

فصل‌نامه علمی تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)

دوره ۱۴، شماره ۵۱، بهار ۱۴۰۱، صص ۵۹-۸۴

تاریخ دریافت: ۱۳۹۸/۱۰/۱۵، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۹/۳/۱۹

(مقاله پژوهشی)

DOI: [10.30495/dk.2022.690473](https://doi.org/10.30495/dk.2022.690473)

کارکرد تربیتی اسطوره فریدون و ضحاک بر مبنای تئوری انتخاب گلاسر

آناهیتا امینی^۱، دکتر قدمعلی سرامی^۲

چکیده

این پژوهش بر آن است تا با روش تحلیلی - توصیفی با تکیه بر کارکرد تربیتی اسطوره‌ها و تئوری انتخاب ویلیام گلاسر پس از روشن داشتن ارتباط نیازهای اساسی انسان با فرآیند تکوین اسطوره‌ها، الگوی رفتاری دو شخصیت برجسته داستان فریدون و ضحاک را بر مبنای تئوری انتخاب گلاسر تبیین نماید. معیار دنیای واقعی و دنیای مطلوب در چهارچوب اندیشه‌های ایران باستان و ویژگی‌های حماسه است که قصه‌گو می‌تواند در آغاز یا در میان داستان برای مخاطب به زبان ساده بازگو کند. از این منظر ضحاک الگوی شخصیت‌هایی است که برای ایجاد توازن بین تصاویر دنیای مطلوب و آنچه ادراک می‌کنند، رفتار نامؤثر و غیرمسئولانه دارند. پذیرفتن انجام قتل پدر و سپس تن‌پروری و خودستایی ضحاک نتیجه چیرگی دو چرخ عقب، احساس و فیزیولوژی، در ماشین رفتار است. از این رو همواره پیام ناکامی دریافت کرده و چرخه رفتار او برای تأمین نیاز قدرت ادامه می‌یابد. همچنین از داشتن یک رابطه معنی‌دار و عاطفی محروم می‌باشد. فریدون الگوی شخصیت‌هایی است که پس از دریافت پیام ناکامی (فقدان پدر) ضمن حفظ رابطه معنی‌دار و عاطفی با اطرافیان برای تأمین نیاز قدرت با یاری دیگران رفتار مسئولانه و مؤثرتری دارند. رفتار آنها حاصل چیرگی دو چرخ جلو، فکر و عمل، بر دو مؤلفه دیگر است؛ البته در آغاز، پاسخ او به ناکامی طبق یک فرایند فیزیولوژیک خشم و اندوه است. مقایسه و تقابل دنیای ادراکی، دنیای مطلوب و انتخاب رفتار این دو با در نظر داشتن چهار قلمرو شناختی، بین فردی، شخصی و عاطفی قصه‌ها قابلیت نقش تربیتی این داستان را تبیین می‌نماید.

کلید واژه: تئوری انتخاب، دنیای مطلوب، نیاز، قدرت، فریدون، ضحاک.

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

sarab_ab48000@yahoo.com

^۲دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد اراک، دانشگاه آزاد اسلامی، اراک، ایران. (نویسنده مسؤول)

gsarami@gmail.com



مقدمه

ادبیات گنجینه‌ای است که قرن‌ها سینه به سینه از اسطوره تا افسانه متون ارزشمندی را برای ملل مختلف به ارمغان آورده است که هر یک براساس موضوع در چارچوب خود جایگاه ویژه‌ای دارند. انتخاب متونی که به برجسته‌سازی ارزش‌های اصیل انسانی و ارتباط ملل و فرهنگ‌های مختلف می‌پردازد زمینه‌ساز آگاهی از سنت‌ها و آیین‌ها به منظور شناخت بشر در مسیر شناخت خود و جهان است و آن راه گشای اندیشه‌های کنونی اوست. شعر و قصه یکی از راه‌های آموزش و پرورش غیرمستقیم است. در این میان قصه‌های اساطیری و پهلوانی با عنصر برجسته خیال، دنیای واقعی را با دنیای درونی انسان پیوند می‌دهد. جوزف کمبل (Joseph Campbell) از دیدگاه روانشناسی به کارکرد تربیتی اسطوره در دنیای مدرن توجه دارد و برای آن چهار کارکرد نام می‌برد. به نظر می‌رسد اگرچه چهار کارکرد اسطوره مستقل از هم تعریف می‌شوند؛ اما با در نظر گرفتن کارکرد کیهان‌شناختی، متافیزیکی و جامعه‌شناختی در سه رأس یک مثلث می‌توان کارکرد تربیتی را محصول این سه دانست که همگان زیر تاثیر نیازهای انسان شکل گرفته‌اند. قلمرو کیهان‌شناختی با قلمرو ماورائی هم‌پوشانی دارد و حاصل آن الگوی نظام‌مندی است که در جامعه در غالب ادیان و یا آیین‌ها تجلی می‌یابد و معیار ارزش‌گذاری را در سطح جامعه شکل می‌دهد. این الگوی نظام‌مند ارزشی همان موازینی است که با نقش تربیتی اسطوره‌ها در ارتباط است و می‌تواند تا حدودی قوانین و هنجارها را برای تبیین رفتارهای مسئولانه و یا غیرمسئولانه تعریف کند. بازتاب این فرایند در داستان‌های اساطیری و یا حماسی که بخشی از آن با اسطوره در پیوند است قابل بررسی است. داستان‌های اساطیری شاهنامه عموماً با احساسات و عواطف بشری سر و کار دارند. از آنجا که عنصر خرد پیش‌گام در همه آنهاست این داستان‌ها می‌توانند در چگونگی واکنش مخاطب به پیرامونش مؤثر باشند. نبودن معیار اخلاقی مناسب و کمبودها و نارسائی‌ها در زمینه‌های تربیتی و پرورشی در خانواده و محیط زندگی افراد بخصوص کودک و نوجوان سبب همانندسازی غلط شده و زمینه رفتارهای غیراخلاقی مانند بزه‌کاری را فراهم می‌سازد. قصه‌ها غیرمستقیم کمک می‌کنند تا کودک معنای زندگی خود را بسازد و با کسب آگاهی، سازه‌های ذهنی جدیدی برای مشکلات خود بیابد. با گسترش تدریس شاهنامه در مدارس^۱، گزینش صحیح داستان‌ها با معیارهای علمی و متناسب با گروه سنی، در امر تدوین کتاب درسی اهمیت دارد. در این راستا

بررسی این داستان‌ها با رویکرد روانشناسی از دیدگاه گلاسر به منظور گزینش داستان‌هایی است که عنصر انتخاب در رفتار شخصیت‌ها نقش تربیتی برجسته‌تری دارد. با جستجوی نگارنده نقش تربیتی داستان فریدون و ضحاک تاکنون بر مبنای تئوری انتخاب تحلیل نشده است. پژوهش حاضر بر آن است تا معلوم دارد که در راستای نقش تربیتی اسطوره‌ها با محوریت تئوری انتخاب ویلیام گلاسر (William Glasser) آیا می‌توان الگو یا الگوهای رفتاری را در داستان فریدون و ضحاک تبیین نمود؟ ویلیام گلاسر تئوری انتخاب را به عنوان نظریه پشتیبان امرواقعیت درمانی ارائه داد و چهاراصل را به طور خاص پایه نظریه خود قرار داد. این نظریه به داشتن مسئولیت‌پذیری و یک رابطه معنادار و رویارویی با واقعیت‌های زندگی برای تأمین نیازهای هر انسان تأکید دارد. همه آنچه انسان انجام می‌دهد یک رفتار است. رفتارها برای تأمین نیازها است. تأکید او بر بخش خودآگاهی انسان‌هاست. پژوهش حاضر در آغاز، نقش عنصر انتخاب و نیاز انسان را در امر اسطوره‌سازی تبیین می‌نماید؛ سپس مبتنی بر اصول تئوری انتخاب با تجزیه و تحلیل و مقایسه چگونگی رفتار فریدون و ضحاک الگوهای رفتاری و مؤلفه‌های تربیتی داستان را می‌کاود.

پیشینه تحقیق

تاکنون داستان‌های شاهنامه با رویکرد روانشناسی مورد توجه بسیاری از پژوهشگران بوده است. تئوری انتخاب به عنوان نظریه پشتیبان و تبیین‌گر رویکرد واقعیت درمانی است که مبنای و اصول آن در «درآمدی بر روانشناسی امید، تئوری انتخاب» از ویلیام گلاسر، ترجمه علی صاحبی و «فرآیند گام به گام واقعیت درمانی، دعوت به مسئولیت‌پذیری» از علی صاحبی و عاطفه سلطانی فر بیان شده است. لازم به ذکر است که پژوهش حاضر از کتاب «stop spinning your wheels» که ترجمه آن به طور مستقل به چاپ نرسیده و به شرح اصول «نظریه انتخاب» و تحلیل چرخه رفتارهای مؤثر و کم اثر پرداخته، سود جسته است؛ مشخصات آن در منابع آمده است. با جست و جوی نگارنده تجزیه و تحلیل داستان یاد شده بر اساس تئوری انتخاب گلاسر با هدف تبیین نقش تربیتی آن تاکنون انجام نگرفته است.

روش تحقیق

این پژوهش به روش تحلیلی - توصیفی (کتابخانه‌ای) با رویکرد روانشناسی بر مبنای تئوری انتخاب و با تکیه بر کارکرد تربیتی اسطوره‌ها انجام گرفته است. داستان ضحاک و فریدون از

بخش اسطوره‌ای شاهنامه انتخاب شده تا ضمن تبیین نقش نیازهای اساسی انسان و عنصر انتخاب در امر تکوین اسطوره؛ از منظر تئوری انتخاب الگوی شخصیتی فریدون و ضحاک را معلوم دارد.

