

مقدمه

«ادبیات کودکان به مجموعه آثار و نوشته‌هایی گفته می‌شود که به وسیله نویسندگان متخصص برای مطالعه آزاد کودکان تهیه می‌شود و در همه آنها ذوق و سطح رشد و نضج کودکان مورد توجه است» (شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۲۹). یکی از انواع ادبی که ادبیات کودکان در قالب آن عرضه می‌شود، داستان است. داستان در صورتی که در ساختار مناسبی نوشته شده باشد، مهارت‌های زبانی، به‌ویژه مهارت خواندن را در کودکان تقویت می‌کند؛ ذهن آنها را بارور می‌سازد؛ قوه تخیل آنها را تقویت می‌کند؛ تجربیات ارزنده‌ای در اختیارشان می‌گذارد و کودکان را به روش‌های مختلف با ارزش‌های اخلاقی و تربیتی آشنا می‌سازد و آنها را ترغیب می‌کند که از رذایل و صفات نکوهیده اخلاقی دوری جویند. «دانشمندان تعلیم و تربیت افسانه‌سازی و داستان‌سرایی را پلی می‌دانند که دنیای افسانه‌ای - تخیلی کودکان را به دنیای واقعی بزرگسالان ارتباط می‌دهد. داستان‌ها با بیان شیرین و جذاب خود می‌توانند غیرمستقیم، اصول تربیتی را به کودکان انتقال دهند و چونان نردبانی هستند که باعث صعود ذهن کودک به آسمان واقعیت‌های زندگی است» (شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۷۶؛ بیدمشکی، ۱۳۸۵: ۱۸-۱۹).

هدف نگارنده در این مقاله آن است که به بررسی عناصر داستان در داستان‌های کودکان بپردازد، بنابراین مهم‌ترین عناصر داستان؛ یعنی پی‌رنگ، زاویه دید، شخصیت، درون‌مایه، فضا و صحنه در بیست داستان بررسی شده است. این داستان‌ها از بین داستان‌هایی برگزیده‌ام که برای گروه سنی «ب» یعنی دانش‌آموزان سال‌های اول و دوم و سوم دبستان نوشته شده‌اند و همه آنها از سلسله انتشارات کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان است؛ بنابراین پژوهش حاضر در محدوده بررسی داستان‌هایی از یک گروه سنی و یک انتشارات است؛ در عین حال نگارنده کوشیده است که داستان‌ها متنوع و شامل موضوع‌ها و اشخاص گوناگون باشد. در ادامه پس از ارائه تعریف و بحثی درباره هر یک از عناصر داستان، عنصر مورد نظر در داستان‌های برگزیده نقد و بررسی می‌شود تا دریابیم که نویسندگان چگونه از فنون و روش‌های داستان‌نویسی در نگارش داستان‌های خود بهره برده‌اند.

پی‌رنگ (Plot)

در داستان‌های بررسی شده، هم داستان (یعنی نقل رشته‌ای از حوادث که برحسب توالی زمانی ترتیب یافته‌اند) و هم پی‌رنگ آن (یعنی نقل حوادث با تکیه بر روابط علت و معلول) (فورستر، ۱۳۸۴: ۱۱۸)، بر اساس زمان گاه‌نامه‌ای تنظیم شده و رخدادها در داستان و پی‌رنگ، در امتداد زمان، یکی پس از دیگری به وقوع پیوسته است؛ البته چون وضعیت ذهنی کودکان به گونه‌ای نیست که بتوانند با حوصله و شکیبایی، روایت‌های پیچیده و طولانی را بخوانند و مضمون آنها را درک و دریافت کنند، برای کودکان پسندیده می‌نماید؛ ولی اگر راوی - نویسندگان در روایت حوادث، در پی‌رنگ داستان‌ها، از شگردهای دیگر نیز بهره می‌برند، مثلاً این که از انتهای داستان به روایت حوادث می‌پرداختند یا از میانه روایت داستان به گذشته باز می‌گشتند و داستان را نقل می‌کردند، خالی از لطف نبود؛ زیرا با این کار ذهن کودکان را به فعالیت بیشتر وادار می‌کردند؛ بر جذابیت و گیرایی داستان می‌افزودند و پی‌رنگ آنها را نیز از حالت ساده و ابتدایی خارج و شیوه تفکر منطقی را در کودکان تقویت می‌کردند. البته بهره بردن از شیوه‌های دیگر روایت هم باید با توجه به سطح ذهنی و میزان درک و دریافت کودکان باشد تا داستان برایشان نامفهوم و کسل‌کننده نباشد و آنها با شوق و علاقه داستان را مطالعه و از خواندن آن لذت ببرند.

نکته دیگر اینکه این داستان‌ها به‌جز داستان «تبر» که از دو «پی‌رفت» (Sequence) تشکیل شده، همه دارای یک پی‌رفت هستند؛ یعنی، پی‌رنگ ۹۵٪ داستان‌ها دارای یک پی‌رفت و تنها پی‌رنگ ۵٪ از آنها دارای دو پی‌رفت است (نمودار شماره ۱). تزوتان تودورف (Tzvetan Todorov)، روایت‌شناس بلغاری، در تعریف پی‌رفت گفته است: «پی‌رفت، ناظر بر توصیف وضعیت معینی است که درهم ریخته و دوباره به شکلی تغییر یافته سامان گرفته است» (سلدن، ۱۳۸۷: ۱۴۵) و بنابر دیدگاه کلود برمون (Claude Bremond)، منتقد فرانسوی: «هر پی‌رفت بر سه پایه استوار است: ۱- وضعیتی که امکان دگرگونی را در خود دارد؛ ۲- حادثه یا دگرگونی رخ می‌دهد؛ ۳- وضعیتی که محصول تحقق یا عدم تحقق آن امکان دارد، پدید می‌آید. در طرح هر داستان پی‌رفتهایی یا به عبارت دیگر، روایت‌هایی فرعی وجود دارد. هر پی‌رفت داستانی کوچک است و هر داستان پی‌رفتی کلی یا اصلی» (احمدی، ۱۳۸۵: ۱۶۶).

بنابر این نظریه، هنگام شروع هر داستان و نیز هر پی‌رفت، وضعیت پایدار آغازینی وجود دارد که امکان یک دگرگونی را در خود می‌پروراند، بعد عواملی باعث می‌شوند که این وضعیت پایدار به هم بخورد؛ حادثه‌ای شکل بگیرد و پس از عبور حادثه، وضعیت جدیدی که محصول رخداد پیش‌آمده است، حاکم شود. البته وضعیت تازه‌ای که پس از حادثه داستان شکل می‌گیرد، مانند وضعیت آغازین داستان و پی‌رفت نیست، زیرا اشخاص داستان حادثه‌ای را پشت‌سر گذاشته‌اند و این حادثه نتایج مطلوب یا نامطلوبی را برای ایشان داشته است. در داستان‌های کودکان هم با چنین وضعیتی روبه‌رویم. در این داستان‌ها هم، در هر داستان وضعیت پایدار آغازینی هست که عامل یا عواملی آن را برهم می‌زنند و حادثه‌ای شکل می‌گیرد و پس از اتمام حادثه وضعیت پایدار تازه‌ای حاکم می‌شود. البته وقتی می‌گوییم «حادثه» طبعاً منظور حوادث بزرگ یا ناگوار و جنگ و درگیری و خشونت نیست؛ بلکه حوادثی است متناسب با ذهنیت و دنیای ذهنی ویژه کودکان؛ دنیایی که «از بسیاری از آرایش‌ها و آلودگی‌ها به کنار است؛ چراکه همه کودکان همه‌جا پاک و بی‌کینه‌اند. به پرواز پروانه رنگین‌بال از خود بی‌خود می‌شوند، دوست دارند آنچه دارند با دوستشان قسمت کنند. قهرشان خالی از کینه است و آشتی‌شان مالمال از صفا (پلووسکی، ۱۳۶۳: ۵).

