

عناصر فانتزی جانوری در داستان‌های کودکان اصفهان

اشرف جمالی قهاریجانی^۱، خورشید قنبری نیزی^۲، محمد حجت^۳

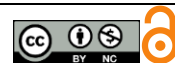
۱. گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد کرمان، دانشگاه آزاد اسلامی، کرمان، ایران.

* ایمیل نویسنده مسئول: ghanbari18@iau.ac.ir

چکیده

فانتزی یا داستان تخیلی با دنیای وهمی، خیالی و پدیده‌های غیرواقعی سروکار دارد و از جهت تلفیق عناصر تخیل و واقعیت، عادی جلوه دادن غیرممکن‌ها یا چیزهای شگفت‌انگیزی که از واقعیت به دور هستند، جایگاه ویژه‌ای در ادبیات داستانی دارند. از آنجا که اصفهان به‌عنوان یکی از مراکز فرهنگی ایران دارای داستان‌های فانتزی بسیاری است، این مقاله بر آن است، با استفاده از منابع کتابخانه‌ای، به‌صورت توصیفی-تحلیلی به بررسی عناصر فانتزی جانوری در هشت داستان کودکان اصفهان بپردازد. نتایج این پژوهش بیانگر بررسی انواع شخصیت‌های فانتزی جانوری ترکیبی (جانوری و انسانی)، وجود شخصیت کهن‌الگویی تنها در یک داستان، ترکیب دو نوع شخصیت جادویی و ابداعی در تعدادی از شخصیت‌های جانوری، مشترک بودن نوع کنش فراطبیعی در بین شخصیت‌های فانتزی جانوری یا کنش طبیعی در بین شخصیت‌های واقعی و وجود نماد در بسیاری از شخصیت‌های داستانی پژوهش، نشان‌دهنده درون‌مایه‌های اخلاقی، تربیتی با محتوای آموزشی یا بن‌مایه‌هایی با جنبه آموزشی، اخلاقی، اجتماعی و... که به‌شکلی عملی با کنش شخصیت‌ها این مسأله را القا می‌کنند؛ بنابراین این جستار علمی گویای آن است که ویژگی برجسته کنش‌های فانتزی در فراطبیعی یا غیرعادی بودن آن‌ها می‌باشد. عناصر شخصیت، بن‌مایه و درون‌مایه پژوهش نیز علاوه بر اینکه موجب نمایان ساختن طرز تفکر یا خلق و خوی شخصیت‌ها به مخاطبین خود یا انتقال دادن پیام‌های تربیتی، اخلاقی یا اجتماعی عمیقی به کودکان از طریق شخصیت‌های داستانی می‌شوند، به‌گونه‌ای علمی و ارزشمند قابلیت تطبیق بر روی دیگر داستان‌های فانتزی جانوری سراسر اصفهان نیز داراست.

کلیدواژگان: فانتزی، عناصر فانتزی جانوری، شخصیت‌ها و کنش‌ها، درون‌مایه و بن‌مایه، داستان‌های کودکان اصفهان.



شیوه استناددهی: جمالی قهاریجانی، اشرف. قنبری نیزی، خورشید. و حجت، محمد. (۱۴۰۴). عناصر فانتزی جانوری در داستان‌های کودکان اصفهان. گنجینه زبان و ادبیات فارسی، ۲۲(۲)، ۱-۲۲.

© ۱۴۰۴ تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است. انتشار این مقاله به‌صورت دسترسی آزاد مطابق با گواهی (CC BY-NC 4.0) صورت گرفته است.

تاریخ ارسال: ۱۶ فروردین ۱۴۰۴

تاریخ بازنگری: ۶ مرداد ۱۴۰۴

تاریخ پذیرش: ۱۵ مرداد ۱۴۰۴

تاریخ چاپ: ۲۱ شهریور ۱۴۰۴

The Treasury of Persian Language and Literature

Animal Fantasy Elements in Children's Folktales of Isfahan

Ashraf Jamali Ghahderijani¹, Khorshid Ghambari Neniz^{1*}, Mohammad Hojjat¹

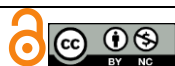
1. Department of Persian Language and Literature, Ke.c. , Islamic Azad University, Kerman, Iran.

*Corresponding Author's Email: ghanbari18@iau.ac.ir

Abstract

Fantasy, or the imaginative tale, deals with an illusory and imaginary world and unreal phenomena, and due to its blending of elements of imagination and reality, the normalization of impossibilities, or the depiction of astonishing things distant from reality, it holds a special place in narrative literature. Since Isfahan, as one of the cultural centers of Iran, possesses many fantasy stories, this article seeks, through library resources and by means of a descriptive-analytical method, to examine the animal fantasy elements in eight children's folktales of the people of Isfahan. The findings of this study indicate the existence of various types of composite animal fantasy characters (animal and human), the presence of an archetypal character in only one tale, the combination of both magical and innovative types in a number of animal characters, the shared nature of supernatural actions among animal fantasy characters or natural actions among real characters, and the presence of symbolism in many of the narrative characters examined. These reflect moral and educational themes or motifs with ethical, instructional, and social aspects, conveyed practically through the actions of the characters. Therefore, this scientific inquiry demonstrates that the prominent feature of fantasy actions lies in their supernatural or abnormal nature. Moreover, the elements of character, motif, and theme in this study, beyond highlighting the mindset or temperament of the characters to the audience, or transmitting profound educational, moral, or social messages to children through narrative figures, also possess, in a scientific and valuable manner, the capacity to be applied comparatively to other animal fantasy tales throughout Isfahan.

Keywords: *Fantasy, animal fantasy elements, characters and actions, themes and motifs, children's folktales of Isfahan*



How to cite: Jamali Ghahderijani, A., Ghambari Neniz, K., & Hojjat, M. (2025). Animal Fantasy Elements in Children's Folktales of Isfahan. *The Treasury of Persian Language and Literature*, 3(2), 1-22.

© 2025 the authors. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

Submit Date: 05 April 2025

Revise Date: 28 July 2025

Accept Date: 06 August 2025

Publish Date: 12 September 2025

مقدمه

آثار روایتی تخیلی چون افسانه، قصه، داستان و ... در فرهنگ‌ها و ادبیات مختلف به صورت منظوم و مثنوی، شفاهی یا مکتوب، از گذشته تا به اکنون عرضه می‌شده است. از بین این روایت‌ها، فانتزی (fantasy) به‌عنوان تخیلی‌ترین گونه ادبیات داستانی به صورت مستقل از قرن هجدهم میلادی پا به عرصه وجود گذاشته است و اولین بار این اصطلاح را جان رچینالد تالکین (John Reginald Tolkien) (۱۹۳۹) در رساله «درباره قصه پریان» درباره موضوع و ماهیت فانتزی به کار برد. در اواخر دهه هشتاد میلادی نیز پژوهش‌هایی از سوی ماریا نیکولایوا (Maria Nikolajeva) به منظور شناخت روشمند فانتزی در ادبیات کودکان به عمل آمد.

فانتزی یا ادبیات تخیلی، یکی از کهن‌ترین قالب‌های ادبی در تمامی زبان‌ها به شمار می‌رود که در فرهنگ «آکسفورد» (Oxford) به معنی خیال‌پردازی، رویاپردازی یا تخیل است. فانتاستیک (fantastic) نیز معادل شگرف و شگفت به معنای وهمی، خیالی و پندارین یا به‌منزله ژانر ادبی، وارد کردن عناصر فانتزی به داستان است؛ درواقع این ژانر ادبی، با داشتن قلمروهای وسیع مانند افسانه‌های حیوانات، داستان‌های جادویی، قصه یا روایت‌های شگفت‌آور، جهان‌تصوری و وهمی را به نمایش می‌گذارد. از منظر دیگر، فانتزی دارای ویژگی‌های مختلفی چون اغراق و مبالغه، استفاده از صور خیال، تنوع یا گوناگونی و ... می‌باشد و ویژگی اصلی آن را می‌توان تخطی از امور واقع و ممکن و عناصری با هدف ایجاد شگفتی دانست که به شکلی متفاوت بازآفرینی می‌شوند؛ به‌طور کلی این نوع ادبی علاوه بر دارا بودن پیشینه‌ای کهن، غنی، سرشار از تخیل فانتاستیک یا ریشه در اساطیر و داستان‌های پریان، دارای مکان‌های افسانه‌ای و تخیلی، فضایی وهم‌انگیز و خیالی، عناصر روایی فانتزی مانند درون‌مایه و بن‌مایه،

موجودات و شخصیت‌های داستانی شگفت‌انگیز یا فراواقعی و...

نیز می‌باشد که به تخیل کودک بسیار نزدیک است.

از آنجا که وجود عناصر فانتاستیک به شکل کلاسیک و کهن در فرهنگ ایران پیشینه‌ای طولانی دارد و ادبیات فانتزی منظوم و مثنوی این سرزمین نیز دارای آثار فانتزی (خیالی و وهم) بسیاری است، نویسندگان و پژوهشگران ادبی سعی دارند تا با مطالعه آثار کلاسیک ادبیات فارسی به پرورش و خلق دوباره آن‌ها در قالب فانتزی بپردازند. این موضوع می‌تواند اهمیت توجه به بررسی و تحلیل داستان‌های ایرانی یا ضرورت توجه به مبحث فانتزی و پژوهش‌هایی در این حوزه از ادبیات را به خوبی نشان دهد. با توجه به اینکه اصفهان به‌عنوان یکی از مراکز کهن فرهنگی ایران، روایت‌های کودکانه بسیاری دارد و تاکنون پژوهشی براساس عناصر فانتزی جانوری بر روی آن‌ها انجام نشده، این پژوهش در پی آن است به تحلیل داستان‌های فانتزی جانوری اصفهان به‌صورت توصیفی-تحلیلی بپردازد تا علاوه بر تحلیل عناصر فانتزی پژوهش یا پرداختن به ابعاد یا جنبه‌های مختلف شخصیت‌پردازی مانند مشخص ساختن نوع شخصیت فانتزی، کنش طبیعی یا فراطبیعی شخصیت‌های داستانی، بن‌مایه و درون‌مایه‌های داستان‌های پژوهش را نیز در آن‌ها نمایان سازد؛ از این‌رو انجام چنین پژوهشی دارای اهمیت فراوان است و می‌تواند سوالات زیر را برای روشن شدن مسأله اصلی پژوهش برشمرد:

- ۱- داستان‌های کودکانه مردم اصفهان دارای چه عناصر فانتزی جانوری هستند؟
- ۲- شخصیت، بن‌مایه و درون‌مایه در داستان‌های کودکانه مردم اصفهان چگونه است؟
- ۳- عناصر یا کنش‌های فانتزی پژوهش تا چه اندازه قابلیت تطبیق با داستان‌های تخیلی دیگر را دارند؟

روش پژوهش

این پژوهش با نام عناصر فانتزی جانوری در داستان‌های کودکانه مردم اصفهان با رویکردی کیفی، با استفاده از منابع کتابخانه‌ای،

به صورت توصیفی - تحلیلی و روش تحلیل روایتی صورت گرفته است. بدین گونه که با گزینش هدفمند، هشت داستان فانتزی جانوری ترکیبی (انسانی و حیوانی) ارزیابی و بررسی شده‌اند.

