



● چرا اسامی قصه‌های پریان ساختمان واحدی دارند؟  
**نیاز کودک،**  
**سرچشمه افسانه**  
 ● داور حسین

افسانه، در سرتاسر زمین و زمان یکسان بوده است، لذا افسانه‌های جن و پری، که توسط راویان ناشناخته، برای تأمین این نیاز کودک، ساخته و پرداخته شده اند، همه دارای ساختمان واحد و مشابهی هستند.

من در این مقاله سعی می‌کنم در حد توانم، با توضیحاتی، احتمال صحت و درستی این نظریه را نشان دهم، اما قبل از ادامه بحث دو نکته را باید خاطر نشان کنم.

اول اینکه هنوز فرصت نکرده ام همه افسانه‌های ایرانی قابل دسترسی را با فرمول واحدی که پراپ به دست داده، مطابقت کنم تا مشخص شود که حکم او در مورد افسانه‌های ایرانی هم صدق می‌کند یا نه. اما روش و نتیجه‌گیری او در مورد همان صد افسانه روسی، چنان متین، محکم و با ارزش است که آن را مبنای کار خود قرار می‌دهم.

دوم این که، با پیچیده تر شدن روابط اجتماعی، مسئولیت سرگرم کردن کودکان و تأمین قصه برای آنها، به عهده نهادهایی گذاشته شده که به نمایندگی از طرف والدین، برای آنها «ادبیات کودکانه» خلق می‌کنند. چون اغلب این تولیدکنندگان از تسلط مستقیمی با کودکان ندارند و تحت تاثیر خردگرایی حاکم بر تفکر خود، و بی توجه به نیازهای واقعی کودکان به افسانه، قصه‌های پریان را خلق می‌کنند، طبیعی است که این قصه‌های مدرن، هم از لحاظ محتوا، و هم از نظر ساختمان، با قصه‌های پریان تفاوت‌های اساسی

به تمام دنیا پراکنده شده و در فرایند مهاجرتشان از سرزمینی به سرزمینی دیگر، صورت‌های گوناگون گرفته‌اند. منبع واحدی می‌تواند جنبه روانی هم داشته باشد.»

«پراپ» بعد از طرح این احتمال، فوراً جانب احتیاط را می‌گیرد و در جستجوی احتمالات دیگر می‌گوید: «اگر چارچوب و حدود قصه را می‌توانستیم با قوای محدود تخیل انسانی به طور کلی، توجیه و تبیین کنیم، در این صورت ما قصه‌ای جز قصه‌های پریان یعنی همین مقوله مورد بحث، نمی‌داشتیم. اما ما هزاران قصه دیگر داریم که شباهتی به قصه‌های پریان ندارند.»

«پراپ» بعد از طرح این اشکال، منابع احتمالی دیگری را هم معرفی می‌کند که به همین اندازه محل شک و تردید او هستند. او خود معتقد است که یک دانشمند ریخت شناس حق ندارد به این پرسش پاسخ دهد که افسانه‌ها از منبع واحدی سرچشمه می‌گیرند یا نه؟ اما من، به عنوان یک نوآموز جسارتاً مطلبی به ذهنم می‌رسد که عرض می‌کنم.

به نظر من اگر «تخیل انسانی به طور کلی» را به عنوان منبع فرض کنیم بدیهی است که انواع قصه‌ها، حکایت‌ها و اسطوره‌ها نیز از همین منبع سرچشمه گرفته‌اند که هر نوع آن ساختمان خاص خود را دارد. اما اگر این منبع را در چارچوب نیاز کودکان محدود کنیم، خواهیم توانست آن را به عنوان «منبع واحد» و یگانه همه افسانه‌های جن و پری در نظر بگیریم و چون نیاز کودک به

تحقیقات ولادیمیر پراپ<sup>(۱)</sup>، نشان داده است که افسانه‌های جن و پری، علیرغم تنوع چشمگیرشان، همه دارای یک ساختمان واحد هستند. این محقق، بعد از تجزیه و تحلیل صد افسانه روسی، فرمول این ساختمان یگانه را در پایان کتاب خود، به دست داده است و از این کشف خود چنان به هیجان آمده که فوراً اضافه می‌کند: «این نتیجه کاملاً غیرمنتظرانه به دست آمد. برای مؤلف این کتاب نیز غیرمنتظرانه بود. این پدیده چنان غیر عادی و شگفت‌انگیز است که آدمی میل دارد قیل از آن که به نتایج جزئی تر و صوری تر بپردازد در باب آن اندکی تأمل کند.»

«پراپ» که بی توجه به محتوای افسانه‌ها و فقط در جستجوی کشف یک روش علمی برای رده بندی کردن انواع قصه‌ها، دست به چنین تجربه ای زده و به این نتیجه شگفت‌انگیز رسیده، اضافه می‌کند: «با وجود این، انسان احساس می‌کند که میل دارد این سؤال را مطرح کند که اگر همه قصه‌های پریان تا این اندازه از لحاظ صوری به هم شبیه هستند، آیا معنای این سخن آن نیست که همه از منبع واحدی سرچشمه گرفته‌اند؟ و خود جواب می‌دهد:

«پاسخ ما، گرچه صورت فرضی دارد، این است: بله، چنین به نظر می‌آید، اما مسأله «منبع» را نباید تنها به معنای محدود چتر آقبایی مطرح ساخت. «یک منبع واحد» چنان که برخی می‌پندارند، اثباتاً دلالت نمی‌کند بر این که مثلاً سرچشمه همه قصه‌ها هندی است و از آنجا

داشته باشند. توجه به این نکته اهمیت دارد که بحث ما محدود به افسانه‌هایی می‌شود که در زمانهای قدیم، و قبل از شکل‌گیری و بسط مناسبات اجتماعی جدید، توسط مادر بزرگها برای بچه‌ها نقل می‌شده است. من در طول بحث به اهمیت این ارتباط متقابل کودک-راوی و تاثیر این تبادل دو جانبه عاطفی در ساختن قصه‌های پریان، خواهم پرداخت. لذا، همین جا بحث اصلی خود را با ذکر فرمول یا نمودگانه‌های پراپ آغاز می‌کنیم:

HJLK ↓ PS-RsL  
ABC ↑ DEFG ——— QEXTUW  
LMJNK ↓ Pr-Rs

طبعاً برای کسی که کتاب پراپ را نخوانده باشد این نمودگار گنگ و عجیب است. و من هم نمی‌توانم تمام اجزای آن را توضیح دهم. فقط تا آنجا که به بحث مربوط می‌شود نکاتی را به اختصار شرح می‌دهم.