بر اساس این ملاحظات، رخدادهای داستان‌های کودکان هم باید به‌گونه‌ای باشد که در عین حالی که آنها را با واقعیت‌های زندگی آشنا می‌سازد، تأثیرات مخرب و منفی بر ذهن و روح آنها نداشته باشد و باعث ایجاد ترس و ناامیدی برای آنها نشود. برای نمونه در داستان «کوه و برکه» کوه مغرور و خودخواهی هست که دوست دارد از تنهایی بیرون بیاید. بنابراین از جویبارهایی که از کنار او می‌گذرند، می‌خواهد که با او دوست شوند ولی جویبارها به دلیل غرور و خودخواهی کوه از دوستی با او خودداری می‌کنند و کوه تنها می‌ماند. ماجرای این داستان بر محور حادثه‌ای کوچک می‌گردد. کوه مغرور تنه‌است و می‌خواهد از این تنهایی بیرون بیاید (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). به جویبارها پیشنهاد دوستی می‌دهد ولی جویبارها پیشنهاد او را رد می‌کنند (حادثه). کوه به علت غرور باز هم تنها می‌ماند و حادثه پایان می‌یابد (وضعیتی که محصول رخداد پیش‌آمده در داستان است، حاکم می‌شود). یا در داستان «حلزون و کرم خاکی»، حلزونی کنار دیواری است؛ تصمیم می‌گیرد از دیوار بالا برود (وضعیت

پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). با صبر و پشتکار فراوان، آرام‌آرام از دیوار بالا می‌رود (حادثه) و سرانجام به بالای دیوار می‌رسد (وضعیتی که محصول رخداد پیش‌آمده در داستان است، حاکم می‌شود). با توجه به رخدادهایی که در این دو داستان پیش آمده و با بررسی پی‌رنگ داستان‌های دیگر می‌توان دریافت که رخدادهای این داستان‌ها عموماً حوادثی است متناسب با ذهنیت و روحيات کودکان.

نکته دیگر این که این داستان‌ها چنانکه گفتیم همه، به‌جز داستان «تبر»، از یک حادثه پایه و یک پی‌رفت تشکیل شده‌اند؛ یعنی حادثه‌ای در آنها رخ می‌دهد و وضعیت پایدار زندگی اشخاص داستان را دگرگون می‌کند و بعد وضعیت تازه‌ای بر زندگی آنان حاکم می‌شود؛ البته پاره‌ای از این حوادث، مسائل روزمره زندگی یا مشکل خاصی است که برای شخصیت‌های داستان پیش می‌آید؛ مثل حادثه‌هایی که در داستان‌های «بازی مدادها»، «کودک بود و ماه»، «ماه مهربان»، «حلزون و کرم خاکی»، «حلزون خودخواه»، «پیچک خودخواه» و «سه موش» رخ داده و پاره‌ای دیگر، حوادثی بزرگتر از حوادث پیش‌گفته‌اند؛ مثل حادثه‌ای که در پی‌رفت اول داستان «تبر» برای درختان جنگل اول رخ می‌دهد و تبر تمامی آنها را نابود می‌کند یا حادثه‌ای که در داستان «گربه‌ای که موش‌ها را دوست داشت» رخ می‌دهد و گربه از روی نادانی کله موش کوچولو را می‌کند. اجازه بدهید در ادامه بحث، به عنوان نمونه، پی‌رفت‌های چند داستان را بررسی کنیم.

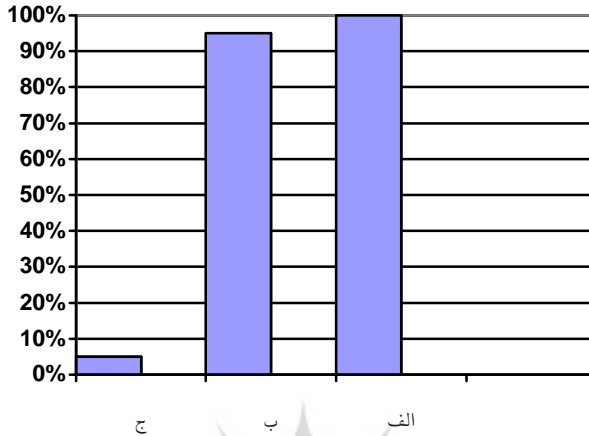
در داستان «گربه‌ها و خروس‌ها»، خروس‌ها پادشاه گربه‌ها هستند و گربه‌ها ناچارند که غذای آنها را تأمین کنند؛ چون خروس‌ها گربه‌ها را ترسانده‌اند و گفته‌اند که تاج ما از آتش است و اگر از ما فرمان‌برداری نکنید، با آتش تاجمان خانه و کاشانه شما را می‌سوزانیم؛ بنابراین گربه‌ها بناچار تحت امر آنها هستند و از فرمان‌های آنان بی‌چون و چرا اطاعت می‌کنند؛ در عین حال که از این وضع ناراضی‌اند (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). این وضعیت در اثر رویدادی دگرگون می‌شود و آن اینکه یک بار در حالی که خروس در خواب است گربه‌ای برای فراهم کردن آتش به تاج او نزدیک می‌شود و در می‌یابد که خروس آنها را فریب داده و تاج او از آتش نیست (حادثه)؛ در نتیجه، دیگر از خروس اطاعت نمی‌کنند و پس از این رخداد زندگی گربه‌ها وارد وضعیت پایدار تازه‌ای می‌شود (وضعیتی که محصول رخداد پیش‌آمده در داستان است)؛ بنابراین داستان از یک پی‌رفت و یک حادثه پایه تشکیل شده است.

در داستان «موش کم حوصله»، موش تنبلی هست که حال و حوصله فراهم کردن غذا برای زمستان را ندارد و تمام تابستان را به بازی و خنده می‌گذراند؛ در نتیجه در زمستان گرسنه می‌ماند (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد)؛ بنابراین گرسنگی او را به فکر و تصمیم می‌گیرد که در تابستان آذوقه‌ای برای زمستان تهیه کند (حادثه)، ولی به دلیل بی‌حوصلگی موفق نمی‌شود محصولی از مزرعه‌اش برای تأمین خوراک زمستان برداشت کند و در نتیجه باز هم ناچار است در زمستان گرسنه بماند (وضعیت جدیدی که محصول رخداد پیش‌آمده در داستان است بر زندگی او حاکم می‌شود)، ولی این وضعیت هم، مانند وضعیت پیش از رخداد داستان، گرسنگی در زمستان است؛ هرچند در تابستان مدتی تلاش کرده است. بنابراین پی‌رنگ داستان «موش کم حوصله» هم دارای یک پی‌رفت و یک حادثه پایه است.