مبانی نظری پژوهش

فانتزی، داستانی تخیلی است که در آن عوامل جادو، فراواقعی و غیرممکن به عنوان عنصر اصلی استفاده می‌شود. در این میان داستان‌های کودکان یا «افسانه‌های عامیانه فارسی گستره حضور بن‌مایه‌های شگفت‌انگیز و تخیلی است که اکنون با نام عناصر فانتزی، ساختار داستان‌های خیال و وهم را تشکیل می‌دهند» (1)؛ از این رو این روایت‌ها علاوه بر داشتن عناصر روایی مانند شخصیت، درون‌مایه و بن‌مایه، رخدادها و شخصیت‌هایشان نیز به دور از زندگی واقعی و حیرت‌انگیز است که «با کمک نیروهای غیبی، جادویی، شگفتی‌ساز و فراطبیعی ساخته می‌شوند» (2).

روایت‌های گوناگون فانتزی دارای تخیل یا تصویرهای ذهنی هستند و هسته اصلی مخاطبانش را کودکان شکل می‌دهند و «حتی هنگامی که کودکان در فانتزی‌ها حضور ندارند، داستان برای آن‌ها روایت می‌شود و این خود جهت‌گیری کلی فانتزی را به سوی آن‌ها هدایت می‌کند» (3). در این راستا، شخصیت‌های اصلی، موضوع یا درون‌مایه داستانی در پیرامون دنیای کودکان می‌گذرد. از بین انواع روایت‌های فانتزی مانند داستان‌های فانتاستیک - واقع‌نما، فانتزی پریان، فانتزی علمی - تخیلی، تمثیلی و... داستان‌های فانتزی جانوری را می‌توان شامل دو گونه فانتزی جانوری محض با شخصیت‌های صرفاً جانوری و فانتزی ترکیبی با شخصیت‌های انسانی و جانوری دانست. در داستان‌های فانتزی ترکیبی که جانوران با حضور آدم‌ها نقش دارند، «دنیای تخیلی نه تنها براساس سخنگویی جانوران، بلکه براساس تمثیل‌هایی از رابطه انسانی که به وجه اجتماعی توجه ویژه دارد، شکل گرفته است. به بیانی دیگر در آن‌ها حضور انسان، بخشی از فضای تخیلی داستان را می‌سازد که در دو لایه روستا و ژرف‌ساخت

طرح‌ریزی شده‌اند.» (4) در این گونه از فانتزی‌ها، جانوران، تمثیلی از جامعه و رفتار انسانی یا نمادی از انسان و ویژگی‌های گوناگون او هستند که به عنوان شخصیت‌های اصلی، کارهای اساسی، شگفت‌انگیز و غیرواقعی را انجام می‌دهند.

شخصیت و موجودات در فانتزی، دارای کنش طبیعی یا هر کنشی که از عهده انسان برآید و همچنین کنش فراطبیعی (غیرعادی) یا به عبارتی «هر کنشی که فراتر از کنش‌های طبیعی و خارج از توانایی انسان و وقوع آن غیرممکن باشد» (3)، هستند. از سوی دیگر آن‌ها علاوه بر داشتن دو محور دنیای کهن و دنیای نو یا داشتن حضوری ملموس یا عینی‌تر از روایت‌های کهن، دارای ماهیت انسانی و غیرانسانی نیز می‌باشند. «شخصیت‌های انسانی صاحب و سازنده جهان واقعی‌اند و گاه شخصیت‌های غیرانسانی که از قلمرو جهان فراتری به جهان واقعی می‌آیند و مورد سوم، فانتزی‌هایی که فقط در جهان فراتری می‌گذرد و فاقد شخصیت‌های انسانی است. شخصیت‌هایی مثل جانوران و گیاهان که برگرفته از دنیای واقعی است، هنگامی که در جهان واقعی یا فراتری وجود دارند، عناصری از دنیایی فراتر محسوب می‌شوند؛ زیرا به هر حال صفتی تخیلی با خود دارند که آن‌ها را جدای از آنچه هستند، معرفی می‌کند. شخصیت‌ها در فانتزی به سه گونه حضور دارند: واقعی، کهن‌الگویی و ابدایی» (3). در روایت‌های فانتزی، شخصیت‌ها به عنوان یکی از عناصر فانتزی‌ساز، اغلب براساس نقش، منشأ و ویژگی‌های نمادیشان دسته‌بندی می‌شوند که می‌توان برای تفهیم بیشتر، انواع این شخصیت‌ها را به صورت ذیل بیان کرد:

شخصیت‌های واقعی: شخصیت‌های عادی و بدون قدرت جادویی که در دنیای تخیلی زندگی می‌کنند، اغلب نماینده مخاطب در دنیای داستانند و به روایت زمینیت می‌بخشند. این نوع شخصیت‌ها تضاد بین جهان عادی و فراطبیعی را نشان می‌دهند و به داستان عمق احساسی می‌بخشند، مانند «سم‌وایز گم‌جی» (Samwise

Gamgee) در رمان «ارباب حلقه‌ها»، یک هابیت معمولی است که با وفاداری و شهامتش برجسته می‌شود. از ویژگی این نوع شخصیت می‌توان به محدودیت‌های انسانی مانند ترس، شک یا شجاعت در مواجهه با ناشناخته‌ها اشاره داشت. از سویی این شخصیت‌ها گاهی به‌عنوان راوی یا شخصیت اصلی استفاده می‌شوند تا خواننده با آن‌ها همذات‌پنداری کند.

شخصیت‌های کهن‌الگویی: شخصیت‌هایی که از کهن‌الگوی جهانی و تکرارشونده در اساطیر، مذاهب یا ادبیات کلاسیک الهام گرفته‌اند و نماد مفاهیم عمیق انسانی مانند خیر و شر، عشق یا فداکاری و... هستند. این شخصیت‌ها به داستان، عمق نمادین می‌بخشند و با ناخودآگاه جمعی مخاطب ارتباط برقرار می‌کنند، مانند قهرمان کهن‌الگوها به نام «آراگورن» (Aragorn) در رمان ارباب حلقه‌ها و... از ویژگی‌های شخصیت کهن‌الگویی این است که نقش‌های مشخصی مانند قهرمان، شرور، مرشد یا سایه (نماد تاریکی درون) دارند. آن‌ها اغلب کلیشه‌ای به نظر می‌رسند، اما با پیچیدگی‌های مدرن بازآفرینی می‌شوند.

شخصیت‌های ابداعی: موجودات یا شخصیت‌هایی که کاملاً از سوی نویسنده خلق شده‌اند و در اساطیر یا طبیعت وجود دارند. این شخصیت‌ها که دنیای فانتزی داستان هستند، علاوه‌بر اینکه موجب غنی شدن جهان فانتزی می‌شوند، به ایجاد حس شگفتی یا ترس نیز کمک می‌کنند، مانند «اورک‌ها» (Orcs) در رمانی به نام ارباب حلقه‌ها، موجودات تخیلی شروری بودند که توسط «مورگوت» (Morgoth)، نخستین ارباب تاریکی، ابداع شدند. از ویژگی این نوع شخصیت‌ها بدین‌گونه است که دارای طراحی ویژه مثلاً به صورت ترکیبی از حیوانات مختلف یا موجوداتی با توانایی‌های غیرمعقول هستند و ممکن است فرهنگ، زبان یا قوانین خاص خود را داشته باشند.

شخصیت‌های جادویی (فراواقعی): این شخصیت‌ها دارای توانایی‌های فراطبیعی، دانش جادویی یا در ارتباط با نیروهای

ماورایی هستند و اغلب به‌عنوان محرک اصلی وقایع جادویی در این داستان‌ها عمل می‌کنند. این شخصیت‌ها علاوه‌بر اینکه موجب باورپذیری جهان فانتزی می‌شوند، به ایجاد تعادل یا تضاد در روایت نیز کمک می‌کنند؛ مانند شخصیت تخیلی و قهرمانی به نام «گندالف» (Gandalf) در رمان ارباب حلقه‌ها، جادوگری با دانش عمیق و نقش راهنماست و... ویژگی این نوع شخصیت‌ها بدین‌گونه است که آن‌ها دارای قدرت‌های ویژه مانند پیشگویی، تبدیل شکل یا کنترل عناصر هستند، گاهی نقش مرشد، حامی یا نقش ضدقهرمان را ایفا می‌کنند یا حتی ممکن است، از قوانین خاص جادویی در دنیای داستان پیروی کنند؛ بنابراین دسته‌بندی‌های ذکر شده همیشه مطلق نیستند. یک شخصیت ممکن است، ترکیبی از چند نوع باشد، مثلاً «دنریس تارگرین» (Daenerys Targaryen) در مجموعه بازی تاج‌وتخت، علاوه‌بر اینکه دارای شخصیت جادویی و فراواقعی در ارتباط با اژدها بوده، دارای شخصیت کهن‌الگویی نیز است که به صورت قهرمانی از خاکستر برمی‌خیزد. این شخصیت به نحوی در تعامل با شخصیت‌های واقعی و ابداعی (مانند اژدها) نیز قرار می‌گیرد.

یکی دیگر از عناصر فانتزی‌ساز، «بن‌مایه» است که به‌عنوان یک عنصر وحدت‌دهنده موجب پیوند دادن اجزا و عناصر داستان با یک مفهوم، رویداد، شخصیت، عبارت و... باشد. این عنصر، به صورت‌های مختلف در کل ادبیات، آثار یک نویسنده یا در یک گونه خاص داستانی و... تکرار یا موجب تقویت درون‌مایه داستان می‌شوند؛ ازسویی بن‌مایه و درون‌مایه داستان‌های تخیلی (فانتزی) گستره وسیعی را دربرمی‌گیرند و گاهی این عناصر منطبق بر هم نیز می‌شوند. با توجه به اینکه در فانتزی بن‌مایه گوناگونی مانند چهره‌های جانوری فراطبیعی، سخنگویی جانوران، نبرد بین نیکی و بدی یا مبارزه بر ضد بدی و... حضور دارند، اما به‌طور مشخص «بن‌مایه»، شامل «آن‌کنش‌ها، شخصیت‌ها و موضوع‌هایی است که حرکت داستان از آن‌ها ریشه می‌گیرد. به زبان دیگر بن‌مایه‌ها در

محدوده گرانگاه داستان نهفته هستند» (3)؛ به طور کلی این عنصر روایی علاوه بر پیونددهنده اجزا یا عناصر داستانی، مستقیماً از منابع ابتدائی تری چون کهن ترین رؤیای انسان، داستان های پریانی، داستان های جادویی و افسانه های قومی گرفته شده اند یا ریشه در کهن الگوهای فرهنگی و اسطوره های هر جامعه نیز دارند.

«درون مایه» به عنوان یکی از عناصر فانتزی ساز، فکر اصلی یا اندیشه بنیادی هر داستان است و پیام داستان ها نیز در درون آن نهفته شده است؛ به عبارتی این عنصر «بستگی تامی به ذهنیت نویسنده دارد. در ساخت این درون مایه ها اینکه ایده اصلی است یا وام گرفته شده از کسی است، مهم است.» (3). از بین درون مایه های مختلف مانند درون مایه حماسی، اجتماعی، علمی-تخیلی و ... «درون مایه تمثیلی در حوزه فانتزی ها، بیشتر بر فانتزی های جانوری متمرکز است که جامعه انسانی در قالبی تمثیلی با شخصیت های جانوری نمایش داده می شود.» (3) همچنین درون مایه یا زیربنای فکری و اجتماعی این گونه داستانی به منظور ترویج و گسترش مفاهیم اصول انسانی، عدالت یا برابری اجتماعی اهمیت ویژه ای در داستان های کودکان فانتزی دارند و می توانند کودکان را با مسائل مهم زندگی و جهان پیرامون آشنا کنند.

