

باز تولید «کهن‌الگوی تقابل خیر و شر» در سه رمان نوجوان با کمک شیوه‌ اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران

مرجان فولادوند

دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

**
مه‌بود فاضلی

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

مریم حسینی

استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه الزهراء، تهران، ایران

علی عباسی

دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید بهشتی، تهران، ایران

(تاریخ دریافت: ۱۳۹۶/۰۹/۱۵؛ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۸/۱۵)

چکیده

تأثیر کهن‌الگوها بر ناخودآگاه فردی و جمعی ما قدرتمند اما ناپیداست و می‌تواند شیوه‌ی تفکر و کنش ما را شکل دهد؛ اما بعضی از کهن‌الگوها تأثیر عمیق‌تر و گسترده‌تری بر روان جمعی یک ملت دارند این پژوهش بر آن است تا نخست نشان دهد این کهن‌الگو چگونه شکل گرفته است و دوم چگونگی باز تولید آن را با کمک نظام منظومه‌های روزانه و شبانه ژیلبر دوران در چهار رمان طلسم شهر تاریکی، دلیران قلعه آخولقه و راهزن‌ها بررسی کند و نشان دهد باز تولید این کهن‌الگو در داستان چگونه می‌تواند با ساده‌سازی پیچیدگی‌های دنیای واقعی و مناسبات انسانی و تقسیم همه چیز به دو قطب دارای مرزبندی‌های ازلی - ابدی غیرقابل تغییر، نوعی از مواجهه با جهان را به مخاطب القاء کند که می‌تواند متضمن قضاوت‌های نادرست، افراطی‌گری و عدم تحمل نظرات متفاوت و در نتیجه خشونت توجیه شده باشد.

واژگان کلیدی: اسطوره غالب، باز تولید کهن‌الگو، تقابل خیر و شر، رمان نوجوان.

(نویسنده مسئول) E-mail: marjanfooladvand@yahoo.com

**E-mail: mahbood46@yahoo.com

***E-mail: drhoseini@yahoo.com

****E-mail: aliabbasi2000@yahoo.com

مقدمه

هرچند در سال‌های اخیر اسطوره‌شناسی در ایران بسیار مورد توجه بوده است اما درباره تأثیر اسطوره‌ها بر روان فردی و اجتماعی ما جز پژوهش‌های انگشت‌شماری (که اغلب در حیطه اساطیر شاهنامه‌ای بوده‌اند) پژوهشی صورت نگرفته است. از آنجا که مهم‌ترین جلوه‌گاه کهن‌الگوها و اساطیر، روایت‌های داستانی هستند و با توجه به این که رمان به دلیل ساختار جذاب و ارتباط طولانی در حین خواندن با مخاطب و به‌کارگیری همه‌جانبه تخیل قابلیت ایجاد همذات‌پنداری بیشتری دارد، از پرتعدادترین انواع داستان نزد نوجوانان است و در شکل‌گیری هویت و نگاه آن‌ها به جهان تأثیری قابل توجه دارد، می‌توان به اهمیت آگاهی ما از تأثیر بازتولید اساطیر در این نوع ادبی، پی برد. این مقاله بر آن است تا با نگاهی به ساز و کار اعمال قدرت کهن‌الگوها بر کنش فردی و جمعی انسان، چگونگی شکل‌گیری کهن‌الگوی تقابل خیر و شر - که به نظر می‌رسد از بنیانی‌ترین کهن‌الگوهای ذهن ایرانی است و سیر تغییر آن را هر چند مختصر، بررسی کند؛ سپس چگونگی بازتولید آن در سه رمان نوجوان - که هر یک در دهه انتشار خود پرتیراژترین و پرمخاطب‌ترین رمان‌های تألیفی نوجوان ایران بوده‌اند - را به کمک شیوه اسطوره‌سنجی ژیلبر دوران، نشان دهد. این همه کوششی است برای پاسخ به این پرسش بسیار مهم که: بازتولید این کهن‌الگو، چگونه اتفاق می‌افتد و چه نوعی از درک و مواجهه با جهان را به مخاطبان نوجوان و تأثیر پذیرش، القاء می‌کند و حاصل این نگاه در کنش‌های فردی و اجتماعی، چه خواهد بود؟

پیشینه

هر چند در سال‌های اخیر با درک اهمیت اسطوره‌شناسی این موضوع در ادبیات کودک و نوجوان نیز مورد توجه قرار گرفته اما تا جایی که نگارنده جستجو کرده است در همه این مطالعات، اسطوره به‌عنوان یک کل در نظر گرفته شده است و درباره چگونگی تولید و تأثیر یک اسطوره یا کهن‌الگو به شکل مستقل و تأثیر آن در شکل‌گیری شیوه تفکر و تحلیل مخاطب، در ادبیات نوجوان هیچ مطالعه موردی مستقلی نیافته است.

حمیدی (۱۳۸۶: ۶۶-۷۷) نقش اسطوره در شکل‌گیری هویت در نوجوانان و جامعه‌پذیری آن‌ها را بررسی کرده و معتقد است: «یک راه تداوم هویت ایرانی و ویژگی‌های زندگی بومی؛ تقویت اسطوره است چرا که آن‌ها فرآورده‌ی ذهن جمعی ایرانی است.»

حمیدی در این مقاله، روزآمد ساختن اسطوره‌ها را لازم می‌داند اما به جنبه‌های منفی محتمل در انگیزش‌های اساطیری توجه نمی‌کند.

مخلف (۱۳۸۶: ۷۸-۸۶) به تأثیر داستان‌های برگرفته از اساطیر در درمان ناهنجاری‌های رفتاری کودکان و نوجوانان توجه کرده است. به نظر می‌رسد اینجا کارکرد افسانه بر طبق نظریه بتلهایم (بتلهایم، ۱۳۹۱) با کارکرد روایت‌های اساطیر، بی‌توجه به تفاوت‌های مورد اشاره از سوی بتلهایم، یکی دانسته شده است.

یوورا (۲۰۱۲: ۲۳-۶) در پژوهش مفصلی که با حمایت دانشگاه بین‌المللی فلوریدا انجام و نتایجش در قالب یک کتاب منتشر شد، تأثیر باز تولید روایت‌های اساطیری را بر شکل‌گیری تفکر «تجاوز» در نوجوانان بررسی کرده و اثرات آن را علیرغم همه رسانه‌های فراگیر دیگر، قابل توجه دانسته است. او با تأکید بر چگونگی تأثیر رمان بر ذهن نوجوان اثر مطالعه رمان را عمیق و طولانی مدت ارزیابی کرده است.

شیوه پژوهش

این پژوهش تحلیلی توصیفی و به روش کتابخانه‌ای انجام گرفته است.

انتخاب نمونه‌ها

کتاب‌های مورد بررسی در این پژوهش از میان رمان‌های نوجوان تألیفی منتشر شده در سه دههٔ چهل، شصت و هفتاد خورشیدی، توسط کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان (که از این پس در این مقاله از آن به‌عنوان «کانون» نام برده خواهد شد) انتخاب شده‌اند.

کانون با بیش از هزار کتابخانهٔ کودک شهری، روستایی و سیار در سرتاسر کشور و برنامه‌های منظم کتاب‌خوانی با کمک کتابداران و مربیان آموزش دیده و تیراژ بالای کتاب، مهم‌ترین، بزرگ‌ترین و قدیمی‌ترین نهادی است که از بدو تشکیل خود در سال ۱۳۴۴ تا امروز به شکل تخصصی برای کودکان و نوجوانان کتاب و محصولات فرهنگی تولید و ترویج کرده است. کانون در اساسنامهٔ خود موظف شده تا محصولات تولید کند که جریان ساز و الهام دهنده باشند از این رو آثاری از مهم‌ترین نویسندگان که در پنجاه سال اخیر برای کودکان قلم زده‌اند، کسانی مانند بهرام بیضایی، محمود دولت آبادی، نیما یوشیج، غلامحسین ساعدی، سیروس طاهباز، احمد رضا احمدی، محمد علی سپانلو، مهرداد بهار و... در کانون به چاپ رسیده است. در حال حاضر نیز کانون برترین آثار مهم‌ترین نویسندگان کودک و نوجوان ایران را به چاپ می‌رساند از این رو می‌توان برآیند توان جامعهٔ ادبی کودک و نوجوان را در آینهٔ آثار منتشره از سوی این نهاد فرهنگی دید.

