

پژوهشنامه نقد ادبی و بلاغت، سال ۸، شماره ۲، تابستان ۱۳۹۹



10.22059/jlcr.2020.293591.1378

Print ISSN: 2382-9850-Online ISSN: 2676-7627

<https://jlcr.ut.ac.ir>

## A Psychological Analysis of “Need for Fun” in Selected Children’s Stories Based on William Glaser’s Choice Theory

**Naser Nikoubakht**

Professor of Persian Language and Literature Tarbiat Modares University

**Javad Dehghanian<sup>1</sup>**

Associate Professor of Persian Language and Literature Shiraz University

**Somayeh Rezaee**

Postdoctoral Researcher of Persian Language and Literature Tarbiat Modares University

Received: December, 6, 2019 & Accepted: February, 10, 2020

### Abstract

Romances and stories, and in particular children’s literature, have the significant potential to be utilized toward both education and treating some of the behavioral and personality disorders of children as well as to enhance some of their abilities. Children’s literature, especially the selected stories of this article, has a significant role in providing the basic needs of the child. This article examines fictional books, based on the idea of aroused need for recreation in William Glaser’s choice theory, to study how the characters of the stories act at the time of the arousal of this need. It also studies the type of effect their actions have on their fates. In fact, children’s stories, in addition to being a vehicle for their recreation and a reward for learning, can employ child psychology and an appropriate characterization to enhance their ability to make life choices.

**Keywords:** Children’s literature, Child psychology, Adolescent literature, Psychotherapy, William Glaser.

---

1 . Email of the corresponding author: [mirjavad2003@shirazu.ac.ir](mailto:mirjavad2003@shirazu.ac.ir)

## تحلیل روان‌شناختی «نیاز به تفریح» در داستان‌های برگزیده کودکان بر اساس نظریه انتخاب ویلیام گلاسر<sup>۱</sup>

ناصر نیکوبخت

استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تربیت مدرس

جواد دهقانیان<sup>۲</sup>

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شیراز

سمیه رضایی

پژوهشگر پسادکتری دانشگاه تربیت مدرس

تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۸/۰۹/۱۵؛ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۳۹۸/۱۱/۲۱

(از ص ۱۴۹ تا ص ۱۶۸)

### چکیده

تفریح و بازی یکی از مشخصات جدایی‌ناپذیر دوران کودکی است، تا آنجا که می‌توان گفت دوران کودکی به بازی‌های مربوط به آن پیوند خورده است. نه تنها کودک، بلکه بزرگسالان نیز به تفریح و شادی نیاز دارند؛ چنان که می‌توان گفت تفریح، یکی از نیازهای انکارناپذیر در درون هر انسان است؛ همان طور که ویلیام گلاسر نیز یکی از پنج نیاز اساسی انسان را نیاز به تفریح دانسته است. ادبیات کودکان، خصوصاً داستان‌های برگزیده از منظر منتقدان صاحب‌نظر، علاوه بر نقشی که در تأمین نیازهای اساسی کودک ایفا می‌کند، تأثیر شایان توجهی نیز در تقویت توانمندی او در تأمین نیازهای اساسی دارد. با این پیش‌فرض، پژوهش حاضر به بررسی کتاب‌های برگزیده داستانی، بر اساس برانگیختگی نیاز به تفریح در نظریه انتخاب گلاسر، در شخصیت‌های اصلی و فرعی داستان‌ها و چگونگی عملکرد ایشان در زمان برانگیختگی این نیاز و نوع تأثیر عملکرد مزبور در سرنوشت شخصیت داستان می‌پردازد. در حقیقت، می‌توان گفت داستان‌های کودک علاوه بر اینکه وسیله‌ای برای تفریح کودک و پاداشی برای یادگیری اوست، می‌تواند با توجه به روان‌شناسی دوران کودکی و شخصیت‌پردازی متناسب با این دوران، به تقویت توانمندی کودکان در انتخاب‌های زندگی آنان بپردازد.

**واژه‌های کلیدی:** داستان‌های برگزیده کودکان، روان‌درمانی، نیاز به تفریح، ویلیام گلاسر

### ۱. مقدمه

کودک نیازهای متعددی دارد و در این میان، نیاز به بازی و تفریح، یکی از اساسی‌ترین نیازهای اوست:

۱. این پژوهش حاصل فعالیت پژوهشی پسادکتری با حمایت صندوق حمایت از پژوهشگران و فناوران است.

mirjavad2003@shirazu.ac.ir

۲. رایانامه نویسنده مسئول:

«بسیاری از فلاسفه، فلاسفه تعلیم و تربیت و روان‌شناسان بر یگانگی مفاهیم «بازی» و «کودکی» تأکید نموده‌اند و بازی را نه همچون ضرورتی در زندگی او، که عین زندگی‌اش دانسته‌اند. بدین ترتیب، بازی وسیله‌ای برای رشد کودک نیست، بلکه با خود رشد یگانه است» (خسرونزاد، ۱۳۸۷: ۷۲).

کتاب کودک علاوه بر نقشی که در آموزش زبان و پرورش تفکر خلاق در مخاطب خود دارد، او را یاری می‌کند تا به سرزمین رؤیاهایش سفر کند و در آنجا به جست‌وجوی کودکانه بپردازد. داستان خوب نه تنها ابزاری برای تفریح و شادی کودک است، بلکه هنر زندگی کردن را به او می‌آموزد. کودک با همانندسازی با شخصیت‌های داستان، در تجربه‌های او سهیم می‌شود و در صورت پذیرش شخصیت، به بازنگری در انتخاب‌های زندگی خود می‌پردازد. در حقیقت، داستان‌ها به کودکان کمک می‌کنند تا برای ارضای نیازهای خود، انتخاب‌های شایسته‌ای داشته باشند. داستان، خلاقیت گسترده‌ای است که فرد می‌تواند با استفاده از آن، عقاید به‌ظاهر نامعقول را بازیابی کند و برای آن‌ها جایگزینی را در نظر بگیرد (Dwivedi, 1997: 245).

کودک هنگام خواندن داستان‌های مناسب و متناسب با نیازهای خود، با شخصیت‌های اصلی و گاهی فرعی داستان‌ها همانندسازی می‌کند و به ارزیابی شخصیت‌ها بر اساس کنش‌ها و واکنش‌های آن‌ها در هنگام برانگیختگی نیازهای خویش می‌پردازد. گاهی در این فرایند، انگیزش‌ها و رفتارهایش را با شخصیت داستان مقایسه می‌کند و گاهی در انتخاب‌های خود بازنگری می‌کند. این روند همچنان ادامه پیدا می‌کند و کودک با خواندن هر داستان تأثیر دیگری می‌پذیرد و این تأثیرات بی‌تردید بسیار بیشتر از آموزش مستقیم یک معلم است. پس با خواندن داستان‌های مناسب و متناسب با نیازهای کودک، شخصیت او شکل و جهت می‌گیرد.