هر یک از علامت‌های نمودگار بالا، نماینده یک فونکسیون است. مترجم محترم کتاب پراپ، در برابر این مقوله، واژه «خویشکاری» را انتخاب کرده‌اند، تا احتمالاً با معادل‌های آن مثل عملکرد، کارکرد، نقش و غیره خلط نشود. مفهوم مقوله فونکسیون را توضیح خواهم داد به پیروی از مترجم، همین واژه را به کار خواهم برد، اما چون کلمه «خویشکاری» به گوش خواننده مأنوس نیست، امیدوارم که اسباب رنجش خاطر نشود.

طبق تحقیق پراپ، مجموع خویشکاری‌های قهرمانان تمام قصه‌های پریان فقط سی و یکی است و تنها هفت شخصیت در این قصه‌ها ظهور پیدا می‌کنند. ترتیب بیست و سه خویشکاری، در نمودگار بالا مشخص شده و هشت خویشکاری دیگر که معمولاً در آغاز هر قصه قرار می‌گیرد و غالباً در تمام آنها مشترک است، در این نمودگار ذکر نشده است.

برای آن که تصور روشن‌تری از این علامت‌ها و مفهوم خویشکاری داشته باشید توضیح مختصری را عیناً از کتاب پراپ، نقل می‌کنم:

رویدادهای زبر را با هم مقایسه کنید:  
۱- تزار عقابی به قهرمان قصه می‌دهد. عقاب قهرمان را به سرزمین دیگری می‌برد.  
۲- پیرمردی به سوچنکو آسی می‌دهد. اسب سوچنکو را به سرزمین دیگری می‌برد.  
۳- ساحره‌ای به ایوان قایق کوچکی می‌دهد. قایق، ایوان را به سرزمین دیگری می‌برد.  
۴- شاهزاده خانمی به ایوان یک انگشتری می‌دهد. جوانانی از میان انگشتری ظاهر می‌شوند و ایوان را به سرزمین دیگری می‌برند، و مانند اینها...

در مثال‌های بالا، هم عناصر ثابت و هم عناصر متغیر وجود دارند. نام قهرمانان داستان‌ها و همچنین صفات آنها تغییر می‌کند اما عملکرد آنها و خویشکاری‌هایشان تغییر نمی‌کند.

از اینجا می‌توانیم استنتاج کنیم که در یک قصه، اغلب، کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده می‌شود. این امر، مطالعه قصه را بر اساس خویشکاری قهرمانانش میسر می‌سازد. به این ترتیب، خویشکاری شخصیت‌های قصه، سازه‌های بنیادی قصه هستند. و خویشکاری یعنی عمل شخصیتی از اشخاص قصه که از نقطه نظر اهمیتی که در جریان

عملیات قصه دارد تعریف می‌شود.

چهار نمونه از رویدادها که در بالا ذکر شد، همه یک خویشکاری واحدند که طی آن «قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادورا به دست می‌آورد.»

پراپ برای سهولت کار این خویشکاری را چنین تعریف می‌کند: «تدارک یا دریافت شیئی جادو» و نشانه‌ای را هم برای آن منظور کرده است: «F»

به این ترتیب، هر قصه، بعد از صحنه آغازین، که طی آن معمولاً اعضای یک خانواده معرفی می‌شوند، با یک خویشکاری آغاز می‌شود:

«یکی از اعضای خانواده از خانه غیبت می‌کند»  
تعریف این خویشکاری «غیبت» و نشانه آن «B» است. شخصی که غیبت می‌کند می‌تواند یکی از اعضای نسل مسن‌تر یا عضوی از نسل جوان‌تر خانواده باشد.

یکی از شکل‌های حاد غیبت به صورت مرگ پدر و مادر به نمایش درمی‌آید.

خویشکاری بعدی قصه «نهی» است: قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود. خویشکاری بعدی، «نقض نهی» است و بعد از این خویشکاری شخصیت جدیدی که پراپ او را شریر نامیده وارد قصه می‌شود و بعد از چند خویشکاری دیگر، مثل خبرگیری، خسردهی، فریبکاری، خویشکاری اصلی که قصه را به حرکت درمی‌آورد، شکل می‌گیرد و آن «شرارت» است که علامت آن «A» است.

گفتم، خویشکاری‌های قبل از شرارت، در نمودگار بالا ذکر نشده است. با این خویشکاری است که شریر قصه دست به شرارت می‌زند. پراپ از صد افسانه روسی مورد بررسی خود، ۱۹ نوع شرارت را دسته‌بندی کرده که نمونه‌هایی از آنها را ذکر می‌کنیم:

۱- شریر به یکی از اعضای خانواده صدمه می‌زند یا جراحی وارد می‌کند.  
۲- شریر شخصی را می‌رباید.  
۳- شریر یک عامل جادویی را می‌رباید.  
۴- شریر به صورت‌های دیگر به دزدی و چپاول می‌پردازد.

۵- شریر صدمات جسمانی وارد می‌آورد و غیره...  
بعد از خویشکاری شرارت، خویشکاری میانجیگری می‌آید که علامت آن در نمودگار بالا «B» است. مصیبت یا نیاز علنی می‌شود. از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان داده می‌شود که به اقدام بپردازد... این خویشکاری قهرمان را به صحنه می‌آورد. با فرارسیدن خویشکاری «عزیمت» که علامت آن «↑» است «قهرمان خانه را ترک می‌کند»

عناصر «ABC ↑» فاجعه یا «گره پیچ» قصه را نشان می‌دهند و بعد از این لحظه است که شخصیت جدیدی وارد قصه می‌شود: این شخصیت را می‌توان «بخشنده» یا به طور دقیق‌تر «تدارک‌بیننده» نامید، که معمولاً قهرمان داستان به طور تصادفی یا او بر خورد می‌کند و از اوست که قهرمان داستان یک وسیله معمولاً جادویی دریافت کند که ترمیم فاجعه و مصیبت را میسر می‌سازد.

اما پیش از آن که قهرمان، وسیله جادویی را دریافت کند، معروض یک سلسله عملیات مختلف قرار می‌گیرد که به هر حال، همه به این نتیجه می‌انجامند که وسیله جادویی به دست او می‌افتد.