طلسم شهر تاریکی (۱۳۴۷)، دلیران قلعه آخولقه (۱۳۶۱) و راهنرها (۱۳۷۱) سه رمان انتخاب شده برای این پژوهش، پرتیراژترین رمان نوجوان کانون در هر دهه بوده-

اند. لازم به ذکر است که رمان‌های انتخاب شده، به احتمال قریب به یقین، نه تنها در کانون، بلکه در کل ایران پرتیراژترین رمان‌های نوجوان آن دهه بوده‌اند زیرا نخست آن‌که ناشران کمی در زمینه چاپ رمان‌های تألیفی برای نوجوانان فعالیت داشته‌اند؛ دوم این‌که شمارگان چاپ کتاب در کانون بسیار بیشتر از دیگر ناشران بوده است. بنا بر این کتاب‌های انتخاب شده بیشترین تعداد مخاطب و بیشترین گستره و روایی را در هر دهه و در میان نوجوانان عضو کتاب‌خانه‌های کانون در سراسر ایران داشته‌اند و گذشته از این به دلیل ماهیت جریان ساز کانون، سرمشق و الگوی رمان‌های منتشر شده توسط ناشران دیگر هم بوده‌اند. از سوی دیگر، این کتاب‌ها در دهه‌های بعد نیز تجدید چاپ شده و هنوز هم در کتاب‌خانه‌های کودک موجود هستند، به امانت گرفته و خوانده می‌شوند بنابراین تأثیر و روایی آن‌ها محدود به زمان انتشارشان نیست.

۱. مبانی نظری

۱-۱. قدرت اسطوره

اسطوره‌ها روایتی بر مبنای کهن‌الگوها هستند که در ناخودآگاه جمعی ما نهفته‌اند و «وجودشان را به هیچ یک از اشکال زندگی فردی نمی‌توان توضیح داد و ظاهراً شکل‌هایی ابتدایی، موروثی و ذاتی هستند که اساس ذهن بشر را تشکیل می‌دهند فروید آن‌ها را «بقایای کهن» نامید» (یونگ، ۱۳۵۲: ۱۰۱). این بقایای کهن بر اساس «لیبدو» (Libido) تعریف می‌شد (فروید، ۱۳۴۳: ۹). فروید بعدها این نظر را تغییر داد. او روان‌گریزی را (Id) نامید؛ اما «من برتر» (super-ego) از نظر او به خودآگاهی جمعی اشاره می‌کند که چون سرکوب شده فرد تا حدی از آن آگاه و تا حدی بدان ناآگاه است (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۱).

اما یونگ معنای ناخودآگاه فرویدی را از تعریف شخصی که به درمان روان-رنجوری بیماران محدود می‌شد بسیار گسترده‌تر کرد. او مفهوم «ناخودآگاه جمعی» را

مطرح کرد و در تعریف آن نوشت: «ناخودآگاه شخصی بر یک لایه عمیق تر تکیه دارد که اکتسابی و شخصی نیست؛ بلکه ذاتی و فطری است. این لایه عمیق تر را ناخودآگاه جمعی می‌نامم. از این رو نام جمعی برای آن انتخاب کرده‌ام که بخشی از ناخودآگاه جهانی است که باروح شخصی فرق می‌کند» (Jung, 1960: 3-4).

یونگ ضمیر ناخودآگاه جمعی را آن قسمت از روان که میراث روانی مشترک نوع بشر را حفظ و منتقل می‌کند و جایی برای نگهداری صورت‌های مثالی یا اشکال اولیه می‌دانست: «من این تصاویر اولیه را آرکی‌تایپ می‌نامم، زیرا عمل و کار آن‌ها در الگوی غریزی رفتار به هم مانند است و در همه زمان‌ها و مکان‌ها دیده می‌شوند آن‌ها در فرهنگ عامیانه نسل‌های اولیه، در خواب‌ها، مکاشفه‌ها، در توهم‌های شخصی و در همه سنت‌های اتفاق افتاده و می‌افتد (Jung, 1960: 254).

از نگاه او کهن‌الگوها در لایه‌های عمیق ناخودآگاه جمعی بشری یا تباری قرار دارند. آن‌ها چنان عمیق، پایدار و در عین حال پنهان‌اند که بازشناسی آن از رفتارهای آگاهانه و انتخاب شده توسط انسان به شدت دشوار است، کهن‌الگوها در روایت‌های یکپارچه‌ای ظاهر می‌شوند که بدیهی سازی شده‌اند و از این روست که قدرت بی‌بدیلی دارند زیرا: «آگاهی اسطوره‌ای به تفکیک امور از یکدیگر و لایه‌بندی آن‌ها نمی‌پردازد و اصولاً با چنین کارهایی آشنایی ندارد. آگاهی اسطوره‌ای در تأثیر بی‌واسطه حسی به سر می‌برد و بی‌آنکه آن را با چیز دیگری بسنجد، می‌پذیرد؛ زیرا برای آگاهی اسطوره‌ای تأثیر حسی امری صرفاً نسبی نیست بلکه مطلق است» (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۱۰). چنین است که اسطوره‌ها نیرویی مقاومت‌ناپذیر بر آگاهی انسان اعمال می‌کنند.

از این روست که اسطوره‌ها بر فهم ما از جهان اثر می‌گذارند و بخش مهمی از ماهیت ما را می‌سازند: «اسطوره به من می‌گوید چگونه در مقابل بحران‌های معین نوامیدی یا شادی یا شکست یا موفقیت واکنش نشان بدهم. اسطوره‌ها به من می‌گویند

در کجا قرار گرفته‌ام» (کمبل، ۱۳۷۷: ۱۴). یونگ دربارهٔ همانندی شیوهٔ اعلان قدرت کهن‌الگوها بر فرد و جامعه می‌گوید: «برای درک نیروی خاص کهن‌الگوها کافی است توجه کنیم که آن‌ها تا چه اندازه ما را مجذوب خود می‌سازند. چنین کیفیت عجیبی در عقده‌های شخصی نیز دیده می‌شود و همان‌طور که عقده‌های شخصی تاریخچهٔ خاص خود را دارند، به همان ترتیب نیز عقده‌های اجتماعی نیز که از کهن‌الگوها مایه می‌گیرند، تاریخچه‌ای دارند» (یونگ، ۱۳۵۲: ۱۱۸-۱۱۷).

اسطوره می‌تواند ناخودآگاه جمعی ما را شکل و جهت دهد. شاید به همین دلیل بتوان گفت: سرنوشت هر ملت به اساطیر آن ملت بستگی دارد؛ زیرا اساطیر، آن‌ها را به واکنش‌های مشخصی سوق می‌دهند که آن‌ها به همان نتیجه و پایانی می‌رساند که در اصل روایت اساطیری اتفاق افتاده‌بود.

از این رو کاسیرر تأکید می‌کند: در رابطهٔ میان اسطوره و تاریخ، اسطوره اثبات کرده است که عامل نخست است و تاریخ عامل دوم و تبعی. اساطیر یک قوم را تاریخ آن قوم معین نمی‌کند، بلکه بر عکس اساطیر، تاریخ هر قوم را می‌آفریند. از این بالاتر، نه تنها تاریخ یک قوم را اساطیرش معین می‌کنند بلکه اساطیر، سرنوشت آن قوم را رقم می‌زنند و از همان آغاز مقصدش را معین می‌کنند (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۹). با توجه به این تأثیر قدرتمند است که ما نیازمند شناخت اسطوره‌ها و چگونگی بازتولید آن در روایت‌های متنی، بصری یا اجرایی و... هستیم، زیرا: «انسان مدرن نه می‌تواند از اسطوره خلاص شود و نه می‌تواند آن را در شکل ظاهری‌اش بپذیرد. اسطوره همواره با ما خواهد بود؛ اما باید همیشه بدان برخورداردی انتقادی داشته باشیم» (ریکور، ۱۳۹۲: ۱۰۱).

