



بررسی نقش فانتزی‌های آگاهی‌گر در هویت‌یابی و تفکر انتقادی کودکان (با تاکید بر اندیشه‌های برونو بتلهایم)

پدیدآورنده (ها) : میرقیوم‌نیا، سیده فهیمه؛ ظهیری‌ناو، بیژن؛ شادمنامن، محمدرضا
ادبیات و زبانها :: نشریه ادبیات فارسی :: پاییز 1399 - شماره 49
از 23 تا 44
آدرس ثابت : <https://www.noormags.ir/view/fa/articlepage/1718102>

دانلود شده توسط : بیژن ظهیری
تاریخ دانلود : 04/11/1399

مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی (نور) جهت ارائه مجلات عرضه شده در پایگاه، مجوز لازم را از صاحبان مجلات، دریافت نموده است، بر این اساس همه حقوق مادی برآمده از ورود اطلاعات مقالات، مجلات و تألیفات موجود در پایگاه، متعلق به "مرکز نور" می باشد. بنابر این، هرگونه نشر و عرضه مقالات در قالب نوشتار و تصویر به صورت کاغذی و مانند آن، یا به صورت دیجیتالی که حاصل و بر گرفته از این پایگاه باشد، نیازمند کسب مجوز لازم، از صاحبان مجلات و مرکز تحقیقات کامپیوتری علوم اسلامی (نور) می باشد و تخلف از آن موجب پیگرد قانونی است. به منظور کسب اطلاعات بیشتر به صفحه [فوانین و مقررات](#) استفاده از پایگاه مجلات تخصصی نور مراجعه فرمائید.



پایگاه مجلات تخصصی نور

www.noormags.ir

بررسی نقش فانتزی‌های آگاهی‌گر در هویت‌یابی و تفکر انتقادی کودکان (با تأکید بر اندیشه‌های برونو بتلهایم)

سیده فهیمه میرقیوم‌نیا^۱، بیژن ظهیری‌ناو^{۲*} و محمدرضا شادمنا من^۳

چکیده

فانتزی آگاهی‌گر یا هشدار دهنده از گونه فانتزی‌هایی است که اساسی‌ترین مشکلات جامعه بشری را در قالبی تخیلی ارائه می‌کند. این گونه از فانتزی درباره یکی از مهم‌ترین جنبه‌های وجودی کودک، یعنی هویت، شناخت خود و دیگری در لابه‌لای روایت داستانی اطلاع‌رسانی می‌کند. ما در این مقاله که به شیوه توصیفی - تحلیلی فراهم آمده است، شیوه‌های هویت‌یابی، تفکر انتقادی و شناخت را در داستان‌های فانتزی کودکان بررسی کرده‌ایم. ما اساس کار خود را کتاب «کودکان به قضه نیاز دارند» از برونو بتلهایم قرار داده‌ایم تا به درکی بهتر از ذهنیت و ساختار ذهنی داستان کودک و نوجوان نائل آییم. بررسی ما نشان داد اغلب داستان‌های فانتزی بررسی شده، به حفظ محیط زیست، نوع‌دوستی و هویت‌یابی و بازی به مثابه تفکر تأکید دارند. نویسندگان این آثار به گونه‌ای غیرمستقیم مشکلات و مصائب شخصیت‌های داستانی را برای مخاطبانش برمی‌شمارند و بدون آنکه روایتی آموزگارمآبانه داشته باشند توصیه‌های خود را در قالب داستانی فانتزی به مخاطبان می‌رسانند. از سویی دیگر مهم‌ترین نوع تفکر در داستان‌های فانتزی تفکر تصویری است. مهم‌ترین بازدهی این نوع تفکر، خلاقیت است که پدیده‌ای مهم و مغتنم در رشد و تحول خلاق کودک است و باید جایگاه ویژه‌ای برای آن در زندگی کودک قائل شد.

کلید واژه‌ها: برونو بتلهایم، تفکر انتقادی کودکان، فانتزی، هویت‌یابی.

^۱ - دانشجوی دکتری گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد خلخال، دانشگاه آزاد اسلامی، خلخال، ایران.

^۲ - دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران. (نویسنده مسؤول)

zahirinav@yahoo.com

^۳ - استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد خلخال، دانشگاه آزاد اسلامی، خلخال، ایران.

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۰۴/۰۹

تاریخ وصول: ۱۳۹۸/۱۲/۰۸

مقدمه

اگر چه در کتب مختلف بررسی ادبیات کودک، تعاریف متفاوتی از فانتزی ارائه شده است، اما می‌توان گفت که محمدی و روزبهانی به وجوه مشترکی از این تعاریف اشاره کرده‌اند: «در واقع فانتزی گونه‌ای از ادبیات است که تعاریف متعددی را در بر می‌گیرد. اما این تعاریف دارای وجوه مشترکی هم هستند و آن پدید آوردن فضایی کاملاً خیالی با بهره‌گیری از ابزارهای کاملاً واقعی و رئال است. در فانتزی با منطقی خاص، ناشدنی‌ها شدنی می‌شود و به کمک تخیل نویسنده به شکلی باورپذیر در ذهن مجسم می‌شود. رمز موفقیت فانتزی در خیال‌انگیزی و زمان شکن بودن است. نویسنده فانتزی با جلو و عقب بردن زمان وقوع حوادث، ذهن مخاطب را از ایستایی در زمان حال خارج می‌سازد و با بهره‌گیری از تخیل وارد دنیایی فراتر از واقعیت می‌کند.» (محمدی - روزبهانی، ۱۳۹۱: ۸۸)

قزل ایاغ معتقد است که «در داستان فانتزی هر ناممکنی، ممکن می‌شود. بسیاری از این اتفاقات توضیح ناپذیرند، ولی با همه این‌ها، کودکان آن را باور دارند و ذهن خود را به این آثار می‌سپارند. او در تأکید بر این مسأله، یکی از بالاترین لذت‌ها و شادی‌های خواندن برای کودکان را لذت شگفت زدگی و یگه خوردن می‌داند و بر آن است که فانتزی‌ها دقیقاً این وظیفه را برای کودکان بر عهده می‌گیرند.» (قزل ایاغ، ۱۳۸۶: ۹۴)

در خواندن داستان‌های فانتزی باید اصل تعلیق آگاهانه ناباوری را مدنظر قرار دهیم. «تعلیق آگاهانه ناباوری یعنی خلق آنچه واقعیت ندارد و باورکردنش مشکل است. این نظر برای اولین بار توسط کولریج مطرح شد. آفریننده یک شعر خود می‌داند که وظیفه‌اش بیان حقیقت نیست بلکه می‌خواهد بر پایه تصورات خود، دنیایی زیبا، لذت‌بخش و قائم به ذات بیافریند. پس آگاهانه و با تصور خود دنیایی خلق می‌کند پر از عجایب باورنکردنی و پر از مبالغه و تخفیف. از سوی دیگر خواننده این شعر نیز باید به این نکته واقف باشد که شعر در پی بیان حقیقت نیست. خواننده هم آگاه به این که در پی لذت است نه حقیقت، باورنکردنی‌های شعر را برای بهره‌مندی از لذت آنی باور می‌کند.» (مقدادی، ۱۳۷۸: ۱۶۲)

حسّ ناباوری خواننده، آگاهانه در فضای داستان‌های فانتزی معلق می‌ماند تا برای لذّت بردن از متن، وقوع چنین حادثه‌ای را باور کند. نویسندگان این داستان‌ها، آگاهانه چنین امر غیرممکنی را با قوّت تصوّر خود برای خواننده ممکن ساخته است. «از نخستین کسانی که کوشید فانتزی را به شکل روش‌مند شناسایی و طبقه‌بندی کند، تزوتان تودوروف بود که در کتاب فانتاستیک خود به بیان ماهیّت و گونه‌های آن پرداخت. طبقه‌بندی او از سوی دیگران نقد شد و افرادی چون فیشر، جوی چانت، دایانا واگنر در طبقه‌بندی این ژانر بر درونمایه و موضوع آثار تأکید کردند. بر این اساس داستان‌های فانتاستیک به انواع واقع‌نما، واقع‌گرا، تمثیلی، علمی - تخیلی، گوتیک فانتزی، فانتزی طنز و ... تقسیم شد.» (رضی و حاجتی، ۱۳۹۰: ۹۵)