این خویشکاری نخستین خویشکاری بخشنده، و علامت آن «D» است. طی این خویشکاری، قهرمان

آزمایش می‌شود، مورد پرسش قرار می‌گیرد، مورد حمله واقع می‌شود و مانند اینها که همه‌ها را برای دریافت وسیله جادویی آماده می‌سازد. این خویشکاری نیز اشکال مختلفی دارد که پراپ در ۹ دسته‌بندی کرده است.

خویشکاری بعدی، واکنش قهرمان، «F» است که طی آن، «قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده، واکنش نشان می‌دهد.» چند نمونه از این خویشکاری‌ها را برای درک بهتر نقل می‌کنم:

- قهرمان از عهده‌آزمون برمی‌آید.  
- اسیر و گرفتاری را آزادی می‌کند.

- بر کسی که از او بخشایش می‌طلبد، ترحم می‌کند و غیره...

پس از موفقیت در این آزمایشها «قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادورا به دست می‌آورد.» «F» و بعد از این خویشکاری «قهرمان به مکان چیزی که در جستجوی آن است، انتقال داده می‌شود یا راهنمایی می‌شود.» «G» و بعد از این است که «قهرمان و شریر به نبرد تن به تن می‌پردازند». تعریف این خویشکاری «کشمکش» و علامت آن «H» است. در خویشکاری‌های بعدی، «شریر شکست می‌خورد» - «I» و «بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد» - «K» پس قهرمان باز می‌گردد «L» گاهی هنگام بازگشت، تعقیب می‌شود (Pr) و در خویشکاری دیگر قهرمان، «از شر تعقیب‌کننده رها می‌شود.» (RS)

تعداد قابل توجهی از قصه‌ها، بارهایی قهرمان از تعقیب، به پایان می‌رسند. قهرمان به خانه باز می‌گردد و سپس، اگر مثلاً «دختری راه‌هایی بخشیده و به خانه باز آورده است، با او ازدواج می‌کند.» «W» و غیره... آنچه گذشت توالی خویشکاری‌های یک افسانه یک حرکتی است، که با یک کمبود و نیاز یا یک شرارت آغاز می‌شود. گاهی یک افسانه از دو یا سه حرکت تشکیل می‌شود که در هر حال، توالی خویشکاری‌ها، طبق همان نمودگار پیش‌رفته، سپس، یا از بالای خط کسری، یا از پایین آن، به انتها می‌رسد. گاهی بعد از طی صورت خط کسری، خویشکاری‌های مخرج آن دنبال می‌شود تا به پایان قصه برسد. که مجازات شریر «U» و ازدواج قهرمان و برتخت نشستن اوست. «W»

به این ترتیب ولادیمیر پراپ، با تجزیه قصه به خویشکاری قهرمانانش، نشان می‌دهد که «توالی خویشکاری‌ها همیشه یکسان است» و مهمتر این که «همه قصه‌های پریان از جهت ساختمانشان از یک نوع هستند.»

روش و نتایج پراپ، نه فقط برای تحقیق در مورد افسانه‌های جن و پری، بلکه برای هر نوع تحقیق ادبی، بسیار مفید و کارگشاست. و بدیهی است که اهل فن از این کتاب سودمند، استفاده‌ها خواهند برد ولی برای کسی که کتاب را نخوانده باشد و بخواهد بحث ما را دنبال کند، همین اشاره فعلاً کفایت می‌کند. زیرا همان‌طور که در آغاز این نوشته اشاره شد، هدف این مقاله بحث روی این احتمال است که «منبع واحد» قصه‌های پریان، نیاز طبیعی کودکان به افسانه است. و همان‌طور که برای آنها، گهواره و عروسک ساخته‌اند، افسانه جن و پری هم خلق کرده‌اند.

تأکید مجدد بر روی این نکته لازم است که این افسانه‌ها محصول دوران‌هایی بوده که راوی به طور

مستقیم برای کودک قصه تعریف می کرده است و هر دو در لذت بردن از این تبادل‌های عاطفی مشارکت می کرده‌اند. راوی آگاهانه یا ناخودآگاهانه عکس‌العمل و نیاز کودک را درک می کرده و مطابق با نیازهای خودآگاه یا ناخودآگاه او، قصه را پالایش می داده یا نکات و ماجراهای تازه‌ای به آن اضافه می کرده است و در جریان واگویی هزاران باره، یک قصه به مطلوب‌ترین شکل خود می رسیده است. و در سالهای اخیر بعد از تحقیقات طولانی کشف شده است که تمام آن قصه‌های مطلوب بچه‌ها، ساختمان یگانه‌ای دارند. چرا؟

اگر ساختمان کلی قصه پریان را، با انواع دیگر قصه‌ها، حکایتها و اسطوره‌ها مقایسه کنیم چند تفاوت اساسی را به وضوح تشخیص می دهیم. بعد از فهرست کردن این ویژگی‌های اساسی، سعی می کنم نشان دهم که اتفاقاً همین ویژگیهای متمایز کننده است که دقیقاً برای وضع روانی کودک بسیار لازم است و متناسب با همین نیازهای اوست، که در طول تاریخ، این قصه‌ها چنین ویژگیهایی را پیدا کرده‌اند:

#### ۱ - پایان خوش.

با اطمینان می توان گفت که تقریباً تمام افسانه‌های جن و پری، پایان خوش دارند. قهرمان قصه بعد از عبور از بیابانهای بی آب و علف، بعد از گذر از جنگلهای تاریک و ترسناک و بعد از تجربه ماجراهای شگفت انگیز و دلهره آور، سرانجام با پیروزی بر شریر قصه، پیروزمندها به پایان ماجرا می رسد و غالباً یا شاهزاده یا شاهدخت طلسم شده یا دزدیده شده ازدواج می کند و سالهای سال، با خوشی و خوشحالی «بر قلمرو خود حکومت می کند».

