

## بررسی شخصیت پردازی حیوانات در داستان های محمدرضا شمس

دکتر حمید رضایی دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه پیام نور

faanid2003@yahoo.com

زهره ستایش کیا، کارشناس ارشد ادبیات کودک و نوجوان، پیام نور شهرکرد

setayeshkiaz@gmail.com

طاهره بهرامی کرکوندی، کارشناس ارشد ادبیات کودک و نوجوان، پیام نور شهرکرد

tbahramik50@gmail.com

### چکیده

مقاله‌ی حاضر به بررسی شخصیت های حیوانی در داستان‌های محمدرضا شمس اختصاص دارد. پس از مقدمه که اشاره‌ای به داستان‌های حیوانات (فابل) دارد، به بررسی شخصیت‌پردازی حیوانات در تعداد ۷۰ عدد از داستان‌های شمس پرداختیم. با بررسی‌های انجام شده به نتایجی از این دست رسیدیم که از تعداد داستان‌های مورد بررسی فقط در ۳۷ داستان به شخصیت‌های حیوانی اشاره شده است. از میان شخصیت‌های اصلی و فرعی در این داستان‌ها فقط ۲۱ شخصیت اصلی وجود دارد که در آن اکثریت شخصیت‌های اصلی تک بعدی، ایستا و مثبت بودند. در واقع نگاه شمس به حیوانات در داستان‌هایش نگاهی مملو از مهربانی است و همچنین معرفی شخصیت‌های خوب و بد به روشی متفاوت صورت گرفته است.

واژگان کلیدی: محمدرضا شمس، داستان، شخصیت پردازی، حیوانات

### مقدمه

معطوف کردن توجه و انجام مطالعات ادبی در ادبیات کودک و نوجوان یکی از مهمترین وظایف در عرصه‌های ادبی است که پیامدهای خوبی جهت تربیت بهتر قشر کودک و نوجوان دارد. از میان انواع ادبی مختلفی که هم برای کودک و نوجوان حائز اهمیت است و هم برای بزرگسالان، داستان است. داستان در صورتی که ساختار درستی داشته باشد در بهتر شدن مهارت‌های مهم کودکان از جمله مهارت زبانی بسیار مهم است.

در رابطه با ادبیات کودکان باید گفت "ادبیات کودکان به مجموعه‌ی آثار و نوشته‌هایی گفته می‌شود که به وسیله‌ی نویسندگان متخصص برای مطالعه آزاد کودکان تهیه می‌شود و در همه‌ی آنها ذوق و سطح رشد و نضج کودکان مورد توجه است. (شعاری‌نژاد، ۱۳۶۴: ۲۹) اینکه بهترین آثار کدام است و بهترین نویسندگان کدام، وظیفه محققان ادبیات کودک است. در این عرصه شناخت و بها دادن به نویسندگانی مد نظر است که بهترین تاثیر را در جامعه ادبی کودک و نوجوان ایفا کرده‌اند. انتخاب محمدرضا شمس به واسطه کارنامه‌ی پر بار ادبی و کسب جوایز مهم ملی و بین‌المللی ما را بر آن داشت تا این تحقیق را انجام دهیم.

امید که بتوان نویسندگان جوان را به سمت مسیرهایی کشاند که بیشترین موفقیت را هم برای جامعه ادبی ویژه کودک و نوجوان دارند و هم برای خود نویسندگان جایگاه بهتری را رقم بزنند چرا که "ادبیات کودکان، می‌تواند تمامی مسائل مربوط به زندگی کودکان را در بر بگیرد و آنها را در همه‌ی شئون زندگی راهنمایی کند، و با گسترش تخیل آنان، تجربه‌های بسیاری را برایشان فراهم آورد و خلاقیتشان را برانگیزد و علاوه بر آنکه اوقات فراغت آنها را دلدیر و سودمند کند، آنان را باجهان وسیع فرهنگ و علم آشنا سازد و به مریبان کمک کند تا فعالیت‌های تربیتی

خود را در حد مطلوب انجام دهند و اصل ((مداومت تربیت)) را بدین وسیله جامه‌ی عمل بپوشانند. (حکیمی، ۱۳۹۴: ۳۸)