بیان مسأله و سؤالات پژوهش

اگر چه پژوهش‌های فراوانی در زمینه نقش فانتزی‌ها در ادبیات کودک و نوجوان انجام پذیرفته است، اما بررسی نقش فانتزی‌های آگاهی‌گر و تطبیق آن با اندیشه‌های برونو بتلهایم، درکی بهتر از ذهنیّت و ساختار ذهنی کودک ارائه خواهد داد. فانتزی آگاهی‌گر، اساسی‌ترین مشکلات جامعه بشری را، در قالبی تخیلی عرضه می‌نماید. زیرا این گونه از فانتزی یکی از مهم‌ترین جنبه‌های وجودی کودک، یعنی هویت، شناخت خود و دیگری را در لابه لای روایت داستانی اطلاع‌رسانی می‌کند. در این راستا پژوهش حاضر در تلاش است تا به بررسی رابطه فانتزی‌های آگاهی‌گر بر مهم‌ترین جنبه وجودی کودک یعنی هویت یابی بپردازد تا در نهایت بتوان از نتایج حاصل از این پژوهش به ارائه نتایج موثری برای بازدهی خلاقیت و رشد تحوّل خلاق کودک، احساس مهارت و قدرت در کودک دست یافت. از این رو، با خوانش میان رشته‌ای بین ادبیات و روانشناسی می‌توان به زوایای تازه‌ای از فانتزی آگاهی‌گر رسید. مسأله پژوهش پیش رو این است که آیا می‌توان با توجّه به نظریه برونو بتلهایم به واکاوی فانتزی آگاهی‌گر پرداخت؟ و به این پرسش‌ها پاسخ داد.

۱- فانتزی آگاهی‌گر چیست؟

۲- نظریه برونو بتلهایم تا چه میزان بر فانتزی آگاهی‌گر تأثیرگذار بوده است؟

پیشینه پژوهش

مقاله‌های متعددی در زمینه ادبیات فانتزی کودکان از دیدگاه‌های گوناگون نگاشته شده است. برای نمونه می‌توان به «نگاهی به ابعاد روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی بر پایه نظریه ماریا نیکولایوا» از (حسامپور، سعید و آرامش فرد، شیدا، ۱۳۹۱) و مقاله «فانتزی و شیوه‌های فانتزی‌سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان» از (پورخالقی، مهدخت، ۱۳۸۹) «فانتزی در هفت روز هفته دارم» از (علی محمدی و علیرضا روزبهانی، ۱۳۹۱: صص ۱۷۰-۱۴۵) و «تحلیل نشانه‌های ارتباط غیرکلامی در داستان دو دوست» از (رضی احمد و حاجتی سمیه، ۱۳۹۰) اشاره کرد. مقاله‌نگاهی به ابعاد روایت‌مندی... از آن جهت که باعث آشنایی بیشتر پژوهشگران حوزه ادبیات کودک با اندیشه‌های نیکولایوا به عنوان آغازگر روایت‌شناسی ویژه داستان کودک است از ارزش و اهمیت بالایی برخوردار است. مقاله ارزشمند دیگر، «مشابهت‌ها و تفاوت‌های داستان‌های کودک و بزرگسال» از (مریم خلیلی جهان‌تیغ و صغری رحیمی، ۱۳۹۰: صص ۱۳۸-۱۰۹) است. مقالاتی نیز بر پایه اندیشه‌های بتلهایم نوشته شده‌اند که از میان آنها می‌توان به «بازشناخت انتقادی تمایزهای کارکردی قصه پریان و اسطوره در رویکرد روانکاوی برونو بتلهایم» از (علوی مقدم و صادقی‌منش، ۱۳۸۹) اشاره کرد. در زمینه تفکر انتقادی در کودکان نیز مقاله‌ای با عنوان «بررسی مهارت‌های تفکر انتقادی در داستان‌های کودکان و نوجوان» از (کوکبی، حری و مکتبی‌فرد، ۱۳۸۹) اشاره کرد.

اما تاکنون پژوهشی در باره شیوه‌های هویت‌یابی و شناخت خویشتن در داستان‌های فانتزی کودکان انجام نشده است. بنابر این در این مقاله به این جنبه وجودی شخصیت کودک در داستان‌های فانتزی برگزیده پرداخته‌ایم.

روش تفصیلی تحقیق

روش تحقیق در این پژوهش تحلیلی-توصیفی است. جامعه آماری این پژوهش، کتاب «کودکان به قصه نیاز دارند» از برونو بتلهایم است. که با توجه به نظریه همین روانشناس مورد واکاوی قرار گرفته است. شیوه گردآوری مطالب به صورت کتابخانه‌ای است.

بحث و بررسی

۱- فانتزی آگاهی‌گر

داستان‌های فانتزی انواع گوناگونی دارد. مانند: فانتزی پریان، طنز، روان‌شناختی، گوتیک، سفر در زمان و... یکی از این انواع، فانتزی آگاهی‌گر است. «فانتزی آگاهی‌گر یا هشدار دهنده از گونه فانتزی‌هایی است که اساسی‌ترین مشکلات جامعه بشری را در قالبی فانتاستیک ارائه می‌کند. این مشکلات امروزه بیشتر بر سه محور صلح، عوارض بمباران هسته‌ای و حفظ محیط زیست استوار است.» (محمدی، ۱۳۷۸: ۱۸۰) البته محمدی از مهم‌ترین کارکرد فانتزی یعنی کمک برای حل بحران هویت‌یابی غافل بوده است. چنانکه می‌بینیم اغلب داستان‌های فانتزی به حفظ محیط زیست، نوع‌دوستی و هویت‌یابی تأکید دارد. نویسنده به گونه‌ای غیرمستقیم رفتاری‌ها و مشکلات شهرنشینی را برای مخاطبانش برمی‌شمارد و بدون آنکه آموزگار مآبانه باشد توصیه‌های خود را در قالب داستانی فانتزی به مخاطبان می‌رساند. می‌دانیم که داستان فانتزی مهم‌ترین و مورد پذیرش‌ترین قالب در ادبیات کودکان است، پس چه بهتر با زبانی با کودکان و نوجوانان سخن بگوییم که دوستش دارند.

برونو بتلهایم روانکاو اتریشی نیز به اهمیت قصه‌ها در فرایند رشد درونی کودک توجه بسیار دارد. قصه، کودک را سرگرم می‌کند، او را از درونش آگاه می‌سازد و باعث رشد شخصیت او می‌شود و در سطوح متنوع چنان مفاهیم را به کودک انتقال می‌دهد و زندگی او را توانا می‌سازد که کتاب دیگری هرگز نمی‌تواند این تنوع را در بر داشته باشد. قصه در قالب خیال، فرایند رشد انسانی و جزئیات آن را به وضوح نشان می‌دهد. این فرایند با مقاومت در برابر پدر و مادر و ترس از بزرگ شدن آغاز می‌شود و هنگامی به پایان می‌رسد که جوان خود را بازمی‌یابد و به استقلال روانی و بلوغ اخلاقی می‌رسد و از طرف جنس مخالف، هراس و تهدیدی احساس نمی‌کند، بلکه آماده است که رابطه مثبتی با او برقرار سازد. برای مثال و چنان که بتلهایم می‌پندارد: «قصه همنسل و گرتل» تأکیدی است بر تلاش کودکی که به شدت خود را به پدر و مادر وابسته می‌کند، در حالی که زمان آن فرا رسیده است که به صورت مستقل با دنیای پیرامون روبه‌رو گردد. این قصه با

پیامدهای روانشناسی خود همچنین تأکیدی است بر لزوم غلبه بر مرحله رشد دهانی که در آن شور و اشتیاق کودکان کنار خانه شکلاتی، نمایانگر آن است.» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۳۱)

