود نیز به دلیل ترس از قدرت او، بازی «قدرت و عطش به موقعیت» را شروع کرد. با توجه به سعایت دشمنان و اطرافیان میمندی، موضوع از نظر وضعیت‌های زندگی<sup>۱۱</sup> در حیطه «خوب نیستم، خوب نیستند» یا «هیچ‌کس خوب نیست» قرار می‌گیرد. به نظر برن یک بازی برای بازی‌کننده، نوازش‌هایی بدون صحبت تهدیدکننده فراهم می‌کند. براساس این تئوری، فرض می‌شود که دو یا چند نفر فقط با هم آداب‌ورسوم را به‌جای می‌آورند، وقت می‌گذارند و بازی می‌کنند، در انزوای خود هستند یا با هم صمیمی می‌شوند. در این میان، صمیمت موقعیتی اجتماعی آزاد از روش‌های یاد شده بالا برای ساخت زمان است؛ «یکی از مواردی است که در آن نوازش به صورت سیستماتیک داده می‌شود؛ بنابراین بیش‌تر قدرت یافتن صمیمت می‌تواند برای فرد ترسناک باشد؛ زیرا با ممنوعیت‌هایی که والد در تبادل نوازش دارد، مقابله می‌کند. از همین روی، یک بازی روزگار را با دقت متعادل می‌کند تا نوازش‌هایی به دست آید که از جانب انتقاد و نگاه والدانه ایمن باشد». (ر.ک به: همان: ۶۱)

سلطان محمود بعد از دستگیری و ضبط اموال، با زندانی کردن میمندی در قلعه کالنجر هندوستان، بازی قدرت خود را نشان می‌دهد که هدف آن برد است. دوره دوم قدرت یافتن میمندی در وزارت مسعود است. بعد از آزاد شدن از زندان، میمندی دوباره به مقام وزارت می‌رسد و از غرض‌ورزی و حسابگری شخصی برکنار نمی‌ماند. وقتی مسعود از او خواست که

<sup>۱۱</sup> از نظر اریک برن کودک خردسال در ابتدای روند شکل‌گیری پیش‌نویس زندگی، از قبل، اعتقادات راسخی در مورد خودش و افراد دور و برش دارد. با کنار هم گذاشتن این حالت و در نظر گرفتن تمام وضعیت‌های ممکن، به چهار وضعیت در مورد خود و دیگران می‌رسد که بدین‌صورت است: ۱- من خوب هستم شما خوب هستید، ۲- من خوب نیستم شما خوب هستید، ۳- من خوب هستم شما خوب نیستید، ۴- من خوب نیستم شما خوب نیستید. این چهار دیدگاه را وضعیت زندگی می‌نامیم (جونز و استوارت، ۱۳۹۵: ۲۴۰).



وزارت را بر عهده بگیرد خواجه بهانه آورد که «نذر دارم و سوگندان گران که نیز هیچ نکنم، که به من رنج بسیار رسیده است». اما همین که مسعود گفت که «ما سوگندان تو را کفارت می فرماییم»، خواجه همه نذرها و قسم هایش را یک باره از یاد برد و پذیرفت «(بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۰۰). آن همه پارسامنشی و زهدنمایی برای گرفتن امتیاز و اختیارهایی بود که دست او را برای انتقام جویی های آینده باز می گذاشت.

از نظر برن نوع ارتباط بین این دو نفر [مسعود و خواجه احمدحسن میمندی] که دو نوع پیام روان شناختی و در سطح اجتماعی ارسال می شود، ارتباط متقابل پنهان با پیام آشکار بالغ به بالغ و پیام نهان کودک به کودک است. خواجه از نذر سخن می گوید و مسعود از کفاره نذر، اما خواجه برای جبران انزوای مهر و موم های حقارت بار خود امتیازهایی برای انتقام جویی آینده می گیرد و مسعود نه تنها برای کسب مهارت و تجربه او، بلکه قصدش از گماشتن او به وزارت، ترساندن پدربیان و انتقام کشیدن از آنها بود. موضوع این بازی حول این حقیقت می چرخد که «افراد گاهی نیاز به کمک دارند تا به آنچه می خواهند برسند، با وجود این، کسانی که بازی می کنند معتقدند که افرادی که به کمک نیاز دارند در واقع نمی توانند به خودشان کمک کنند و فقط آنها هستند که گویا قادر به حل مسئله هستند». (استینر، ۱۳۹۵: ۱۸۲)

در این جا خواجه در وضعیت «من خوب هستم، شما خوب نیستید» وارد عمل می شود و به خاطر زندانی بودن، نقش قربانی را ایفا می کند و مسعود در نقش ناجی ظاهر می شود. موضع خواجه در قبال مخالفانش آزاردهنده است و افرادی چون ابوالقاسم کثیر، بوبکر حصیری، ابوالحسن عقیلی و بوسهل زوزنی نقش قربانی را بازی می کنند. برن معتقد است که «نقش های بازی قابل تبادل هستند به طوری که هر فردی که وارد بازی می شود و در آن نقش ایفا می کند، احتمالاً در بازی دیگری نقش دیگر ایفا می کند». (همان: ۱۸۲) او معتقد است فردی که دور اول نقش قربانی را بازی کرده است، در دوره های بعدی نقش ناجی و ستمگر را بازی می کند.

خواجه احمدحسن میمندی برای کمک به مسعود در گرفتن انتقام از دشمنانش نقش ناجی را ایفا می‌کند.