متون داستانی در حوزه های مختلف ادبی به شیوه های متنوعی مورد واکاوی قرار می گیرد. در دوره معاصر نیز تحلیل این متون، بسیار مورد توجه ادیبان، منتقدان یا پژوهشگران ادبی قرار گرفته است. برای تحلیل عناصر فانتزی جانوری در داستان های کودکان مردم اصفهان، هشت داستان از منابع کتابخانه ای با معیار اصالت منابع، کامل بودن آن ها انتخاب کرده سپس براساس چهارچوب نظری، عناصر فانتزی جانوری که می تواند بر فرهنگ و جامعه پیرامون تاثیر بگذارد، ارزیابی و بررسی شده اند.

بحث

فانتزی، به عنوان مبحثی نوظهور در ادبیات کلاسیک دنیا، جزو یکی از بهترین روایت ها محسوب می شود. این نوع ادبی که «اصل یونانی آن به معنی ظاهر شدن اشیای عجیب و غریب و تخیلی و مشتق از فعل فانتازین به معنی ظاهر شدن است» (5). شامل انواع مختلفی چون افسانه ها، قصه های حیوانات، داستان های علمی تخیلی و... می باشند. از بین آن ها داستان های فانتزی که تکامل یافته قصه های عامیانه و رمان های گذشته هستند، یکی از نخستین اشکال این نوع ادبیات به شمار می روند. «در ساخت و پرداخت داستان های فانتزی نیز عواملی تخیلی به کار گرفته شده که در زندگی واقعی امکان بهره گیری از آن ها و وقوع چنین ماجرابی بسیار بعید و غیرممکن است، اما در مجموع حکمتی واقعی را بیان می کند» (6).

در این قسمت برای تحلیل عناصر روایی هشت داستان پژوهش، ابتدا آن ها را خلاصه کرده، سپس هر یک از شخصیت های فانتزی جانوری ترکیبی (شخصیت های انسانی و جانوری) از جهت انواع آن ها مانند نوع شخصیت های واقعی، ابداعی، کهن الگویی و جادویی یا نوع کنش طبیعی و فراطبیعی شان مشخص و سپس هر کدام از شخصیت ها تحلیل شدند. سرانجام بن مایه ای که کلیت داستان بر آن بنا شده است، به همراه درون مایه هر یک از داستان ها یا نکات آموزنده و پیوند درون مایه ها با شخصیت ها مورد بحث و بررسی قرار گرفته اند. در ادامه، برای بیان آنچه ذکر شد، داستان های پژوهش از جمله: آدمیزاد و شیر، بز زنگوله پا، بلبل سرگشته، پرندۀ آبی، روباه حیلہ گر، طوطی و بازرگان و ... تشریح و تحلیل می شوند تا عناصر روایی شخصیت، بن مایه و درون مایه در آن ها بهتر تبیین گردد:

آدمیزاد و شیر

خلاصه روایت: زنی با یک مرد هر روز به طرف صحرا می رفتند تا کمی گردش کنند. به خاطر آرام رفتن زن و تند رفتن مرد، زن عقب می ماند و متوجه می شود که خودش تنها داخل یک کوچه باغ

مانده است. از ترس دوید و به آن آقا رسید که با شیر صحبت می‌کرد. زن پیش آمد و با ترس و لرز پرسید، با آن جانور چه کار دارد؟ یواشکی بیخ گوشش گفت: سراغ آدمیزاد را گرفته و می‌خواهم به یک نفر بگویم، به خدمتش برسد.

زن، مرد و شیر با هم به طرف دکان نجار حرکت کردند. وقتی به آنجا رسیدند، مرد جریان را تعریف کرد. شیر گفت: می‌خواهم با نجار که آدمیزاد است، در یک اتاق تنها بخوابم. نجار گفت: اتاق تنها ندارم، اما می‌توانم اتاق چوبی برایت بسازم. با موافقت او نجار قفسی ساخت و به شیر گفت داخلش برود. با انجام این کار در آن بسته شد. شاگردش حسن نیز یک دیگ پر از آب جوش روی قفس شیر ریخت. شیر فریاد کشید و سوخت. وقتی صدایش نیامد، در قفس را باز کرد. یک مرتبه بیرون پرید و پا به فرار گذاشت. پیش دوستانش به خانه رسید و جریان را تعریف کرد. شیرها تصمیم گرفتند، از نجار انتقام بگیرند. همه با هم به دکان نجار رسیدند. نجار از دور شیرها را دید و از ترس بالای درخت نزدیک دکان رفت. یکی از شیرها گفت، چنگک بگیریم تا به نجار برسیم و برای انتقام او را پایین بکشیم. شیر آزاردیده ابتدا چنگک گرفت تا بقیه روی او سوار شوند. این کار انجام شد تا اینکه نزدیک نجار رسیدند، نجار گفت: حسن برو، زود آب جوش بیاور. شیر سوخته خودش را از زیر شیرها بیرون کشید و فرار کرد. شیرها پس از آن شکست دور هم جمع شدند و گفتند: باید با هر آدمیزادی دیدیم، کشتی بگیریم. یکی از شیرها به بیابان رفت و به خارکنی رسید و این موضوع را گفت. خارکن گفت: حرفی ندارم، زورم را در خانه تنها گذاشتم. حالا از کجا بدانم از ترس نمی‌روی و منتظر می‌مانی. اگر راست می‌گویی، بگذار دست و پایت را ببندم و فرار نکنی. با قبول آن خارکن دست و پایش را با طناب محکم بست. با تیشه خارکنی آن قدر او را زد تا مرد. از آن به بعد شیر سراغ هیچ آدمیزادی را نمی‌گیرد و به سراغش هم نمی‌رود (۷).

شخصیت‌های داستان آدمیزاد و شیر

شیر: شیر، دارای شخصیت ابدایی و جادویی (فراواقعی) بوده و کنش او نیز فراطبیعی است. این شخصیت، به‌عنوان شخصیت اصلی داستان، نمادی از قدرت است که در آغاز به‌سبب از دست دادن آزادی‌اش و سوختن به دست انسان‌ها دچار خشم و کینه می‌شود. این خشم و عصبانیت او را به سمت انتقام سوق می‌دهد، اما در نهایت نشان می‌دهد که حتی قوی‌ترین موجودات نیز می‌توانند در برابر انسان‌ها شکست بخورند. همچنین شیر نماینده غریزه حیوانی است که به دنبال بقا و انتقام است.

نجار: نوع شخصیت نجار، واقعی بوده و کنش او در روایت نیز طبیعی است. او در آغاز برای رسیدن به هدف خود (ساختن قفس) از مهارت خود استفاده می‌کند، از طریق شخصیت وی می‌توان پی برد که انسان‌ها می‌توانند از قدرت خود سوءاستفاده کنند. ترس او از شیر به نوعی نشان‌دهنده تعادل میان قدرت و عقل در شخصیت او است.

حسن: شاگرد نجار، شخصیت او واقعی و کنشش طبیعی است. او جوانی است که کنش و رفتار او در داستان نشان‌دهنده بی‌تجربگی و تأثیرپذیری او از شخصیت‌های دیگر می‌باشد و به نوعی نقش هدف و از سویی نقش یاریگر این داستان را ایفا می‌کند.

خارکن: خارکن، شخصیت او واقعی و کنشش در روایت، فراطبیعی است. او به‌عنوان فردی با قدرت بدنی بالا در داستان نشان داده می‌شود و می‌توان گفت، همیشه این موضوع (قدرت بدنی) نمی‌تواند پاسخی برای حل مسائل انسانی باشد.

بن‌مایه

بن‌مایه این داستان به‌نوعی اخلاقی و اجتماعی یعنی خشم است. این داستان به مخاطب می‌آموزد که وقتی که غریزه و خشم بر تصمیم‌گیری حاکم می‌شوند، ممکن است انسان‌ها دچار اشتباهات بزرگ شوند. شیر به دلیل عدم نگاه منطقی و تصمیم‌گیری ناگهانی خود، به ذلت می‌افتد. انتقام نه‌تنها به خود فرد آسیب می‌زند، بلکه

می تواند به دیگران نیز آسیب برساند. در نهایت، انتقام شیر نتیجه ای جز آسیب به خود او ندارد.

درون مایه

درون مایه داستان بر تقابل میان قدرت و ضعف، عقل و غریزه و انتقام و عفو تأکید می کند. در این داستان، قدرت فیزیکی شیر به دلیل به کار بستن قوه تعقل متوقف می شود. در نهایت، روحیه انتقام جویانه شیر و تمایل او به آسیب رساندن به انسان ها، منجر به نتایج معکوس و دردناک برای او و یارانش می شود. همچنین درون مایه داستان به این نکته می پردازد که انتقام در نهایت آسیب زاست و انسان ها می توانند با تفکر و همکاری بر قدرت فیزیکی غلبه کنند. درواقع، شیر که در ابتدا نماینده قدرت فیزیکی است، در مواجهه با تدبیر و همکاری انسان ها شکست می خورد.

بز زنگوله پا

خلاصه روایت: روزی بزی به حمام رفت تا به دست هایش حنا بزند. به سه بچه اش سفارش کرد که در را روی کسی باز نکنند. گرگی وقتی حرف های بز را شنید، به محض رفتن بز دست هایش را با خون رنگین کرد و با این حيله و تغییر زبانش به مانند بز مادر توانست وارد آن خانه شود. سه بچه بز را بخورد و برود. وقتی بیرون آمد، کسی را ندید. پیش نجار رفت و جریان را گفت. او شاخ های بز را با ماست تیز کرد. آن گاه بز به جنگ گرگ رفت. با حمله او دندان های چوبی گرگ که نجار برایش درست کرده بود، به زمین ریخت. او با شاخ هایش شکم گرگ را پاره کرد، بچه هایش را نجات داد و به خانه برد (8).

شخصیت های داستان بز زنگوله پا

بز زنگوله پا: بز زنگوله پا، شخصیتی ابداعی و نوع کنش او فراطبیعی است. این شخصیت، به عنوان شخصیت اصلی داستان، نقش قهرمان را ایفا می کند. بز زنگوله پا مادری شجاع و هوشمند است که برای مراقبت از بچه های خود تلاش می کند و نمادی از

فداکاری می باشد همچنین کنش های او در داستان نشان دهنده عشق و اراده قوی مادرانه به فرزند است.

گرگ: گرگ، شخصیتی ابداعی دارد و کنش او نیز فراطبیعی است. او نماد شر و خطرات بیرونی در داستان است، به نحوی که از فریب و مکر برای دستیابی به هدفش (خوردن بچه های بز زنگوله پا) استفاده می کند؛ به طور کلی این شخصیت جانوری نماد دشمن می باشد.

نجار: شخصیت او به عنوان فردی که نقش یاریگر در داستان دارد، واقعی و کنشش در داستان طبیعی است. او نماینده هوش و خلاقیت انسانی است که به بز کمک می کند تا بر گرگ غلبه پیدا کند.

