

مجله‌ی علمی پژوهشی مطالعات ادبیات کودک دانشگاه شیراز
سال چهارم، شماره‌ی دوم، پاییز و زمستان ۹۲ (پیاپی ۸)

بازخوانی قصه‌های کودکان بر مبنای مولفه‌ی طرح‌واره در رویکرد شناختی

علیرضا نیکویی* شراره باباشکوری**

دانشگاه گیلان

چکیده

قصه‌های کودکان عموماً در صورت و روایت، ساده و قابل دریافت و در زیرساخت، غنی و سرشار از نکات شناختی-عاطفی و توانمایی تأویلی‌اند. این قصه‌ها گرچه در مقام ارتباط (فرم، روایت و زبان) به راحتی با مخاطب خود رابطه برقرار می‌کنند؛ در مقام کارکردهای پنهان و پیچیده، واجد شبکه‌ی عظیم و گسترده‌ای از مفاهیم، الگوها، طرح‌واره‌های شناختی هستند بیان غیر مستقیم قصه‌ها، ناخودآگاه کودک را مخاطب قرار می‌دهد و از رهگذر شناخت و تغییر «طرح‌واره‌های» منفی و ناسازگار و جایگزین کردن آن‌ها با طرح‌واره‌های مثبت و درمانگر، آن‌ها را برای رویارویی با «جهان‌های واقع و ممکن» آماده می‌کند. تاثیر داستان بر رشد کودکان به دلیل در برگرفتن استعاره‌ها و طرح‌واره‌ها و تمهید فرایندهای رشد بسیار پیچیده است. قصه‌گویی با بیدارکردن نیروهای درونی کودک و استفاده از دانش طرح‌واره‌ای او، غیرمستقیم او را از موانع، تضادها و نیز امکان‌ها و استعدادهای آگاه می‌کند و او را به تفکر، تعمق و جست‌وجو و می‌دارد. بحث «طرح‌واره» یکی از مباحث مهم و کانونی در حوزه‌ی مطالعات میان‌رشته‌ای و علوم شناختی است. طرح‌واره‌ها نوعی تجربه سازمان یافته و دانش‌های بسته‌بندی شده‌اند که چارچوب‌های شناختی ما را به عنوان مجموعه‌ای متشکل از ذهنیت‌ها، تصورات، تصاویر و ارزش‌ها و احساسات رقم می‌زنند. طرح‌واره درمانی بر این است که اندیشه‌ها و الگوهای رفتاری منفی به

* استادیار زبان و ادبیات فارسی alireza_nikouei@yahoo.com (نویسنده مسئول)

** کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی bazbaran.1290@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۱/۸/۲۰

تاریخ دریافت مقاله: ۹۰/۸/۲۲

نوعی با تجربه‌های منفی دوران کودکی مرتبطاند و چنانچه این الگوها که آن‌ها را طرح‌واره‌های ناسازگار می‌نامند، به درستی شناخته نشوند، مقابله با آن‌ها راه به جایی نمی‌برد. در این مقاله قصه‌های مشهور کودکان بر مبنای نظریه طرح‌واره و دو راه حل اساسی: «تغییر» طرح‌واره‌های منفی و ناسازگار و «تعبیر» های مثبت و درمانگر، بازخوانی و تحلیل می‌شود.

واژه‌های کلیدی: شناخت، طرح‌واره‌های مثبت و منفی، قصه‌ی کودک، ناخودآگاه.

۱. مقدمه

شناخت، مفهوم کانونی همه‌ی علوم شناختی^۱ و مرتبط با مفاهیمی چون فرهنگ، تجربه، زبان، ذهن، استعاره و طرح‌واره است. از منظر علوم شناختی، شناخت، جریانی پویا و دارنده‌ی صفاتی چون کلیت، استمرار، سازگاری و تعامل است که در هر دوره و مرحله، ویژگی‌های خاصی دارد؛ بی‌شک تاثیرگذارترین مرحله‌ی زندگی انسان نیز، دوران کودکی اوست. بر مبنای تصویری استعاری، کودک مینیاتور انسان بزرگسال است؛ اما پیازه^۲ برخلاف این تصور، کودک را انسانی متفاوت و نه فقط کوچک‌تر می‌داند که زبان، تخیل، شناخت، مسائل و جهان خاص خود را دارد. این جهان ویژه اگر به درستی درک نشود و مسائل، وضعیت‌ها و سازوکارهای رشد و نضج شخصیت کودک رعایت نشود، دچار آسیب‌های جدی خواهد شد. از همین رو باید از رهگذر شناخت ساختار شخصیت، فرایند رشد، الگوهای رفتاری و مولفه‌های اخلاقی او، این جهان را درک کرد و با استفاده از زبانی که با طبع خلّاق، بازیگر و تخیل سرشار او تناسب داشته باشد، به او کمک کرد تا مسائل خود و جهان اطراف خود را بشناسد و نحوه مواجهه درست با آن‌ها را دریابد. یکی از عالی‌ترین شکل‌های یاری رساندن به کودک استفاده از توانمایی عمیق، غنی و در عین حال تجربی و زنده‌ی قصه‌هاست. قصه‌های کودکان عموماً در صورت و روایت ساده و قابل دریافت و در زیرساخت، غنی و سرشار از توانمایی تأویلیند (ر.ک: احمدی، ۱۳۷۵: ۵۲۴ و احمدی، ۱۳۷۴: ۴۳۶). از این رو ضمن آن‌که در مقام ارتباط (فرم و روایت) به راحتی با مخاطب خود

^۱ cognitive sciences

^۲ Jean Piaget

رابطه برقرار می‌کنند، در مقام کارکردهای پنهان و پیچیده، واجد شبکه عظیم و گسترده‌ای از مفاهیم، الگوها، طرح‌واره‌های شناختی و مولفه‌های بومی، فرهنگی هستند. بر پایه‌ی نظریه‌ی ذهن ادبی،^۱ ذهن انسان، ماهیتاً قصه‌مدار است؛ یعنی ادراک تجربیات روزمره در قالب خرد داستان‌ها سامان می‌یابد و از رهگذر دانش طرح‌واره‌ای^۲ فرافکنی می‌شود (ر.ک: افراشی، ۱۳۷۹: ۷) (۱). قصه‌مداری و روایت‌سازی چنان در هستی آدمی و ساختار بنیادین ذهن و زبان او نقش بسته است که «برخی پژوهش‌گران انسان را نه به عنوان انسان هوشمند^۳ بلکه به عنوان انسان روایت‌گر و قصه‌گو^۴ توصیف کرده‌اند» (آسا برگر،^۵ ۱۳۸۰: ۱۸۵)

از این دید، قصه فقط چیزی در حد سرگرمی و تفنن یا ارضای کنجکاوی و تخیل نیست، بلکه جریانی پیوسته از شکل‌های ساده و بنیادین روایت است که با فرافکنی و تلفیق به الگوهای پیچیده و شبکه‌های درهم‌تنیده راه می‌برد. (افراشی، ۱۳۸۹ و ترنر،^۶ ۱۹۹۶). قصه‌های کودکان - به ویژه قصه‌هایی که در سیر زمان و درنوردیدن افق‌های فرهنگی و اقلیمی، فشرده، کریستالیزه و واجد ویژگی‌های جهان شمول شده‌اند - با وجود سادگی در فرم‌های روایی و زبان رسا و فراگیر، مانند جهانی کوچک، جهان‌های گسترده و پیچیده را در خود دارند. این قصه‌ها به دلیل تنوع گونه‌ها هم پاسخ‌گوی تخیل کودکان و هم نیازهای عاطفی او را در نظر دارند و هم از رهگذر امکان‌های عالم بازی و بازیگوشی، زمینه‌ساز نشاط و کنجکاوی او می‌شوند، همچنان که قدرت هم‌ذات‌پنداری با قهرمانان به او یاری می‌رساند تا نیروهای نهفته‌ی خود را بشناسد و خود را از نیروهای شرّ و ناساز برهاند (ر.ک: لچر،^۷ ۱۳۸۹: ۹۵).

خسرو نژاد در کتاب معصومیت و تجربه با مقایسه‌ی سازوکار رشد شناختی از دیدگاه پیاژه و روند قصه از دیدگاه برمون و دیویی چمبرز نشان داده است که «هر افسانه در آغاز خود نشان‌گر حالت تعادل است، سپس در نتیجه‌ی رخدادی که شکننده‌ی وضعیت عینی پیشین یا وضعیت روانی قهرمان داستان است، حالت عدم

^۱ Literary Mind

^۲ Schematic knowledge

^۴ Homo Sapiens

^۴ Homo Narrans

^۵ Arthur Asa Berger

^۶ Turner

^۷ Danise B lancher

تبادل آغاز می‌شود. در چنین وضعیتی قهرمان دست به مجموعه‌ای از تلاش‌ها، جذب‌ها و تطابق‌ها می‌زند تا سرانجام حالت تعادل -تازه و ثانوی- برقرار شود» (خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۱۸۹-۱۹۰)

بتلهایم معتقد است: «بچه‌ها نگرانی‌ها، اضطراب‌ها و ترس‌های خاصی دارند که بر ما پوشیده است و نمی‌توانیم آن را درک کنیم... او داروی این دردها را در قصه‌هایی می‌داند که کهن‌ترین میراث فرهنگی بشر هستند. وی در کتاب کاربردهای افسون، ضمن اشاره به رابطه‌ی قصه‌های پریان با روندهای روانشناختی و نقد روانکاوانه، می‌گوید این قصه‌ها به کودکان کمک می‌کنند تا به تعبیر فروید از سیطره‌ی من حیوانی خود - مسائل و معضلات روانی- رها شوند» (بتلهایم،^۱ ۱۳۸۱: ۲۹۶-۲۹۸) بیان غیرمستقیم قصه‌ها، ناخودآگاه کودک را مخاطب قرار می‌دهند و از رهگذر شناخت و تغییر «طرح‌واره‌های» منفی و ناسازگار و جایگزین کردن آن‌ها با طرح‌واره‌های مثبت و درمان‌گر، آن‌ها را برای رویارویی با «جهان‌های واقع و ممکن» آماده می‌کند. «داستان، ماهیتاً، گونه‌ای بازی است و امکانی به موازات واقعیت که ذهن آفرینش‌گر اثر، آن را در برابر ما می‌گشاید.» (خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۲۱۷-۲۱۸).