از نظر بتلهایم، رؤیاها و قصه‌های پریان با ناخودآگاه آدمی سر و کار دارند و هر دو محتوای ناخودآگاه را نمایان می‌سازند. اصطلاح ناخودآگاه را نخستین بار، فروید به کار برد. فرض بنیادی در نظریه او، این است که بخش عمده رفتار، ریشه در فرایندهای ناهشیار دارد. مقصود فروید از فرآیندهای ناهشیار، ترس‌ها، باورها و خواسته‌هایی است که شخص از وجود آنها آگاه نیست، اما در هر حال، بر رفتار او اثر می‌گذارد. وی برای توضیح دستگاه روانی به سه قسمت «نهاد»، «خود» و «فراخود» اشاره می‌کند. هر یک از این ساخت‌ها، چنان‌که پیش از این نیز به تفصیل اشاره شد، بخشی از نظام عملکرد روان را توضیح می‌دهند. نهاد هنگام تولد وجود دارد و اولین ساخت و منبع انرژی روانی است و کاملاً ناخودآگاه عمل می‌کند و برای تمام انگیزه‌های غریزی در پی خشنودی غیرمشروط است (اصل لذت). اگر این خوشنودی به صورت مستقیم حاصل نشود، «فرآیندهای اولیه» فکر را به کار می‌گیرند تا آنچه را می‌خواهد از طریق خیالبافی - از طریق رؤیا و افسانه به دست آورد. «خود» اساساً آگاهانه عمل می‌کند و کار اصلی آن وساطت میان انگیزه‌های غریزی و جهان خارج است؛ به عبارت دیگر، «خود» با توقعات «نهاد» و با امر «فراخود» و با الزام‌های واقعیت عالم خارج در ارتباط تبعی است. «خود» رسیده و بالغ قوه شناخت و تصمیم‌گیری خود را به کار می‌گیرد تا واقعیت را بیازماید و «فراخود» زمانی پا به میدان می‌گذارد که خود نارس از اداره همه تعارض‌ها عاجز شود. در حقیقت، نقش فراخود همانند قاضی یا منتقد در برابر خود است و می‌توان آن را قطب قضایی و آرمانی شخصیت نامید. قصه‌های پریان از هر سه قسمت دستگاه روانی انسان سخن می‌گویند و راه هماهنگ کردن آنها را می‌آموزند. به اعتقاد بتلهایم، اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان با زبان اشاره‌ها و نمادها با ما سخن می‌گویند و به ذهن ناخودآگاه ما، یعنی هر سه جنبه ذهن، «نهاد»، «خود» و «فراخود»، خطور می‌کنند. این امر کارایی ذهن را به مراتب افزایش می‌دهد و پدیده‌های روانی درونی در محتوای افسانه‌ها به شکل نمادها تجسم می‌یابند.

۲- بررسی آثار داستانی

۲-۱- هویت‌یابی

پرسش دربارهٔ چیستی و کیستی خود، همواره یکی از دغدغه‌های فکری انسان در حیات فردی و اجتماعی بوده است. بشر با طرح پرسش «چیستی و کیستی» در پی بازنمودن و بازشناختن ویژگی‌ها، امتیازات، کاستی‌ها، توانمندی‌ها، و وجوه تمایز خود از دیگران برآمده است. و از دید نشانه‌شناسی اجتماعی، نشانه‌های هویت، نشان دهندهٔ تعلق یک فرد به یک گروه اجتماعی، اقتصادی و سیاسی یا جزء آن است و کار آنها طبقه‌بندی نظام‌های مختلف اجتماعی در هر جامعه است که خود به شاخه‌های مختلفی تقسیم می‌شود. از جمله آرم‌ها، پرچم‌ها، توت‌م‌ها، لباس‌ها و یونیفورم‌ها، نشان‌ها، مدال‌ها، خال کوبی و آرایش‌ها و غیره ...

«اگر دقت کنیم می‌بینیم که گونه‌های هویتی نشانه‌های بیرونی دارند که می‌توان بر اساس آن برای هر فردی نوعی هویت قائل شد. برای مثال، مجموعهٔ بروز یا تجلی ویژگی‌های فردی سبب می‌شوند تا بتوانیم هر بار او را بازشناسایی کنیم. حتی اگر این شخص در جمعی صد نفره حضور داشته باشد، بر اساس همان خصیصه‌هایی که بروز نشانه‌ای دارند او را از دیگران باز می‌شناسیم. پس می‌بینیم گونه‌ها، نشانه‌ای که فرد با آن تجلی می‌یابد ما را به بازشناسی او هدایت می‌کند. در هر حال هویت نشانه‌هایی از خود دارد.» (شعیری، ۱۳۸۵: ۷۵)

هر شخصیتی در جهان واقعی پایگاهی مادی دارد که بررسی آن به عهدهٔ علم جامعه‌شناسی است. تقسیم کار اجتماعی برای هر انسان خاستگاه طبقاتی ایجاد می‌کند. برای شناخت هر شخصیت لازم است خاستگاه طبقاتی، دیدگاه‌ها و آرمان‌های همین طبقه در نظر گرفته شود. شخصیت بدون خاستگاه طبقاتی و پایگاه اجتماعی، موجودی سرگردان و بی‌هویت بیش نیست. شناخت شخصیت در ارتباط با جامعه و ساختار آن از ضروریات به کارگیری درست و سنجیدهٔ شخصیت در ادبیات داستانی کودکان است. وابستگی مادی انسان به حرفه و طبقهٔ خود می‌تواند مبین نگرش او باشد. شناخت شخصیت داستانی کودک دشوار است، چون کودکان هنوز پایگاه اجتماعی ندارند و زندگی‌شان تابعی از خانواده‌ها است؛ بنابر این شناخت پایگاه اجتماعی بزرگترها و خاستگاه طبقاتی آنها ضرورت دارد.

داستان «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند»، روایت‌گر نوجوانی به نام شهاب است که همراه دوستان خود، از ترس چنگیز قاچاقچی به روستایی متروکه پناهنده می‌شوند. در این روستا فقط پیرمردی به نام مش‌لهر و همسرش زندگی می‌کنند. از سویی گرگ‌ها در صدد بیرون راندن این پیرمرد و پیرزن هستند. شهاب قهرمان رمان، مثل اسمش قطعه سنگی سرگردان میان آسمان و زمین است، پسرک گرگ می‌شود و با گرگ‌ها زندگی می‌کند. دوستانش او را نمی‌شناسند، اما او آن‌ها را می‌شناسد. حالا شهاب، گرگی است که به ناچار با آدم‌هایی که دوستانش دارد، درگیر می‌شود. محمدرضا یوسفی با بهره‌گیری درست از عوامل و عناصر داستانی و درآمیختن وقایع با عناصری تخیلی بر زیبایی‌های داستان خود افزوده است، از سوی دیگر حرکت پیوسته بین گذشته و آینده که بر اساس تداعی‌های ذهن شهاب صورت گرفته، این داستان را برای مخاطبانش دلنشین ساخته است.

داستان «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند» به مانند بسیاری از داستان‌های کودکان و نوجوانان از میانه آغاز می‌شود و سپس به عقب برمی‌گردد ابتدای داستان این‌گونه است: «اسم مرا گذاشتند گرگی. حالا چرا گرگی، نمیدانم! آدم‌ها، گرگ‌ها قاعده و قانون خودشان را دارند، حتماً به چشم‌های یکی نگاه می‌کنند، چیزی در چشم او می‌بینند و اسمی برایش می‌گذارند. من هم که گیج و منگ و وحشت زده بودم از اسم گرگی بدم نیامد. به هر حال هر کسی توی دنیا یک اسمی دارد و در آن یخ و برف و سوز زمستان که من مثل جسدی روی برف‌ها افتاده بودم، اصلاً برایم مهم نبود که چه اسمی دارم. چشمم به آسمان بود، آسمانی سیاه و سنگی. خورشید نبود و ابرها شکم در آورده بودند و می‌خواستند هزار تا شغال بزایند. گرگ‌ها دورم بودند. آن گرگی که پایم را گرفت و کشید سفید رنگ بود و آن یکی که دستم را به دندان‌هایش گرفت سیاه. خوراک خوبی برای آنها بودم. البته برای همه زمستانشان کافی نبودم، ولی چند روزی احتیاج به شکار نداشتند.» (یوسفی، ۱۳۸۹: ۸)

