

بررسی جان‌بخشی در داستان‌های کودک سال‌های ۹۴-۹۰ گروه سنی الف، ب، ج از دیدگاه روانشناسی آدلر

فاطمه اشرفی^۱

دکتر سهیلا صلاحی مقدم^۲

دکتر نسرین فقیه ملک مرزبان^۳

چکیده

ادبیات کودک ایران در سال‌های اخیر، به طور مشخص برای کودکان آفریده شده است و جان‌بخشی به عنوان یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های ذهنی کودک، در آن جایگاه ویژه‌ای دارد. جان‌بخشی یا جاندارانگاری در معنای عام به معنای جان‌بخشیدن به بی‌جان، و تشخیص یا انسان‌انگاری به طور خاص، به معنای دادن شخصیت انسانی به بی‌جان و جاندار است. وجود این صورت خیالی در داستان‌های کودک گروه سنی دبستان و پیش از دبستان، علاوه بر ایجاد لذت، تأثیراتی روانی بر کودک دارد که در این پژوهش از منظر روان‌شناسی آلفرد آدلر (۱۸۷۰-۱۹۳۷) به آن پرداخته شده است. آدلر بنیان‌گذار روان‌شناسی فردنگر، انسان را به گونه‌ای کل‌نگر، موجودی اجتماعی، خلاق، مسئول و هدفمند می‌داند که برای رفع نقصان‌های خویش در حال حرکت به سوی کمال است. بررسی این نظریات در شخصیت‌های دارای جان‌بخشی در ۱۰۰ داستان منتشر شده بین سال‌های ۱۳۹۰ تا ۱۳۹۴، نشان داد که بیش از نیمی از آن‌ها دچار نقص هویتی به دلیل تأثیرات محیطی هستند؛ اکثر آن‌ها نقص خود را جبران کرده و احساس تعلق به جامعه دارند. جان‌بخشی به شخصیت‌ها می‌تواند مفاهیم مربوط به جبران نقص، تجربه‌ها و سبک زندگی، اهمیت جامعه برای رسیدن به برتری را برای کودک ساده کرده و باعث رشد و تربیت روحی او شود. هویت‌سازی، ایجاد علاقه اجتماعی و آموزش جبران نقص‌ها، از جمله مهم‌ترین تأثیرات آدلری جان‌بخشی در این داستان‌هاست.

واژه‌های کلیدی: جان‌بخشی، داستان کودک، آلفرد آدلر

۱ Fatemeh.ashrafi@gmail.com ۰۹۳۰۲۴۸۸۰۳۷ فارغ‌التحصیل کارشناسی ارشد دانشگاه الزهراء(س)

۲ Ssmoghaddam@alzahra.ac.ir ۰۹۱۲۳۸۷۴۹۸۲ دانشیار دانشگاه الزهراء(س)

۳ nasrinfaghih@yahoo.com ۰۹۱۲۳۷۹۶۷۳۳ دانشیار دانشگاه الزهراء(س)

مقدمه

همه ما دوران کودکی خویش را، با اسباب بازی‌هایی که مانند ما احساسات مختلف را تجربه می‌کردند به یاد می‌آوریم، گویا وجود آن‌ها، جزئی جداناپذیر از دنیای کودکی هستند. اما وجود یک اسباب بازی که جاندار به شمار می‌رود، یا یک حیوان سخنگو در داستان، چه تأثیراتی بر کودک خواهد گذاشت که تا بزرگسالی نیز آن را از یاد نمی‌برد؟

ادبیات کودک ایران در سال‌های اخیر به طور مشخص برای کودکان آفریده شده و به مسائل مربوط به دنیای آن‌ها می‌پردازد؛ یعنی تخیلات و جهان بینی کودک را در داستان به کار می‌برد و اگر پیش از این تنها رویکرد آموزشی داشت، حال رویکرد زیبایی‌شناسی آن نیز مورد توجه قرار گرفته و تبدیل آن به یک اثر هنری، مهم شمرده می‌شود. مهم‌ترین مشخصه‌ای که در ادبیات دهه اخیر به چشم می‌خورد، استفاده از شخصیت‌هایی جدید و تازه و گسترش دامنه تخیل نویسندگان کودک در زمینه جان بخشی است. جان بخشی، در داستان‌های این دهه، اشکال متنوعی به خود گرفته است. اگر تا قبل از این دهه در داستان‌ها شاهد حیوانات سخنگو و انسان‌انگاری پدیده‌های طبیعی بودیم در این دهه، جان بخشی به اشیاء و مفاهیم ذهنی جایگاه ویژه‌ای پیدا می‌کنند. اجسامی مانند: کلید، قابلمه، قیچی،... و مفاهیمی ذهنی مانند: فاصله و... از شخصیت‌هایی هستند که در داستان‌های دهه ۹۰ به عنوان شخصیت اصلی داستان به کار رفته‌اند. به نظر می‌رسد در دهه اخیر، نویسندگان به یاری تخیل خود بسیاری از مرزها را شکسته و وارد دوره‌ای جدید از داستان نویسی برای کودک شده‌ایم. داستانی که برای کودک و با توجه به ویژگی‌های ذهنی او نوشته شده باشد، برای کودک لذت بخش است اما استفاده از جان بخشی علاوه بر ایجاد لذت در مخاطب، تأثیراتی آموزشی و تربیتی و روان‌درمانی نیز خواهد داشت که در این پژوهش مورد بررسی قرار گرفته است. تحلیل روانشناسانه جان بخشی در این پژوهش بر مبنای نظریات آلفرد آدلر انجام شده است.

در این پژوهش به بررسی انواع جان بخشی در ۵۰ کتاب کودک گروه سنی الف، ب، ج پرداخته‌ایم که این کتاب‌ها در فواصل زمانی ۱۳۹۰ تا ۱۳۹۴ به چاپ رسیده‌اند. روش این تحقیق، تحلیلی-آماری و گردآوری اطلاعات به روش کتابخانه‌ای است. با توجه به اینکه برخی از کتاب‌ها شامل چندین داستان متفاوت هستند، به طور کلی، ۱۰۰ داستان، مورد بررسی قرار گرفته‌اند. به نظر می‌رسد که جان بخشی می‌تواند آموزه‌های آدلری را به صورتی ملموس و تأثیر گذار به کودک انتقال دهد. شخصیت یک شیء یا حیوان ساده تر از شخصیت انسان است و بیان مسائل از این طریق برای کودک ساده و ملموس تر خواهد بود. امید است که این پژوهش بتواند فواید و تأثیرات جان بخشی بر مخاطب کودک را نشان دهد تا نویسندگان، این آرایه ادبی را در داستان‌های کودک بیشتر به کار برده و انواع جدیدی از آن را وارد ادبیات کودک کنند.

۱- جان بخشی

۱-۱ جان بخشی به عنوان یکی از صورت‌های خیال

«تخیل از نظر لغوی، همان شبیح یا پرهیب اشیاء است و تصویر در آیینه را نیز خیال گویند. خیال به معنی تصویر و نقش ذهنی و اندیشه هم آمده است. خیال به معنای گمان و وهم که متضاد با یقین است، بازدارنده و نوعی مرض و وسواس محسوب می‌شود» (صلاحی مقدم، ۱۳۸۶: ۹۶).

«خیال از دیدگاه روانشناسی عبارت است از صورت دگرگون شده محسوسات و مدرکات انسان».

در توضیح جمله بالا می‌توان گفت که انسان به وسیله حواس خود دنیای بیرون را می‌شناسد و هر چیزی که حس می‌کنیم به مغز ما منتقل شده و در آنجا درک می‌شود. هر احساس و ادراک حسی به صورتی ذهنی در حافظه ما جای می‌گیرد. اما مسأله این است که تمامی صورت‌های ذهنی به همان شکل اصلی خود در حافظه قرار نمی‌گیرند بلکه برخی از آن‌ها توسط "عاطفه" دگرگون می‌شود. عاطفه همان عکس‌العمل‌های غریزی ما در برابر احساس‌ها و ادراک‌هاست. تصویری که بعد از مرحله ادراک بدون تغییری به حافظه منتقل می‌شود، یادآوری گفته می‌شود مانند مسائل ریاضی و یا یک بیت شعر که آن را به یاد می‌آوریم. و تصویری که تحت تأثیر شدید عاطفه قرار گیرد و دگرگون شود را تخیل می‌نامیم. برای مثال انسانی درستکار و مهربان را همچون یک فرشته می‌بینیم. جان بخشی یکی از صورت‌های خیالی است که در طی آن یک مفهوم بی‌جان یا جاندار به صورت یک انسان درک می‌شود. و یا یک مفهوم بی‌جان همچون جاننداری تلقی می‌شود که قادر به زندگی کردن است. (ثروتیان، ۱۳۸۳: ۵۶-۵۳)

۱-۲ جان بخشی به عنوان یک نوع تخیل اصیل

در دایره المعارف مصاحب آمده است: «جوامع ابتدایی، درختان، کوه‌ها، سنگ‌ها و امثال این را دارای شخصیت و روح می‌پنداشتند، و معتقد بودند که این ارواح را باید ارضاء یا اغفال کرد» (مصاحب، ۱۳۸۳: ۲۸۸).

در دوره اسطوره، انسان در پیوند کامل با جهان هستی بوده و تعامل بین او و اجزای طبیعت به صورت گفتمان بوده است. از نظر انسان دوره اسطوره، کلیه پدیده‌های حیات جاندارند و نکته قابل توجه این است که این شخصیت به آن‌ها داده نمی‌شده تا در صورت لزوم پس گرفته شود بلکه آن‌ها خود به واقع جاندارند. هر چه از دوره اسطوره دورتر و به دوره فلسفه و دانش نزدیک‌تر می‌شویم، ارتباط انسان با طبیعت کمتر شده و تنها انسان دارای شعور بوده و بقیه عناصر فاقد آن هستند. پیوند انسان با دوره اسطوره تنها در لحظاتی خاص از زندگی، هنگام رؤیا، خلق اثر ادبی و در ذهن کودکان که در تسلط فلسفه چیستی و چرایی نیستند اتفاق می‌افتد. جاندار انگاری حیوانات و گیاهان و جان بخشی عناصر طبیعت از جمله جان بخشی‌ها تا این دوره هستند. در دوره مدرن صنعتی، دو جنبه متضاد درباره ماشین وجود دارد. اول اینکه انسان ماشین را به عنوان خادم نیرومند برای خود می‌داند و دوم اینکه انسان از اینکه تسلط خود را بر آنچه که ساخته از دست بدهد هراس دارد. انسان برای حل این تضاد به سمت جان بخشی می‌رود و عاطفه و اراده انسانی را به این نیروها نسبت می‌دهد در چنین شرایطی نوع سوم جان بخشی یعنی جاندار انگاری اشیاء و ابزار ساخت انسان پدید می‌آید که در هنر و ادبیات جدید، فانتزی‌های مدرن را تشکیل داده است. (سلاجقه، ۱۳۸۵: خلاصه ۲۶۰-۲۵۶)

۱-۳ جاندارانگاری کودک

کودکان پیش از دبستان، بیش از همه به حالت فطری و طبیعی خویش نزدیک هستند و به همین دلیل تخیلات آن‌ها هویت و اصالت بیشتری دارد. نویسنده‌ای که برای کودک می‌نویسد باید از دید یک کودک به جهان نگاه کند. پس نویسنده کودک هنگامی که می‌نویسد در حقیقت به حالت فطری خود نزدیک می‌شود. جان بخشی یکی از تخیلات اساسی کودک است.