باید توجه داشت که افسانه به زبان نمادها، مفاهیم خود را در اختیار ذهن کودک قرار می دهد و در طول این بررسی هر کجا که فرصتی دست دهد، تلاش می کنم تا از منظرگاه کودک، این نمادها را توضیح دهم. به عنوان نمونه «حکمران» در افسانه‌های جن و پری، برای کودک نه یک مقوله سیاسی، بلکه یک مفهوم نمادین است. سمبل کسی است که به چنان درجه‌ای از بلوغ روانی رسیده که می تواند «بر قلمرو خود» و بر جنبه‌های گوناگون شخصیت خود، بر غریزه و نهاد خویش، خردمندانه حکومت کند و تمام نیروهای نفسانی خود را کنترل کرده و آنها را هماهنگ سازد... همان طور که نمودگار «پراپ» نشان داده است،

آخرین خویشتکاری قهرمان قصه پریان «عروسی قهرمان و بر تخت نشستن» اوست. اما این عروسی هم، خود یک نماد است که به زبان سمبلیک، تمام وجوه شخصیت کودک را مخاطب قرار داده و به او می گوید که قهرمان، پس از تجربه‌های طولانی، و طی کردن مراحل گوناگون رشد و تکامل، سرانجام به آن درجه از بلوغ روانی رسیده است که می تواند با انسانی دیگر، یک رابطه دوستانه پایدار و همیشگی ایجاد کند. زیرا «بلوغ روانی» فقط پشت سرگذشتن دوران کودکی نیست، بلکه رسیدن به چنان درجه‌ای از بلوغ است که بتوان، با انسانی دیگر رابطه‌ای سالم و پایدار ایجاد کرد که کاملترین شکل آن ازدواج، است. بنابراین ملاحظه می شود که تقریباً تمام قصه‌های پریان، قهرمان قصه را تا رسیدن به این اوج بلوغ روانی، دنبال کرده و آنگاه که «بر قلمرو خود» حکومت خردمندانه‌ای ایجاد می کند، رهاش می سازد...

جدول «پراپ» که شامل نمودگار صد افسانه روسی مورد بررسی اوست نشان می دهد که تمام این افسانه‌ها، لزوماً با خویشتکاری «ازدواج و بر تخت نشستن قهرمان» - (W) تمام نشده است، اما بدون استثنا، همه آنها با مجازات شریر و پیروزی قهرمان، یعنی با پایان خوش تمام شده‌اند.

بررسی محتوایی افسانه‌ها نشان خواهد داد که هر یک از این پایان‌ها متناسب با موضوع اصلی قصه مفاهیم مناسبی را در اختیار کودک می گذارند: رسیدن به استقلال و دستیابی به خودمختاری و همبستگی شخصیت، فائق آمدن بر مشکلات ناشی از رقابت‌های خواهری و برادری، پشت سرگذشتن بی‌دغدغه دوران اودیبی، گذر از اصل لذت و رسیدن به اصل واقعیت، سامان دادن به آشفتگی‌های درونی و دهها موضوع دیگر که هر کدام به دلواپسی‌ها و اضطراب‌های کودک و رشد و اعتلای او مربوط می شوند، همه از موضوعات قصه‌های پریان است و طبیعی است که ماجراها و طرز پیشرفت آنها و پایان هر قصه، با موضوع اصلی، آن قصه، ارتباطی ارگانیک دارد. اما بدون استثنا تمام پایان‌های قصه‌های پریان «پایانی خوش» هستند که یکی از ویژگی‌های این قصه‌هاست.

به نظر من، اگر قصه پریان پایان خوش دارد، به این دلیل است که کودک به قصه‌هایی با پایان خوش نیاز دارد و قصه‌هایی که پایان غم‌انگیز و مأیوس کننده دارد، مطلوب آنها نیست.

برای نشان دادن این نکته بحث را با بررسی یکی از حکایت‌های معروفی که در کتاب‌های دبستانی سابق هم نقل شده بود، ادامه می دهیم. حکایت مور و ملخ نوشته «ازوپ» گرچه به خاطر استفاده از شخصیت‌های حیوانی، شباهتی با افسانه دارد، اما نه فقط از لحاظ ساختمان در رده افسانه‌ها قرار نمی گیرد بلکه از نظر محتوا هم برای کودکان مناسب نیست.

«در این حکایت، ملخی که در زمستان دچار گرسنگی است از مورچه‌ای درخواست می کند تا مقداری از آذوقه‌اش را که به زحمت در سرتاسر تابستان گردآوری کرده است به او بدهد. مورچه وقتی می فهمد که ملخ سرتاسر تابستان را به آوازخوانی و بیکاری گذرانده است، تقاضایش را رد می کند و می گوید: جیک جیک مستونت که بود یاد زمستونت نبود!»<sup>(۱)</sup>

طبیعی است که کودک، خود را با ملخ هم ذات پنداری کند. «اما پس از آنکه خود را با ملخ همانند ساخت، طبق این حکایت، دیگر هیچ امیدی برایش باقی نیست و جز فنا چیزی در انتظار ملخ که به اصل لذت پایبند است، نمی ماند. وضع بسیار روشنی است، میان این و آن، یکی را باید انتخاب کرد و این انتخاب همیشگی خواهد بود.»

به راستی کدام مادر بزرگ مهربانی است که حاضر باشد با چنین پایان تلخ و ناهنجاری قصه‌اش را به پایان برساند و کودک را در اضطراب و دلواپسی رها کند. و اصلاً کدام کودکی می تواند خود را با این مورچه بدخو و بدخواه همانند سازد؟ و از مادر بزرگ خود بخواهد که این قصه را دوباره برایش تعریف کند؟ اما یک افسانه جن و پری، همیشه به نهاد و به غریزه کودک احترام می گذارد و به او فرصت می دهد تا در جریان طولانی رشد و در طول قصه، آرام، آرام از اصل

لذت تا اصل واقعیت تکامل پیدا کند و همیشه و حتماً در پایان ماجرا، کودک را در سرخوشی بی پایان «پایان خوش» افسانه به امن و آسایش می سپارد. همین مقایسه را می توان با تمام اسطوره‌ها نیز انجام داد. پایان غالباً تلخ و ترازیک آنها نیز برای کودکان مناسب نیست.

کودک نیاز دارد که شاهد به مجازات رسیدن شریر و کابیهی و پیروزی قهرمان نیک قصه، که خود را در وجود او مجسم کرده است، باشد. قصه‌های پریان بدون استثنا پایان خوش دارند، به این دلیل که صاحبان اصلی این قصه‌ها یعنی کودکان، احتیاج به پایان خوش دارند.