گاهی نیز ممکن است شخصیت اصلی و محبوب داستان، اعمالی شیطنت‌آمیز و ناشایسته انجام دهد که خوشایند کودک باشد. پس کودک با خود می‌گوید وقتی یک قهرمان چنین عملی را انجام می‌دهد، من نیز باید انجام دهم، تا بتوانم یک قهرمان باشم. تصاویر این شخصیت‌های محبوب در دنیای کیفی کودک ثبت می‌شود. در حقیقت، کودک قدرت تجزیه و تحلیل اندکی دارد و نمی‌تواند به‌خوبی به ارزیابی عملکرد بپردازد، بلکه تنها نتیجه را می‌بیند. وقتی قهرمان با وجود انتخاب‌های ناپسند در پایان داستان به نتایج دلخواه می‌رسد، کودک نیز در موارد مشابه، به انتخاب‌های مشابه دست می‌زند، تا

نتیجه‌ای چون نتیجه شخصیت محبوب داستانی خود بگیرد و بی‌تردید این تأثیر منفی بسیار بیشتر از آموزش اعمال ناپسند به روش مستقیم است:

«به نظر گلاسر، انسان‌ها برای ارضای نیازهای فطری خویش، تصاویری در سر خود به وجود می‌آورند. آن‌ها همپای ارضای نیازهای خود، تصاویری را از مردم، اشیاء یا رویدادها جمع می‌کنند. این تصاویر به قول گلاسر در «آلبوم عکس شخصی» انسان‌ها جمع می‌شوند» (Glasser, 1985: 21).

بنا بر آنچه گفته شد، قصه و داستان تأثیر شایان توجهی بر مخاطبان کودک و نوجوان دارد. در حقیقت، کاربرد قصه‌درمانی فقط به درمان مشکلات روان‌شناختی کودکان منجر نمی‌شود. در قصه‌درمانی، فرض بر این است که تغییر در زبان و ادبیات قصه‌های زندگی، فرصت‌های جدیدی برای رفتار و روابط با دیگران ایجاد می‌کند (Desocio, 2005: 194). از آنجا که نیازهای انسان، رفتارهای او را شکل و جهت می‌دهد، در این پژوهش، شخصیت‌های کتاب‌های برگزیده کودکان بر مبنای برانگیختگی نیاز به تفریح از منظر نظریه ویلیام گلاسر تحلیل و بررسی می‌شود. این تحقیق به روش کتابخانه‌ای و تحلیل محتوا انجام می‌شود و انتخاب نمونه‌های آماری به روش نمونه‌گیری هدفمند صورت می‌گیرد.

## ۲. پیشینه پژوهش

– خسرونژاد در کتاب *دیگرخوانی‌های ناگزیر*، مقالاتی را از نظریه‌پردازان ادبیات کودک ترجمه و به خوانندگان معرفی کرده‌است که به دو جنبه تعلیمی یا زیبایی‌شناسانه در ادبیات کودک پرداخته‌اند (ر.ک: خسرونژاد، ۱۳۸۷).

– هجری در «رویکرد ادبیات کودک: تعلیم یا لذت»، رسالت ادبیات کودک را تعلیم و آموزش محض نمی‌داند، بلکه بیشتر به جنبه زیبایی‌شناسانه آن نظر دارد (ر.ک: هجری، ۱۳۸۲).

## ۳. بحث و بررسی

### ۳-۱. نیاز به تفریح

ویلیام گلاسر، پایه‌گذار واقعیت‌درمانی، از روان‌شناسانی است که بر طبیعت اجتماعی انسان و هدف‌مندی رفتارهای او تأکید دارد. او بر این عقیده است که «راهنمای ژنتیک یا نیازها، منابع رفتار انسان هستند» (جان‌بزرگی و غروی، ۱۳۹۵: ۳۳۸). گلاسر بر این باور است که انسان، مخلوق رفتار خویش است. وراثت، خانواده، تعارض‌های دوران کودکی و همسالان،

نقش درخور توجهی در سرنوشت انسان ندارد، بلکه رفتارهای او در زمان برانگیختگی نیازها، شخصیت او را می‌سازد. گلاسر برای انسان پنج نیاز «بقا»، «عشق»، «قدرت»، «آزادی» و «تفریح» برمی‌شمرد. یکی از نیازهای نظریه‌ی گلاسر، نیاز به تفریح و لذت است: «از نظر گلاسر، اگرچه نیاز به تفریح به اندازه‌ی سه نیاز دیگر شدید نیست، ولی نیاز مهمی محسوب می‌شود. تفریح، یعنی خندیدن، شوخی کردن، ورزش کردن، مطالعه، تهیه‌ی کلکسیون و اعمالی از این قبیل. این نیازها به همراه نیازمان به بقا، با ادراک‌ها و تصاویر درون سرمان ارضا می‌شوند» (گلاسر، ۱۳۸۲: ۶۳).

انسان از همان دوران کودکی، از طریق بازی و شیطنت با دنیای پیرامون خود آشنا می‌شود. او بازی می‌کند، اما در حقیقت، می‌آموزد و تجربه می‌کند:

«لذت و خوشگذرانی به انسان کمک می‌کند که درباره‌ی خود بیشتر بداند. خوش بودن تشویق ژنتیک برای یادگیری است. کودکان بیشتر وقت خود را در بازی و خوشگذرانی می‌گذرانند. آن‌ها از طریق بازی، خود و دنیای پیرامون خود را می‌شناسند. ارضای این نیاز باعث صمیمیت بیشتر و زمینه‌ساز ارضای نیاز به عشق و تعلق خاطر است» (Wubbolding, 2000, Glasser, 1998): به نقل از: جان بزرگی، ۱۳۹۵: ۳۳۸).

انسان سالم از منظر گلاسر، انسانی است که رفتارهایش پاسخی خردمندانه به نیازهای طبیعی خویش، با در نظر گرفتن روابط خود با دیگران است. انسان موفق گلاسر، رفتارش را به گونه‌ای انتخاب می‌کند که بهتر بتواند با دیگران کنار بیاید و انسان‌های ناموفق و ناسالم به نوعی در روابط خود با دیگران مشکلاتی دارند. یکی از راه‌های کنار آمدن با دیگران از نظر گلاسر، «این است که در کنار یکدیگر فرصت‌های یادگیری سرگرم‌کننده و تفریحی داشته باشیم. خندیدن و یادگیری، اساس و شالوده‌ی روابط بلندمدت موفقیت‌آمیز است. وقتی زندگی مشترک به تلخی می‌گراید، تفریح و سرگرمی اولین، قربانی آن است» (گلاسر، ۱۳۸۲: ۶۳).

پیش از تحلیل و بررسی شخصیت‌ها، نام و طرح داستان‌ها در جدول ذکر می‌شود.