داستان‌های پریان و قصه‌های حیوانات به روش غیرمستقیم و بیانی تصویری و فضا‌سازانه، کودکان را در جهان‌های موازی و متداخل «واقعیت و خیال» سیر می‌دهند تا گره‌های روانی آن‌ها را بگشایند و ابعاد وجودیشان را به آن‌ها بنمایانند. کودک در این موجودات داستانی، بی‌واهمه و هراس، خصلت‌های خود را باز می‌یابد؛ چنانکه در عالم رویا و خواب. این قصه‌ها مجال آزادی آن‌هاست، در آن‌ها هر چیزی از جنس امکان است از تبدیل‌ها و دگردیسی‌ها تا خواب‌رفتگی زمان تا غلبه بر مرگ و گریز از سلطه‌ها و به بازی گرفتن آن‌ها برای آگاهی از اضطراب‌ها و هراس‌های کودکان از مرگ و نموده‌های عینی آن (ر.ک: یالوم،^۲ ۱۳۹۰: ۱۱۷-۱۶۳). تطابق‌یابی و هم‌ذات‌پنداری با قهرمان قصه‌ها در شیطنت‌ها و بازیگوشی‌ها (نشاط و تخلیه) یا پانهادن به عوالم پرخطر و ناشناخته (برخورد با کمپلکس‌ها و فشارها) یا تکلم و تعامل با اشیا و موجودات پیرامون (این همانی با هستی و طبیعت) یا پرواز به آسمان و دورها (رهایی از ثقل و سنگینی)، جذاب‌ترین و پرموهبت‌ترین بخش قصه‌هاست که به شکل «فرایندی

¹ Bruno Bettelheim

² Arvin D. Yalom

ناهوشیار» کودک را رهسپار مراحل «تشریف/ پاگشایی^۱ می‌کند» (بتلهایم، ۱۳۸۷: ۱۱۲). همه‌ی آنچه را که به شکل فشرده گفته شد می‌توان از چشم‌انداز «طرح‌واره‌ی درمانی»^۲ بررسی کرد.

۲. پیشینه‌ی پژوهش

بررسی و نقد ادبیات کودکان در چند دهه‌ی اخیر، مراحل مختلفی را پیموده‌است. در دهه‌های گذشته بین بررسی‌های معطوف به جنبه‌های داستانی (عناصر قصه، درونمایه‌ها، بنمایه‌ها، فرم، روایت) و بررسی‌های مربوط به وجوه روان‌شناختی فرایندهای شناختی و تجارب و عواطف کودکان، چندان ارتباطی دیده نمی‌شد. در دهه‌ی اخیر از رهگذر ترجمه و تألیف بین این دو حوزه پیوندهایی ایجاد شده است که رویکرد اصلی آن مطالعات میان رشته‌ای در حوزه‌ی علوم شناختی (نظریه‌ی ذهن ادبی، معناشناسی شناختی، روان‌شناسی شناختی، مباحث استعاره‌ی مفهومی، بحث طرح‌واره‌ها و قصه‌درمانی) و دانش‌های زبانی و نقد و نظریه‌ی ادبی است و تاکنون افرادی چون بتلهایم، زاپیس،^۳ آسابرگر، فیشر^۴ چمبرز،^۵ لیپمن،^۶ سیگل،^۷ خسرونژاد، ناجی، مکتبی‌فرد، افراشی و... به این نوع مطالعات روی آورده‌اند. (۲) در این پژوهش ضمن توجه به این آثار و بهره‌گیری از آنها «مشخصاً» به تبیین «طرح‌واره‌های مثبت و منفی» و سازوکارها و الگوهای «تغییر و تفسیر» آنها با نمونه‌های عینی در قصه‌های معروف کودکان پرداخته شد نه صرفاً کلیاتی درباره قصه‌درمانی و طرح‌واره‌ها و استعاره‌های مفهومی که عموم مقالات به آنها پرداخته‌اند.

۳. نظریه‌ی طرح‌واره

از دیدگاه علوم شناختی، «شناخت» پدیده‌ای است فرایندی و چند ساحتی^۸ که

^۱ Initiation

^۲ Schema Therapy

^۳ Jack Zipes

^۴ Fisher

^۵ Chambers

^۶ Lipman

^۷ Sigel

^۸ Multidimensional

هم‌زمان با ذهن، زبان، روان، تجربه و فرهنگ سروکار دارد. بحث «طرح‌واره» یکی از مباحث مهم و کانونی در حوزه‌ی مطالعات میان رشته‌ای و علوم شناختی است. طرح‌واره‌ها به صورت فرهنگی شکل می‌گیرند و علاوه بر آن‌که تفسیرهای ما را درباره‌ی جهان تعیین می‌کنند، به عملکردهای ما نیز جهت می‌دهند. طرح‌واره‌ها نوعی تجربه سازمان یافته و دانش‌های بسته‌بندی شده‌اند که چارچوب‌های شناختی ما را به عنوان مجموعه‌ای متشکل از ذهنیت‌ها، تصورات، تصاویر، ارزش‌ها و احساسات رقم می‌زنند. (ر.ک: فکوهی، ۱۳۸۱) آن‌ها مانند استعاره‌ها به ساماندهی مفاهیم و مقوله‌بندی انسان از جهان پیرامون یاری می‌رسانند. بنابراین، هم استعاره‌ها و هم طرح‌واره‌ها نقش مهمی در نظام شناختی ما دارند و سبب می‌شوند، بتوانیم مفاهیم انتزاعی و اطلاعات تازه را بر مبنای مفاهیم عینی- تجربی و چارچوب‌های مفهومی- شناختی و پیش فرض‌های فرهنگی، دریابیم.

در دهه‌های ۱۹۸۰ و ۱۹۹۰ در آمریکا، تحت‌تأثیر آرای «لیکاف»^۱ جانسون^۲ و لانگاکر^۳، حرکت تازه‌ای در معنی‌شناسی به وجود آمد که بعدها به نام «معنی‌شناسی شناختی» شناخته شد. «اساس استعاره، درک و تجربه یک چیز براساس چیز دیگرست (لیکاف و جانسون، ۱۹۸۰: ۵). لیکاف و جانسون معتقدند که نظام تصویری ذهن انسان بر پایه‌ی مجموعه‌ی کوچکی از مفاهیم تجربی شکل گرفته است؛ مفاهیمی که مستقیماً از تجربه ما ناشی می‌شوند و دیگر تجربیات ما که مستقیماً از تجربیات فیزیکی ناشی نمی‌شوند، طبیعتاً باید استعاری باشند (احمدی و سلمانی، ۱۳۸۹: ۹۱-۹۳). لیکاف همچنین معتقد است که این تصورات استعاری، یا انتزاعی، از راه الگوبرداری استعاری^۴ از یک مجموعه‌ی کوچک از مفاهیم تجربی و اساسی ذهن ما ساختاردهی و درک می‌شوند که همان «طرح‌واره‌ها» هستند (ر.ک: صفوی، ۱۳۷۹: ۳۶۱ و نیز لیکاف و جانسون، ۱۹۸۰: ۲۰۲). با توجه به مطالب یاد شده می‌توان گفت، انسان‌شناسی شناختی^۵ رابطه نزدیکی با روان‌شناسی شناختی دارد؛ زیرا هر دو به بررسی بررسی ماهیت فرایندهای شناختی، می‌پردازند و به دنبال یافتن الگوهای فکری-انتزاعی

¹ Lakoff

² Johnson

³ Langacker

⁴ mapping metaphorical

⁵ Cognitive Anthropology

مردم در فرهنگ‌های مختلف‌اند. استعاره‌ها نیز مانند طرح‌واره‌ها به سامان‌دهی مفاهیم و مقوله‌بندی انسان از جهان پیرامون یاری می‌رسانند.