۲-۱. کهن‌الگوی غالب، تقابل ابدی خیر و شر

اما همهٔ روایت‌های اساطیری از قدرتی یکسان برخوردار نیستند. شاید بتوان گفت اسطورهٔ غالب هر قوم، صورت روایی همان کهن‌الگوهایی است که در خاطرهٔ جمعی

آن‌ها قدرتمندتر از دیگر کهن‌الگوها وجود دارد و نه تنها شیوه تفکر و جهان‌بینی فردی که باورها و کنش‌های جمعی یک ملت را نیز متأثر می‌کنند و شکل می‌دهد. ممکن است چندین کهن‌الگو یا به تعبیری دیگر «سر اسطوره» (نامور مطلق، ۱۳۹۲) در یک دوره زمانی در ساخت هویت یک جامعه نقش داشته باشند و در کنار هم زیرساخت‌های یک فرهنگ را تشکیل دهند؛ اما اگر بخواهیم درباره مهم‌ترین آن‌ها در فرهنگ ایرانی سخن بگوییم، اولین کهن‌الگویی که از میان همه روایت‌ها و باورهای ما برجسته می‌شود و بن‌مایه اغلب آن‌هاست کهن‌الگوی «دو بنی» است که سرانجام به کهن‌الگوی «تقابل ابدی خیر و شر» می‌انجامد که «همواره مهم‌ترین باور در اندیشه ما بوده است» (آموزگار، ۱۳۷۱. ش ۳۰). از ادیان پیشازردشتی چون آئین مهری که در آن مهر نماینده نور و خیر است و عقربی که بیضه گاو نخستین را نبش می‌زند تا منی او را آلوده کند نماینده اهریمن و منشأ پیدایش موجودات زیانکار (کومن، ۱۳۸۶: ۴۳) تا باورهای زردشتی که اندیشه این تقابل در آن به تفصیل شرح داده شده است، از تقابل اهورا و اهریمن، سپنته مینو و انگره مینو، امشاسپندان و دیوان و... این دوگانه‌های متضاد در بند ششم بندهشن بانام بردن برابر نهاد هر یک، ذکر شده است (بندهشن، ۱۳۶۹: ۵۶-۵۵).

نکته مهم آن که اگرچه موجودیت همه اشکال شر از اهریمن نشأت می‌گیرد اما این هرگز به معنای دوگانه پرستی نیست زیرا اساس دین زرتشتی بر امر به پرستش اهورا و دشمنی با اهریمن استوار است. گذشته از این، الیاده معتقد است که اهریمن خود آزادانه و آگاهانه شر را انتخاب کرده است، بنابراین نمی‌توان اهورامزدا را پدیدآورنده شر و تباهی دانست؛ بنابراین تحلیل، شر ذاتی اهریمن نیست بلکه انتخاب اوست (الیاده، ۱۳۹۴: ۴۳۰).

در اساطیر زروانی نیز اهورا و اهریمن اگر چه هر دو فرزند زروان‌اند اما هر یک منشأ آفرینش موجودات خیر و شر هستند. در آئین مهری، فرمانروای جهان روشنایی «پدر هیسینگ» (قدیم، ازلی) در برابر اهریمن که فرمانروای عالم تاریکی است، قرار دارد. در وجود انسان نیز جسم، مادی و اهریمنی و روح، از نور خداوند است و این دو باهم در تضادند (وامقی، ۱۳۷۸: ۳۳). این کهن‌الگوها نه تنها در روایات اساطیری آفرینش و آئین‌ها و مذاهب، که در اساطیر ملی، پهلوانی و حماسه‌ها هم حضوری پر رنگ دارند: ایران در برابر توران، سیاوش در برابر افراسیاب، ایرج در برابر سلم و تور و... زیرا «در واقع این پهلوانان در داستان‌های حماسی پیکر گردانی ایزدان باستانی اساطیر آفرینش بودند و پس از آن نیز در قالب‌های دیگر با حفظ همان خصوصیات تجلی می‌یابند» (رستگار فسایی، ۱۳۸۳: ۴۴).

هرچند با ورود اسلام به ایران مبانی اعتقاد از اساس تغییر کرد اما این کهن‌الگو در بازنمایی‌ها و روایت‌های متفاوت باقی ماند. در این نظام معنایی، شیطان اگرچه حکم فاعلیت نداشت و منشأ خلق شر نبود اما همچنان در سوی دیگر این دوگانگی در برابر خداوند که خیر مطلق است، حضور شر مطلق را نمایندگی می‌کرد. در مناسبات اجتماعی اسلام نیز تقابل مسلمان و کافر، مؤمن و مشرک در واقع به همان اندازه به معنای تقابل دو سوی نیک و بد جهان، تعریف می‌شدند. در نظام گفتمانی تشیع، علاوه بر دو تایی‌های متضاد اسلامی، دوستی یا دشمنی با اهل بیت نیز تقابل آشتی‌ناپذیر خیر و شر را در سطحی دیگر تعریف می‌کرد. تضادی که منشأ ساخت صدها استعاره تقابلی بود که همچنان زنده‌اند و در جامعه امروز هم نقش مؤثر و آشکاری دارند، استعاره-هایی از قبیل پیروان علی^(ع) و پیروان معاویه، حسینی‌ها و یزیدی‌ها و... این تضاد اگرچه نه به معنای دوقبلی کیهانی، بلکه به شکل دو گانه‌های گوناگون در نظام کلامی، فلسفی،

عرفانی و... باز نمایی می‌شد؛ از تقابل بنیادی زاهد با عارف و طریقت و شریعت گرفته تا تضاد عقل و عشق و واعظ و رند و بسیاری نظایر از این دست.

با توجه به چنین ریشه‌های عمیقی، قدرت و تأثیرگذاری دو قطبی‌های اجتماعی و سیاسی دیگر قابل درک خواهند بود. استعاره‌هایی مانند طاغوتی - انقلابی، ایرانیان آزاده - دشمن مزدور، هایلیان - قابیلیان، حسینیان - یزیدیان، سپاه نور - سپاه ظلمت، مستضعفین - مستکبرین، اسلام ناب محمدی - اسلام آمریکایی، خودی - غیر خودی، با بصیرت - بی‌بصیرت، تشیع علوی - تشیع صفوی و... (که بسیاری از آن‌ها بیش از آن که مسئله‌ای مذهبی باشند استعاره‌های سیاسی‌اند) و در تمام طول تاریخ ما، به شکل دائم بر همین مبنا باز تولید شده و مؤثر نیز بوده‌اند. آشکار است که این استعاره‌ها تنها ابزارهای زبانی در ادبیات اجتماعی، سیاسی یا مذهبی و عرفانی نیستند بلکه گفتمانی کلان و ریشه‌دار را نمایندگی می‌کنند که بر اساس تفکر تضاد میان دو قطب و آشتی ناپذیری ازلی - ابدی آن‌ها شکل گرفته است.

۳-۱. تأثیرپذیری نوجوانان از رمان

رمان یکی از مهم‌ترین شکل‌های ادبیات است که دستگاه فکری و جهان بینی خود را در اولین سال‌های شکل‌گیری تفکر در انسان، یعنی سال‌های نوجوانی به آدمی عرضه می‌کند، بنابراین می‌توان دریافت که باز نمایی مفاهیم اساطیری و کهن‌الگویی در رمان چه اندازه می‌تواند بر شکل‌گیری هویت نوجوان و نگاه او به جهان مؤثر باشد: «اگر ادبیات کودکان را در دانش ادبی آن‌ها خلاصه کنیم، آنگاه می‌توان به چگونگی تأثیر اسطوره در قالب برداشت‌های کیهان‌شناختی، فیزیکی و... بر سه حوزه احساس، تفکر و عمل آن‌ها پی برد» (حمیدی، ۱۳۸۶: ۶۷).

هرچند به نظر می‌رسد کتاب در کنار بعضی عوامل مثل خانواده و دوستان، مدرسه، باشگاه و رسانه‌ها یکی از مهم‌ترین عوامل جامعه‌پذیری انسان‌ها بخصوص کودکان

است اما از سوی دیگر، «پژوهش‌های فلیپ مریو نشان می‌دهد که ادبیات تا چه حد غیرقابل جایگزینی است زیرا با عناصر نامتغیر انسانیت و آنچه آدم‌ها از نسلی به نسل دیگر مرتبط می‌کند سر و کار دارد و طالب اثر پایدار است نه تأثیر آنی» (مخلف، ۱۳۸۶: ۷۸).

از طرفی از آنجا که داستان بر خلاف فیلم یا رسانه‌های دیگر در تخیل مخاطب دوباره آفریده می‌شود، تأثیری پایدارتر از تمامی آن‌ها دارد. مخاطب قهرمان‌ها، فضاها، رنگ‌ها و بوها را در خیال خود تجسم می‌کند، می‌چشد، لمس می‌کند، می‌ترسد یا می‌جنگد چنان که گویی داستان را یک بار دیگر در خود می‌آفریند «بلموند کارکرد قصه را مانند کارکردی می‌داند که فروید برای رؤیا قائل بود» (همان: ۷۸). نکته مهم این که داستان روایتی محدود نیست. داستان به اشکال گوناگون وارد زندگی می‌شود و به آهستگی آن را شکل می‌دهد چنان که جک زاپیس متخصص برجسته ادبیات کودک تأکید می‌کند: «داستان‌ها و درون‌مایه‌های آن‌ها وارد نوشتار، تاریخ و تمدن می‌گردند» (خسرونژاد، ۱۳۸۷: ۲۲۵).