مبانی تحقیق

تئوری انتخاب (Choice Theory)

ویلیام گلاسر در سال ۱۹۶۵ نظریه جدیدی در خصوص آسیب‌شناسی روانی، اختلالات رفتاری و روانی و روش درمان آن ارائه نمود و آن را «واقعیت درمانی» نامید. اکنون واقعیت درمانی به عنوان یک روش مداخله و درمان مؤثر با کاربردهای فراوان آموزش، پرورش، فرزند پروری، مدیریت، مشاوره و روان درمانی شناخته شده است. (ر.ک: صاحبی، ۱۳۹۴: ۱۸) او معتقد است غذا خوردن، دعوا کردن، شاد شدن، دیر سر قرار رفتن و «آنچه از هنگام تولد تا مرگ از ما سر می‌زند رفتار است.» (گلاسر، ۱۳۹۴: ۱۳۱) «همه رفتارها از درون ما برانگیخته می‌شوند و معطوف به هدفی هستند، هدف هر رفتار ارضاء یکی از پنج نیاز اساسی ما است. نیازها شامل: عشق و احساس تعلق، قدرت و خود ارزشمندی، تفریح، آزادی، بقا و زنده ماندن است.» (همان: ۱۰) رفتار افراد دامنه گسترده‌ای دارد که هر یک می‌تواند با یکی از نیازها در ارتباط باشد. به طور خاص تئوری انتخاب در چهار اصل خلاصه می‌شود:

۱- خواسته‌ها (=دنیای مطلوب Quality World): یکی از اصولی که گلاسر بر آن تأکید دارد دنیای مطلوب یا خواسته‌های ویژه است. نیازهای ما باعث می‌شوند برای ارضاء آنها تصاویری را در دنیای مطلوب مان قرار دهیم. «دنیای مطلوب حاوی تصاویری از افراد، اشیاء و باورهایی است که فکر می‌کنیم در صورت دستیابی به آنها، نیازمان ارضاء می‌شود و احساس بهتری خواهیم داشت. آنها تصاویری هستند از آنچه ما می‌خواهیم نیز آنچه به بهترین نحو نیازهای ما را برآورده می‌کند» (صاحبی، ۱۳۹۴: ۳۲).

۲- نیازها (Needs): «نیازها بر خلاف روان‌شناسی سنتی به ترتیب ارضاء نمی‌شوند و فاقد سلسله مراتب هستند» (گلاسر، ۱۳۹۴: ۱۰). «این نیازها ژنتیکی هستند و از اساس شخصیت فرد نشأت می‌گیرد» (Montagens . 2011 . 1).

هر شخص سطح ارضاء نیاز خودش را دارد که برای آن تلاش می‌کند و اگر ناکام بماند دست به رفتاری می‌زند، رفتاری که هدفمند است. مفاهیم نیازهای اساسی انسان به شرح زیر است:

- بقا (Survival): بقا یک نیاز فیزیولوژیکی است که از آغاز در مغز اولیه یعنی جایی که کنترل تمامی غرایز و واکنش‌های مربوط به آن قرار دارد، جای گرفته است. تمام کارکرد بدن که ما را زنده نگه می‌دارد از همین بخش سرچشمه می‌گیرد.» (Montagens. 2011. 2).

- تعلق (Beloning): همه ما به داشتن ارتباط با دیگران (حداقل یک دوست) نیازمندیم. به نقل از گلاسر «فقدان پیوندورابطه با دیگران یا وجود رابطه ناخشنود، تقریباً منبع اصلی تمامی مشکلات روانشناختی پایدار افراد است» (صاحبی، ۱۳۹۴: ۲۹). موارد مرتبط با نیاز به عشق و احساس تعلق عبارتند از: دوستی، مراقبت، همراهی، شریک ساعی، روابط، صمیمیت و یک رنگی، وابستگی و همکاری.

- قدرت (Power): به تعداد افراد روی زمین می‌توان راه‌های متفاوتی برای تأمین نیاز به قدرت یافت. به طور کلی می‌توان سه روش کلی را نام برد.

الف) کنترل درونی (Internal control)، ب) کنترل بیرونی (external control)، ج) همراه با with

«تأمین نیاز به قدرت از سه مسیر کلی قابل اجرا است» (Montagens. 2011.3-4).



برخی از افراد برای تأمین نیاز به قدرت سلطه‌جویی و کنترل بیرونی را انتخاب می‌کنند کاری که بسیاری از دیکتاتورهای جهان به آن دست می‌یازند. در روش دوم شخص در انجام امری ارزشمند با فرد مهم و قدرتمند دیگری همراهی می‌کند. در روش سوم با انگیزه درونی تشویق می‌شود و پیش می‌رود.

آزادی (Freedom): وجود قابلیت در هر فرد است برای این که بتواند خودش باشد. متفاوت و منحصر به فرد، آزاد و رها. «به معنای نیازه استقلال و خودمختاری است.» (صاحبی، ۱۳۹۴: ۳۰) موارد مرتبط با آن: داشتن گزینه‌های برای انتخاب، اختیار، استقلال (عدم وابستگی)، داشتن حق انتخاب، دنیاگردی، حق سیاسی و ... می‌باشد.

تفریح (Fun): گلاسر تفریح را به عنوان یک پاداش ژنتیکی برای یادگیری تعریف می‌کند. همه می‌خواهند از زندگی‌شان لذت ببرند و نسبت به آنچه انجام می‌دهند حس خوبی داشته باشند. این یک پاداش درونی برای کار سخت و یادگیری است» (Montagens.2011.2-7).

۳ - ادراک (Preceive) انسان جهان پیرامون خود را از طریق سیستم ادراکی می‌بیند و دریافت‌های خود را در مکانی به نام دنیای ادراکی ذخیره و نگهداری می‌کند. (صاحبی، ۱۳۹۴: ۳۹) سیستم ادراکی از دو سیستم تشکیل شده است:

الف) فیلتر سطح پایین یا فیلتر دانش کلی (Knowledge Filter) ب) فیلتر سطح بالا یا فیلتر ارزش‌گذاری (Valuing Filter). تصاویر وارد شده از جهان بیرون پس از ورود از طریق کانال دریافت‌کنندگان حسی ابتدا وارد فیلتر دانش کلی می‌شود و در آنجا شناسایی می‌گردد و برچسب می‌خورد. پس از آن اگر تصویر شناسایی شده برای ما مهم باشد و به خواسته و نیاز ما ربطی داشته باشد آن را توسط فیلتر سطح بالا ارزش‌گذاری می‌کنیم.» (همان: ۴۰-۴۱) در واقع فیلتر ارزش‌گذاری بازتابی مستقیم از دنیای مطلوب ماست.

۴ - رفتار (Behavior): هر رفتاری که از انسان سر می‌زند عمومی و هدفمند است. «رفتار انسان از تفاوت و شکاف بین «خواسته» و «داشته» نشأت می‌گیرد و از چهاربخش یا عنصر: الف) عمل، ب) فکر، پ) احساس، ت) فیزیولوژی یا عملکرد بدنی تشکیل می‌شود. رفتار کلی (Total Behavior) اغلب به شکل ماشینی توصیف می‌شود که به عنوان واحدی منسجم عمل می‌کند. چرخ‌های جلو فکر و عمل، چرخ‌های عقب احساس و فیزیولوژی می‌باشند. هیچ یکی از این بخش‌ها بدون دیگر بخش‌ها نمی‌توانند حضور داشته باشند» (همان: ۴۷-۴۶). از نظر او همه رفتارها، رفتار کلی‌اند و می‌توانند به چند صورت انجام گیرند:

۱- رفتارهای سازمان یافته (عادت‌های Organizing behaviour): که ما قبلاً در شرایط مشابه بارها آن را انجام داده‌ایم و بیشتر اوقات از آن استفاده می‌کنیم.

۲- رفتار خلاق (Reorganizing): رفتاری که تا به حال نه هیچگاه آن را انجام داده‌ایم و نه انجام آن را دیده‌ایم و ما برای اولین بار می‌خواهیم آن را تجربه کنیم. پیام ناکامی رفتارهایی را به ما پیشنهاد می‌کند. که این رفتارها: الف) تصادفی هستند (Random)، ب) خلاق و نو هستند (Creative)، ج) غیراخلاقی (Amoral) هستند. (Montagens.2011. 30) تمام تلاش ما برای به اجرا

درآمدن دنیای مطلوب‌مان در دنیای واقعی است. تا زمانی که بین تصاویر دنیای مطلوب و دنیای واقعی شکاف هست، دست به انجام رفتار دیگر می‌زنیم و چرخه رفتاری ما ادامه می‌یابد.

کارکرد تربیتی اسطوره

این کارکرد همواره مورد پژوهش اسطوره‌شناسان بوده است. به گفته کمبل «اسطوره‌ها و آیین‌ها، ابزاری برای هم نوا کردن ذهن با جسم و هم نوا کردن شیوه زندگی با الزام‌های طبیعت است» (کمبل، ۱۳۹۷: ۱۱۴). نتیجه این کارکرد، تعلیم چگونگی مواجهه با سرشت تکرار شونده اسطوره‌ها در زندگی است. اغلب روایت‌های کهن علاوه بر کارکردهای دیگر، بازگو کننده ارزش‌های اخلاقی و رفتارهای تکرار شونده یا خلاقانه‌ای است که از نقش تربیتی پررنگی برخوردار می‌باشند. اغلب تقابل عملکرد قهرمان‌ها و ضد قهرمان‌ها، سوژه و محور این روایات هستند. جستار حاضر از این منظر و با تکیه بر تئوری انتخاب به مقایسه رفتار دو شخصیت اسطوره‌ای شاهنامه، فریدون و ضحاک، می‌پردازد.