مهم‌ترین وجه بارز در شروع داستان «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند» مرگ یا حداقل فقدان والدین است. برونو بتلهایم می‌گوید: «داستان‌های جدیدی که برای کودکان نوشته می‌شوند، معمولاً مسائل وجودی مانند مرگ را نادیده می‌گیرند؛ مسائلی که برای همه ما مهم و تعیین‌کننده‌اند. به خصوص کودک به انگیزه‌های پنهانی به شکل نشانه احتیاج دارد تا با این مسائل کنار بیاید، و بتواند در فرآیند رشد خویش به سوی بلوغ گام بردارد. داستان‌های شسته و رفته امروزی از مرگ و پیری به عنوان

مرزهای هستی ما و نیز از آروزی ما به زندگی جاویدان صحبت نمی‌کنند. قصه، برعکس، کودک را با کمبودهای اساسی انسانی رو به رو می‌سازد. از این رو بسیاری از قصه‌ها با مرگ مادر یا پدر شروع می‌شوند؛ در این قصه‌ها - مانند زندگی واقعی - مرگ پدر یا مادر (یا هراس از آن مسائل آزار دهنده‌ای را به وجود می‌آورد. در قصه‌های دیگر پدر سالخورده‌ای تعریف می‌کند که تصمیم گرفته است، کارها را به نسل جوان واگذار کند. اما پیش از آن باید جانشین او توانایی و شایستگی خود را برای این کار ثابت کند.» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۲۲)

یکی دیگر از نمونه‌های داستان آگاهی‌بخش دوگانه «من من کله گنده» و «من زن بابا و دماغ بابام» است. این دو اثر ساختاری پسامدرنیستی دارد. این دو داستان ضرورت همراهی و درک کودکان یتیم را به مخاطب در بستر روایتی جذاب تذکر می‌دهد، محمدرضا شمس در این دوگانه، کودکی را به تصویر کشیده که از دست نامادری در عذاب است و سرانجام در پارکی به حال خود رها می‌شود: «زن بابا می‌گوید اگه بختم سیاه نبود که نمی‌اومدم زن تو گداگشنه بشم، زن یه آدم پولدار می‌شدم و واسه خودم خانمی می‌کردم بعد خاله سوسکه می‌شود و با حرص می‌خواند می‌روم بر همدون، شو کنم بر رمضون، نون گندم بخورم، هی بریزم هی بپاشم، منت بابا نکشم. وقتش است. دمپایی را برمی‌دارم و می‌برم بالا می‌خواهم محکم بکوبم تو سر زن بابا و دق دلم را خالی کنم. زن بابا دوباره می‌زند زیر گریه، دستم تو هوا خشک می‌شود بابا زانوی غم بغل کرده، دلم براشان می‌سوزد. دمپایی را پرت می‌کنم کنار. جلدی دارکوب می‌شوم و می‌نشینم رو دماغ بابا، بابا خنده می‌زند. من تق تق می‌کوبم رو دماغش، دماغه بزرگ است خیلی طول می‌کشد تا دوباره بشود عین اولش.» (شمس، ۱۳۸۶: ۱۱)

مهم‌ترین نشانه هویتی هر فرد، نام اوست. اما در داستان «من من کله گنده» راوی کسی است که نام ندارد، او هویت مشخصی ندارد. در داستان «من، زن بابا و دماغ بابام» نیز هیچ سخنی از نام شخصیت اول داستان (راوی) به میان نمی‌آید. این بی‌نامی می‌تواند نشانه‌ای از بی‌هویتی یا حداقل سرگشتگی هویتی راوی باشد. این کودک رها شده در پارک با دیدن هرچیزی مثلاً یک گل، پروانه یا یک دختر بچه در تخیلات خود برای رهایی از درد و رنج بی‌هویتی خویش با آن‌ها گفتگو می‌کند. البته جنبه‌های دیگر هویت‌یابی در این کودک دیده می‌شود؛ برای نمونه کودک در این دو

داستان خدا باور است: «اولش همه جا دود بود. خداوند آسمان را از دود آفرید. خداوند هفت آسمان را در دو روز آفرید.» (همان: ۱۲)

یا «اعتقاد به بهشت یکی از نشانه‌های هویت ایرانی اسلامی است. در داستان‌های کودک، این نشانه، برجستگی ویژه‌ای دارد؛ زیرا کودکی از دید رمانتیک‌ها همچون بهشت بوده است، در حالی که بزرگ سالی برابر با از دست دادن بهشت و تصوّر کودک همچون موجودی معصوم مدّت‌ها پس از این که رمانتیسیم از روند اصلی ادبیّات فراموش شده است، همچنان بر داستان کودکان تاثیر دارد.» (نیکولایو، ۱۳۸۷: ۵۰۱)

«من در بهشت بودم. بهشت من خیلی کوچک بود. من در بهشت کوچکم واسه خودم کیف می‌کردم هر وقت دلم می‌خواست می‌خوابیدم. هر وقت دلم می‌خواست بیدار می‌شدم. هر قدر دلم می‌خواست می‌خوردم و هرچه قدر دلم می‌خواست بازی می‌کردم. وقتی هم حوصله‌ام سر می‌رفت و دلم می‌گرفت فرشته‌های آسمان فوری می‌آمدند پیشم و از تنهایی درم می‌آوردند. بعد آن قدر باهام بازی‌های جورواجور می‌کردند که خسته می‌شدم و خوابم می‌گرفت. آن وقت مرا می‌خواباندند رو پاهایشان.» (شمس، ۱۳۸۶: ۲۳)

در این بخش از داستان می‌بینیم که تخیل با استفاده از اساسی‌ترین فرآیند خود - خلاقیت و آفرینندگی - تأثیری سازنده بر روی ذهن کودک داشته و او را در مقابل فراز و نشیب‌ها و چالش‌های زندگی به آرامش می‌رساند و به نوعی فشارهای بیرونی و درونی او را متعادل می‌کند. تخیل اندیشه و ذهنیت تحوّل یافته انسان را با تغییر و جابه‌جایی تصاویر واقعی محیط به تصاویری می‌رساند که هیچ شباهت و تطابقی با واقعیت موجود ندارد و این تغییر و دگرگونی، باز سازی و ترکیبی است از آرزوها و امیال آدمی که با تفکر او به مکانیزم تصویری - نوشتاری تخیل می‌انجامد.

با توجه به این که تخیل، تفکری تصویری بوده مهم‌ترین بازدهی آن خلاقیت است باید آن را پدیده‌ای مهم و مغتنم در رشد و تحوّل خلاق کودک دانست و جایگاه ویژه‌ای برای آن در زندگی کودک قائل شد.

بتلهایم نیز بر آن است که چون در قصه‌ها موضوع بر سر مسائل کلی انسان است، به‌ویژه پیرامون مسائلی که ذهن کودک را سرگرم می‌سازد، باعث رشد «من» در حال شکفتن او می‌گردد و در عین حال، هیجان‌ها و فشارهای نیمه‌آگاه و ناخودآگاه او را تسکین می‌دهد. قصه‌ها به فشارها و هیجان‌های «نهاد» تجسم و اعتبار می‌بخشند و امکاناتی فراهم می‌سازند که کودک این فشارها و هیجان‌ها را در هماهنگی با نیازهای «خود» و «فراخود» تسکین دهد. (ر.ک؛ بتلهایم، ۱۳۸۴: ۱۷)

«دگردیسی در داستان‌های فانتزی نیز بسیار شایع است. چنانکه در داستان رولد دال، کودک به موش تبدیل می‌شود.» (محمّدی، ۱۳۷۸: ۳۱۵) در داستان‌های فانتزی ایرانی نیز دگردیسی رواج دارد. در داستان «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند» از محمدرضا یوسفی، شهاب، نوجوان داستان به گرگ تبدیل می‌شود. شخصیت اصلی داستان گرگ شده است و باید با گرگ‌ها بسازد و از سوی دیگر او به دنیای انسان‌ها نیز وابستگی دارد. دوران نوجوانی، دوران کشمکش درونی فرد با خود در جهت هویت‌یابی است. علاوه بر کشمکش‌های بیرونی «در داستان‌های کودکان و نوجوانان از کشمکش فرد علیه خود نیز استفاده می‌شود؛ یعنی که کودک به نوعی با خود نیز درگیر است و می‌خواهد خصلت‌ها و ویژگی‌های نادرست خویش را تغییر دهد.» (خلیلی جهان‌تغی، ۱۳۹۰: ۱۲۵). جالب آن که در این‌جا نیز قهرمان داستان در صدد یافتن و ساختن هویت خویش است.