ولی در داستان تبر، چنانکه گفتیم، دو پی‌رفت و دو رخداد اصلی یا به عبارت دیگر، یک رخداد که دو بار تکرار می‌شود، وجود دارد. در این داستان درختان جنگل‌ها زندگی متعادل، عادی و آرامی دارند؛ در حالی که تبری هم هست که دوست دارد جنگل‌ها را نابود کند؛ بنابراین حادثه‌ای ناگوار هر لحظه درختان جنگل‌ها را تهدید می‌کند (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). سرانجام یک روز صبح تبر به سراغ درختان جنگل اول می‌آید و همه را نابود می‌کند (حادثه). پس از این حادثه (وضعیت پایدار تازه‌ای که نتیجه رخداد داستان است حاکم می‌شود). سپس تبر دست‌افشان و پای‌کوبان به سراغ درختان جنگل دوم می‌رود تا آنها را هم نابود کند. در حالی تبر به سوی جنگل دوم می‌رود که درختان آن زندگی عادی و آرام و بدون حادثه‌ای دارند (وضعیت پایدار آغازینی که امکان یک دگرگونی را در خود دارد). نزدیک شدن تبر به جنگل دوم وضعیت پایدار زندگی درختان آن را هم دگرگون می‌کند (حادثه)، ولی درختان جنگل دوم، نه مانند درختان جنگل اول، بلکه با هم متحد می‌شوند و تبر را نابود می‌کنند. آنها پس از پیروزی بر تبر به زندگی عادی خود باز می‌گردند در حالی که نتیجه اتحاد را هم دیده‌اند (وضعیت تازه‌ای که محصول حادثه داستان است بر زندگی آنها حاکم می‌شود)؛ بنابراین داستان تبر دارای دو پی‌رفت و دو حادثه پایه است.

نمودار ۱

بررسی تعداد پی‌رفت و شیوه ارائه روایت در پی‌رنگ هر داستان



تعداد کل داستان: ۲۰

- الف- داستان‌هایی که روایت آنها بر اساس زمان گاهنامه‌ای ارائه شده: ۲۰ (۱۰۰٪).
 ب- داستان‌های دارای پیرنگ یک پی‌رفتی: ۱۹ (۹۵٪).
 ج- داستان دارای پیرنگ دو پی‌رفتی: ۱ (۵٪).

شخصیت (Character)

شخصیت در یک اثر نمایشی یا روایی، فردی است دارای ویژگی‌های اخلاقی و ذاتی که این ویژگی‌ها از طریق رفتار و گفتار او نمود می‌یابد. شخصیت‌های داستان، شبیه آدم‌های واقعی‌اند؛ در عین حال به آنها شباهتی ندارند. از یک دیدگاه شخصیت‌های داستان به دو طیف عمده ایستا (Static) و پویا (Dynamic) تقسیم می‌شوند. شخصیت‌های ایستا در طول داستان متحول نمی‌شوند، حوادث داستان بر آنها تأثیری نمی‌گذارند و در پایان داستان همانی هستند که بوده‌اند، اما شخصیت‌های پویا در اثر رویدادهای داستان متحول می‌شوند. در یک تقسیم‌بندی دیگر، شخصیت‌های داستان را به شخصیت‌های قالبی، شخصیت‌های قراردادی، شخصیت‌های نوعی، شخصیت‌های تمثیلی، شخصیت‌های نمادین، شخصیت‌های یک‌بعدی یا ساده و شخصیت‌های چندبعدی یا همه‌جانبه تقسیم کرده‌اند.

برای شخصیت‌پردازی در داستان، نویسنده ممکن است از سه شیوه استفاده کند:

الف- ارائه صریح شخصیت‌ها با یاری گرفتن از شرح و توضیح مستقیم؛

ب- ارائه شخصیت‌ها از طریق عمل آنان با کمی شرح و تفسیر یا بدون آن؛

ج- ارائه درون شخصیت‌ها بی‌تعبیر و تفسیر. به این ترتیب که با نمایش عمل‌ها و کشمکش‌های ذهنی و عواطف درونی شخصیت، خواننده غیرمستقیم شخصیت را می‌شناسد.

فضای پیرامون شخصیت را نیز به سه شکل می‌توان ساخت: ۱- توصیف مستقیم به وسیلهٔ راوی - نویسنده؛ ۲- توصیف مستقیم به وسیلهٔ راوی اول شخص؛ ۳- توصیف مستقیم با گفتگوی اشخاص داستان (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۹؛ مستور، ۱۳۸۴: ۳۳ و ۳۵؛ اخوت، ۱۳۷۱: ۱۴۱؛ میرصادقی، ۱۳۷۶: ۸۷-۱۱۵).

شخصیت‌های داستان‌های بررسی شده، اغلب شخصیت‌های ایستا هستند (جدول شماره ۱)؛ یعنی این اشخاص در پایان داستان، همانی هستند که در آغاز داستان بوده‌اند و حوادث داستان تأثیری بر آنها نگذاشته است؛ البته شاید این مسأله به ویژگی و ساختار داستان‌های کودکان مربوط باشد؛ چراکه در این نوع داستان‌ها، شخصیتی ارائه و معرفی می‌شود و این شخصیت اگر شخصیتی منفی باشد در پایان داستان نتیجهٔ اعمال بدش را می‌بیند و اگر شخصیتی مثبت باشد، به پاداش اعمال نیک خود می‌رسد. شاید نویسندگان خواسته‌اند با این روش به‌طور غیرمستقیم به کودکان بیاموزند که باید اخلاق خوب و نیکوکاری را پیشهٔ خود سازند و از کارها و اندیشه‌های بد دوری جویند تا به سرنوشت اشخاص بد داستان دچار نشوند. از دیگر سو، داستان‌های کودکان متنی کوتاه دارند و همین امر یکی از دلایلی است که باعث شده مجالی برای پرورش شخصیت‌ها و تحول درونی و بیرونی آنها نباشد. برای نمونه، کوه خودخواه در پایان داستان هم مانند آغاز آن شخصیتی خودخواه دارد و یا در داستان «درخت بید توخالی»، بید جوان، همان موجود ظاهراً خودخواهی است که بود و خرگوش، در داستان «خرگوش کم‌حوصله»، در پایان داستان هم کم‌حوصله است و تحولی در وجود او دیده نمی‌شود، تنها در چهار داستان از این داستان‌ها شخصیت اصلی داستان متحول می‌شود و پی به اشتباه خود می‌برد، یکی در داستان «ماه بود و روباه» که روباهی که ماه را به خانهٔ خود برده بود، در نهایت به این نتیجه می‌رسد که جای ماه در آسمان است و ماه را به آسمان بر

می‌گرداند، دوم در داستان «حلزون خودخواه» است که حلزون به‌خاطر ترس از گاو، دست از خودبزرگ‌بینی و خودخواهی بر می‌دارد، سوم کفش‌دوزک، در داستان «هی با من دوست می‌شوی؟» است که در نهایت در می‌یابد که نباید به هر تازه‌واردی اعتماد کرد و فریب ظاهر را خورد، و چهارم «پیچک» در داستان «پیچک خودخواه» است که در پایان داستان چون طوفان می‌وزد و به ناتوانی خود پی می‌برد و در می‌یابد که افکار اشتباهی در ذهن می‌پروراند، از خودخواهی و غرور دست بر می‌دارد. البته این تحول شخصیت‌ها هم تحولی همه‌جانبه و جامع نیست و شاید این به یک‌بعدی و ساده بودن شخصیت‌ها برگردد.