تفریح	نام کتاب	شخصیت	مؤلفه‌ها	خلاصه داستان
۲	سوت فرمانروا	اصلی دختر بچه	نگرش همه‌جانبه	دختر بچه با پدر بزرگ به پارک رفته‌است. نگهبان با سوتش مانع می‌شود. پدر بزرگ تاب‌بازی کند. دختر خشمگین می‌شود و سوت نگهبان را پنهان می‌کند...
۳	روز ابری من	اصلی دختر بچه	تفکر مثبت	دختر بچه از مادرش می‌پرسد چرا هوا ابری است و باران نمی‌بارد و مادرش پاسخ می‌دهد از بس نباریده، یادش رفته‌است و بالآخره در همان روز، کودکان آنقدر شعر باران می‌خوانند، تا به جای باران برف می‌بارد!
۴	قایم‌باشک	اصلی دختر بچه	احتیاط شرط عقل است.	کودکان در حال بازی قایم‌باشک هستند. یکی از کودکان در یک بشکه قدیمی پنهان می‌شود و بعد سر بشکه بسته می‌شود و شانس می‌آورد که بچه‌ها او را پیدا می‌کنند. بعد یکی از بچه‌ها به شوخی می‌گوید او را نجات ندهید و...
۵	اسب سفید و دره سبز	اسب سفید	احتیاط شرط عقل است.	یک روز خرگوش و اسب سفید آشنا و دوست می‌شوند و با هم بازی می‌کنند تا جایی که صدای خنده و شادی آنان به گوش گرگ‌ها می‌رسد. گرگ‌ها به سمت آن‌ها روانه می‌شوند. در نهایت، اسب سفید با تدبیر جان خود و دوستش را نجات می‌دهد.
۶	آقای هندوانه	اصلی هندوانه	غنیمت شمردن فرصت	هندوانه از ماشین هندوانه‌فروش به بیرون پرت شده‌است. هر چه تلاش می‌کند که هندوانه‌فروش متوجه شود، فایده‌ای ندارد. به شهر می‌رود و ماجراهایی بر او می‌گذرد.
۷	صدای پای بزغاله‌های سبز	شخصیت اصلی بیتا	زندگی، بازی است.	بیتا، بیمار است، اما زمانی که بچه‌ها را مشغول بازی می‌بیند، بیماری‌اش را فراموش می‌کند و با آن‌ها هم‌بازی می‌شود.
۸	زیباترین آواز	اصلی پسرک	از همه جنبه‌های طبیعت می‌توان لذت برد.	پسرک آواز زیبایی می‌شنود و با خود می‌گوید این قشنگ‌ترین آواز دنیاست و در پی صاحب صدا می‌گردد. پرنده‌ها، گل‌ها، خورشید، رودخانه و زمین همه آواز خوبی دارند، اما این صدا از آن هیچ کدام از آن‌ها نبود. در پایان داستان، پسرک دانست که این آواز همه آن‌ها با یکدیگر است و حس بسیار خوبی همه وجود او را در بر گرفت.
۱۰	سنگ‌های	اصلی	آفرینش	قورباغه سه آرزو دارد که برای هر آرزو یک سنگ

	آرزو	قورباغه	خداوند بهترین است.	در برکه می‌اندازد و بلافاصله آرزویش برآورده می‌شود. غافل از اینکه این برکه، آرزوی همه را برآورده می‌کند و شاید آرزوی دیگری به نفع قورباغه نبوده باشد.
۱۱	کیسه بوکس خوشمزه	اصلی موش کوچولو		موش کوچولو یک سیب در راه می‌بیند و سعی می‌کند بفهمد این چیز عجیب چیست و به چه دردی می‌خورد. در پایان داستان می‌فهمد که یک سیب خوشمزه است.
۱۲	سایه در بهار	اصلی بچه‌ها	خودخواه نباشیم. به قوانین احترام بگذاریم.	پیرمرد چند درخت جلوی مغازه‌اش کاشته‌است و بسیار از آن‌ها مراقبت می‌کند. بچه‌ها در سایه این درخت‌ها بازی می‌کنند. روزی یک تریلی در کنار سایه آن‌ها متوقف می‌شود. پیرمرد بسیار تلاش می‌کند که تریلی را از کنار درخت‌ها جابه‌جا کنند. بچه‌ها هم ناراحت هستند که سایه خوششان را برای بازی از دست داده‌اند.
۱۳	به کبوتر اجازه نده آتوبوس براند	فرعی کبوتر	به کارهای خطرناک نه بگوییم.	این داستان ماجرای کبوتری است که سعی دارد اتوبوس را براند، اما اتوبوس به او نه می‌گوید. در این داستان، «نه» گفتن به کودک آموزش داده می‌شود.
۱۴	ماجرای احمد و سارا	اصلی احمد	به حرف بزرگترها گوش دهیم.	مادر احمد در خانه نیست و مادر بزرگ خواب است. احمد، علی‌رغم هشدارهای مادرش، در غیاب او به سارا غذا می‌دهد.
۱۵	آرزوهای رنگی	اصلی و فرعی پسر بچه و بچه‌های دیگر	همه با هم لذت ببریم و آرزوهایمان را حبس نکنیم.	پسر بچه آرزوهایش را در صندوقی حبس می‌کرد. بعد به خواهش صندوق، آرزوهایش بآبادک شدند. بچه‌ها با دیدن این بآبادک‌ها آرزوهایشان را نقاشی کشیدند و با آن‌ها بآبادکی بزرگ درست کردند و بآبادک‌ها را به دل آسمان فرستادند. آسمان پر از آرزوهای رنگ‌به‌رنگ بچه‌ها شد.
۱۶	لبخند نیلوفر	اصلی نیلوفر	لبخند، خوب است.	نیلوفر لبخندش را گم کرده‌است. او در داستان لبخندش را در دفتر نقاشی خود پیدا می‌کند.
۱۷	بادکنکی که شاد بود	اصلی بادکنک	افراط و تفریط خوب نیست.	بادکنک بازیگوش از صبح تا شب باد می‌خورد و چاق می‌شود. آنقدر چاق می‌شود که می‌ترکد. شکمش را می‌دوزند، اما دیگر چاق نمی‌شود، چون باد از درز شکمش خارج می‌شود.

۱۸	آی بدو که دوغ آوردم	اصلی و فرعی	پر خوری بد است.	پیرزن کمی دوغ می خورد. گنجشک، مرغ، گربه و سگ هم از پیرزن طلب دوغ می کنند و هر کدام مقداری از آن را می خورند، اما پشه آنقدر می خورد تا می ترسد.
۱۹	دلت می خواد ماست بخری؟	اصلی و فرعی	دقت کنیم	تنبلیک دوستانش را با خود می برد که در خرید ماست به او کمک کنند، اما سرانجام ماست را می ریزند.
۲۰	منو بخوری چاق می شی	شخصیت‌ها ی فرعی	پر خوری بد است.	یک کلوچه از شیرینی فروشی فرار می کند. در راه، مرد چاقی را می بیند که تصمیم می گیرد کلوچه را بخورد، اما کلوچه او را منحرف می کند و بعد یک زن میانه اندام... و بعد یک مرد لاغر... آخر هم کلوچه آزاد می شود.
۲۱	با این صدای زنگوله	شخصیت‌ها ی اصلی و فرعی	اعمال خطرناک عواقب خوبی ندارد.	بچه گربه جوجه‌ها را می ترساند. جوجه‌ها تصمیم می گیرند با بستن زنگوله به پای بچه گربه، از این کار او جلوگیری کنند.
۲۲	پسرا شیرن، مثل شمشیرن	شخصیت‌ها ی اصلی و فرعی	پسر و دختر فرقی ندارد.	احمدک به همراه پسرها می روند و دخترها را با خود نمی برند، اما بعد اتفاقی می افتد که دخترها آن‌ها را مسخره می کنند.
۲۳	منم موش گرسنه / می خورمت درسته	شخصیت اصلی موش	پر خوری بد است.	موش گرسنه همه را می خورد. وقتی به نویسنده می رسد، نویسنده با گذاشتن نقطه‌ای در پایان داستان، راه او را سد می کند.
۲۴	وقتی آناکوچولو سرما خورده بود	اصلی و فرعی / آناکوچولو و عمویش	زندگی بازی است.	آناکوچولو یک عموی قدبلند دارد. او دوست زمان‌های تنهایی و بیماری آناکوچولو است. در این مواقع سخت، عموی خیلی قدبلند آنرا با او بازی می کند و او را سرگرم می کند. گاهی او را بالای بالا می برد تا همه جا را ببیند و آرام شود. گاهی هم برایش جادو می کند تا او را به شگفتی آورد. گاهی هم...
۲۵	قصه‌های کوتی کوتی	اصلی و فرعی کوتی کوتی و دوستانش	با سیاست باشیم.	مجموعه سه جلدی قصه‌های کوتی کوتی، حکایت بازیگوشی‌های یک بچه‌زارپاست که به صورت طنزآمیز و هنرمندانه روایت شده است.