بارتلت^۱ برای اولین بار این مفهوم را در سال ۱۹۳۰ بسط داد. از دید او طرح‌واره، یک سازمان فعال از تجربیات و بازخوردهای گذشته است که بایستی همواره مفروض بوده تا در هر پاسخ ارگانیکی سازگار و هماهنگ، مؤثر و عملیاتی باشد. جرج مندلر^۲ در جایگاه یک روان‌شناس شناختی، طرح‌واره را این‌گونه توصیف کرده است: «طرح‌واره‌ها که بر اساس نوع خاصی از تجربیات گذشته توسعه یافته‌اند، در واقع دقیقاً همان وقایع نیستند بلکه به گونه‌ای، چکیده‌ای از قواعد و نظم‌های محیط پیرامون هستند. آن‌ها سازوکارهای فرایندی هستند که در زمینه‌ی انتخاب شواهد و تجزیه‌ی داده‌های محیطی و پردازش فرضیه‌های عمومی و مناسب، فعالیت می‌کنند» (مندلر، ۱۹۹۵: ۱۲۲ و نیز برای مطالعه‌ی بیشتر تر مندلر، ۱۹۸۴: ۱-۳۳)

طرح‌واره‌ها به یک‌دیگر وابسته‌اند و ارتباطاتی که میان آن‌ها وجود دارد، می‌تواند در اطلاعات مشابه به کار برده شود. آن‌ها دارای سطحی از فعال‌سازی هستند که می‌تواند از راه ارتباط با یک‌دیگر گسترش یابند. از جمله ویژگی‌های طرح‌واره‌ها قابل دسترس بودن آن‌هاست. این‌که چگونه یک طرح‌واره به آسانی به ذهن انسان می‌آید و به وسیله‌ی تجربیات و مهارت‌ها تعیین می‌شود؛ می‌تواند به عنوان یک میان‌بر شناختی عمل کند و به سیستم شناختی این امکان را بدهد که تبیین‌های رایج‌تر را برای اطلاعات و داده‌های تازه که وارد ذهن می‌شوند، برگزیند. مردم می‌توانند به سرعت مفاهیم جدید را در درون طرح‌واره‌ها سازماندهی کنند و بدون هیچ کوششی به گونه‌ای مؤثر عمل کنند. در واقع «طرح‌واره‌ها اطلاعات اساسی هستند که عاملی در جهت هم راستا شدن داده‌ها و اطلاعات جدید با دانش قبلی است. طرح‌واره، همچون استعاره، نقش شناختی دارد و به شدت بازبسته‌ی فرهنگ، نظام‌های مفهومی، ارزشی، عقیدتی و ساختارهای معیشتی است. «طرح‌واره‌ها و استعاره‌ها نوعی فرمول‌بندی و ابزار شناخت هستند که بازنمایی خاصی از جهان را در ذهن پدید می‌آورند و هر دوی آن‌ها قالب‌بندی جدیدی از تجربه را ارائه می‌دهند». (قاسم‌زاده، ۱۳۷۹: ۱۷۲-۱۷۳؛ لیکاف و جانسون، ۱۹۸۰: ۱۹-۲۱)

^۱ Bartlett

^۲ George Mandler

طرح‌واره درمانی (اسکیما تراپی)^۱ بر این است که اندیشه‌ها و الگوهای رفتاری منفی (کنش‌ها و واکنش‌ها) به نوعی با تجربه‌های منفی دوران کودکی مرتبط‌اند و چنانچه این الگوها که آن‌ها را طرح‌واره‌های ناسازگار می‌نامند، به درستی شناخته نشوند، مقابله با آن‌ها راه به جایی نمی‌برد. متخصصان طرح‌واره درمانی، دو راه حل اساسی را پیشنهاد می‌کنند:

۱. «تغییر» طرح‌واره‌های منفی و ناسازگار؛

۲. «تعبیر»‌های مثبت و درمانگر (مکانیزم جایگزینی).

پیاژه معتقد است که ساختارهای ذهنی و شناختی انسان هنگام تولد کامل نیست؛ بلکه مجهز به ابزار ابتدایی و خامی است که بازتاب نامیده می‌شود. بازتاب‌ها در آغاز زندگی تنها وسیله‌ی ارتباط کودک با محیط خارجند. برخی از بازتاب‌ها (مانند بازتاب مکیدن و گرفتن و جز آن) در اثر تکرار، تغییر و تحول می‌یابند و ساختارهای مقدماتی رفتار را به وجود می‌آورند (پیاژه، ۱۳۸۲: ۹).

طرح‌واره‌ها را بر اساس نوع، ماهیت و نقش آن‌ها می‌توان به گونه‌های مختلفی تقسیم کرد؛ برای نمونه طرح‌واره‌ی خود،^۲ انگاره‌ای است که درباره‌ی خود داریم یا طرح‌واره‌ی نقش^۳ که مرتبط با نقش‌های اجتماعی ما و چگونگی شکل‌گیری نقش‌های ما در بستر هنجارهای اجتماعی یا ناهنجاری‌هاست. کارکردهای طرح‌واره عبارتند از: «۱. کدگذاری و طبقه‌بندی اطلاعات. ۲. گزینش در دیدن و ندیدن موارد پیش رو. ۳. گزینش در به یاد آوردن و فراموش کردن اتفاقات. ۴. تاثیر بر قضاوت‌ها و شکل‌گیری احساسات.

۳-۱. طرح‌واره‌ها و برخورد با پدیده‌های جدید

هنگام برخورد یک فرد با پدیده‌ای تازه، سه عکس‌العمل مختلف در رابطه با طرح‌واره‌ی پیشین فرد به وجود می‌آید: ۱. انباشتگی (بدون تغییر کلی در طرح‌واره‌ی موجود)، هم‌ساز کردن (طرح‌واره‌ی موجود، ناکافی است / اصلاح طرح‌واره)؛ بازسازی (ناهم‌گونی طرح‌واره‌ی قدیم و جدید / بازسازی ایده‌ی جدید).

¹ Schema Therapy

² Self schema

³ Roles schema

۳-۲. طرح‌واره‌های منفی / ناسازگار

طرح‌واره‌ها گاه موجب ترس، احساس تهدید، ناتوانی، تنبلی، انفعال، پیش‌داوری‌های منفی، انواع فوبیا^۱ و اضطراب می‌شوند، این‌گونه طرح‌واره‌ها را طرح‌واره‌های منفی می‌نامند. بیش‌ترین تاثیر انگاره‌ها در مرحله‌ی رمزگذاری اطلاعات، رمزگشایی و یادآوری آن‌هاست که به گونه‌ای نقش راهنما را بازی می‌کنند. آگاهی‌های پیشین، تاثیر بیش‌تری دارند و این امکان را فراهم می‌کنند که اطلاعات متناسب با انگاره‌های موجود در ذهن شکل بگیرد و در یادآوری یا رمزگشایی و تأویل آن‌ها نیز تاثیر بگذارد (برای آگاهی از تأویل ر.ک: ریکور،^۲ ۱۳۷۳: ۶۳).

پیش‌داوری^۳ در تعامل میان افراد متعلق به گروه‌های مختلف قومی و فرهنگی از اهمیت زیادی برخوردار است. اصولاً بسیاری از نگرش‌های منفی، پیش‌داوری‌های مربوط به احساسات منفی درباره‌ی یک گروه خاص است. این احساسات منفی ممکن است دربرگیرنده‌ی خشم، ترس و نفرت یا تنها شامل ناراحتی باشد. پیش‌داوری‌ها مربوط به تفکرات و داوری‌های مغرضانه درباره‌ی اعضای یک گروه است که اغلب بر پایه‌ی کلیشه‌های اجتماعی است. می‌توان هر نوع تفکیک، به حاشیه راندن، محدودیت یا ترجیحی را که بر اساس نژاد، قومیت یا ریشه‌ی ملی و مذهبی باشد، نوعی پیش‌داوری نژادی یا قومی دانست.

تصورات قالبی^۴، نوع خاصی از طرح‌واره هستند که شبکه‌ای از باورها را می‌سازند. یک کلیشه، طرح‌واره‌ای درباره‌ی اعضای یک گروه اجتماعی است؛ بسته به این که این گروه‌بندی بر پایه‌ی جنسیت خاص، قومیت، گرایش جنسی، ملیت یا پدیده‌هایی از این دست باشد. کلیشه‌سازی ممکن است به شکل ساده‌سازی، اغراق یا تعمیم باشد. کلیشه‌ها ممکن است در زمینه‌ی یک شغل خاص یا یک گروه قومی یا نژادی باشد؛ همچون کلیشه‌هایی که درباره‌ی بعضی قومیت‌ها در ایران وجود دارد و لطیفه‌هایی که در مورد آن‌ها ساخته می‌شود. ویژگی‌هایی که این کلیشه‌ها را تشکیل می‌دهند، بیش‌تر ویژگی‌هایی نادرست هستند و از رویدادهایی جزئی یا فرعی استنتاج

¹ phobia

² Paul Ricoeur

³ prejudice

⁴ Stereotypes

می‌شوند که فردی که تنها یک یا دو بار شاهد آن بوده است، آن‌ها را بدیهی فرض کرده است. کلیشه ممکن است از راه ارتباطات بین فردی یا رسانه‌های جمعی گسترش پیدا کند.

۴. طرح‌واره‌ی درمانی

در روش درمانی متمرکز بر طرح‌واره بر «ریشه» مشکل تأکید می‌شود و در حقیقت علت بسیاری از رفتارهایی که افراد امروز انجام می‌دهند مربوط به دوران کودکی و نوجوانی آن‌هاست. کانون شناخت‌درمانی، شناخت عقاید تحریف شده و تغییر تفکر ناسازگار به کمک برخی روش‌ها و شیوه‌هاست که فنون رفتاری و عاطفی را دربرمی‌گیرد. در جریان این نوع درمان به افکاری که انسان‌ها از آن بی‌خبرند و نظام‌های اعتقادی یا طرح‌واره‌های شناختی^۱ توجه می‌شود. (شارف،^۲ ۱۳۸۶: ۳۳۱-۳۳۲)

ممکن است طرح‌واره‌ای در یک وضعیت، «ناسازگار» و در وضعیت دیگر، «سازگار» باشد. این بحث که زیر عنوان شناخت‌درمانی، از طرف «آرون بک»^۳ طرح شد، بر نقش نظام‌های اعتقادی و تفکر، در رفتار و احساس تأکید دارد. یافتن طرح‌واره‌ها راه مناسبی است تا شخص مشکلات بسیار عمیقش را دقیق‌تر تعریف و آن‌ها را به صورتی قابل درک سازمان‌دهی کند و درمان‌گر به فرد کمک می‌کند رد پای طرح‌واره‌ها را با تأکید بر روابط عاطفی از دوران کودکی تا زمان حال دنبال کند. با به کارگیری این روش فرد می‌تواند علت مشکلات ارتباطی خود را دریابد و در نتیجه برای رهاشدن از دام این مشکلات با انگیزه‌ی بیشتری به رشد فردی و پیشرفت خود پردازد. (۳)

یکی از مفاهیم جدی و بنیادی حوزه‌ی روان‌درمانی، این است که بسیاری از طرح‌واره‌ها در سال‌های اول زندگی شکل می‌گیرند؛ به حرکت خود ادامه می‌دهند و در تجارب بعدی زندگی کاملاً حضور می‌یابند. پروفیسور یانگ بر این باور است که برخی از این طرح‌واره‌ها به‌ویژه آن‌ها که در سال‌های نخستین کودکی شکل گرفته‌اند، می‌توانند علت اصلی مشکلات رفتاری افراد باشند.