بچه های بز: بچه های بز، شخصیت هایی ابداعی هستند که کنش شان در داستان و در برخورد با گرگ طبیعی توصیف شده است. آنان نماد معصومیت و آسیب پذیری هستند و از سویی نمایانگر آینده و نسل جوانی هستند که به مراقبت و راهنمایی نیاز دارند.

بن مایه

بن مایه این داستان که سراسر داستان را چون کلیتی منسجم به هم پیوند می زند، پیامی اخلاقی و اجتماعی یعنی فداکاری و شجاعت مادر (بز زنگوله پا) است. این داستان به مخاطب می آموزد که فداکاری و شجاعت مادری به عنوان یکی از بالاترین ارزش ها و هنجارهای اخلاقی در زندگی شمرده می شود. همکاری و هوش نجار به بز کمک می کند تا بر تهدید فائق آید. این مسأله به مخاطبان یاد می دهد که در مواجهه با مشکلات، همکاری و کمک از سوی دیگران می تواند راهگشا باشد.

درون مایه

افسانه بز زنگوله پا داستانی فانتزی با پیام های اخلاقی و اجتماعی است که شجاعت، محبت مادرانه و اهمیت همکاری را به طوری تأثیرگذار به تصویر می کشد. این داستان برای کودکان جنبه های

آموزشی و تربیتی دارد. درون‌مایه این داستان شامل چندین مفهوم کلیدی می‌شود:

مراقبت و توجه به والدین: در داستان، اهمیت مراقبت و توجه والدین به فرزندان نشان توصیف شده است. بز زنگوله‌پا به شدت از بچه‌هایش در مقابل تهدیدهای بیرونی محافظت می‌کند و این نشان‌دهنده عشق و روحیه فداکاری مادر است.

مقابله و مقاومت در برابر تهدید: بز زنگوله‌پا مادری است که در برابر تهدیداتی که متوجه کودکانش شده، مقابله می‌کند. او با شجاعت، فداکاری، به‌کار بستن هوش و ذکاوت خود موجبات آزادی کودکان خود را فراهم کرد.

غلبه بر شر: داستان به این نکته اشاره دارد که با هوش و شجاعت می‌توان بر شر (گرگ) پیروز شد. بز زنگوله‌پا با یاری نجار توانست بر گرگ چیره شود، او را شکست دهد و بچه‌هایش را نجات دهد. هشدار در مقابل سهل‌انگاری: داستان به مخاطبان می‌آموزد، لازم است از خطرات ساده و بی‌توجهی به اموری که از آن بازداشته شده‌ایم، دوری کنند. بچه‌ها باید به سخنان مادر خود گوش دهند تا از انواع تهدیدات بیرونی دور بمانند.

بلبل سرگشته

خلاصه روایت: مردی بود، یک دختر و پسر داشت. زنی گرفت که همیشه بچه‌ها را اذیت می‌کرد. آن مرد به خاطر شکایت هر روزه همسرش کینه پسر را به دل گرفت. وقتی پسر به صحرا رفت، پدر او را در داخل آب انداخت و خفه شد. با آوردنش به خانه، زن‌بابا او را به هفت قسمت مساوی تقسیم و در هفت دیگ بار گذاشت. دختر متوجه ماجرا شد و سریع به پیش استادش رفت تا از او راهنمایی بگیرد. استاد از دختر خواست مانند گربه پشت در صدا کند تا استخوان‌های برادرش را بیرون بیندازند و بعد آن‌ها را پای درخت خاک کند. دختر این کار را انجام داد. پس از مدتی بوته‌ای هندوانه رویید. با شکسته شدن هندوانه نیز بلبل‌ی بیرون آمد

و تمام ماجرا را به آواز خواند. آن‌گاه خواهر فهمید، او برادرش است (8).

شخصیت‌های داستان بلبل سرگشته

پدر: شخصیت پدر، ابداعی و کنش و واکنشی که از عمل او به وجود می‌آید، فراطبیعی است. او شخصیتی است که تحت تأثیر همسرش قرار دارد و به دلیل کینه‌توزی‌اش پسرش را می‌کشد. شخصیت او نمایانگر ضعف و ناتوانی‌اش در برخورد با وسوسه‌ها و خطاهای انسانی در مشکلات خانوادگی است.

دختر: این شخصیت جادویی بوده و کنش او فراطبیعی است. او شخصیت اصلی و قهرمان داستان است که با هوش و شجاعت خود تلاش می‌کند، برادرش را نجات بدهد. او نمایانگر دلسوزی، اراده راسخ و عشق در مواجهه با مشکلات است.

زن‌بابا: شخصیت زن‌بابا، از نوع واقعی و کنش او طبیعی است. او نماد ظلم و به‌طور کلی شر در داستان است که به همراه شوهرش در ماجرای کشتن فرزند نقش دارد و موجب بروز بحران می‌شود. استاد: شخصیت استاد، ابداعی است و کنش او، یعنی توصیه زبانی او به دختر، کنشی فراطبیعی می‌باشد. او معلم و راهنمای دختر است که نماد خرد و حکمت در زندگی است.

بلبل: بلبل، شخصیتی جادویی دارد و کنش او فراطبیعی است. او نمایانگر روح پسر است که با آواز خود ماجرا را به تصویر می‌کشد و حقیقت را آشکار می‌کند.

بن‌مایه

عشق و وفاداری به خانواده، بن‌مایه داستان بلبل سرگشته است که سراسر داستان را به هم پیوند زده است. این داستان نشان می‌دهد که عشق خواهر به برادرش او را به اقدام برای نجات او وامی‌دارد. این مسأله به عنوان یک هنجار در روابط خانوادگی مورد تأکید قرار می‌گیرد. زن‌بابا نماد ظلم و شر است که خانواده را تحت تأثیر منفی خود قرار داده و منجر به جدایی و فاجعه می‌شود.

درون‌مایه

درون‌مایه داستان شامل مفاهیم پیچیده‌تری است که به طرز عمیق‌تری به مخاطب منتقل می‌شود:

مقابله با ظلم: این داستان به کودکان می‌آموزد که در برابر ظلم و بی‌عدالتی بایستند و برای نجات خود و دیگران تلاش کنند.

ایثار و فداکاری: دختر در ابتدا به دنبال راه چاره گشتن و در انتها با عمل به دستورات معلم خود با تمام توان برای نجات برادرش می‌کوشد که نشان‌دهنده ایثار و فداکاری او است.

پرنده آبی

خلاصه روایت: پادشاهی بچه‌دار نمی‌شد. او و همسرش خیلی غصه می‌خوردند تا اینکه یک‌روز پیرمردی به خانه‌شان آمد و گفت: به خاطر بچه‌دار نشدن‌تان سببی به شما می‌دهم؛ نصفش را خودت و نصف دیگر را همسرت بخورد. بعد از بچه‌دار شدن هم شش ماه بچه را روی زمین نگذارید. با انجام این کار و بچه‌دار شدن‌شان حواسشان را جمع می‌کنند که بچه را روی زمین نگذارند. روزی در مجلسی عروسی بود. پادشاه و همسرش به آن عروسی رفتند. پادشاه بچه را به یکی از کنیزها داد و سفارش کرد که او را روی زمین نگذارد، اما کاری برای کنیزک پیش می‌آید و بچه را به کنیز دیگری می‌دهد. با وجود سفارش او، این کنیز حواسش پرت می‌شود و بچه را روی زمین می‌گذارد و غیب می‌شود. پادشاه و زنش با فهمیدن موضوع، کنیز را کشتند و سیاه پوشیدند. بیست سال بعد پادشاهی در شهر دیگر دختر زیبایی داشت که کارش دانه پاشیدن برای پرنده‌ها بود. روزی چهل پرنده سفید روی تیغه دیوار نشستند و یکی از آن‌ها آبی و زیباتر بود. دختر به آن پرنده دانه و آب می‌داد و تا مدت‌ها مونسش شد. روزی دختر النگوی خود را دم پنجره گذاشته بود که پرنده آن را برداشت. دختر خیلی ناراحت شد، دنبال پرنده رفت، اما پرنده غیب شد. دختر پادشاه مریض شد و حکیم نتوانست او را درمان کند. گفتند: حمامی بسازید تا مردم به ازای گفتن قصه پول بگیرند، شاید حال دختر خوب شود. هر کسی قصه بلد بود، گفت. کچلی چند وقت بود، حمام نرفته بود.

مادرش از او خواست یک چیز جدید یا قصه‌ای یاد بگیرد و حمام برود. همین جوری که کچل بیرون حمام رفت، کاروان شتری بدون ساربان دید. با دنبال کردن آن‌ها در چوبی باز شد. با شترها داخل رفت. شب که شد، چهل پرنده سفید به همراه پرنده آبی آمدند. پرندگان سفید با درآوردن لباسشان زن بودند و داخل آب استخر شنا کردند. پرنده آبی لباسش را درآورد و با تعجب دید، مردی زیباست. جانمازش را انداخت، شروع به نماز خواندن کرد و النگوی نیز داخل جانمازش بود. چهل پرنده زن، عاشق این پرنده آبی مرد بودند. پسر جانمازش را جمع کرد و داخل جلد پرنده رفت. کچل مقداری خوراکی برداشت و بعد از رفتن پرنده‌ها داخل حمام رفت. کچل قصه چیزهایی را که دیده بود، برای دختر پادشاه تعریف کرد تا به پرنده آبی رسید. دختر پادشاه غش کرد. کچل را زدند و بیرون انداختند. وقتی دختر پادشاه به هوش آمد، خواست کچل را بیاورند تا حالش خوب شود. با تعریف کردن بقیه قصه حالش بهتر شد. دختری آن روز با کچل به داخل آن باغ رفت و در یکی از اتاق‌ها پشت رختخواب قایم شد. آن چهل پرنده سفید و پرنده آبی را دید. جلوی آن رفت و گفت: صاحب النگو هستم. پرنده گفت: تو را دوست دارم، اما از ترس این چهل پرنده که تو را نکشند، دیگر نیامدم. باید تنوری درست کنیم که راهی برای فرارم داشته باشد و آتش مرا نسوزاند. بعد از آماده شدن تنور، او خودش را برای کشتن داخل تنور انداخت و از آن راه بیرون آمد، اما آن چهل پرنده به خاطر او خودشان را داخل تنور انداختند، سوختند و مردند. این دو نیز به هم رسیدند، طلسم شکسته شد و پرنده آبی همان پسر پادشاه از جلدش بیرون آمد و دیگر غیب نشد. جوان نیز دلش هوای پدر و مادرش را کرد و با همسرش بعد از مدتی پیش آن‌ها رفتند و با هم زندگی کردند (9).

شخصیت‌های داستان پرنده آبی

در داستان «پرنده آبی»، شخصیت‌ها به لحاظ توصیف گسترش و توسعه یافته‌اند و هر کدام نقش مهمی در پیشبرد روایت و انتقال پیام‌های اخلاقی برعهده دارند.

پادشاه و ملکه: هر دو شخصیت واقعی و کنش آنان نیز طبیعی تصویر شده است. پادشاه و ملکه در آغاز شخصیت‌های غمگینی هستند که به خاطر نداشتن فرزند بسیار ناراحتند. آن‌ها نماینده گروه پدر و مادرانی هستند که آرزو دارند، فرزندی داشته باشند و به آن عشق بورزند. این دو شخصیت اهمیت خانواده داشتن در داستان را نشان می‌دهد که غم و اندوه آن‌ها احساسات انسانی را توصیف و تصویر می‌کند.