جاندارپنداری پیش از ۴ تا ۶ سالگی به صورت پراکنده یا غیرنظام‌دار در تمام کودکان وجود دارد و در واقع کودک در این سنین، جاندارپندار واقعی و کامل است و همه چیز برای او زنده و با هدف است و هیچ‌گاه در مورد زندگی و زنده بودن فکر نمی‌کند و سؤالی ندارد؛ از سن ۶ سالگی، به تدریج سؤالات پیش آمده و جاندارپنداری در یک چهارچوب نظام‌دار شروع به تحول خواهد نمود؛ از آن

به بعد کودک بر اساس صفات مشخصی، اشیاء را جاندار خواهد نامید و بین این دو مرحله، مرحله ای قرار دارد که در واقع ابتدای جاندار پنداری نظام دار بوده و کودک دچار تعارض شده و در ضمن اینکه از جاندار پنداری کامل خارج گردیده، هنوز هیچ نوع صفات یا مشخصاتی برای زندگی و زنده بودن اشیاء ندارد. (نوزآدان، ۱۳۶۷: ۵)

۴-۱ جان بخشی به عنوان یک اصطلاح ادبی

سیروس شمیسا این آرایه را اینچنین معرفی می‌کند: «در استعاره مکنیه تخیلیه (که اساس آن تشبیه مضمراست) مشبه به ی که ذکر نمی‌شود در اکثر موارد انسان است و به اصطلاح استعاره، Anthropomorphic است. غربیان به این نوع استعاره، Personification می‌گویند که در فارسی به آن، تشخیص یا استعاره انسان مدارانه می‌گویند» (شمیسا: ۱۳۹۰: ۱۸۴ و ۱۸۵). آنیمیسیم هم مانند پرسونیفیکاسیون نوعی از ادای معنی به طریق مخیل است. در آنیمیسیم اشیاء دارای روح و صفات و عطر و بو و زندگی هستند. توضیح این موارد به کمک استعاره مکنیه تخیلیه، دلپذیر نیست اما توضیح و تفسیر آن بر مبنای مجاز عقلی یا اسناد فعل (یا صفت) به فاعل یا مسندالیه غیر حقیقی اشکالی ندارد. (همان: ۱۸۸)

در این پژوهش اصطلاح جان بخشی و جاندار انگاری در معنای عام و اصطلاح تشخیص به صورتی خاص به کار برده می‌شود. هنگامی که به اشیاء و مفاهیم جان داده می‌شود اصطلاح جاندار انگاری و هنگامی که به پدیده های طبیعی جاندار و اشیاء و مفاهیم شخصیت انسانی داده شود اصطلاح تشخیص را به کار خواهیم برد. بنابراین هر تشخیص به نوعی یک جان بخشی است در صورتی که عکس این قضیه صادق نیست. برای مثال هنگامی که یک شخصیت شیء مثلاً یک میز، راه می‌رود، نفس می‌کشد و غذا می‌خورد، جان بخشی اتفاق افتاده است و اگر همان میز شروع کند به فکر کردن و تصمیمات بزرگ بگیرد، به او شخصیت انسانی داده شده و علاوه بر جان بخشی تشخیص نیز اتفاق می‌افتد. در این حالت ما عبارت تشخیص را به کار خواهیم برد.

۵-۱ انواع جان بخشی در داستان های مورد بررسی

برای بررسی انواع جان بخشی، در ابتدا شخصیت های داستانی را به سه بخش تقسیم می‌کنیم:

۱. شخصیت انسانی
 ۲. شخصیت جاندار شامل: انواع حیوانات و گیاهان
 ۳. شخصیت بی جان شامل: اشیاء، پدیده های طبیعی و مفاهیم، غذاها و اعضای بدن جاندار هستند.
- هنگامی که جان بخشی اتفاق می‌افتد، این شخصیت ها به یکدیگر تبدیل می‌شوند مثلاً در یک داستان، حیوان به یک انسان تبدیل می‌شود و یا برعکس. در این حالت یکی از شخصیت ها را شخصیت استعاری و دیگر شخصیت را شخصیت هدف می‌نامیم. **شخصیت استعاری:** شخصیت به کار رفته در داستان است که جانشین شخصیت هدف شده و به جای آن به کار می‌رود. برای مثال در داستان " قیچی که دنبال کار می‌گشت " می‌توان گفت که قیچی یک شخصیت استعاری است و به جای انسان به کار رفته است؛ یعنی شخصیت انسان مدنظر است اما در داستان به شکل قیچی نمایان می‌شود. در این حالت، قیچی شخصیت استعاری و انسان شخصیت هدف است. **شخصیت هدف:** شخصیتی که مورد نظر نویسنده است اما در داستان به شکلی دیگر به کار می‌رود. برای مثال در داستان " قیچی که دنبال کار می‌گشت " قیچی شخصیت هدف نیز می‌تواند باشد یعنی هدف نویسنده به کار بردن شخصیت قیچی است اما آن را به میزان زیادی به شخصیت انسانی نزدیک می‌کند، به طوری که گویا قیچی لباس انسانیت به تن کرده است. در این حالت، قیچی شخصیت هدف و انسان شخصیت استعاری است.

حال که شخصیت های هدف و استعاری را شناختیم، درک انواع جان بخشی ساده تر خواهد بود. انواع جان بخشی بر اساس تبدیل سه شخصیت انسان، جاندار و بی جان به یکدیگر ایجاد می‌شود. در هر نوع از جان بخشی یکی از شخصیت ها هدف و دیگری استعاری است. تقریباً تمامی شخصیت های مورد بررسی دارای یکی از انواع جان بخشی هستند؛ پس می‌توان گفت که در داستان های کودک منتشر شده بین سال های ۱۳۹۰ تا ۱۳۹۴، انواع مختلف جان بخشی به وفور یافت می‌شود؛ با توجه به اینکه جان بخشی یکی از

ویژگی‌های ذهنی کودک است بنابراین داستان برای او تأثیرگذار بوده و دنیایی شبیه به دنیای خویش در آن می‌یابد. جان بخشی در دو نوع کلی در داستان‌ها وجود دارد:

۱. جاندارانگاری یا آنیمیسیم: در این نوع جان بخشی، شخصیتی که جان ندارد را جان می‌دهیم. این جان بخشی شامل حیوان انگاری و گیاه انگاری است.

گیاه انگاری: در شخصیت‌های بی جان اتفاق می‌افتد؛ در طی آن، شخصیت جان دارد اما قادر به حرکت نیست و درست مانند یک گیاه است. برای مثال در داستان "فرشته تولد"، خانه، تنها یک ویژگی حیات جانداران، یعنی بچه‌دار شدن را دارد. پس گرچه شخصیت استعاری یک خانه است اما هدف نویسنده، شخصیتی حیوانی است که می‌تواند بچه بزند.

حیوان انگاری: در شخصیت‌های بی جان و گیاه اتفاق می‌افتد و در طی آن، شخصیت علاوه بر جاندار بودن، سایر ویژگی‌های حیوانی مانند حرکت کردن را نیز خواهد داشت. گیاه انگاری بی‌جان اولین مرحله در تمامی جان بخشی‌های بی‌جان است یعنی شخصیت در اولین مرحله جاندار شدن، به یک گیاه تبدیل شده و بعد با یافتن توانایی‌های بیشتر، به حیوان و در آخر به انسان تبدیل می‌شود. شخصیت‌های دارای این نوع از جان بخشی در مرحله اول می‌مانند. برای مثال در داستان "خنده‌های تربچه‌ای" تربچه‌های زیر خاک، دارای ویژگی‌های حیوانی هستند. خمیازه‌های تربچه‌ها آن‌ها را از حالت گیاهی خارج کرده و به حیوان تبدیل می‌کند.

۲. انسان انگاری یا تشخیص: در شخصیت‌های بی جان، حیوان و گیاه اتفاق می‌افتد. و در طی آن، به شخصیت خصوصیات انسانی نظیر: سخن گفتن، تفکر، تخیل و ... داده می‌شود. برای مثال در داستان "باد دوچرخه سوار" باد همچون یک انسان است که دوچرخه سوار می‌شود، سخن می‌گوید و...

انسان انگاری در شخصیت‌های حیوانی، با توجه به میزان انسان شدن آن‌ها، انواع مختلفی پیدا می‌کند:

- حیوانات با خلق و خوی انسانی: شخصیت حیوانی با خانواده اش در یک جامعه حیوانی زندگی می‌کند که جامعه‌ای حیوانی را منعکس می‌کند. شخصیت اصلی بچه‌ای شبیه خواننده است که افکار، احساسات و دل‌مشغولی‌های بچه‌گانه دارد. اما ظاهر حیوانی آنها باعث محبوبیتشان نزد مخاطبان بزرگتر می‌شود.
- نوع دیگر از این شخصیت‌ها، حیواناتی که مانند انسان‌ها رفتار می‌کنند اما بزرگسال هستند. گرچه آنها در دنیای حیوانات بزرگتر از بچه‌ها هستند ولی در واقع احساسات و نگرش بچه‌گانه در زندگی دارند. به وسیله این داستان‌ها کودکان می‌توانند با انسان‌های ظاهراً بزرگسال ارتباط برقرار کنند.
- حیوانات نزدیک به خلق و خوی انسانی: اگر چه این حیوانات ممکن است صحبت کنند، دوچرخه سوار می‌کنند و به زمین بازی بروند ولی با این حال حیوان هستند اغلب اوقات این شخصیت‌ها بدون لباس به تصویر کشیده می‌شوند.
- حیوانات سخنگو با خلق و خوی حیوانی: این شخصیت‌ها به دنبال گفتگو با انسان نیستند و با مشکلاتی مواجه هستند که مربوط به دنیای حیوانات است. (آویش، ۱۳۸۲: ۱۳)

این تقسیم بندی در مورد گیاهان نیز صادق است و بر اساس آن، انسان انگاری گیاه شامل: گیاهان با خلق و خوی انسانی، گیاهان نزدیک به خلق و خوی انسانی و گیاهان سخنگو با خلق و خوی گیاهی می‌باشد.

در بین انواع جان بخشی، انسان انگاری شخصیت‌های بی‌جان، بیشترین میزان را به خود اختصاص می‌دهد. این شخصیت‌ها شامل اشیاء، پدیده‌های طبیعی بی‌جان، مفاهیم، غذاها و اعضای بدن جاندار هستند و انسان انگاری آن‌ها بسیار دور از ذهن است، بنابراین علاوه بر تقویت تخیل کودک باعث تأثیرگذاری بیشتر داستان خواهند شد. در بین شخصیت‌های حیوانی، انسان انگاری حیوانات سخنگو با خلق و خوی حیوانی بیشتر وجود دارد زیرا نویسندگان این دوره سعی دارند آن‌ها را کمتر از حالت حیوانی خود دور کرده و در حد سخنگو نگه دارند. شخصیت‌های حیوانی که با داشتن خصوصیات حیوانی کمی به خلق و خوی انسانی نیز نزدیک هستند، اغلب یک یا دو فعل انسانی را انجام می‌دهند. برای مثال در داستان "تخم مرغ شانسی" مرغ به مغازه می‌رود و تخم‌مرغ شانسی می‌خرد، اما در نهایت باز هم یک مرغ است و با مشکلات حیوانی خود دست و پنجه نرم می‌کند. همچنین در داستان "سرسره بازی"،

مورچه سرسره سوار می‌شود اما باز هم یک مورچه است و جثه کوچک و ویژگی‌های مخصوص به نوع مورچه، محور اصلی داستان است. در مورد شخصیت‌های گیاهی نیز انسان انگاری گیاهان از نوع سخنگو با خلق و خوی گیاهی بیشتر است. در مورد گیاهان می‌توان گفت که، انسان انگاری گیاهان به دلیل تازگی، هنوز جایگاه خود را در ادبیات کودک ایران باز نکرده است.

۲- روانشناسی آدلر

آلفرد آدلر روان‌شناس اتریشی (۱۹۳۷-۱۸۷۰)، بنیان‌گذار روانشناسی فردی است. روانشناسی فردی مخصوصاً به مطالعه روان کودکانه یعنی جنبه‌های روانی کودکان می‌پردازد، خواه به خاطر خود آن‌ها و یا به خاطر اینکه امکان مطالعه منش و رفتار بزرگسالان را فراهم می‌آورد.