¹ cognitive schemas

² Richard S.Sharf

³ Aaron beck

۵. قصه‌های کودکان و جهان طرح‌واره‌ها (طرح‌واره درمانی)

قصه‌ها و افسانه‌های جادویی / پریان از مهم‌ترین گونه‌های داستان‌های عامیانه هستند. این داستان‌ها قصه‌هایی هستند که ماجراهای آن‌ها، شگفت‌انگیز است و معمولاً در آن‌ها از عوامل و موجودات و اشیای فراطبیعی، بهره گرفته می‌شود.

«در این قصه‌ها همه‌چیز ممکن است روی دهد؛ تبدیل شدن انسان به حیوان یا برعکس، سفر به زمان‌های دور، جابه‌جایی مکانی، در لحظاتی کوتاه پیرشدن، جوان شدن، مردن و زنده شدن. مهم‌ترین و سازنده‌ترین عامل در این قصه‌ها، عامل حرکت است و تغییر، تغییری ناگهانی و شگفت‌آور» (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۱۳۸). خسرونژاد تمرکززدایی را ویژگی اصلی قصه‌های کودکان و ذهن آن‌ها می‌داند و علت اصلی لذت‌بخش بودن ادبیات کودک را نیز همین یگانگی آن با طرح‌واره‌های ذهنی می‌بیند. «افسانه‌ها با بهره‌گیری از عناصری هم‌چون جاندارپنداری، جادو و شخصیت‌های قالبی تقویت‌کننده ویژگی‌هایی هستند که از آن‌ها با عنوان «تمرکززدایی» نام برده می‌شود». (خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۱۹۲-۱۹۳) قصه‌گویی نه تنها به رشد خود پنداره، تجربه و آمیختگی کودک با فرهنگ محیطی کمک می‌کند؛ بلکه با بیدار کردن نیروهای درونی او و آگاه‌ساختن غیرمستقیم او از موانع، تضادها و نیز امکان‌ها و استعدادهایش، کودک را به تفکر، ژرف‌اندیشی و جست‌وجو درباره‌ی ارزش‌ها و مسائل زندگی با دیدگاه انسانی و او را با یادگیری مضاعفی به محیط رسمی یادگیری هدایت می‌کند (سلیمی، ۱۳۸۸: ۳۶-۳۷).

آرتور آسابرگر به نقل از کولبنشلاگ^۱ می‌گوید: «قصه‌های پریان داستان‌های شبانه و مبتنی بر [نا]خودآگاه جمعی بشرند. آن‌ها با پافشاری در حافظه‌ی بشری می‌مانند؛ زیرا بحران‌های شرایط انسانی را که میان همه مشترک است، تأویل می‌کنند. آن‌ها تحقق مشترک آرزو هستند؛ رویاهای انتزاعی که تعارضات را به سرانجام می‌رسانند و به تجربه معنا می‌بخشند». (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۴)

این نوع قصه‌ها عموماً با «پیروزی قهرمان» و اطمینان خاطر به خوشبختی او پایان می‌پذیرند. برخلاف اسطوره‌ها که تراژیک و تلخ‌اندیشند، افسانه‌ها عموماً و قصه‌های کودکان به طور خاص، امیدوارکننده و خوشبینانه‌اند. این قصه‌ها معمولاً دارای ساختار

^۱ kolbenschlag

دو قطبی (سلبی و ایجابی) هستند و نوعی «هم‌ذات‌پنداری» در مخاطب به وجود می‌آورند. اگرچه در روایت و شگردها غیرواقعی‌اند؛ در زیرساخت و در پرداختی غیرمستقیم به القای حقیقت می‌پردازند. قصه‌های کودکان آن‌ها را در موقعیت‌های نامطلوب، پر تشویش، مخمسه‌ای و دشوار قرار می‌دهند؛ اما با طرح راه‌حلی‌هایی هوشمندانه و استفاده از درک موقعیت و امکان‌ها و فعال‌سازی استعدادها، آن‌ها را به آرامش و تسلط می‌رسانند. (همان: ۱۰۰-۱۰۳)

این داستان‌ها با شاخصه‌ی روان‌درمانی، برای سامان‌دهی و گشودن گره‌های روانی و هیجان‌ات درونی کودک پدید آمده‌اند. عنصر خیال در شکل‌گیری داستان‌های جادویی یا پریان نقش به‌سزایی دارد و به نوعی، تمام ویژگی‌های دیگر داستان‌های عامیانه هم‌چون داستان‌هایی از نوع حیوانات، عاشقانه، دیو ابله، مسخ، شوخی و... را در بردارد. (نک: مارزلف، ۱۳۷۱: ۱۰-۱۱ و ۲۳) (۴)

در این‌جا به نمونه‌هایی از داستان‌هایی که به تغییر طرح‌واره‌ی منفی ذهن کودک کمک می‌کنند، پرداخته می‌شود. به دلیل شهرت داستان‌های مورد بررسی، از آوردن اصل داستان خودداری شده است. قبل از بررسی داستان‌ها بر اساس نظریه‌ی طرح‌واره و تبیین سازوکارهای درمانی آن‌ها، ذکر این نکته ضروری است که بسیاری از این قصه‌ها به دلیل فشرده‌گی و غنای حاصل از ترکیب نشانه‌های «هم‌زمانی و درزمانی» که ثمره‌ی گذر ایام و تبلور تاریخی است، هم‌زمان دربردارنده نیروی تبدیل به طرح‌واره‌ی مثبت و انحلال طرح‌واره‌های منفی‌اند؛ یعنی به ساختار پیچیده‌ای از طرح‌واره‌ها دست یافته‌اند.

این نکته هم در خور توجه است که اغلب این داستان‌ها شامل بنمایه‌ی «سفر» هستند که نقشی کلیدی در تحول کودک و فرایند رشد و شناخت او دارد؛ زیرا با سفر و حرکت، قهرمان در وضعیت‌ها و موقعیت‌های تازه‌ای قرار می‌گیرد؛ خطرها و بحران‌ها سر برمی‌آورند؛ نقاط ضعف نمایان می‌شوند؛ نیازهای نو، چهارچوب‌های بسته و ایستا و مفاهیم و الگوهای رسوب‌گذاری شده را بی‌اعتبار می‌کنند؛ امکان‌ها بازجسته می‌شوند و استعدادها، شکوفا. اساساً «سفر»، سرشت اکتشافی دارد و قصه‌ها و افسانه‌ها به شکل خودآگاه یا ناخودآگاه این ویژگی را در خود تعبیه کرده‌اند تا پاسخ‌گوی دغدغه‌ها، مسائل و نیازهای رنگارنگ کودک باشند.

۵- ۱. داستان «حسن کچل و غول» (تبدیل طرح‌واره‌ی خود^۱ به طرح‌واره‌ی نقش)^۲
 این قصه در گروه داستان‌های دیو ابله، قرار می‌گیرد. دیو یا غول عاملی غیرواقعی و جادویی است که قدرت فوق طبیعی و فرانسانی دارد. قهرمان این نوع قصه‌ها، در ستیز با دیو/ غول از «هوش و درایت» خود بهره می‌گیرد و بر او غلبه می‌کند. نکته‌ی ظریف تربیتی این نوع قصه‌ها در این است که به کودک می‌آموزد که چگونه می‌تواند نیروهای «مخرب و مهیب» را مهار کند؛ یعنی تبدیل «طرح‌واره‌ی ترس» به «طرح‌واره‌ی رویارویی و بهره‌مندی». در این قصه‌ها، نیروی شر (دیو/ غول)، به یاریگر قهرمان، بدل می‌شود و او را در دستیابی به مقصود یاری می‌کند. کودک می‌آموزد که گاه در رویارویی با قدرت‌ها و نیروهای مهیب، باید از نبرد رودررو بگریزد و پاشنه‌ی آشیل آن‌ها را بیابد. جالب آن‌است که این قصه‌ها با ویژگی هوش جمعی و غریزی آفرینندگان گمنام خود، برای کاستن هراس کودک، از ترندها و موقعیت‌های شیطنت و بازی‌گوشی و دست انداختن دیو، بهره می‌گیرند.