«داستان، بخصوص رمان به دلیل ایجاد شرایط مطالعه و پیوند عمیق به خواننده نوجوان امکان می‌دهد تا با شخصیت‌هایی که از نظر سن، وضعیت اقتصادی و اجتماعی، نژاد، مذهب، جنسیت، موقعیت جغرافیایی با او فرق دارند، حس همزادپنداری داشته باشد. این تجربیات می‌تواند به نوجوان کمک کند تا هم خود و هم درک خود از دیگران را مورد بازبینی قرار دهد. مطالعه تأثیر آثار ادبی بر دانش‌آموزان نشان می‌دهد که چگونه ایدئال‌هایی که در فرهنگ یک جامعه مورد قبول عموم مردم هستند، می‌توانند به صورت ناخواسته و ناخودآگاه در یک فرد، درونی شوند» (Juvera, 2012: 7).

هرچند نویسنده تأکید دارد که این اثر می‌تواند منفی و در جهت بازتولید خشونت، تجاوز و نژادپرستی هم باشد (Juvera, 2012: 7).

به‌هرحال برآیند آنچه از تحقیقات میدانی درباره تأثیر داستان بر کودکان و نوجوانان به‌دست آمده را شاید بتوان به این شکل خلاصه کرد: داستان آغازگر فرهنگ و هویت فردی و راهی برای روبه‌رو شدن با حقایق اساسی و دشوار یاب جهان، تسلی دهنده و شفابخش و نیز سرمشق و الگوست و تأثیر آن بسیار عمیق و طولانی است.

۴-۱. سنجش نظام دوقطبی به شیوه ژیلبر دوران

ژیلبر دوران (متولد ۱۹۲۱) یکی از مشهورترین پژوهشگران حوزه تخیل‌شناسی و اسطوره‌شناسی است. او در کتاب *ساختارهای انسان‌شناسی تخیل، مقدمه‌ای بر کهن الگوشناسی عمومی* می‌کوشد تا به‌صورت ساختاری-توصیفی، معنایی از تصاویر، نمادها و اسطوره‌ها به دست دهد. نتیجه‌ای که از این کتاب می‌توان گرفت، طبقه‌بندی تمام تصاویر هنری به دو منظومه روزانه و منظومه شبانه است. «از رابطه این دو منظومه با یکدیگر نحو تخیل حاصل می‌شود. این کتاب چگونگی تولید معنا به‌وسیله این گونه از نحو را نشان می‌دهد» (عباسی، ۱۳۹۰: ۸).

از این جهت، به نظر می‌رسد روش او برای نشان دادن دو قطبی‌ها در یک اثر به‌وسیله نمادهای دسته‌بندی شده در نظام منظومه روزانه و شبانه او بسیار کاربردی و دقیق خواهد بود. از سویی او با مطرح کردن مفهوم «حوضچه معنایی اسطوره را در بافتار جامعه، تاریخ و هر آنچه به انسان مربوط است ارزیابی می‌کند و آن را امری منتزع نمی‌داند» (نامور مطلق، ۱۳۹۲: ۳۷۴). چنین نگاهی در این پژوهش که گرانیگاه و نقطه مورد توجهش بازتولید این کهن‌الگو در طول زمان و در شرایط متفاوت تاریخی اجتماعی و تأثیر آن بر ذهن نوجوانان است، اهمیت دو چندان می‌یابد.

۱-۴-۱. طبقه‌بندی نمادهای تخیل

دوران اصل طبقه‌بندی تخیلات را از روانشناسی رشد کودک الهام گرفت. با توجه به روانشناسی رشد، او سه عکس‌العمل اصلی را در طبقه‌بندی اولیه لحاظ می‌کند:

۱. عکس‌العمل موقعیتی (وضعیت اولیه‌ی انسان در مقابل جهان و فاصله و زاویه‌ای که به بیرون از خودش نگاه می‌کند).
۲. عکس‌العمل تغذیه‌ای (مکیدن و چشیدن که با حواسی مثل لامسه و بویایی و چشایی همراه است).
۳. عکس‌العمل مقاربتی (عکس‌العمل‌های چرخه‌ای که در پیوند با فعالیت جنسی است).

این سه عکس‌العمل در منظومه‌ی کلی روزانه و شبانه، نظام سنجش تخیلات را تشکیل می‌دهند.

دو عکس‌العمل تغذیه‌ای و مقاربتی در منظومه‌ی شبانه در برابر عکس‌العمل تسلط رفتاری قرار می‌گیرد که عکس‌العمل‌های موقعیتی انسان را تعریف می‌کند و در نظام تخیلات روزانه تقسیم بندی می‌شود.

۱-۴-۲. منظومه‌ی روزانه

منظومه‌ی روزانه اساساً حاوی عناصر متضاد است. «دو قطب تخیل که هرگز باهم به تعامل نمی‌رسند، نور در برابر ظلمت و عروج نقطه‌ی مقابل سقوط. رابطه‌ی عناصر تخیل در آن، رابطه‌ی نفی و رد است. منظومه‌ی روزانه منظومه‌ای قهرمانانه و قهرآمیز است» (عباسی، ۱۳۹۰: ۸۲).

چنان‌که علی‌عباسی در کتاب ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران توضیح می‌دهد در منظومه‌ی روزانه ساختارهای ریخت‌پریشی یا قهرمانی را می‌بینیم که خود به چهار ساختار کوچک‌تر تقسیم می‌شوند:

-ایده آل‌سازی (دور شدن از واقعیت و قطع رابطه با آن)

-جداسازی (نگاه بریده بریده به جهان)

-هندسه اغراق شده، قرینه‌سازی و بزرگ‌نمایی

-تضاد (تکیه بر تفکر متضاد)

در این منظومه نمادهای ریخت حیوانی، تاریکی و سقوطی به‌عنوان «نمادهای منظومه روزانه با ارزش گذاری منفی» در برابر نمادهای جدا کننده، روشنایی و عروج به‌عنوان «نمادهای منظومه روزانه با ارزش گذاری مثبت» قرار می‌گیرند و همه عناصر در جهت رد و نفی یکدیگرند.

۳-۴-۱. منظومه شبانه

در منظومه شبانه اغلب نمادهای متضاد منظومه روزانه وجود دارند اما به شکل دیگری ظاهر می‌شوند. رابطه آن‌ها نه بر اساس تضاد و تقابلی آشتی‌ناپذیر که بر اساس تعامل و رابطه‌ای نزدیک‌تر و نرم‌تر است.

دو ساختار اصلی ترکیبی یا دراماتیک و اسرارآمیز یا تناقضی (آنتی فرازیک) که با عکس‌العمل‌های تغذیه‌ای و مقاربتی مربوط هستند در این منظومه قرار می‌گیرند. هر کدام از این ساختارها به چند ساختار کوچک تقسیم می‌شوند. در این منظومه جدا شدن به پیوند، تکه تکه شدن به داخل یکدیگر وارد شدن، اشکال هندسی به رنگ‌ها و تصاویر بزرگ مرعوب کننده به تصاویر کوچک مینیاتوری تبدیل می‌شوند. سقوط به فرودی نرم تغییر می‌یابد و تاریکی با شب روشن و نیایش یا الهام شبانه جایگزین می‌شود.

اما همه این نمادهای گوناگون در خدمت ایجاد یک معنا قرار دارند: نزاع، هدف جهان نیست. ساختار تخیل در منظومه شبانه بر اساس نفی و تضاد نیست بلکه نماینده تعامل و پیوند و رابطه است.

۲. تحلیل رمان‌ها: طلسم شهر تاریکی، دلیران قلعهٔ آخولقه، راهزن‌ها

۲-۱. طلسم شهر تاریکی ۱۳۴۷

طلسم شهر تاریکی نخستین رمان تألیفی نوجوان است که در کانون با تیراژ ۸۰۰۰ نسخه به چاپ رسید. این رمان که مضمونی سیاسی و به شدت ضد غربی را در قالب داستانی تمثیلی ارائه می‌کند از آن جهت اهمیت دارد که نخستین رمان تألیفی است که در هیئت و شکلی کاملاً متفاوت با کتاب‌های بزرگ‌سال و ویژهٔ مخاطب نوجوان منتشر شد. کتاب‌سازی از آن‌رو اهمیت زیادی دارد که رمان نوجوان را اساساً از کتاب‌هایی با مخاطب عام یا مخاطب چندگانه جدا می‌کند؛ داستان‌هایی که به دلیل داشتن شخصیت‌های کودک مثل (سرگذشت یتیمان) یا به دلیل ساختار استعاری آن مانند (سرگذشت کندوها) با وجود محتوایی کاملاً عام و بزرگ‌سالانه، نوجوانان را نیز به‌عنوان یکی از گروه‌های خوانندگان (و نه تنها گروه) مخاطب قرار می‌دادند چنان‌که نویسندگان تاریخ ادبیات کودک ایران این کتاب‌ها را در ردهٔ رمان‌های نوجوان به شمار آورده‌اند (محمدی و قائینی، ۱۳۸۰: ۴۸۸).