همانگونه که همه آگاهیم ادبیات کودکان نیز مانند ادبیات بزرگسالان انواع مختلفی دارد چنانکه در مورد انواع ادبی کودکان آمده است: «کتاب‌های تصویری کودکان، قصه‌های پندآموز (فابل)، اسطوره، حماسه، قصه‌های پریان، دانستنی‌های علمی، داستان‌های رئالیستی، داستان حیوانات و شعر کودک» (پولادی، ۱۳۸۷: ۱۹۴)

موضوع مهم این مقاله درباره بررسی شخصیت‌پردازی شخصیت‌های حیوانی این نویسنده است که در تعداد ۷۰ داستان مورد بررسی قرار گرفته است. داستان تمثیلی یا به عبارت دیگر داستان مخصوص حیوانات (فابل)، علاوه بر خیال‌گونه بودن آنها بهترین تاثیر را در تفهیم موضوعات اجتماعی به کودکان ایفا می‌کنند. چراکه داستان حیوانات علاوه بر مفاهیم آموزندگی به صورت غیرمستقیم، خود اسباب سرگرمی و توجه کودکان را فراهم می‌کنند. موضوع اصلی ما و هدف نگارنده در این مقاله نقد و بررسی شخصیت‌های حیوانی بر اساس عناصر داستانی است.

### شخصیت (character):

شخصیت در یک اثر ادبی نوشتاری و روایی شامل: قصه، داستان و یا رمان، فردی است که از لحاظ اخلاقی، ظاهری و درونی خلیات منحصر به خودش را دارد و در طول داستان آنها را از خود بروز می‌دهد.

در تعریف شخصیت آمده: «شخصیت در لغت به معنی ذات خلق و خوی مخصوص شخص است و در معنی عام، عبارت از مجموعه‌ی خصوصیات است که حاصل برخورد غرایز و امیال نهفته‌ی انسان با دانش‌های اکتسابی او در زمینه‌های مختلف اجتماعی می‌باشد.» (داد، ۱۳۹۲: ۳۰۱)

شخصیت‌های داستان یا از ابتدا تا انتهای داستان همان هستند که بودند که به آنها شخصیت‌های ایستا (static) می‌گویند و یا در طول داستان تغییر کرده و آن چیزی نیستند که ابتدا بوده اند (Dynamic) در تقسیم‌بندی‌های دیگر شخصیت را به شخصیت‌های قراردادی، نوعی، تمثیلی و نمادین تقسیم می‌کنند همچنین شخصیت‌ها از لحاظ بعد که به تک بعدی و چند بعدی معروفند. همچنین برای شخصیت‌پردازی شیوه‌های مختلفی را نویسنده به کار می‌برد.

۱- معرفی کردن شخصیت‌ها با توضیح و تفصیل مستقیم آنها

۲- معرفی شخصیت از طریق عملکرد آنها

۳- معرفی غیرمستقیم شخصیت‌ها با استفاده از بیان درونی و یا نمایش احساسات و ذهنیات آنها

همچنین فضای اطراف شخصیت را شیوه‌های مختلفی می‌توان ایجاد کرد، یکی معرفی مستقیم به وسیله‌ی نویسنده، دیگری معرفی فضا با استفاده از راوی اول شخص و در نهایت با استفاده از گفتگوی اشخاص در داستان. (رک. میرصادقی، ۱۳۹۲: ۸۸، مستور، ۱۳۸۴: ۳۳ و ۳۵، اخوت، ۱۳۷۱: ۱۴۱) در ادامه به بررسی برخی از مهمترین این تقسیم‌بندی‌ها بر اساس داستان‌های مورد تحلیل می‌پردازیم.