طبق «مثلت نمایش»، خواجه احمدحسن ابتدا در نقش قربانی، سپس آزاردهنده و سپس ناجی ظاهر می‌شود. از نظر بازی زندگی، میمندی «بازی حالا گیرت آوردم...» را در برابر قربانی‌ها ایفا می‌کند. کینه‌های شخصی و کهنه از افرادی که در زمره نزدیکان مسعود بودند و حس انتقام‌جویی برای او تشفی خاطر بود. تا انبوه خشم‌های مهروموم و محبوس شده خود را بر سر حریفان خود خالی کنند. او حتی در امر انتصاب احمد ینالتگین به سپهسالاری هند، دانسته، مصلحت مُلک و سلطان را فدا می‌کند.<sup>۱۲</sup> گفتنی است که خواجه احمد میمندی در پایان عمر نیز به دنبال انتقام از پدریان بود. بیهقی می‌نویسد: «خواجه احمد حسن نالان شد که قضای مرگ آمده بود. به دیوان وزارت نمی‌توانست آمد و قومی را می‌گرفت و مردمان او را می‌خاییدند و ابوالقاسم کثیر را در پیچید و فراشمار کشید و قصدهای بزرگ کرد، چنان‌که بفرمود تا عقابین و تازیانه و جَلاد آوردند و خواسته بود تا بزنند، استادم به امیر رقعی نبشت و بر زبان عبدوس پیغام داد که چاکران و بندگان خداوند برکشیدگان سلطان پدر نباید که به قصد ناچیز گردند و این وزیر دل از خویشتن برداشته، می‌خواهد که پیش از گذشته شدن انتقامی بکشد.» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۲: ۴۹۹)

## ۲-۱-۱-۲ آلتونتاش

آلتونتاش همواره می‌خواهد خود را از راهی که برای او نهاده‌اند به حيله برهاند و قبل از آن‌که به سرنوشت دیگر پدریان دچار گردد جان سالم از مهلکه بدر برد. مسعود، آلتونتاش را می‌شناسد و او را حتی بر عموی خود برتری می‌دهد و زمانی نیز سخن خوارزمشاه را برابر

۱۲. میمندی با او خصومت شخصی دارد، «زیرا در زمان محمود هنگامی که اموال میمندی مصادره شد و به حبس افتاد، احمد ینالتگین داوطلب خرید اموال او شده بود»، بنابراین مسعود را تشویق می‌کند تا او را به این مقام بگمارد. از طرف دیگر چون با قاضی شیراز (ابوالحسن علی) صاحب دیوان هند، خصومت دارد این دو برادر را برابر هم قرار می‌دهد و هر یک را به خصومت بر ضد دیگری برمی‌انگیزد و کار را به‌جایی می‌رساند که سرانجام احمد ینالتگین جان خود را بر سرکار می‌نهد (ر. ک به: رضایی، ۱۳۴۹: ۶ نیز ر. ک به: بیهقی، ۱۳۸۸: ج ۲/ ۶۲۸).

سخن پدر می‌داند و نصیحت مشفقانه او را می‌پذیرد. با وجود این، در دل خود بیمی از او دارد و آلتوتناش هم با توجه به کهولت سن و داشتن تجربه و نیز دیدن عواقب علی‌قرب، نامه‌ای به بونصر مشکان می‌فرستند بدین شرح که: «علی چه کرده بود که بایست با وی چنین رود و من به روی کار بدیدم این قوم نوحاسته نخواهد گذاشت که از پدربان یک‌تن بماند: تدبیر آن سازند ولطایف الحیل به کار آرند تا من زودتر بازگردم که آثار خیر و روشنایی نمی‌بینم».

(بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۷۹) او با بیان خدمات پدربان، به‌ویژه علی‌قرب، خاطرات گذشته را تداعی می‌کند که این خاطرات باورهای پیش‌نویس او را تقویت می‌کنند و با انجام این کار نمودهای تخریب را آشکار می‌سازد. کسی که بیش از همه در پیش امیرمسعود از آلتوتناش بدگویی می‌کند و از هیچ نوع جنایتی در باب وی فرو نمی‌گذارد، «بوسهل زوزنی» است. بوسهل در سر سلطان انداخته بود که خوارزمشاه آلتوتناش راست نیست، و...، اگر او را برانداخته آید پادشاهی‌ای بزرگ و خزانه و لشکر بسیار برافزاید». (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۲: ۴۵۶)

بازی‌های بوسهل درباره‌ی آلتوتناش ناشی از عطش او برای نوازش است حتی اگر در این راه دست به خودویرانگری بزند<sup>۱۳</sup> و طبق گفته برن کارهای خود را بر اساس دوزوکلک استوار می‌کند.

#### ۲-۱-۱-۳. ابوعلی میکالی حسنگ وزیر

ابوعلی میکالی حسنگ وزیر، از جمله افرادی است که در پادشاهی امیرمحمد نقش داشته است و «بیش از هر کس دیگر به خاطر رفتار اهانت‌آمیزی که با مسعود داشت، کینه او را بر خود تیز کرد. وی مسعود را هنگامی که والی هرات بود به اتلاف ثروت هرات و بلخ متهم کرده مشرفانی بر او گماشته بود». (باسورث، ۱۳۷۸: ۲۳۸)

طبق نظریه برن، در قسمت اول داستان حسنگ وزیر، بازی از نوع درجه دوم است. «بازی - ای که بازیگران ترجیح می‌دهند در انتظار مردم اتفاق نیفتد». (برن، ۱۳۸۷: ۷۱) همانند گماشتن

۱۳. چنان‌که همین اتفاق نیز افتاد: «و چون به غزنین بودند بوسهل زوزنی در باب خوارزمشاه آلتوتناش حلیتی ساخته بود و تضریبی کرده بود و تطمعی نموده در مجلس امیر، چنانکه آلتوتناش در سر آن شد و بوسهل را نیز بدین سبب محنتی بزرگ افتاد در بلخ و مدتی در آن محنت بماند» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۲/ ۴۳۷).