بحث

اسطوره در بستر زمان خود تعریف می‌شود. با ظهور نظریه‌های متعدد از نیمه دوم قرن نوزدهم با اسطوره‌شناسانی رو به رو هستیم که هر یک در قالب نظریه خود از منظری به خاستگاه، کارکرد و موضوع اسطوره می‌نگرند. مقوله کارکرد، از وجوه متعددی علت تداوم اسطوره را بیان می‌کند. میرچا الیاده معتقد بود که نخستین و اساسی‌ترین کارکرد اسطوره تبیین الگوهای رفتاری و دومین کاربرد آن ایجاد یک تجربه دینی و شهود عرفانی برای انسان‌هاست» (Eliade. 1963. 1-20). جوزف کمبل در «قدرت اسطوره» به چهار کارکرد اسطوره اشاره می‌کند. که شامل کارکرد عرفانی، کیهان‌شناختی، اجتماعی و تربیتی است. پژوهش حاضر در راستای کارکرد چهارم آن است. به گفته او «این نقشی است که امروزه همه باید سعی کنند با آن درآمیزند. این کارکرد از نوع تعلیم و تربیتی است و به نحوه سپری کردن یک زندگی انسانی تحت هر شرایطی می‌پردازد» (کمبل، ۱۳۹۷: ۶۳). به نظر می‌رسد که کارکردهای اسطوره همواره همراه با هم در فرایند تکوین اسطوره هستی دارند؛ اما بسته به بستر زمان، برخی از آنها نقش پررنگ‌تری برای انسان ایفا می‌کنند. کارکرد تربیتی اسطوره به طور غیرمستقیم الگوهای اخلاقی، دینی و مذهبی را در بردارد و جنبه کاربردی آن را در دنیای امروز روشن ترمی سازد. اسطوره‌ها در قالب داستان بیان می‌شوند، داستان‌هایی که اگر چه کهن هستند می‌توانند در دنیای

مدرن کارکرد داشته باشند. از آنجا که «در پاسخ به چرایی خاستگاه و کارکرد اسطوره معمولاً به وجود نیازی استناد می‌شود که اسطوره برای برآورده کردنش پدید می‌آید و با ادامه برآورده کردنش ادامه می‌یابد» (سیگال، ۱۳۹۴: ۹)، همواره در نقش تربیتی می‌تواند به حیات خود ادامه دهد و از آنجا که محوریت تئوری انتخاب نیازهای اساسی انسان است با فرایند تکوین اسطوره در ارتباط است.

شیوه تفکر اسطوره‌ای حاصل تجربیات انسان است و می‌تواند زیر تأثیر نیازهای انسان و به طور آگاهانه شکل بگیرد؛ همچنان که ناصر مقدسی بر اساس علم «نورومیتولوژی» Noromitology بر آن است که «ما به ازاء عینی و قابل بررسی در مغز و عملکرد آن برای اسطوره وجود دارد. به عبارت دیگر جنبه‌ای از تغییرات تکامل مغزی بر اساس راه و روش اسطوره‌ای شکل گرفته و شرایط پردازش اندیشه‌های مبتنی بر ساخت و بافت اسطوره در مغز جایگاهی دارند» (ناصرمقدسی، ۱۳۹۴: ۲۱). «نورومیتولوژی به رابطه تنگاتنگ «اسطوره و مغز» می‌پردازد و می‌خواهد بداند که اسطوره‌های ما تا چه حد متأثر از ساختار و فیزیولوژی مغز ما بوده‌اند.» (مقدسی، ۱۳۹۵: ۱۱). کاسیرر نیز بن‌مایه اسطوره را نوعی شناخت و آگاهی می‌داند. به نقل از ناصر مقدسی به گفته کاسیرر «شلینگ مصرانه مدعی است که دستاوردش این است که به جای آنکه شاعران و افراد را سازندگان اساطیر بدانیم باید آگاهی انسان را سرمنشأ اساطیر بشناسیم و ادامه می‌دهد که بشر در فراگرد شکل‌گیری آگاهی اساطیر با اشیا روبرو نمی‌شود؛ بلکه با قدرت‌هایی که در درون آگاهی او سر بر کشیده‌اند و او را بر می‌انگیزند روبرو است» (همو، ۱۳۹۵: ۱۹). بشر مرحله آغازین را با نگرش جاندار پنداری سپری می‌کند «در این مرحله شکل اصلی آگاهی شکل اسطوره است که از ممیزات اصلی آن جاندار پنداری است. اسطوره، جهان‌بینی انسان در بدو تکامل اجتماعی است. اسطوره خود مبین مرحله‌ای از رشد در آگاهی انسانی است. در اسطوره برای نخستین بار امکان ساخت مجموعه‌ای از تمثیل‌های پیچیده فراهم می‌شود در این تمثیل‌ها پدیده‌های طبیعی و اجتماعی در هم تنیده‌اند» (پیوزی، ۱۳۷۹: ۴۹). این آگاهی و انگیزش درونی عنصر انتخاب را در امر تکوین داستان‌های اسطوره‌ای بر مبنای نیازهای اساسی او به همراه دارد از این رو حامل پیام‌های معناداری است. این پیام‌ها می‌توانند در تصاویری از تقابل‌ها به همراه عنصر خیال منتقل شوند. ساختار تفکر انسان بر تقابل‌های دوگانه‌ای مثل خوب/ بد، مقدس/ غیرمقدسی و... بنا شده است» (ر.ک: برتنس، ۱۳۸۴: ۷۷)

همچنین «به نظر می‌آید دوگانه انگاری ریشه‌های عمیقی در پیشرفت بشر داشته است. یاکوبسن و هله مشاهده کرده‌اند که درک تقابلی دوتایی اولین فعالیت منطقی در کودکان است» (چندلر، ۱۳۸۶: ۱۵۸). تخیل عنصر مشترک اسطوره و ذهن کودکان است «کودک در تخیل بر همه کمبودهای جسمانی خود فایق می‌آید و خود را نیرومند و توانا حس می‌کند او به این ترتیب نیرومندترین میل‌های خود را در عالم خیال ارضاء می‌کند او بعد از پایان نبرد با غول‌های خیالی دوباره به دنیای واقعی برمی‌گردد و به همان موجود میرا تبدیل می‌شود. در حالی که اکنون بسیاری از امیال ناخودآگاه خود را در دنیای نماد به سطح آگاه کشانده است و آنها را شناخته و مهار کرده است» (برونوبتلهایم، ۱۳۸۱: ۷۲). این امیال بر اساس نیازهای او شکل می‌گیرد و اینک باید در دنیای واقعی مطابق با آگاهی و تصاویر دنیای مطلوبش مدیریت شوند تا بتواند به سمت انجام رفتارهای مؤثر و تأمین نیازها گام بردارد. گزینش داستان‌های اساطیری بر مبنای مضامین و مناسبت‌های آنها با سنین رشد کودکان می‌تواند تسهیل‌گر مرحله عبور از بحران‌های رشد و کشمکش‌های درونی باشند. وودز وینیکات (Donald Woods Winnicott) (۱۸۹۶-۱۹۷۱) روان‌پزشک انگلیسی و متخصص روانکاوی کودکان اسطوره را از مقوله بازی معرفی می‌کند. به تعبیر او «بازی فعالیتی انتقالی است. انتقال و گذر از کودکی به بزرگسالی از جهان خیالی درون به جهان واقعی بیرون، به جهان ناشناخته. همان گونه که کودک با چسبیدن به شی فیزیکی مثلاً یک خرس عروسکی جهان امنی برای خود می‌آفریند تا به پشتوانه آن با اعتماد به نفس به کندوکاو در جهان بیرون پردازد، فرد بزرگسال نیز به شی درونی شده مانند یک سرگرمی یک علاقه یک ارزش یا بگوئیم یک اسطوره می‌چسبد» (سیگال، ۱۳۹۴: ۱۹۸-۱۹۷). این تجربه درونی و بیرونی از آنچه گذشته و آنچه در پیش است سخن می‌گوید. «در این میان قصه‌گویی با الگوهای کلاسیک می‌تواند تا حد بسیاری تأمین‌کننده هر دو حالت سازگاری سالم و ناسازگاری خلاق باشد زیرا بر پایه نگرش تردیدآمیز تقدیس ادبیات و هنر قرار دارد و در عین حال به سنت‌ها احترام می‌گذارد؛ همین باعث یک پارچگی فردی و صداقت کودکان می‌شود» (زایپس، ۱۳۸۰: ۴۶). صاحبی معتقد است «قصه چهار قلمرو از وجود انسان را در برمی‌گیرد: الف) قلمرو شناختی: توانایی قصه در انتقال دانش و کمک به فرایند حل مسئله، ب) قلمرو عاطفی: قصه باعث پالایش عاطفی هیجان و امیدآفرینی می‌شود. ج) قلمرو بین فردی: قصه باعث ایجاد و خلق پیوستگی و رابطه انسانی - اجتماعی افراد با یکدیگر می‌شود و این را

تداعی می‌کند که من تنها نیستم کسان دیگری نیز با مشکلی مثل من سر و کار دارند. (د قلمرو شخصی: قصه باعث بصیرت و بینش می‌شود چرا که فرد خودش و مسائل مبتلا به زندگی‌اش را در روایت دیگران ملاحظه و مشاهده کرده و درک بهتری از خود و مشککش پیدا می‌کند. (ر.ک: صاحبی، ۱۳۸۹: ۱۲) مؤلفه رفتار در فزونی تأثیر این قلمروها نقش برجسته‌ای دارد. عملکرد شخصیت‌ها می‌تواند تجلی‌گاه پنج نیاز اساسی انسان باشد که با وجود همگانی بودن نیازها، تفاوت و گوناگونی رفتارها آنها را از هم متمایز می‌سازد.