#### ۲ - خوب و بد مطلق

از ویژگیهای دیگر قصه پریان یکی این است که شخصیت‌های اصلی آن، مطلقاً خوب یا مطلقاً بد هستند. «پراپ» برای شخصیت بد قصه اصطلاح «شریر» را انتخاب کرده است که معمولاً بعد از خویشتکاری «نقض نهی» وارد قصه می شود و دست به شرارت می زند. قهرمان قصه هم که شخصیت مقابل اوست و معمولاً به دو شکل «قهرمان جستجوگر» یا «قهرمان قربانی» در قصه ظاهر می شود، مطلقاً خوب است.

در این قسمت مقاله نشان می دهم که این ویژگی افسانه‌ها نیز کاملاً مطابق با طرز فکر کودک است، زیرا کودک تا قبل از رسیدن به مرحله بلوغ، دو قطبی فکر می کند. و هنوز قادر نیست شخصیت‌های دوازده‌گانه یعنی در یک زمان هم خوب و هم بد را که ما همه در عالم واقع چنین هستیم، درک کند. شخصیت افسانه‌ها نیز کاملاً دو قطبی هستند.

البته توجه داریم که افسانه، به وسیله نمادها مفاهیم خود را در اختیار کودک قرار می دهد. و شخصیت شریر افسانه نیز، نمادی است که کودک، نیروهای ناخودآگاه و مخرب درونی خود را در وجود او فرافکنی می کند. شریر قصه، در واقع، تجسم خارجی نیروهایی است که خارج از کنترل کودک، او را، تهدید می کنند. اگر از این منظرگاه قصه‌ها را بررسی کنیم، مشخص می شود که افسانه‌ها، گرچه واقعیت ندارند، اما به راستی چه حقایق روانی ژرفی را، با زبان مناسب کودکان، به آنان می آموزند. به عنوان نمونه، فقط یک مورد از این چهره‌های شریر افسانه‌ها را که بسیار هم مشهور است و در اغلب قصه‌ها حضور دارد، از این نظرگاه، مختصراً بررسی می کنیم:

«نامادری» یکی از چهره‌های «شریر» غالب افسانه‌های ایرانی و خارجی است. اما کودک، در چهره این نامادری ظالم، کینه توز و بدخواه چه کسی و چه نیرویی را فرافکنی می کند؟ «نامادری» تجسم خارجی کدام تصور درونی کودک است؟

قبل از پاسخ دادن به این سؤال، باید توجه کنیم که علیرغم علاقه و عشق عظیمی که کودک به مادر خود دارد به خوبی درک می کند که ادامه زندگی او بسته به وجود مادر است، با این حال لحظات بسیار زیادی پیش می آید که همین مادر مهربان، ناگهان تبدیل به یک زن ظالم و کینه توز می شود که در برابر خواسته‌های کودک مقاومت می کند. او را نهیب می زند. مانع از تحقق برخی از خواسته‌های او می شود، او را ترک می کند و گاهی تنبیهش هم می کند. و همه ما شاهد بوده ایم که در چنین لحظاتی چه نفرت و خشم عظیمی

سرایای کودک را فرامی‌گیرد. بنابراین کودک، ناگهان با چهره دیگری از مادر خود مواجه می‌شود که ظالم، کینه‌توز، بدخو و بسیار نامهربان است و طبعاً آرزو می‌کند که مادرش را تکه تکه و نابود کند و البته، نسبت به این احساس خود و این گرگ درون خویش آگاه است و کاملاً احساس می‌کند که در چنین لحظاتی خودش به چه موجود پلید و زشتی بدل شده که آرزوی نابودی مادرش را دارد.

همه ما اگر در خاطر داشته باشیم، چنین وضعی را تجربه کرده ایم و اگر دقت کنیم چنین وضعی را در همه کودکان ملاحظه می‌کنیم. با توجه به این واقعیت است که می‌توان گفت، نامادری شریر قصه، درواقع شخصیتی است که کودک، به طور ناخودآگاه این جنبه از شخصیت مادر خود را در وجود او فرافکنی می‌کند. حالا با کمی تأمل در همین مثال به نقش بسیار عالی و انسانی‌ای که افسانه‌ها در تربیت درست کودکان ایفا می‌کنند، توجه کنیم.

در آن افسانه جن و پری که نامادری چهره شریر آن است، مادر اصلی که مهربان و دوست داشتنی است، می‌میرد و پدر با زن جدیدی ازدواج می‌کند و نامادری ظالم، پابه صحنه قصه می‌گذارد و شرارت می‌کند. ادامه قصه به هر شکلی که باشد یکی از مشکلات روانی کودک را طرح می‌کند و به نیازهای عاطفی او پاسخ می‌دهد. که بررسی تک‌تک آنها، فرصت زیادی طلب می‌کند. اما تا همین جا نیز قصه پراز ظرافت‌هایی است که بررسی آن، برای بحث ما کفایت می‌کند.

هنگامی که مادر مهربان، به هر دلیل عصبانی می‌شود، کودک را می‌آزارد و تبدیل به یک زن ستمکار می‌شود. از نظر کودک، آن مادر مهربان، در حقیقت مرده است. و حالا جای او را زن ستمکاری گرفته است که دیگر مادر او نیست بلکه یک نامادری ستمکار است. افسانه جن و پری، این حقیقت روانی را طوری بیان می‌کند که نفرت کودک از این مادر ستمکار، در وجود یک نامادری فرافکنی شود تا در پایان افسانه - که کودک هم می‌داند واقعیت ندارد - به سزای اعمالش برسد و باعث آراش خاطر او شود و کودک احساس گناه و شرمندگی نکند.

افسانه جن و پری، این نیروهای مخرب، این پلیدی‌های غیرقابل کنترل درون کودک را درک می‌کند و آن را به رسمیت می‌شناسد. و به هنرمندانه‌ترین شکل به کودک فرصت می‌دهد که بدون احساس منفی، نفرت خود را از مادر، در وجود «نامادری» قصه فرافکنی کند و پابه بای قهرمان معصوم و بی‌گناه قصه که درواقع خود اوست، شاهد به مجازات رسیدن این نامادری شریر باشد.

همین یک نمونه کافی است تا نشان دهد اگر شخصیت‌های شریر افسانه‌ها از منظرگاه روانی کودک تحلیل شوند، هرکدام تجسم خارجی بخشی از تصورات زشت و مخرب درونی کودک هستند، که مجازات آنها، سبب تخلیه سالم و درست این نیروها از درون او می‌شود.