### شخصیت اصلی (main character):

شخصیت اصلی کسی است که محور داستان روی او می‌چرخد. نقش اصلی ماجراها است و نتیجه داستان روی شخصیت او تاثیر می‌گذارد. شخصیت‌های اصلی آن‌هایی که آن قدر اهمیت دارند که تصمیم آن‌ها منجر به عوض شدن داستان شود. البته دقت در شخصیت‌پردازی این اشخاص بسیار سخت و مهم است. هر چقدر شخصیت‌پردازی آن‌ها قوی باشد زمان و ماجرای بیشتری از داستان را به خود اختصاص می‌دهند. (رک. پیرن، ۱۳۸۷: ۵۳)

در بین ۷۰ داستان مورد بررسی از آنجایی که فقط شخصیت‌های حیوانی موضوع کار ما بود تنها ۳۷ داستان را حاوی شخصیت‌های حیوانی دیدیم که از آن بین ۶۲ شخصیت حیوانی استخراج شد. از میان شخصیت‌های استخراج شده فقط ۲۱ شخصیت یعنی چیزی حدود ۳۳/۸ درصد شخصیت اصلی هستند. شخصیت‌های اصلی به ترتیب شخصیت

"زنگوله پا" در "داستان سنگول و منگول و حبه‌ی انگور ۲" است که با اینکه داستان بازآفرینی شده است. در تعریف بازآفرینی آمده است: "یکی از روش‌های آفرینش و خلق آثار ادبی و هنری، روش بازآفرینی است. بدین معنا که نویسنده و هنرمند از آثار دیگران چه کهن، چه معاصر-الهام می‌گیرد و به خلق اثر جدید می‌پردازد." (پاپور، ۱۳۸۰: ۱۵۵) در این داستان نیز شخصیت‌ها همان هستند که قبلاً بوده‌اند منتها با شخصیت‌پردازی کاملاً متفاوت که از این بین شخصیت‌های سنگول و منگول و حبه‌ی انگور همان هستند که قبلاً بودند، گویی آن‌ها حضور دارند تا فقط خورده شوند بدون هیچ گونه خلاقیتی در بازآفرینی جدید داستان. در این داستان شخصیت‌های مثبت و منفی جای خود را باهم عوض کرده‌اند، این بار این شخصیت بز است که کودک باید یاد بگیرد می‌تواند او هم به همان اندازه خطرناک باشد که از یک گرگ انتظار می‌رفت. این درست مصداق شعر سپهری‌ست که می‌گوید: "چشم‌ها را باید شست جور دیگر باید دید" (سپهری، ۱۳۸۹: ۲۷۶)

شخصیت بعدی شخصیت "الاغ" در داستان "الاغ بی بلیط" است. او نیز گرداننده داستان است و تقریباً با رفتار احمقانه‌اش بقیه را به دردسر می‌اندازد.

در داستان "دم الاغ"، الاغ در این داستان دمش را در دریا جا می‌گذارد و این دم اوست که به عنوان بخشی از وجودش خودش را نجات می‌دهد و در این راه دریا را با خودش به خشکی می‌کشانند.

شخصیت دیگر "قورباغه" است در داستان "قورباغه و پراستار". او به داد داستان می‌رسد و ابتدا و انتهای داستان را به هم می‌رساند. گویا مختصر بودن داستان‌های شمس هم به دلیل بی‌حوصلگی -انتهای داستان- است که اینگونه کوتاه شده‌اند.

شخصیت "پلنگ" در داستان "پلنگ ماهی" نیز طرح‌های زیبایش را به چشمه هدیه می‌دهد و ماهی‌های پلنگی را تقدیم او می‌کند.

شخصیت "زرافه" نیز در دو داستان "زرافه گم شده" و داستان "پاهای زرافه" به خودشناسی می‌رسد. "گوساله‌ی دل شکسته" با اینکه ابتدای داستان با عجز و ناراحتی از هم‌بازی شدن با الاغ سرخورده می‌شود اما در انتهای داستانش حماقت کرده و نظر کودکان را از خود برمی‌گرداند.

"کلاغ" در داستان "کلاغ چپکی" وظیفه دارد این بار او روباه را گول بزند و با دم‌های روباه‌های بداقبالی که به تورش خورده‌اند سایه‌بان خنکی برای خودش بسازد.

"جوجه کله تخم‌مرغی" که برای به دنیا آمدن عجله دارد با چهره‌ای ترسناک از خودش مواجه می‌شود اما خب اقبال با او همراه است و این کله‌ی گربه‌ای جای دندان نوک دارد و باهم می‌روند که دانه بخورند.