مشرفانی بر امیرمسعود که باعث می‌شود مسعود قربانی تلقی شده، حسنک در نقش زجردهنده نقش ایفا کند.

در داستان به تخت نشاندن محمد، حسنک در نقش ناجی نسبت به محمد ایفای نقش می‌کند. حسنک او را به سلطنت می‌رساند و نسبت به مسعود نقش آزاردهنده دارد چون او را از سلطنت خلع می‌کند و مسعود نقش قربانی را ایفا می‌کند. «علاوه بر این، کارهای دیگری نیز از او سرزده بود». (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۲۷) از نظر بازی، حسنک در وضعیت «من خوب هستم، شما خوب نیستید» قرار دارد؛ چنان‌که در تاریخ بیهقی از رفتار حسنک با مسعود می‌خوانیم: «بر هوای امیرمحمد و نگاهداشت دل و فرمان مسعود این خداوندزاده را بیازرد چیزها کرد و گفت که اکفاء آن را احتمال نکنند تا به پادشاه چه رسد». (همان: ۲۲۷)

طبق نظریه برن، او در نقش قربانی است. خلیفه، آزاردهنده<sup>۱۴</sup> و سلطان محمود ناجی است. در داستان بردار کردن حسنک، عامل اصلی تهوّر و تندزبانی خود حسنک بود که مایه آزار و رنجش امیرمسعود شده او را به کشتن حسنک برانگیخته بود. به نظر بیهقی، حسنک «چیزها کرد و گفت که اکفاء آن را احتمال نکنند تا به پادشاه چه رسد. یکی آن بود که عبدوس را گفت: امیرت را بگوی که من آنچه کنم به فرمان خداوند خود می‌کنم اگر وقتی تخت مُلک به تو رسد حسنک را بردار باید کرد؛ لاجرم چون سلطان پادشاه شد، این مرد بر مرکب چوبین نشست و حسنک عاقبت تهوّر و تعدّی خود کشید». (همان: ج ۱: ۲۲۷) در این ماجرا بوسهل مستقیم، و مسعود غیرمستقیم آزارگر هستند. حسنک به خاطر مصادره اموال و انواع استخفاف که علی رايض انجام داد و سپس به دار آویخته شد، نقش قربانی دارد و خواجه احمدحسن میمندی به خاطر احترامی که به حسنک قائل بود نقش ناجی دارد. از نظر برن این بازی جزء بازی درجه سه است که از نظر شدت تخریبی به مرگ حسنک منجر می‌شود.

۱۴. در نامه خلیفه چنین آمده است: «حسک قرمطی است، وی را بر دار باید کرد». (بیهقی، ۱۳۸۸: ج ۱/ ۲۲۹)

در بردار کردن حسنک، بوسهل از همه بازی‌های مراحل اول و دوم استفاده کرد. بازی درجه یک که می‌گوید حسنک را در مقابل مردم «به دو به دار ببرید» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۳۴) یا «پایچه‌های ازار را نبندید» (همان: ۲۲۳) و او را در مجلسی که ترتیب داده بودند سگ قرمطی خواند. بازی درجه ۳ که در کلام اریک برن عبارت است از «آن بازی که به طور قطعی انجام می‌شود و به افاق عمل دادگاه یا گورستان منتهی می‌شود» (جونز و استوارت، ۱۳۹۵: ۴۷۱). علاوه بر حسنک، عزل اریاق و آسیغتکین و برانداختن آن‌ها، که هر یک داستان جداگانه دارد، نمونه‌ای از این دسیسه‌هاست. تا زمان مرگ این افراد، عبارت‌هایی نظیر عبارت ذیل، فراوان وجود دارد: «محمودیان فراخ‌تر در سخن آمدند ... در حیلست ایستادند و ... که نخست حیل باید کرد تا اریارق برافتد و چون برانند و غازی تنها ماند، ممکن گردد که وی را بر تواند انداخت». (همان: ۲۶۷)

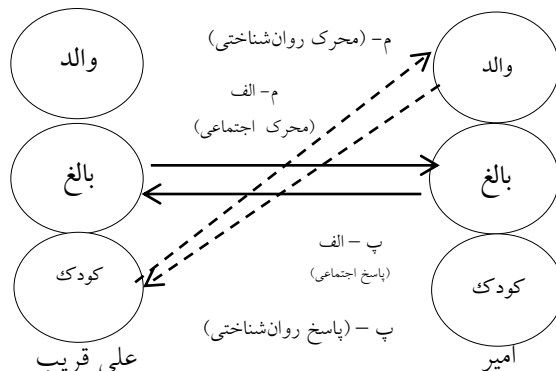
#### ۲-۱-۱-۴. علی قریب

علی قریب، حاجب بزرگ، از ارکان و رجال مهم دوره محمود بود. وی پس از درگذشتن سلطان محمود، امیرمحمد پسر کوچک سلطان محمود را به تخت نشاند و چون شنید که امیرمسعود به غزنین روان شده است تا بر تخت بنشیند، اعیان و رجال را به موافقت مسعود خواند و امیرمحمد را خلع کرد و در قلعه کوهتیز از توابع غزنین وی را زندانی کرد و در هرات به خدمت مسعود رسید» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۴۳)، اما در همان‌جا او را با برادرش منگیتراک حاجب گرفتند و کشتند. طبق نظریه برن، علی قریب در به تخت نشاندن امیرمحمد نقش ناجی دارد اما بعد از دریافت نامه امیرمسعود مبنی بر کنارگذاشتن امیرمحمد، احساس ناامنی می‌کند و هرلحظه به فکر موقعیت‌های آینده می‌افتد و احتیاطی بیش از حد معمول می‌کند. او برای خوشایند مسعود رفتار می‌کند. او در مقابل امیرمحمد نقش زجردهنده را ایفا می‌کند و امیرمحمد را خلع و سپس زندانی می‌کند. امیرمحمد نیز نقش قربانی را دارد. در ادامه ماجرا، علی قریب سخن دردمندانه‌ای می‌گوید که تجربه شخصی اوست و مصداقی برای یک واقعیت تاریخی و اجتماعی است: «به آوردن محمد مرا چه کار بود ... و دایه