کچل در آغاز قصه، به دلیل وضع جسمی (عیبناکی) و پایگاه اجتماعی (فقر)، فردی است رانده شده، تنبل، ترسو و تنگدست. از این رو کسی از او توقع اقدامات قهرمانانه ندارد (ر.ک: حسن‌زاده، ۱۳۸۱، ج ۲: ۶۷۳-۶۷۹ و نیز ۷۷۲-۷۸۸)؛ اما ساخت هوشمند داستان که ریشه در نیازها و تجارب فرهنگی دارد، او را به «موقعیت‌هایی» پرتاب می‌کند که در می‌یابد وضعیت جسمی و موقعیت اجتماعی او، امری است «اعتباری» که با تغییر شرایط و به دست گرفتن موقعیت، رنگ می‌بازد؛ به سخن دیگر، اصالت او، در آگاهی، انتخاب، تصمیم و «بازی» او در شرایط بحران است نه پذیرش منفعلانه‌ی آن‌ها. او طرح‌واره‌ی خود یعنی انگاره‌ی او را که از خود دارد، تغییر می‌دهد و به جای آن طرح‌واره‌ی نقش^۳ را می‌پذیرد و با به‌کارگیری انواع حيله‌ها و رندی و بی‌باکی و جسارت، خود را از دیگران متمایز و ممتاز می‌کند. یکی از نکات داستان، همین پیروزی موجودی ضعیف و ناقص بر غول، دیو یا هر قدرت برتر است (حسن‌زاده، ۱۳۸۱، ج ۲: ۶۴۰)

¹ Self schema

² Roles schema

³ Self schema

⁴ Roles schema

در این داستان، با انواع طرح‌واره‌های منفی مبتنی بر انگاره‌ی ناخوشایند از خود (ضعف، فقر، تنبلی، وابستگی و...) روبرو هستیم که در نهایت به فلج ذهنی می‌انجامد و فکراحتمایی «من بدون کمک دیگران نمی‌توانم کاری را انجام دهم» در ذهن شخصیت داستان (حسن کچل) نقش می‌بندد و مشکلاتی از قبیل انفعال، طرد دیگران و کم کاری را به وجود می‌آورد. با ایجاد یک «محرک اولیه»؛ یعنی «سفر»، قهرمان داستان وارد سرزمین جادویی شده و با موجودی خیالی روبرو می‌شود که قصد نابودی او را دارد؛ اما با به‌کارگیری ترفندها و استفاده از امکانات و موقعیت‌ها، به قدرتی می‌رسد که راه موفقیت را برایش هموار می‌سازد.

۱-۱-۵. طرح‌واره‌های منفی (وابستگی / بی‌اهمیت بودن / شرایط ناخوشایند / تنبلی)

داستان عامیانه‌ی «آکچل (گله آوردن آکچل)» در گروه داستان‌های دیو ابله و فکاهی (شوخی) قرار می‌گیرد. قهرمان قصه، باز هم کچل است. داستان بر پایه‌ی «طنز موقعیت» و تکرار و تنوع کنش‌های شخصیت اصلی؛ یعنی «کلک‌های کچل» در برخورد با موقعیت‌های متناوب و متنوع و تکرار عکس‌العمل‌های مشابه (فریب دادن دیگران) شکل می‌گیرد و توانایی‌های قهرمان قصه آشکار می‌شود.

۲-۵. قصه‌ی «روباه و خروس» (بازگشت مکرر / اعتماد به نفس)

داستان عامیانه‌ی «روباه و خروس» در ردیف داستان‌های حیوانات قرار می‌گیرد. در این داستان، خروس آن قدر دنیا دیده و سرد و گرم چشیده است که با اطمینان کامل حیل‌های حریف (روباه مکار) را می‌خواند و بدون اشتباه بر او غلبه می‌کند و مکرهای روباه به خود او بر می‌گردد. داستان با بخشیدن حس اعتماد به نفس به کودک، به او می‌فهماند که با غلبه بر ترس و چاره‌اندیشی می‌توان مکر و فریب شخص مکار را بی‌نتیجه ساخت.

۳-۵. نخودی و دیو (تبدیل طرح‌واره‌ی منفی خودکم‌بینی)

این داستان هم در ردیف داستان‌های غول ابله جای می‌گیرد و هم در گروه داستان‌های مسخ یا دگردیسی (تبدیل نخود به کودک). مضمون این داستان نیز بر اساس ساخت تقابلی و هم‌آوردیِ موجودی ضعیف و کوچک (نخودی) با موجودی قوی و

درشت‌هیکل (دیو) است. اما نه از نوع تن به تن، بلکه با استفاده از «هوش» و حيله که به موفقیت موجود به ظاهر ضعیف می‌انجامد. در آغاز نخودی همراه با بچه‌های همسایه برای خوشه‌چینی، از خانه به سوی صحرا حرکت می‌کند.

عنصر «سفر» در بسیاری از داستان‌ها شکل‌های گوناگونی به خود می‌گیرد. این «حرکت اولیه» سکوت، تنبلی، وابستگی و انفعال شخصیت داستان را به هم می‌ریزد و او را خواسته یا ناخواسته در مسیر و موقعیتی قرار می‌دهد که ناچار باید «هوش درک موقعیت» خود را فعال کند و امکان‌ها و استعدادهای نهفته‌اش را به سطح خودآگاهی و عرصه‌ی رویارویی با معضلات بیاورد. موقعیت‌ها و مکان‌های خطیر در داستان‌ها، عموماً بیابان (وسعت / بی‌نشانگی)، جنگل (عظمت / پیچیدگی)، کوه (رفعت / سختی) و غار (تاریکی / ناشناختگی) هستند و بر مبنای روانکاوی یونگ می‌توان آن‌ها را با جهان «انسانی و سمبل‌هایش» تفسیر کرد.

قهرمان داستان در طول سفر با موانع بیرونی متعددی روبه‌رو می‌شود که بسیاری از آن‌ها می‌توانند «نمادهایی از موانع و تضادهای درونی» خود او باشند. کودک / مخاطب قصه نیز در مسیر داستان و فراز و فرود آن، خود را محک می‌زند و از راه نیت، هوش، شیطنت و بازیگوشی و در پاره‌ای موارد، به یاری «بخت و اقبال» بر موانع پیروز می‌آید. این ظهور و حضور گاه‌گاهی و ناگهانی «بخت و اقبال»، مبانی فلسفی و معرفت‌شناختی ژرفی دارد که در پژوهشی جداگانه باید به آن پرداخته شود.

۴-۵. داستان «شنل قرمزی» (کهن‌الگوی تاریکی درون)

داستان ترکیبی است از حکایت پریان و داستان حیوانات. چارچوب این حکایت کوتاه و ظریف بدین قرار است: قهرمان قصه برای انجام وظیفه‌ای که به او واگذار شده است وادار به ترک خانه می‌شود؛ در راه با موجودی شرور که تظاهر به رفتاری دوستانه می‌کند روبه‌رو می‌شود؛ با رسیدن به مقصدی که به نظر امن می‌رسد؛ یعنی خانه‌ی مادر بزرگ، با میان‌پرده‌ی خنده‌دار رختخواب و بدشانسی ناگهانی قهرمان، یعنی خورده شدن مواجه می‌شویم. روایت برادران گریم^۱ پایان‌بندی متفاوتی دارد: «معجزه»،

^۱ Jacob Ludwig Carl Grimm

یعنی پایان خوش داستان با نجات دختر، به دست مرد قهرمان (شکارچی) و مجازات موجود گرگ / شرور. (ر.ک: زاپیس، ۱۳۸۶: ۵۱-۶۰)

در واقع شنل قرمزی پس از افتادن در تاریکی درون (که در کهن‌الگوی شکم ماهی، غار و در این جا شکم گرگ است) آماده است که قدرِ روشنایی از نو یافته را بداند و عواطفی را که هنوز بر او تسلط دارند و او را می‌آزارند، بهتر درک کند. کودک نیز از راه این داستان‌ها کم کم در می‌یابد که وقتی بتواند بر ترس‌ها و واکنش‌های خود غلبه کند، دیگر هراسی از روبرو شدن با امر هولناک (گرگ) نخواهد داشت.

پایان داستان با اشاره‌ای کودک را متوجه می‌کند که کنار گرفتن از موقعیت‌های دشوار اشتباه است. شنل قرمزی یا به گفته‌ی برادران گریم کلاه قرمزی کوچک، به دنبال تجربه‌ای که پشت سر گذاشته، خود را تغییر می‌دهد و با خود می‌گوید: «تا آخر عمر، وقتی مادر به تو می‌گوید از جاده دور نشو و تنها توی جنگل نرو، این کار را نمی‌کنی» دیگران در این مورد کاری برای او نمی‌کنند. (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۲۰۹-۲۲۸).

۵-۵. داستان «کدو قلقله زن» (استفاده از هوش درک موقعیت)

داستان «کدو قلقله زن» نیز با یک سفر آغاز می‌شود. پیرزنی تنها، تصمیم می‌گیرد برای دیدن یکی از دخترانش، به خانه‌ی او که بر روی تپه‌ای بیرون از شهر قرار دارد برود. به محض بیرون رفتن از شهر، با گرگی گرسنه روبرو می‌شود. مخاطب (کودک) در نگاه اول، خورده شدن پیرزن را قطعی می‌داند؛ اما پیرزن از ترفند تلف کردن وقت و وعده استفاده می‌کند و با این حيله نه تنها از دست گرگ نجات می‌یابد بلکه از موانع بعدی، یعنی پلنگ و شیر هم عبور می‌کند. او به هر یک از آن‌ها وعده می‌دهد که در راه بازگشت که «چاق و چله» است غذای آن‌ها شود. پیرزن هنگام برگشت از دخترش می‌خواهد که کدویی تو خالی برای او آماده کند. او که توان مقابله‌ی جسمی با موانع پیش رو را ندارد، از سازوکار **پنهان‌سازی** استفاده می‌کند؛ او وارد کدو می‌شود و تمام راه را بدون خطر طی می‌کند تا این که گرگ متوجه حضور او می‌شود؛ اما دیگر دیر شده و پیرزن از راه دری که در کدو تعبیه کرده وارد خانه می‌شود. بار دیگر هوش و زیرکی بر زور و قدرت غلبه می‌کند و موانع را به راحتی از پیش رو بر می‌دارد. این داستان به کودک می‌آموزد که گاهی برای حل مشکل باید از رهگذر استتار و رفتارهای غیرمستقیم و پیچیده و پوشیده بهره گرفت.