وجود شخصیت شریر، در افسانه‌ها نشان می‌دهد که چگونه در جریان تاریخی افسانه‌سرای، راپیان ناشناخته، به طور ناخودآگاه، نیازهای کودکان را با مناسب‌ترین شکل ممکن، تأمین کرده‌اند. برای کودک درک این نکته که این مادر عصبانی و

خشن، همان مادر مهربان چند لحظه قبل است، هنوز ممکن نیست و به طور کلی همان طور که «پیاژه» نشان داده، چیزی حدود ده سال تجربه لازم است تا کودک به چنان درجه‌ای از رشد روانی برسد که مثل یک انسان بالغ درک کند که انسانها، در عالم واقع مجموعه‌ای از بدی‌ها و خوبی‌ها هستند.

«نشان دادن قطب‌های متضاد طبیع، به کودک امکان می‌دهد که به آسانی تفاوت میان دو قطب را دریابد، درحالی که اگر شخصیت‌ها به زندگی واقعی نزدیک‌تر و برخورد از همه پیچیدگیهای آدمهای واقعی می‌بودند کودک به این آسانی به این موضوع دست نمی‌یافت. برای درک ابهام و پیچیدگی‌ها، کودک باید صبر کند تا آن که شخصیت نسبتاً استواری بر پایه همانندسازی‌های مثبت به دست آورد تا درک کند که مردمان با یکدیگر تفاوت دارند و در نتیجه هرکس باید انتخاب کند که در آینده چه خواهد بود. اخذ این تصمیم اساسی که مبنای تحول بعدی شخصیت است بر اثر قطبی بودن افسانه‌های جن و پری آسان می‌شود»

بنابراین، روشن می‌شود که سرچشمه و علت این ویژگی افسانه‌ها نیز که شخصیت‌هایشان همه دوقطبی هستند، طرز کار ذهن کودک باید باشد. راپیان قصه‌ها، درک کرده‌اند که بچه‌ها، قصه‌هایی با چنین شخصیت‌هایی را می‌فهمند و با آنان همانندسازی می‌کنند و لذت می‌برند.

### ۳ - اشد مجازات

ممکن نیست شخصیت شریر قصه پریان، در پایان ماجرا به مجازات نرسد و این مجازات متناسب، و گاهی حتی شدیدتر از شرارتی است که مرتکب شده است.

نمودگار براب نیز نشان می‌دهد که «مجازات شریر» یکی از خویشکاری‌های همیشگی آن دسته از قصه‌هاست که با شرارت شریر به حرکت درمی‌آیند: گیسوان نامادری ستمکار را به دم اسب می‌بندند و اسب را در میان خار و خاشاک بیابان آن قدر می‌می‌کنند که نامادری ظالم به سزای اعمالش برسد. کبوتران چشمان خواهران بدجنس را از حدقه بیرون می‌آورند و آنها برای همیشه کور می‌شوند. شخص بدجنس را در جوالی می‌اندازند و از کوه به پایین پرتاب می‌کنند تا بمیرد. عده‌ای چماق به دست از یک دبه سحرآمیز بیرون می‌ریزند و آن قدر ظالم را کتک می‌زنند تا نابود شود. بارکوب سحرآمیز روی هوا بلند می‌شود آن قدر بر سر ارباب ظالم می‌خورد تا او را نقش زمین کند...

کافی است که خود شما در کودکی از این نوع افسانه‌ها محروم نشده باشید تا به خاطر آورید که در لحظات پایانی قصه، آنجا که شریر به اشد مجازات می‌رسد، چگونه به وجد می‌آید و با محو نابود شدن او، چگونه آرامش می‌یافتید و حس عدالتخواهی شما ارضاء می‌شد.

غیر از این تجربه‌های شخصی، امروز دانش روانکاوی این امکان را در اختیار ما گذاشته که با تحلیل مشکلات روانی کودک، درک کنیم که چرا از مجازات شریر قصه لذت می‌برد و چرا لازم است که این تجسم نیروهای مخرب درونی او و تجسم تصورات زشت و پلید خودش در عالم خیال نابود

شود.

«هرگاه دل نگرانی‌های بنیانی ناخودآگاه کودک رفع نشود، موفقیت‌هایی هم برای او مفهومی دربر ندارد. نابودی بدکار و شریر در افسانه جن و پری نمایشگر رفع این دل نگرانی‌هاست. بدون نابودی بدکار، دست‌یابی‌های قهرمان به پیروزی و به مکان شایسته خویش کامل نخواهد بود. زیرا اگر موجود شریر همچنان به حیات خود ادامه دهد به تهدید دایمی مبدل می‌شود.»

«بزرگسالان اغلب تصور می‌کنند که مجازات سنگدلانه یک آدم شریر در افسانه‌های جن و پری، نه تنها لازم نیست بلکه کودکان را آشفته و هراسناک می‌کند، درحالی که خلاف این صادق است. زیرا شدت کیفر به کودک اطمینان می‌دهد که کیفر با بزه متناسب است. کودک اغلب می‌پندارد که از سوی بزرگسالان و از سوی همه جهان مورد بی‌عدالتی قرار می‌گیرد و هیچ کاری هم در این باره انجام نمی‌شود. برپایه همین تجربه‌هاست که کودک می‌خواهد کسانی که او را گول می‌زنند و خفیف می‌سازند به شدت کیفر داده شوند. اگر جز این باشد کودک فکر می‌کند که هیچ‌کس در باره حمایت از او جدی نیست. درحالی که هر قدر با آدمهای بد، شدیدتر رفتار شود، کودک خود را بیشتر ایمن احساس می‌کند.»

بنابراین روشن است که «مجازات شریر» نیز که یکی از سازه‌های اصلی ساختمان قصه پریان است با نیازهای روانی کودک، انطباق کامل دارد.

### ۴ - نیاز کودک به جادو

اگر نمودگار «پراب» را مرور کنیم به خاطر می‌آوریم که یکی از خویشکاری‌های قهرمان قصه پریان «دریافت یک شیء جادویی» است. قهرمان قصه، بعد از «عزیمت» به طور تصادفی به شخصیت «پاریگر» یا «بخشنده» بر می‌خورد و توسط او مورد آزمایش قرار می‌گیرد.