نظریه روانشناسی فردی آدلر، در سه مرحله مشخص بسط یافت: در مرحله اول، آدلر با بررسی افرادی که نقص عضو داشتند اما توانسته بودند تا حدودی توانایی‌های خود را متعادل کنند، به وجود اختیار و آزادی انتخاب در انسان اعتقاد پیدا کرد و در مرحله دوم متوجه شد که این نقص‌ها، تنها نقص اندامی نیستند بلکه نقص‌هایی در درون انسان وجود دارد که اگر جبران نشود باعث بروز بیماری‌های روانی خواهد شد، و در مرحله سوم، آدلر فرد را در کنار اجتماع بررسی کرد و هدف او رفاه جامعه و مشارکت تمامی انسان‌ها بود. (علیزاده و سجادی، ۱۳۸۹: خلاصه ۲۲ و ۲۳). در این پژوهش روانشناسی آدلر را به ۵ حوزه تقسیم بندی می‌کنیم:

۲-۱ انسان

هر عملی که از کودک سر بزند به مفهوم مجموعه روانی کودکانه و تمام شخصیت اوست اگر به آنچه در پشت رفتاری نهفته است پی برده نشود چنین رفتاری غیرقابل فهم باقی می‌ماند این پدیده همان وحدت شخصیت نامیده می‌شود. (آدلر، ۱۳۷۸: ۳۶) خود خلاق، اصل خود سازمان دهنده است که ماهیت متمایز رفتار ما را تعیین می‌کند. اعمال و رفتار ما تحت تأثیر یادگیری، انتخاب و گزینش از میان راه‌های گوناگونی است که به ما عرضه می‌شود. (بوهانسن، ۱۳۹۱: ۴۴) به این معنی که هر کس خود را آنگونه که می‌خواهد می‌سازد، گویا آدلر، هر فرد جامعه را همچون کارگردانی در نظر می‌گرفت که فیلم زندگی خویش را همان‌گونه که می‌خواهد می‌سازد. بنابراین برخلاف عقیده فروید، انسان طبیعتاً شر و شیطان صفت نیست و اگر خطایی از او سر می‌زند، مربوط به عقیده اشتباه آموزشی درباره زندگی-طریق زیست- است. اما به طور کلی مسأله خطا نباید مورد یأس او گردد. او می‌تواند خود را تغییر دهد، آزاد است که سعادت‌مند شود و دیگران را از این سعادت برخوردار سازد. (راتر، ۱۳۹۰: ۲۴ و ۲۵)

۲-۲ احساس حقارت

آدلر ناتوانی را دلیل تکامل انسان می‌داند. او می‌گوید: انسان بودن عبارت از این است که احساس ناتوانی داشته باشد تا بتواند موازنه خود را برقرار سازد. انسان در روزی که به دنیا می‌آید هیچ چیز ندارد اما در مقابل خود عواملی نیرومند می‌بیند که باید از آن استمداد کند و اجتماع نیز با نواقص وجود خود ناتوانی او را جبران می‌کند. مانند سیارات که ناتوانی خود را با جاذبه عمومی یکدیگر جبران می‌کند. (سارتر، ۱۳۴۸: ۴۲۸ و ۴۲۹)

واژه‌های "نقص"، "کاستی"، "حقارت" و "کهنتری" همه به یک مفهوم هستند، با این تفاوت که دو واژه اول، تنها در این پژوهش به کار رفته است؛ زیرا به نظر می‌رسد که واژه‌های حقارت یا کهنتری می‌توانند مفاهیمی خلاف آنچه مدنظر آدلر است را نیز بیان کنند. واژه "نقص" در حقیقت ادامه دهنده نقص اندامی است که آدلر کار خود را از آن شروع کرد.

هنگامی که احساس حقارت از راه مناسب جبران نشود به "عقده حقارت" تبدیل می‌شود. از نظر آدلر، عقده حقارت عیب است و احساس حقارت یک صفت. برای مقابله با عقده حقارت، "عقده برتربینی" قد علم می‌کند؛ با برخورد دو عقده حقارت و برتربینی تصادم‌های عصبی یکی پس از دیگری دستگاه اعصاب را به هم می‌ریزند. افسردگی‌ها، بی‌حالی‌ها و پژمردگی‌ها مولد برخورد این

دو عقده است انسان می تواند بدون احساس کهنتری هنوز هم واقعا حقیر باشد یا در مقابل بدون آن که حقیر باشد احساس کهنتری بکند. (علیزاده، ۱۳۸۳: ۵۴) در اینجا می توان "کهنتری خیالی" و "کهنتری حقیقی" را مطرح کرد. در کهنتری خیالی، فرد گمان می کند که نقص دارد، در صورتی که دچار نقص نشده است. اما در کهنتری حقیقی فرد دچار نقص شده و باید درصدد جبران آن باشد.

سه علت برای کهنتری وجود دارد: گاه فرد به دلیل تأثیر محیط یعنی تحقیر توسط اطرافیان یا نادیده گرفته شدن در گروه های اجتماعی دچار کهنتری می شود. گاه فرد به دلیل نقص بدنی یا روانی، دچار کهنتری واقعی است. و گاهی نیز فرد دارای صفات یا خصوصیات عجیب مانند، چاقی، زشتی، خال و... ایت که گرچه جنبه کهنتری واقعی ندارند اما فرد را در معرض تمسخر دیگران قرار می دهند. (منصور، ۱۳۵۸: ۲۹-۲۴)

"احساس کاستی" نیروی مقابله با خود را دارد. در پویایی این نیروست که "تلافی" (جبران) طرح خود را کامل می کند. (راتنر، ۱۳۹۰: ۲۷۶) بنابراین جبران یک نوع قدرت است، و انسانی که نقص خود را جبران کند قوی تر از انسانی است که جبران نمی کند. جبران انواع مختلفی دارد: ۱- **جبران پیروزشونده یا قهرمانی**: تنها گروهی که نقص خود را جبران می کنند دارای این نوع جبران هستند. این جبران در افراد عزت نفس شدید و یا دارای کهنتری بدنی دیده می شود که فرد در طی آن به جبران مضاعف دست می یابد یعنی بدین معنی که نه تنها فقط ضعف همان عضو را برطرف کنند بلکه آن را به صورت عضوی بیش از حد معمول نیز درآورند. ۲- **جبران حمایت کننده یا کتمانی**: افراد دارای این نوع جبران، کهنتری خود را نمی پذیرند و سعی در کتمان آن و قدرت نمایی دارند. ۳- **جبران تسلی بخش**: فرد از جبران نقص خود فرار می کند و در خیالات و رؤیاهای خویش غرق می شود. ۴- **جبران اشتقاقی یا بیراهه رو**: فرد بی استعدادی و نقص خود را با توجه به مسائل بی ارزش و فضل فروشی جبران می کند. علاوه بر این عاجزنامی و تحقیر دیگران نیز، رفتارهای دیگر این افراد است. ۵- **جبران ستیزه گرانه یا انتقامی**: فرد به دلیل نقص خود از دیگران انتقام گرفته و یا خود کشی می کند. (منصور، ۱۳۵۸: ۵۲-۳۳)

۲-۳ زندگی

تحركات روحی فقط زمانی می توانند رخ دهند که دارای هدفی ذاتی باشند. (آدلر، ۱۳۷۹: ۳۷) یعنی برای جبران احساس حقارت و رسیدن به برتری وجود یک "هدف" لازم است. فرد در جامعه مدام در حال بررسی رفتارها و مسیری است که در آن قدم برمی دارد، اگر از هدف اصلی خود دور شود دوباره به آن بازمی گردد و این مسأله تنها با ورود به جامعه تحقق پیدا خواهد کرد. آدلر معتقد است که هر فرد دارای یک نوع "سبک زندگی" است. سبک زندگی شامل هدف زندگی و خود پنداره اساسی، دیدگاهی از جهان، و نوعی شیوه بنیادین برخورد با موقعیت های زندگی (روال کار) است که در طول عمر فرد نسبتاً ثابت می ماند. (علیزاده و سجادی، ۱۳۸۹: ۴۷) در کل می توان چهار نوع سبک زندگی را برای افراد در نظر گرفت: ۱- **سبک زندگی سلطه گر**: افراد دارای این سبک زندگی، آگاهی اجتماعی کمی دارند و جامعه ستیز، بزهکار و حمله کننده هستند. ۲- **سبک زندگی گیرنده**: افراد دارای این سبک زندگی، وابسته به دیگران بوده و آن ها را اسباب رضایت خود می دانند. ۳- **سبک زندگی اجتناب کننده**: در این سبک، فرد برای روبه رو شدن با مشکلات هیچ تلاشی نمی کند و از هر گونه شکست یا پیروزی دوری می کند. ۴- **سبک زندگی سودمند اجتماعی**: بر خلاف سه سبک قبلی، که فاقد علاقه اجتماعی بودند، فرد دارای این سبک، در چارچوب علاقه اجتماعی با مشکلات مبارزه می کند، او با دیگران همکاری داشته و با توجه به نیاز دیگران عمل می کند. (شمشیری، ۱۳۹۵: ۱۴۵)

۲-۴ اجتماع

به نظر آدلر، انسان در نگاه اول، یک موجود اجتماعی است. به همین دلیل مسائل روانشناسی عمقی از دید آدلر با ترجمه مسأله ارتباط بین انسان ها قابل حل می باشد. (راتنر، ۱۳۹۰: ۱۶)

هویت یابی یا همانند سازی با گروه کلید کلید آن چیزی است که علاقه اجتماعی نامیده می‌شود. همانند سازی با گروه به این معنی است که فرد باید احساس کند که بخشی از گروه است و به آن تعلق دارد. هر چه همانند سازی بیشتر شود، علاقه اجتماعی نیز بیشتر می‌شود. متعلق بودن صرفاً یک واقعیت عینی یا فیزیکی نیست بلکه فرآیندی ذهنی است؛ حتی اگر فرد عضوی از گروه باشد تا زمانی که احساس تعلق نداشته باشد، علاقه اجتماعی به وجود نخواهد آمد. (علیزاده و سجادی، ۱۳۸۹: ۳۱-۲۹)

۲-۵ رؤیا و تخیل

از نظر آدلر، رؤیا و تخیل راهی برای کمک به فرد است تا از پس مشکلات زندگی بر بیاید. در حقیقت رؤیا مسیر و هدف زندگی فرد را مشخص می‌کند.

در "روز رؤیایی" تخیلات و هیجان‌اتماناهای ناشناخته‌ای شرکت دارند که ظهور آنها نموداری از کاستی‌ها و ناخشنودی‌هاست "شب رؤیایی" نیز که تابعی از همین شرایط است: گیر و دار رؤیا با زندگی واقعی صاحب رؤیا، آدلر، بر خلاف فروید، که رؤیا را فقط در گذشته بیننده رؤیا باز می‌یافت، از ارتباط رؤیا با آینده سخن گفت (آدلر، ۱۳۶۱: ۱۰۳-۱۰۰) کودکان در خیال پردازی‌های خود بیشتر به دنبال موقعیتی هستند که قدرتمندی خود را نشان دهند. البته تعمیم این مسأله صحیح نیست چرا که نمی‌توانیم برای خیال پردازی‌ها و تخیلات درجه و میزان تعیین کنیم. (آدلر، ۱۳۷۹: ۳۹-۴۶)

۳- تأثیرات آدلری جان بخشی در داستان‌های مورد بررسی

نویسنده‌ای که برای کودک می‌نویسد باید از دید یک کودک نگاه کند و خود را جای آن شیء یا حیوان یا گیاه بگذارد و از زبان او حرف بزند. نویسنده به جای اینکه از دردهای خود و یا نوع انسان به طور مستقیم بگوید، انسان را وارد جلد یک شیء، حیوان یا گیاه می‌کند و به این ترتیب مطالب دشوار برای کودک آسان می‌شود. نویسنده به جای اینکه بگوید: من نمی‌دانم به چه کار می‌آیم و احساس بی‌ارزشی می‌کنم. من در رؤیاهایم هر چیزی هستم غیر از خود واقعی‌ام. می‌گوید: کلید کوچولو نمی‌دانست کلید کدام قفل است و فکر می‌کرد یک کلید به درد نخور است، او در رؤیاهایش همه چیز بود غیر از یک کلید. بنابراین جان بخشی در ادبیات کودک، می‌تواند مفاهیم آدلری را بهتر منتقل کند و روند روان‌درمانی و قصه‌درمانی را سریعتر کند. پس از استخراج مؤلفه‌های نظریه آدلر از داستان، باید به بررسی نقش جان بخشی در بیان مفاهیم آدلری پرداخت. بررسی‌ها نشان داد که وجود جان بخشی در داستان نتایجی در پی خواهد داشت:

۳-۱ ملموس تر کردن نقص و کمال

در بین این شخصیت‌ها، ۵۶ درصد دچار نقص هستند و نقص اکثریت آن‌ها حقیقی است. بنابراین، مؤلفه احساس حقارت آدلر در این داستان‌ها قابل بررسی است. این نقص‌ها را می‌توان در سه دسته خلاصه کرد:

۱- **نقص هویتی:** شامل احساس به درد نخور بودن، دیده نشدن و راضی نبودن از خود است. نقص‌های بدنی را نیز در این دسته به شمار می‌آوریم. در داستان "چکمه و نیم چکمه‌هایش" چکمه کهنه از اینکه کهنه و پوسیده شده و دیگر به کار نمی‌آید احساس حقارت دارد. ۲- **نقص اجتماعی:** شامل کمبود شریک زندگی، دوست، خانواده، کمبود محبت و نداشتن جایگاه در جامعه است. در داستان "مداد بنفش" مداد قرمز به مداد آبی علاقه مند است و این علاقه باعث احساس حقارت او شده است. ۳- **عقده برتربینی:** همان طور که گفته شد این عقده برای مقابله با عقده حقارت ایجاد می‌شود و وجود آن باعث ایجاد مشکلات روانی، پرخاشگری و... می‌شود. در برخی شخصیت‌ها این حالت به وضوح دیده می‌شود. در داستان "جلسه در جاکفشی" پوتین نوک تیز و کفش مردانه مشکی هر دو فکر می‌کنند که از دمپایی برتر هستند و این برتربینی چون یک عقده و بیماری روانی است، به صورت تحقیر طرف مقابل خود را نشان می‌دهد. در این پژوهش، **عقده حقارت** را نیز زیر مجموعه‌ای از عقده برتربینی در نظر گرفته ایم.