در پایان این بحث ذکر این نکته ضروری است که اگر نویسندگان داستان‌های کودکان در داستان‌های خود از شخصیت‌های پویا بیشتر بهره ببرند، برای آموزش کودکان مفید خواهد بود؛ زیرا آنها با خواندن شرح حال شخصیتی که بر اثر رویدادی دچار تحول روحی و فکری می‌شود، در می‌یابند که انسان در مسیر زندگی می‌تواند از رویدادها و وقایع درس بگیرد؛ تجربه بیندوزد و پیوسته در مسیر رشد و کمال حرکت کند و این می‌تواند الگویی مفید برای آنها باشد.

شخصیت‌های این داستان‌ها، به‌جز در سه داستان که شخصیت‌های فرعی آنها انسان است و نیز در داستان پیراهن بی‌بی نازنین که شخصیت اصلی آن انسان است، در بقیه حیوانات و پدیده‌های طبیعی و همه شخصیت‌های تمثیلی‌اند (جدول شماره ۱)؛ چراکه «شخصیت‌های تمثیلی، شخصیت‌های جانشین‌شونده‌اند؛ به این معنا که شخصیت یا شخصیت‌هایی، جانشین فکر و خلق و خو و خصلت و صفتی می‌شوند» (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۱۰۴). در این داستان‌ها هم که اشخاص آنها حیوانات و پدیده‌های طبیعی مانند درخت و کوه و برکه و ... اند، هر شخصیت جانشین فکر و خلق و خو و خصلت و صفتی شده و هرکدام، یکی از ویژگی‌های نیک یا بد انسان را به نمایش می‌گذارند؛ برای نمونه حلزون در داستان «حلزون خودخواه» و کوه در داستان «کوه و برکه» تمثیلی از انسان‌های خودخواه‌اند؛ حلزون در داستان «حلزون و کرم خاکی»، تمثیلی است از افرادی که متانت و پشت‌کار دارند؛ خروس‌ها در داستان «گربه‌ها و خروس‌ها»، تمثیلی از انسان‌های زورگو و فریب‌کارند و اشخاص داستان «بلندترین صدا»، یعنی مرغ و خروس و

گروه و ... تمثیل افرادی هستند که با هم اتحاد و هم‌دلی دارند. دیگر اینکه اشخاص این داستان‌ها، شخصیت‌های ساده و یک‌بعدی‌اند و نویسندگان بر یک بعد از ابعاد برونی یا درونی آنها تأکید داشته‌اند (جدول شماره ۱). اینجا هم عواملی از قبیل کوتاهی داستان‌های کودکان و ذهنیت خاص مخاطبان این‌گونه داستان‌ها باعث شده است که اشخاص این داستان‌ها ساده و یک‌بعدی باشند؛ زیرا در داستان کوتاه نه مجال برای معرفی و پرورش شخصیت‌های همه‌جانبه است و نه ذهنیت خاص کودکان می‌تواند چنین شخصیت‌هایی را تجزیه و تحلیل کند.

نویسندگان شخصیت‌ها بیشتر از طریق شرح اعمال و افکار اشخاص داستان معرفی کرده‌اند؛ برای مثال در داستان «تبر» نویسنده با شرح و توصیف کارهای تبر و عکس‌العمل درختان در برابر آن به معرفی شخصیت آنها می‌پردازد: «ترس و سکوت همه جنگل را پر کرده بود؛ تبر صدای لرزیدن درختی را شنید؛ با سینه سپر کرده و قدم‌های محکم پیش آمد و درخت را قطع کرد» (تقی، ۱۳۷۹: ۹). یا در داستان «گربه‌ای که موش‌ها را دوست داشت»، شخصیت گربه سفید از طریق شرح کارها و اندیشه‌هایش معرفی می‌شود: «میان گربه‌ها گربه سفیدی بود که خیلی قشنگ و زرنگ بود. گربه سفید یک فرقی با بقیه گربه‌ها داشت. اصلاً و ابداً خیال شکار موش‌ها را نداشت. کاری به کارشان نداشت. همیشه به گربه‌های دیگر هم می‌گفت: چرا ما گربه‌ها باید موش‌ها را بخوریم؟» (محمدی، ۱۳۷۶: ۱) و در مواردی از طریق گفتگو، اشخاص داستان را معرفی کرده‌اند: «مداد سبز هنوز [از جعبه مداد رنگی] بیرون نیامده گفت: «از همین حالا معلوم است که برنده بازی کیست. من! مدادسبز. مدادی که تمام جنگل‌ها و درخت‌ها و سبزه‌ها را رنگ می‌کند. این منم که به تمام نقاشی‌ها سبزی و شادابی می‌دهم ... تازه مرا فقط دو بار تراشیده‌اند و قدم بلند بلند است.» مداد سفید گفت: «این قدر عجله نکن. مداد سبز!» (مرادحاصل، ۱۳۷۵: ۳). در مواردی اندک هم راوی - نویسنده، از راه نفوذ به ذهن شخصیت‌های داستان اعمال و کشمکش‌های ذهنی آنها را به نمایش گذاشته؛ چنانکه در داستان «سه موش»، نویسنده از چنین روشی بهره برده است: «موش دوم که دمش توی دهن موش سوم، و پاهای موش اول در دستش بود، با خود فکر کرد: «روغن ته کوزه زیاد نیست؛ نکند موش اول همه را

بخورد؟ آن وقت من چی بخورم؟ بهتر است او را ول کنم و خودم بپریم ته کوزه» (جیانگ، ۱۳۷۷: ۱۲).

بنابراین در داستان‌های بررسی شده از تمامی شیوه‌های شخصیت‌پردازی بهره برده شده ولی شیوه شخصیت‌پردازی از طریق ارائه شخصیت با یاری گرفتن از شرح و توضیح مستقیم، پررنگ‌تر از شیوه‌های دیگر است. البته اگر نویسندگان به جای تأکید بر تعریف مستقیم از شخصیت‌ها، برای ارائه و معرفی آنها بر شیوه غیرمستقیم شخصیت‌پردازی تکیه بیش‌تری می‌کردند و از طریق کنش، گفتار، وضعیت ظاهری و محیط اطراف شخصیت‌ها به ارائه و معرفی آنها می‌پرداختند، مسلماً بر جذابیت داستان‌ها افزوده می‌شد.