"لاک‌پشت پیر" در داستان "سایه‌ی قندیلی" می‌آید تا به کودک بیاموزد مرگ چیست و نحوه تغییر و رحلت از این دنیا به دنیای دیگر به چه صورت است. سایه که راهنمای لاک‌پشت پیر است به آرامی او را به سمت فضاها‌ی رنگی رنگی هدایت می‌کند. این داستان را می‌توان در زمره‌ی داستان‌های فضا و رنگی اطلاق کرد چراکه در برای این‌گونه فضاها آمده است: "فضا و رنگ برای داستان‌هایی به کار می‌رود که از عنصر قابل توجه توصیف برخوردار باشند" (رک. میرصادقی، ۱۳۹۲: ۵۳۳)

"جوجه تیغی" در داستان "جوجه تیغی بی تیغ و آرزوهای تیغ تیغی" گول عقرب را می‌خورد. او که در این داستان نیز اسیر آرزوهای دنیوی‌اش می‌شود با مرگش این نکته را به کودک می‌آموزد که بهتر است انسان به داشته‌هایش راضی باشد.

"جوجه" در داستان "جوجه‌ی یک روزه" با تعجیل در زندگی و رسیدن به آرزوهایی که زمانش نرسیده سرگشته شده و در نهایت می‌آموزد که برای تجربه‌ی هر چیزی زمان خاص خودش باید برسد.

شخصیت "خر" در داستان‌های "خر خوشبخت" و "خر بدبخت" برایش در نهایت فرقی نمی‌کند چگونه باشد چرا که مشکل در فکر و اندیشه‌ی معلول و ناتوانش است و گرنه فرصت هست اما جبران نیست.

همچنین "خر" در داستان "خر عاشق" هم ناکام باقی می‌ماند، شاید اگر خر نبود زندگی‌اش با عشق زیباتر می‌شد.

شخصیت "فیل" در داستان "فیل اومد آب بخوره" بسیار دل‌سوز و مهربان است. او که حال دل چشمه را خوب درک می‌کند قبل از رفع تشنگی‌اش اول چشمه را سیراب می‌کند. این داستان کودک را به بده‌بستان معمولی زندگی اجتماعی آشنا می‌کند.

شخصیت "قورباغه" در داستان "قورباغه قلقلکی" هم یک بار دیگر دوستی خاله خرسه را به نوعی دیگر بیان می‌کند. کسی که درگیر خوی و سرشت خود باشد و در واقع غریزه‌ی وجودی‌اش برای زندگی خاص تنظیم شده باشد را نمی‌توان تغییر داد و در چنین شرایطی باید جانب احتیاط را رعایت کرد.

"الاغ" در داستان "هاچه‌چه هوچه‌چه" برای پس گرفتن دمش به همه رو می‌زند اما فقط سگ کمکش می‌کند. او که قدر عافیت نمی‌داند و دوباره یک اشتباه را مجدد تکرار می‌کند در بار بعد حتی یاری سگ را از دست می‌دهد.

شخصیت "الاغ" در داستان "دماغ بی الاغ بی دماغ" از داشته‌اش راضی نیست و همین منجر می‌شود بدون دماغ بماند. ناگفته نماند دماغ هم تحمل ناشکری الاغ را ندارد و این به تنهایی هر دو آنها منجر می‌شود.

همانگونه که شرح دادیم این ۲۱ شخصیت کاملاً محور داستان را می‌چرخانند و در نتیجه‌گیری و پیام تربیتی داستان موثر هستند.

### شخصیت‌های فرعی (sub-character):

این شخصیت‌ها خودشان سطحی و کم‌اهمیت هستند اما اگر نباشند داستان به جایی نمی‌رسد. در واقع آن‌ها نقش پرکنندگی به داستان می‌دهند. به نقل از لیندا سیگر باید گفت: «مادر نیاز به فرزند دارد، تا نشان دهد که مادر است، رؤسای شرکت احتیاج به معاون، منشی، راننده و محافظ دارند. صندوق دار رستوران در اطراف خود پیش‌خدمت، آشپز، پادو و مشتری دارد، این که چند تا از این شخصیت‌ها را باید به کار گرفت و چه قدر باید روی آن‌ها تاکید کرد، بستگی به نیاز داستان دارد، اما بدون حضور این‌ها موقعیت قهرمان اصلی، مشخص نخواهد شد.» (سیگر، ۱۳۹۴: ۱۵۷)