عملکرد ماشین رفتار فریدون و ضحاک بر مبنای تئوری انتخاب

تحلیل چرخه رفتار ضحاک

شاهنامه منبع ارزشمندی برای کاویدن الگوهای اساطیری است. حوادث و رویدادها در داستان ضحاک و فریدون مانند بسیاری از دیگر داستان‌های اساطیری صحنه نمایش تقابل‌هاست؛ تقابل دنیای مطلوب، خواسته‌ها، داشته‌ها، رفتارها و حتی نیازهاست و به سبب برانگیختن تمایلات عمیق و متصور شدن آرزوها در خلال اضداد و رویدادها، شعور اجتماعی و رفتار فردی را تقویت می‌کند تا از آنها اندیشمندی خلاق بسازد. این داستان‌ها حاوی دستورالعمل مستقیم نیست که در مخاطب مقاومت ایجاد کند بلکه ضمن قابل فهم و معنا دار بودن با به کارگیری و تعمیم آن در زمینه‌های مشابه، اسباب انعطاف‌پذیری فرد را در دنیای واقعی فراهم می‌سازد. داستان‌ها وسیله‌ی القاء مطالب نیستند؛ بلکه الهام بخش اطلاعات‌اند. یکی از مؤلفه‌های مهم در اصول تئوری انتخاب انتقال اطلاعات، بدون اعمال قدرت و کنترل بیرونی است. با خواندن داستان، مخاطب به این نتیجه می‌رسد که «مجبور نیست تنها به انگاره‌های فکری دایره شکل خود متکی باشد؛ مجبور نیست با فلسفه محدود و فرضیه‌های ماندگار شده در ذهنش بسازد. او به کمک این داستان‌ها با امکانات جدیدی آشنا می‌شود و می‌تواند آزادانه در سطح ذهن هوشیار یا ناهوشیار آنها را بپذیرد یا رد کند» (اریکسون، ۱۳۷۵: ۲۸). ضحاک جوان ناآزموده‌ای است که برای رسیدن به قدرت تسلیم رفتار کنترل‌گرانه ابلیس می‌شود. وسوسه‌های ابلیس سبب انداختن پدر در چاه، تن‌پروری، خودبینی و سرانجام ظاهر شدن نمادین مارها بر دوش او می‌شوند. در انجام یک رفتار کلی هر چهار مؤلفه با هم به کار گرفته می‌شوند و چیرگی هر کدام با انتخاب ما صورت می‌گیرد. ضحاک با اعتماد به آنچه می‌بیند

رفتار می‌کند و از مؤلفه خرد و عقل، کمتر بهره می‌گیرد. سبکساری، دل سپردن به شنیده‌ها، گستاخی، دل گروگان کردن و کم خردی نشانه چیرگی احساس بر خرد است.

جهانجوی را نام ضحاک بود دلیر و سبکسار و ناپاک بود

(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱/ ۴۶/ ۸۳)

دل مهتر از راه نیکی بی‌برد جوان گوش گفتار او را سپرد

(همان: ۸۹)

چنان بدگهر شوخ فرزند اوی نجست از ره شرم پیوند اوی

(همان: ۱/ ۴۸/ ۱۱۵)

سخن هرچه گویدش فرمان کند به فرمان او دل گروگان کند

(همان: ۱/ ۴۹/ ۱۳۴)

شه تازیان چون به خوان دست برد سر کم خرد مهر او را سپرد

(همان: ۱۴۲)

چرخه رفتار نامؤثر ضحاک در (شکل الف) ترسیم شده است. این بخش به شرح مراحل آن

می‌پردازد.

شرح مراحل

۱- اولین چرخه برای تأمین نیاز به قدرت و رسیدن به دنیای مطلوب آغاز می‌شود:

دنیای مطلوب: رسیدن به پادشاهی / دنیای واقعی: پادشاهی مرداس/ عبور اطلاعات از فیلتر دانش کلی و فیلتر ارزشگذاری (ارزش منفی)/ انجام رفتار: کشتن پدر (رفتار غیر اخلاقی)، در

نتیجه رسیدن به پادشاهی اما ازدست دادن رابطه عاطفی

۲- دومین چرخه رفتاری:

دنیای مطلوب: داشتن یک رابطه معنی‌دار و عاطفی / دنیای واقعی: نداشتن رابطه عاطفی / عبور اطلاعات از فیلتر دانش کلی و فیلتر ارزشگذاری (ارزش به ظاهر مثبت)/ انجام رفتار: به ظاهر

نزدیک شدن به دنیای مطلوب و در نتیجه جبران رابطه به وسیله خوالگیر و پذیرفتن پیشنهادها و کنترل بیرونی شدن (روئیدن مارها).

۳- سومین چرخه رفتاری:

دنیای مطلوب: نابودی مارها / دنیای واقعی: روئیدن مارها/ فیلتر دانش کلی و ارزش گذاری

(ارزش منفی) / انجام رفتار: کشتن جوانان (کنترل بیرونی).

در چرخه اول، ضحاک تابع ابلیس است و با آفرین گفتن‌های او و خودمحموری‌های ابلیس کنترل بیرونی می‌شود.

بدو گفت گر سوی من تافتی ز گیتی همه کام دل یافتی
(همان: ۴۸/۱/ ۱۲۲)

همیدون به ضحاک بنهاد روی نبودش جز از آفرین گفت و گوی
(همان: ۴۹/۱/ ۱۲۷)

پیش از شنیدن سخن ابلیس برای پای بند ماندن به خواسته او پیمان می‌بندد. این اولین انتخاب اشتباه او است.

بدو گفت پیمانانت خواهم نخست پس آنگه سخن برگشایم درست
جوان نیک دل گشت و فرمانش کرد چنان چون بفرمود سوگند خورد
(همان: ۴۶/۱/ ۹۰-۹۱)

چرا که پیش از رو به رو شدن با پیشنهاد ابلیس رابطه معناداری با پدر ندارد و به دنبال حداقل یک رابطه است. اصلی که تئوری انتخاب به آن تأکید دارد.

پسربد مراین پاک دین را یکی که از مهر بهره ش نبود اندکی
(همان: ۸۲)

همچنین است که به نقل از خالقی مطلق، هردوت (کتاب یکم بند ۱۳۷) می‌نویسد: «ایرانیان ادعا می‌کنند که در میان آنها هیچگاه پدرکشی و مادرکشی رخ نمی‌دهد و اگر دهد پس از پژوهش حتما روشن می‌گردد که فرزند از کس دیگریست یا حرام زاده است» (خالقی مطلق، ۱۳۹۶: ۶۴) که این نیز دلیلی بر نداشتن رابطه عاطفی معنادار بوده و منشأ مشکلات بعدی است. از نظر گلاسر رفتاری مورد تایید و درست است که هم مؤثر و هم مسئولانه باشد. یعنی ما را به آنچه می‌خواهیم برساند و مانع رسیدن دیگران به نیازهاشان نشود. ضحاک برای تأمین نیاز قدرت، هر بار با انتخاب رفتار غیراخلاقی، فاصله دو کفه خواسته و داشته‌اش را بیشتر می‌کند. در فیلتر ارزشگذاری، آنچه از دنیای واقعی ادراک کرده به دلیل تضاد با خواسته‌هایش ارزش منفی دارد.

در چرخه دوم، پس از قتل پدر و گسسته شدن رابطه او با گروهی از نزدیکان و اطرافیانش با

بها دادن به افکار خوالگیر که تنها پشتیبان و تقویت‌کننده رفتارهای پیشین اوست به سوی تأمین نیاز به قدرت گام برمی‌دارد.

سخن هرچه گویدش فرمان کند
به فرمان او دل گروگان کند

(فردوسی، ۱۳۹۶: ۱/۴۹/۱۳۴)

به دلیل نیاز به رابطه و حس تعلق، سخنان خوالگیر در او اثر می‌کند. حاصل آن روئیدن مارها بر دو کتف است.

مرا دل سراسر پر از مهر تست
همه توشه جانم از چهر تست

(همان: ۱/۵۰/۱۴۹)

که فرمان دهد تا سر کتف اوی
ببوسم، بمالم بر و چشم و روی

(همان: ۱۵۱)

به نظر می‌رسد که انسان‌ها همواره به دلیل شانه خالی کردن از پذیرفتن مسئولیت رفتارهای خود زمینه را برای کنترل شدن توسط دیگران فراهم می‌کنند و پیرو آن، خود نیز به رفتار کنترل‌گرانه دست می‌زنند. این فرایند از آغاز تا پایان داستان در رفتار ضحاک نمود می‌یابد. در چرخه سوم، باز هم برای برقراری تعادل بین دنیای مطلوب و آنچه از دنیای واقعی ادراک کرده، رفتار نامؤثر و کنترل‌گرانه دیگری دارد.

چنان بد که هر شب دو مرد جوان
چه کهنتر، چه از تخمه پهلوان

خورشگر ببردی به ایوان اوی
همی ساختی راه درمان اوی

بکشتی و مغزش پرداختی
مر آن ازدها را خورش ساختی

(همان: ۱/۵۵-۵۶-۱۲-۱۴)

و در ادامه رفتار کنترل‌گرانه‌اش برای تأیید راست‌گفتاری و نیک‌اندیش بودنش از لشکریان گواهی می‌گیرد.

ز بیم سپهد همه راستان
بدان کار گشتند همداستان

بدان محضر ازدها ناگزیر
گواهی نوشتند برنا و پیر

(همان: ۱/۶۷-۱۹۶-۱۹۷)

اما او همچنان ناکام است و با ادامه چرخه رفتار در دام مارهایی که وجود آنها نتیجه انتخاب رفتارهای غیراخلاقی نامؤثر است، گرفتار می‌ماند. شاید بتوان از آن به بیماری روان‌تنی تعبیر

کرد.