در داستان «من من کله گنده» و «من، زن‌بابا و دماغ بابام» نیز این عناصر دیده می‌شود. زرشناس نیز می‌گوید: «گاهی تمایز میان انسان و موجودات دیگر در داستان‌های پسامدرنیستی از بین می‌رود. این شخصیت‌ها اغلب هویت روشن انسانی ندارند. این داستان‌ها ساختی خیالبافانه به خود می‌گیرند و بی هیچ دلیلی یک شخصیت داستانی به موش یا مورچه مبدل می‌شوند.» (زرشناس، ۱۳۸۸: ۸۵)

«دندان‌هایم همه کرم خورده و پيله کرده‌اند... - داری چی می‌خوری؟/هیچی؟/ دهانم را باز می‌کنم ... باز می‌کنم و نشانش می‌دهم. دخترک انگشتش را می‌گذارد روی یکی از پيله‌ها و فشار می‌دهد: پس این چیه؟ پيله تقی می‌ترکد و پروانه‌ای با بال‌های رنگین از دهانم بیرون می‌پرد. دخترک ذوق زده جیغ می‌کشد.» (شمس، ۱۳۸۹: روایت سوم)

«دختری ماه را می چسباند به پیشانی اش و ماه پیشانی می شود. پسری هم خورشید را تاج سرش می کند و شاهزاده خورشید می شود.» (همان: ۲۰)

بتلهایم می گوید «قصه ها این پیام را به درستی به کودک به شیوه های گوناگون انتقال می دهند، مبارزه علیه گرفتاری های طاقت فرسای زندگی اجتناب ناپذیر است، مبارزه اصل جدایی ناپذیر هستی انسانی محسوب می شود؛ در صورتی که آدمی از گرفتاری ها نهراسد، بلکه از سختی های دور از انتظار و اغلب غیر عادلانه، ثابت قدم و استوار، استقبال کند، بر همه موانع غلبه می کند و سرانجام از مبارزه فاتح و پیروز بیرون می آید.» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۲۱)

«گفتم: دوستم داوود این بدبختی را به سرم آورد. اهل همین روستاست. آمدیم تا در گوشه ای از روستا قایم شویم. گرگ سیاه خشمگین شد، زوزه ی بلندی کشید و دندان های تیزش را به من نشان داد و گفت: هیچ وقت به ما دروغ نگو، وگرنه پاره پاره می کنیم! خودم شنیدم که دوستت می گفت برویم و تنها پیرزن و پیرمردی را که توی روستا هستند، قبل از این که خوراک گرگ ها شوند نجات دهیم.» (یوسفی، ۱۳۸۹: ۱۴)

در پایان این داستان شهاب از در دوراهی گرگ بودن (که می تواند نماد بزه کاری نیز باشد) و انسان بودن، دومی را انتخاب می کند. می بینیم شهاب با مشلها شروع به ساختن خانه ای جدید می کند.

بتلهایم درباره این گونه پایان های نمادین می نویسد: «در حقیقت، بحرانهای اجتماعی- روانی رشد در قصه با تخیل بسیار به صورت نمادی از رویارویی پریان، جادوگران، جانوران وحشی (در این داستان، گرگ) با موجودات عاقل و حیله گر فوق بشری آراسته و توصیف می شوند. اما قهرمان با وجود حوادث نادری که پیش رو دارد، یک انسان است و انسان باقی می ماند؛ بنابراین مانند همه ما ناگزیر می میرد و بر اهمیت این مسأله تاکید می ورزد. آنچه برای او اتفاق می افتد، باعث نمی شود که مانند قهرمانان اسطوره ای به موجودی فوق بشری تبدیل شود. انسان بودن واقعی، قهرمان قصه کودک را متقاعد می سازد که قصه با محتوایی که دارد، چیزی نیست جز شرح و توصیف اغراق آمیز وظایفی که او مانند بیم ها و امیدهایش پیش رو دارد.» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۶۶)

«در پایان داستان، کودک معمولاً خوش و امیدوار کننده است. نیروی مثبت، پیروز و نیروی منفی، شکست خورده و فانی است؛ زیرا او در داستان احتیاج به پایان خوش و عدالت شاعرانه دارد و حسن عدالت طلبیش پرورش می‌یابد و می‌خواهد قواعد و مقررات بدون توجه به موقعیت اجرا شوند.» (حجازی، ۱۳۷۷: ۷۶) «داستان‌های نوجوانان دارای پایانی نه همیشه خوش، بلکه خوب هستند یعنی نوجوان از پایان داستان راضی و خشنود است.» (خلیلی جهان‌تیغ، ۱۳۹۰: ۱۳۱) در «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند» نویسنده برای نشان دادن شادی از نمایه آواز پرندگان نیز بهره گرفته است: «مه‌لقا از دور دوان‌دوان آمد. روی پیراهن پر از گلش، یک ژاکت سرخ به تن کرده بود. معلوم بود که دلش تاب نیاورده بود توی خانه بماند. مش لهرها موهای مرا چنگ می‌زد و می‌گفت: «برف‌ها که آب شوند، سر و کله آدم‌ها پیدا می‌شود. این زمستان هم آبادی را به گرگ‌ها ندادیم، دیدی، ها؟! با صدای بلند به مه‌لقا گفت: «با شهاب یک خانه آجری می‌سازیم!» به هم رسیدیم. مه لقا برف‌های تن مرا تکاند و گفت: «دیر کردید، دلم آشوب شد.» مش لهرها گفت: «وقتی یک جوان باشد، کارها خوب پیش می‌رود.» یک دستم را مش لهرها گرفت و دست دیگرم را مه‌لقا، راه افتادیم. برف‌ها آب می‌شدند و دسته‌ای پرنده آواز می‌خواندند.» (یوسفی، ۱۳۸۹: ۱۰۶)

در این داستان نیز، نویسنده شخصیت داستانش را به دهکده‌ای متروکه برده و همنشین گرگ‌ها ساخته است. او شهاب را در وضعیت تعارض با دوستانش قرار داده است. شهاب برای رها شدن از مسخ گرگ بودن و تبدیل شدن به انسان باید دوستانش و آخرین بازماندگان دهکده را بکشد: «پوزه سیاهش را به پوزه‌ام چسباند و گفت: هیچ چیز مثل دروغ، گرگ‌ها را عصبانی نمی‌کند. یواش یواش می‌فهمی آدم شدن یا نشدن تو دست من است، چون دشمنان اصلی من، آن پیرزن و پیرمرد هستند. خوب گوش بده! اگر با عقلت آنها را از خانه بیرون بکشی و به اطراف روستا بیاوری تا پاره‌پاره‌شان کنیم، مزدگانی‌ات آدم شدن است.» (همان: ۹۱)

جدال دو قطب دوست و دشمن، مرگ و زندگی، اخلاق و توحش، هستی و نیستی، داستان را از یک نواختی درآورده است و شخصیتی فعال از شهاب به ما نشان می‌دهد. همچنین او در تعارض میان دو قطب کنش‌پذیری (اجرای دستورهای چنگیز قاچاقچی در پیش از فرار به روستا و

اجرای دستورهای گرگ سیاه در کشتن انسان‌ها) و کنشگری (مقاومت در برابر درخواست‌های نادرست)، راه دوم را برگزیده است، و این گونه به تکامل شخصیتی دست یافته است. داستان «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند» به صورت غیر مستقیم، راه حل بحران‌ها و تعارضات را به کودک آموزش می‌دهد. بتلهایم می‌گوید: «بیشتر پدران و مادران حاضر نمی‌شوند به فرزندانشان بگویند که بسیاری از نابسامانی‌های زندگی، ریشه در طبیعت ما دارد، در انحراف همه انسان‌ها، در پرخاش و خشم و هراس، و در رفتارهای غیراجتماعی و خودخواهانه. کودکان ما باید معمولاً بیندیشند که همه انسان‌ها به طور ذاتی خوب‌اند. اما کودکان می‌دانند که خودشان همیشه خوب نیستند، زیرا اغلب وقتی می‌خواهند خوب باشند، قادر به این کار نمی‌شوند. این مسأله با آنچه کودکان از پدران و مادران می‌شنوند، مغایر است. به این ترتیب کودک در نظر خویش موجودی بدجنس و شرور جلوه می‌کند. برای همین از کودکان می‌خواهند به گونه‌ای رفتار کنند که گویی در آدمی هیچ جنبه سیاه و تاریکی وجود ندارد. چنین انحرافی از اعتماد خوش بینانه ما به پیشرفت ناشی می‌شود. از روانکاوی انتظار دارند که زندگی را آسان کند، اما قصد پایه گذار آن، این نبوده است. هدف روانکاوی، یاری رساندن به انسان است تا پیچیدگی‌های زندگی را بپذیرد، بدون این که مغلوب آنها شود، یا از مقابله با آنها بگریزد. نسخه زیگموند فروید این است: «آدمی فقط از طریق مبارزات شجاعانه علیه بدبختی‌ها و گرفتاری‌های ظاهراً مسلط می‌تواند به زندگی‌اش معنا بخشد.» (بتلهایم، ۱۳۸۴: ۴۴)