مهربان‌تر از مادر بودم ... و امروز همگان از میان بجستند و هرکس خویشان را دور کردند و مرا علی شاه‌نشان نام کردند و قضا کار خویش بکرد». (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۷)

از نظر بازی‌های زندگی، علی قریب، تئوری «یکی اردنگی به من بزن» را بازی می‌کند. «این بازی را کسانی اجرا می‌کنند که وضع اجتماعی‌شان به گونه‌ای است که انگار علامتی با نخ از گردنشان آویزان است که روی آن نوشته شده: «خواهش می‌کنم به بنده اردنگی نزنید» و سپس به طور رقت‌انگیزی می‌گوید «چرا باید همیشه هرچه کاسه کوزه است سر من بدبخت بشکنید». (برن، ۱۳۸۷: ۹۴) این بازی، بازی بی‌سروصداست و فقط رفتار و سلوک و تلاش متهورانه‌شان به آنها القا می‌کند که چرا باید هرچه کاسه کوزه است سر من بدبخت بشکنند (همان: ۹۵). این بازی را اشخاص جاافتاده اجرا می‌کنند که در زندگی به موقعیت‌ها و پاداش‌های بزرگ نائل آمده‌اند، اما در مرحله تفکرات جدی به این نحو توجیه می‌شود: «من واقعاً چه کردم که مستوجب این باشم؟». (همان: ۹۶) علی قریب در مرحله «من خوب نیستم، شما خوب هستید»، در وضعیت «بیهودگی و پوچی» نسبت به امیر مسعود قرار می‌گیرد. مسعود آغازگر بازی در سطح اجتماعی «محرک اجتماعی» (م-الف) وارد می‌شود. سلطان بعد از برکناری امیرمحمد و زندانی شدنش به دستور علی قریب، او را مورد دلجویی و نواخت قرار می‌دهد و می‌گوید: «حاجب آن کرد که از خرد و دوستداری وی چشم داشت... و به برادر او مقام حاجبی دادیم». (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۴۲) در این بازی هم زمان در سطح روان‌شناختی یا «محرک روان‌شناختی» (م - ر) که همان نیرنگ بازی است این پیام پنهان داده می‌شود: «برادرم را حاجبی دادن همه فریب و دانه است تا به میانه دام برسم». سومین پیامد بازی در سطح روان‌شناختی تعیین می‌شود. امیرمسعود مدتی علی قریب و برادرش را مورد لطف قرار می‌دهد سپس در پاسخ به پیام پنهان، او و برادرش را به خاطر انتقام از اقدامات قبلی آنها از بین می‌برد. هر دو بازیگران احساس تخریبی و بد را تجربه می‌کنند. پیام‌های پنهانی و سری

(م-ر) و «پاسخ روان‌شناختی» (پ-ر) در خارج از آگاهی هر یک از بازیگران قرار دارد تا این که در لحظه تغییر نقش آشکار می‌شوند.



## نمودار (۱) روابط متقابل در بازی‌های روانی با توجه به مسعود و

### علی قریب

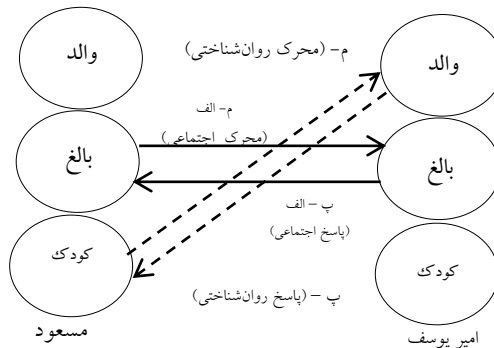
#### ۲-۱-۱-۱-۰۵ امیر یوسف

امیر یوسف از نظر مسعود غزنوی جزء پدریان محسوب می‌شود. او در ماجرای عقد دو امیرزاده با دختران وی، مسعود را آزرده بود. از سویی دیگر در دوره کوتاه مدت سلطنت امیر محمد، از او مقام سپهسالاری گرفته بود. از این رو سلطان مسعود که از طرفی نظر مساعدی در باب پدریان نداشت و از طرف دیگر نسبت به کسانی که در به قدرت رسیدن برادرش نقش داشتند بدگمان بود، امیر یوسف را با فرستادن به مأموریتی ابتدا از دربار دور کرد و در نهایت دستور بازداشت و تبعید وی را صادر کرد<sup>۱۵</sup>.

بازی که امیر مسعود در این ماجرا برای خود به راه انداخته است، از بازی‌های زندگی به نام «حالا گیرت آوردم...» هست. در تمام موارد بالا امیر مسعود بر اساس «مثلث کارپمن» در جایگاه قربانی قرار دارد و بقیه از جمله امیر یوسف و امیر محمد و سلطان محمود در نقش

۱۵. «امیر یوسف را با فوجی لشکر قوی بقصد فرستاد و گفت: (پشتیوان شماست تا اگر بمدد حاجت آید، مردم فرستد و اگر خود باید آمد، بیاید»، و سالار این لشکر را پنهان مثال داده بود تا یوسف را نگاه دارد (بیبھی، ۱۳۸۸: ج ۱ / ۲۹۰).