فضای پیرامون شخصیت‌های داستان، از طریق توصیف مستقیم راوی - نویسندگان و نیز از طریق تصاویری که به همراه متن داستان‌ها آورده شده، ساخته شده است. «تصویر عامل بسیار مهم و ارزشمندی در جلب توجه و علاقه کودک به خواندن است. تصویر نه تنها کتاب را بسیار جالب و جذاب می‌کند بلکه به کلمات و عبارات نیز روح جذابیت می‌بخشد. کودک تصویر را "می‌خواند همچنان‌که بزرگسالان موضوع را همراه آن می‌خوانند." کتاب مصور به کتابی گفته می‌شود که تصویرهای آن جزء مکمل موضوع را تشکیل می‌دهند؛ به طوری که بدون آنها کتاب ناقص و نامفهوم خواهد بود و ترکیب و آمیزش تصویرها تنها وسایل توضیح و تفسیر به شمار نمی‌رود بلکه بدان معنا می‌بخشد و کودکان را بر می‌انگیزد و درواقع در کتاب‌های تصویری دو نوع زبان به کار می‌رود: کلامی و دیداری. این دو زبان یکدیگر را استحکام می‌بخشند و تقویت می‌کنند. تصویر و متن مکمل یکدیگرند» (شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۷۱؛ قایینی، ۱۳۷۶: ۱۶-۷۷). برای نمونه نویسنده در داستان «پیراهن بی‌بی نازنین» برای فضا سازی در آغاز داستان متن ذیل را به همراه تصویری نقل می‌کند: «یکی بود؛ یکی نبود. توی یک خانه کوچک پیرزن مهربانی زندگی می‌کرد. اسم این پیرزن بی‌بی نازنین بود. بی‌بی نازنین چندتا مرغ داشت. مرغ‌های بی‌بی نازنین هر روز تخم می‌گذاشتند» (پری‌رخ، ۱۳۷۲: ۱).

در آغاز داستان بلندترین صدا نیز متنی به همراه تصویر برای ارائه فضای آغازین داستان آمده است: «یکی بود؛ یکی نبود. در روستای کوچکی، پیرمرد و پیرزنی با هم

زندگی می‌کردند؛ آنها یک مزرعه کوچک داشتند که توی آن کشاورزی می‌کردند. آنها در خانه یک مرغ، یک خروس، یک گربه، یک سگ، یک الاغ و یک بز داشتند که از آنها نگهداری می‌کردند. روزها پیرمرد برای کار به صحرا می‌رفت. پیرزن در خانه می‌ماند؛ نان و غذا می‌پخت؛ رخت می‌شست؛ خانه را جارو می‌کرد؛ آب و غذای حیوانات را می‌داد؛ سر ظهر هم غذای شوهرش را بر می‌داشت و به صحرا می‌رفت» (شعبانی، ۱۳۸۰: ۲).

جدول شماره ۱: بررسی انواع شخصیت و ویژگی‌های آنها

ویژگی‌های شخصیت‌ها				شخصیت‌های فرعی	شخصیت اصلی	نام داستان
منفی	تمثیلی	یک بعدی	ایستا	خرگوش سفید؛ میمون	موش	موش کم‌حوصله
=	=	=	=	خرگوش؛ پروانه؛ قورباغه؛ چکاوک	موش کور	موش کور پر خواب
=	=	=	پویا	صنوبر پیر	پیچک	پیچک خودخواه
=	=	=	ایستا	-	سه موش	سه موش
=	=	=	=	شاخ گاو	موش	موش سمج
مثبت	=	=	=	کرم خاکی	حلزون	حلزون و کرم خاکی
منفی	=	=	=	-	کلاغ بزرگ؛ کلاغ کوچک	دوکلاغ
=	=	=	=	بید پیر	بید جوان (توخالی)	درخت بید توخالی
=	=	=	پویا	ملخ	حلزون	حلزون خودخواه
=	=	=	ایستا	برکه؛ دو جویبار	کوه	کوه و برکه
=	گربه؛ تمثیلی؛ ماهی‌گیر؛ نوعی	=	=	ماهی‌گیر	گربه	گربه می‌خواهد ماهی بگیرد
مثبت	جانوران؛ تمثیلی؛ پیرمرد و پیرزن؛ نوعی	=	=	پیرمرد؛ پیرزن	مرغ؛ خروس؛ گربه؛ الاغ؛ سگ؛ گاو؛ بز	بلندترین صدا
مثبت	ماه؛ تمثیلی؛ پسر بچه؛ نوعی	=	=	پسر بچه	ماه	ماه مهربان
منفی	تمثیلی	=	=	خروس‌ها؛ گربه‌ها	خروس شاه	گربه‌ها و خروس‌ها
مثبت	=	=	=	گربه‌ها؛ موش‌ها؛ موش کوچولو	گربه سفید	گربه‌ای که موش‌ها را بوست داشت
مثبت	=	=	پویا	عنکبوت؛ سنجاقک نقره‌ای؛ پشه	کفش دوزک	هی با من دوست می‌شوی؟
=	=	=	پویا	ماه	روپاه	ماه بود و روپاه
=	=	=	ایستا	مدادهای رنگی؛ خط کش	کاغذ سفید	بازی مدادها
=	بی‌بی نازنین؛ نوعی اشخاص فرعی؛ تمثیلی	=	=	گنجشگ؛ درخت؛ بز	بی‌بی نازنین	پیراهن بی‌بی نازنین
منفی	تمثیلی	-	-	درختان	تبر	تبر

درون‌مایه (Theme)

درون‌مایه داستان‌های بررسی‌شده، بیشتر مسائل تربیتی، اخلاقی و اجتماعی را در بر می‌گیرد و چنین می‌نماید که هدف نویسندگان از روایت این داستان‌ها بیشتر بیان این‌گونه مسائل در قالب داستان برای کودکان است. اجازه بدهید ابتدا ببینیم درون‌مایه هر داستان چیست؛ سپس به بررسی آنها بپردازیم.

داستان	درون‌مایه
۱ و ۲- تبر و بلندترین صدا	اتحاد عامل پیروزی و موفقیت در کارهاست.
۳- ماه مهربان	نکوهش زندگی ماشینی و انتقاد از این که انسان‌ها از تخیلات زیبا و طبیعت ساده دور شده و گرفتار زندگی ماشینی و روزمره شده‌اند.
۴- گربه‌ای که موش‌ها را دوست داشت	دوست باید عاقل و دانا باشد؛ تنها محبت و علاقه کافی نیست.
۵- گربه‌ها و خروس‌ها	نکوهش فریب و دروغ و زورگویی
۶- ماه بود و روباه	هر چیز باید در جای خودش باشد.
۷- موش کم‌حوصله	نکوهش تنبلی و کم‌حوصلگی
۸- موش کور پر خواب	نکوهش تنبلی و تن‌آسانی
۹ و ۱۰- پیچک خودخواه و حلزون خودخواه	نکوهش خودخواهی و خودستایی و غرور
۱۱- سه موش	نکوهش بدبینی و بدگمانی نسبت به دیگران و بیان نتیجه بد آن
۱۲- موش سمج	نکوهش لجباجت و خودسری و بی‌فکری
۱۳- حلزون و کرم خاکی	ستایش اراده و پشت‌کار و بیان نتیجه آن: فردی که این ویژگی را داشته باشد به هدف می‌رسد.
۱۴- دو کلاغ	نکوهش مسئولیت‌گریزی و اینکه انجام کار را به عهده دیگران گذاشتن بد است.
۱۵- درخت بید توخالی	نکوهش ظاهر آرایی و نپرداختن به درون و پربون به صورت متعادل
۱۶- کوه و برکه	نکوهش خودخواهی و غرور و ستایش تواضع و مهربانی و صمیمیت
۱۷- گربه می‌خواهد ماهی بگیرد	نکوهش ساده‌انگاری و عدم واقعیت‌نگری
۱۸- پیراهن بی‌بی نازنین	ستایش قدرشناسی، واقع‌بینی و رعایت حقوق دیگران
۱۹- بازی مدادها	هر چیز به جای خویش نیکوست؛ هر چیز استفاده‌ای دارد و کاری می‌کند؛ رقابت و خودستایی خوب نیست؛ هیچ چیز بی‌هوده آفریده نشده است.
۲۰- هی با من دوست می‌شوی؟	نکوهش ظاهر‌بینی، ساده‌لوحی، توصیه به پرهیز از خطر و اینکه فریب ظاهر را نباید خورد، ستایش هوشیاری، صداقت و صمیمیت.