شخصیت‌های فرعی این ۳۷ داستان از مجموع ۶۲ شخصیت، ۴۱ نفر را شامل می‌شوند. این شخصیت‌ها شامل: پروانه‌ها، پرنده‌ها، ماهی، خاله سوسکه، خانم گرگه، شنگول و منگول و حبه‌ی انگور، شیر و روباه و کلاغ و فیل و تعدادی دیگر هستند که خودشان گرداننده موضوع داستان نیستند اما در شکل‌گیری داستان یاری‌دهندگانی قابل توجه هستند. نقش ماهی طلایی در داستان "دو تا سنگ" تعیین‌کننده سرنوشت دو سنگ است. این نقش فرعی همچون اسم تمثیلی‌اش یعنی طلایی بودنش، کیفیتی حائز اهمیت به روند داستان می‌دهد. شانه‌به‌سر نیز در داستان "درخت کانگورو" باعث و بانی کانگورو شدن شکل ظاهری درخت است که ماجرا آفرین می‌شود. ماهی‌ها نیز در داستان "خر خوشبخت" از سادگی خر سوء استفاده کرده و در جایگاه دوم زندگی مورد علاقه‌ی خر از او به نوعی دیگر بهره‌کشی می‌کنند. در واقع باید گفت این شخصیت‌های فرعی چندان هم در موفقیت داستان بی‌تاثیر نیستند بلکه بسیار قوی عمل می‌کنند. در بخش شخصیت‌های تمثیلی و نمادین بیشتر بیان می‌کنیم.

### شخصیت پویا (Dynamic personality):

در تعریف شخصیت پویا آمده است: سه پیشنهاد وجود دارد که اگر نویسنده بر شخصیتی وارد کند، پویا بودن او را اثبات می‌کند، یکی اینکه ضربه‌ی روحی بر او وارد شده تا او به خطایش پی ببرد، دیگر اینکه خودش تمایل شدید در تغییر کردن داشته باشد و در نهایت با کارهایش ثابت کند که عوض شده است. و این سه مورد باید به گونه‌ای باشند که خواننده آن‌ها را باور کند و بپذیرد نه اینکه مصنوعی باشند. (رک. میرصادقی، ۱۳۷۹: ۹۶، مستور، ۱۳۸۶: ۳۵)

شخصیت‌های پویای این داستان‌ها ۴۲/۸ را از بین شخصیت‌های اصلی تشکیل داده‌اند. یعنی حدود ۹ نفر از کل ۲۱ نفر شخصیت اصلی این داستان‌ها.

شخصیت زنگوله پا در داستان "شنگول و منگول و حبه‌ی انگور" در انتهای داستان یاد می‌گیرد که چگونه احساسش را به خانم گرگه نشان داده و ثابت کند کسی که در ابتدای داستان بچه‌های او را خورده است اکنون عاشق اوست.

دومین شخصیت پویا شخصیت پلنگ ماهی ست، او که خال دارد وارد چشمه شده و خال‌هایش در آب چشمه هنگامی که پلنگ آن‌ها را برمی‌دارد یکی یکی ترکیده و ماهی می‌شوند چشمه از پلنگ درخواست می‌کند تخم ماهی به او بدهد و از آن به بعد چشمه ماهی های پلنگی دارد. این شخصیت که گویی به واسطه‌ی آب چشمه این ویژگی را به دست آورده در واقع به پویایی می‌رسد چراکه برای چشمه ماهی آور است. سومین شخصیت، شخصیت زرافه‌ی گم شده است، او که ابتدای داستان گم شده در آخر خودش را در کام شیر پیدا می‌کند.

چهارمین شخصیت، کلاغ چپکی است، این شخصیت به این دلیل پویاست که شبیه کلاغ قصه‌ی مشابه‌اش نیست. او رشد کرده عاقل شده و خوب می‌داند چگونه روباه را ادب کند.

پنجمین شخصیت پویا شخصیت لاک‌پشت است، لاک‌پشت پیر در انتهای داستان با مرگ روبرو شده و تبدیل به موجودی رنگی رنگی شد چرا که دیگر پیر نبود.

ششمین شخصیت پویا شخصیت جوجه تیغی بی تیغ است. او نیز در پایان می‌میرد و از قبرش آرزوهای تیغ تیغی بیرون می‌آیند.