در بین انواع نقص، نقص هویتی بیشترین میزان را به خود اختصاص می‌دهد. شخصیت‌ها انواع نقص‌های بدنی یا نقص در هویت و موجودیت خود دارند که به علت سادگی هویت آن‌ها، بیان نقص هویتی از طریق آن‌ها ساده‌تر و ملموس‌تر است. در حیوانات و گیاهان، این نوع از نقص بیشتر جنبه فیزیکی و بدنی داشته یعنی شخصیت دچار نقص عضو، یا ناتوانی شده است که به نظر می‌رسد حیوانات برای بیان این نوع نقص مناسب هستند زیرا بسیاری از اعضای بدنشان به انسان نزدیک تر است و نقص و کمال تأثیر بیشتری بر مخاطب خواهد داشت. در گیاهان هر چه انسان انگاری قوی تر می‌شود (گیاه به انسان بیشتر شبیه می‌شود) نقص‌ها، اجتماعی‌تر می‌شوند زیرا در این صورت گیاه وارد جامعه شده و درگیر مسائل اجتماعی می‌شود.

احساس حقارت و نقص به وسیله جان بخشی ملموس تر و قابل درک تر بیان شده است. نقص یک حیوان، گیاه یا شیء ساده تر از نقص یک انسان است. نقصی که در داستان به آن اشاره می‌شود اساس داستان است. شخصیت‌ها در تلاش هستند تا نقص خود را جبران نمایند. داستان در حول آن حقارت و نقص شکل می‌گیرد. موارد زیر باعث شده تا نقص و کمال شخصیت ملموس شود:

۳-۱-۱ هم‌هنگی شخصیت‌ها با نوع نقص و کمال

بررسی‌ها نشان داد که هر شخصیت با نوع نقص و کمال خود هم‌هنگ است یعنی می‌توان از او چنین نقص یا کمالی را انتظار داشت، استفاده از شخصیت‌های غیر انسان می‌تواند برای بیان ساده‌تر انواع نقص کمک‌کننده باشد؛ کودک نقص آن شخصیت را بهتر درک می‌کند و در آرزوی رسیدن او به برتری است.

برای مثال در داستان "غبار کوچک"، غبار یک پدیده طبیعی است که انسان انگاری دارد. نقص "غبار" دیده نشدن است و یک نقص هویتی به شمار می‌رود. جان بخشی به یک غبار کوچک که به سختی دیده می‌شود این نقص را ملموس می‌کند. نویسنده در داستان اشاره می‌کند که غبار با صدای قلبش حرف می‌زند و انسان‌ها این کار را بلد نیستند. این ویژگی به کودک بیان می‌کند که غبار واقعا حقیر نیست او فکر می‌کند که حقیر است به همین دلیل در انتهای داستان او باز هم دیده نمی‌شود اما احساس امید و آرامش دارد زیرا حالا مطمئن است که یک روز دیده می‌شود. این برتری در مورد یک غبار قصه‌گو ملموس‌تر است تا اینکه شخصیت ما یک انسان هنرمند باشد که در جامعه دیده نمی‌شود. "چون غبار با قلبش حرف می‌زد و آن‌ها هنوز یاد نگرفته بودند با قلبشان حرف بزنند..."؛ "با این همه، غبار هنوز هم منتظر بود. او با تمام وجود مطمئن بود که یک روز فضاوردها برمی‌گردند..." (شمس، ۱۳۹۳: ۱۰)

در داستان "سرسره بازی"، مورچه حیوانی دارای انسان انگاری از نوع حیوانات نزدیک به خلق و خوی انسانی است. او می‌خواهد سرسره بازی کند اما به دلیل جثه کوچکش در برابر سرسره، خیال می‌کند که نمی‌تواند از سرسره بالا برود و این نقص اندامی باعث می‌شود تا احساس حقارت کند. پس نقص او هویتی اما خیالی است. این نقص در مورد حیوان کوچکی مانند مورچه پذیرفتنی است. برتری او زمانی است که به بالای سرسره می‌رسد و این برتری برای کودک ملموس است. مورچه به دلیل اندام کوچکش در برابر سرسره احساس کهنتری می‌کند. جان بخشی به یک مورچه مطلب را برای کودک فیزیکی تر می‌کند زیرا تفاوت اندازه مورچه و سرسره را می‌داند و حقارت واقعی مورچه را بهتر درک می‌کند. "مورچه به سرسره نگاه کرد و گفت: وای! چه سرسره بلندی! من نمی‌توانم بالا بروم؛ برای همین باید غصه بخورم." (کتبی، ۱۳۹۰: ۲۷)

در داستان "زردآلو طلایی و زردآلو زرده" بیشتر سعی بر این است که عقده برتریابی نقص محسوب شود. زردآلو یک شخصیت گیاهی و دارای انسان انگاری از نوع گیاهان سخنگو با خلق و خوی گیاهی است. در این داستان، زردآلوی طلایی خود را برتر و زیباتر از زردآلوی زرد می‌داند و با او دوست نمی‌شود؛ نقصی که در ادامه داستان برایش پدید می‌آید، ایجاد خال‌هایی روی صورتش و از دست رفتن زیبایی است؛ او کم کم زیبایی‌اش را از دست می‌دهد و توسط باغبان چیده نمی‌شود. زردآلو در این داستان به احساس برتری دست نمی‌یابد و نویسنده از طریق جان بخشی قصد دارد تا غرور و تحقیر دیگران را به عنوان یک آفت معرفی کند. از دست رفتن زیبایی یک زردآلوی مغرور و چیده نشدن او توسط باغبان، مطالب عمیق را ملموس تر برای کودک بیان می‌کند. در حقیقت در این داستان نقص اندامی (زیبایی) اساس داستان نیست بلکه نویسنده نقص زردآلو طلایی را غرور او می‌داند. او به دلیل نقص‌های جبران نشده اش دچار عقده برتریابی شده است غافل از اینکه آنچه باعث غرور او شده (زیبایی) همیشگی نیست و او را به کمال

نمی‌رساند. "زردآلو طلایی خندید و گفت: اما تو که مثل من خشگل نیستی من هم با تو دوست نمی‌شوم. زردآلو زرده هیچی نگفت. صبح شد. روی صورت زردآلو طلایی یک خال افتاد." (خردور، ۱۳۹۳: ۴ و ۵)

۳-۱-۲ ملموس تر شدن علل احساس حقارت

استفاده از جان بخشی باعث می‌شود تا علل ایجاد نقص (حقارت) به صورت ملموس تر بیان شود. علت نقص اکثر شخصیت‌ها، تأثیرات محیطی است؛ یعنی شخصیت به واسطه ورود در اجتماع دچار نقص شده است و به دلیل سادگی شخصیت‌ها و جامعه‌ای که در آن قرار دارند کودک، علت نقص شخصیت را درمی‌یابد. این نوع علت کهتری در مورد بی‌جان پذیرفته است. زیرا در دنیای واقعی و خارج از داستان نیز بی‌جان، ارزش کمتری نسبت به جانداران دارد. وجود انسان و تأثیر او بر شخصیت، در داستان‌های دارای گیاه محسوس تر است، به نظر می‌رسد که این اتفاق به این دلیل باشد که گیاهان و میوه‌ها معمولاً غذای اکثر جانداران و انسان هستند و در دسترس همگان قرار می‌گیرند و اغلب نیز همین انسان‌ها موجب نقص یا کمال شخصیت شده‌اند.

در داستان " خنده های تربچه ای " تربچه یک شخصیت گیاه و دارای انسان انگاری از نوع گیاهان نزدیک به خلق و خوی انسانی است. تربچه در این داستان رسیده شده و از خاک بیرون می‌آید اما مورد تحقیر گیلاس‌های باغچه قرار می‌گیرد. دو کودک تربچه و گیلاس‌ها را از باغچه برمی‌دارند و وارد بازی خیالی خود می‌کنند. کودک گیلاس‌ها را گوشواره عروسک می‌کند، اما فقط یک جفت هستند بنابراین کودک دیگر، با تربچه هم یک گردنبنند درست می‌کند و به گردن عروسک خود می‌آویزد. در این داستان، تربچه به دلیل موقعیت مکانی (این که زیر زمین درمی‌آید) و علف‌های روی سرش مورد تحقیر گیلاس‌ها قرار می‌گیرد. تربچه خیال می‌کند که حقیر است اما در واقع این طور نیست پس نقص او خیالی است. تربچه و درخت گیلاس هر دو ریشه هایشان در خاک است. پس جایگاهشان یکی است فقط یکی از آن‌ها روی درخت است و این یکی زیر زمین. علف‌های زیاد روی سر تربچه باعث رسیدن او به برتری می‌شود این برگ‌ها جنبه یک کهتری واقعی ندارند و برعکس موجب کمال اوست. در این داستان تربچه به عنوان شخصیتی که خصوصیت عجیب او باعث کمالش شده است، برای کودک قابل درک است. زیرا دخترک نخ را رور برگ‌های او می‌بندد و او را تبدیل به گردنبنند می‌کند. گیلاس‌ها به دلیل اینکه یک جفت گوشواره هستند دچار نقص می‌شوند و تربچه به دلیل تک بودن (تنهایی که قبلاً نقص او به شمار می‌رفت) به کمال می‌رسد. در این داستان تحقیر از جانب اجتماع به صورت برخورد یک تربچه و گیلاس برای کودک ملموس تر است. "...و گفتند: ما گیلاسیم و تو تربچه! این یادت نره! جای ما آن بالاست و جای تو این پایین. این هم یادت نره! و یکی از آن‌ها رو به دیگری کرد و گفت: چه قدر کم عقل است! بیخود نیست که این همه علف روی سرش سبز شده! تربچه دلش گرفت. دوباره بغض کرد. حس می‌کرد باغچه بزرگتر شده و هر کس توی آن نشسته به او نگاه می‌کند. از تربچه‌های زیر خاک گرفته تا گیلاس‌هایی که بالای درخت بودند. حتی حس کرد غنچه‌های بوته گل رز دارند یواشکی می‌خندند. می‌خواست از خجالت دوباره برود زیر خاک ..." (قیومی، ۱۳۹۱: ۶)

در " داستان عبرت آموز یک درخت سیب " ، درخت سیب نیز یک شخصیت گیاه است که دارای انسان انگاری از نوع گیاهان با خلق و خوی انسانی است. او می‌خواهد که مانند درخت‌ها زندگی کند اما انسان‌ها از او خواسته‌های غیرمنطقی دارند. درخت به دلیل احساس خواری و حقارت نفس که از نشانه‌های عقده حقارت هستند نمی‌تواند در مقابل زورگویی‌ها و بهره‌کشی‌های انسان‌ها مقاومت کند بنابراین موجودیت خویش را با انجام کارهای نامعقول به خطر می‌اندازد. جان بخشی به یک درخت در این داستان کمک می‌کند تا کودک خطرات یک فرد دارای عقده حقارت را بهتر درک کند، زمانی که درخت با تبر درختان دیگر را قطع می‌کند در حقیقت موجودیت خویش را از یاد برده و به جامعه خود خیانت می‌کند. "...بعد لباس کار تنش کردند و کلاه ایمنی گذاشتند سرش و آره و تبر دادند دستش و گفتند: حالا هر چی درخت و درختچه این‌جا می‌بینی قطع کن. درخت سیب هر چی درخت و درختچه آن‌جا بود قطع کرد. بعد با بیل و کلنگ افتاد به جان گل و گیاه و سبزه‌ها و همه‌شان را از بیخ و بن کند. بعدش هم تا اذان ظهر هی عرق ریخت و سنگ و کلوخ جمع کرد و آن‌جا را مثل کف دست صاف کرد. آن وقت به آدم‌ها گفت: حالا من می‌تونم باز دوباره به درخت بشم؟" (شمس، ۱۳۹۰: ۲۲)

۳-۱-۳ آشکارتر شدن تفاوت دیدگاه در مورد نقص و کمال

جان بخشی باعث می‌شود تا تفاوت دیدگاه شخصیت‌ها در مورد نقص و کمال ساده تر باشد، زیرا نقص‌ها و شخصیت‌ها ساده تر هستند. برخی از شخصیت‌های شیء می‌توانند تفاوت دیدگاه‌ها در مورد نقص و کمال را روشن‌تر کنند برای مثال: در داستان "قیچی