### ۳-۱-۱. ادبیات و بازی

رویکردهای گوناگونی از گذشته تا کنون به ادبیات وجود داشته‌است. برخی ادبیات را از مقوله هنر و رسالت هنر را القای زیبایی محض می‌دانستند، اما عده‌ای دیگر هدف اصلی یا یکی از اهداف اصلی ادبیات را تعلیم و آموزش می‌پنداشتند. برخی نیز بر این باورند که ادبیات، یک هنر است که به صورت غیرمستقیم آموزش می‌دهد. در حقیقت، تأثیر زبان غیرمستقیم ادبیات، از زبان عادی به مراتب بیشتر و عمیق‌تر است. بنابراین، ادبیات اگر قصد تعلیم و تربیت هم نداشته باشد، بر ناخودآگاه خواننده‌اش اثر می‌گذارد. هرچند نظریات گوناگونی درباره ادبیات کودکان نیز وجود دارد، اما باید پذیرفت که ادبیات کودک نیز اگرچه ماهیتی متفاوت از ادبیات محض دارد، همین قاعده بر آن صدق می‌کند. ماهیت نیازهای مخاطبان کودک با بزرگسالان متفاوت است و بی‌تردید انتظارات ایشان از ادبیات، انتظارات دیگری است:

«می‌توان این گونه فرض کرد ادبیات کودک وقتی شکل می‌گیرد که جنس پرسش‌های کودک از هستی پیرامون خویش، پاسخ‌هایی زیبایی‌شناسانه طلب می‌کند؛ به عبارت دیگر، عجین بودن اندیشه کودک با تخیل، بازی، اسطوره و رویکردی زیبایی‌شناسانه به جهان پیرامون، بزرگسال را وادار می‌کند که زبانی غیر از زبان آموزش و تعلیم برگزیند» (هجری، ۱۳۸۲: ۷۰).

از سوی دیگر، دوران کودکی، دوران تعلیم‌پذیری است و نمی‌توان نقش ادبیات را در تربیت و آموزش کودکان نادیده گرفت. نیاز غالب در دوران کودکی، بازی‌های کودکانه است و کودک بازیگوش پیوسته تجربه می‌کند و می‌آموزد. با تعریفی که از کودک و دوران کودکی ارائه شد، هدف ادبیات کودک تا میزان شایسته توجهی تبیین‌پذیر است. ادبیات کودک باید مخاطب خود را به سرزمین‌های ناشناخته ببرد و به او مجال تجربه کردن بدهد:

«برخی چون رولان بارت بزرگ‌ترها را متهم می‌کنند که در فرایند بازی، کودک را به حال خود رها نمی‌کنند تا خلاقیت و آفرینش ویژه خود را بروز دهد، بلکه می‌کوشند مدلی کوچک‌تر از دنیای بزرگ‌ترها را به کودکان ارائه دهند» (همان: ۷۲).

کودک باید بتواند در سرزمین‌هایی که ادبیات برای او خلق می‌کند، به هر شکلی که مایل است، تجربه کند، نه چیزی به او تحمیل شود و نه در این میان احساس تنهایی کند. ذهن کودک در این سرزمین، زمانی که با ناشناخته‌ها آشنا می‌شود و در دنیای داستان‌هایش گردش می‌کند، دنیای دیگری را خلق می‌کند:

«کرفت بازی را در شکل فیزیکی آن منحصر نمی‌کند و مقولۀ بازی ذهنی را پیش می‌کشد که محصول پرسش‌های موازی کودک است که بازیگوشانه از یک مسئله به مسئله دیگر و از پاسخی به پاسخ دیگر عبور می‌کند و هر امکانی را به طنز می‌گیرد» (همان: ۷۱).

در نمونه‌های آماری این پژوهش، بعضی از نویسندگان داستان‌هایی خلق کرده‌اند که کمتر جنبۀ آموزشی دارد و این کودک است که تصمیم می‌گیرد چه بیاموزد و چگونه بیاموزد. در برخی از داستان‌ها، نویسنده با اضافه کردن چاشنی طنز، تجربه را برای کودک خوشایند کرده‌است و بعضی نیز برای آموزش یک مطلب، یک بازی را در قالب یک داستان طراحی کرده‌اند که هر یک در جای خود ستودنی و در عین حال، نقدپذیر است. در میان داستان‌های بررسی‌شده، مجموعه‌های «قصه، بازی، شادی»، «قصه‌های کوتی کوتی» و «آناکوچولو سرما خورده» از این منظر شایان ذکر است.

مجموعه «قصه، بازی، شادی» که از طرح معهود داستان‌نویسی فاصله گرفته‌است و می‌توان آن را یک بازآفرینی به شیوۀ پسامدرنیستی از قصه‌های عامیانه تعریف کرد؛ داستان‌هایی سرشار از لحظات مملو از هیجان و غافل‌گیری هستند. در این قصه‌ها، گاهی شرایط آرام است، سپس مسئله‌ای رخ می‌نماید و به‌زودی حل می‌شود. دوباره مسئله دیگری به وجود می‌آید که ظاهراً ربطی به مسئله نخستین ندارد، اما این مسئله‌ها به گونه‌ای طرح‌ریزی می‌شوند که خواننده می‌تواند آن‌ها را به هم ربط و پیوند دهد؛ پیوندی که نویسنده آن‌ها را به وجود نمی‌آورد، بلکه به عهده خواننده می‌گذارد تا حوادث را با نخی به نام سببیت به هم وصل کند. گره دوم نیز گشوده می‌شود و چندی نمی‌گذرد که گره دیگری به وجود می‌آید و کودک همچنان در حالت تعلیق باقی می‌ماند... برخلاف قصه‌های معهود که گره اول گشوده نمی‌شود و گره‌های بعدی بر آن می‌افزاید، تا زمانی که گره کور شود و قهرمان با یافتن گره اصلی و گشودن آن، تعادل را به داستان بازگرداند؛ چراکه «آنچه کودکان دوست دارند، سرگرمی، حرکت رو به جلو، حادثه، گفتگو، تعلیق و نوآوری با عنصر پیشگویی آمیخته‌ای از بیم و امید...» (یافا، ۱۳۸۸: ۲۱-۲۳).

حتی در بعضی از این داستان‌ها نقطه اوج وجود ندارد و داستان سراسر تعلیق است. در قصه دهم از این مجموعه، کودک موشی را می‌بیند که از ابتدا همه را می‌خورد. او تا پایان منتظر است ببیند که بعد از این چه کسی خورده می‌شود. حتی می‌ترسد که خودش را هم

بخورد، اما زمانی که موش به نویسنده می‌رسد، وی اجازه نمی‌دهد جلوتر برود و با یک نقطه، راهش را می‌بندد و اینگونه کودک غافلگیر می‌شود. در بعضی از قصه‌های خسرو نژاد، ظاهراً مشکل حل می‌شود، اما ناپایداری دیگری به وجود می‌آید و داستان در همین سطح باقی می‌ماند و به نقطه اوج هم نمی‌رسد. در قصه نهم، نقطه اوجی وجود ندارد، اما تعلیق تا پایان قصه ادامه می‌یابد. فقط در چند داستان دیده می‌شود که نمودار، حرکتی رو به بالا دارد و خط داستانی معهود به روشی نو ترسیم شده‌است.