شخصیت قهرمان داستان در راه‌هایی از تعارض نیاز به یاریگرانی دارد. پیرمرد و پیرزن یاریگر او در این آزمون دشوار هستند. این دو در نقش فرشته‌های نیکوکار در افسانه‌ها ظاهر شده‌اند. بتلهایم معتقد است که «قصه‌ها نشان می‌دهند فرشته نیکوکاری به شکل پنهان مواظب سرنوشت کودک است و آمادگی دارد که در لحظه‌های بحرانی برای حمایت از کودک، قدرت‌ش را نشان دهد. این قصه‌ها به کودک می‌آموزند، اگرچه جادوگران وجود دارند اما فرشته‌های نیکوکاری هم هستند که بسیار نیرومندتر از جادوگران هستند.» (همان: ۱۱۵)

۲-۲- دعوت به تفکر

فانتزی‌ها کودکان را به تفکر وا می‌دارند. در داستان‌های فانتزی، هویت‌یابی در تعامل کامل با تفکر انتقادی است. برای نمونه داستان «شازده کوچولو» طرح موضوع هویت و بی‌هویتی انسانی در عصر جدید است. این شاهکار ادبیات کودکان جهان به زیبایی تمام موضوع درگیری فکری، فلسفی و هویتی انسان را به نمایش می‌گذارد. از این قبیل داستان‌ها در فانتزی‌های کودکان پیدا می‌شود؛ اما هیچ کدام نتوانسته‌اند به سطح شازده کوچولو برسند.

«تأمل درباره تفکر، مفاهیم و انواع آن از فلسفه آغاز شد. از دیدگاه فلسفی، تفکر یکی از فعالیت‌های اجتناب‌ناپذیر بشر است که به دو شکل ظاهر می‌شود: ما ممکن است برای کسب دانش در حوزه‌های خاص فکر کنیم. یا با دیدگاهی مشخص برای تنظیم ساختار ذهنمان متناسب با آنچه می‌خواهیم یا نمی‌خواهیم انجام دهیم، بیندیشیم. بر پایه گفته ارسطو این دو شیوه تفکر را ژرف‌اندیشی و باریک‌اندیشی می‌نامند.» (کوکبی و همکاران، ۱۳۸۹: ۱۵۸)

تفکر در داستان‌های مدرن با تخیل درآمیخته است. در حقیقت تخیل، بازی آگاهانه با تصاویر ذهنی است. مهم‌ترین کارکرد تخیل را می‌توان افزایش خودشناسی در کودکان دانست، کودکان می‌توانند در دنیای داستان‌های خیال‌انگیز ابعاد مختلف شخصیت خود را کشف کنند و پس از این کشف به تخلیه هیجانات درونی خود بپردازند. هیجانات و اضطراب‌هایی که از دید روانشناسان در صورت عدم تخلیه و فراق‌کنی به افسردگی‌ها و بیماری‌های روان نژندی ختم می‌شوند. کودک با تخلیه هیجانات و ترس‌های درونی، می‌آموزد به راحتی احساسات و عواطف خود را بروز دهد. بنابراین تخیل را می‌توان عامل اصلی انگیزش احساسات و عواطف لطیف در کودک دانست. در داستان «من، زن‌بابا و دماغ بابام»، تفکر کودک از نوع خیال‌پردازی است. کودک به کمک تخیل، ناتوانی‌های خود را در برابر مشکلات جبران می‌کند: «زن‌بابا که هنوز زن بابا نشده و قابله است می‌خواهد مرا بگیرد. من جلدی آهو می‌شوم و فرار می‌کنم. زن‌بابا، گرگ می‌شود و پی‌ام می‌دود. من گنجشک می‌شوم و پر می‌زنم. زن‌بابا قرقی می‌شود و دنبالم می‌کند.» (شمس، ۱۳۸۶: روایت اصلی)

تخیل مانند لباسی زیبا و چشمگیر حقایق مستقیم و تلخ را می‌پوشاند و به آرامی کودک را متقاعد می‌کند و حتی فرهنگ و پیشینه دیرین هر قوم و ملتی را باید مدیون بال‌های قدرتمند تخیل دانست که آن را نسل به نسل حفظ کرد و به زمان اکنون رساند.

در نمونه زیر که از رمان «زرد مشکی» انتخاب شده است، کودک مخاطب داستان با فضایی سرشار از عاطفه و امید درگیر می‌شود که برآمده از تخیلی فانتزی است. «زرد مشکی» یا «سمندر» یک دوچرخه سیرک است که با آمدن یک دوچرخه تازه به نام شیمانو از سیرک اخراج شده و سر و کارش به یک اوراقی می‌افتد. او در اوراقی شازده، دوستان بسیاری پیدا می‌کند و حوادث متعددی را پشت سر می‌گذارد. دوستش سونامی به او کمک می‌کند تا لوازم یدکی تازه پیدا کند تا از اوراقی شازده بیرون بیاید. اما نقشه فرار، اشتباه از آب در می‌آید و آنها وقتی از کامیون پیاده می‌شوند، خود را در هند می‌بینند. در هند وارد گروه فیلم‌برداری می‌شوند اما به ناگاه همه بازیگران (دوچرخه‌های مظلوم) دست به اعتراض می‌زنند و سمندر را به رهبری اعتراض کنندگان انتخاب می‌کنند. او و دوستش در شلوغی‌های ناشی از اعتراضات دوچرخه‌ها، به قصد بازگشت به ایران از کشور هند می‌گریزند. اما در راه دچار بدبختی شده و مجبور می‌شوند در یک گروه دوچرخه‌های جنگی وارد شوند. آنها از دست این گروه‌های جنگ طلب می‌گریزند و سرانجام موفق می‌شوند به زادگاه خود برگردند. اما روزگار این بار با او مدارا می‌کند و شیمانو را سر راهش قرار می‌دهد. او اکنون عاشق شیمانو شده است. آنها تصمیم می‌گیرند سیرک تازه‌ای و دنیای تازه‌ای برای خود بسازند. در اینجا مانعی در راه خواندن داستان قرار داده می‌شود و مخاطب به تفکر واداشته می‌شود:

«بعد یهو چشمم افتاد به رکابش که یکی بیشتر نبود. چرا زودتر نفهمیده بودم؟ چطور لنگ زدنش را ندیده بودم؟ گفتم: چرا یه رکاب داری سونامی؟ برگشت طرفم و گفت: چی؟/ گفتم: رکابت.../ سونامی یکهو رو چرخ جلوش بلند شد و دوپس دوپس شروع کرد به کوبیدن. - دیوونه می‌گم رکابت کو پس؟/ سوال چرند و احمقانه‌ای بود. باید از اوّل می‌فهمیدم. از همان روز که جفت رکاب‌ها را آورد بست رو پنجه رکاب من. رکابش حالا زیر تنه من بود. گفتم خله! تو مگه نمی‌خوای هفته دیگه بری از این قبرستون؟ با یه رکاب که نمی‌تونی بری. تا کامل نشی که

نمی‌دارنت بری. / دوپس دوپس دوپس / هی، با توام سونامی / دوپس دوپس دوپس.» (عموزاده خلیلی، ۱۳۸۸: ۵۱)