که دنبال کار می‌گشت " قیچی یک شیء است که انسان انگاری دارد. قیچی، نقص گربه را در بلندی سبیلش، نقص الاغ را بلندی گوش و نقص خروس را بلندی دمش می‌داند در صورتی که این‌ها برای گربه و الاغ و خروس نه تنها نقص نیست بلکه برای گربه، شهرت، برای الاغ، هویت و برای خروس آبرو و نماد نرینگی است. چیزی که برای قیچی کمال است (کوتاه کردن سبیل و گوش و دم) برای آن‌ها نقصان بزرگی است. پس در این داستان، کوتاه بودن و کوتاه نبودن مطرح است که هر دو برای کودک ملموس هستند. کودک می‌داند که این دو یا موجب ایجاد نقص و یا رسیدن به کمال هستند. نقص یا کمال به وجود آمده نیز برای کودک آشنا و قابل درک است. اما این ملموس شدن به دلیل وجود شیئی مانند قیچی است زیرا کاری که قیچی انجام می‌دهد گاه باعث کمال و گاه باعث نقصان است همانطور که در این داستان بریدن گوش الاغ موجب نقص و بریدن پارچه موجب کمال است. "...چه گوش‌های درازی! فکر کنم اگر سر آن‌ها را کوتاه کنی قشنگ تر می‌شوند. من می‌توانم آن‌ها را کوتاه کنم. با شنیدن این حرف، علف توی گلولی الاغ پرید، عر بلندی کرد و گفت: چی؟ می‌خواهی گوش‌های من را کوتاه کنی؟ گوش همه الاغ‌ها دراز است." (هاشمی، ۱۳۹۱: ۶)

در داستان " دلم یک دوست می‌خواهد" اشکال هندسی، شخصیت‌هایی از نوع مفهوم تصویری هستند که انسان انگاری دارند. در این داستان سه گوش به دنبال یک دوست می‌گردد اما با اشکالی مواجه می‌شود که با او همخوانی ندارند یعنی یا به دلیل گوشه نداشتن تند تر از او حرکت می‌کنند (گردی) و یا گوشه‌های بیشتر دارند و از او عقب می‌مانند (چهارگوش). نکته ای که در این داستان وجود دارد این است که آنچه برای گردی و چهار گوش کمال محسوب می‌شود (گردی می‌خواهد گوشه‌های سه گوش را صاف کند تا مثل خودش گردی شود و چهارگوش می‌خواهد گوشه‌های سه گوش را بکشد تا مثل خودش چهارگوش شود) برای سه گوش نقص است زیرا او می‌خواهد خودش باشد. تفاوت دیدگاه در مورد نقص و کمال به وسیله جان بخشی به اشکال هندسی ملموس تر و فیزیکی‌تر بیان می‌شود زیرا دارای ویژگی‌های ساده‌تری هستند. "...گردی گفت: می‌توانی شکل من بشوی؟ بیا تا گوشه‌هایت را صاف کنم تا مثل من گرد بشوی و تند تر بیایی. سه گوش فکر کرد و گفت: نه من می‌خواهم خودم باشم! گردی ناراحت شد و رفت." (فتاحی، ۱۳۹۱: ۷-۹)

۳-۱-۴ تأثیر مراحل جان بخشی بر نقص و کمال

مراحل جان بخشی می‌تواند تأثیر نقص یا کمال را بیشتر کند؛ نویسنده با ایجاد نقص در یک شخصیت بی‌جان، حیوان یا گیاه، که در مقام پایینی نسبت به انسان قرار دارد، نقص او را چند برابر کرده و تأثیر بیشتری بر مخاطب می‌گذارد و از جهت دیگر به این دلیل که با جان بخشی به شخصیت آن را به مقام بالاتری می‌رساند، کمال یافتن دوباره شخصیت در داستان نیز باعث ارتقاء بیشتر او شده و تأثیر بر مخاطب بیشتر است.

برای مثال در داستان " سبیل عمو" سبیل یک عضو بدن و شخصیتی بی‌جان است که انسان انگاری دارد. سبیل، در این داستان نقص‌های صاحبش را جبران می‌کند. جان بخشی مرحله‌ای، در ارتقا سبیل از مقام عضو بدن به مقام یک ناجی، می‌تواند تأثیر به‌سزایی داشته باشد. سبیل یکی از اعضای بدن عمو است که اگر نباشد نیز، نقص عضو به حساب نمی‌آید و دقیقاً همین عضو از پایین‌ترین مرحله به مرحله جاننداری و سپس به حیوانی و بعد به مرحله انسان‌انگاری رسیده است که به عنوان یک ناجی زندگی عمو را زیر و رو می‌کند. این نوع از جان بخشی، جبران حقارت را مؤثرتر به کودک آموزش می‌دهد. "...یک روز که عمو گرسنه خوابیده بود، سبیل با خودش گفت: این طوری که نمی‌شه همش عمو به من می‌رسه بذار یه بارم من به عمو برسم..." (شمس، ۱۳۹۳: ۶) "...دیو دیگ به سر، یک دیگ پلو و یک دیگچه خورش گذاشته بود جلوش و مشت مشت می‌خورد. سبیل دیگ‌ها را برداشت و راه افتاد. دیو جلوش را گرفت و گفت: آهای سبیلی که قد هزار تا رودخونه درازی، دیگ‌های من رو کجا می‌بری؟ سبیل گفت: هیچی نگو. عمو گرسنه است، غذا نداره. ناراحت می‌شه. می‌آد سراغت، دیگ رو از سرت برمی‌داره. دیو ترسید. با خودش گفت: عمویی که سبیلش اینقدر باشه، ببین خودش چه قدیه! و از سر راه سبیل رفت کنار." (همان: ۱۰ و ۱۱)

۳-۲ آموزش جبران نقص‌ها

هر یک از شخصیت‌های داستانی درصدد جبران نقص خود هستند. به دلیل اینکه نقص‌ها و شخصیت‌ها ساده تر هستند جبران نقص نیز ساده‌تر اتفاق می‌افتد. بیش از نیمی از شخصیت‌ها جبران پیروزشونده و قهرمانی دارند، یعنی موفق به جبران نقص خود شده‌اند.

جان بخشی موجب می شود تا نتایج به دست آمده از انواع جبران و آرامش رسیدن به برتری برای مخاطب قابل درک شود؛ زیرا نقص شخصیت ها ساده و جبران آن نیز ساده خواهد بود. همچنین مخاطب درمی یابد که باید برای جبران نقص خود تلاش کند. یادگیری جبران نقص ها به وسیله جان بخشی با هم ذات پنداری با شخصیت داستان اتفاق می افتد.

برای مثال در داستان "پی تی کو پی تی کو" یک نقاشی کره اسب قصد فرار از قاب عکس خود را دارد. در اینجا، کره اسب یک مفهوم تصویری و از نوع شخصیت های بی جان است که حیوان انگاری دارد. قاب عکس نیز به عنوان یک شیء انسان انگاری شده است. در این داستان، جزء به جزء تلاش های کره اسب برای رهایی از قاب عکس در این داستان بیان شده است و شاید این تنها داستانی از بین داستان های مورد بررسی باشد که جبران پیروز شونده و قهرمانی را به صورتی کاملاً فیزیکی و تأثیر گذار به کودک آموزش می دهد. شخصیت کره اسب که یک نقاشی یا عکس است، می تواند ناممکن به نظر رسیدن جبران نقص و رهایی را بهتر انتقال دهد. اگر یک اسب واقعی قرار بود از زندان فرار کند، شاید چنین تأثیری نمی توانست داشته باشد. "قاب گرومب گرومب تکان می خورد. خیلی سعی کرد چیزی نگوید و تحمل کند؛ ولی انگار نمی شد. حالا دیگر کره اسب پی تی کو... پی تی کو... نمی کرد، روی دست هایش بلند شده بود و با پاهایش به ستون عقبی ضربه می زد: پوتا کو... پو... تا کو... پو... تا کو..." (حسن زاده، ۱۳۹۱: ۱۱) قاب عکس نیز برای نگه داشتن اسب در درون خود نهایت تلاش خود را می کند اما تلاش های او نتیجه ای در بر ندارد و شاید این تنها داستانی است که در آن جبران پیروز شونده و قهرمانی موجب کمال نشده است. اسب و قاب عکس هر دو برای کمال خود تلاش می کنند اما کمال یکی باعث نقص دیگری است؛ هیچ کدام از آن ها در این اتفاق مقصر نیستند زیرا اسب باید رها باشد و قاب باید تصویر داشته باشد.

در داستان "اژدهایی با پیراهن آستین پف دار" اژدها هویت خود را به خاطر یک لباس آستین پف دار از دست می دهد. جان بخشی اژدها از نوع انسان انگاری حیوانات نزدیک به خلق و خوی انسانی و جبران حقارت او از نوع اشتقاقی یا بیراهه رو است. خلاصه این داستان به این صورت است: اژدهایی پیش خیاط می رود تا برایش پیراهن آستین پف دار بدوزد اما لباس تن او نمی شود. خیاط هر دفعه به بهانه اینکه لباس تن اژدها شود می گوید: بال مد نیست و بال هایش را قیچی می کند، دمش را می برد در آخر پوشاندن لباس به تن اژدها، از دماغ او آتش بیرون می آید و لباس را می سوزاند، خیاط قبول می کند که یک لباس دیگر بدوزد به شرطی که اژدها به دکتر برود و سوراخ دماغش را پر کند، خیاط بال های او را برای تزئین به دیوار می زند و دم او را به جای لوستر از سقف آویزان می کند. اژدها از بیمارستان برمی گردد و لباس را می پوشد. اما وقتی جلوی آینه می رود دیگر خودش را نمی شناسد. در این داستان اژدها اصرار زیادی دارد که حتماً آن لباس را بپوشد، او می خواهد احساس حقارت خود را با توجه به جزئیات ناچیز و بی ارزش جبران کند، او برای اینکه با آن لباس در جامعه جلوه کند هویت خویش را نابود می کند. چون نمی تواند عمل بزرگی انجام دهد پوشیدن یک لباس را هدف زندگی و کمال خود می داند. استفاده از جان بخشی در این داستان، اینگونه مفاهیم را به صورت فیزیکی به کودک آموزش می دهد. "اژدها خودش را جلوی آینه نگاه کرد. پیراهن قشنگش را پسندید اما دیگر خودش را شناخت. آن کسی که توی آینه بود لباس قشنگی تنش بود اما..." (کلهر، ۱۳۹۰: ۱۲)

۳-۳ آموزه های اجتماعی

هر یک از داستان ها اجتماعی را به نمایش می گذارند که با توجه به نظریه آدلر این اجتماع مبدأ شخصیت خلاق است. احساس تعلق و علاقه اجتماعی شخصیت باعث جبران حقارت و رسیدن او به کمال می شود. جان بخشی موجب هویت سازی و ایجاد علاقه اجتماعی در کودک می شود. شخصیت ها به دلیل سادگی، جامعه ساده تری نیز دارند. در اکثر داستان ها، جامعه به عنوان مبدأ شخصیت خلاق معرفی شده است و شخصیت ها با یافتن هویت خود و احساس تعلق به جامعه، به برتری می رسند. جان بخشی به حیوانات بستر مناسبی برای بیان علاقه اجتماعی است، زیرا شباهت های زیادی به جامعه انسانی داشته و مخاطب آسان تر آن را می پذیرد. جامعه شخصیت های گیاهی، از جامعه حیوانات و بی جان ها نیز کوچکتر است، به طوری که گاه یک شخصیت نماینده ای از کل اجتماع است. این اجتماع ساده برای کودک ملموس بوده و به دلیل تازه بودن، تأثیر بیشتری بر مخاطب دارد. بررسی ها نشان داد که اکثر شخصیت ها دارای احساس تعلق به جامعه هستند، که این احساس یا در طول داستان ایجاد می شود یا همواره در شخصیت وجود دارد.