گاهی از او خواسته می‌شود که عمل نیکی انجام دهد. به جانوران یا انسانها کمک کند تا کارشان و دشواری‌ها را به پایان برسانند. یا شخص درحال مرگی از او می‌خواهد کارهایی را برایش انجام دهد. حیوانی از او می‌خواهد که از دست صیادی نجاتش دهد و غیره...

البته، هرگاه به طور سطحی به این نمادها نگاه شود، شاید هیچ مفهوم ژرف و عمیقی از این عناصر به دست نیاید. اما اگر بتوانیم از سطح ظاهری این رویدادها عبور کنیم و از منظرگاه کودک آنها را تحلیل کنیم، خواهیم دید که هیچ کدام از این حوادث، گزافی و من درآوردی نیستند و هر کدام در پس پشت خود،



مفاهیم عمیقی دارند که البته، به طور آزادانه در اختیار کودک قرار می‌گیرند و او مختار است که در حد سرگرمی از شنیدن آنها لذت ببرد، یا این که به هر کدام از این نمادها یک مفهوم شخصی بدهد و به درک عمیق‌تری از آنها نایل شود.

به هرحال، بعد از انجام این گونه آزمایشها، قهرمان قصه موفق به دریافت یک شیء جادویی می‌شود و به کمک همین اشیاء سحرآمیز است که سرانجام برشریر قصه پیروز می‌شود:

کلاهی که بر سر می‌گذارد و ناپدید می‌شود، چراغی که به آن دست می‌کشد و ناگهان غول حلقه به گوشی از آن بیرون می‌زند، حلقه انگشتری که مردان سلحشور از آن بیرون می‌زنند تا بر دشمن بتازند، دیگچه‌ای که غذاهای مطلوب قهرمان از داخل آن خارج می‌شود، قالیچه، اسب، یا پرندۀ ای که پرواز می‌کند و قهرمان را به سرزمینهای ناشناخته می‌برد. و انواع اشیاء جادویی دیگر که فهرستشان را می‌توان همچنان ادامه داد...

البته باید هر یک از این اشیاء جادویی را در کلیت یک قصه مشخص تحلیل کرد و نشان داد که هر کدام از آنها از نظرگاه کودک چه مفهومی دارد و چه نقشی در زندگی روانی او بازی می‌کند. این بررسی، طبعاً فرصت فراوانی طلب می‌کند، لذا، در این مقاله فقط به عام‌ترین ویژگی این عناصر جادویی می‌پردازیم تا نشان دهیم «عنصر جادو» هم، درست مطابق با نیاز کودک و متناسب با طرز کار ذهن اوست که در قصه‌های مخصوص او تعبیه شده است.

وجه مشترک تمام این اشیاء سحرآمیز این است که همه دارای حیات‌اند، اراده دارند، فکر می‌کنند و درست مثل انسان دارای احساس و عاطفه‌اند.

بدهی است که برای یک بزرگسال چنین اموری منطقی و پذیرفتنی نباشد، اما امروز دیگر تحقیقات پیازه نشان داده است که اندیشه کودک تا رسیدن به سن بلوغ، جاندار پندار است.

براساس تحقیقات او، به عقیده یک کودک هشت ساله، خورشید زنده است، چرا که روشنایی می‌دهد. (و ممکن است بر این گفته افزود که روشنایی می‌دهد، زیرا دلش می‌خواهد) در ذهن جاندار پندار کودک، سنگ زنده است زیرا هنگامی که از بالای تپه به پایین می‌غلند حرکت می‌کند. حتی کودک دوازده سال و نیمه بر این باور است که چشمه سار زنده است و اراده دارد، چرا که آب آن جاری است. و به عقیده کودک، خورشید و سنگ و آب همچون آدمیان، روح دارند و بنابراین، مانند آدمیان احساس و رفتار می‌کنند.

در نظر کودک خط مشخصی برای جداساختن اشیاء از جانداران وجود ندارد و هر چه زنده است زندگی شباهت بسیار با زندگی خود ما دارد. اگر آنچه را که تخته سنگ‌ها و حیوانات به ما می‌گویند نمی‌فهمیم، به این علت است که به قدر کافی با آنها هماهنگی نداریم. برای کودک که در تلاش فهم جهان است، منطقی است که از اشیایی انتظار پاسخ داشته باشد که کنج‌کاویش را برمی‌انگیزند و چون کودک خودمدار است، از حیوانات انتظار دارد در باره چیزهایی که برای او اهمیت دارد، سخن بگویند، مانند حیوانات افسانه‌های جن و پری و مانند خود او که با حیوانات حقیقی یا عروسکی خودش سخن می‌گوید. کودک بر این باور است که حیوان می‌فهمد و واکنش

عاطفی دارد، حتی اگر آشکارا آن را نشان ندهد. چون حیوانات آزادانه به همه جای جهان می‌روند کاملاً طبیعی است که در افسانه‌های جن و پری، حیوانات بتوانند قهرمان را در جریان جستجویش که به جاهای دور می‌کشد، راهنمایی کنند و چون هر جنبه‌ای زنده است کودک حق دارد باور کند که با دقت بتواند سخن بگوید و قهرمان را به هر کجا که نیاز دارد ببرد.

در طرز فکر جاندار پنداری نه تنها حیوانات نیز مانند آدمیان احساس دارند و می‌اندیشند، بلکه حتی سنگها هم زنده‌اند و بنابراین به سنگ بدل شدن، تنها به این معنی است که باید چندی را در سکوت و بی‌حرکتی به سر برد. بر پایه همین استدلال، به خوبی می‌توان باور داشت که اشیایی که تاکنون ساکت بوده‌اند، از نو سخن بگویند و نظر بدهند و قهرمان را در جریان سرگردانی هایش همراهی کنند.

و چون هر چیزی دارای روحی است که با همه ارواح دیگر شباهت دارد، (مثل روح خود کودک که آن را به درون همه اشیاء فرافکنی کرده است) و به سبب همین شباهت ذاتی می‌توان باور کرد که آدمی به حیوان بدل، یا به عکس، حیوان به انسان بدل شود. و چون خط مشخصی میان ذیروح و غیرذیروح کشیده نشده است، غیرذیروح و مرده هم می‌تواند زنده شود.

طرز کار ذهن کودکان، علیرغم تمایل اولیای ظاهراً خردگرای آنان، چنین است و اکنون تا حدی آشکار می‌شود که چرا کودکان حقایق پیچیده شده در افسانه‌ها را باور می‌کنند. لذا «عنصر جادو» در افسانه‌ها نیز متناسب با نیاز آنان است.