درون‌مایه این داستان‌ها به شیوه‌های گوناگون ارائه شده است (جدول شماره ۲)؛ گاهی نویسندگان در عنوان داستان درون‌مایه آن را هم ارائه می‌دهد (در ۲۵ درصد از داستان‌ها، درون‌مایه در عنوان داستان ارائه شده)؛ یعنی عنوان داستان بیانگر تمامی یا قسمتی از درون‌مایه آن است، و گاهی نویسندگان درون‌مایه داستان را در متن یا انتهای داستان ارائه می‌کند (در ۱۵ درصد از داستان‌ها درون‌مایه در متن یا در پایان داستان ارائه شده)، برای نمونه در داستان «گره‌بای که موش‌ها را دوست داشت»، نویسنده از زبان رئیس موش‌ها به گربه می‌گوید: «برای دوست شدن علاقه و محبت کافی نیست؛ باید عاقل هم بود» (محمدی، ۱۳۷۶: ۲۵) و یا در داستان تبر می‌خوانیم: «درخت [در اثر ضربه تبر] به خاک افتاد؛ آخر او تنها بود!». «دیگر آنها [درختان] می‌دانستند تنها وقتی پیروز می‌شوند که با هم باشند» (تقی، ۱۳۷۹: ۱۳ و ۱۹) و گاه درک و دریافت درون‌مایه داستان بر عهده خواننده گذاشته شده است (در ۶۰ درصد از داستان‌ها، ارائه درون‌مایه به شیوه غیرمستقیم است).

البته در داستان‌هایی هم که درون‌مایه به شکل مستقیم ارائه نشده، نشانه‌هایی هست که کودکان بتوانند درون‌مایه داستان را دریافت کنند. با توجه به جدول شماره ۲، درصد داستان‌هایی که در آنها درون‌مایه به شیوه غیرمستقیم ارائه شده، بیش از شیوه‌های دیگر است و این مزیتی است که این‌گونه داستان‌ها بر داستان‌های دیگری که درون‌مایه آنها به شیوه مستقیم ارائه شده، دارند؛ زیرا وقتی درک و دریافت درون‌مایه داستان بر عهده خواننده گذاشته شود، خواننده ناچار به فعالیت ذهنی بیشتری می‌شود و در داستان‌های کودکان این امر باعث فعالیت بیشتر ذهن آنها می‌شود و به تقویت فکرشان کمک می‌کند. نکته دیگر اینکه با نگاهی به درون‌مایه این داستان‌ها در می‌یابیم که نویسندگان بیشتر از اینکه به ستایش اخلاق نیک بپردازند به نکوهش اخلاق بد پرداخته‌اند؛ یعنی در درون‌مایه ۶۵ درصد از داستان‌ها، اخلاق بد نکوهش شده و در ۳۵ درصد آنها اخلاق نیک ستایش شده (نمودار شماره ۲) و در این مسأله نکته تربیتی جالبی نهفته است و آن اینکه به جای دادن پیام مستقیم به کودکان در این مورد که باید اخلاق نیک را پیشه خود سازند، اخلاق بد اشخاص داستان و نتیجه ناگوار آن را بازگو می‌کنند تا کودکان به این ترتیب دریابند که باید از اخلاق بد پرهیز کنند و شاید این شیوه، تأثیر بیشتری بر اصلاح اخلاق و رفتار کودکان داشته باشد.

جدول شماره ۲: شیوه ارائه درون‌مایه داستان‌ها

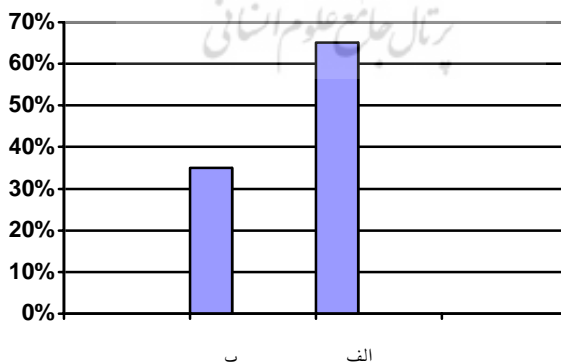
نام داستان	شیوه ارائه درون‌مایه	نام داستان	شیوه ارائه درون‌مایه
موش کم‌حوصله	در عنوان داستان	بازی مدادها	غیرمستقیم
موش کور پر خواب	=	هی با من دوست می‌شوی؟	=
پیچک خودخواه	=	پیراهن بی‌بی نازنین	=
حلزون خودخواه	=	گره‌ها و خروس‌ها	=
موش سمج	=	گره می‌خواهد ماهی بگیرد	=
ماه بود و روباه	غیرمستقیم	بلندترین صدا	=
سه موش	=	ماه مهربان	=
حلزون و کرم خاکی	=	کوه و برکه	در متن داستان
دوکلاغ	=	گره‌ای که موش‌ها را دوست داشت	در پایان داستان
درخت بید توخالی	=	تبر	در متن داستان

تعداد کل داستان: ۲۰

داستان‌هایی که درون‌مایه آنها در عنوانشان ارائه شده: ۵ داستان (۲۵٪)
 داستان‌هایی که درون‌مایه آنها به شیوه غیرمستقیم ارائه شده: ۱۲ داستان (۶۰٪)
 داستان‌هایی که درون‌مایه آنها در متن یا پایان داستان ارائه شده: ۳ داستان (۱۵٪)

نمودار ۲

بررسی درصد درون‌مایه داستان‌ها از لحاظ ستایش اخلاق نیک یا نکوهش اخلاق بد



تعداد کل داستان: ۲۰

الف- داستان‌هایی که در درون‌مایه آنها اخلاق بد نکوهش شده: ۱۳ داستان (۶۵٪)
ب- داستان‌هایی که در درون‌مایه آنها اخلاق نیک ستایش شده: ۷ داستان (۳۵٪)

صحنه (Setting)