هفتمین شخصیت، جوجه‌ی یک روزه است، او در پایان به این نتیجه می‌رسد که بهتر است عجول نباشد و صبر کند تا به موقع تجربه‌های جدید زندگی را کسب کند.

هشتمین شخصیت، قورباغه قلقلکی است، او در پایان کسی نیست که به سلام کرم پاسخ می‌دهد بلکه او را غیرمحترمانه درجا می‌خورد چراکه کرم تبدیل به پروانه شده است.

نهمین شخصیت پویای داستان، شخصیت پادراز است. او در ابتدای داستان پاهایش را جا گذاشته است و به قورباغه به چشم یک یارگیر می‌نگرد اما در پایان با داشتن پا به دنبال او می‌دود تا شکارش کند.

شخصیت‌های پویا اگرچه به نسبت ۲۱ شخصیت اصلی فقط ۹ نفر هستند اما به نسبت داستان‌ها و قصه‌ها که معمولاً پویایی در آن کمتر از سایر انواع ادبی داستان است در این تحقیق قابل توجه اند.

### شخصیت ایستا (Static personality):

در رابطه با تعریف شخصیت ایستا آمده: زمانی که شخصیت در پایان داستان همانی باشد که در ابتدای داستان بوده ما به آن شخصیت ایستا می‌گوییم. هیچ اتفاقی باعث نمی‌شود این شخصیت تغییر کرده و یا دگرگون شود، مانند شخصیت سوزن در قصه‌ی «سوزن رفوگری» که حتی با وجود مشکلات و مصائبی که بر سرش آمد حتی یک ذره عوض نمی‌شود. (رک. مستور، ۱۳۸۶: ۳۵) شخصیت‌های ایستا از میان ۲۱ شخصیت اصلی ۱۲ نفر هستند یعنی چیزی حدود ۵۷/۱۴ درصد.

این شخصیت‌ها به نسبت ابتدای داستان و معرفی‌شان در پایان همانی هستند که بودند و هیچ تغییری در آن‌ها دیده نمی‌شود. مانند شخصیت الاغ، گوساله، جوجه کله تخم مرغی، فیل و ...

### شخصیت چند بعدی (Multi dimensional):

این شخصیت‌ها از طریق عملکردها و احساسات مختلف در دگرگون شده و رفتارشان تغییر می‌کند. معمولاً رمان‌ها چنین شخصیت‌هایی می‌سازند. خصوصیت‌های اخلاقی آن‌ها مطلقاً تعیین نشده است. می‌توان گفت که نمایی از شخصیت‌های واقعی در اجتماع هستند، اما یک قهرمان قصه نمی‌تواند چنین شخصیتی داشته باشد چرا که در قصه نمی‌توان و فرصتی برای این همه دگرگونی داشت. (رک. براهنی، ۱۳۶۴: ۲۹۲)

اما با این وجود ۵ شخصیت از ۲۱ شخصیت استخراج شده‌ی اصلی، چند بعدی هستند. این شخصیت‌ها عبارتند از: زنگوله پا که مرتب تغییر روش می‌دهد و در انتها خانم گرگه را خواستگاری می‌کند. شخصیت دوم قورباغه ویراستار است که عملکرد خوبی از خود نشان می‌دهد. سومین شخصیت کلاغ چپکی ست که هم کلاغ است که می‌پرد و هم زرنگ مثل روباه که دم روباه‌های زیادی را کنده است. چهارمین شخصیت جوجه یک روزه است که از زمانی تولد تا ازدواج و بچه‌دار شدنش را می‌بینیم و سپس برگشت به دوران جوجه‌گی خودش. پنجمین شخصیت فیل است که با نشیب و فرازهای زیادی هم چشمه را سیراب می‌کند و هم خودش را از تشنگی نجات می‌دهد.

### شخصیت تک بعدی (One dimensional):

شخصیت یک بعدی در مقابل حوادث مختلف رفتارش عوض نمی‌شود. هیچ وقت حرفی نمی‌زند که ناقض حرف قبلی‌اش باشد. دگرگونی ندارد. (رک. همان: ۲۹۳)

۱۶ شخصیت دیگر داستان در حیطه‌ی شخصیت‌های اصلی همه تک بعدی هستند. شخصیت‌هایی همچون: الاغ، گوساله، زرافه و .. همان هستند که بوده‌اند و هیچ تحولی نمی‌پذیرند.