۲-۱-۱. خلاصهٔ داستان

زرین گیسو، پری موطلابی بسیار زیبایی است که با گردونه‌ای سرخ و اسب‌های زرین‌بال از رودخانهٔ پر آب به شهر زیبا و پر نعمتی که جوانان شجاع و پیران دانا دارد می‌آید. جای پای اسب‌های او به طلا تبدیل می‌شود، از جام الماسش به مردم شراب خوشگوار می‌دهد و جوان‌ها را شیفتهٔ خود می‌کند و کلید سعادت شهر را می‌دزدد. شهر تاریک و سرد می‌شود و خورشید دیگر طلوع نمی‌کند. کاوهٔ آهنگر تاریخ شهر را - که روزی با تابش خورشید گرم و روشن بوده - برای پسرش بهرام می‌خواند. بهرام و دوستانش آزاده و بهروز جوانان شهر را جمع می‌کنند و برای شکستن طلسم راهی سفر می‌شوند. در هر مرحله، عده‌ای از جوانان از ادامهٔ راه باز می‌مانند و سرانجام سه دوست

که شخصیت‌های اصلی داستان هستند، زنجیر اصلی طلسم را پاره می‌کنند و آفتاب آزاد می‌شود و نور خورشید دوباره به شهر بازمی‌گردد.

۲-۱-۲. تحلیل

بازنمایی تقابل خیر و شر در نمادپردازی

ساختارهای ریخت‌پریشی

داستان که بر اساس دوگانه‌های متضاد بنا شده به تمامی ساختار ریخت‌پریشی و قهرمانی را بازنمایی می‌کند. خورشید روشن / شب تاریک. شمشیرها و نیزه‌های جادویی / طلسم کوه سیاه، قهرمانان روشنایی / پیر مرد شیطانی، بالا رفتن از کوه سیاه / فروریختن آب‌های تاریک و سنگ‌های بزرگ از کوه.

ساختارهای قهرمانی

نویسنده، برای زرین گیسو نوعی قدرت مطلقه در فریب دادن مردم قائل است. ارابه و جواهراتی که او به مردم می‌بخشد زیباترین و خارق‌العاده‌ترین چیزی است که مردم دیده‌اند، از سوی دیگر با رفتن او طلسم فریبش باطل می‌شود و جواهرات به سنگ تبدیل می‌شوند، رودخانه یخ می‌زند و سیاهی به شهر می‌آید. کاوه نیز در دانایی و امید خویش تنهاست. بهرام هرچند هم سفرانی دارد اما باز قهرمان یگانه داستان است. این‌ها همه بازنمایی "ایده‌آل‌سازی" در ساختار قهرمانی است.

ساختارهای هندسه اغراق شده و جداسازی

ساختار هندسه اغراق شده نیز در وجود اژدها و مار غول پیکر، دیوار سیاه، دیو سنگی یا موج‌های بسیار بلند که قهرمان در برابر همه آن‌ها بسیار کوچک و ناچیز جلوه می‌کند و آینه‌هایی که در آن چیزها بسیار کوچک یا بسیار بزرگ دیده می‌شوند

بازنمایی می‌شود. قطعه‌های آینه که هر کدام بخشی از شهر و راه را به قهرمانان نشان می‌دهند نماینده ساختار جدا سازی در این داستان است.

ریخت تماشایی - تاریکی / روشنایی

داستان درباره شهری گرفتار تاریکی است و تلاش قهرمانان برای شکستن طلسمی که خورشید را در بند کشیده است. پس تاریکی و روشنی به شکل آسمان سیاه و تاریک، آب‌های تاریک، نور کبود پیشانی پیرمرد شیطانی، توفان سیاه، برف کبود، نور مشعل‌هایی که هوشمندند و می‌توانند آواز بخوانند یا راه بروند، آتشی که از نوک نیزه بهرام شعله می‌کشد، آینه‌های روشنی که در آن می‌توان راه و شهر را دید، همگی نماد های ریخت تماشایی هستند.

ریخت سقوطی / عروجی

خورشید بالای کوه سیاه زندانی است. قهرمانان برای رسیدن به آن باید از کوه بالا بروند. اغلب عوامل باز دارنده در ریخت‌های سقوطی باز نمایی می‌شوند. در آغاز طلسم، ستاره‌ها از آسمان می‌افتند. در راه رسیدن به کوه کبود هر کدام از قهرمانان که به زمین بیفتند می‌میرند. درخت‌ها تکه‌تکه می‌شوند و می‌افتند. آب سبز از کوه سرازیر می‌شود؛ اما آب چشمه مثل فواره رو به آسمان بلند می‌شود. از کوه، خاکستر و گوگرد به پایین می‌ریزد و قهرمانان با پیروزی بر هر مانع می‌توانند از سنگ‌های یخزده بالا بروند و به خورشید نزدیک شوند اما اگر به پایین نگاه کنند به دره فرو خواهند افتاد. پیرمرد شیطانی نیز نماد نوعی سقوط معنوی و تسلیم شدن به پری زرین‌گیسو و جادوی سیاه اوست. مردی که حالا خود بدل به جادوگری شده که زنان و مردان را با وعده غذا و خانه‌های روشن و گرم می‌فریبد و از راه رسیدن به رهایی باز می‌دارد. شخصیت‌های قصه که از طی مراحل باز می‌مانند نیز بازنمای ریخت سقوطی هستند. آن‌ها پایین

کوه یا در میانه راه، از رسیدن به قله باز می‌مانند، در ژرف ساخت معنوی داستان در واقع آن‌ها از مرتبه قهرمان پیروز سقوط کرده و تسلیم شده‌اند.

ریخت حیوانی / جدا کننده

اغلب نمادها در این داستان نمادهای ریخت حیوانی هستند: مردم شکم برف‌ها و یخ‌ها را شکافته بودند (۷) برف آشکارا حیوانی دانسته شده که برای زنده ماندن باید شکمش را پاره کرد. سوسمارهای یک چشم، اژدها و مار بزرگ افسانه‌ای، اهریمنی هستند اما تقریباً همه مظاهر طبیعت جز آتش و خورشید اینجا به عنوان نماد ارزش گذاری‌های منفی به کار رفته‌اند. میمون، قاقم، مار و حتی پرنده‌ها همه در خدمت تاریکی و اهریمن هستند. درخت‌ها، خزه‌ها و جنگل نیز چون حیوانی ترسناک بچه‌ها را می‌بلعند. دود و آب تیره نیز انسان‌ها را فرومی‌برد. در برابر همه این‌ها شمشیر و نیزه بهرام در جایگاه نماد جدا کننده عمل می‌کنند. نیزه او که با آتشی که از نوک آن بیرون می‌جهد می‌تواند یخ‌ها و سنگ‌ها را آب کند و شمشیر او که در نهایت زنجیر را پاره می‌کند و در شکلی سقوطی عروجی موجب پایین افتادن دیو سنگی و رهایی خورشید و بالا آمدن آن می‌شود، نماینده کامل عیار و کلاسیک نماد جدا کننده‌اند.

۳-۱-۲. جمع بندی

این داستان توسط نویسنده‌ای آرمان‌گرا درست ده سال پیش از وقوع و پیروزی انقلاب اسلامی نوشته شده. دهه چهل اوج رواج چپ‌گرایی و نیز رونق طرح آرمان‌های عدالت‌خواهانه و تشویق به ستیز با ظالم و رهایی از طلسم بیگانه در ادبیات، شعر و موسیقی ایران است. زرین گیسو، پری جادوگر موطلایی از غرب آمده و کلید سعادت مردم شهر را دزدیده است. شهر در تاریکی فرو رفته و بهرام و دو دوستش برای رهایی خورشید به سفری دشوار می‌روند. تمام نمادها در داستان در خدمت

بازتولید کهن‌الگوی تقابل خیر و شر است. هرگز هیچ راهی برای گفتگو یا آشتی با نیروی متضاد (زرین گیسو) نیست، عوامل خیر و شر چنان از هم دور و در ماهیت متفاوت هستند که حتی احتمال کوچکی برای تعامل وجود ندارد. بنابراین نشانی از دو ابر ساختار دیگر که در منظومه شبانه صورت‌بندی می‌شوند و نماینده ارتباط ملایم‌تری میان قطب‌های متضاد هستند وجود ندارد. هر چند تعادل تنها با وجود هر دو ساختار به وجود خواهد آمد زیرا «در حالت ایده‌آل باید این سه گونه نوشتار (ساختارهای قهرمانی از منظومه روزانه و ساختارهای اسرارآمیز و چرخه‌ای از منظومه شبانه) در یک متن حضور داشته باشند. از بعد روانشناسی هم انسانی کامل است که این سه ابر ساختار را در خود داشته باشد؛ یعنی این که حرکتی رفت و آمدی را بین این دو منظومه انجام دهد» (عباسی، ۱۳۹۰: ۲۲۱).