آزاردهنده ظاهر می‌شوند. بنابراین، امیرمسعود منتظر بود تا به نحوی خشم و حسادت خود را در برابر آن‌ها تخلیه کند و خود امیرمسعود هم در نقش آزارگر ظاهر می‌شود. بازی‌های روانی که میان شخصیت‌های داستان امیریوسف صورت گرفته، انگیزه‌های پنهان شخصیت‌ها را برای شروع یک رابطه آشکار می‌کند. بعد از انتقام از آنها، مسعود در وضعیت «من خوب هستم شما بد هستید» قرار می‌گیرد. امیر مسعود تمبرهای خشم را جمع کرده و سپس آن‌ها را با بازداشت و تبعید امیر یوسف نقد می‌کند. امیریوسف به واسطه خیانت‌هایی که در مورد امیر مسعود در گذشته انجام داده بود در سطح روان‌شناختی در موضع «حالا گیت می‌آرم» قرار می‌گیرد.



نمودار (۲) روابط متقابل در بازی‌های روانی میان مسعود و امیر یوسف

## ۲-۱-۲. بازی‌های روانی پسران در تاریخ بیهقی

شخصیت‌های پسران در تاریخ بیهقی که بر روابط سیاسی و اجتماعی جامعه خود تاثیرگذار بوده‌اند، شامل اشخاصی چون اریارق حاکم هندوستان، حاجب قاضی، بوبکر حصیری است که سرآمد این گروه، یعنی بوسهل زوزنی از نظر برن شخصیت (آزارگر)



تاریخ بیهقی است نقش این افراد را در جریان شخصیت های بوبکر حصیری و بوسهل زوزنی و بر اساس نظریه بازی اریک برن به اختصار توضیح خواهیم داد.

### ۲-۱-۲-۱. بوسهل زوزنی

بوسهل زوزنی زمانی که «محمود غزنوی ولایت هرات را به پسرش امیرمسعود داد، به بوسهل هم کدخدایی ری را داد. زوزنی در خدمت مسعود ترقی کرد و از دیگر خدمتکاران محتشم تر بود اما با مردم بد رفتاری می کرد تا آنجا که او را به حسد ورزیدن و قرمطی بودن متهم کردند. بر اثر همین اتهام او را به غزنین بردند و چندی محبوس بود» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۸۸). از جمله بازی های او در تاریخ بیهقی، انتقام گرفتن از حسنگ وزیر، دسیسه علیه آلتوتاش خوارزمشاه و تشویق سلطان مسعود در بازپس گیری صله های امیرمحمد از درباریان است بنابر نظریه برن، در داستان رافضی بودن او، امیرمسعود «ناجی» و بوسهل به سبب اتهام به قرمطی بودن، نقش «قربانی» را بازی می کند و افرادی که به او اتهام زده بودند نقش آزاردهنده را بازی می کنند.

در روزگار اقتدار حسنگ، بوسهل به مدح و ستایش او زبان به شعر می گشاید و از سوی دیگر تلاش خود را برای نابودی او به کار می بندد. حسنگ در مجلس محاکمه خود، در جواب بوسهل که او را سگ قرمطی می خواند، می گوید: «سگ ندانم که بوده است، خاندان من و آنچه مرا بوده است از آلت و حشمت و نعمت، جهانیان دانند. جهان خوردم و کارها راندم و عاقبت کار آدمی مرگ است. این خواجه که مرا این می گوید، مرا شعر گفته است و بر در سرای من ایستاده است». (همان، ج ۱: ۲۳۲) بوسهل وارد بازی قدرت می شود. دو نوع اساسی از موقعیت های بازی قدرت وجود دارد: «بین نابرابرها و بین برابرها. در نوع اول، دو نفر توافق دارند که با هم برابر نیستند؛ این موقعیت را می توان رابطه ارباب- نوکری نامید. پذیرش عدم برابری می تواند کامل یا ناقص باشد. وقتی افراد عدم برابری شان را می پذیرند، ممکن است با هم همکاری کنند و وارد بازی نشوند اما بیشتر روابط «پایین دست، بالادست» کامل نیستند و با درجه بیش و کمی درگیری بازی قدرت می شوند». (استینر، ۱۳۹۵: ۲۵۹)

بازی بین بوسهل و حسنک از نوع بازی بین نابرابرها است. چنان‌که بوسهل، حسنک را قرمطی می‌خواند و به شکل نگاه ارباب به او می‌نگرد. بوسهل در این میان نقش زجردهنده و حسنک در نقش قربانی مطرح می‌شود. در این داستان بوسهل در وضعیت «من خوبم، تو خوب نیستی» بازی می‌کند که در آن محق بودن و بُردن در پایان بازی را انتظار دارد. (همان: ۲۶۲) این داستان از نظر درجه، بازی درجه سوم است که در آن قربانی حسنک یا فرد بازیگر علاجی ندارد و «عاقبت آن به بیمارستان، دادگاه یا سردخانه منتهی می‌شود». (برن، ۱۳۸۷: ۷۱) در داستان دیگر، مسعود را وادار می‌کند دستور دهد تا صله‌هایی که امیرمحمد در سلطنت زودگذرش به برخی داده بود با عنف بازستاند و اجرای این فرمان را خود داوطلبانه بر عهده می‌گیرد. در این داستان امیرمحمد قربانی، و هم‌زمان امیرمسعود و بوسهل نقش زجردهنده را بازی می‌کنند.