در داستان دوم، ناپایداری خاصی به وجود نیامده‌است، اما در میانه‌های داستان، سؤالی برای کودک خواننده به وجود می‌آید که چگونه این‌ها با هم ماست را می‌آورند و برای گرفتن پاسخ، تا آخر داستان پیش می‌رود. یا در داستان پسر بچه‌هایی که دختر بچه‌ها را به بازی خود راه نمی‌دهند، خوانندگان از همان ابتدا می‌خواهند بدانند پیروز میدان کدام طرف است و نویسنده اینگونه با طرح موضوعات معمولی، اما هیجان‌انگیز و با شگردهایی که اعمال می‌کند، کودکان را به دنبال خود می‌کشانند و ساده‌ترین موضوعات را در پرداختی متفاوت به گونه‌ای عرضه می‌کند که گویی برای اولین بار طرح شده‌است.

در داستان پنجم، تک‌تک حیوانات برای پیدا کردن دوستان خود می‌روند، اما بازگشتی در کار نیست. شاید اگر صحنه بازی آن‌ها در خود داستان نبود، داستان به سوی نقطه اوج می‌رفت...: «شکلوفسکی معتقد است که نقش هنر در این است که اشیاء را برای ما ناآشنا سازد. در داستان، آشنایی‌زدایی با دیدگاه جدید و سبک و طرح متفاوت انجام می‌شود...» (اخوت، ۱۳۹۲: ۵۳).

در این قصه، صحنه‌ها با نخ روابط علت و معلولی به یکدیگر متصل نیستند، اما در پایان همه این حوادث، همان گونه که کودک می‌خواهد و می‌فهمد، به یکدیگر ربط پیدا می‌کنند. گنجشک می‌آید و کمی دوغ می‌خورد و بعد از او، گربه و سگ می‌آیند و می‌روند، اما پشه که همه دوغ را قورت می‌دهد، می‌ترکد. اول قصه، نویسنده قصه بودن ماجرا را اعلام می‌کند و به این ترتیب، پیشامدهای بعد همه بازی است و انفجار خنده‌ای که با ترکیدن پشه مجسم می‌شود، شادی را به ذهن متبادر می‌کند و اینگونه نام قصه‌ها با پیرنگ آن‌ها پیوند می‌یابد.

در قصه دوم، تنبک گرسنه و برای خریدن ماست از خانه خارج می‌شود. در راه، کلاغ، گربه، سگ و خروس را می‌بیند و آن‌ها برای کمک به تنبک راه می‌افتند. شخصیت‌های

این قصه‌ها نیز مانند قصه‌های کلاسیک، حیوانات هستند که با انسان‌ها حشرونشر می‌کنند. در واقع، «در فرهنگ‌ها، خرق‌عادت به معنای خلاف‌عادت آمده‌است؛ یعنی آنچه با محسوسات عقلی و تجربیات حسی و موازین عینی جور در نمی‌آید...». در قصه‌ها، حیوانات و اشیاء با انسان حرف می‌زنند و انسان نیز با آن‌ها هم‌صحبت می‌شود...» (میرصادقی، ۱۳۸۶: ۶۱).

نکته شایان توجهی که در داستان‌های این نویسنده وجود دارد، بهره‌گیری از شیوه فراداستان است. در حقیقت، این شیوه از جدیدترین نظریه‌های ادبی است که به خواننده کمک می‌کند، به رمز و راز آفرینش داستان پی ببرد (ذاکری و شمشیری، ۱۳۹۴: ۸۱).

کودک تجربه‌های جدیدی را با این داستان‌ها کسب می‌کند. هدف اصلی این داستان‌ها، آموزش نیست، اما کودک دست‌خالی باز نمی‌گردد، بلکه آنچه را که باید بیاموزد، می‌آموزد و مهم‌ترین شخصی که می‌تواند بگوید کودک از این داستان چه چیزی آموخته، خود کودک است.

در *داستان‌های کوتی کوتی*، یک هزارپا با شیطنتهایی که انجام می‌دهد، کودک را سرگرم می‌کند. تمام صفحات این کتاب ماجرای کوتی کوتی است که در حال خواندن داستان‌های خود می‌باشد. بعضی از این داستان‌ها علاوه بر اینکه برای کودک جذاب هستند، جنبه آموزشی نیز دارند. در داستان «هرچه بادا باد»، کوتی کوتی در خانه تنهاست. بعضی از اشیاء حرکت می‌کنند و کوتی کوتی را می‌ترسانند، غافل از اینکه همه این کارها را باد انجام می‌دهد. کوتی کوتی در داستان متوجه می‌شود که ترسش اشتباه بوده‌است. یا برای مثال در «زرد ترسناک»، کوتی کوتی در حال راه رفتن است که برگ‌ی روی سرش می‌افتد و از ترس جیغ می‌کشد، در حالی که نمی‌داند فقط یک برگ روی سرش افتاده‌است.

در «آهنگ کفش‌ها»، کوتی کوتی که هزار پا دارد، کفش‌های متفاوتی پوشیده‌است و کفش ورزشی، مهمانی، چکمه، دمپایی و... هر کفش صدای خاصی دارد. دوستانش با دیدن کوتی کوتی، او را مسخره می‌کنند. کوتی کوتی اول گریه می‌کند، اما بعد متوجه می‌شود صدای کفش‌هایش از صدای اشک‌هایش قشنگ‌تر است و نباید به حرف دیگران توجه کند: «اولش کوتی کوتی ناراحت شد و ایستاد. چند لیوان اشک ریخت: چک، چک... چک، ولی از این صدا خوشش نیامد. صدای کفش‌هایش قشنگ‌تر بود و به نظر خودش صدای آهنگ کفش‌هایش، قشنگ‌ترین صدای دنیا بود» (حسن‌زاده، ۱۳۹۳: ۱۲).

حسن‌زاده در ضمن این داستان‌ها، گاهی به کودکان راه‌حلهایی برای برون‌رفت از مشکلات یا به عبارت بهتر، ارضای نیازهای کودکانه خود می‌دهد. در «خودتو نکن پیچ‌پیچی»، کوتی کوتی ادای خواننده‌ها را درمی‌آورد: «خودتو نکن پیچ‌پیچی / اشکال نداره مادر / خودتو نکن دربه‌در...» (همان). مادر که از راه می‌رسد، با تعجب به کوتی کوتی نگاه می‌کند. کوتی کوتی از مادر می‌خواهد که با او همخوانی کند. مادر هم می‌خواند. هر دو به آشپزخانه می‌روند، غافل از اینکه گلدان چینی محبوب مادر شکسته‌است. کوتی کوتی با روشی که در پیش گرفته‌است، دل مادر را به دست می‌آورد. این داستان در حقیقت، به کودک می‌آموزد که در کارهایش با سیاست رفتار کند.

در داستان «کاسی»، مادر بزرگ کوتی کوتی پادرد دارد. کوتی کوتی به شرط گرفتن آب‌نبات به اندازه هر پا، پاهای مادر بزرگ را مالش می‌دهد... البته شاید بهتر است کودک بیاموزد که در عوض محبت، چیزی را طلب نکند و لذت محبت خالصانه را در داستان‌هایش تجربه کند؛ چنان‌که پدر بزرگش در هزارپاسواری برای اینکه کوتی کوتی بتواند اسکیت سواری کند، به همه دوستانش هزارپاسواری می‌دهد و باعث می‌شود تا چند روز کم‌درد داشته باشد. این عمل، هرچند مصداق یک محبت خالصانه است، اما پدر بزرگ تا چند روز کم‌درد دارد. شاید کودک مخاطب به این موضوع بیندیشد که اگر محبت قرار است کم‌درد را با خود به ارمغان بیاورد، پس لذتی در پی ندارد. اما شاید به این موضوع هم فکر کند که پدر بزرگ‌ها و نیز پدرها و مادرها خیلی مهربان هستند و این گونه قدرشان را بیشتر بدانند.