تحلیل چرخه رفتار فریدون

فریدون شخصیتی است که از کودکی در فراق پدر، مطابق با یک الگوی تکرارشونده اسطوره‌ای، برای تداوم حیاتش باید از منظر همگان دور بماند. در چرخه رفتار او دو مولفه خرد و عمل چیره‌اند. چرخه رفتار مؤثر او در (شکل ب) ترسیم شده است. این بخش به شرح مراحل آن می‌پردازد.

چرخه اول رفتار فریدون:

- دنیای مطلوب: داشتن پدر/دنیای واقعی: فقدان پدر/ ارزشگذاری منفی پس از عبور از فیلتر دانش کلی و ارزش گذاری/ رفتار: پذیرفتن واقعیت (فقدان پدر).

چرخه دوم:

- دنیای مطلوب: آزادی مردم/ دنیای واقعی: اسارت مردم/ ارزشگذاری منفی/ رفتار خلاقانه مثبت (از میان برداشتن عوامل ناکامی به شیوه همراه با فرد قدرتمند) و در نتیجه کامیابی و تأمین نیاز قدرت و خود ارزشمندی (آزادی مردم).

در چرخه اول، آگاهی از چگونگی قتل پدر آغاز نمایش تقابل عملکرد او در برابر عملکرد ضحاک است. فقدان پدر اولین پیام ناکامی است که با ادراک آن در فیلتر ارزشگذاری، ارزش منفی دارد. او نیز در ابتدا برآشفته می‌شود، پاسخی که عموماً بدن در بدو ناکامی دارد:

فریدون برآشفته و بگشاد گوش ز گفتار مادر برآمد بجوش
دلش گشت پر درد سر پر زکین به ابرو ز خشم اندر آورد چین

(همان: ۶۶/۱-۱۷۳/۱۷۴)

فریدون راه‌های متعددی در فرایند حل مسئله می‌تواند انتخاب کند. او برای رهایی مردم از رفتارهای غیرمسئولانه ضحاک، برخلاف توصیه‌های مادر به قصد حذف عوامل ناکامی، ستیز را انتخاب می‌کند و با مادر گفتگوی محترمانه‌ای دارد.

بدو گفت مادر که این رای نیست تو را با جهان سر به سر پای نیست

(همان: ۱۷۸)

فریدون با پذیرفتن واقعیت یعنی مرگ پدر و مقایسه تصاویر دنیای مطلوب و دنیای ادراکی چنین پاسخ می‌دهد:

چنین داد پاسخ به مادر که شیر
نگردد مگر بازمایش دلیر
کنون کردنی کرد، جادوپرست
مرا برد باید به شمشیر دست
پویم به فرمان یزدان پاک
برارم از ایوان ضحاک خاک

۷۳

(همان: ۱۷۵-۱۷۷)

در چرخه دوم، او در مقابل پیام ناکامی، آگاهانه رفتاری را انتخاب می‌کند که نسبت به فیلتر ارزش‌گذاری دیگر اذهان بی‌تفاوت نیست و علاوه بر دنیای مطلوب خود دنیای مطلوب دیگران نیز در دایره خواسته‌های او جای دارد. به عبارتی رفتاری مسئولانه دارد.

جهان را همه سوی داد آوریم
چن از نام دادار یاد آوریم

(همان: ۱/۷۱/۲۶۷)

فریدون برای تأمین این نیاز از همراهی افراد قدرتمند که در تصاویر مطلوب او جای دارند: دو برادر، کاوه آهنگر و نیروی مردم بهره می‌برد.

سپاه انجمن شد به درگاه اوی
به ابر اندر آمد سرگاه او

(همان جا: ۲۷۰)

کتابیون و برمایه بر دست شاه
چو کهنتر برادر ورا نیکخواه

(همان: ۱/۷۲/۲۷۲)

سرانجام موفق می‌شود طلسم خودخواهانه ضحاک را فرود آورد.

طلسمی که ضحاک سازیده بود
سرش باسمان بر فرازیده بود

فریدون ز بالا فرود آورید
که آن جز به نام جهان دارید

(همان: ۱/۷۵/۳۲۳-۳۲۴)

پس از خبرسانی «کندرو» و بازگشت ضحاک، ستیز ادامه داشته؛ اما سروش مانع کشتن ضحاک می‌شود:

بیامد سروش خجسته دمان
مزن گفت کاو را نیامد زمان

(همان: ۱/۸۲/۴۴۵)

بازداشتن سروش از کشتن ضحاک بیان این حقیقت است که تا انسان‌ها برای رسیدن به تصاویر دنیای مطلوب‌شان رفتارهای متفاوتی را انتخاب می‌کنند که غیرمسئولانه و در تضاد با رفتار نیک‌پویان است؛ در چرخه رفتار ناموتر خود گرفتار می‌مانند.

مقایسه چرخه رفتار فریدون و ضحاک

در این داستان تقابل تیپ شخصیتی ضحاک و فریدون آشکار است. نظام باورهای فردی، تیپ شخصیتی افراد را می‌سازد که در عملکرد اجتماعی آنها نمود می‌یابد. تعریف شاملو از شخصیت عبارت است از: «مجموعه سازمان یافته و متشکل از خصوصیات نسبتاً ثابت و مداوم که بر روی هم یک فرد را از فرد یا افراد دیگر متمایز می‌نماید» (شاملو، ۱۳۷۷: ۱۳) در انطباق این تعریف با اصول تئوری انتخاب، ثبات و دوام خصوصیات، مربوط به تصاویر دنیای مطلوب انسان است که غالباً به سختی تغییر می‌کند. سازمان یافته بودن آن را می‌توان به کارکرد مغز برای انجام یک رفتار مؤثر یا کم اثر مربوط دانست. در شکل (الف و ب) رفتار این دو شخصیت قابل مقایسه است. ضحاک الگوی تیپ شخصیتی است که فکر و خرد در انتخاب رفتارهای او نقش کم رنگ‌تری دارد و از عملکرد ماشین رفتار، رفتار مؤثری حاصل نمی‌شود و از این منظر فریدون در تقابل با او قرار دارد. اگرچه این داستان به دلیل برجستگی عنصر تخیل از دنیای واقعی فاصله زیادی دارد؛ اما نقش عنصر آگاهی دهنده را داشته که به همراه عنصر تخیل، آمیزه‌ای از آموزه‌های اخلاقی و تربیتی است. تخیل در داستان‌های اساطیری و ذهنیت کودکان انتقال آموزه‌ها را ساده‌تر می‌کند. اگر چه برخی از روان‌شناسان تخیل را مانع ارتباط کودک با واقعیت می‌دانند؛ اما برونوبتلهایم معتقد است که «داستان‌های خیالی به کودکان نمی‌آموزند که اتفاقات خیالی را باور کنند. زیرا کودکان خود می‌دانند که چنین نیست و خود داستان‌ها این نکته را نیز بیان می‌کنند. کودکان به طور شهودی می‌فهمند که داستان‌های غیرواقعی و مبتنی بر رویدادهای بیرونی است، اما در قلمرو درونی آنها، امیدها و نگرانی‌های پنهان قرار دارد.» (ر.ک: کرین، ۱۳۸۴: ۱۲۵) توجه به تناسب مؤلفه‌های غیرواقعی در قصه‌های فانتزی با مراحل رشد و آگاهی کودکان اهمیت دارد که در صورت نادیده گرفتن آن آسیب‌ها به سختی جبران می‌شوند. «قصه در صورتی ارزش دارد که پس از تمام شدن تازه شروع کند به باز شدن در ذهن مخاطب و بر تفکر انسانی و دگرگونی او تأثیر بگذارد» (حداد، ۱۳۸۷: ۲۸). این تأثیر با سه عامل قصه، قصه‌گو، و مخاطب در انتقال اهداف اصلی و فرعی صورت می‌گیرد. آنچه در دایره پژوهش حاضر قرار می‌گیرد وجود مؤلفه‌هایی است که در قصه، قابلیت تأثیرگذاری را بر نوع مخاطب دارد. بخشی از این مؤلفه‌ها تقابل‌های آشکار دنیای مطلوب، خواسته‌ها و داشته‌ها و رفتارهای شخصیت‌ها است.