۵-۶. داستان «به دنبال بخت» (طرح‌واره‌ی مثبت اغتنام فرصت (غلبه بر غفلت)

داستان «به دنبال بخت»، داستانی کوتاه، ژرف، با طرحی فشرده و سنجیده است. مردی خسته از بدبختی‌های، به جست‌وجوی بخت می‌رود (ر.ک: خدیش، ۱۳۸۷: ۳۲۵؛ خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۱۹۵). در راه، موجودات دیگری (گرگ/ ماهی/ درخت/ اسب/ ملکه) از او می‌خواهند که «بخت» آن‌ها را نیز بیابد. او پس از دیدن بخت خود (در هیات پیرمردی) و گرفتن جواب پرسش خود و دیگران که شبکه‌ای از «بخت‌های» هم‌پوش و هم‌زیست است، بازمی‌گردد؛ او در مسیر بازگشت پاسخ‌های هر یک را به آن‌ها می‌دهد؛ اما نکته‌ی ظریف پاسخ‌ها را در نمی‌یابد و نمی‌داند که کلید بخت او پیوند با بخت دیگران است. بنابراین فرصت‌ها را از دست می‌دهد و سرانجام، گرگ که بخت او خوردن «مغز انسان نادانی» است؛ او را می‌خورد. در این داستان نیز با عنصر «سفر» روبه‌رو هستیم؛ اما این سفر برای ابله، سفر بلوغ و رشد نیست و از سفر، جز رنج و سرانجام هلاک نصیبش نمی‌شود. شخصیت داستان، بخت را امری «انتزاعی» می‌داند؛ در حالی که بخت او همین فرصت‌هایی است که پیش چشم‌هایش از دست می‌روند. داستان با سازوکار «جایگزینی» تلویحی-تدریجی طرح‌واره‌ی مثبت (اهمیت اغتنام فرصت و درک موقعیت و انتخاب درست) به جای «طرح‌واره‌ی منفی (تصور موهوم و ایده‌آلی از بخت) به خوبی نشان می‌دهد که بدبختی هرکس، همان حماقت و غفلت او یا فراموشی نیازهای ضروری و از دست دادن امکان‌ها و فرصت‌هاست. عواقب دل-خوشی به نسیه‌ها و نقدها را فرو گذاشتن از جمله مواردی است که داستان با «پایانی غیرمنتظره^۱ به خوبی آن را تصویر کرده است.

۵-۷. سیندرلا: طرح‌واره‌ی مثبت (رخنه در رنج‌ها و تبدیل آن‌ها)

داستان «سیندرلا» یکی از مشهورترین و محبوب‌ترین قصه‌های پریان است. این قصه قدمت بسیار زیادی دارد و در واقع سرنمونه‌ی^۲ بسیاری از قصه‌های جهان است. داستان درباره‌ی رنج‌ها و امیدهای پنهان در رقابت‌های خواهر- برادرانه‌ی قهرمان خوار شده‌ای است که بر خواهرانی که با او بدرفتاری می‌کردند پیروز می‌شود. رقابت میان خواهران و برادران در سراسر جهان دیده می‌شود و امری طبیعی است. شاید به همین دلیل

^۱ Surprise Ending

^۲ prototype

نویسنده در این قصه روابط میان ناخواهری‌ها را جایگزین خواهران و برادران واقعی کرده است. این ترفند می‌تواند توجیه خوبی برای پذیرفتن خصومتی باشد که افراد دوست ندارند در یک خانواده‌ی واقعی و بین خواهر و برادرهای واقعی ببینند. (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۲۹۶)

داستان سیندرلا به خوبی تجربه‌های درونی کودکی را که در تب‌وتاب رقابت‌های خواهر- برادرانه به سر می‌برد و در کمال ناامیدی احساس می‌کند که آن‌ها او را به خود راه نمی‌دهند؛ بازگو می‌کند. خواهران سیندرلا او را حقیر می‌شمارند؛ از او توقع کارهای سخت را دارند و در عین حال که سیندرلا کارها را به خوبی انجام می‌دهد، او را به خود راه نمی‌دهند و همچنان توقع‌ها بالا می‌رود.

نامادری نیز به خواسته‌ی او توجهی ندارد و خواسته‌ی فرزندان خود را ترجیح می‌دهد. نقش نامادری نیز می‌تواند همانند خواهران و برادران، نقش مادری واقعی باشد که به فرزند یا فرزندان بیش‌تر توجه و یا اعتماد دارد. شاید از دیدگاه بزرگ‌ترها رنج‌ها و سختی‌های سیندرلا مبالغه‌آمیز به نظر بیاید؛ اما این دقیقاً احساس همان کودکی است که گرفتار رقابت خواهر- برادرانه شده و این وضعیت او را از پای درآورده است؛ بنابراین چنین کودکی با سیندرلا همذات‌پنداری می‌کند و به خود می‌گوید: «این منم. آن‌ها هم مرا دست کم می‌گیرند و با من بد رفتاری می‌کنند».

وقتی قصه‌ای با احساس درونی کودکی سازگار است، به نظر او راست می‌آید. همه‌ی کودکان گاه و بی‌گاه از رقابت خواهر- برادرانه رنج می‌برند؛ ولی پدر و مادر به ندرت یکی از کودکان خود را فدای دیگری می‌کنند و به آزار یکی از آن‌ها به دست دیگری بی‌اعتنا می‌مانند. حتی خود کودک نیز در لحظه‌های منطقی‌تر زندگی خود می‌داند که با او به بدی سیندرلا رفتار نمی‌شود، اما با وجود دانسته‌هایش، احساس می‌کند که با او بدرفتاری می‌شود. به همین جهت به حقیقت ذاتی سیندرلا باور دارد و در نتیجه نجات و پیروزی نهایی او را هم می‌پذیرد. کودک از پیروزی سیندرلا امیدهای مبالغه‌آمیزی برای آینده در سر می‌پروراند؛ او برای خنثی کردن درماندگی مفرطش وقتی در چنگ رقابت خواهر- برادرانه اسیر است، به این امیدواری‌ها نیاز دارد (بتلهایم، ۱۳۸۱: ۲۹۸).

باور بسیاری از کودکان در آغاز داستان این است که شاید سیندرلا سزاوار این سرنوشت باشد؛ احساسی که گاهی درباره‌ی خود هم دارند؛ اما نمی‌خواهند کسی آن‌را

بداند. با وجود این سیندرلا در پایان سزاوار برتری است؛ امیدی که کودک، درباره‌ی خود نیز دارد. اگر معصومیت سیندرلا پذیرفته شده، معصومیت و بی‌گناهی او نیز پذیرفته خواهد شد.

از دیگر طرح‌واره‌های مثبت این داستان، مقایسه‌ای است که کودک بین رنج‌های خود و سیندرلا می‌کند. در این میان هر اندازه هم که خانواده با او بدرفتاری کنند، در مقایسه با سرنوشت سیندرلا هیچ است و مدام به او یادآور می‌شود که چه قدر خوشبخت است و همه چیز چقدر می‌توانست بدتر باشد.

کودک، بدون آن که کمک جادویی به سیندرلا را در نظر بگیرد، در می‌یابد که سیندرلا با تلاش و کوشش خود، و با وجود موانع گریزناپذیر، از شخصی فرودست به شاهزاده خانمی شکوهمند ارتقا پیدا کرد. قصه در پایان به هر «سیندرلایی» اطمینان می‌دهد که سرانجام شاهزاده‌اش او را پیدا خواهد کرد. (همان: ۳۰۰-۳۰۸)

۵-۸. داستان «فاطمه خانم / فاطیکو» (غلبه بر حسادت و خشونت)

این داستان با داستان سیندرلا در یک الگوی کلی قرار می‌گیرد. داستان، تفسیری دیگر از رقابت خواهر- برادرانه و تبعیض نهادن نامادری است. این داستان که از خیال‌پردازی‌های اغراق‌آمیز و جادویی و موقعیت‌های کمابیش مشابه با دغدغه‌های زندگی کودک، بهره‌مند است، این امکان را فراهم می‌کند تا احساس حسادت و حس خشونت‌آمیز رقابت در او معتدل شود و به آرامش نسبی برسد و با اعتقاد به این که در آینده همه چیز درست خواهد شد. کودک هم خواهد توانست از عهده‌ی کمبودها، اضطراب‌ها و مشکلات زندگی کنونی‌اش برآید. (مقایسه شود با داستان «فاطیکو» ر.ک: خدیش: ۱۳۸۷: ۳۷۰)

در این داستان، موجودی ناخوشایند و تهدید کننده (پیرزن جادوگر) به شکلی سحرآمیز و با تدبیر، طرح دوستی و محبت با قهرمان قصه (فاطمه خانم) تبدیل به یآوری مهربان برای او می‌شود. این پیامد مثبت و خوشایند، سبب می‌شود کودکی که خود را با قهرمان داستان یکی می‌پندارد، باور کند که خود او نیز می‌تواند این جادو را انجام دهد و با محبت خود اوضاع را دگرگون کند. روبه‌رو شدن فاطمه خانم با پیرزن و گفت و شنودی که بین آن‌ها صورت می‌گیرد، به طور غیرمستقیم، رفتار مؤدبانه با بزرگسالان در همه‌ی شرایط را به کودک می‌آموزد و این که چگونه می‌توان با محبت و

احترام، به جایگاه معنوی والایی رسید و فرجام خوبی یافت. در عوض، سرنوشت نافرجام ناخواهری فاطمه خانم، نتیجه‌ی بددلی و بدزبانی را به کودک نشان می‌دهد و او را از رفتار نادرست برحذر می‌دارد.