#### ۵ - تطابق ساختمان افسانه با ذهن کودک.

تا اینجا چند ویژگی مهم افسانه‌های جن و پری را بررسی کردیم و در هر مورد نشان دادیم که این ویژگی‌ها، احتمالاً ناشی از نیاز کودکان، به آنهاست. اکنون ساختمان کلی افسانه را در نظر می‌گیریم و بررسی می‌کنیم که آیا این ساختمان، به طور کلی نیز با طرز کار ذهن کودک مطابق است یا نه؟

مهمترین نکته‌ای که تحقیقات «پراب» نشان داده این است که قصه‌های پریان، علیرغم آن همه تنوع، دارای ساختمان دقیق و واحدی هستند. یعنی برخلاف ظاهرشان که آن همه ماجراهای عجیب و غریب و اتفاقات شگفت‌انگیز دارند، همه تابع یک نظم حساب شده و سامان یافته‌اند.

اکنون می‌توانیم بررسی کنیم که آیا ذهن کودک هم، این گونه منظم و حساب شده و سامان یافته کار می‌کند؟ یا برعکس، آشفتۀ و نامنظم است؟

«ذهن کودک کم سن، دارای مجموعه درحال گسترش سریعی است که اغلب از یک رشته نقوش ذهنی بی‌تناسب تشکیل شده است که فقط برخی از آنها تکمیل شده‌اند. و شامل بعضی جنبه‌های واقعیت‌اند که به درستی مشاهده شده‌اند. اما تعداد بسیاری عناصر دیگر نیز در ذهن او قرار دارند که تحت استیلای کامل خیال هستند. خیال نقاط ضعف مهمی را که در فهم کودک وجود دارد، و نتیجه عدم رشد فکری و فقدان اطلاعات درست است جبران می‌کند. تحریفهای دیگر نیز وجود دارد که نتیجه فشارهای درونی است که باعث می‌شود کودک مدرکات خود را به طور نادرست تفسیر کند.

کودک طبیعی، خیال پروری را با مشاهده کم و بیش درست قسمتهایی از واقعیت آغاز می‌کند. این

خیال‌پروریها ممکن است نیازها و دل‌نگرانی‌های بسیار شدیدی را در او برانگیزد، به طوری که بر اثر آنها، تسلط بر خویش را از دست بدهد. اشیاء در ذهن کودک، اغلب ممکن است چنان درهم آمیزند که به هیچ رو قادر به نظم دادن به آنها نباشد. با این همه برای این که کودک بتواند بدون احساس ناتوانی و شکست، به عالم واقع باز گردد وجود نوعی نظم برای او ضروری است.

افسانه جن و پری که همچون ذهن کودک عمل می‌کند با ارایه چگونگی پیدایش روشنی بیشتر از درون این خیال پروری‌ها، کودک را یاری می‌دهد. این افسانه‌ها نیز همان طور که کودک در خیال‌پروری‌های خاص خود عمل می‌کند، معمولاً به گونه‌ای واقع‌بینانه آغاز می‌شوند... ولی به زودی حوادثی روی می‌دهد که در آنها منطق عادی و رابطه علت و معلولی از کار می‌ایستد، چنان که در مورد فراگردهای ناخودآگاه ما صادق است. بی‌اطلاع ما، ناخودآگاهمان ما را به دورترین زمانهای زندگی مان برمی‌گرداند. این عجیب‌ترین و کهن‌ترین و دورترین و در همان حال آشناترین جاهایی را که افسانه جن و پری از آن سخن می‌گوید، نمایشگر سفری به درون ذهن ما و به درون قلمروهای بی‌خبری و ناخودآگاه ماست.

افسانه جن و پری از همان شروع زمینی و ساده خود وارد حوادث تخیلی می‌شود، اما با وجود پیچ و خمهای طولانی، پیشرفت قصه (به خلاف ذهن ساده کودک) از دست نمی‌رود و گرچه قصه، کودک را به سفری در جهان شگفتی‌ها می‌برد، در پایان با اطمینان بخش‌ترین شیوه، او را به عالم واقع بازمی‌گرداند. و این امر نکته‌ای را به کودک می‌آموزد که در این مرحله از رشد خود به دانستن آن بسیار نیاز دارد و آن این است که رها کردن عنان تخیل برای مدتی کوتاه زمانی در بر ندارد، به شرط آنکه به طور دایم گرفتار آن نشویم. در پایان قصه، قهرمان به عالم واقع بازمی‌گردد و این واقعیتی است خوش اما خالی از جادو.

بنابراین روشن می‌شود که علیرغم ذهن آشفتۀ کودک، نظم دقیق و یگانه افسانه‌ها نیز، در واقع برآمده از نیاز کودکان به سامان یافتگی ذهنی است.

در باره افسانه و قصه‌های پریان، می‌توان و باید بحثهای گوناگونی را مطرح کرد. اما اجازه دهید که بحث مشخص خود را با یک جمع‌بندی به پایان ببریم. گفتیم که «ولادیمیر پراب» بعد از تحقیقات با ارزش خود، و رسیدن به این نتیجه شگفت‌انگیز که: «قصه‌های پریان، همه ساختمان واحدی دارند» این احتمال را رد کرد که «منبع واحد» این قصه‌ها جنبه روانی داشته باشد. بعد از این بحث امیدوارم که خواننده علاقمند تا حدی مجاب شده باشد که اگر تخیل انسانی را در چارچوب نیازهای روانی کودک محدود کنیم، می‌توانیم این نظریه را جدی بگیریم که «منبع واحد» تمام قصه‌های پریان در واقع همین نیازهای کودکان است و چون این نیازها در سرتاسر زمان و زمین، تقریباً یکسان‌اند، قصه‌هایی هم که برای آنان ساخته و پرداخته شده، شبیه به هم‌اند.

بچه‌ها در جریان رشد تدریجی و طولانی خود، همان طور که به نان بازی و عروسک احتیاج دارند، به افسانه هم محتاج‌اند. ولی میلیون‌ها کودک جهان نه فقط در فقر و تنگدستی زندگی می‌کنند، بلکه متأسفانه از افسانه هم محروم شده‌اند. بکوشیم تا لاقفل، از افسانه محروم نباشند.