به اعتقاد حسینی «داستان ساختار قدرت‌مندی برای سازماندهی و انتقال اطلاعات و نیز ایجاد معنا در زندگی و محیط دارد و داستان سرایی به دانش آموزان انگیزه می‌دهد تا به رویکردهای خود برای حلّ مسأله بیندیشند و در کشف گره‌های مبهم داستان سهیم شوند.» (حسینی، ۱۳۸۴: ۴۵)

داستان «پادشاه کوتوله و چهل دردرس بزرگ نیز از داستان‌های تخیلی و البته تفکر برانگیز است. مهدی میرکیایی در این مجموعه داستان، سی و هشت داستانک را درباره منش و روش پادشاهی کوتوله روایت کرده است. هر کدام از این داستانک‌ها به سان تلنگری هستند که تفکر مخاطب را چالش می‌کشد: «پادشاه قصه ما، مثل همه پادشاهان بود. مثل همه‌شان هوس‌های عجیبی به سرش می‌زد. دوست داشت مردم کشورش کوتوله، تاس و دماغ گنده باشند. آدم‌هایی را که به خوابش می‌آمدند، در بیداری تنبیه می‌کرد و البته فقط آدم‌هایی را تنبیه نمی‌کرد؛ درخت‌ها و عروسک‌ها هم به دستور پادشاه تنبیه می‌شدند. آن قدر از خودش راضی بود که انتظار داشت گل‌های باغچه با تحسین نگاهش کنند و اگر تمام مدال‌های دنیا را از خودش آویزان می‌کرد، باز هم ناراضی بود. شاید شما به همه کارهای پادشاه بخندید؛ اما او یک بار هم فکر نکرد که کارهایش خنده دار است.» (میرکیایی، ۱۳۸۹: ۵)

در ساختار فانتزی، دنیایی به وجود می‌آید که در موازات با دنیای واقعی حرکت می‌کند و محلّ جولان قهرمان‌های داستان می‌شود. همچنین محلّ کنش داستان فانتزی، گاه می‌توان جهان واقعی باشد که عناصری غیرواقعی را در خود جای داده است. «درون‌مایه فانتزی‌ها، غالباً دل‌مشغولی‌ها و آرمان‌های انسان‌های این عصر را معرفی می‌کنند. فانتزی‌ها به بچه‌ها کمک می‌کنند تا کنجکاوی‌هایشان را گسترش دهند و مشاهده‌گران زندگی شوند. همچنین حساسیت به قوانین و تنوع در محدوده قوانین را به آن‌ها می‌آموزند و ذهنشان را روی امکانات نو می‌گشایند... فانتزی‌ها به کودکان کمک می‌کنند که تخیل‌شان را گسترش دهند و یا آن را بهبود بخشند» (محمّدی، ۱۳۷۸: ۱۳۵ - ۱۳۶).

در داستانک شلاق، مخاطب با پادشاهی خودکامه روبه‌روست. در اینجا تفکر از نوع تفکر تصویری است. در این نوع تفکر، بعد منطقی و بعد عاطفی ذهن در هم آمیخته می‌شود. کودک در ذهن خود از یک‌سو به نتیجه‌گیری درباره رفتار مستبدانه این پادشاه کوتوله می‌اندیشد و در سوی دیگر در برابر رفتار او جبهه می‌گیرد: «پادشاه در باغ قصر، از مقابل صف سربازانش می‌گذشت که ناگهان باد تندی وزیدن گرفت و کلاهش را از سرش برداشت و بُرد. هیچ کس نمی‌دانست چه کار کند؛ اما پادشاه به سرعت شلاقی را از دست یکی از ژنرال‌هایش گرفت و شروع کرد به دویدن در باغ و شلاق زدن به باد. ژنرالی که پادشاه شلاق را از دست او گرفته بود، گفت: «یکی از جنگ‌های دوره باستان، پادشاهی که امواج خروشان دریا کشتی‌هایش را غرق کرده بودند، شلاقی برداشت و امواج را حسابی تنبیه کرد. این تصمیم پادشاه، من را به یاد آن جنگ باستانی انداخت.» ژنرال کوتوله گفت: «اما آن پادشاه، هوش پادشاه ما را نداشت؛ چون در اصل، باد بود که امواج دریا را به وجود آورده بود. او هم باید باد را تنبیه می‌کرد» و آن قدر قصه‌های مختلف درباره دشمنی باد با پادشاهان سرزمین‌های دور و نزدیک نقل شد که هر یک از ژنرال‌ها، شلاقی دست گرفتند و شروع کردند به دویدن در باغ قصر تا ضربه‌های شلاقشان را بر تن باد فرود آوردند و او را تنبیه کنند.» (میرکیایی، ۱۳۸۸: ۲۸)

۳-۲ بازی به مثابه تفکر

تحلیل مفهوم کودکی، و هم تحلیل مفهوم خلاقیت - خود شکوفایی - در معانی عام حاکمی از آن است که می‌توان از بازی همچون یک روش تفکر در ادبیات کودک سخن به میان آورد. بسیاری از فلاسفه، تعلیم و تربیت و روانشناسان بر یگانگی مفاهیم بازی و کودکی تأکید نموده‌اند و بازی را نه همچون ضرورتی در زندگی کودک که عین زندگی او دانسته‌اند. بدین ترتیب بازی وسیله‌ای برای رشد کودک نیست بلکه با خود رشد، یگانه است. فویل با چنین رویکردی است که بر بازی همچون نمودی از آزادی و فعالیت و شادی به عنوان شایسته‌ترین راه تحول طبیعی ارج می‌نهد و پیازه نیز از همین منظر است که بازی را تفکر کودک می‌داند و اظهار می‌دارد که بازی فعالیت است که هدفش در خود آن است و از لذت محض برمی‌خیزد و نخستین بازی‌ها

فعالیت‌هایی تمرینی هستند که برای فائق آمدن بر آن فعالیت‌ها و احساس مهارت و قدرت از کودک سر می‌زنند. روانکاوان نیز با تکیه گاهی مشابه است که بازی را گشایشگر تعرضات درونی انسان دانسته‌اند و بر یگانگی زبان بازی و رویا و هنر تاکید ورزیده‌اند و بازی را جایی دانسته‌اند که مرز ناخودآگاه و خود آگاه، مرز لذت و واقعیت در نور دیده می‌شود و هستی انسان یکسره در آن وحدت می‌یابد.

در داستان «من، زن بابا و دماغ بابام» بازی سنتی لی لی حوضک این چنین بیان شده است: «پدرم انگشتش را کف دستم می‌چرخاند و می‌گوید لی لی لی حوضک. ذوق می‌کنم عاشق این بازی‌ام. جوجو اومد آب بخوره افتاد تو حوضک. این می‌گه بریم دزدی! این می‌گه چی بدزدیم؟ این می‌گه تشت طلا، این می‌گه جواب خدا رو کی می‌ده؟ این می‌گه من من کله گنده! من من کله گنده! سبیل در سبیل دور هم می‌نشینیم و خیالات می‌بافیم. کار دیگری که نداریم! اول از همه من خیالات می‌کنم یک خانه می‌سازم و می‌پرسم چه طوره؟ باغبان خانه را می‌گیرد و از پایین تا بالایش را ورنداز می‌کند و می‌گوید چوخ گوزله آما حیف باغ و باغچا نداره و باغ و باغچه درست می‌کند! برایش یکی از مأمورها می‌گوید اگه پنجره‌هاش بیش‌تر باشه بهتره، نورگیرتره و پنجره‌هایش را زیاد می‌کند. مردی که هی کوچک می‌شود می‌گوید یه حوض نقره هم می‌خواد با ماهی‌های سرخ و یه فواره. یکی می‌گوید رنگ، رنگش یادتون رفت.» (شمس، ۱۳۸۹: ۴۷)

در این نوع بازی که در داستان به آن اشاره شده است، بدون هدف آموزش، ضمن برقراری رابطه احساسی و عاطفی با کودک و آشنایی او با قافیه و وزن و ریتم و همچنین ایجاد انگیزش در حس لامسه او، آموزش ریاضی نیز برای او شروع می‌شود. کودک برای این که شمردن را یاد بگیرد مثل نیاکانش از انگشتان خود استفاده می‌کند و به طور تجربی می‌آموزد که انگشتانش را به نوبت و با عدد مناسب آن مشخص کند. آموختن این ترتیب و تطبیق برای کودک زمان می‌برد و هیچ چیز زیباتر از یک کلام موزون و دوست داشتنی، او را به این کار تشویق نمی‌کند. بدون آن که کودک متوجه آموزش شود، در عرصه آموزش مستقیم قرار می‌گیرد و به این ترتیب، بیان فانتزی گونه انواع بازی‌ها و مفاهیم در داستان‌های کودکان و هدف‌هایی که در دل آن‌ها نهفته است، در رشد شخصیت و رسیدن به هویت خلاق آنان تاثیرگذار خواهد بود.