در این داستان، پیرزن، فاطمه خانم را در رسیدن به کمال و زیبایی یاری می‌دهد. البته رسیدن به این مرتبه، بیش از هر چیز به دلیل شایستگی خود قهرمان است؛ بنابراین مخاطب در عین هم‌ذات‌پنداری با او، می‌آموزد که قرار گرفتن در مسیری مناسب و رسیدن به موفقیت و زندگی در سطحی عالی، فقط به یاری بزرگ‌ترها (پدر و مادر) ممکن نیست؛ بلکه تا حد زیادی مستلزم تحمل سختی‌ها به وسیله‌ی خود فرد و نیز نشان دادن استعدادها و ابتکار خود اوست. کودک با دانستن این واقعیت، می‌کوشد در آینده به قدرت و توانایی خود متکی باشد و در عین حال، خود را از راهنمایی بزرگ‌ترها بی‌نیاز نبیند.

۵-۹. داستان «ماهی و زن حریص» (مهار رویا پردازی و میان‌برهای خیالی)

این داستان عامیانه که در رده‌ی داستان‌های جادویی / پریان قرار دارد، برگرفته از یک داستان قدیمی به نام «ماهی گیر و همسرش» به روایت برادران کریم (کریم، ۱۳۷۸: ۱۰۴) است. این داستان تلویحاً بر «آرزو کردن خردمندانه» تأکید دارد. داستان چنین است که ماهی / سفره ماهی همیشه آرزوی مرد ماهی‌گیر فقیر و همسرش را برآورده می‌کند؛ اما زن حریص، هر بار میزان خواسته‌ی خود را افزایش می‌دهد تا این که یک بار آرزوی «خدا شدن» می‌کند؛ اما این آرزو گستاخانه و غیرممکن است، بنابراین ماهی آن دو را به خرابه و چادری که قبلاً در آن زندگی می‌کردند، باز می‌گرداند؛ یعنی سرانجام، داستان به نقطه‌ی آغاز باز می‌گردد تا اشاره‌ای باشد به عاقبت حرص و آز بی پایان انسان که چه‌طور می‌تواند چشم خرد را کور کند و فرصت‌ها را از کف، به در آورد. داستان با تیزهوشی غریبی، عادت‌ی را که ممکن است از اطرافیان و جهان قصه‌ها به ذهن کودک متبادر شود می‌شکند. قصه با تصویر طرح‌واره‌ی ناسازگار رویاپردازی و امید بستن واهی به میان‌برهای خیالین، به کودک می‌آموزد که گرچه در بخت، بسته نیست؛ زندگی همواره بر مدار بخت و شانس نمی‌چرخد. دیگر آن‌که آتش است که اگر مهار نشود؛ حتی بخت‌ها و نعمت‌ها را خواهد سوخت.

۵-۱۰. داستان «جوجه اردک زشت» (صیرورت و غایت‌اندیشی)

قصه با طرح هوشمندانه‌ی یک تصادف و جابه‌جایی اشتباه، موقعیتی مساله‌مدار/پرابلماتیک^۱ ایجاد می‌کند تا کودک را در فضایی بغرنج قرار دهد و خوف موهوم یا واقعی کودک را برایش تصویر کند: طرد شدن و پذیرفته نبودن. تخم قو از لانه‌ی اردک سر در می‌آورد. قوی کوچک هم‌زمان با جوجه اردک‌ها متولد می‌شود. حتی مادرش هم نمی‌تواند درک کند که چطور این جوجه‌ی زشت می‌تواند یکی از بچه‌های او باشد. جوجه اردک زشت به دنبال کسانی می‌گردد تا شاید میان آن‌ها پذیرفته شود؛ اما همه، رفتار یکسانی با او دارند. قصه نشان می‌دهد که چطور گاه تفاوت‌ها و «تمایزها»، از روی جهل و غفلت، به «امتیازها» بدل می‌شوند؛ نکته‌ای که در نقد فرهنگی و نقد پسا استعماری^۲ مورد توجه قرار گرفته است؛ در حوزه‌ی تمایزات جنسی، نژادی (رنگین‌پوست‌ها)، اقلیمی که به دست هژمونی‌ها و ایدئولوژی‌ها تبدیل به نظام ارزشی و امتیازگیری فرادستان می‌شود. قصه در برابر این ارزش‌دواری نادرست، به جای امتیازها، بر درک حضور دیگری با در نظر گرفتن تمایزها انگشت می‌گذارد؛ هم‌چنین می‌آموزد که صبر و زمان عواملی هستند که شرایط و موقعیت‌ها تغییر می‌دهند. بینشی که تغییر و «صیرورت»^۳ را در نظر دارد، اسپر یک وضعیت و قضاوت نمی‌شود؛ بلکه جریان تحول و غایت‌ها را می‌بیند و همین چرخش‌ها و تحولات او را به بلوغ نگاه و قضاوت سنجیده می‌رساند تا حکم به صور و ظواهر نکند و به معیارهای شکننده و گذرنده دل نبندد.

۶. نتیجه‌گیری

اثرگذاری قصه‌ها و افسانه‌ها بر رشد کودکان، به دلیل اشتمالشان بر استعاره‌ها، طرح‌واره‌های شناختی-عاطفی و تمهید فرایند رشد و تبدیل، بسیار پیچیده است. قصه گویی نه تنها به رشد خود پنداره، تجربه و آمیختگی کودک با فرهنگ محیطی کمک می‌کند؛ بلکه با بیدار کردن نیروهای درونی و آگاهی بخشی غیرمستقیم او از موانع، تضادها و نیز امکان‌ها و استعدادهایش، کودک را به تفکر، ژرف‌اندیشی و جست‌وجو

¹ Problematic

² Postcolonialism

³ Becoming

درباره‌ی ارزش‌ها و مسائل زندگی با دیدگاه انسانی وامی‌دارد و او را با یادگیری مضاعفی به محیط رسمی یادگیری هدایت می‌کند. قصه، فقط چیزی در حد سرگرمی و تفنن یا ارضای حس کنجکاوی و تخیل، نیست؛ بلکه جریانی ممتد از شکل‌های ساده و بنیادین روایت است که با فرافکنی و تلفیق به الگوهای پیچیده و شبکه‌های درهم تنیده راه می‌برد. قصه‌ها به دلیل تنوع گونه‌ها هم پاسخگوی تخیل کودکتند و نیازهای عاطفی او را در نظر دارند و هم از رهگذر امکان‌های عالم بازی و بازیگوشی، زمینه‌ساز نشاط و کنجکاوی او می‌شوند؛ هم‌چنان که قدرت هم‌ذات‌پنداری با قهرمانان به او یاری می‌رساند تا نیروهای نهفته‌ی خود را بشناسد و خود را از نیروهای شرّ و ناساز برهاند.

قصه‌ها، ناخودآگاه کودک را مخاطب قرار می‌دهند و از رهگذر شناخت و تغییر «طرح‌واره‌های منفی» و ناسازگار و جایگزین کردن آن‌ها با «طرح‌واره‌های مثبت» و درمانگر، کودکان را برای رویارویی با «جهان‌های واقع و ممکن» آماده می‌کنند. طرح‌واره‌ها نوعی تجربه‌ی سازمان یافته و دانش‌های بسته‌بندی شده‌اند که چارچوب‌های شناختی ما را به عنوان مجموعه‌ای متشکل از ذهنیت‌ها، تصورات، تصاویر و ارزش‌ها و احساسات رقم می‌زنند. در این تحقیق با تحلیل قصه‌های نمونه‌وار -تپیکال- طرح‌های گسترده و گوناگون طرح‌واره‌های مثبت و منفی و شکل‌های جایگزینی و تبدیل آن‌ها را نشان دادیم. غرض ما در این‌جا نه تحلیل روان‌شناختی فرویدی بود و نه تحلیل کهن‌الگوهای یونگی؛ بنابراین بهره‌گیری از آرای بتلهایم و پیازه بیش‌تر معطوف به جنبه‌های شناختی و طرح‌واره‌ای است.

تحلیل قصه‌ها - نمونه‌ای تپیکال - نشان می‌دهد که داستان‌های پریان و قصه‌های حیوانات به روش غیرمستقیم و بیانی تصویری و فضا‌سازانه، کودکان را در جهان‌های موازی و متداخل «واقعیت و خیال» سیر می‌دهند تا گره‌های روانی آن‌ها را بگشایند و ابعاد وجودیشان را به آن‌ها بنمایانند. کودک در این موجودات داستانی، بی‌واهمه و هراس، ویژگی‌های خود را باز می‌یابد؛ چنان‌که در عالم رویا و خواب. این قصه‌ها مجال آزادی آن‌هاست؛ در آن‌ها هر چیزی از جنس «امکان» است؛ از تبدیل‌ها و دگردیسی‌ها تا خواب رفتگی زمان، غلبه بر مرگ، گریز از سلطه‌ها و به بازی گرفتن آن‌ها. آن‌چه که در این تحلیل‌ها شگفت‌آورست پیچیدگی و غنای طرح‌واره‌ها در قصه‌ها و افسانه‌های کودکان است که در آغاز به چشم نمی‌آیند. گاه یک قصه‌ی ساده

دربردارنده‌ی چندین طرح‌واره است و هم‌زمان مسیره‌های مختلفی را برای دقت و تحلیل می‌گشاید.