در داستان دیگر، در مورد آلتوتناش خوارزمشاه حيله می‌سازد و فرمان فروگرفتن و برانداختن او را به خط مسعود می‌گیرد «و سرانجام خراسان در سر این خیانت می‌شود و خود بوسهل را نیز بدان سبب محنتی بزرگ پیش می‌آید، زیرا امیرمسعود برای به دست آوردن دل خوارزمشاه و ایجاد خوش‌بینی و جلب اعتماد او و هم برای تنبیه بوسهل که عامل اصلی این بدگمانی و بداندیشی و نابکاری است، ناگزیر بوسهل را به محنتی سخت می‌افکند و هر چه خواجه احمدعبدالصمد جانشین خواجه احمدحسن میمندی، می‌کوشد که او را برکنار کند، نتیجه‌ای نمی‌گیرد». (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۷۱) از نظر وضعیت چهارگانه، ارتباطی بوسهل در مرحله «من خوب هستم، شما خوب نیستید» قرار دارد. این وضعیت در بهترین شکل خود را به صورت دخالت در کار دیگران نشان می‌دهد. (برن، ۱۳۹۵: ۸۷) در این موقعیت، فرد سلطه‌جو و مستبد است، او دیگران را قربانی می‌گیرد و همواره آن‌ها را سرزنش می‌کند. در این داستان، بوسهل در نقش آزاردهنده است و هم‌بازی مکمل او، مسعود غزنوی است. آلتوتناش نقش قربانی را ایفا می‌کند اما از آن‌جاکه این راز برملا می‌شود، امیر مسعود برای

دلجویی از آلتونتاش در نقش ناجی ظاهر می‌گردد و بوسهل به خاطر تباهی‌هایی که مرتکب شده به محنت دچار می‌گردد و قربانی می‌شود. «طبق نظریهٔ برن، کسی که بازی روانی را انجام می‌دهد از یکی از نقش‌ها شروع می‌کند و سپس به نقش دیگری تغییر موضوع می‌دهد». (جونز و استوارت، ۱۳۸۸: ۴۷۶) در داستان آلتونتاش خوارزمشاه، بوسهل به‌عنوان آزاردهنده وارد بازی می‌شود و سپس در امتداد بازی تغییر موضع داده تبدیل به قربانی می‌شود. «در بازی‌ها همیشه لحظه‌ای وجود دارد که در آن شگفت‌زدگی یا گیجی پیش می‌آید و بازیگر این حس را دارد که چیز غیره منتظره‌ای اتفاق افتاده است، یعنی افراد به نوعی تغییر نقش می‌دهند». (همان: ۴۶۸)

در همهٔ موارد بالا که اشاره شد، بوسهل در برابر قربانی‌های خود از بازی «حالا گیت آوردم» استفاده کرده است که از جمله بازی‌های زندگی به شمار می‌رود. در این بازی، آزارگر در رفتار دیگران دنبال نقص و عیب می‌گردد تا از این طریق نه‌تنها برنده شود، بلکه تا آن‌جا که می‌توان شخصیت طرف مقابل را زیر سؤال برده او را مانند کودک مورد استفاده قرار می‌دهد، مخصوصاً در مورد حسنک نهایت تعرض را به کاربرده تا خشم خود را که به جهت حسادت داشت، تخلیه کند. بوسهل در چهار شکل اصلی بازی می‌کند: وقت‌گذرانی «والد»، وقت‌گذرانی «بالغ» وقت‌گذرانی «کودک» و بازی که شریانه آن‌ها را اجرا می‌کند. بازی‌های او از لحاظ پویاشناسی روانی دارای ریشهٔ عدم اطمینان و هدفش کسب اعتماد به نفس است و از لحاظ تبادل، توأم با تجسس فضولانه و کنجکاوانه هولناک و یا پاییدن مردم است که برای ارضای هوس‌های «کودک» ولی با نقاب «والد» و شاید هم «بالغ» صورت می‌گیرد. (برن، ۱۳۸۷: ۱۳۴) در گفت‌وگویی بین بوسهل و حسنک وزیر، بوسهل بیش‌تر به فکر خرد کردن رقیب خود بود و بحث در سطح روانی «والد-بالغ» اجرا شد. هرچه قدر که بوسهل با خشم و توهین‌آمیز صحبت می‌کرد، حسنک با وقار و آرام جواب می‌داد: «سگ درست ندانم که کیست» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۲۲) و بوسهل انبوه خشم‌های خود را که به‌صورت تمبر جمع‌آوری کرده بود بر سر حریف خود خالی کرد و به بازخورد نهایی «حالا گیت

آوردم...» رسید. (برن، ۱۳۸۷: ۹۷) در همه بازی‌های بوسهل، که اکثر مواقع هم‌بازی مکمل او امیر مسعود است، یک روند شش‌گانه را طی می‌کند. بوسهل نیرنگ می‌کند، از مسعود پاسخ مساعد می‌شوند، نسبت به بازیگران دیگر واکنش نشان می‌دهد، در طی بازی تغییر موضع می‌دهد، این بازی‌ها همراه با رفتار متقاطع و پیامد ناخوشایند است. «از نظر برن این فرمول، فرمول بازی نامیده می‌شود». (جونز و استوارت، ۱۳۹۵: ۴۷۲)