دختر پادشاه: دختر پادشاه، شخصیتی واقعی دارد و کنش او طبیعی در داستان است. او همانند اغلب افسانه‌ها زیبا و مهربان توصیف شده است که به پرندگان غذا می‌دهد و نماینده عشق و دلسوزی نسبت به طبیعت و حیوانات است. شخصیت او نشان‌دهنده قدرت عاطفه عشق است که به پرنده آبی علاقه‌مند می‌شود و این عشق، او را به جست‌وجوی پرنده وامی‌دارد.

پرنده آبی: پرنده آبی، یک شخصیت جادویی و ابداعی دارد و کنش او فراطبیعی است. در ابتدا به‌عنوان یک موجود جادویی و زیبا توصیف می‌شود که در واقع پسر پادشاه است؛ به عبارتی این شخصیت دچار دگرگونی می‌شود و این دگرگونی در شکل ظاهر او نیز حضور دارد. از آنجا که پرنده آبی نماینده عشق و امید است، نشان می‌دهد که عشق می‌تواند موانع را از سر راه بردارد و منجر به آزادی و رهایی شود. او در راه عشق خود فداکاری می‌کند و با قربانی کردن خود برای نجات معشوقه‌اش، به آزادی می‌رسد.

کچل: کچل، شخصیت جادویی دارد و کنش او در این روایت فراطبیعی نشان داده شده است. او شخصیتی ساده و بی‌خبر از دنیای اطراف دارد که به طور تصادفی درگیر ماجرا می‌شود. شخصیت کچل، نشان‌دهنده این است که حتی شخصی عادی نیز می‌تواند نقشی مهم در جامعه ایفا کند و به‌نوعی به ضرورت حضور

همگان در جامعه اشاره دارد. او با شجاعت و کنجکاوی خود به جست‌وجوی حقیقت پرداخته و در آخر ماجرا به‌عنوان یک قهرمان ظاهر می‌شود.

چهل پرنده زن: این شخصیت‌ها جادویی و ابداعی هستند و کنش آنان فراطبیعی می‌باشد. آنان در واقع زنانی هستند که به خاطر عشق به پرنده آبی قربانی می‌شوند؛ به عبارتی این شخصیت‌ها نماینده فداکاری و عشق هستند که نشان می‌دهند، در عشق، فداکاری و گذشت لازم و ضروری است و در عین حال، قدرت عشق و عاطفه را نشان می‌دهد.

بن‌مایه

بن‌مایه این داستان که ساختار و کلیت ارگانیک آن را به هم پیوند می‌دهد، عشق و فداکاری است. شخصیت پرنده آبی و دختر پادشاه، برای حفظ عشق خود حاضر به قربانی کردن دیگران هستند. این بن‌مایه به ما یادآوری می‌کند که عشق واقعی، نیازمند فداکاری و ایثار است.

درون‌مایه

قدرت داستان‌گویی: یکی از درون‌مایه‌های داستان، اهمیت داستان‌گویی و تأثیر آن بر زندگی انسان است. شخصیت کچل به‌عنوان شخصیتی یاریگر محسوب می‌شود که با تعریف کردن داستان‌هایش به دختر پادشاه یاری می‌رساند تا بهبود یابد.

اهمیت خانواده و ارتباطات انسانی: این داستان بر اهمیت خانواده و روابط انسانی تأکید می‌کند. پادشاه و ملکه به خاطر فرزند خود غمگین می‌شوند و پرنده آبی نیز به جانب خانواده خود باز می‌گردد. این درون‌مایه نشان می‌دهد که رعایت اصول اخلاقی در ارتباطات خانوادگی از ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی مثبت در زندگی به شمار می‌رود.

روبایه حيله گر، گرگ طمعکار

خلاصه روایت: باغبانی باغ انگوری داشت. روباهی همیشه باغ را زیرورو می‌کرد. باغبان روزی برای گرفتن روباه تله‌ای زیر خاک

کرد. دمه‌ای روی خاک گذاشت و بیرون آمد. آن‌گاه روباه به باغ آمد و با دیدن آن فهمید، می‌خواهند او را بگیرند. از باغ بیرون آمد. گرگ گرسنه‌ای را در راه دید و از آن ترسید. به او سلام کرد و ایستاد. گرگ خود را پادشاه عیاران معرفی کرد. روباه گفت: پسری دارم، می‌خواهم دامادش کنم. عروسی تشریف بیاورید. روباه از او خواست تا پیشاپیش او حرکت کند. وقتی به پشت باغ رسیدند، از او خواست تا با هم داخل باغ بروند تا اینکه نزدیک دنبه رسیدند. از گرگ خواست یک دو لقمه از آن بخورد. گرگ بیچاره رفت، دنبه را بردارد که تله به گردنش افتاد، دنبه هم پیش روباه افتاد. پس آن را برداشت و بر سر دیوار برد. همراه با سروصدا می‌خورد تا باغبان بفهمد. صاحب باغ با شنیدن صدای روباه بیل را برداشت و دوید. با باز کردن در گرگی در تله و روباهی بر سر دیوار دید. گرگ را شروع به زدن کرد و روباه دررفت. یک دفعه چوب به تله خورد و شکست. با رهایی گرگ از باغ، به دنبال گرگ رفت. روباه سر چاهی رسید، از ترس با دلو پایین رفت. سنگ سفیدی جلوی خود در ته چاه گذاشت و گفت: بیا پایین، دنبه اینجاست. گرگ در دلو نشست و روباه با دلو بالا آمد و دررفت. روز دیگر کاروانی به منظور رفع تشنگیشان بر سر چاه آمدند. دلو را که بالا کشیدند، گرگی داخل دلو دیدند. دور آن را گرفتند و کشتند (10).

شخصیت‌های داستان روباه حيله گر، گرگ طمعکار

روباه: روباه، دارای شخصیت جادویی و کنش او در داستان فراطبیعی است. شخصیت روباه در این داستان به عنوان نمادی از نیرنگ و فریبکاری معرفی می‌شود که با هوش و حيله فراوان تلاش می‌کند تا از مشکلات فرار کند و به مظاهر زندگی بهتر دست یابد؛ به دیگر سخن رفتارهای او نشان‌دهنده ذکاوت و همچنین خودخواهی او است.

گرگ: گرگ، دارای شخصیت واقعی و کنش او در این داستان طبیعی است. گرگ در این داستان به عنوان نماد حرص و طمع به تصویر کشیده شده است. او به راحتی فریفته سخنان روباه می‌شود

و به دام می‌افتد. شخصیت او نمایانگر افرادی است که بدون تفکر برای دستیابی به منافع خود به دیگران اعتماد می‌کنند.

باغبان: باغبان، شخصیت واقعی دارد و کنش او طبیعی است. او در راستای عدالت و محافظت از دارایی‌ها و زحمات‌های خود تلاش می‌کند.

بن‌مایه

بن‌مایه این افسانه فریب و طمع است. داستان به فریبکاری‌های روباه می‌پردازد که نشان می‌دهد، چگونه می‌توان به وسیله فریب و نیرنگ، دیگران را تحت تأثیر قرار داد و از موقعیت‌های دشوار فرار کرد. گرگ به خاطر طمعش و اعتماد سریع به روباه، به دام می‌افتد. این موضوع به عواقب منفی اعتماد کردن به دیگران و پیروی از طمع اشاره دارد. سرنوشت نهایی گرگ به عنوان نتیجه نادرست انتخاب‌ها و طمع‌ورزی او به وجود می‌آید. این موضوع به پیامی اخلاقی در مورد عواقب رفتارهای ناپسند اشاره دارد.

درون‌مایه

درون‌مایه‌های این داستان به موارد زیر اشاره دارند: فریب و نیرنگ: این داستان به خواننده می‌آموزد که فریبکاری و نیرنگ ممکن است، برای مدت کوتاهی کارساز به نظر بیاید، اما در انتها ممکن است عواقب منفی به همراه داشته باشد.

اعتماد و طمع: این داستان به ما یادآوری می‌کند که بررسی و دقت در انتخاب همکاران و دوستان چقدر حائز اهمیت است؛ زیرا که اعتماد به افراد حریص و طمعکار می‌تواند منجر به شکست شود. مکافات عمل: حکایت به این نکته اشاره می‌کند که اعمال و تصمیم‌های ما عاقبتی به همراه دارند و باید در انتخاب‌های خود دقت کنیم. روباه به نتیجه طمع و فریبکاری خود و گرگ نیز به مکافات عدول از احتیاط و دوستی با نااهل می‌رسد.

طوطی و بازرگان

خلاصه روایت: بازرگانی یک طوطی داشت که به آن علاقه‌مند بود. روزی بازرگان به طوطی‌اش در قفس گفت: به خاطر رفتن به

درون‌مایه

درون‌مایه‌های این داستان به موارد زیر اشاره دارند:

اهمیت آزادی: داستان بر اهمیت آزادی زیست و حق حیات به‌عنوان یک هنجار اخلاقی، ارزش انسانی و حیوانی تأکید می‌کند. طوطی فقط با آزاد شدن از قفس می‌تواند به خواسته‌های واقعی خود برسد.

درک نیازهای دیگران: داستان به مخاطب می‌آموزد که لازم است، به‌دنبال فهم و توجه به نیازها و احساسات دیگران باشیم؛ چراکه بی‌توجهی به این نیازها می‌تواند به نتایج ناگواری منتهی شود.

تابعیت از آرزوها: طوطی در جست و جوی رسیدن به آرزو و خواسته‌ی خودش، یعنی آزادی است. تلاش او برای آزادی و ارتباط با طوطی‌های هند روحیه‌ی پایداری و دنبال‌کردن آرزوها را نشان می‌دهد.

مرغ حضرت سلیمان

خلاصه‌ی روایت: خارکنی هر روز به صحرا می‌رفت و خارهایی که کنده بود، برای فروش به شهر می‌آورد تا با پول آن غذای خود و خانواده‌اش را فراهم کند. روزی از خدا خواست لقمه‌نانی راحت برای او مقدر کند. چند روز بعد، مرغ سفیدی از زیر بوته‌های خار بیرون آمد. آن را عصر به خانه آورد. زن خواست آن را بکشد و بخورند. خارکن گفت: فردا صبح انجام می‌دهم. پس مرغ را مخفی کرد تا روباه یا حیوانی به او آسیب نرساند. فردا صبح به سراغش رفت و دید، تخم طلا گذاشته است. تخمش را برداشت و او را رها کرد. در نزدیکی آن‌ها صراف‌ی به نام شمعون، دکان داشت. تخم‌مرغ را به او نشان داد. صراف‌ی آن را وزن کرد و گفت: تمام پولش را به او می‌دهد، به شرطی که تخم‌مرغ طلای دیگری برای او ببرد و خارکن هم به او قول داد. او با پول آن هر چه مایحتاج خانه به اندازه یک ماه بود، خرید و به خانه آورد. خارکن گفت: این مرغ برایمان خوشبختی آورده است. چند مرغ خریده‌ام، آن‌ها را بپز. قبل از خواب خارکن مرغ را در جای شب قبل مخفی کرد.