در داستان، "خارپشت کوچولو و کاغذ عجیب و غریب" خارپشت دارای انسان انگاری از نوع حیوانات با خلق و خوی انسانی است. خارپشت کوچولو بر اثر سانحه‌ای در یک روز توفانی از ناحیه پا دچار آسیب می‌شود. نقص او هنگامی اتفاق می‌افتد که این آسیب باعث می‌شود تا او خانه نشین شود. نقص او حقیقی و از نوع هویتی است. خارپشت فکر می‌کند فراموش شده و این احساس او به دلیل یک نقص اندامی به وجود آمده است. خارپشت در ابتدا به افسردگی و گوشه‌گیری روی آورده و به نوعی جدال با محیط خود می‌پردازد و جبران ستیزه‌گرانه یا انتقامی دارد. "... بالاخره یک روز سر و کله دوستانش پیدا شد. اما هر چه در زدند، خارپشت کوچولو در را باز نکرد. دوستانش از پنجره نگاه کردند. خارپشت کوچولو پایش را بسته بود و نشسته بود." (جلیلی کمالیان، ۱۳۹۴: ۱)

نقشه گنج در این داستان که توسط دوستان خارپشت طراحی شده تا او را از خانه بیرون بکشاند، هدفی جدید در زندگی خارپشت است. این هدف منجر می‌شود تا او برای رسیدن به برتری تلاش کند، وارد جامعه شود، و در ضمن بر اثر راه رفتن، نقص بدنی او نیز بهبود یابد. احساس برتری خارپشت زمانی است که متوجه می‌شود دوستانش او را فراموش نکرده‌اند و او هم هنوز آن‌ها را دوست دارد. او در ابتدا جواب سلام آن‌ها را نمی‌داد اما کمی بعد شروع کرد به لبخند زدن و کمی بعد خوشحال شد و فکر کرد که چقدر دلش برای دوستانش تنگ شده است. ده قدم که رفت به زیر پایش نگاه کرد و دید که بدون عصا راه می‌رود و متوجه می‌شود که گنج واقعی دوستان او هستند. "... خارپشت کوچولو از خوشحالی گریه اش گرفت. او گنج بزرگی پیدا کرده بود که مثل هیچ گنجی نبود... خارپشت کوچولو پاهایش را نگاه کرد، باورش نمی‌شد. بدون کمک چوب دستی، روی پاهای خودش ایستاده بود. سرش را که بلند کرد دید دوستانش دور او جمع شده‌اند و برایش دست می‌زدند." (همان: ۲۳)

خارپشت در ابتدا احساس تعلق به جامعه را از دست می‌دهد در صورتی که هنوز به جامعه تعلق دارد. همان‌طور که آدلر اعتقاد دارد یک فرد ممکن است به یک جامعه تعلق داشته باشد اما اعتقاد به تعلق در او وجود نداشته باشد، چنین فردی نیز به دلیل عدم تعلق به علاقه اجتماعی دست نخواهد یافت. خارپشت با ورود به جامعه کم‌کم به احساس تعلق اعتقاد پیدا می‌کند و در آخر به آرامش و علاقه اجتماعی می‌رسد. این نوع از هویت سازی در این داستان به شیوه‌ای ساده بیان شده است. اینکه چگونه یک نقص جسمی می‌تواند اعتقاد به تعلق را کمرنگ کند و چگونه غلبه بر همان نقص منجر به ایجاد حس تعلق و علاقه اجتماعی خواهد شد.

جامعه، پایگاه‌های اجتماعی و نهادهای اجتماعی در داستان‌هایی که شخصیت‌ها حیوان، گیاه یا شیء هستند، ملموس تر و ساده تر است. از آنجایی که شخصیت‌ها ساده هستند، پس جامعه ساده‌تری دارند. گاهی جامعه در حد یک شخصیت ساده خلاصه می‌شود. هویت سازی یا همانند سازی با گروه، کلید علاقه اجتماعی است. وقتی فرد احساس کند که بخشی از یک گروه است و به آن تعلق دارد همانند سازی به وجود می‌آید و بالطبع علاقه اجتماعی بیشتر می‌شود. شخصیت‌هایی که به آن‌ها جان می‌دهیم بسیار ساده هستند و مانند انسان پیچیده نیستند، پس تعلق آن‌ها به یک گروه خاص ساده‌تر اتفاق می‌افتد. و همین باعث می‌شود تا مطلب برای کودک ملموس تر شود.

برای مثال، شخصیت غذا انتخاب خوبی برای بیان علاقه اجتماعی است، زیرا غذا چیزی است که باید در دسترس تمامی جانداران باشد و نیاز حیاتی تمامی اجتماع است. در داستان "ماست شیرین" ماست یک غذا و دارای انسان انگاری است. ماست فکر می‌کند که اگر غذای گربه، اردک و یا گنجشک شود حیف می‌شود. او دارای عقده حقارت و در نتیجه عقده برتری است. اگر ماست علاقه اجتماعی داشت می‌توانست از آن عقده حقارت رهایی یابد زیرا می‌دانست که هدف غذاها، سودرسانی به بدن است و او برای همین آفریده شده است. با انسان انگاری به یک ماست، کودک می‌آموزد که دوری از اجتماع به ضرر فرد و جامعه است. همان‌طور که در داستان گربه و اردک و جوجه از ماست بهره مند نشدند و ماست نیز در آخر ترش شد و قابل خوردن نبود. این دوری از اجتماع باعث ایجاد افسردگی می‌شود و این مطلب نشان می‌دهد که تمامی افراد جامعه به هم نیاز دارند. "ماست توی کاسه هر چه صبر کرد کسی نیامد. دلش گرفت و غصه خورد." (شعبان نژاد، ۱۳۹۲: ۱۲)

"... ماست تا او را دید صدایش کرد و گفت: من کار ماست بند هستم، شیرین تر از قند هستم، نزدیک من بیا و اگر گرسنه هستی من را بخور. گربه به ماست نگاه کرد و گفت: وای وای چه ماست ترشی! من ماست ترش دوست ندارم. بعد هم از آنجا دور شد" (همان: ۱۴)

آدلر معتقد بود افراد در ارتباط اجتماعی باعث کمال یکدیگر خواهند شد، اما گاهی اوقات حق هر دو طرف ادا نمی‌شود و هیچ کس هم در آن مقصر نیست. پس این استثناء در نظریه آدلر وجود دارد که همیشه نمی‌توان انتظار داشت که ارتباط و علاقه اجتماعی بتواند کمک‌کننده باشد زیرا هر دو طرف همزمان نمی‌توانند به کمال برسند. برای مثال در داستان "پی تی کو پی تی کو" کمال قاب عکس ماندن عکس کره اسب در درون اوست اما کمال اسب آزادی از قاب عکس است. یا در داستان "فاصله ای که پیر شد" فاصله یک مفهوم ذهنی و از نوع شخصیت های بی جان است که انسان انگاری دارد. در این داستان فاصله بین چشمه و بوته گل وجود دارد و مانع رسیدن آن‌ها به همدیگر است. در اینجا نیز نقص یک شخصیت کمال دیگری است اما هیچ کدام در این جریان مقصر نیستند. گل و چشمه می‌خواهند به هم برسند، فاصله کاری از دستش برنمی‌آید. اما تفاوت فاصله در این است که حاضر است به خاطر رساندن گل و بوته به هم خودش را نابود کند (اگر آن‌ها به هم برسند دیگر فاصله ای بینشان نیست) فاصله برای رساندن دو عاشق به هم خود را فدا می‌کند. "... فاصله هم که کاری از دستش برنمی‌آمد، به هر دوی آن‌ها نگاه می‌کرد و غصه می‌خورد. فاصله آن قدر غصه خورد که پیر شد." (شمس، ۱۳۹۳: ۳۵) این شخصیت برخلاف مفهومی که دارد در اینجا می‌خواهد دو طرف را به هم برساند. بنابراین جان بخشی باعث می‌شود تا معنای مفاهیم ذهنی تغییر کرده و از دید دیگری به آن‌ها نگاه کنیم. این چند جانبه نگاه کردن به شرایط زندگی باعث می‌شود تا کودک علاقه اجتماعی را بیاموزد و بداند که ممکن است حق با کسی باشد که همیشه مقصر جلوه داده شده است. "... بعد دوتایی به فاصله نگاه کردند و گفتند: آخه تو یکدفعه از کجا پیدات شد! فاصله گفت: من از اول همین‌جا بودم! از هیچ کجا هم پیدام نشده! گل گفت: آگه تو اینجا نبودی من الان پیش چشمه بودم." (همان: ۳۳)

"فاصله گفت: خوب این که کاری نداره، راه بیفتید برید پیش هم. چشمه ترسید: نه! نه! ممکنه تو راه خشک بشم. گل ترسید: نه! نه! ریشه ام خشک میشه. فاصله فکری کرد و گفت: پس من این کارو می‌کنم. دست هایش را دراز کرد و از یک طرف چشمه را گرفت، از یک طرف گل را، با تمام زور آن‌ها را به طرف هم کشید." (همان: ۳۳)

۳-۴ سادگی اهداف و سبک زندگی

فهمیدن یک فرد مستلزم فهمیدن سازمان شناختی، سبک زندگی و اهداف اوست. برای اینکه شخصیت داستانی برای کودک آشنا باشد و کودک آن را بفهمد باید ابتدا اهداف و سبک زندگی او را بفهمد. یک شیء، حیوان یا گیاه اهداف ساده تری نسبت به یک انسان دارند پس کودک شخصیت داستان را می‌فهمد و با او ارتباط برقرار می‌کند. انواع سبک زندگی توسط جان بخشی، ساده تر بیان می‌شود. بررسی‌ها نشان داد که هدف زندگی تمامی شخصیت‌ها در جهت جبران نقص آن‌هاست؛ چون نقص‌ها ساده هستند، هدف‌ها نیز ساده و برای مخاطب قابل درک است. اکثر شخصیت‌ها دارای سبک زندگی سودمند اجتماعی هستند، و این به این معنی است که کودک با هم‌ذات پنداری با شخصیت‌ها می‌تواند علاقه اجتماعی و سودمندی برای جامعه را بیاموزد.

حیوان انگاری بی‌جان، به میزان قابل توجهی، قدرتشان را می‌گیرد. زیرا همچون یک حیوان رفتار می‌کنند و اسیر غریزه خویش هستند و نمی‌توانند سرنوشت خود را تغییر دهند. به همین دلیل این گونه شخصیت‌ها برای بیان سبک زندگی اجتناب‌کننده و جبران کتمان مناسب هستند. در داستان "آواز دایره" مربع‌ها مفاهیمی تصویری و از نوع شخصیت‌های بی‌جان هستند. آن‌ها جان دارند اما هیچ یک از ویژگی‌های انسانی همچون تکلم، اختیار و ... را ندارند و همچون حیواناتی هستند که نمی‌توانند از غریزه خود فرا تر بروند. "مربع‌ها آوازی نداشتند. آن‌ها زیاد حرکت نمی‌کردند. حرف‌هایشان ساده و تکراری بود... مربع‌ها به هم چسبیده بودند و دنیای تنگ و تاریکی را درست کرده بودند." (بهجت، ۱۳۹۳: ۵)

۳-۵ فیزیکی کردن تجربیات و خطاها

انسان‌ها از دید آدلر نه خوب هستند و نه بد. خطاهای آن‌ها نتیجه اشتباه آموزشی در مورد زندگی است. انسان تجربیات مختلف را آنقدر به کار می‌گیرد تا با سبک زندگی‌اش هماهنگ شود و او را به احساس برتری برساند. خطاها و تجربیات یک شیء یا حیوان

بسیار ساده هستند پس کودک به راحتی آن‌ها را درک می‌کند. در بعضی داستان‌ها تجربیات ذهنی کاملاً فیزیکی شده و برای کودک ملموس می‌شود.

خطاهای فردی که دچار عقده برتری‌بینی است در داستان "باد دوچرخه سوار" به صورتی فیزیکی برای مخاطب بیان شده است. در اینجا باد یک پدیده طبیعی و از نوع شخصیت بی جان است که انسان انگاری دارد. او یک دوچرخه دارد و با قدرت خود همه چیز را ویران می‌کند. در آخر لاستیک دوچرخه اش پنچر می‌شود و چون وسایل پنچرگیری ندارد نمی‌تواند لاستیک را باد کند. بادی که نمی‌تواند باد کند! ضرری که افراد دارای عقده برتری‌بینی به جامعه و به خود می‌زنند به وسیله جان بخشی ساده و ملموس می‌شود. "رفت و رفت تا رسید به یک چادر صحرایی. از چادر و آدم‌هاش و اینا خوشش نیامد. صاف رفت توی دل چادر و به هم پیچاندش. یعنی کج و کوله اش کرد. چادر گفت: مگه آزار داری دیوانه؟ باد خندید و گفت: آزار ندارم. آرزو دارم. خیلی هم زور دارم... چادر گفت: مگر نمی‌بینی خانواده توی چادر نشست؟ باد کمی عقب رفت. بعد دنده عوض کرد و گفت: دلت خوش است، خانواده کیلویی چنده؟ و پر زور تر از قبل، پازد و پا زد و در عرض سه سوت چادر را کله پا کرد و گفت: هاهاها... به من می‌گویند باد دوچرخه سوار!" (حسن زاده، ۱۳۹۱: ۱۶)

در داستان "گوجه فرنگی سبز" گوجه یک گیاه و دارای انسان انگاری از نوع گیاهان سخنگو با خلق و خوی انسانی است. او می‌خواهد قرمز و رسیده شود و برای جبران احساس حقارت خود تلاش می‌کند و از روان خود و اجتماع کمک می‌گیرد. خطای او این است که نمی‌داند چگونه به احساس برتری می‌رسد؛ این خطا ناشی از بی‌تجربگی و اشتباه آموزشی درباره زندگی است. او به گل سرخ و آتش روی می‌آورد اما از خار گل و داغی آتش آسیب می‌بیند؛ این خطاها موجب یأس او نمی‌شود و در آخر از خورشید، قرمزی را طلب می‌کند. تجربیاتی که او کسب می‌کند در جهت نزدیک شدن او به خورشید و رسیدن به برتری است.