### ۲-۱-۲-۲. بوبکری حصیری

بوبکری حصیری از ندیمان محبوب سلطان مسعود بود. خواجه احمد که کینه‌ای از او به دل داشت، پس از آن که دوباره به وزارت رسید، دنبال بهانه‌ای می‌گشت که او را نابود کند. این بهانه را اتفاقاً بوبکر با غرور و بی‌احتیاطی خود چند روز پس از آغاز وزارت خواجه، به دست او می‌دهد و به این ترتیب نخستین جنگ قدرت در دربار سلطان محمود آغاز می‌شود. (دهقانی، ۱۳۹۵: ۲۱۰) بعد از وزارت دوباره خواجه احمد حسن میمندی، بوبکری حصیری، با شراب‌خوارگی و عربده‌جویی مرتکب حماقتی می‌شود که بهانه لازم را به دست خواجه می‌دهد و از سلطان مسعود می‌خواهد که مجازات سختی برای آن‌ها در نظر بگیرد. اگرچه بوبکر و پسرش با مداخله و چاره‌جویی بونصرمشکان سرانجام از انتقام خواجه رها یافتند، عقاب و خطاب وزیر با بوبکر و تحقیر و تخفیفی که در ملاء عام بر او رواداشت، آن‌قدر بود که آبروی حصیری برود و حس انتقام‌جویی خواجه هم قدری تنزل یابد<sup>۱۶</sup>: «و خواجه این را سخت خواهان بود که بهانه می‌جست بر حصیری تا وی را بمالد، که دانست که وقت نیک است و امیر به هیچ حال جانب وی را که دی خلعت وزارت داده، امروز به حصیری بدهد و چون خاک یافت، مراغه دانست کرد». (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۱۱) طبق نظریه برن، در ماجرای عزل خواجه، ابوبکر حصیری نقش آزردهنده و خواجه نقش قربانی را بازی می‌کند.

۱۶. بیهقی می‌نویسد: «حصیری خود جتاری بود، به روزگار امیر محمود از بهر این پادشاه را اندر مجلس شراب عربده کرده بود و دو بار لت‌خور ده» (بیهقی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۲۰۹). برای ماجرای مذکور نگ به: (همان: ۲۰۹-۲۱۰).

بویکر حصیری در واقع هم‌بازی مکمل سلطان است که هر دو نقش آزاردهنده را ایفا می‌کنند و در موضع «من خوب هستم شما خوب نیستید» قرار می‌گرفتند. بعد از وزارت دوباره خواجه احمد میمندی او از نقش قربانی به آزاردهنده تغییر موضع می‌دهد و بویکر و پسرش را که مرتکب حماقت شده بودند مورد عقاب و تحقیر قرار می‌دهد.

### خلاصه بازی های روانی پدربان و پسران

بازی روانی	پدربان	بازی روانی	پسران
امیر محمود (آزارگر) امیر مسعود (قربانی)، بازی درجه ۱	امیر محمود: عزل امیر مسعود از ولیعهدی، گماشتن مشرفان پدري	امیر مسعود: آزاردگی امیر محمد (قربانی) بازی درجه ۱ و بازی درجه ۳	امیر مسعود: برکناری امیر محمد از ولیعهدی، مصادره اموال و صلّه های او ، زندانی کردن او در قلعه ، کوهتیز و کور کردن او
بازی درجه ۱، امیر محمود آزارگر میمندی قربانی، عطش به ساخت	امیر محمود: نسبت به میمندی (به بهانه‌ی گرفتن خراج زیاد و مالیات) عزل و زندانی شد، ترس امیر محمود از قدرت میمندی	خواجه احمد (آزارگر) بقیه قربانی، بازی درجه ۱ بازی درجه ۳ از بازی های زندگی (حالا گيرت آوردم)	خواجه احمد میمندی: بعد از وزارت به تسویه حساب شخصی و غرض ورزی با ابوالقاسم کثیر، بویکر حصیری بوسهل زوزنی پرداخت. در موضع ابوالقاسم کثیر، عقابین زدن، جلاد آورد
حسنک ناجی، امیر محمد (قربانی) بازی درجه ۱	حمایت حسنک از امیر محمد در ولیعهدی	بوسهل (آزارگر) قربانی (آلتوتاش)، بازی درجه ۱	بوسهل زوزنی نسبت به آلتوتاش در نزد امیر مسعود بدگویی کرد
حسنک (آزارگر) امیر مسعود (قربانی) بازی	طبق اذعان حسنک مسعود به اتلاف ثروت	حسنک (قربانی)، امیر مسعود (آزارگر)، بازی	حسنک در بست زندانی می شود اموالش مصادره می-

درجه ۱ مسعود نسبت به ائتلاف کشور در قبال مردم (آزارگر)	هرات و بلخ متهم شد و در بست محبوس شد	درجه ۱	شود، توسط علی رایض استخفاف می شود.
علی قریب (ناجی)، بازی درجه ۱	علی قریب در به سلطنت رساندن امیر محمد تلاش می کرد	بوسهل و امیر مسعود (آزارگر)، حسنک قربانی، بازی درجه ۳	به دار آوریختن حسنک وزیر، چند سال بر بالای دار می ماند
علی قریب آزارگر امیر محمد قربانی علی قریب نسبت به امیر مسعود (ناجی) بازی درجه ۱	علی قریب (آزارگر) در عزل امیر محمد از سلطنت و ناجی در نشان دادن امیر مسعود به جای او	ابتدا (ناجی) سپس (آزارگر) است بازی درجه ۳	امیر مسعود نسبت به علی قریب و برادر او منگیتراک و نیز اریارق و غازی
		بازی درجه ۱، آزارگر (بوسهل و مسعود) قربانی آلتونتاش	امیر مسعود با تضریب های بوسهل زوزنی نسبت به آلتونتاش بدین می شود
		در نقش (آزارگر) امیر یوسف قربانی بازی درجه ۳ و ۲ و ۱	امیر مسعود نسبت به عموی خود امیر یوسف بدین شد و او را به ماموریت فرستاد سپس تبعید و بازداشت کرد.