هندوستان هر خواسته‌ای داری، بگو. گفت: سلامم را به طوطیان هند برسان. بازرگان بعد از رسیدن به هند نزد طوطیان رفت و به بزرگ طوطیان گفت: طوطی‌ام سلام رسانده، شما پیغامی برایش دارید؟ آن طوطی خودش را به مردن زد و از شاخه درخت به زمین افتاد. او بعد از بازگشت به خانه جریان را به طوطی‌اش گفت. ناگهان طوطی‌اش به مانند طوطی هند افتاد و خشک شد. بازرگان او را از قفس بیرون انداخت. طوطی پروازکنان بالای درخت رفت و گفت: پیام طوطی به من همین بود تا از قفس آزاد شوم و پیش طوطیان بروم (9).

شخصیت‌های داستان طوطی و بازرگان

بازرگان: بازرگان، شخصیتی واقعی دارد و کنش او طبیعی است. بازرگان فردی است که به حیوان خانگی‌اش، طوطی، علاقه‌مند است، اما در عین حال نمی‌تواند احساسات و نیازهای طوطی را درک کند. بازرگان، نماد انسان‌هایی می‌باشد که ممکن است، در راستای تحقق خواسته‌های خودشان به دیگران بی‌توجهی کنند.

طوطی: شخصیت طوطی، شخصیتی جادویی و کنش او فراطبیعی است. او در داستان به نمادی از آزادی تبدیل شده است که نشان‌دهنده احساسات عمیق نسبت به آزادی و تعلق‌ناپذیری او به قفس است.

طوطی‌های هند: این شخصیت‌ها جادویی هستند و کنش آنان در آموزش طوطی نیز در جهان واقعی امکان‌پذیر نیست و به‌نوعی می‌توان گفت، کنش آن‌ها فراطبیعی و نمایانگر کنشی جمعی است و رفتار طوطی و طوطی‌های دیگر با هم نشان‌دهنده استحکام پیوندهای اجتماعی و احساس تعلق به یک گروه است.

بن‌مایه

بن‌مایه این داستان آزادی و عدم تعلق‌پذیری است. طوطی، نماد آزادی است. او خواستار برقراری ارتباط با طوطی‌های هند است که نشان‌دهنده پیوند طبیعت انسان با جامعه و استحکام ارتباطات اجتماعی است.

صبح روز بعد دوباره به مرغ سرزد و دید که مرغ، تخم طلای دیگری گذاشته بود. برای اینکه شمعون به رازش پی نبرد، تخم مرغ طلا را برایش نبرد تا اینکه تخم مرغ های طلا زیاد شد. خارکن از بهای آن تخم مرغ ها امرار معاش کرد. سرانجام شمعون به او شک کرد و او را زیر نظر گرفت. روزی که خارکن از خانه رفت، از زنش در مورد نعمتی که خدا به آن ها ارزانی داشته است؛ پرسید. او هم جریان مرغ سفید را گفت. شمعون متوجه شد، آن مرغ سلیمان است. پس از زن خواست مرغ را به او بفروشد؛ چون عاشق او شده است. شبی که خارکن خانه نبود، آن زن، شمعون را به خانه دعوت کرد. مرغ را هم کشت و غذا آماده کرد وقتی دو پسر خارکن به خانه آمدند سر مرغ را برادر بزرگتر و دل و جگر مرغ سفید را برادر کوچکتر خوردند. به هنگام شام، شمعون آمد. با شنیدن صدای شمعون، پسران پشت در ماندند تا ببینند، او چه می گوید. زن موقع شام، مرغ پخته را برایش گذاشت و گفت: سر و دل و جگرش را می خواهی، چون هر کس سرش را بخورد، پادشاه و هر کس دل و جگرش را بخورد، هر شب صد تومان پول زیر بالشتش گذارده می شود. زن گفت: به نظرم پسران خوردند. با فهمیدن این موضوع پسر ها به طرف بیابان رفتند تا اینکه در راه به دو راهی رسیدند. روی دیوار قلعه ای نوشته بود، باید دو قسمت شوند پس چند شب آنجا ماندند. برادر کوچکتر مقداری پول هر شب زیر بالشتش بود، به برادر بزرگتر داد سپس از هم جدا شدند و هر کدام از یک راهی رفت. برادر بزرگتر به شهری رفت که شاهشان مرده بود و باز اگر سه مرتبه روی سر کسی می نشست، شاه می شد. باز سه مرتبه روی سرش نشست. مردم شادی کنان او را فرمانروای خود کردند. برادر کوچکتر دنبال سرنوشتش رفت و از شهر ها و ده های زیادی گذشت. با پول های زیر بالش وضعش خوب شده بود. تا اینکه روزی دو پسر شمعون بر سر تقسیم یک سرمه دان، قالیچه و انگشتر از پدرشان دعوا می کردند. بعد از فهمیدن خاصیت هر کدام گفت: هر کس بعد از علامتش به سنگ

مورد نظر رسید، دو تا از آن ها را انتخاب می کند. با قبول پیشنهاد و دور شدن آن ها انگشتر و سرمه دان را برداشت، روی قالیچه نشست و رفت. مدتی در شهر ماند. با کمک آن وسایل روی قالیچه نشست و بعد از طی مسافتی پشت در قصر سلطنتی بر زمین نشست. تمام وسایل در چته گذاشت و موقع بار عام شرفیاب برادرش شاه شد. با گفتن حکایتش برادرش را بوسید و از او پذیرایی کرد. برادر کوچکتر گفت: بهتر است، پدرمان را ببینیم. شاه گفت: شما خودت برو. او نیز از قصر خارج شد. با سوار شدن بر قالیچه انگشتر به دست و سرمه دان به چشم کردن با سرعتی تند در خانه پدرش پایین آمد. پدر نابینای او که در روی سکویی نشسته بود، شرح حال خود و برادرش را گفت. سرمه به چشمش کرد و بینا شد. بعد از چند روز روی آن قالیچه نشستند و نزد برادر بزرگتر رسیدند. برادر بزرگتر، آن ها را به قصر برد. برادر کوچکتر را وزیرش کرد و تا پایان عمر نیز به خوبی و خوشی زندگی کردند و برای آبادی شهر و سعادت مردم از هیچ کوششی دریغ نکردند (۷).

شخصیت های داستان مرغ حضرت سلیمان

خارکن: خارکن دارای ماهیتی انسانی یا شخصیتی از نوع واقعی و کنشی طبیعی است. او به عنوان شخصیت اصلی این داستان، به نوعی نماینده گروه انسان های زحمت کشی است که در داستان به واسطه تأمین معیشت خانواده اش به نمادی از کار و تلاش تبدیل شده است. دعای او و درخواست او از خدا برای کسب روزی، نشان دهنده ناامیدی و آرزوی او برای بهبود وضعیت زندگی اش است. زمانی که مرغ سفید را پیدا می کند، او به تدریج به خوشبختی و ثروت می رسد، اما در عین حال، او باید با چالش های تازه ای همچون حسادت و طمع از سوی دیگران روبرو شود. این شخصیت در نهایت نشان می دهد که اگر انسان به شکلی صحیح از ثروت دنیوی استفاده نکند، می تواند به راحتی آن را از دست بدهد.

زن خارکن: نوع شخصیت زن خارکن واقعی و کنش این شخصیت، طبیعی است. او نماینده گروهی از زنان در جامعه است که همسرش را در تأمین معیشت زندگی، یاری می‌رساند؛ اما در عین حال، او به طمع و وسوسه شمعون پاسخ می‌دهد که همین امر، نشان‌دهنده ضعف انسانی او در برابر وسوسه‌هاست. این شخصیت، به خوبی می‌تواند نشان‌دهنده چگونگی تأثیر فشارهای اجتماعی و اقتصادی بر تصمیمات فردی باشد.

شمعون: نوع شخصیت شمعون، واقعی و کنش آن طبیعی است. از سویی کنش او یا صرافانی در این روایت نشان‌دهنده عدم صداقت در روابط انسانی است. این شخصیت نماد طمع و خودخواهی در داستان است و به جای اینکه از ثروت و نعمت‌های دیگران استفاده درست ببرد، سعی می‌کند با فریب و نیرنگ به خواسته‌های خود برسد.

دو پسر خارکن: نوع شخصیت دو پسر خارکن، واقعی و کنش آن دو طبیعی است. این دو شخصیت نماینده راه‌های متفاوت هر فرد برای رسیدن به موفقیت در زندگی هستند. برادر بزرگ‌تر، شاه می‌شود و نمادی از قدرت بدون تلاش و کوشش است، این در حالی است که برادر کوچک‌تر با به‌کارگیری هوش و ذکاوت خود به ثروت و مقام می‌رسد. این دو شخصیت نشان می‌دهند که هر فرد باید به‌وسیله انتخاب‌های خود سرنوشتش را تغییر دهد.

مرغ: مرغ، شخصیتی کهن‌الگویی و کنشی فراطبیعی در داستان دارد. این شخصیت جانوری (با داشتن ماهیتی غیرانسانی) نماد خوشبختی در داستان است که در دنیای واقعی، مادیتی به آن نمی‌توان بخشید و در رؤیای جمعی هر آدمی، می‌توان چنین موجودی را پیدا کرد که برای رسیدن به ثروت به آن اندیشیده باشد.

بن‌مایه

بن‌مایه داستان به مفهوم تلاش و کوشش در زندگی و تأثیر آن بر سرنوشت انسان‌ها اشاره دارد. داستان نشان می‌دهد که چگونه یک فرد ساده و زحمتکش می‌تواند با تلاش و صداقت به ثروت و

خوشبختی دست یابد. همچنین بن‌مایه داستان به چالش‌های ناشی از طمع و فریب در روابط انسانی و تأثیر آن بر زندگی افراد نیز می‌پردازد.

درون‌مایه

درون‌مایه داستان شامل چندین موضوع کلیدی است: تلاش و کوشش: داستان «مرغ حضرت سلیمان» بر اهمیت کار و تلاش در زندگی تأکید می‌کند و نشان می‌دهد که چگونه با زحمت و اراده می‌توان به موفقیت رسید.

طمع و فریب: این داستان به خطرات طمع و فریب در روابط اجتماعی می‌پردازد و نشان می‌دهد که چگونه این ویژگی‌ها می‌توانند منجر به نابودی و شکست شوند.

خوشبختی و ثروت: این داستان به ما یادآوری می‌کند که خوشبختی واقعی تنها به ثروت دنیوی و مادی بستگی ندارد و باید نعمت‌های خدادادی را به درستی به کار گرفت.

انتخاب و سرنوشت: هر کدام از شخصیت‌های داستان، نشان می‌دهند که انتخاب‌های فردی می‌توانند سرنوشت انسان‌ها را تغییر داده و هر فرد این توانایی را دارد که با تصمیمات خود مسیر زندگی خود را تعیین کند. این داستان به شکلی غیرمستقیم، مسئولیت‌پذیری را نیز به کودکان آموزش می‌دهد.