### شخصیت تمثیلی و نمادین:

شخصیت نمادین در واقع ابزاری است که نویسنده توسط آن مفاهیم اخلاقی و روشنفکرانه را به مخاطب نشان می‌دهد. در واقع خواننده با چیزی فراتر از خود شخص روبرو می‌شود. تمثیل در واقع معرفی‌کننده تفکر، شخصیت و واقعه‌ای است که هم منظور خود «کلمه» هست و هم یک معنای پنهان دیگری در آن وجود دارد. افسانه‌های تمثیلی (قابل)، نمونه‌ی کامل قصه‌هایی هستند که با شخصیت‌های خاص موضوعات اخلاقی و اجتماعی را به مخاطب ارائه می‌دهند. (رک. همان: ۱۰۵)

از میان شخصیت‌های اصلی و فرعی شمس تمثیل‌ها و نمادهای خاصی به کار برده است. پروانه‌ها در داستان سراپا نمادین مداد، همانگونه که در فرهنگ نمادها آمده به جستجوی حرمان می‌روند تا در عمق علایقشان بسوزند و بمیرند. (رک. شوالیه، ۱۳۸۸: ۲۰۹) که در این داستان به خوانندگان کتاب تشبیه شده‌اند. مورچه‌ها نیز در داستان "سیب کرم به دوش" وظیفه دارند سیب را از دست کرم نجات دهند. در فرهنگ نمادها مورچه نماینده مردم فعال و صنعتگرانه است. همچنین نماد شرافت و درستکاری که تا کارش را به نحو احسن انجام ندهد پیروز نمی‌شود. (رک. شوالیه، ۱۳۸۸: ۳۲۸)

از دیگر شخصیت‌های فرعی که نماد قابل توجهی در این داستان‌ها دارد شخصیت عقرب است. در مورد عقرب که نماد خطرناکی است آورده‌اند: "من نه روح عناصر هستم و نه شیطان. من برای کسی که مرا لمس کند مرگ آورم! دو شاخ و یک دم دارم که آن را در هوا پیچ و تاب می‌دهم، شاخک‌هایم یکی خشونت و دیگری نفرت نام دارد. دم را به خاطر شکلش درفش انتقام می‌خوانند. من یک بار به دنیا می‌آیم که دیگران آن را علامت پیشرفت می‌دانند و خودم آن را مرگ آتی می‌دانم" (شوالیه، ۱۳۸۸: ۳۰۰)

عقرب در داستان جوجه‌تیغی نیز برای او مرگ را رقم می‌زند و نقش فرعی است که کلیت داستان را در بر دارد. لاک‌پشت پیر در داستان "سایه قندیلی لاک‌پشت" با توجه به سنت هندو و فرهنگ نمادها تفسیری عرفانی و کیهانی دارد. (رک. شوالیه، ۱۳۸۸: ۲).

در این داستان با حضور سایه، مرحله زمینی را به سوی سرای کیهانی طی می‌کند. همچنین در داستان اتوبوس لاک‌پشتی، بچه‌های لاک‌پشت لاک ماشین را می‌برند چراکه فکر می‌کنند لاک

پدربزرگشان است. همچنین در این مورد در فرهنگ نمادها آمده است که منحنی بالای لاک نماد آسمان و سطح زیرین آن زمین است. و در کل جنبه کیهانی به لاک پشت نسبت داده اند که در این داستان می توان به چشم از دست رفته ی پدربزرگ لاک پشت ها اشاره کرد که دیگر نماد زندگی ندارد چرا که آن را از دست داده است. شخصیت های زنگوله پا و خانم گرگه شخصیت های نمادینی که به کودک می آموزند خوبی در ظاهر نهفته نیست و می توان موجودات را به چشمی دیگر دید که شمش در این حیظه موفقیتی قابل توجه برای کودکان داشته است چه در شخصیت های حیوانی و چه شخصیت های انسانی و همچنین بی جان و ابزاری.