در «دنیا را بلرزان کوتی کوتی»، شخصیت اصلی تصمیم می‌گیرد خواننده شود. همه همسایه‌ها از خواندن کوتی کوتی کلافه می‌شوند. یکی از آن‌ها تصمیم می‌گیرد یک ساز به عنوان جایزه بهترین خواننده دنیا به او بدهد، تا از شر صدای او خلاص شوند، اما همان شب کوتی کوتی تصمیم می‌گیرد بهترین نوازنده دنیا شود. شاید با خواندن این داستان، کودکی بیندیشد که اگر کارهای آزاردهنده انجام دهد، در عوض جایزه می‌گیرد و کودک دیگری فقط به این ماجرا می‌خندد.

در داستان «پیتزای سرآشپز»، کوتی کوتی سرماخورده است و مادرش برای او آش ماش و نان لواش که تکه‌های شلغم دارد، درست کرده‌است، اما کوتی کوتی این غذا را دوست ندارد و مدام اشک می‌ریزد. مادرش دلش برای او می‌سوزد و برایش پیتزا سفارش

می‌دهد... شاید کودک با خواندن این داستان، گریه کردن را برای رسیدن به خواسته‌هایش مفید ببیند.

در «سرما نخوری کوتی کوتی»، پدر و مادر کوتی کوتی، کف پایش را قلقلک می‌دهند که بیدار شود و به مدرسه برود. اما او پادرد را برای نرفتن به مدرسه بهانه می‌کند، اما زمانی که متوجه می‌شود مدرسه به دلیل بارش برف تعطیل است، پادرد خود را فراموش می‌کند. در این گونه داستان‌ها، شخصیت داستان برای رسیدن به اهدافش، انتخاب‌های شیطنت‌آمیزانه‌ای را تجربه و در پایان داستان نیز احساس پیروزی می‌کند.

بعضی از داستان‌های این مجموعه نیز به دنبال آموزش خاصی نیستند و فقط جنبه سرگرم‌کنندگی برای کودک دارند و به حق این نویسنده به دلیل تسلط بر شیوه‌های طنزپردازی و توانایی در ایجاد ارتباط با خواننده از طریق زبان، بیان و موسیقی از عهده این مهم که همان سرگرم کردن کودک و لذت بخشیدن به اوست، به خوبی برآمده است؛ برای مثال، می‌توان داستان «بستنی خوشمزه»، «اشک‌های سطلی»، «نقاش باشی» و داستان‌های دیگر را مثال زد. به طور کلی، می‌توان گفت: «در داستان‌های طنز فرهاد حسن‌زاده، تنوع گسترده‌ای از تکنیک‌های طنزآفرینی دیده می‌شود که نشان‌دهنده تسلط وی بر شیوه‌ها و الگوهای طنزپردازی است» (صفایی و ادهمی، ۱۳۹۳: ۱۶۳).

دسته سوم، کتاب‌هایی هستند که رسالت نخستین آن‌ها سرگرم کردن کودک است و در سبب اسباب‌بازی‌های کودکانه قرار می‌گیرند؛ برای مثال، در داستان‌های بررسی‌شده، «کتاب‌های آناکوچولو» را می‌توان مصداق چنین آثاری دانست: «کتاب‌های آناکوچولو دو ویژگی دارند: نخست اینکه کتاب‌ها تصویری هستند و با توجه به تصاویر، خواندن آن‌ها پیش می‌رود. دوم اینکه خواندن آن‌ها مثل بازی‌های دونفره است و همکاری و مشارکت بزرگ‌تر و کودک را نیاز دارد» (ساندبری، ۱۳۸۴: ۲)

### ۱-۲-۳. داستان و هنر زندگی

از میان نمونه‌های آماری، برخی از داستان‌ها به گونه‌ای ساخته و پرداخته شده‌اند که می‌توان به تحلیل و ارزیابی شخصیت‌های این داستان‌ها بر اساس نظریه گلاسر پرداخت. نیازی در شخصیت برانگیخته می‌شود و شخصیت برای ارضای نیاز، رفتاری را انتخاب می‌کند. بعضی از رفتارها پایان خوشی برای شخصیت داستان‌ها رقم می‌زند و بعضی سرانجام ناخوشی را در پی دارد. در این مختصر، نیاز به تفریح در شخصیت‌های داستانی به دو نوع نیاز مخرب و سازنده تقسیم و شخصیت‌ها بر این اساس تحلیل می‌شوند.

### ۲-۲-۳. تفریح مخرب

در بعضی از داستان‌ها، شخصیت‌ها در میانه داستان پشیمان می‌شوند و به نادرستی رفتار خود پی می‌برند. برخی نیز تا پایان عمر تاوان اشتباه خود را می‌پردازند. برخی از شخصیت‌ها به اقتضای نیازهای کودکانه خود، رفتارهایی نابخردانه در پیش می‌گیرند و در داستان متوجه اشتباه خود می‌شوند. این گونه داستان‌ها به صورت غیرمستقیم عواقب انتخاب‌های نادرست را به کودکان می‌آموزند.

در داستان «بادکنکی که شاد بود»، بادکنک آنقدر باد می‌خورد که می‌ترکد و دیگر آن بادکنک نخستین نمی‌شود و از عملش پشیمان می‌شود، اما زمانی که پشیمانی دیگر سودی ندارد و آب رفته به جوی بازمی‌گردد.

داستان «به کبوتر اجازه نده خروس بخواند»، ماجرای کبوتری است که سعی دارد اتوبوس را براند، اما اتوبوس به او نه می‌گوید. در این داستان، «نه» گفتن به کودک آموزش داده می‌شود، چون «گاهی اوقات شما در جواب دیگران فقط باید بگویید «نه». با این کتاب، نه گفتن را تمرین می‌کنید» (همان).

در داستان «هی با من دوست می‌شوی»، کفشدوزک برای دوستی با دشمن خود تلاش می‌کند، غافل از اینکه این تلاش به سرانجام خوشایند منتهی نمی‌شود. کفشدوزک دوست دارد با عنکبوت بازی کند. بنابراین، همه تلاشش را می‌کند که به او نزدیک شود، اما دوستانش به او کمک می‌کنند تا از خواسته‌اش برگردد.

در داستان «اسب سفید و دره سبز»، اسب سفید و خرگوش با هم شادند و نیاز به تفریح خود را با تفریحات سالم ارضا می‌کنند، اما خیلی از خانه دور می‌شوند و در پایان، گرگ‌ها به آن‌ها حمله می‌کنند. در داستان «قایم‌باشک»، دختر بچه جای خطرناکی را برای پنهان شدن انتخاب می‌کند، اما شانس می‌آورد و نجات پیدا می‌کند، وگرنه عواقب ناگواری را تجربه می‌کرد. این گونه داستان‌ها خطرات ناشی از بعضی اشتباهات را به کودک می‌آموزند. در داستان «ماجرای احمد و سارا»، احمد که حوصله‌اش سر رفته است، تصمیم می‌گیرد علی‌رغم توصیه‌های مادرش به سارا کوچولو غذا بدهد و در داستان عواقب خطرناک آن را تجربه می‌کند.

### ۲-۲-۴. تفریح سازنده

بعضی از داستان‌های بررسی شده، علاوه بر شادی بخشیدن و سرگرم کردن کودک و آموزش‌های مؤثر، زیبایی‌ها را به او معرفی می‌کنند و می‌شناسانند. در «لبخند نیلوفر»،

شخصیت اصلی داستان به دنبال لبخندش می‌گردد. کودک با خواندن این داستان، مفهوم انتزاعی شادی و لبخند را می‌شناسد و آن را یکی از عوامل زیبایی زندگی می‌شمارد و داستان «زیباترین آواز» به کودک می‌آموزد که زیبایی‌های طبیعت و جهان هستی را نادیده نگیرد و دیده‌ای زیبایی داشته باشد.