جدول الف- مقایسه رفتار فریدون و ضحاک

دنیای مطلوب	رفتار	نیاز	
آزادی مردم از بند ضحاک	انجام رفتار مسئولانه. همراهی با کاوه آهنگر، مردم و دو برادر (پذیرفتن واقعیت فقدان پدر)	قدرت و خودارزشمندی	فریدون
۱- جانشین پدر شدن ۲- پیروی کورکورانه مردم از او	۱- همراهی در قتل پدر (کنترل بیرونی می شود) ۲- شتاب زدگی و پیروی از ابلیس ۳- خودبینی و بی مسئولیتی در رفتار با مردم	قدرت و خود ارزشمندی	ضحاک

همچنین «از جمله اهداف تربیتی قصه‌ها می‌توان به این موارد اشاره کرد:

الف) ارائه الگوهای تربیتی، ب) پرورش ارزش‌های اخلاقی، ج) تأمین نیازهای روانی، د) آشنایی با مسائل زندگی و راه حل‌ها» (ناظمی، ۱۳۸۵: ۶۹-۶۸). با تکیه بر نظریه گلاسر محور دست‌یابی به این اهداف، نیازها و نوع انتخاب است. ممکن است مخاطب نه تنها راه حل موجود در قصه را انتخاب نکند بلکه به کمک قصه با توجه به نیم رخ نیازهایش از دایره رفتارهای غیرمؤثر تکراری خود خارج شود. در این داستان تقابل آشکار رفتار فریدون و ضحاک غیرمستقیم مخاطب را در این امر یاری می‌کند. به عبارتی قصه می‌تواند به مخاطب برای شناخت نیازهایش کمک کند. از سویی قصه‌گویی می‌تواند صرفاً برای تفریح باشد. تفریح یکی از پنج نیاز اساسی انسان است؛ اما جنبه‌های مثبت و منفی قصه مورد نظر است. «یعنی می‌شود قصه‌ای را آنچنان گفت که برای فریب و وقت‌گذرانی به کار رود و هم می‌توان آن را چنان پرداخت که آگاهی و مسئولیت در خواننده یا شنونده به وجود آورد» (تمیم‌داری، ۱۳۷۷: ۱۹). انتقال آگاهی و سپس پذیرفتن مسئولیت رفتاری که فرد انجام آن را انتخاب می‌کند از اصول مورد تأکید گلاسر است. در قلمرو شناختی این داستان، عملکرد فریدون برخلاف اولین نصایح مادر است. او محترمانه با مادر گفتگو می‌کند احترام به مادر یکی از پیام‌های ساده و ارزشمند این داستان است و حرکت او برای انتقام خون پدر که در چهارچوب اندیشه‌های ایران باستان و ژانر حماسه است، انتخاب آزادانه را نشان می‌دهد. انتقام‌جویی امری پذیرفته شده در دستورالعمل‌های اخلاقی امروزی نیست اما قصه‌گو به سادگی می‌تواند از آغاز مخاطب را با

ویژگی‌های حماسه به عنوان یک ژانر ادبی آشنا سازد و دنیای واقعی را مطابق با حماسه و اندیشه‌های ایران باستان ترسیم نماید. توجه به دنیای مطلوب و نیازهای مردم از سوی فریدون، نشانی از رفتار مسئولانه اوست اگر چه می‌داند که ستیز تأمین نیاز به بقا را به خطر می‌اندازد. در قلمرو شناختی داستان‌های اساطیری ابزاری برای پیوند واقعیت درونی با واقعیت‌های بیرونی است که نه در قالب‌های واقعی بلکه در قالب تخیل شکل می‌گیرند «باید دانست که کار پذیرفتن واقعیت هیچگاه پابان نمی‌پذیرد و هیچ انسانی نیست که از فشار ربط دادن واقعیت درونی و بیرونی رها باشد و وسیله خلاصی از این فشار هم عبارت است از یک قلمر و تجربی بینابینی که به چالش گرفته نمی‌شود (هنر دین و غیره)، این قلمرو بینابینی دنباله بلافصل همان قلمرو بازی آن کودک خردسال غرق در بازی است» (Winnicott، ۱۹۹۲:۱۳) انسان در ساخت اسطوره، بازی و قصه، زندگی را تجربه می‌کند. تجربه‌هایی که گاه انجام نگرفتن آنها در دنیای واقعی به سود انسان است. بزه‌کاری از جمله رفتارهایی است که با بسامدی متفاوت در جوامع رخ می‌دهد. انتخاب قصه مناسب برای کودکانی که در معرض آن هستند و شیوه طرح سوال در میان قصه که نظر آنها را به تقابل‌های رفتاری و انتخاب‌های گوناگون جلب کند سبب می‌شود با مقایسه فرجام رفتارها به نتایج سودمندی دست یابند. کشتن پدر اولین رفتاری است که ضحاک برای تأمین نیاز به قدرت انجام می‌دهد. او مکرر با انجام رفتار غیرمسئولانه و ناکارآمد که خوالگیر پشتیبان و تقویت کننده آن است تا ابد در باتلاق رفتار کنترل‌گرانه خود فرو می‌رود. فریدون نیز ناکام از فقدان پدر است؛ اما در تقابل با وضعیت ضحاک که خود عامل مرگ پدر بوده است. فریدون می‌تواند پس از آگاهی از مرگ پدر، افسردگی کند یا راه‌های کنترل‌گرانه دیگری را انتخاب کند؛ طرح سوال که «اگر شما به جای فریدون بودید پس از شنیدن قتل پدرتان به دست ضحاک، چه می‌کردید» و مقایسه با آنچه در داستان اتفاق افتاده نتایج سودمندی به دست می‌دهد و راه‌های متفاوتی را برای تأمین نیازها به ذهن تبادر می‌کند. در قلمرو عاطفی قصه‌ها، تقابل‌های احساسی در بزنگاه‌های رفتاری قابل تشخیص‌اند. عنصر امید، سرمایه انگیزش درونی فریدون جوان است. ستیز فریدون با ضحاک جان او را به خطر انداخته اما پیروزمندانه نجات بخش جان جوانان است، بی‌آن که ضحاک را به قتل برساند. در ماشین رفتار هر چهار مؤلفه احساس، فیزیولوژی، فکر، عمل در هم می‌آمیزند. کنترل هیجان و احساس به دست فکر و عمل است. فریدون جوانی است که در جریان رویدادها، کنترل رفتار خود را خردمندانه در دست

گرفته است. در قلمرو فردی، فقدان پدر واقعیت مشترک زندگی گروهی از کودکان است. عملکرد فریدون ضمن اینکه در قلمرو عاطفی می‌تواند امیدآفرین باشد در یک رابطه انسانی - اجتماعی، تنهایی کودک را به تنهایی دیگر کودکان همانند او پیوند می‌زند. پس از انتقال دانش و آگاهی بوسیله قصه و به اشتراک گذاشتن مشکلات و امیدآفرینی، مخاطب درک ژرف‌تری از مشکل خود خواهد داشت؛ چرا که قصه‌ها و تکرار آنها سبب خلق تداعی‌های قدرتمندی در ذهن شنونده می‌شود. از آنجا که سیستم خلاق در مغز ما وجود دارد که به طور مداوم به هنگام دریافت پیام ناکامی رفتارهایی را به ما پیشنهاد می‌دهد؛ مخاطب به خصوص کودک نیز در بستر آزمون و خطاهای قصه، خود را همگام با قهرمانان مواجه با کامیابی و ناکامیابی‌ها می‌بیند و از انجام تجربه‌ای ناسودمند و خطرآفرین جلوگیری می‌شود. طرح رفتارهای خلاقانه برای حل مسئله که هدف اصلی قلمرو شناختی است در این بخش تکمیل می‌شود. در سطح بالاتر، شناخت و آگاهی از تفاوت دنیای مطلوب و تفاوت ادراک و رفتار انسان‌ها، علت ستیز آنها را آشکار می‌سازد که گاه حتی از نیاز واحدی نشأت می‌گیرد و در اوج گسستگی در افق‌های دور خواسته‌ها به ظاهر در هم می‌آمیزند. حکیم طوس اساس این اختلاف‌ها را به حکم آنچه مبنای حماسه است در دست تقدیر و روزگاری داند.

همی پروراندت با شهد و نوش	جز آوای نرمت نیارد به گوش
یکایک چو گویی که گسترد مهر	نخواهد نمودن به بد نیز چهر
بدو شاد باشی و نازی بدوی	همه راز دل را گشایی بدوی
یکی نغز بازی برون آورد	به دلت اندر از درد خون آورد

(فردوسی، ۱۳۹۶: ۵۲/۱/ ۱۹۱-۱۹۴)