### ۳. نتیجه گیری

بازی‌های روانی برای رسیدن به هدف مطلوب از سوی بازیگران‌شان که همان شخصیت‌ها هستند برنامه‌ریزی می‌شوند. نقش مهم‌تری که بازی‌ها در شناسایی شخصیت‌ها می‌تواند داشته باشد، افشای انگیزه‌های آن‌ها در آنچه به اجرا درمی‌آورند ملحوظ است. علاوه بر این، برنامه‌ریزی بازی‌ها می‌تواند به طرح داستان و روابط علی و معلولی وقایع آن معنی بخشند. در تاریخ

بیهقی و در صف آرایی میان پدريان کسانى چون على قریب، حسنک وزیر و امیر یوسف اطراف امیر محمد گرد می آیند و در گروه مقابل (پسریان)، افرادی چون بوسهل زوزنی، احمد حسن میمندی و بوبکری حصیری در اطراف مسعود (شخصیت اصلی) جمع می شوند. منازعه، کینه توزی و توطئه دو گروه (پدريان و پسریان) علیه یکدیگر بازی های روانی را به وجود می آورد. در تمام این داستان ها، امیر مسعود نقطه کانونی تمامی شخصیت های دیگر است، به نحوی که می توان گفت بخش اعظمی از ارتباطات را او شکل می دهد. به همین دلیل کشمکش ها در دوره مسعود بیش تر می شود و پسریان و پدريان را در مقابل هم قرار می دهد که سرانجام بازی ها به پیروزی پسریان و قلع و قمع پدريان می انجامد. با توجه به نظریه اریک برن در تحلیل بازی ها، در مورد شخصیت های بیهقی این نتایج به دست آمده است. مسعود غزنوی، حسنک وزیر و خواجه احمد میمندی علاوه بر بازی های زندگی، در سه نقش قربانی آزارگر و ناجی بازی می کنند. علی قریب و امیر یوسف با امیر مسعود در بازی های متقابل پنهانی نقش ایفا می کنند. بوسهل زوزنی با امیر مسعود فرمول بازی را که عبارت اند از نیرنگ + پاسخ مساعد = واکنش ← تغییر نقش ← رفتار متقاطع ← پیامد ناخوشایند، اجرا می کنند. آلتون تاش و ابوبکر حصیری و امیر محمود هر کدام علاوه بر بازی در سه نقش مثلث کارپمن، در وضعیت های زندگی نیز نقش ایفا کرده اند.

### فهرست منابع مأخذ

- ۱- استینر، کلود. (۱۳۹۵). **پیش نویس های زندگی در تحلیل رفتار متقابل**. ترجمه علی بابایی زاد و آزاده سجادی نسب، تهران: آویسا.
- ۲- باسورث، ادموند کلیفور. (۱۳۸۸). **تاریخ غزنویان**. ترجمه حسن انوشه. تهران: امیرکبیر.
- ۳- برن، اریک. (۱۳۸۷). **بازی ها**. ترجمه اسماعیل فصیح. تهران: ذهن آویز.
- ۴- \_\_\_\_\_. (۱۳۸۹). **تحلیل روابط متقابل**. ترجمه اسماعیل فصیح، تهران: نو.
- ۵- بیهقی، ابوالفضل. (۱۳۸۸). **تاریخ بیهقی**. به کوشش خلیل خطیب رهبر. چاپ سیزدهم. تهران: مهتاب و آیفام.

- ۶- جونز، ون؛ استوارت یان. (۱۳۹۵). **تأملی در روان‌شناسی تجربی تحلیل رفتار متقابل**. ترجمه بهمن دادگستر. چاپ بیست و شش. تهران: دایره.
- ۷- حجاجی، عزیز؛ رزی‌فام، حسین. (۱۳۹۴). **نقد روان‌شناختی داستان موسی و شبان مثنوی از دیدگاه نظریه اریک برن**. پژوهش‌های نقد ادبی و سبک‌شناسی، دوره ۶، شماره ۲۱، صص ۱۱-۳۲.
- ۸- دهقانی، محمد. (۱۳۹۵). **حدیث خداوندی و بندگی**. تهران: نی.
- ۹- رضایی، جمال. (۱۳۴۹). **سیمای مسعود غزنوی در تاریخ بیهقی در یادنامه ابوالفضل بیهقی**. مشهد: دانشگاه فردوسی.
- ۱۰- رضی، احمد؛ حاجتی، سمیه. (۱۳۹۱) **تحلیل رفتار متقابل شخصیت‌ها در داستان شیر و گاو از کلیله و دمنه**. متن‌شناسی ادب فارسی، دوره ۴، شماره ۱، صص ۳۹-۵۶.
- ۱۱- صفری‌نیا، حسین. (۱۳۹۰). **آشنایی با بیهقی و تاریخ او از نگاه دیگران**. تهران: هامون.
- ۱۲- عطاذخت، اکبر و همکاران. (۱۳۹۴). **اثربخشی آموزش گروهی تحلیل رفتار متقابل در افزایش انعطاف‌پذیری شناختی و ارتقای عملکرد خانواده در زنان دارای اختلافات زناشویی**. شخصیت و تفاوت‌های فردی، دوره ۴، شماره ۸، صص ۴۴-۲۵.
- ۱۳- فیروزبخت، مهرداد. (۱۳۸۴). **اریک برن بنیان‌گذار تحلیل رفتار متقابل**. تهران: دانژه.
- ۱۴- قوام، احمد. (۱۳۸۶). **بررسی عقده حقارت در شخصیت بوسهل زوزنی بر اساس روایت بیهقی**. ادب پژوهی، شماره ۱، صص ۶۸-۴۹.