داستان «آرزوهای رنگی» به کودک کمک می‌کند تا آرزوهایش را پیدا کند. این داستان به کودک مجال خلاقیت می‌دهد و کودک می‌اندیشد که می‌تواند آرزوهایش را به اشکالی درآورد که دوست دارد و تصاویر زیبایی از آن خلق کند. کودک داستان آرزوهایش را در صندوق پنهان می‌کند، اما آرزوها بادبادک می‌شوند تا کودکان دیگر نیز در آن‌ها سهیم شوند.

داستان «سایه در بهار» حکایت پیرمردی است که از درخت خود به‌خوبی محافظت می‌کند و کودکانی که در سایه این درخت بازی می‌کنند، درخت را برای سایه‌ای دوست دارند که می‌توانند در زیر آن بازی کنند. همین‌طور داستان «صدای پای بزغاله‌های سبز»، نیاز کودک را به بازی و تفریحات کودکانه به تصویر می‌کشد. کودک در اوج بیماری، زمانی که کودکان دیگر را در حال بازی می‌بیند، به جمع آنان می‌پیوندد، بدون اینکه به دغدغه‌های بزرگسالان نظری داشته باشد.

«کیسه بوکس خوشمزه» هم شیطنتهای موش کوچولو را نشان می‌دهد. موش کوچولو در این داستان، موجود عجیبی را پیدا می‌کند، اما چون آن را نمی‌شناسد، از آن نمی‌ترسد و دوری نمی‌کند، بلکه آنقدر با آن موجود بازی می‌کند تا بفهمد چگونه می‌تواند از آن استفاده کند و کدام نیازش را مرتفع می‌سازد، ولی در پایان داستان، متوجه می‌شود که این موجود عجیب یک سیب خوشمزه است که خواص زیادی هم دارد.

با خواندن داستان «سنگ‌های آرزو»، کودک متوجه می‌شود که هر انسانی باید برای زندگی‌اش تلاش کند و آرزوها به‌سادگی به دست نمی‌آیند. «آقای هندوانه» هم به کودک می‌آموزد که در سخت‌ترین شرایط می‌توان شاد بود و از زندگی لذت برد. وقتی که آقای هندوانه از صاحبش جدا می‌شود، ناامید و غمگین نمی‌شود و تلاش می‌کند تا زمانی که تکلیفش مشخص شود، از زندگی خود لذت ببرد. اگر پول ندارد، یک قاچ از هندوانه‌اش را می‌فروشد و نیازهایش تأمین می‌شوند. در پایان داستان هم به دلیل علاقه‌ای که به بستنی دارد، حاضر می‌شود تمام چیزهایی را که خریده‌است، در ازای بستنی بدهد و از لذت بستنی خوردن بهره‌مند شود.



در داستان «روز ابری من»، مادر و کودک هر دو به تفریح نیاز دارند. کودک در دوران کودکی است و جز تفریح و شادی، خواسته دیگری ندارد، اما این کودک شاد پیوسته می‌آموزد و در پی یادگیری است. کودک خود را سانسور نمی‌کند و در تمام داستان در حال شیطنت و شیرین‌زبانی است، اما مادر چون بزرگ شده، این نیاز را در درونش سرکوب می‌کند: «مادرم از پشت پنجره ما را نگاه می‌کرد و لبخند می‌زد. او هم دلش می‌خواست بدود، اما از بس ندویده بود، یادش رفته بود» (همان).

داستان‌های «فروشگاه و من»، «تا مدرسه راهی نیست» و «پیشی‌خانم و بچه‌ها» نیز اولویت تفریح و بازی را در شخصیت کودکان نشان می‌دهد.

در واقعیت‌درمانی، مشاور ابتدا می‌کوشد با برقراری ارتباط عاطفی با مراجع به تغییر رفتار او بپردازد. مشاوران با پرسش‌های ماهرانه می‌توانند مراجعان را وادار به خودارزیابی کنند. البته این مراجع است که قضاوت‌های ارزشی انجام می‌دهد، نه مشاور. گاهی مراجعان برحسب اتفاق و با اندکی تفکر، رفتارشان را ارزیابی می‌کنند (Wubbolding, 1998: 56). نویسنده نیز این توانایی را دارد که با ایجاد خواننده درون متن، به برقراری ارتباط عاطفی با کودک بپردازد. بی‌تردید در فرایند خواندن داستان، سؤالاتی در ذهن کودک ایجاد می‌شود و بدون اینکه احساس کند یک بزرگسال او را کنترل می‌کند، به ارزیابی و گاهی تجدید نظر در رفتار خود می‌پردازد.

### ۳. نتیجه

ادبیات کودک، علاوه بر جنبه سرگرم‌کنندگی و لذت‌بخشی به مخاطبان خود، نقش زیادی در تربیت آن‌ها دارد. هر داستان با کودکان گوناگون به شیوه‌های مختلف ارتباط برقرار می‌کند و هر کودک با داستان‌های متعدد و متفاوت هم لذت می‌برد و هم می‌آموزد و رشد می‌کند. می‌توان گفت که در صد (۱۰۰) داستان بررسی شده، با در نظر گرفتن سه مجموعه «قصه‌های کوتی کوتی»، «چهل درصد شخصیت‌های داستانی با نیاز به تفریح برانگیخته شده‌است و حوادث داستان بدین گونه به وجود آمده‌است.

بعضی از داستان‌ها بیشتر جنبه سرگرم‌کنندگی برای کودک دارند و گونه‌ای بازی ذهنی به حساب می‌آیند. مجموعه «قصه، بازی، شادی» مرتضی خسرونژاد از این منظر شایسته ذکر است. بعضی از داستان‌ها، علاوه بر جنبه سرگرم‌کنندگی، حاوی آموزش خاصی به کودک هستند. داستان‌های کوتی کوتی فرهاد حسن‌زاده و بعضی دیگر از داستان‌ها واجد چنین خصوصیتی هستند. داستان‌هایی که توانمندی تحلیل روان‌شناسانه

دارند، به شیوه‌های گوناگونی به کودک آموزش می‌دهند. نیاز به تفریح در بعضی از شخصیت‌ها به گونه‌ای ارضا می‌شود که کودک در پایان داستان، انتخاب شخصیت را اشتباه ارزیابی می‌کند و این احتمال وجود دارد که از سرنوشت شخصیت شکست‌خورده عبرت بگیرد و در چنین وضعیتی در زندگی خود، رفتار دیگری را انتخاب کند. بعضی از شخصیت‌ها نیز به خوبی به کودک آموزش می‌دهند که برای ارضای نیازهای اساسی خود، از جمله نیاز به تفریح، راه‌های زیادی در طبیعت وجود دارد که هم آن‌ها را شاد می‌کند و هم بر عدد دوستانشان می‌افزاید.