"گوجه فرنگی این ور پرید. آن ور پرید. دور آتش چرخید. اما... یکدفعه... داغ داغ شد. گوجه فرنگی داد کشید: این ور آتیش نیام اون ور آتیش نیام سرخی داغو نمی‌خوام..." (کتبی، ۱۳۹۰: ۳۵)

۳-۶ تحلیل رؤیا و تخیل

از نظر آدلر، رؤیا و تخیل راهی برای کمک به فرد است تا از پس مشکلات زندگی بر بیاید. در حقیقت رؤیا مسیر و هدف زندگی فرد را مشخص می‌کند. در داستان‌های مورد بررسی به این مسأله می‌پردازیم که خیالات شخصیت‌ها چگونه در داستان متجلی شده است. به نظر می‌رسد که شخصیت‌های بی‌جان، گیاه و حیوان به این دلیل که ساده تر از انسان هستند، رؤیاهای ساده‌تری داشته و تحلیل رؤیا آسان تر خواهد شد. ما به این تحلیل نیاز داریم تا هدف و سبک زندگی شخصیت برای ما مشخص شود. این رؤیاها در جهت رفع نقص هستند و اغلب آن‌ها سرانجامی ندارند، یعنی گرچه توانسته اند ستم موجود در محیط را کاهش دهند اما شخصیت را به کمال نرسانده اند. این باعث می‌شود که جبران تسلی بخش از نظر کودک بی فایده به نظر بیاید و نشان دهد که در جهان واقعی نیز می‌توان به کمال و برتری دست یافت. به این ترتیب جان بخشی، ترس کودک از محیط واقعی را از بین می‌برد.

برای مثال در داستان "کلید کوچولو"، کلید یک شیء است که انسان انگاری دارد. کلید برای گریز از ستم موجود، به خیالبافی روی می‌آورد و در خیالات خود همه چیز هست به جز کلید. او جبران تسلی بخش دارد و در رؤیاهای خود حقارت خود را جبران می‌کند. در این داستان رؤیاپردازی‌های کلید بسیار جذاب نشان داده شده است و حقیقت دلپذیری رؤیا برای گریز از واقعیت، به روشنی بیان شده است اما کلید سرانجام در دنیای واقعی‌اش به کمال می‌رسد و حقارتش جبران می‌شود. این نکته مهمی است که آدلر به آن توجه زیادی دارد و جان بخشی به طور ملموس این مسأله را بیان کرده است. "... کلید کوچولو همیشه بیکار بود و بیشتر وقت‌ها خیال بافی می‌کرد..." (قدردان، ۱۳۹۱: ۴) "... کلید کوچولو با خیال‌هایش، ساعت‌های خوشی را می‌گذراند. در خیالش همه چیز بود، غیر از کلید..." (همان: ۱۵)

کلید، در تخیلاتش خود را وارد اجتماعات دیگر می‌کند. ناهماهنگی یک کلید با حیوانات (از حیث جاندار و بی‌جان بودن) تفاوت او و رؤیاهایش را واضح‌تر بیان می‌کند. و نویسندگان به نوعی تفاوت پایگاه‌های اجتماعی را بیان کرده است. "در خیالش خود را پروانه زیبایی می‌دید که ساعت‌ها در دشت پر از گل پرواز می‌کرد. کنار چشمه می‌نشست و با حشره‌های زیادی دوست می‌شد." (همان: ۴)

این داستان کودک را به خیال‌پردازی تشویق می‌کند اما در آخر این نکته را یادآور می‌شود که یک کلید در نهایت یک کلید است و گرچه در تخیلاتش پروانه یا فیل یا... می‌شود اما در آخر باید یک قفل را باز کند تا به درد بخور شود و احساس خوشایندی پیدا کند. کودکی که معلول است و یا نقص عضو دارد در خیالاتش ممکن است خیال کند که راه می‌رود، می‌دود، حرف می‌زند، می‌شنود، می‌بیند و... اما در واقعیت فردی است با همان نقص عضو، که اما در نهایت یک استعداد فوق العاده دارد که او را به برتری می‌رساند. در داستان "بزی که بود و بزی که نبود" بز دارای انسان‌انگاری از نوع حیوانات سخنگو با خلق و خوی حیوانی است. بز با سایه اش می‌جنگد و در حقیقت یک دشمن خیالی برای خود ساخته است. اما در جنگ با سایه اش تنها به خودش آسیب می‌زند. "...بزی که بود به بزی که نبود گفت: من از همه بزها قوی‌ترم، حتی از تو! اگر قبول نداری بیا با هم بجنگیم!" (قاسم نیا، ۱۳۹۳: ۷) "... و عقب رفت و جلو دوید و... با شاخ هایش زد به شکم بزی که نبود. اما... بزی که نبود اصلاً شکم نداشت! شاخ‌های بزی که بود، فرو رفت در تنه یک درخت و شکست." (همان: ۸)

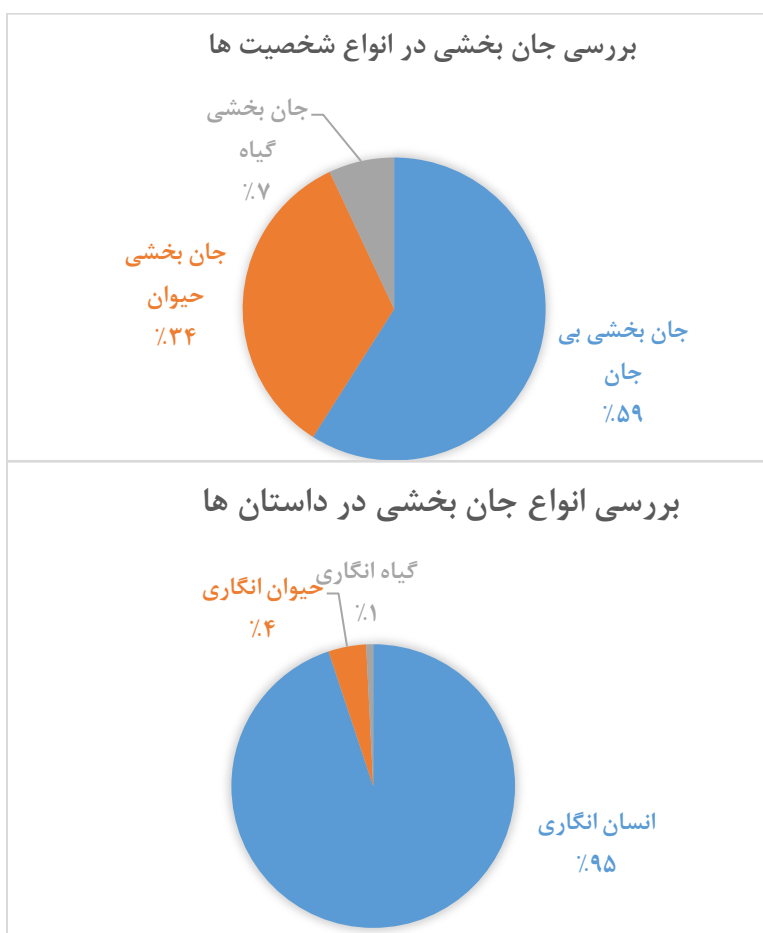
تخیل و رؤیاهایی که بز در بیداری دارد باعث آسیب‌رسانی به اوست. پس گرچه رؤیا برای گریز از ستم موجود مفید بوده و به آرامش فرد منجر می‌شود اما گاهی نیز فرد تمام آنچه را که می‌خواهد از رؤیا طلب کرده و در نتیجه همه چیز را نیز از دست می‌دهد. تخیلات بز در این داستان با تخیلات کلید در داستان "کلید کوچولو" متفاوت است. تخیلات کلید او را از خود واقعی‌اش دور می‌کند اما تخیلات بز او را با خود واقعی‌اش رو به رو کرده و با آن به نبرد برمی‌خیزد. البته نتیجه پایانی داستان نیز دور از انتظار نیست. بز بعد از شکست‌های پیاپی در می‌یابد که دشمن خیالی که ساخته اصلاً وجود نداشته است. جان بخشی به حیوان سخنگو با ویژگی‌های حیوانی در این داستان کمک می‌کند تا مفاهیم به سادگی فهمیده شود. اگر بز در این داستان بیشتر شبیه به انسان رفتار می‌کرد تا حیوان (برای مثال انسان‌انگاری با خلق و خوی انسانی داشت) شاید نتایج حاصل شده به دست نمی‌آمد زیرا برای بیان مفهوم عقده برترینی مفاهیمی پیچیده از این دست، باید شخصیت به حد زیادی از انسان دور باشد تا بتوان مفاهیم را به وسیله آن ساده کرد.

نتیجه‌گیری

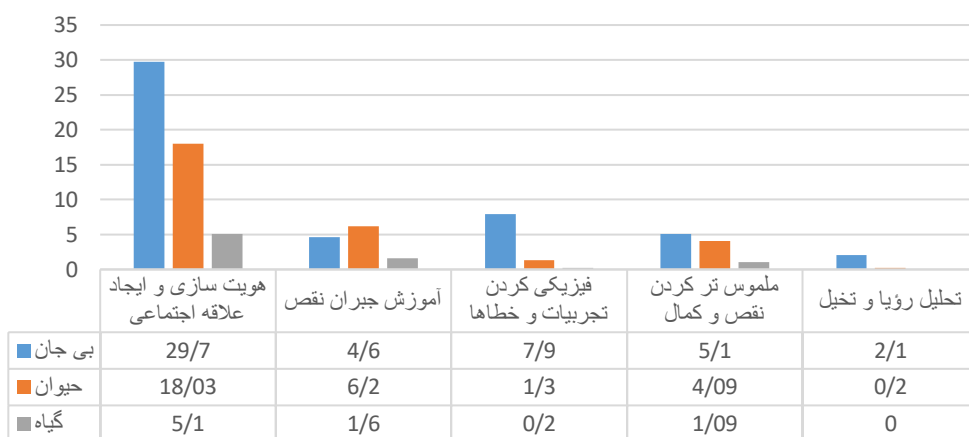
در این پژوهش به بررسی جان بخشی در داستان‌های کودک گروه سنی الف، ب، ج منتشر شده بین سال‌های ۱۳۹۰ تا ۱۳۹۴ از دیدگاه روانشناسی آدلر پرداخته شد. بررسی‌ها نشان داد که انواع مختلف جان بخشی یعنی انسان‌انگاری، حیوان‌انگاری و گیاه‌انگاری در این داستان‌ها وجود دارد که با توجه به تنوع و تازگی شخصیت‌ها، ادبیات کودک معاصر را به مخاطب خویش نزدیک‌تر کرده است. علاوه بر این، جان بخشی تأثیراتی آدلری بر مخاطب کودک دارد. در بین این شخصیت‌ها، ۵۶ درصد دچار نقص هستند و نقص اکثریت آن‌ها حقیقی است. بنابراین، مؤلفه احساس حقارت آدلر در این داستان‌ها قابل بررسی است. در بین انواع نقص، نقص هویتی بیشترین میزان را به خود اختصاص می‌دهد که به دلیل سادگی شخصیت‌ها نسبت به شخصیت انسانی، نقص و کمال نیز ساده‌تر و ملموس‌تر هستند. علت نقص اکثر شخصیت‌ها، تأثیرات محیطی است و به دلیل سادگی شخصیت‌ها و جامعه‌ای که در آن قرار دارند کودک، علت نقص شخصیت را درمی‌یابد. مراحل جان بخشی می‌تواند تأثیر نقص یا کمال را بیشتر کند؛ نویسنده با ایجاد نقص در یک شخصیت، که در مقام پایینی نسبت به انسان قرار دارد (بی‌جان، حیوان یا گیاه است) نقص او را چند برابر کرده و تأثیر بیشتری بر مخاطب می‌گذارد و از جهت دیگر به این دلیل که با جان بخشی به شخصیت آن را به مقام بالاتری می‌رساند، کمال یافتن دوباره شخصیت در داستان نیز باعث ارتقاء بیشتر او شده و تأثیر بر مخاطب بیشتر است. بررسی‌ها نشان داد که هر شخصیت با نوع نقص و کمال خود هماهنگ است یعنی می‌توان از او چنین نقشی را انتظار داشت. بیش از نیمی از شخصیت‌ها جبران‌پذیر و پیرزوشونده و قهرمانی دارند، یعنی موفق به جبران نقص خود شده‌اند. جان بخشی موجب می‌شود تا نتایج به دست آمده از انواع جبران و آرامش رسیدن به برتری برای مخاطب قابل درک شود؛ زیرا نقص شخصیت‌ها ساده و جبران آن نیز ساده خواهد بود؛ همچنین مخاطب درمی‌یابد که باید برای جبران نقص خود تلاش کند. جان بخشی موجب هویت‌سازی و ایجاد علاقه اجتماعی در کودک می‌شود؛ شخصیت‌ها به دلیل سادگی، جامعه ساده‌تری نیز دارند. جان بخشی باعث می‌شود که تجربیات و خطاها به صورتی فیزیکی به مخاطب ارائه شود. هدف زندگی تمامی شخصیت‌ها در جهت جبران نقص آن‌هاست؛ چون نقص‌ها ساده هستند، هدف‌ها نیز ساده و برای

مخاطب قابل درک است. اکثر شخصیت‌ها دارای سبک زندگی سودمند اجتماعی هستند، و این به این معنی است که کودک با هم‌ذات‌پنداری با شخصیت‌ها می‌تواند علاقه اجتماعی و سودمندی برای جامعه را بیاموزد. رؤیاهای او و تخیلات انسانی به وسیله جان‌بخشی به شخصیت‌های بی‌جان، حیوان و گیاه، ساده‌تر تحلیل می‌شود.