ماهی و زن حریص

خلاصه روایت: در زمان‌های خیلی قدیم مرد ماهیگیری با زنش در چادری که در خرابه‌ای زده بودند، زندگی می‌کردند. مرد، روزها کنار دریا ماهی می‌گرفت و در بازار آن را می‌فروخت. زنش نیز داخل چادر ریسندگی می‌کرد. روزی مرد کنار دریا رفت و سوار قایق شد. کمی جلوتر رفت و شروع به ماهی گرفتن کرد. از صبح تا غروب هر چه قلاب و تور انداخت، ماهی صید نکرد. وقتی خواست بیاید، ناراحت بود. آخرین تورش را هم انداخت. با بالا کشیدن تور، ماهی طلایی‌رنگ زیبایی داخل تورش دید. آن را بالا آورد. ماهی گفت: مرا آزاد کن و در عوض هر چه بخواهی می‌دهم،

فقط روزها یک مقداری از میوه‌های روی زمین داخل سبد برایم بیاور و بگو، «ماهی ماهی! بیا که آوردم پیغامی». مرد ماهیگیر تعجب کرد و با خودش گفت: آن را داخل آب نگه می‌دارم. خلاصه با اصرار زیاد ماهی، ماهیگیر تصمیم به آزاد کردنش گرفت و گفت: یادت باشد، قول دادی. ماهی نیز گفت: خاطرت جمع باشد. مرد، ماهی را دوباره رها کرد و دست خالی به طرف خانه آمد. زنش با فهمیدن ماجرا و رها کردن ماهی سرزنشش کرد. مرد گفت: فردا می‌روم ببینم، سر قولش هست یا نه. صبح روز بعد ماهیگیر همراه با یک سبد میوه برای ماهی کنار دریا آمد. سوار قایق شد و کمی جلوتر رفت. با وردش او را صدا زد. ماهی سر از آب بیرون آورد. او نیز خواسته زنش را گفت و میوه‌ها را داخل دریا ریخت. ماهی گفت: برو زنت همان جا داخل خانه نشسته است. به محض آمدن به خانه دید، حرف ماهی درست است. زن، این‌بار خانه دوطبقه خواست. ماهیگیر نتوانست او را از تصمیمش منصرف کند پس دوباره به دریا رفت. وردش را گفت و بعد سر از آب بیرون آوردن ماهی، خواسته دیگر زنش را گفت. بعد سراغ همسرش رفت و دید، زنش در آن خانه دوطبقه نشسته است. زن به خاطر طمع زیادش هر بار احتیاجاتی مانند وسایل و اثاث خانه و ... می‌خواست و ماهی نیز برآورده می‌کرد. تا اینکه یک بار خواست ملکه و سپس، ملکه ملکه‌ها شود. ماهیگیر این خواسته را نیز بعد از رفتن به دریا به ماهی گفت. با اجابت شدن دعا وقتی ماهیگیر به خانه آمد و دید، چقدر ملکه زیر دستش هستند، به زنش گفت: دیگر همه چیز داری. زن گفت: باید خورشید به فرمان من طلوع و غروب کند. مرد گفت: همه چیز به فرمان خداست و کفر نگو، اما با اصرار او خواسته زنش را بعد از رفتن دوباره کنار دریا برای ماهی گفت. آن ماهی این بار گفت: همه چیز به دستور خداوند است و روزگار برایت به مانند قبل شده است و رفت. مرد زمانی که به خانه آمد، دید زنش داخل خرابه داخل آن چادر مشغول ریسندگی است. گفت: دیدی، همه چیز داشتی. هر چه

گفتم، گوش نکردی! زن هر چه به همسرش اصرار کرد که به ماهی بگو، فقط همان خانه را داشته باشیم؛ فایده‌ای نداشت؛ چراکه ماهی گفته بود، دیگر سراغش نرود (9).

شخصیت‌های داستان ماهی و زن حریص

مرد ماهیگیر: مرد ماهیگیر، شخصیتی واقعی در داستان دارد و کنش و تحول او نیز طبیعی است. این شخصیت، نماینده گروه انسان‌های ساده، تلاشگر و زحمت‌کش است که به واسطه تلاش و کوشش روزانه برای تأمین معیشت خانواده‌اش به نمادی از کار، تلاش و کوشش و صداقت تبدیل شده است. او در ابتدا با رها کردن و آزاد کردن ماهی، علاوه بر اینکه نشان می‌دهد که به اصول اخلاقی و صداقت پایبند است، دچار تحول یا دگرگونی نیز می‌شود؛ «یعنی آگاهی و وقوف موجب بروز کنش‌ها و واکنش‌هایی در وی می‌شود، این کنش‌ها و واکنش‌ها نیز به نوبه خود ممکن است، موجب تغییر و تحولی در شخصیت داستان بشود.» (11) با گذشت زمان و تحت تأثیر خواسته‌های همسرش، به مرور به طمع و خواسته‌های او تن می‌دهد. این تغییر نشان‌دهنده ضعف او در برابر فشارهای خانوادگی و اجتماعی است.

زن ماهیگیر: نوع شخصیت زن ماهیگیر در داستان، واقعی و کنش او نیز طبیعی تصویر شده است. او نماینده گروه انسان‌های طمع‌کار است که با هر باری که خواسته‌هایش برآورده می‌شود، به دنبال امیال یا چیزهای بیشتری می‌رود و هرگز از آنچه دارد، راضی نیست. این شخصیت نشان‌دهنده خطرات ناشی از طمع و عدم رضایت ایشان در زندگی است که به مانند ماهیگیر دچار تحول و دگرگونی نیز می‌شود. او از یک زن قانع به یک فرد حریص تبدیل می‌شود که هیچ وقت از خواسته‌های خود سیر نمی‌شود. این تغییر در شخصیت او نشان‌دهنده تأثیرات ناگوار و منفی طمع و حرص بر زندگی فردی و خانوادگی است.

ماهی: نوع شخصیت ماهی، جادویی (فراواقعی) و به عبارتی ابداعی است که کنشی فراطبیعی دارد. ماهی در داستان نماد قدرت و

حکمت است که به مرد ماهیگیر یاری می‌رساند و در عین حال، به او و همسرش درس عبرتی می‌دهد که خواسته‌های حریصانه و بی‌پایان می‌تواند منجر به نابودی شود. ماهی در داستان به عنوان یک شخصیت جادویی، نمایانگر قدرت‌های ماورایی است که می‌تواند خواسته‌ها را برآورده کند، اما در عین حال، او به مرد ماهیگیر هشدار می‌دهد که باید از خواسته‌های بی‌پایان دوری کند.

بن‌مایه

طمع به عنوان یک بن‌مایه اصلی در داستان «ماهی و زن حریص» تکرار می‌شود. زن ماهیگیر با هر باری که خواسته‌هایش برآورده می‌شود، به دنبال چیزهای بیشتری می‌رود و این حرص و طمع او را به ورطه نابودی می‌کشاند.

درون‌مایه

طمع و عواقب آن: درون‌مایه اصلی داستان به بررسی عواقب طمع و حرص می‌پردازد. این مضمون به ما یادآوری می‌کند که حرص و طمع می‌تواند منجر به نابودی و شکست شود و انسان‌ها می‌بایست از آن دوری کنند.

رضایت از زندگی: از جمله درون‌مایه‌های دیگر داستان این است که انسان‌ها باید نسبت به آنچه دارند، قانع باشند. این مضمون به ما می‌آموزد که خوشبختی انسان در رضایت او از زندگی و شکرگزاری از نعمت‌ها نهفته است.

قدرت خداوند: درون‌مایه دیگر داستان به قدرت خدا اشاره می‌کند. این مضمون نشان می‌دهد که در نهایت همه چیز به اراده خدا وابسته است.

نتیجه‌گیری

فانتزی، به عنوان تخیلی‌ترین گونه داستانی یکی از عوامل مهم در ساختار آن، رابطه واقعیت و خیال است. شخصیت‌های اصلی و محوری داستان‌هایش انسان‌ها، حیوانات یا موجودات فراواقعی هستند که با خلق فضاهای شگفت‌انگیز علاوه بر اینکه موجب سرگرمی و نشاط کودکان می‌شوند، می‌توانند از جنبه‌های مختلف

اخلاقی، تربیتی، روان‌شناختی و ... نیز مورد تحلیل قرار گیرند. با تحلیل عناصر فانتزی جانوری ترکیبی (جانوری و انسانی) در هشت داستان پژوهش که حضور انسان بخشی از فضای تخیلی آن داستان‌ها را می‌سازد، می‌توان به نتایجی در ذیل دست یافت:

شخصیت‌های فانتزی شامل انواعی هستند که در این پژوهش به آن‌ها پرداخته شده است: الف- شخصیت واقعی مانند «پادشاه و ملکه» در داستان پرندۀ آبی، «شمعون» در داستان مرغ حضرت سلیمان، «گرگ» در داستان روباه حيله گر، گرگ طمعکار و... ب- شخصیت کهن‌الگویی «مرغ» تنها در داستان «مرغ حضرت سلیمان» پ- شخصیت ابداعی مانند «پدر و استاد» در داستان بلبل سرگشته، «بز زنگوله‌پا، گرگ و بچه‌های بز» در داستان بز زنگوله‌پا و... ت- شخصیت جادویی (فراواقعی) مانند «طوطی و طوطی‌های هند» در داستان طوطی و بازرگان، «کچل» در داستان پرندۀ آبی، «دختر و بلبل» در داستان بلبل سرگشته و... ج- دارای شخصیت‌های جادویی (فراواقعی) و شخصیت ابداعی مانند پرندۀ آبی و چهل پرندۀ زن در داستان «پرندۀ آبی» یا شیر در داستان «آدمیزاد و شیر». یکی از برجسته‌ترین ویژگی کنش‌های فانتزی در فراطبیعی یا غیرعادی بودن آن‌ها می‌باشد. در این پژوهش آنچه میان شخصیت‌های داستان‌های فانتزی جانوری اصفهان مشترک بوده، نوع کنش فراطبیعی آنان است؛ به عبارتی شخصیت‌های جانوری در بیشتر داستان‌ها، شخصیتی فراواقعی یا تخیلی به همراه کنش‌هایی فراطبیعی (غیرعادی) دارند و شخصیت‌هایی که واقعی هستند، کنش‌هایی طبیعی دارند همچنین با توجه به پژوهش، نوع کنش شخصیت خارکن و بچه‌های بز به ترتیب در روایت به صورت فراطبیعی و طبیعی توصیف شده‌اند.

«بن‌مایه» از دیگر عناصر فانتزی پژوهش است و بررسی آن در داستان‌های فانتزی نشان می‌دهد که بیشتر این افسانه‌ها جنبه آموزشی، اخلاقی و اجتماعی و... دارند و به شکلی عملی با کنش شخصیت‌ها این مسأله آموزشی را القا می‌کنند. بن‌مایه‌هایی از

جمله: اخلاقی و اجتماعی در دو داستان آدمیزاد و شیر و بز زنگوله‌پا، تلاش و کوشش در زندگی و تأثیر آن بر سرنوشت انسان‌ها در داستان مرغ حضرت سلیمان، عشق و فداکاری در داستان پرنده آبی و... وجود دارند.

«درون‌مایه» به عنوان یکی دیگر از عناصر فانتزی در داستان‌های پژوهش، بیش از آنکه سرگرم‌کننده باشد، محتوایی آموزشی دارد. درون‌مایه‌های مختلف مانند انسان باید مسئولیت‌پذیر باشد، ایثار و فداکاری و... که لازمه حفظ بنیاد خانواده می‌باشد، در بیشتر داستان‌ها تکرار شده است. از دیگر درون‌مایه‌های این پژوهش می‌توان به فریب و نیرنگ، اعتماد و طمع و مکافات عمل در داستان «روپاه حيله گر، گرگ طمعکار»، اهمیت آزادی، درک نیازهای دیگران و تابعیت از آرزوها در داستان «طوطی و بازرگان» و... اشاره کرد.