### منابع

- اخوت، احمد (۱۳۹۲)، *دستور زبان داستان*، ج ۲، اصفهان، فردا.
- اکبرپور، احمد (۱۳۸۸)، *اگر من خلیان بودم*، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
- ایراندوست، علی‌اکبر (۱۳۷۴)، *تا مدرسه راهی نیست*، گروه سنی ب و ج، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- پوریا، سرور (۱۳۶۸)، *اسب سفید و دره سبز*، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- تقی، شکوفه (۱۳۶۵)، *زیباترین آواز*، گروه ج، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- جان‌بزرگی، مسعود و سید محمد غروی (۱۳۹۵)، *نظریه‌های نوین روان‌درمانگری و مشاوره: اصول، فنون و مطابقت‌های فرهنگی*، تهران، سمت.
- جعفری، لاله (۱۳۸۳)، *قهوه‌ای*، تهران، شباویز.
- جوادی متقی، شبنم (۱۳۸۳)، *فروشگاه و من*، گروه سنی الف و ب، تهران، شباویز.
- حبیبی، حامد (۱۳۸۷)، *بوقی که خروسک گرفته بود*، گروه سنی ب و ج، تهران، علمی فرهنگی.
- حدادی، هدا (۱۳۸۲)، *روز ابری من*، گروه سنی ب، تهران، شباویز.
- \_\_\_\_\_ حدادی، هدا (۱۳۸۲)، *روز ابری من*، گروه سنی ب، تهران، شباویز.
- حسن‌زاده، فرهاد (۱۳۸۶)، *سنگ‌های آرزو*، گروه سنی ب، تهران، علمی فرهنگی.
- \_\_\_\_\_ (الف، ۱۳۹۳) *دنیا را بلرزان کوتی‌کوتی*، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- \_\_\_\_\_ (ب، ۱۳۹۳) *سرما نخوری کوتی‌کوتی، قصه‌های کوتی‌کوتی*، ج ۲، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- خسرونژاد، مرتضی (۱۳۸۷)، *دیگرخوانی‌های ناگزیر؛ رویکردهای نقد و نظریه ادبیات کودک*، با مقدمه‌ای از پروفسور پیتر هانت، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- \_\_\_\_\_ (الف، ۱۳۸۸) *اون شب که بارون اومد / موشه لب بوم اومد*، مشهد، آستان قدس رضوی.
- \_\_\_\_\_ (ب، ۱۳۸۸) *با این صدای زنگوله / گربه پیشی چه سنگوله*، مشهد، آستان قدس رضوی.
- \_\_\_\_\_ (ج، ۱۳۸۸) *پسرا شیرن، مثل شمشیرن / دخترا موشن، مثل خرگوشن*، مشهد، آستان قدس رضوی.
- \_\_\_\_\_ (ح، ۱۳۸۸) *میای با من دوست بشی / سوار اتوبوس بشی؟*، مشهد، آستان قدس رضوی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸ د). *دلت می‌خواد ماست بخوری؟ به قصه راست بخوری؟*، مشهد، آستان قدس رضوی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸ ز). *منو بخوری چاق می‌شی / شغال توی باغ می‌شی*، تصویرگر، اکبرنیکان پور، مشهد: آستان قدس رضوی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸ ط)، *آی بدو که دوغ آوردم، قصه دروغ آوردم*، تهران، آستان قدس رضوی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸ و). *منم موش گرسنه / می‌خورمت درسته*، تصویرگر، علی مفاخری، مشهد: آستان قدس رضوی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸ هـ)، *عروس من از تو / آواز تو از من*، تصویرگر، راشین خیریه، مشهد، آستان قدس رضوی.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۸ ی)، *من که ماه بلند آسمونم / چرا باید همه‌اش تنها بمونم*، مشهد، آستان قدس رضوی.

دهقان سلماسی، راضیه (۱۳۷۶)، *بال‌های آبی من*، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان. ذاکری، مختار و بابک شمشیری (۱۳۹۴)، «بررسی مفهوم هویت در مجموعه داستان‌های قصه‌های شیرین مغزدار و قصه، بازی، شادی»، *مطالعات ادبیات کودک*، س ۶، ش ۳. ساندبری، اینگر (۱۳۸۴)، *وقتی آناکوچولو سرما خورده بود*، برگردان فروغ جمالی، گروه سنی الف، تهران، پیک ادبیات.

سریزدی، برزو (۱۳۹۱)، *قایم‌باشک*، گروه سنی الف، تهران، مبتکران. شکرآبی زاهد، حمیده (۱۳۹۲)، *کتاب‌شناسی کتاب‌های برنده کودکان و نوجوانان (۱۳۰۰-۱۳۹۰)*، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

شمس، محمدرضا (۱۳۸۳)، *آرزوهای رنگی*، گروه سنی الف و ب، تهران، شباویز. شیخی، مژگان (۱۳۸۶)، *جشن تولد قطار و قصه‌های دیگر*، گروه سنی الف و ب، تهران، قدیانی، کتاب‌های بنفشه.

صفایی، علی و حسین ادهمی (۱۳۹۳)، «نمود تکنیک‌های طنز در ساختار پیرنگ داستان‌های فرهاد حسن‌زاده»، *زبان و ادبیات فارسی*، ش ۳۲، صص ۱۱۹-۱۶۶.

طاقدیس، سوسن (۱۳۸۵)، *صدای پای بزغاله‌های سبز*، گروه سنی ب و ج، تهران، شباویز. طائرپور، فرشته (۱۳۶۴)، *ماجرای احمد و سارا*، گروه سنی الف و ب، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

فزونی، فرهاد (۱۳۸۶)، *پیشی‌خانم و بچه‌ها*، گروه سنی ب، تهران، شباویز.

قاسم‌پور، اکرم (۱۳۸۲)، *لبخند نیلوفر*، گروه سنی الف، تهران، شباویز.

کااوند، کامبیز (۱۳۸۱)، *کیسه‌بوکس خوشمزه*، گروه سنی الف، تهران، شباویز.

کشکولی، مهدخت (۱۳۷۹)، *سایه در بهار*، تهران، شباویز.

کلهر، فریبا (۱۳۹۱)، *سوت فرمانروا*، چ ۱۳، گروه سنی ب و ج، تهران: محراب قلم.

کلهر، مژگان (۱۳۸۲)، *هی با من دوست می‌شوی؟*، گروه سنی الف و ب، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

گلاسر، ویلیام (۱۳۸۲)، *نظریه انتخاب؛ روان‌شناسی نوین آزادی شخصی*، ترجمه مهرداد فیروزبخت، تهران، رسا.

\_\_\_\_\_ (۱۳۸۷)، *نوجوانان ناخشنود*، ترجمه کیوان سپانلو و لادن گنجی، تهران، سیزان.

میرصادقی، جمال (۱۳۸۶)، *ادبیات داستانی*، چ ۵، تهران، سخن.

ویلمز، مو (۱۳۸۶)، *به کبوتر اجازه نده اتویوس براند*، ترجمه زهرا احمدی، گروه سنی الف، تهران، کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

هجری، محسن (۱۳۸۲). «رویکرد ادبیات کودک: تعلیم یا لذت»، کتاب ماه کودک و نوجوان، صص ۶۸-۷۴.

یافا، مانوراما (۱۳۸۸)، *چگونه برای بچه‌ها داستان بنویسیم؟*، ترجمه مهرداد تهرانیان راد، چ ۲، تهران، سروش.

Desocio, J. E. (2005), "Accessing Self-Development Through Narrative Approaches in Child and Adolescent Psychotherapy", *Child and Adolescent Psychiatric Nursing*. No 18.

Dwivedi, K. (1997), *The Therapeutic Use of Stories*, London, Routledge.

Glasser, W. (1985). *Choice Theory: A New Explanation of How We Control Our Lives*, New York, Harper & Row.

\_\_\_\_\_ (1998). *Choice Theory*, New York, Harper Collins.

Wubbolding, R. (2000), *Reality Therapy for the 21<sup>st</sup> Century*, Philadelphia, PA, Brunner/ Routledge.

\_\_\_\_\_ (1998), *Using Reality Therapy*, New York, Harper & Row.