به طور کلی، می‌توان گفت هر یک از انواع جان‌بخشی، ضعیف یا قوی، به یک نوعی در بیان مفاهیم آدلری موفق عمل کرده‌اند. گاهی اوقات استفاده از چند نوع متفاوت از جان‌بخشی در کنار هم می‌تواند، مفاهیم عمیق را از دیدگاه‌های مختلف به مخاطب ارائه دهد. اما مهم‌ترین تأثیر آدلری جان‌بخشی در داستان‌های مورد بررسی، هویت‌سازی و ایجاد علاقه اجتماعی است. بنابراین وجود جان‌بخشی در داستان، به آماده‌تر شدن کودک برای ورود به جامعه کمک کرده و از او فردی سودمند و متعلق به اجتماع می‌سازد، همچنین کودک با مشاهده شخصیت‌هایی ساده که هویت خود را بازشناخته‌اند، به ویژگی‌ها و موجودیت خویش توجه کرده و آن را برای ارتقاء جامعه، به کار می‌گیرد.



بررسی انواع تأثیرات آدلری در جان بخشی بی جان، حیوان و گیاه



■ بی جان ■ حیوان ■ گیاه

منابع و مأخذ

۱. آدلر، آلفرد (1361). روان‌شناسی فردی، ترجمه حسن زمانی شرفشاهی، نگارش مهین بهرامی، تهران: انتشارات پیشگام.
 ۲. آدلر، آلفرد (۱۳۷۸). نظریات کاربردی تربیت کودکان، ترجمه محمد حسین سروری، تهران: انجمن اولیاء و مربیان جمهوری اسلامی ایران.
 ۳. آدلر، آلفرد (۱۳۷۹). شناخت طبیعت انسان، ترجمه (از آلمانی به انگلیسی) وی بران ولف، ترجمه طاهره جواهرساز، تهران: انتشارات رشد.
 ۴. ثروتیان، بهروز (۱۳۸۳). فن بیان در آفرینش خیال، تهران: امیرکبیر.
 ۵. راتنر، یوزف (۱۳۹۰). روان‌شناسی فردی، ترجمه حسن زمانی شرفشاهی، نگارش مهین بهرامی، تهران: پیک بهار.
 ۶. سارتر، ژان پل (۱۳۴۸). اصول روان‌شناسی (انگیزه های روانی)، ترجمه ع- سبحانی، تهران: مؤسسه مطبوعاتی فرخی
 ۷. سلاجقه، پروین (۱۳۸۵). از این باغ شرقی (نظریه های نقد شعر کودک و نوجوان)، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
 ۸. شمیسا، سیروس (۱۳۹۰). بیان (ویراست چهارم)، تهران: میترا.
 ۹. صلاحی مقدم، سهیلا (۱۳۸۶). بررسی تطبیقی بین جلال الدین محمد مولوی و ویلیام بلیک: دفتر اول تخیل، تهران: سوسن.
 ۱۰. علیزاده، حمید (۱۳۸۳). آلفرد آدلر: گستره نظریه شخصیت و روان‌درمانی، تهران: دانژه.
 ۱۱. علیزاده، حمید و سجادی، حبیبه السادات (۱۳۸۹). رودولف درایکورس (روابط مسئولانه و احترام مقابل)، تهران: دانژه.
 ۱۲. منصور، محمود (۱۳۵۸). احساس کهنتری، تهران: انتشارات رشد. (چاپ دوم).
 ۱۳. مصاحب، غلامحسین (۱۳۸۳). دایره المعارف فارسی، تهران: امیرکبیر، کتاب‌های جیبی. (چاپ چهارم).
 ۱۴. یوهانسن، ثور (۱۳۹۱). دین و معنویت در روان‌درمانی و مشاوره: رویکردی آدلری با تأکید بر روان‌درمانی و مشاوره با مسلمانان، ترجمه فرید براتی سده، تهران: رشد.
- مقالات مورد استفاده در پژوهش:

۱. آویش، شیوا (۱۳۸۲). «حیوانات سخنگو در داستان‌ها». کتاب هفته، (۵۳۸)، ۱۳.
۲. شمشیری، محمدرضا (۱۳۹۵). «خودشناسی در اندیشه دینی-فلسفی در مقایسه با روان‌شناسی تجربی». فصلنامه مطالعات روان‌شناسی و علوم تربیتی، (۷)، ۱۴۵.
۳. نوزرآدان، مریم (۱۳۶۷). «بررسی جاندارپنداری و مراحل تحول آن در کودکان ایرانی»، فصلنامه تعلیم و تربیت، (۱۳ و ۱۴)، ۱۰۷-۱۲۲.

کتاب‌های کودک و نوجوان مورد استفاده در پژوهش که مورد نقل مستقیم قرار گرفته اند:

۱. بهجت، شهربانو (۱۳۹۳). آواز دایره، تهران: وزارت آموزش و پرورش، معاونت پژوهشی، مؤسسه فرهنگی منادی تربیت.

۲. جلیلی کمالیان، مهسا (۱۳۹۴). **خارپشت کوچولو و کاغذ عجیب و غریب**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۳. حسن زاده، فرهاد (۱۳۹۱). **پی تی کو پی تی کو و دو داستان دیگر**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۴. خردور، طاهره (۱۳۹۳). **زردآلو طلایی و زردآلو زرده**، تهران: پیدایش.
۵. شعبان‌نژاد، افسانه (۱۳۹۳). **ماست شیرین**، تهران: پیدایش.
۶. شمس، محمدرضا (۱۳۹۰). **دزدی که پروانه شد**، تهران: نشر چشمه.
۷. شمس، محمدرضا (۱۳۹۳). **سبیل عمو**، تهران: پیدایش.
۸. شمس، محمدرضا (۱۳۹۳). **فاصله ای که پیر شد**، تهران: پیدایش.
۹. فتاحی، مهناز (۱۳۹۱). **دلیم یک دوست می‌خواهد**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۱۰. قاسم‌نیا (۱۳۹۳). **بزی که بود و بزی که نبود**، تهران: پیدایش.
۱۱. قدردان، ابراهیم (۱۳۹۱). **کلید کوچولو**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۱۲. قیومی، سمیرا (۱۳۹۱). **خنده‌های تربچه ای**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۱۳. کتبی، سرور (۱۳۹۰). **دختری به نام هلله و ۶ قصه دیگر**، تهران: قدیانی.
۱۴. کلهر، فریبا (۱۳۹۰). **اژدهایی با پیراهن آستین پف دار و ۶ قصه دیگر**، تهران: قدیانی.
۱۵. هاشمی، منیژه (۱۳۹۱). **قیچی که دنبال کار می‌گشت**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

کتاب‌های کودک و نوجوان مورد بررسی در پژوهش که مورد نقل مستقیم قرار نگرفته اند:

۱. اباذری، حمید (۱۳۹۴). **اژدهای عینکی کله اره‌ای**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۲. بیگللو، غزاله (۱۳۹۱). **مداد بنفش**، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
۳. بهجت، شهربانو (۱۳۹۲). **روزی که چشم‌های گربه ام رنگی شد**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۴. جعفری، لاله (۱۳۹۲). **بیب بیب قصه**، تهران: امیرکبیر، کتاب‌های شکوفه.
۵. چینی فروشان، محسن (۱۳۹۱). **نقره ماهی**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۵. حبیبی، حامد (۱۳۸۷). **بوقی که خروسک گرفته بود**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۶. حدادی، هدی (۱۳۹۴). **اژدها بازی**، تهران: انتشارات چکه.
۷. خردور، طاهره (۱۳۹۳). **انار و قاصدک**، تهران: پیدایش.
۸. خردور، طاهره (۱۳۹۳). **مارمولک و دمش**، تهران: پیدایش.
۹. خردور، طاهره (۱۳۹۳). **آلوچه و سنگ**، تهران: پیدایش.
۱۰. خردور، طاهره (۱۳۹۳). **کرم و درخت توت**، تهران: پیدایش.
۱۱. خردور، طاهره (۱۳۹۳). **گوجه فرنگی و میوه سبز**، تهران: پیدایش.
۱۲. خلیلی، سپیده (۱۳۹۴). **تخم مرغ شانسی و چهار داستان دیگر**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۱۳. دالوند، رضا (۱۳۹۴). **خانه ام کجاست**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۱۴. زمانی، فاطمه (۱۳۹۱). **پری افسانه‌ها**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.

۱۵. زندی، سامگیس (۱۳۹۴). **آقای هزارپا و کفّاش**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۱۶. سرمشقی، فاطمه (۱۳۹۰). **چه کسی خط و خال‌ها را برداشته است؟**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۱۷. شمس، محمدرضا (۱۳۹۴). **این طوری**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۱۸. شمس، محمدرضا (۱۳۹۲). **قصه‌های سر و ته**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۱۹. شمس، محمدرضا (۱۳۹۲). **اتوبوس و دریا**، تهران: سازمان فرهنگی هنری شهرداری تهران، مؤسسه نشر شهر.
۲۰. شمس، محمدرضا (۱۳۹۴). **چکه و ماهی**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی، کتاب‌های پرنده آبی.
۲۱. طاقدیس، سوسن (۱۳۹۳). **سایه ای که سر نداشت دم هم نداشت**، تهران: پیدایش.
۲۲. طاقدیس، سوسن (۱۳۹۴). **سایه ای زیر نور ماه**، تهران: انتشارات سروش.
۲۳. طاقدیس، سوسن (۱۳۹۰). **هزارسال نگاه**، تهران: شب‌ویز.
۲۴. قاسم‌نیا، شکوه (۱۳۹۳). **درخت سیاه**، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۲۵. کاکاوند، کامبیز (۱۳۹۱). **پرنده گیج**، تهران: شب‌ویز.
۲۶. کتبی، سرور (۱۳۹۰). **من فواره دارم**، تهران: شب‌ویز.
۲۷. کتبی، سرور (۱۳۹۰). **مورچه من**، تهران: شب‌ویز.
۲۸. کشاورز، محمدعلی (۱۳۹۲). **قلقلی**، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
۲۹. ماهوتی، مهری (...دیگران) (۱۳۹۲). **جوراب پشمی (یک اسم و چندتا قصه)**، تهران: شهرقلم.
۳۰. مشهدی، فاطمه (۱۳۹۱). **گرگ سایه ای**، تهران: طرح و اجرای کتاب.
۳۱. موسوی، حافظ (۱۳۹۱). **قصه پاییز و نهال هلو**، تهران: شهرقلم.
۳۲. هنرکار، لیلا (۱۳۹۳). **ماه گفت: قلمپ قلمپ... کمک!**، تهران: شرکت انتشارات علمی و فرهنگی.
۳۳. یحیی‌پور، زهره (۱۳۹۰). **سیب دوستی**، تهران: انتشارات نسل نواندیش.
۳۴. یوسفی، محمدرضا (۱۳۹۳). **ازدهای گل آفتابگردان**، تهران: نشر افق.
۳۵. یوسف زاده، فاطمه (۱۳۹۰). **جلسه در جاکفشی**، تهران: انتشارات سرو یاسین.