۲-۲. دلیران قلعه آخولقه ۱۳۶۱

این کتاب علاوه بر آن که پرتیراژترین رمان انتشارات کانون پرورش فکری در دهه شصت شمسی است، بخشی از آن به عنوان متن درسی در کتاب فارسی دوره راهنمایی نیز به چاپ رسیده بود و در تکالیف کتاب توصیه شده بود دانش‌آموزان به عنوان فعالیت کلاسی آن را در قالب نمایش‌نامه هم اجرا کنند. از این رمان ۴۵۰۰۰ نسخه در سه نوبت به چاپ رسیده که آخرین چاپ آن در سال ۱۳۸۸ بوده و هنوز در کتابخانه‌های کانون موجود است.

۲-۲-۱. خلاصه داستان

دلیران قلعه آخولقه داستانی تاریخی درباره مقاومت مردم داغستان قفقاز در برابر سربازان روسیه تزاری است. شیخ شامل (که تصویر جلد کتاب نیز پرتره مشهور اوست)، از صوفیان نقشبندیه و از مهم‌ترین قهرمانان جنگ علیه روسیه است. جنگی

بیست ساله که سرانجام با تسلیم وی و صلح با تزار روسیه، الکساندر دوم، به پایان رسید (سارلی، ۱۳۷۳).

داستان، برشی کوتاه از تاریخ طولانی آن نهضت است؛ وقتی روس‌ها قلعه را محاصره می‌کنند، شیخ شامل با نقشه‌ای پسر نوجوانش را به سمت روس‌ها می‌فرستد تا اسیر شود و تظاهر کند که پدرش برای نجات جان او حاضر به تسلیم است و با این کار برای فرار مبارزان از حلقه محاصره زمان بخرد. در این فاصله، مردان برای ادامه نهضت از قلعه می‌گریزند و زنان و کودکان باقی می‌مانند تا از قلعه دفاع کنند و با سرگرم کردن روس‌ها به جنگ، برای فرار پارتیزان‌ها زمان بخرند. سرانجام در جنگی نابرابر همگی کشته می‌شوند. تنها بازماندگان ساکنان قلعه، محمد پسر نوجوان شیخ است که با فریب دشمن از اسارت گریخته و مارال دختر نوجوان یکی از مبارزان که پدر و مادرش را در جنگ از دست داده است. داستان پس از توصیف مفصل ساعات پس از پایان جنگ، قلعه ویران و انبوه نعش زنان و کودکان کشته شده، با صحنه‌ای که مارال و محمد پس از یافتن دشنه‌های پنهان شده در خاک، برای یافتن مقر تازه پارتیزان‌ها و ادامه نبرد به راه می‌افتند به پایان می‌رسد.

۲-۲-۲. تحلیل

در این رمان تخیل و نمادپردازی به‌ندرت دیده می‌شود و نویسنده بیشتر مایل به استفاده از صفت‌های صریح و آشناست. این صفت‌ها، ساده و کاملاً سیاه و سفید هستند و به‌وضوح باز تولید کهن‌الگوی خیر و شر را نشان می‌دهد و تقریباً هیچ شخصیت یا موقعیت داستانی میانه یا خاکستری در داستان وجود ندارد.

۱-۲-۲. بازتولید کهن‌الگوی خیر و شر در کاربرد صفت

مقایسه صفت‌های به کار رفته برای شیخ شامل و یارانش و ژنرال گراب و سربازان روس به‌خوبی بازتولید کهن‌الگوی خیر و شر را نشان می‌دهد.

صفت‌های به کار رفته برای شیخ شامل: مهربان، باوقار، زیبا، نورانی، نحیب، دل پاک، خدا ترس، شجاع، نورافشان چون شمع، دلیر و مقاوم، مردم‌دوست، سیاستمدار توانا، صدای گرم و زیبا، صدای مهربان و آرام.

صفت برای ژنرال گراب: زشت، متظاهر و خودآرا، مست، شیطان صفت، بی‌رحم، گزافه گو با قهقهه‌های نفرت‌انگیز.

صفت‌های به کار رفته برای یاران شامل: روشنگران دشت شهادت، حماسه‌آفرینان، دلیران، متین و آرام چون کوه، صورت‌های مهربان، چابک‌سوار، سرسخت و مقاوم، جانباز، سربازان اسلام، زنان دلیر با روسری‌های قشنگ، معصوم و پاک، لاله‌ی پرپر، روح پاکشان روانه‌ی اوج ملکوت می‌شود.

صفت برای سربازان ژنرال گراب: اختاپوس‌های چاپلوس، کافران روسی، بی‌رحم، نامرد، نعره‌های شیطانی، نالایق چپاولگر، نگاهی مودیانه، داغ ننگ بر پیشانی، خون‌های ناپاک، سربازان ظلم و جور.

معدود نمادهای تخیل را نیز کاملاً می‌توان در منظومه‌ی روزانه دسته‌بندی کرد.

۲-۲-۲. بازتولید کهن‌الگوی تقابل خیر و شر در نمادپردازی

نمادهای ریخت حیوانی / جدا کننده

«سربازان گراب جنب و جوشی دروغین و دغل کارانه و از هم گسیخته دارند» (گروگان، ۱۳۶۱: ۸۱).

«ژنرال با نعره‌ای وحشیانه دست سنگین و گوشتالویش را بالا برد و بر صورت استخوانی سالار فرود آورد» (همان: ۸۶).

«مارال مانند کبوتری که آشیانه‌اش مورد هجوم لاشخورها قرار گرفته باشد، آشفته و غمگین به این سو و آن سو می‌دوید» (همان: ۱۱۴).

«زوزة تیرها و ضجه چند کودک ... صحنه پیکار را آشفته‌تر می‌کرد» (همان: ۱۱۷).

«محمد مثل کبوتری که در چنگ لاشخور افتاده باشد» (همان: ۸۶).

«دل سالار مثل پرستویی جدا مانده از آشیان» (همان: ۱۳۴).

تفنگ‌ها و بخصوص خنجرهایی که مارال و محمد پیدا می‌کنند می‌تواند نقش نمادهای جدا کننده را در برابر ریخت حیوانی در متن به عهده بگیرند.

نمادهای ریخت تاریکی

«خورشید خون‌رنگ» (همان: ۱۱۴).

«آفتاب مظلومانه به سرخی می‌گرایید» (همان: ۷۵).

نمادهای ریخت سقوطی/عروجی

«جان پنجاه پارتیزان باقی مانده نیز در اوج شرف به سوی خدا پرواز کرد» (همان: ۳۲).

۲-۲-۳. جمع بندی

چنان که دیدیم داستان چه در کاربرد صفت‌ها و چه در نمادپردازی باز تولید کامل عیار کهن‌الگوی تقابل خیر و شر است.

۲-۳. راهزن‌ها ۱۳۷۱

راهزن‌ها علاوه بر آن که پرتیراژترین رمان نوجوان کانون در دهه هفتاد شمسی است کتاب تقدیر شده در یازدهمین دوره کتاب سال جمهوری اسلامی در سال ۱۳۷۲ نیز بوده است. از این رمان ۸۵۰۰۰ نسخه در هفت نوبت چاپ از ۱۳۷۱ تا ۱۳۸۵ به بازار کتاب و کتاب‌خانه‌های کانون و کتاب‌خانه‌های عمومی کشور راه یافته است.