رویدادهای این داستان‌ها در زمان و مکان مشخصی اتفاق نیفتاده‌اند و اصولاً در این‌گونه داستان‌ها زمان و مکان مطرح نیست بلکه زمان و مکان صرفاً بستری هستند برای رخ دادن رویدادهای داستان در آن، از دیگر سو، در هنرهای نمایشی، کیفیت استقرار اشیا و حتی موقعیت مکانی شخصیت‌های نمایشی، ترکیب صحنه را به وجود می‌آورد و در داستان و رمان نویسنده می‌کوشد با یاری گرفتن از واژه‌ها و شرح و توصیف صحنه با بهره‌بردن از روش‌های گوناگون صحنه وقوع رویدادهای داستان را در ذهن خواننده ترسیم کند، ولی در داستان‌های مصور کودکان، ترکیب صحنه را هم واژه‌ها به وجود می‌آورند و هم تصاویری که به همراه واژه‌ها در صفحات کتاب نقاشی شده‌اند و نویسنده با ارائه آمیزه‌ای از واژه و تصویر، ترکیب صحنه را به وجود می‌آورد؛ برای نمونه در داستان «ماه بود و روباه»، صحنه آغازین داستان با این جمله‌ها شروع می‌شود: «یک شب که ماه از تمام شب‌های دیگر قشنگ‌تر بود و به زمین نزدیک‌تر، روباه کوچک از کوه بالا رفت و ماه را برداشت و به لانه خود برد.» (تیموریان، ۱۳۷۹: ۶) و در همان صفحاتی که جمله‌های مذکور برای شرح و توصیف و ترسیم صحنه رویداد آمده است، تصویری وجود دارد که در آن روباه، ماه را به دهان گرفته است و به لانه خود می‌برد و در زمینه تصویر نیز آسمان سیاه، جای خالی ماه، زمینی سرسبز و پوشیده از گل و چند پرند که به خواب رفته‌اند، دیده می‌شود؛ بنابراین نویسنده با یاری گرفتن از واژه‌ها و تصاویر کوشیده است صحنه وقوع رویداد داستان را ترسیم کند. در این صحنه تصویر برای ارائه صحنه نقش پررنگ‌تری دارد تا واژه‌ها.

در داستان «ماه مهربان» نیز نویسنده صحنه آغازین داستان را با ارائه آمیزه‌ای از واژه و تصویر ترسیم می‌کند: «یک شب از شب‌های پاییز، وقتی ماه بی‌حوصله و خواب‌آلود در آسمان دنبال یک تکه ابر پنبه‌ای نرم برای خوابیدن می‌گشت، چشمش به یک ساختمان خیلی بلند افتاد. در طبقه دهم یک پنجره باز بود و پسربچه‌ای با

صورت گردِ گرد و لپ‌های صورتی - از آنهایی که مردم می‌گویند مثل ماه می‌ماند - از پشت پرده‌ای که پر از رنگ‌های درهم و برهم بود، داشت سرک می‌کشید» (فولادوند، ۱۳۸۳: ۴) و در صفحهٔ روبه‌رو تصویری وجود دارد که در آن ماه و ابرها و خانهٔ محل زندگی پسربچه در زمینه‌ای تیره که نشان‌دهندهٔ آسمان در شب است، نقاشی شده‌اند. در این صحنه نقش واژه‌ها و تصویر تقریباً برابر است. هرچه تصاویر متناسب‌تر و بهتر و گویاتر باشد، صحنهٔ وقوع رویدادها بهتر و شفاف‌تر در ذهن خواننده نقش می‌بندد و در واقع یکی از راه‌هایی که نویسنده از طریق آن بهتر می‌تواند بر ذهن خواننده تأثیر بگذارد و داستان خود را بهتر روایت کند تصاویر متناسبی است که در لابه‌لای صفحات داستان آورده می‌شود و نیز نویسنده از طریق این تصاویر می‌تواند حالتی شاد یا غم‌انگیز و ... بر داستان حاکم کند. برای نمونه در داستان «کوه و برکه» تصویری هست که کوهی را نشان می‌دهد که دو جویبار از دو سوی آن جاری است در زمینه‌ای از زمین و آسمان و گل و ابر. در این تصویر کوه به شکل سر انسانی نقاشی شده که چهره‌ای اخمو و مغرور دارد و جویباران در حالی نشان داده شده‌اند که در زمان عبور از کنار کوه، تلاش می‌کنند به آن نزدیک نشوند و در واقع این تصویر علاوه بر ترسیم صحنهٔ داستان، نشان‌دهندهٔ ویژگی‌های کوه نیز هست (جیون تشی، ۱۳۷۷: ۲۷).

فضا (Atmosphere)

نویسندگان، این داستان‌ها را با آمیزه‌ای از واقعیت و تخیل، روایت کرده‌اند. در پاره‌ای از داستان‌ها، مانند داستان ماه بود و روباه، عنصر تخیل پررنگ‌تر است؛ ولی به‌طور کلی در تمامی داستان‌ها، تخیل رنگ و جلوه‌ای ویژه دارد. فضای حاکم بر این داستان‌ها فضایی خشونت‌آمیز، دلهره‌آور، خواب‌آلوده و ابهام‌آمیز نیست و داستان‌ها در فضایی آرام، صمیمی، عادی و در بیشتر موارد شاداب روایت شده‌اند، هرچند که راویان داستان‌ها از واقعیت‌های زندگی هم فاصله نگرفته‌اند و صرفاً به توصیف فضایی شاد و غیر واقعی نپرداخته‌اند؛ چراکه در فضای این داستان‌ها، خطر نابودی هر لحظه در کمین شخصیت اصلی داستان است و اگر لحظه‌ای غفلت کند، نابود می‌شود (داستان‌ها می‌با من دوست می‌شوی؟)؛ یا دشمنی ویرانگر وجود دارد که همه‌چیز را به کام نابودی می‌کشد (داستان تبر)؛ فریب و زورگویی نیز هست (داستان گربه‌ها و

خروس‌ها)؛ بیماری هست (داستان بلندترین صدا)؛ و دشمنی هم هست (داستان گربه‌ای که موش‌ها را دوست داشت).

دیگر این که در فضای پاره‌ای از این داستان‌ها نه دشمنی و رقابت و نابودی و حادثه، بلکه جو خودبینی، غرور و خودخواهی (داستان حلزون خودخواه و کوه و برکه و پیچک خودخواه)؛ تن‌پروری، تنبلی و مسؤولیت‌گریزی (موش کور پر خواب)؛ بدبینی و بی‌اعتمادی (سه موش)؛ لجاجت و خودسری (موش سمج) و مسؤولیت‌گریزی و انجام کار را بر عهده دیگران گذاشتن (دو کلاغ)، حاکم است ولی به‌طور کلی، چنانکه گفته شد، فضای این داستان‌ها، مأیوس‌کننده و دلهره‌آور و خشونت‌آمیز نیست؛ حتی داستان‌هایی مانند تبر هم که در آن تبر تمامی جنگل را نابود می‌کند با لحنی ملایم و عادی روایت شده‌اند. نکته دیگر اینکه اگر در روند داستان مشکلی برای اشخاص داستان پیش می‌آید و نیروهای منفی و شرور، صاحب موقعیتی می‌شوند؛ در نهایت، داستان با غلبه شخصیت‌های مثبت بر اشخاص منفی و پیروزی نیروی خیر بر نیروی شر پایان می‌یابد و تمامی اشخاصی که دارای خلق و خو و ویژگی‌های بدنند، عموماً یا به سزای اعمالشان می‌رسند یا نابود می‌شوند و یا بیدار و آگاه شده، از اعمال بدشان دوری می‌جویند. در واقع تمامی این داستان‌ها پایانی خوش دارد و کودکان با خواندن آنها احساس یأس و نومیدی و ترس و ناراحتی نمی‌کنند.