یادداشت‌ها

۱. برای تفصیل بیش‌تر بنگرید به:
Turner, M. (1996). *The Literary Mind*. Oxford: Oxford University press.
۲. برای نمونه بنگرید به: نوشته‌های محمدی، خدیش، و آثاری که عموماً معطوف به ریخت‌شناسی، نقد و نظریه‌ی ادبی، قصه‌شناسی، روایت، زبان، فرم و این قبیل مباحث است و از سویی دیگر آثاری که اغلب متوجه‌ی مباحث «فرایند رشد و شناخت در کودک، تفکر، فلسفه، ذهن، روان، و مقولاتی چون طرح‌واره، قصه‌درمانی و از این دست مطالب هستند» (افراشی، خسرونژاد، شیخ‌الاسلامی، مکتبی‌فرد، سیدی، شیبانی، یوسفی لویه، دلاور، ناجی، کوکبی و کریمی...). البته هستند کسانی که به هر دو حوزه نظر دارند؛ برای مطالعه‌ی بیش‌تر در باب علوم شناختی و مفاهیم اصلی و شبکه‌ی مفهومی آن‌ها ر.ک: افراشی، خسرونژاد و... (کتاب و مقالات موجود در فهرست منابع)
۳. برای این‌که جریان طبیعی مقاله به هم نخورد، از بحث‌های فنی و ارجاعات مکرر، درباره‌ی شناخت‌درمانی و طرح‌واره‌درمانی و روایت‌درمانی، خودداری کردیم. برای تفصیل بنگرید به: معنی‌شناسی شناختی (احمدی و رجب سلمانی، ۱۳۸۹)؛ شناخت اجتماعی (ایروانی و باقریان). نظریه‌های روان‌درمانی و مشاوره (شارف، ۱۳۸۶) و نیز: سایت پژوهشکده‌ی علوم شناختی ایران <www.ircss.org>
- Arad, D. (2004). *If Your Mother Were An Animal. What Animal Would She Be?*
- Evans, vyvyan. (2007). *A Glossory of cognitive Linguistics*. edinburgh university. press.
۴. داستان حیوانات یا فابل (fable) در ادبیات جهانی به آن دسته از قصه‌ها و افسانه‌های کوتاه مشهور یا منظوم گفته می‌شود که از زبان حیوانات بیان شده باشد. این روایات تخیلی هستند و به بیان مطالب اخلاقی می‌پردازند. در واقع شخصیت‌های این قصه حیواناتی با سرشت انسانی‌اند. (سعیدیان، ۱۳۶۹). *دایره‌المعارف ادبی*. تهران: امیرکبیر، ۵۹۷-۵۹۹؛ رضایی، عربعلی. (۱۳۸۲) *واژگان توصیفی ادبیات انگلیسی - فارسی، فرهنگ معاصر*. تهران: صص ۱۱۲-۱۱۳.

فهرست منابع

- آسابرگر، آرتور. (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه؛ رسانه و زندگی روزمره*. ترجمه‌ی محمدرضا لیراوی، تهران: سروش.
- احمدی، امیر و رجب سلمانی، عباس. (۱۳۸۹). «معنی‌شناسی شناختی». مجموعه مقالات نخستین کارگاه معنی‌شناسی. تهران: انجمن زبان‌شناسی ایران، صص ۹۱-۹۳.
- احمدی، بابک. (۱۳۷۵). *ساختار و تاویل متن*. تهران: مرکز.
- _____ (۱۳۸۰). *ساختار و هرمنوتیک*. تهران: گام نو.
- الول ساتن، پ. (۱۳۸۸). *قصه‌های مشهدی گلین خانم*، آذر امیر حسینی، تهران: مرکز افراشی، آزیتا و نعیمی، فاطمه. (۱۳۸۹). «تحلیل متون داستانی کودک با رویکرد شعرشناسی شناختی». *زبان شناخت*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، سال ۱، شماره‌ی ۲، صص ۱-۲۶.
- ایروانی، محمود و باقریان، فاطمه. (۱۳۸۳). *شناخت اجتماعی*. تهران: ساوالان.
- بتلهایم، برونو. (۱۳۸۱). *افسون افسانه‌ها*. ترجمه‌ی اختر شریعت زاده، تهران: هرمس.
- پیاژه، ژان. (۱۳۸۲). *شکل‌گیری نماد در کودکان*. ترجمه‌ی زینت توفیق، تهران: نی.
- حسن‌زاده، علیرضا. (۱۳۸۱). *افسانه زندگان*. تهران: بقعه.
- خدیش، پگاه. (۱۳۸۷). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی و فرهنگی.
- خسرونژاد، مرتضی. (۱۳۸۲). *معصومیت و تجربه (درآمدی بر فلسفه‌ی ادبیات کودک)*. تهران: مرکز
- ریکور، پل. (۱۳۷۳). *زندگی در دنیای متن*. ترجمه‌ی بابک احمدی، تهران: مرکز.
- زایپس، جک. (۱۳۸۶). *هنر قصه‌گویی خلاق*. ترجمه‌ی مینو پرنیانی، تهران: رشد.
- سلیمی، حسین. (۱۳۸۸). «استفاده از داستان برای پرورش اندیشیدن». *مجله تعلیم و تربیت استثنایی*، شماره‌ی ۹۸-۹۹. تهران: سازمان آموزش و پرورش استثنایی، صص ۳۶-۴۴.
- سیدی، طاهره. (۱۳۷۹). *تأثیر قصه‌گویی در کاهش رفتارهای پرخطرانه کودکان*. پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- شارف، ریچارد اس. (۱۳۸۶). *نظریه‌های روان‌درمانی و مشاوره*. ترجمه‌ی مهرداد فیروزبخت، تهران: خدمات فرهنگی رسا.

- شیبانی، شهناز؛ یوسفی لویه، مجید؛ دلاوری، علی. (۱۳۸۵). «تأثیر قصه‌درمانی بر کاهش علائم افسردگی در کودکان افسرده». پژوهش در کودکان استثنایی، سال ۶، شماره ۴، صص ۸۹۳-۹۱۶.
- شیخ‌الاسلامی، حسین. (۱۳۸۵). «کودکی در آینه؛ نگاهی شکل‌شناسانه به رابطه‌ی ادبیات کودک و ارزش‌های مسلط زندگی»، پژوهش‌نامه‌ی ادبیات کودک و نوجوان، سال ۱۲، شماره ۴۵-۴۶، تهران: افق، صص ۴۸-۵۸.
- شیخ‌رضایی، حسین و دیگران. (۱۳۸۹). «رشد اخلاقی کودکان و ادبیات داستانی». دوفصلنامه تفکر و کودک، سال ۱، شماره ۱، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، صص ۳۷-۶۸.
- صفوی، کوروش. (۱۳۷۹). *درآمدی بر معنی‌شناسی*. تهران: سوره‌ی مهر.
- فکوهی، ناصر. (۱۳۸۱). *نظریه‌های انسان‌شناسی*. تهران: نی.
- قاسم‌زاده، حبیب‌الله. (۱۳۷۹). *استعاره و شناخت*. تهران: فرهنگستان.
- کریمی، عبدالعظیم. (۱۳۸۴). «تخیل و مکانیزم آن در کودکان». روشنان، دفتر ۲، تهران، صص ۷-۹.
- کوکبی، مرتضی و دیگران. (۱۳۸۹). *بررسی مهارت‌های تفکر انتقادی در داستان‌های کودکان و نوجوانان*.
- گریم، یاکوب لودویگ کارل. (۱۳۷۸). *جهان افسانه‌ها (مجموعه کامل افسانه‌های گریم)*، ترجمه‌ی هرمز ریاحی، بهزاد برکت، نسرین طباطبایی، تهران: فکرروز
- گلدارد، کاترین و گلدارد، دیوید. (۱۳۸۲). *راهنمای عملی مشاوره با کودکان*. ترجمه مینو پرنیانی، تهران: رشد.
- لچر، دنیس بی و دیگران. (۱۳۸۹). *ارتباط با کودکان از طریق داستان*. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- مارزلف، اولریش. (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه‌ی کیکاووس جهان‌داری، تهران: سروش.
- محبوب، محمدجعفر. (۱۳۸۲). *ادبیات عامیانه ایران*. تهران: چشمه.
- محمداسماعیل، الهه. (۱۳۸۳). *بازی درمانی، نظریه‌ها، روش‌ها و کاربردهای بالینی*. تهران: دانژه.

مکتبی فرد، لیلا. (۱۳۸۹). «سیر تحول و شکل‌گیری مهارت‌های تفکر انتقادی در داستان‌های تالیفی ایرانی برای کودکان و نوجوانان». *دوفصلنامه تفکر و کودک*، سال ۱، شماره‌ی ۱، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی، صص ۱۰۳-۱۲۴.

یالوم، اروین. د. (۱۳۹۰). *روان‌درمانی اگزیستانسیال*. ترجمه‌ی سپیده حبیب، تهران: نی. یوسفی لویه، مجید. (۱۳۸۷). «قصه‌درمانی و اختلال‌های روان‌شناختی کودکان». *نشریه‌ی روان‌شناسی و علوم تربیتی*. تربیت استثنایی، شماره‌ی ۸۴ و ۸۵، صص ۱۲-۲۸.

یوسفی لویه، مجید؛ متین، آذر. (۱۳۸۳). «تأثیر قصه‌درمانی بر راهبردهای رویارویی کودکان با مشکلات یادگیری». *پژوهش در کودکان استثنایی*، سال ۶، شماره‌ی ۲۰، صص ۶۰۳-۶۲۲.

- Arad, D. (2004). *If Your Mother Were An Animal, What Animal Would She Be? Creating Play Stories in Family Therapy: The Animal Attribution Story –Telling- Technique*.
- D'Andrade .Roy G. (1995). *The Development of cognitive Anthropology*. Cambridge University Press.
- Evans,vyvyan.(2007).*A Glossory of cognitive Linguistics*. edinburgh university press.
- Lakoff,G,&Johnson.m. (1980). *metaphors we live by*.chicago and London: university of Chicago press
- Mandler. J. (1984). *Stories, Scripts, and Scenes: Aspects of Schema Theory*. Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Turner,M.(1996).*The Literary Mind*.Oxford:Oxford University.