۱-۳-۲. خلاصه داستان

رضا و زینال، دو نوجوان روستایی در نزدیکی یزد سواری در حال مرگ را می‌بینند و به او کمک می‌کنند. سوار که نامش میر محمد است پیک راهزنی به نام یک چشم است که گروگانش گریخته و به سالار ساریان، پدر رضا، پناه آورده. پیک آمده تا پیام یک چشم را برای بازگرداندن گروگان به سالار ساریان برساند. سالار با آن که خطر درافتادن با راهزن‌ها را می‌داند و در شرف بردن کاروان به مشهد هم هست، حاضر نمی‌شود کسی را که به او پناه آورده تحویل دهد. کاروان علیرغم تهدیدها به راه می‌افتد. راهزن‌ها رضا و زینال را می‌دزدند تا سالار را مجبور به پس دادن گروگان کنند. میر محمد که پیش از این توسط بچه‌ها نجات یافته و می‌خواهد حق نان و نمک آن‌ها را نگه دارد، بچه‌ها را آزاد می‌کند و خود به سالار می‌پیوندد و در جنگ با راهزن‌ها کشته می‌شود. راهزن‌ها شکست می‌خورند و کاروان راهش را برای زیارت مشهد ادامه می‌دهد.

۲-۳-۲. تحلیل

روایت واقع‌گرای داستان که لحن و بیان داستان را نیز تحت تأثیر قرار داده مجال چندانی برای نمادپردازی و تخیل باقی نگذاشته است. در این داستان نیز برای معرفی شخصیت‌ها بیشتر از صفت‌های صریح استفاده شده که به وضوح نشان‌گر سیاه و سفید بودن شخصیت‌های داستان است.

۱-۳-۲-۱. بازتولید تقابل خیر و شر در کاربرد صفت

مقایسه صفت‌ها برای تبیین تقابل دو قطب متضاد در داستان می‌تواند روشنگر باشد: صفت‌های به کار رفته برای سالار ساریان: جوانمرد، باوقار، پر از آرامش، مهمان نواز، آرام، مهربان، شجاع، پهلوان.

صفت‌های به کار رفته برای یک چشم: نامرد، ناجوانمرد، بچه دزد، قوی هیکل، قوی پنجه.

نمادهای مخیل در این داستان اغلب در منظومه روزانه قابل دسته‌بندی هستند.

۲-۲-۲. بازتولید تقابل خیر و شر در کاربرد نمادها

ساختار هندسه اغراق شده

«سالار دست‌های بزرگ و سنگینش را به هم زد» (فتاحی، ۱۳۷۱: ۶۴).

«برج‌ها چون گول‌های قوی هیکلی در چهار گوشه رباط کهنه به نگهبانی ایستاده بودند» (همان: ۵۴).

ریخت حیوانی

«غرش از طرف کوه‌ها به گوش رسید» (همان: ۵۴).

«باران گلوله از آن طرف باریدن گرفت... سالار در میان هیاهوی غرش تفنگ‌ها منتظر جواب تیمور و میر محمد بود» (همان: ۷۴).

«مردهای یک چشم چون روباه جلو خزیدند» (همان: ۷۶).

«یک چشم با پنجه‌های قوی خود...» (همان: ۵۹).

۲-۳-۳. جمع بندی

کلی بررسی توصیف‌ها و نمادها نشان می‌دهد که اثر، چه در محتوا و چه در فرم و شیوه روایت کهن‌الگوی دو قطبی را در قالب داستانی واقعی باز تولید می‌کند. تقریباً هیچ یکی از شخصیت‌ها یا موقعیت‌ها و کنش‌های داستانی نسبی نیستند و دو قطبی حاکم بر داستان به هیچ عنوان آشتی‌پذیر به نظر نمی‌رسند.

۳. بازتولید این کهن‌الگو چه شیوه‌ای را برای مواجهه با جهان به مخاطب نوجوان القاء می‌کند؟

پاسخ به این سؤال که داستان‌هایی با بن‌مایه تقابل خیر و شر، دقیقاً چه تأثیری بر شکل‌گیری جهان‌بینی نوجوانان دارد مسلماً محتاج تحقیق میدانی مفصلی است اما می‌توان بنا به ساختار این کهن‌الگو شیوه‌هایی را که برای ارتباط و مواجهه با جهان ارائه می‌کند به روشنی دید. مهم‌ترین آن‌ها عبارت‌اند از:

۳-۱. ساده‌سازی بیش از حد

شاید آشکارترین وجه ترویج دیدگاه اساطیری دو قطبی، ساده‌سازی بیش از حد جهان و تقسیم آن به دو بخش مجزا و کاملاً قابل تشخیص و تفکیک سیاه و سفید یا نیکی و بدی است. نوجوان که در آستانه شناخت جهان است با الگوی ساده شده‌ای رو به رو می‌شود که نه تنها واقعی نیست بلکه او را در برابر پیچیدگی‌های انسان و جهان که طیف وسیعی از خوبی‌ها و بدی‌ها را هم‌زمان در خود دارد، سرگردان می‌کند.

۳-۲. قضاوت‌های نادرست

ساده‌سازی بیش از حد جهان، ذهن را به سیاه و سفید دیدن و تقسیم‌بندی بلادرنگ پدیده‌ها به خوب یا بد (با دیدن چند نشانه آشکار و سطحی)، عادت می‌دهد. این امر به موضع‌گیری قاطعی می‌انجامد که ریشه در این باور دارد: در هر موقعیتی دو قطب متضاد وجود دارد و به‌طور قطع همواره یکی از آن‌ها درست (حق) و یکی خطا (باطل) است.

۳-۳. برانگیختگی و فقدان آگاهی

پیوند استعاره و اسطوره، ذاتی و بنیادی است و مهم‌ترین کارکرد هر دو را می‌توان "بدیهی‌سازی" دانست. چنان‌که در بخش قدرت اسطوره ذکر شد تفکر دو قطبی،

چنانچه به چالش کشیده نشود، همواره توان آن را دارد که در هر مقطع تاریخی مورد استفاده قدرت‌های برتر قرار بگیرند و با استعاره‌سازی مبتنی بر اسطوره، خود را به شکل ذاتی و بدیهی نیروی خیر و مخالف خود را نیروی شر بداند و از این طریق بر ذهن توده که در طول سال‌ها توسط روایت‌های متعدد دو بنی در قالب‌ها و اشکال گوناگون، شکل گرفته و آماده پذیرش است، اثر بگذارد و حمایت بی‌چون وچرای آن‌ها را از آن خود کند. چنان‌که حاکمان و قدرتمندان در طول تاریخ ما همواره در جایگاه نماینده یا سایه خدا بوده‌اند و بدیهی است که در این تقسیم‌بندی در سوئه نیکی قرار می‌گرفته‌اند و بنا بر آن دو قطبی کهن، هر کس در مقابلشان می‌ایستاده، در سوئه شر، پلیدی و سیاهی صف‌بندی می‌شده است. این قدرت‌ها همواره با استفاده از استعاره‌هایی که متضمن این معنا بوده‌اند، این امر را بدیهی‌سازی می‌کرده‌اند. به‌عنوان مثال کاربرد "سپاه نور / سپاه ظلمت" تقسیم‌بندی آشکاری را ارائه می‌دهد که به دلیل بدیهی‌سازی چندان قابل رد و انکار نیست مگر آن‌که با جزئی‌نگری، ادعای کلی به چالش کشیده شود. در تمام گروه‌های افراطی بازتولید این دو قطبی در تفسیرهایشان از خود و دیگری (دشمن)، به آسانی قابل تشخیص است و به همین دلیل اساس بسیاری از جنگ‌های خونین بر مبنای همین شعار بوده است. نهادینه کردن این تفکر در ذهن نوجوانان با توجه به کارکردهای ناخودآگاه اسطوره‌ها در واقع پرورش دادن نسلی است که به راحتی و بدون تفکر انتقادی در برابر کاربرد استعاره‌ها و انگیزش‌های اسطوره‌ای، می‌توانند به آسانی برانگیخته شوند و واکنش‌های افراطی نشان دهند.

۳-۴. افراط و تندروری

این کهن‌الگو نوعی از جهان‌بینی را پیشنهاد می‌دهد که در آن تقابل میان دو نیروی خیر و شر، ازلی و ابدی و آشتی‌ناپذیر است، پس آشکار است که برای رسیدن به نیکی می‌بایست با شر جنگید و آن را نابود ساخت. این نوع تفکر چنان بدیهی به نظر

می‌رسد که در نگاه اول قابل نقد نیست و به همین دلیل راه‌های نزدیکی، آشتی و شناخت میان دو نیرویی که در استعاره‌سازی‌های کهن‌الگویی در دو قطب متضاد رو به روی هم صف‌آرایی شده‌اند، از همان قدم نخست مسدود شده است. هر قدمی در راه شناخت طرف متضاد (که بالقوه می‌تواند موجب کشف نقاط مشترک و در نتیجه نزدیکی یا مصالحه گردد)، سازش با شر مطلق قلمداد می‌شود و از همان قدم اول نه تنها محکوم و مطرود است بلکه اساساً ممکن نیست زیرا در این الگوی ازلی و غالب، راهی جز جنگ و نابودی شر پیشنهاد و تأیید نمی‌شود. این تفکر نه تنها در کنش‌های جمعی که در مواجهه فردی نیز همین الگو را تکرار می‌کند.