نتیجه‌گیری

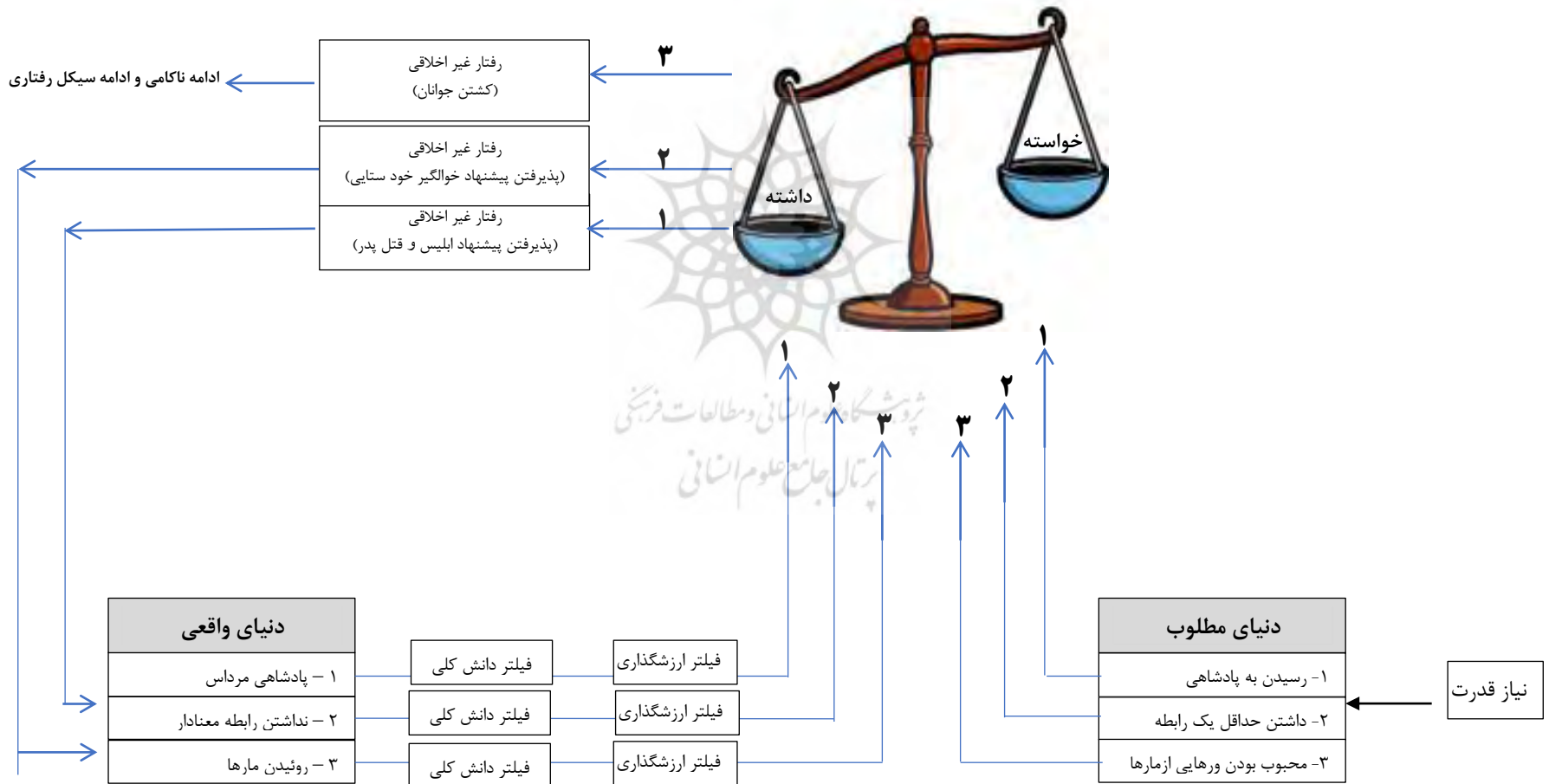
نظریه‌پردازان اسطوره‌شناسی کارکردهای متعددی برای اسطوره در نظر می‌گیرند. جوزف کمبل به نقش تربیتی اسطوره‌ها از دیدگاه روانشناسی در دنیای مدرن تأکید دارد. پژوهش حاضر روشن می‌دارد که می‌توان داستان‌های اساطیری را بر مبنای تئوری انتخاب گلاسر که پشتیبان امر واقعیت‌درمانی است، تحلیل نمود. چراکه بر اساس این نظریه همه آنچه انسان از تولد تا مرگ انجام می‌دهد رفتار است. از این‌رو می‌توان اسطوره‌سازی را نیز یک رفتار دانست که مانند سایر رفتارها متاثر از پنج نیاز اساسی انسان و تصاویر دنیای مطلوب او شکل می‌گیرد. همان‌طور

که رفتارها آگاهانه انجام می‌گیرد عناصر اسطوره‌سازی نیز آگاهانه انتخاب شده و در ناخودآگاه جمعی ذخیره می‌شود؛ بنابراین داستان‌های اساطیری بازتاب نیازهای انسان‌ها است و رفتار شخصیت‌ها، نمایان‌گر انتخاب‌های متمایز از هم آنهاست که برای رسیدن به تصاویر مطلوبشان انجام می‌دهند و از سویی بسته به نوع داستان، می‌توان ضمن برجسته‌سازی نیازهای اساسی انسان (تعلق، بقا، قدرت، تفریح، آزادی) با مقایسه چگونگی تأمین این نیازها یعنی رفتارهای مؤثر و نامؤثر شخصیت‌ها، به طور غیرمستقیم الگوهای رفتاری مناسبی را ارائه داد. از این منظر در داستان فریدون و ضحاک با مقایسه چگونگی تأمین یک نیاز واحد (قدرت) در دو شخصیت یاد شده، عملکرد ماشین رفتار و تقابل الگوی رفتاری آنها تبیین شده است. در ترازوی فرضی موجود در مغز مرتباً دنیای ادراکی با تصاویر دنیای مطلوب مقایسه می‌شود. در حالت عدم تعادل بین این دو، انسان مدام رفتار می‌کند و در صورت گرفتن پاسخ مثبت (ایجاد تعادل) نیازی به انجام کار جدید نمی‌بیند. ضحاک الگوی رفتاری شخصیت‌هایی است که ماشین رفتارشان برای تأمین نیاز قدرت و خود ارزشمندی، کمتر بر مؤلفه خرد (عقل) تکیه دارد. با کنترل بیرونی و انتخاب‌های نامؤثر که حاصل چیرگی چرخ‌های عقب است، چرخه رفتاری آنها تا ایجاد توازن بین دنیای ادراکی و دنیای مطلوب ادامه می‌یابد. ضحاک با پذیرفتن قتل پدر برای همیشه از داشتن یک رابطه معنی‌دار، خود را محروم می‌سازد. حاصل رفتارهای نامؤثر و غیراخلاقی، رفتاری ابدی و همیشگی انسان در چرخه رفتاری خود او است. فریدون الگوی رفتاری شخصیت‌هایی است که با برجسته بودن نقش چرخ‌های جلو (فکر و عمل) و هدایت مؤثر ماشین رفتار، نیاز به قدرت و ارزشمندی خود را به یاری دیگران تأمین می‌نمایند. فریدون پیام ناکامی فقدان پدر را با رفتاری خلاقانه و اخلاقی پاسخ می‌دهد و با برقراری تعادل بین تصاویر دنیای مطلوب و دنیای ادراکی، شادمان و خرسند است. الگوی تربیتی حاصل از تقابل آشکار دنیای ادراکی، دنیای مطلوب و نوع رفتار این دو شخصیت برای تأمین یک نیاز واحد یعنی قدرت و ارزشمندی، امکان مقایسه و پیدایش سازه‌های ذهنی جدید را برای مخاطب فراهم می‌آورد که در چهار قلمرو شناختی، عاطفی، بین فردی و شخصی نیز نمود یافته و تجربه رفتارهای مؤثر، مسئولانه و نامؤثر، غیر مسئولانه را در حیطه داستان تبیین می‌نماید. مقایسه فرجام زندگی ضحاک و فریدون در ذهن مخاطب و البته تاکید قصه‌گو بر مقایسه منطق‌های ضحاک و فریدونی بر انتخاب رفتارهای مخاطب تأثیرگذار است.

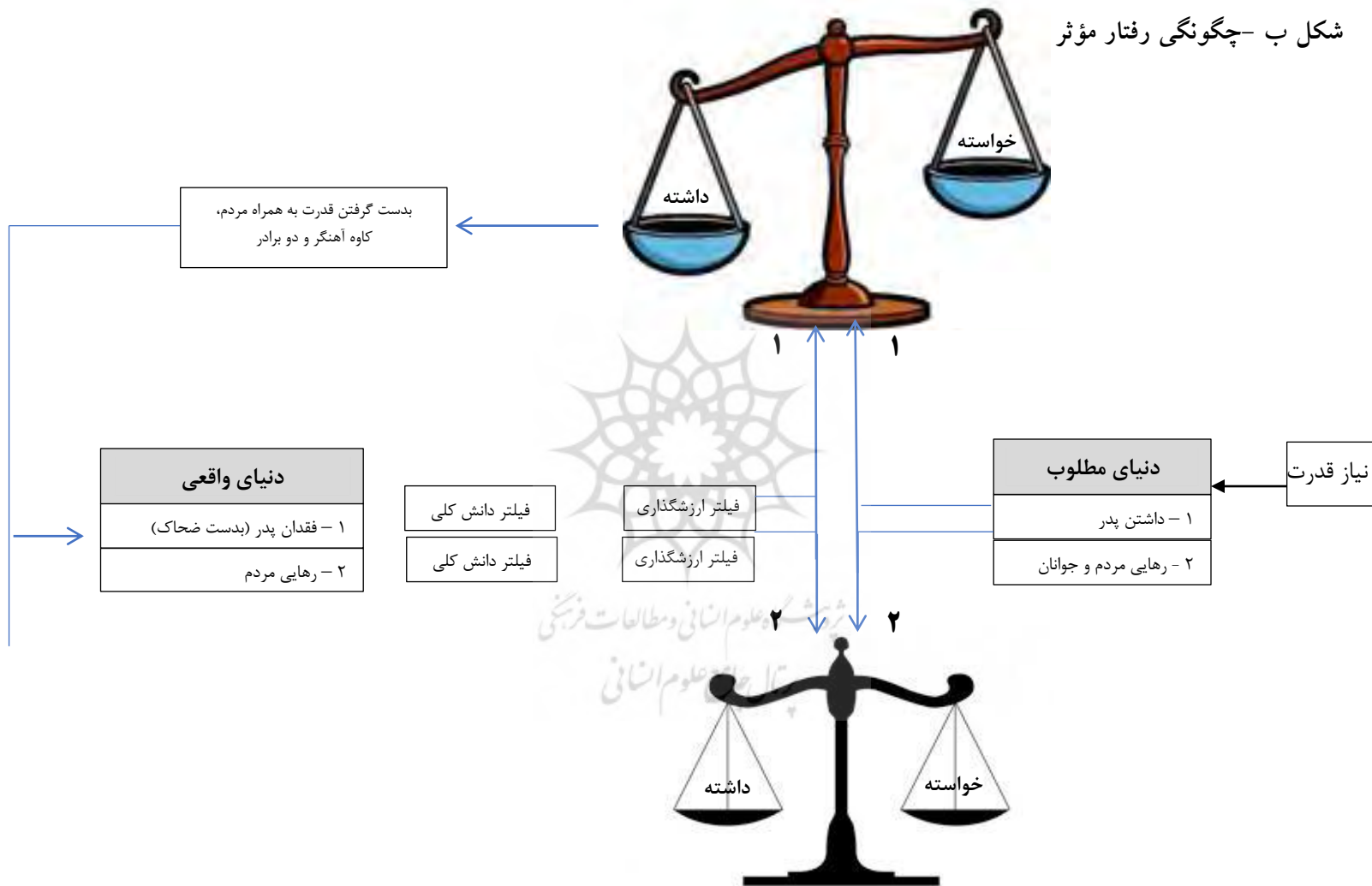
پی نوشت

۱. طبق تفاهم نامه آموزش و پرورش خراسان رضوی و شهرداری مشهد طرح آموزش شاهنامه در پیش دبستانی و پایه چهارم ابتدایی در نیم سال دوم تحصیلی ۱۳۸۹ انجام خواهد شد و در سال آینده نیز گسترش می یابد.