نتیجه‌گیری

فانتزی آگاهی‌گر یا هشدار دهنده از گونه فانتزی‌هایی است که اساسی‌ترین مشکلات جامعه بشری را در قالبی فانتاستیک ارائه می‌کند. این مشکلات، امروزه بیشتر بر سه محور صلح، عوارض بمباران هسته‌ای، حفظ محیط زیست و کمک برای حل بحران هویت‌یابی است. ما پنج داستان «من من کله گنده»، «من، زن بابا و دماغ بابام»، «زرد مشکی»، «پادشاه کوتوله و چهل دردرس بزرگ» و «گرگ‌ها گریه نمی‌کنند» را از منظر هویت‌یابی و شیوه‌های تفکر و شناخت خود بررسی کردیم. چنانکه در داستان‌های بررسی شده دیدیم، اغلب داستان‌های فانتزی به حفظ محیط زیست، نوع‌دوستی و هویت‌یابی تأکید دارد. داستان‌های فانتزی به گونه‌ای غیرمستقیم، رفتاری‌ها و مشکلات شهرنشینی را برای مخاطبانش برمی‌شمارند و بدون آنکه آموزگار مآبانه باشد توصیه‌های خود را به مخاطبان می‌رسانند. می‌دانیم که داستان فانتزی مهم‌ترین و مورد پذیرش‌ترین قالب در ادبیات کودکان است، پس چه بهتر با زبانی با کودکان و نوجوانان سخن بگوییم که دوستش دارند. از سویی دیگر مهم‌ترین نوع تفکر در داستان‌های فانتزی، تفکر تصویری است. مهم‌ترین بازدهی این نوع تفکر، خلاقیت است که پدیده‌ای مهم و مغتنم در رشد و تحول خلاق کودک است و باید جایگاه ویژه‌ای برای آن در زندگی کودک قائل شد. در این داستان‌ها به بازی به عنوان شیوه تفکر بسیار اهمیت داده شده است. به باور روان‌شناسان بازی وسیله‌ای برای رشد کودک نیست بلکه با خود رشد یگانه است. بازی همچون نمودی از آزادی و فعالیت و شادی و چون شایسته‌ترین راه تحول طبیعی است و پیازه نیز از همین منظر است که بازی را تفکر کودک می‌داند و اظهار می‌دارد که بازی فعالیت است که هدفش در خود آن است و از لذت محض برمی‌خیزد و نخستین بازی‌ها فعالیت‌هایی تمرینی هستند که برای فائق آمدن بر آن فعالیت‌ها و احساس مهارت و قدرت از کودک سر می‌زنند.

فهرست منابع و مآخذ

الف - کتابنامه

- ۱- بتلهام، برونو، (۱۳۸۴)، *کودکان به قصه نیاز دارند (کاربرد افسانه و افسون)*، ترجمه کمال بهروزنیا، تهران: نشر افکار.
- ۲- حجازی، بنفشه، (۱۳۷۷)، *ویژگی‌ها و جنبه‌های ادبیات کودکان و نوجوانان*، تهران: روشنگران.
- ۳- حسینی، زهره، (۱۳۸۴) «*اصول داستان‌های فکری و مفاهیم موجود در آن‌ها*» ویژه نامه فلسفه و کودک، تهران: بنیاد حکمت اسلامی صدرا.
- ۴- زرشناس، شهریار، (۱۳۸۸)، *جستاری در ادبیات داستانی معاصر*، تهران: کانون اندیشه جوان.
- ۵- شعیری، حمیدرضا، (۱۳۸۵)، *تجزیه و تحلیل نشانه، معنا شناسی گفتمان*، تهران: سمت.
- ۶- شمس، محمدرضا، (۱۳۸۶)، *من، زن بابا و دماغ بابام*، تهران: افق، چاپ اول.
- ۷- _____، (۱۳۸۹)، *من من کله گنده*، تهران: افق، چاپ اول.
- ۸- عموزاده خلیلی، فریدون، (۱۳۸۸)، *زرد مشکی*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان، چاپ اول.
- ۹- قزل‌ایاغ، ثریا، (۱۳۸۶)، *ادبیات کودکان و نوجوانان و ترویج خواندن*، تهران: سمت، چاپ پنجم.
- ۱۰- محمدی، محمد، (۱۳۷۸)، *فانتزی در ادبیات کودکان*، تهران: روزگار، چاپ اول.
- ۱۱- مقدادی، بهرام، (۱۳۷۸)، *فرهنگ اصطلاحات نقد ادبی*، تهران: فکر روز، چاپ اول.
- ۱۲- میرکیایی، مهدی، (۱۳۸۹)، *پادشاه کوتوله و چهل دردسر بزرگ*، تهران: محراب قلم.
- ۱۳- نیکولایوا، ماریا، (۱۳۸۷)، «*فراسوی دستور داستان*»، مجموعه مقالات دیگر خوانی‌های ناگزیر، ترجمه و گردآوری مرتضی خسرونژاد، تهران: کانون پرورش فکری.
- ۱۴- یوسفی، محمدرضا، (۱۳۸۹)، *گرگ‌ها گریه نمی‌کنند*، تهران: افق، چاپ اول.

ب - مقالات

- ۱۵ سپورخالقی چترودی، مه‌دخت؛ جلالی، مریم، (۱۳۸۹)، *فانتزی و شیوه‌های فانتزی سازی شاهنامه در ادبیات کودک و نوجوان*، مجله علمی و پژوهشی مطالعات ادبیات کودک، شماره ۱، بهار و تابستان، صص: ۷۳-۵۵.
- ۱۶ حسام‌پور، سعید؛ آرامش فرد، شیداع (۱۳۹۱)، *نگاهی به ابعاد روایت‌مندی در داستان سه سوت جادویی احمد اکبرپور*، فصلنامه علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک، سال سوم، شماره اول، بهار و تابستان، صص: ۴۶-۱۹.
- ۱۷ خلیلی جهان تیغ، مریم؛ رحیمی، صغری، (۱۳۹۰)، *مشابهت‌ها و تفاوت‌های داستان‌های کودک و بزرگسال*، پژوهشنامه زبان و ادبیات فارسی، سال سوم، شماره نهم، صص: ۱۰۹ تا ۱۳۸.
- ۱۸ رضی، احمد، حاجتی؛ حاجتی، سمیه، (۱۳۹۰)، *تحلیل نشانه‌های ارتباطی غری کلامی در داستان دو دوست*، فصلنامه علمی و پژوهشی مطالعات ادبیات کودک، سال دوم، شماره اول، بهار و تابستان، صص: ۹۱-۱۱۴.
- ۱۹ علوی مقدم، مهیار؛ صادقی منش، علی، (۱۳۹۸)، *بازشناخت انتقادی تمایزی کارکردی قصه پریان و اسطوره در رویکرد روانکاوی برونو بتلهایم*، مجله نظریه‌های نقد ادبی، دوره ۴ شماره ۱، صص: ۱۵۸-۱۴۱.
- ۲۰ کوکبی، مرتضی؛ حرّی، عباس؛ مکتبی فرد، لیلا، (۱۳۸۹)، *بررسی مهارت‌های تفکر انتقادی در داستان‌های کودکان و نوجوانان*، مجله علمی و پژوهشی مطالعات ادبیات کودک، پاییز و زمستان، صص: ۱۹۳-۱۵۸.
- ۲۱ محمدی، علی؛ روزبهانی، علیرضا، (۱۳۹۱)، *«فانتزی در هفت روز هفته دارم»*، مجله مطالعات ادبیات کودک، دانشگاه شیراز، شماره ۵، صص: ۸۷ تا ۱۰۸.