زاویه دید (View Point) پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی

تمامی داستان‌های بررسی شده با استفاده از زاویه دید دانای کل یا سوم شخص روایت شده‌اند و نویسندگان داستان‌ها مانند گوینده‌ای اعمال و رفتار و گفتار شخصیت‌های داستان‌ها را به خواننده گزارش داده‌اند و نیز وضعیت مکانی و اوضاع و احوال داستان‌ها را تصویر کرده‌اند، ولی چنانکه پیش از این اشاره شد، در روایت این داستان‌ها، مشخصاً به زمان و مکان وقوع رویدادهای داستان اشاره نشده است.

نتیجه‌گیری

داستان‌های بررسی شده، همه دارای پی‌رنگی ساده و ابتدایی هستند؛ رویدادهای داستان‌ها هم در داستان و هم در پیرنگ آنها، براساس زمان گاه‌نامه‌ای تنظیم شده که

در امتداد زمان یکی پس از دیگری رخ داده‌اند. پیرنگ همه داستان‌ها به جز داستان تبر که دارای دو پی‌رفت است، همه دارای یک پی‌رفت و یک حادثه پایه است. شخصیت‌های این داستان‌ها، به جز شخصیت‌های اصلی در داستان‌های «ماه بود و روپاه»، «حلزون خودخواه» و «هی با من دوست می‌شوی؟»، که در پایان داستان تحولی در آنها ایجاد می‌شود، شخصیت‌های ایستا هستند. اشخاص داستان‌ها، بیشتر شخصیت‌های تمثیلی‌اند که هر کدام جانشین فکر و خلق و خو و صفتی شده‌اند. نویسندگان داستان‌ها بر یک بعد از ابعاد برونی یا درونی شخصیت‌ها تأکید داشته‌اند؛ بنابراین اشخاص این داستان‌ها، شخصیت‌های یک‌بعدی یا ساده‌اند. شخصیت‌ها، بیشتر از طریق شرح اعمال و افکار و گفتگوهایشان ارائه و معرفی شده‌اند و در مواردی اندک هم، راوی - نویسنده، از راه نفوذ به ذهن شخصیت‌ها، اعمال و کشمکش‌های ذهنی آنها را به نمایش گذاشته‌اند.

فضای پیرامون شخصیت‌ها، از طریق توصیف مستقیم راوی - نویسندگان و نیز از طریق تصاویری که به همراه داستان‌ها در متن آورده شده، ساخته شده است. درون‌مایه داستان‌ها بیشتر مسائل تربیتی، اخلاقی و اجتماعی است. درون‌مایه هر داستان، در عنوان یا متن آن، یا به شکل غیرمستقیم ارائه شده است. در درون‌مایه این داستان‌ها، بیش از آنکه اخلاق و رفتار نیک ستایش شود، اخلاق و رفتار بد نکوهش شده تا کودکان با خواندن شرح و توصیف اعمال، رفتارها و اندیشه‌های بد اشخاص منفی داستان‌ها و نتایج ناگوار اعمال آنان، عبرت بگیرند و تلاش کنند از این‌گونه اعمال دوری جویند. نویسندگان با ارائه آمیزه‌ای از واژه و تصویر، ترکیب صحنه داستان‌ها را به وجود آورده‌اند. داستان‌ها در فضایی آرام، صمیمانه، عادی و در بیشتر موارد شاداب و از زاویه دید دانای کل یا سوم شخص روایت شده‌اند و نویسندگان کوشیده‌اند با روایت داستان‌ها در بستری از واقعیت و تخیل، کودکان را با مسائل و واقعیت‌های زندگی آشنا کنند و نکته آخر اینکه تمامی این داستان‌ها پایانی خوش دارند.

منابع

- احمدی، بابک (۱۳۸۵)، *ساختار و تأویل متن*، تهران: نشر مرکز.
- اخوت، احمد (۱۳۷۷)، *دستور زبان داستان*، اصفهان: نشر فردا.
- اسکولز، رابرت (۱۳۸۶)، *عناصر داستان*، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نشر مرکز.
- بویی، داو (۱۳۷۷)، *درخت بید توخالی* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- بیدمشکی، مریم (۱۳۸۵)، «نقش قصه و تأثیرات تربیتی آن بر کودکان»، برگزیده مقالات قصه‌گویی، دومین جشنواره قصه‌گویی کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- پری رخ، زهره (۱۳۷۳)، *پیراهن بی‌بی نازنین*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- پلووسکی، آ. (۱۳۶۳)، *بررسی ادبیات کودکان در کشورهای در حال رشد*، ترجمه علی شکوئی، تهران: ناظم.
- تثون لین، تیشیو (۱۳۷۷ الف)، *موش کم حوصله* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- _____ (۱۳۷۷ ب)، *موش کور پر خواب* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- _____ (۱۳۷۷ ج)، *گربه می‌خواهد ماهی بگیرد*، ترجمه حسین سیدی، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- تیموریان، آناهیتا (۱۳۷۹)، *ماه بود و روباه*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- تقی، شکوفه (۱۳۷۹)، *تبر*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- جیانگ، جین (۱۳۷۷ الف)، *پیچک خودخواه* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- _____ (۱۳۷۷ ب)، *سه موش* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- _____ (۱۳۷۷ ج)، *موش سمج* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- _____ (۱۳۷۷ د)، *حلزون و کرم خاکی* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- _____ (۱۳۷۷ هـ)، *دو کلاغ* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- جیون تشی، شن (۱۳۷۷)، *کوه و برکه* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
- سلدن، رامان، ویدوسون، پیترا (۱۳۸۷)، *راهنمای نظریه ادبی معاصر*، تهران: انتشارات طرح نو.
- شعاری‌نژاد، علی‌اکبر (۱۳۶۴)، *ادبیات کودکان*، تهران: انتشارات اطلاعات.
- شعبانی، اسدالله (بی‌تا)، *بلندترین صدا*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- طاهباز، سیروس (مترجم)، (۱۳۷۴)، *گربه‌ها و خروس‌ها*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

فورستر، ادوارد، مورگان (۱۳۸۴)، جنبه‌های *رمان*، تهران: انتشارات نگاه.
 فولادوند، مرجان (۱۳۸۳)، *ماه مهربان*، تهران: کانون پرورشی کودکان و نوجوانان.
 قایینی، زهره (زمستان ۱۳۷۶ - بهار ۱۳۷۷)، «کتاب‌های مصور و کتاب‌های تصویری کودکان»، پژوهش‌نامه ادبیات کودکان و نوجوانان، فصل‌نامه پژوهشی، تحلیلی و آموزشی، سال دوم، شماره ۱۱ و ۱۲، صص ۱۱-۲۰.

کلهر، مژگان (۱۳۸۴)، *هی با من دوست می‌شوی؟*، تهران: کانون پرورشی کودکان و نوجوانان.
 لو، تشان (۱۳۷۷)، *حلزون خودخواه* (از داستان‌های کتاب گربه می‌خواهد ماهی بگیرد).
 محمدی، محمد (۱۳۷۶)، *گربه‌ای که موش‌ها را دوست داشت*، تهران: کانون پرورشی کودکان و نوجوانان.

مرادحاصل، امیر (بی‌تا)، *بازی مدها*، تهران: کانون پرورشی فکری کودکان و نوجوانان.
 مستور، مصطفی (۱۳۸۰)، *میانی داستان کوتاه*، تهران: نشر مرکز.
 میرصادقی، جمال (۱۳۷۶)، *عناصر داستان*، تهران: انتشارات سخن.