از نکات دیگری که در این پژوهش می‌توان به آن اشاره کرد، این است که در اغلب داستان‌های فانتزی پژوهش، یک نقطه اوج وجود دارد و آن زمانی است که قهرمان‌ها با ضدقهرمان‌ها وارد کشمکش فیزیکی، ذهنی یا زبانی می‌شوند. از سوی دیگر تقابل دو نوع شخصیت به عنوان نماد در افسانه‌ها رواج بسیاری دارد؛ گروهی که

literature and oral culture, fantasy has had a significant presence for centuries, with numerous motifs originating in myth and folklore that naturally lend themselves to fantastical reinterpretations. According to linguistic traditions, fantasy (in Oxford lexicon) denotes imagination, dreamlike invention, or visionary composition, while the related term "fantastic" represents the inclusion of marvelous or supernatural elements into narrative structures. The essential characteristics of fantasy involve transgressing ordinary reality, exaggeration, and imaginative invention, which together give

شخصیت اصلی داستان یا گاه قهرمان داستان هستند، نماینده گروه تلاش و کوشش هستند و گروه مقابل آنان که غالباً ضد قهرمان‌اند، نماینده حرص و طمع هستند، این تقابل دوگانه با پیروزی شخصیت‌هایی که نماینده تلاش و کوشش هستند، همراه است تا به صورت ضمنی کودکان و نوجوانان را از حرص و طمع بازدارد و آنان را به تلاش و کوشش دعوت کند.

به طور کلی با بهره‌مندی از هشت داستان فانتزی جانوری اصفهان می‌توان به گونه‌ای علمی و ارزشمند عناصر (شخصیت، درون‌مایه و بن‌مایه) یا کنش‌های فانتزی پژوهش را بر روی دیگر داستان‌های فانتزی سراسر اصفهان تطبیق داد. این داستان‌ها علاوه بر اینکه موجب نشاط، دادن پند و اندرز یا نمایان ساختن طرز تفکر شخصیت‌ها یا شناخت خلق و خوی آن‌ها و... به مخاطبین خود می‌شوند، پیام‌های اخلاقی، تربیتی، اجتماعی عمیقی را به کودکان از طریق شخصیت‌های داستانی نیز انتقال می‌دهند.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ گونه تضاد منافی وجود ندارد.

EXTENDED ABSTRACT

Fantasy literature, as one of the most imaginative branches of narrative forms, has long been rooted in the cultural traditions of societies, from oral myths to written fairy tales and folktales, often blending imaginary constructs with recognizable realities to shape unique didactic or entertaining stories. The concept of fantasy, first formally theorized in the twentieth century by Tolkien in his seminal essay *On Fairy-Stories* (1939), has been the subject of systematic study in children's literature since the works of scholars like Nikolajeva in the late 1980s. In Persian

rise to astonishing narrative possibilities. In Iran, especially in culturally rich regions like Isfahan, animal fantasy tales—whether oral, written, or adapted—play a formative role in transmitting values, providing entertainment, and nurturing creativity in children. As some scholars note, Persian folktales, particularly those categorized as children's fantasies, integrate marvelous elements that are now recognized as “fantasy elements” shaping the structure of imaginative tales (1). These tales rely heavily on supernatural forces, magical interventions, and symbolic storytelling devices that both delight and instruct young audiences (2). Moreover, even when children are not explicitly present in such narratives, the direction of fantasy remains oriented toward them, as Mohammadi observes, making children the implicit central audience for such tales (3). In the cultural context of Isfahan, where countless animal-centered stories circulate orally, these narratives become repositories of collective wisdom, moral instruction, and social representation, thus providing fertile ground for scholarly analysis.

The present study, adopting a descriptive–analytical approach, focused on eight children's folktales from Isfahan, specifically examining the structural, thematic, and symbolic elements of animal fantasy. The methodology was qualitative, relying on purposive selection of authentic and complete texts drawn from library sources. These tales were then analyzed according to the

framework of fantasy studies, emphasizing characters, motifs, and themes. Scholars categorize fantasy animal stories into two broad types: “pure animal fantasy,” featuring exclusively animal characters, and “composite animal fantasy,” where human and animal characters interact. The latter, in particular, constructs imaginary worlds not only by granting animals speech but also by embedding allegorical layers that reflect human relationships and social dynamics (4). In these stories, animals often serve as symbolic representations of human traits—courage, greed, cunning, or loyalty—and their actions, whether natural or supernatural, dramatize ethical or social dilemmas. Importantly, characters in fantasy narratives function on three levels: real, archetypal, and inventive (3). Real characters represent ordinary figures with limited human capabilities, often embodying fear, courage, or everyday struggles. Archetypal figures, inspired by myth, religion, or collective cultural memory, symbolize profound human values like justice, sacrifice, or evil. Inventive characters, entirely products of the author's imagination, enrich the fantasy world with hybrid or impossible forms, contributing to a sense of wonder and fear. Another essential component of fantasy narratives is the *motif*—a unifying element that connects events, characters, or ideas, typically borrowed from ancient myths, fairy tales, or collective dreams (3). Similarly, *theme* encapsulates the central thought or message, frequently addressing

moral, social, or educational concerns. In animal fantasies, allegorical themes predominate, especially those illustrating human society through animal representation (3).

The analysis of the eight selected tales from Isfahan reveals a wide range of fantastical characters and narrative strategies. For instance, in "Adam and the Lion," the lion emerges as an inventive and magical character whose supernatural actions symbolize power and instinctive aggression. His conflict with humans, represented by a carpenter and his apprentice, highlights the tension between brute force and rational ingenuity. Ultimately, the lion's defeat demonstrates the limits of unbridled anger and revenge, suggesting that physical strength alone cannot withstand human cleverness (7). In "The Bell-Goat," the goat becomes a fantastical mother-heroine, embodying maternal sacrifice and bravery, while the wolf symbolizes deceit and external threats. The carpenter's assistance illustrates human ingenuity aiding the vulnerable, emphasizing the necessity of cooperation (8). In "The Restless Nightingale," the magical transformation of a murdered boy into a bird who sings the truth reflects themes of injustice, resilience, and sibling loyalty. The tale portrays cruelty within the family, embodied in the stepmother, counterbalanced by the courage of the sister and the symbolic voice of the resurrected brother (8). Similarly, "The Blue Bird" constructs a complex narrative of love,

sacrifice, and transformation, where the magical bird embodies hidden identity and divine grace. His relationship with the king's daughter demonstrates the salvific power of love and story, as even the simple character of the bald boy contributes to the unfolding of destiny (9).

The themes of cunning and greed are particularly pronounced in "The Cunning Fox and the Greedy Wolf." Here, the fox is a magical trickster, using wit to manipulate both wolf and gardener, while the wolf, depicted as greedy and gullible, suffers the consequences of blind trust and excessive desire (10). In "The Parrot and the Merchant," the parrot symbolizes freedom and the innate yearning for autonomy. By pretending to die, the bird teaches both the merchant and the audience that true fulfillment lies in liberation, not captivity (9). In "Solomon's Hen," the narrative expands into a grand allegory of destiny, wealth, and choice. The hen laying golden eggs represents fortune, yet the destructive influence of greed, represented by Shimon and the woodcutter's wife, destabilizes the household. The woodcutter's sons embody divergent paths: one attains kingship, another rises through cleverness, both illustrating how destiny intertwines with choice (7). Finally, in "The Fisherman and the Greedy Wife," the tale resonates with global motifs of insatiability and downfall. The fisherman, initially humble and virtuous, undergoes transformation under his wife's pressure, as his repeated appeals to the magical fish ultimately restore him to poverty

when the wife's desires escalate to cosmic blasphemy (11). The fish itself is an inventive magical character, symbolizing both providence and moral restraint, reminding humans that greed leads to ruin.

The study's findings underscore several common patterns across these narratives. First, fantastical characters frequently merge human and animal qualities, producing composite figures that carry symbolic weight. Second, archetypal characters, though rare, provide deep symbolic resonance, such as the hen as a mythic source of fortune. Third, actions in these stories oscillate between natural and supernatural, with magical events often highlighting moral consequences or reinforcing thematic lessons. Fourth, motifs such as maternal sacrifice, sibling loyalty, or the triumph of wit over force recur across multiple tales, functioning as moral anchors. Finally, allegorical themes pervade the corpus: anger leads to downfall, greed destroys families, love demands sacrifice, and freedom represents the highest good. These findings align with the general scholarly consensus that fantasy tales, while seemingly illusory, serve as moral and pedagogical instruments (6). As Kaden notes, the very etymology of "fantasy" derives from the appearance of strange or marvelous phenomena (5), reflecting the genre's essential orientation toward wonder and impossibility. Yet, as the Persian corpus demonstrates, these impossibilities are imbued with symbolic truths, teaching children

about justice, cooperation, sacrifice, and the dangers of excess.

In conclusion, the exploration of animal fantasy elements in the children's folktales of Isfahan reveals a rich tapestry of narrative strategies, symbolic characters, and moral lessons. The study demonstrates that these tales, while fantastical in form, are profoundly grounded in ethical and social realities, offering children lessons on cooperation, loyalty, sacrifice, humility, and the consequences of greed or anger. Beyond their entertainment value, these stories preserve cultural heritage and collective wisdom, ensuring continuity of moral instruction across generations. The symbolic interplay of animals and humans reflects human society itself, reminding us that through fantasy, children are introduced to the complexities of life in ways that are both imaginative and deeply formative.

References

1. Rezvandoost A, Karimi Firuzkuhi A, Salehi A. Fantasy Elements (Imaginary Tales) and Their Function in the Long Legend of the Garden of Imagination (Mo'azzanameh). *Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts (Dehkhoda)*. 2023;15(58):403-29.
2. Masoudi S. *An Introduction to Fantasy*: Tehran: Namayesh; 2008.
3. Mohammadi MH. *Fantasy in Children's and Young Adult Literature*: Tehran: Institute for Research on the History of Children's Literature; 2020.
4. Haji Nasrallah S. Types of Fantasy in Translated Story Books of 2003. *Journal of Children's and Young Adult Literature*. 2004;39:83-8.
5. Kaden JE. *Descriptive Dictionary of Literature and Criticism*: Tehran: Shadgan; 2001.

6. Ghafari S. A Step into Children's and Young Adult Literature "Along with Suitable Books": Tehran: Dabizhesh; 2021.
7. Faroughi A. Local Stories of Isfahan: Qom: Foroughi; 1973.
8. Habibi Azad N. Lullabies, Songs, Legends, and Children's Games in Isfahan: Tehran: Research Institute for Cultural Heritage and Tourism; 2021.
9. Takehara S, Vakilian A. Iranian Legends as Told Yesterday and Today: Tehran: Taligh; 2017.
10. Vakilian A, Zanganeh Z. Topuzgholi Mirza: Iranian Tales: Tehran: Nashr Taligh; 2019.
11. Dad S. Dictionary of Literary Terms: Tehran: Morvarid Publications; 1996.