۳-۵. تفاوت قوانین جهان اسطوره و امر واقع

نکته بسیار مهم در این رابطه تفاوت مهم و ظریف میان باز تولید اسطوره‌ها و کهن‌الگوها و باز آفرینی‌های آن‌ها است. قانون‌های جهان اساطیری به‌عنوان سرمشق و سرنمون جایگاه مهمی در فهم نیک و بد دارد، جایگاهی که برای آشنایی کودک با مفاهیمی مانند فداکاری، ایثار، تسلیم نشدن در برابر وسوسه و مبارزه با شر، بی‌نهایت مهم هستند. خطر آنجاست که قانون‌های جهان اساطیری را در همان ابعاد مطلق، در فضای داستان‌ها و روایت‌هایی با آدم‌های امروزی باز تولید کنیم؛ زیرا دادن الگوهای رفتارهای اساطیری در فضای امروز، موجب پدید آمدن آسیب‌هایی خواهد شد که پیش از این به‌اجمال به آن‌ها اشاره کردیم.

نتیجه‌گیری

ذهن و زبان به شکل غیرقابل انکاری از اساطیر متأثر است. اسطوره‌ها از طریق ناخودآگاه جمعی ما را به هم پیوند می‌دهند، شبیه می‌کنند و از طریق ایجاد الگوهای رفتاری بر اساس روایات اساطیری به اعمال مشابه وا می‌دارند. یکی از ریشه‌دارترین و البته زنده‌ترین کهن‌الگوها در ایران را می‌توان «تقابل خیر و شر» دانست. کهن‌الگویی

که در باستانی‌ترین باورهای تاریخی ما تا روزگار معاصر همچنان کارکردی نیرومند دارد و بسیاری از رفتارهای فردی و کنش‌های اجتماعی ما را شکل می‌دهد. از آنجا که کهن‌الگوها در روایت اسطوره‌ای تجلی می‌کند و اسطوره و زبان همزاد و هم‌ریشه هستند و نیز از آنجا که عالی‌ترین جلوه‌گاه اسطوره ادبیات است، رمان که مهم‌ترین قالب ادبی دوران معاصر است، بستر خوبی برای باز تولید اساطیر در اشکال تازه فراهم می‌کند. در این بین رمان نوجوان به‌عنوان متنی هویت‌ساز نقش مهمی در شکل‌گیری شیوه‌های مواجهه با فرد و اجتماع در ذهن نوجوان دارد. با استفاده از شیوه اسطوره‌سنجی دوران سه رمان از پرمخاطب‌ترین رمان‌های ایرانی نوجوان در سه دههٔ چهل، شصت و هفتاد را بررسی کردیم. این رمان‌ها از میان کتاب‌های انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان به‌عنوان مهم‌ترین موسسهٔ فرهنگی که با تولیدات و شبکهٔ گستردهٔ کتاب‌خانه‌های شهری و روستایی می‌تواند کتاب‌ها را به دست کودکان سراسر ایران برساند، انتخاب شدند. با تحلیل این سه کتاب مشخص شد که همهٔ این رمان‌ها در منظومهٔ روزانه از نظام تخیل‌سنجی دوران قرار می‌گیرند. منظومه‌ای که تفکر تقابلی خیر و شر را نمایندگی می‌کند؛ بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که این رمان‌ها بی‌توجه به تفاوت منطق در جهان اساطیری و جهان امروز، حتی در رمان‌های واقع‌گرا، جهان را به شکل ساده‌انگارانه‌ای در قالب دو بخش سیاه و سفید به مخاطب عرضه می‌کنند و با ساده‌سازی بیش از حد پیچیدگی‌های دنیای واقعی و انسان و تقسیم همه چیز به دو قطبی‌های دارای مرزبندی‌های ازلی-ابدی و غیرقابل تغییر، شیوه‌ای برای مواجهه با جهان به مخاطب نوجوانشان القاء می‌کنند که می‌تواند متضمن قضاوت‌های نادرست، افراطی‌گری و عدم تحمل نظرات متفاوت و در نتیجه خشونت توجیه شده باشد.

منابع

- آموزگار، ژاله. (۱۳۷۱). «دیوها از آغاز دیو نبودند». *ماهنامه کلک*. شماره ۳۰. صص ۱۶-۲۴.
- بتلهایم، برونو. (۱۳۸۶). *افسون افسانه‌ها*. مترجم اختر شریعت‌زاده. چ ۲. تهران: هرمس.
- حمیدی، محمد محسن. (۱۳۸۶). «اسطوره‌های ایرانی، جامعه‌پذیری و آسیب‌های اجتماعی». *دو فصلنامه تخصصی روشن*. س ۶. صص ۶۶-۷۵.
- خسرو نژاد، مرتضی. (۱۳۸۷). *دیگر خوانی‌های ناگزیر: رویکردهای نقد و نظریه ادبیات کودک*. چ ۱. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۸۳). *پیکر گردانی در اساطیر*. چ ۱. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- ریکور، پل. (۱۳۹۴). *زندگی در دنیای متن*. مترجم بابک احمدی. چ ۷. تهران: مرکز.
- سارلی، محمد. (۱۳۷۳). «نهضت اسلامی شیخ شامل». *ماهنامه کیهان فرهنگی*. ش ۱۰۸. صص ۲۴-۲۵.
- شایگان، داریوش. (۱۳۷۱). *بت‌های ذهنی و خاطره‌آزلی*. چ ۲. تهران: امیرکبیر.
- عباسی، حسن. (۱۳۹۰). *ساختارهای نظام تخیل از منظر ژیلبر دوران*. چ ۱. تهران: علمی فرهنگی.
- فتاحی، حسین. (۱۳۷۱). *راهزن‌ها*. چ ۱. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- فرنبرگ دادگی. (۱۳۶۹). *بندش*. مترجم مهرداد بهار. چ ۱. تهران: توس.

- فروید، زیگموند. (۱۳۴۳). *سه رساله در باره تئوری میل جنسی*. مترجم هاشم رضی. چ ۱. تهران: آسیا.
- کاسیرر، ارنست. (۱۳۷۸). *فلسفه صورت‌های سمبلیک*. مترجم یدالله موقن. چ ۱. تهران: هرمس.
- کمبل، ژوزف. (۱۳۷۷). *قدرت اسطوره*. مترجم عباس مخبر. چ ۱. تهران: نشر مرکز.
- کومن، فرانتس. (۱۳۸۶). *دین مه‌ری*. مترجم احمد آجودانی. چ ۱. تهران: ثالث.
- گروگان، حمید. (۱۳۶۱). *دلیران قلعه آخولقه*. چ ۱. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- محمدی، محمد هادی و زهره قائینی. (۱۳۸۰). *تاریخ ادبیات کودکان ایران*. چ ۴. تهران: بنیاد پژوهشی تاریخ ادبیات کودکان ایران.
- مخلف، جورجیا. (۱۳۸۶). «داستان‌سرایی چرا؟». مترجم کلر ژوبرت. *دو فصلنامه تخصصی روشنان*. س ۶. صص ۸۶-۷۸.
- مرزبان، رضا. (۱۳۴۷). *طلسم شهر تاریکی*. چ ۱. تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- نامور مطلق، بهمن. (۱۳۹۲). *درآمدی بر اسطوره‌شناسی*. چ ۱. تهران: سخن.
- وامقی، ایرج. (۱۳۷۸). *نوشته‌های ماننی و مانویان*. چ ۱. تهران: حوزه هنری.
- الیاده، میرچا. (۱۳۹۴). *تاریخ اندیشه‌های دینی*. مترجم ماننی صالحی علامه. ج ۱، چ ۱. تهران: نیلوفر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۵۲). *انسان و سمبول‌هایش*. مترجم ابوطالب صارمی. چ ۱. تهران: امیر کبیر.

یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۹۰). *چهار صورت مثالی*. مترجم پروین فرامرزی. چ ۳.

تهران: به‌نشر.

Juvera, Victor Malo. (2012). *The Effect of Young Adult Literature on Adolescents' Rape Myth Acceptance*. Florida International University FIU Digital Commons.

Jung, Carl Gustav. (1960). *The Archetype and the collective unconscious*. New York: Princeton univ.





پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی
پرتال جامع علوم انسانی