شکل الف - چگونگی چرخه رفتار نامؤثر ضحاک



شکل ب - چگونگی رفتار مؤثر



منابع

اریکسون، میلتون (۱۳۷۵) **قصه درمانی (نقش قصه در تغییر زندگی و شخصیت)**، ترجمه مهدی قراچه‌داغی، تهران: نشر اوحدی.

۸۱

برنتس، هانس (۱۳۸۴) **مبانی نظریه ادبی**، ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: نشر ماهی.

بتلهایم، برونو (۱۳۸۱) **افسون و افسانه‌ها**، ترجمه اختر شریعت‌زاده، تهران: هرمس.

پیوزی، مایکل، هایپرماس، یورکن (۱۳۷۹) ترجمه احمد قدیس، تهران: هرمس.

تمیم داری، احمد (۱۳۷۷) **داستان‌های ایرانی**، تهران: پژوهشگاه فرهنگ و تمدن اسلامی.

چندلر، دانیل (۱۳۸۶) **مبانی نشانه‌شناسی**، ترجمه مهدی پارسا، تهران: سوره مهر.

حدادی، حسین (۱۳۵۷) **بررسی عناصر داستان‌های ایرانی**، مجموعه مقاله، تهران: سوره مهر.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۹۶) **شاهنامه**، جلد ۸، به کوشش جلال خالقی مطلق، تهران: مرکز

دایره المعارف بزرگ اسلامی.

خالقی مطلق، جلال (۱۳۹۶) **یادداشت‌های شاهنامه**، بخش یکم، تهران: مرکز دایره المعارف

بزرگ اسلامی.

زابیس، چک (۱۳۸۰) **هنر قصه‌گویی خلاق**، ترجمه مینو پرنیانی، تهران: نشر رشد.

سیگال، رابرت (۱۳۵۴) **اسطوره**، ترجمه محمدرضا تفتا، تهران: نشر ماهی.

شاملو، سعید (۱۳۷۷) **مکتب‌ها و نظریه‌ها در روانشناسی شخصیت**، تهران: رشد.

صاحبی، علی (۱۳۸۹) **قصه درمانی (گسترده تربیتی و درمانی تمثیل)**، تهران: ارجمند.

صاحبی، علی، سلطانی‌فر، عاطفه (۱۳۹۴) **فرآیند گام به گام (واقعیت درمانی دعوت به**

مسئولیت پذیری)، تهران: سایه سخن.

کرین، ویلیام (۱۳۸۴) **نظریه‌های رشد (مفاهیم و کاربردها)**، ترجمه غلامرضا خوی‌نژاد و

علیرضا رجایی، تهران: رشد.

کمبل، جوزف (۱۳۹۷) **قدرت اسطوره (گفت‌وگو با بیل مویزر)**، ترجمه عباس مخبر، تهران:

نشر مرکز.

گلاسر، ویلیام (۱۳۹۴) **درآمدی بر روانشناسی امید تئوری انتخاب**، ترجمه علی صاحبی،

تهران: سایه سخن.

گلاسر، ویلیام (۱۳۹۲) **چارت تئوری انتخاب**، ترجمه علی صاحبی، تهران: سایه سخن.

ناصر مقدسی، عبدالرضا (۱۳۹۵) **درآمدی بر نورومیتولوژی**، تهران: فرهامه.

ناصر مقدسی، عبدالرضا (۱۳۹۴) **رستاخیز اسطوره (نگاهی به رابطه مغز و اسطوره در جهان پیچیده جدید)**، تهران: فرهامه.

ناظمی، یحیی (۱۳۸۵) **ادبیات کودک، رویکرد قصه‌گویی و نمایش خلاق**، تهران: چاپار.

منابع لاتین

.D.W Winnicott (1992) **in Through Paediatrics to Psychoanalysis**. London: Karnac Books.

Eliade. Mircea (1963) **Myth and Reality**, New York : Harper& Row.

Montagnes.James (2011) **Stop spinning your wheels** .Stephen revised hoinkes.

References

Bettelheim, Bruno (2002) **Enchantments and Myths**, translated by Akhtar Shariatzadeh, Tehran: Hermes.

Brents, Hans (2005) **Fundamentals of Literary Theory**, translated by Mohammad Reza Abolghasemi, Tehran: Mahi Publishing.

Campbell, Joseph (2019) **The Power of Myth (Interview with Bill Moiser)**, translated by Abbas Mokhber, Tehran: Markaz Publishing.

Chandler, Daniel (2007) **Fundamentals of Semiotics**, translated by Mehdi Parsa, Tehran: Surah Mehr.

Crane, William (2005) **Growth Theories (Concepts and Applications)**, translated by Gholamreza Khoynjad and Alireza Rajaei, Tehran: Roshd.

Erickson, Milton (1996) **Story Therapy (The Role of Story in Changing Life and Personality)**, translated by Mehdi Gharacheh Daghi, Tehran: Ouhadi Publishing.

Ferdowsi, Abolghasem (2018) **Shahnameh**, Volume 8, by Jalal Khaleghi Motlagh, Tehran: Center of the Great Islamic Encyclopedia.

Glaser, William (2013) **Chart of Choice Theory**, translated by Ali Sahebi, Tehran: Sayeh Sokhan.

Glaser, William (2015) **An Introduction to the Psychology of Hope Theory of Choice**, translated by Ali Sahebi, Tehran: Sayeh Sokhan.

Haddadi, Hossein (1978) **A Study of the Elements of Iranian Stories**, Article Collection, Tehran: Surah Mehr.

Khaleghi Motlagh, Jalal (2017) **Shahnameh Notes**, Part I, Tehran: The Great Islamic Encyclopedia Center.

Naser Moghadasi, Abdolreza (2015) **The Resurrection of Myth (A Look at the Relationship between the Brain and Myth in the New Complex World)**, Tehran: Farhameh.

Nasser Moghaddasi, Abdolreza (2016) **An Introduction to Neuromitology**, Tehran: Farhameh.

Nazemi, Yahya (2006) **Children's Literature**, Storytelling and Creative Play Approach, Tehran: Chapar.

Pouzi, Michael, Hapermas, Yorcken (2000) **Translated by Ahmad Qadis**, Tehran: Hermes.

Sahebi, Ali (2010) **Story therapy (extensive educational and therapeutic allegory)**, Tehran: Arjmand.

Sahebi, Ali, Soltanifar, Atefeh (2015) **Step-by-step process (reality therapy, invitation to responsibility)**, Tehran: Saye Sokhan.

Seagal, Robert (1975) **Myth**, translated by Ahmad Reza Tafa, Tehran: Mahi Publishing.

Shamloo, Saeed (1998) **Schools and Theories in Personality Psychology**, Tehran: Roshd.

Tamimdari, Ahmad (1998) **Iranian Stories**, Tehran: Institute of Islamic Culture and Civilization.

Zabis, Czech (2001) **The Art of Creative Storytelling**, translated by Mino Parniani, Tehran: Roshd Publishing.

Latin References

.D.W Winnicott (1992) **in Through Paediatrics to Psychoanalysis**. London: Karnac Books.

Eliade. Mircea (1963) **Myth and Reality**, New York : Harper& Row.

Montagnes.James (2011) **Stop spinning your wheels** .Stephen revised hoinkes.



Scientific Quarterly of Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts
(Dehkhoda)

Volume 14, Number 51, Spring 2022, pp. 59-84

Date of receipt: 5/1/2020, Date of acceptance: 8/6/2020

(Research Article)

DOI: [10.30495/dk.2022.690473](https://doi.org/10.30495/dk.2022.690473)

Educational Function of the Myth of Fereydoun and Zakhak Based on Glasser's choice Theory

Anahita Amini¹, Dr. Ghadmali Sarami²

Abstract

This analytical-descriptive study aimed to determine the behavioral pattern of two prominent characters in the story of Fereydoun and Zakhak after clarifying the relationship between basic human needs and the process of developing myths while relying on the educational function of myths and Glasser's choice theory. The scale for the real world and the favorable world is in the context of ancient Iranian thought and epic characteristics, which can be recited by a narrator. Zakhak is the pattern of characters who have ineffective and irresponsible behavior to balance the images of the favorable world and what they perceive. Accepting the killing of his father and then self-indulgence and self-praise of Zakhak are two back wheels of emotion and physiology in behavior machine. Therefore, he has received a saddening message and his cycle of behavior continues for supplying the need for power. In addition, he is deprived of a meaningful and emotional relationship. On the other hand, Fereydoun is the pattern of characters who have more effective and responsible behavior after receiving a saddening message while maintaining its meaningful and emotional relationship with others to meet his need for power with the help of others. Moreover, his behavior is the domination of two front wheels (i.e., thought and action) over the other two components. The comparison and conflict of the perceptual world, the favorable world and choosing the behavior of these two while considering four cognitive, interpersonal, personal and emotional realms determine the ability of the educational role of the story.

Keyword : Choice theory, Need, power, fereydoun, zakhak.

¹ . PhD Student, Department of Persian Language and Literature, Mashhad Branch, Islamic Azad University, Mashhad, Iran. sarab_ab48000@yahoo.com

² . Associate Professor of Persian Language and Literature, Arak Branch, Islamic Azad University, Arak, Iran. (Corresponding author) gsarami@gmail.com