شخصیت نمادین الاغ که در کل به نادانی و ندانم کاری معروف است و در چند داستان شمس گویی تاکید فراوان بر کودن بودن این موجود نشان می دهد.

تعدد حضور الاغ در داستان ها نماد جهل و خیریت است. گاهی نیز از الاغ به عنوان نشانه های ظلمانیت و گرایش های شیطانی اشاره می کنند. (رک. شوالیه، ۱۳۸۸: ۲۲۰)

در این داستان ها به کرات خیریت الاغ مدنظر بوده و در یک داستان شیطانی بودن الاغ را مشاهده می کنیم منظور در داستان گوساله ی دل شکسته است. الاغ با شیطنتش گوساله را وارد بازی نمی کند و ماجرای داستان را رقم می زند. شخصیت دم الاغ که با خودش دریا را به خشکی می کشاند نیز بر این موضوع تاکید می کند که برای یک خر دریای علم هیچ ارزشی ندارد و اگر تا آخرین مدارج هم تحصیل کنند باز هم نادانند.

اگر سعدی اشاره می کند "عالم بی عمل به چهارپایی می ماند بر او کتابی چند" (خطیب رهبر، ۱۳۷۲) شمس تاکید می کند بر روی الاغ دریا به خشکی می رسد. شخصیت پادراز نیز در داستانی به همین اسم، با وجود عجیب بودن شکل ظاهری اش با اینکه قورباغه نگون بخت او را یاری می دهد اما پایش را از گلیمش فراتر گذاشته و به دنبال شکار قورباغه می دود.

در نهایت باید گفت تمام ۲۱ شخصیت اصلی و تعداد کثیری از شخصیت های فرعی به قصد آموزش مفاهیم خاص به صورت تمثیلی و نمادین مطرح شده اند و برای به هدف رساندن این مهم نیز همگی موفق بوده اند.

**شخصیت های مثبت و منفی:**

از میان شخصیت های اصلی (۲۱ نفر) تعداد ۱۳ نفر شخصیت مثبت، ۴ نفر شخصیت منفی و ۴ نفر شخصیت خنثی وجود دارد که به آن ها شخصیتی خاکستری می گوئیم.

از میان شخصیت های منفی به زنگوله پا، قورباغه قلقلکی، الاغ در داستان هاچه چه هوجه چه و پادراز اشاره می کنیم. شخصیت های خنثی یا خاکستری عبارتند از: الاغ در داستان الاغ بی دماغ، گوساله، الاغ در داستان دم الاغ و الاغ در داستان الاغ بی بلیط اشاره کرد. گویی الاغ ها در این داستان تکلیفشان با خودشان هم روشن نیست!

سایر شخصیت ها مثبت هستند.

### نحوه بیان شخصیت و معرفی شخصیت ها در داستان:

- ۱- معرفی در نحوه ی معرفی شخصیت ها در داستان همانگونه که در مقدمه اشاره کردیم سه شکل وجود دارد،
  - ۲- معرفی شخصیت ها با توضیح و تفصیل مستقیم آنها
  - ۳- معرفی غیرمستقیم شخصیت ها با استفاده از بیان درونی و یا نمایش احساسات و ذهنیات آنها.
- شخصیت ها در این داستان ها گفتگوی درونی ندارند. بلکه نویسنده آن ها را با توضیح و تفصیل به خواننده معرفی کرده است.
- در داستان شنگول و منگول، روایت با معرفی گرگ و داشته هایش آغاز می شود. بعد از آن شخصیت زنگوله پا معرفی می شود. ذات و خلق و خو و همچنین مشغله شخصیت ها در طی داستان بیان می شود.

داستان الاغ بی بلیط نیز شخصیت به وسیله راوی به خواننده معرفی می‌شود. از همین نوع سایر داستان‌ها چون دم الاغ، قورباغه ویراستار و ... به وسیله راوی دانای کل و در طی داستان با توضیح و تفصیل شخصیت‌ها به خواننده معرفی می‌شوند.

شتاب در عملکرد الاغ‌ها و دست‌پاچه بودن آن‌ها نیز در داستان‌ها حاکی از نادانی آن‌هاست که مشهود است. با زمین خوردن فیل بعد از حمل کردن آب خواننده به وزین بودن شکل ظاهری و نوع راه رفتن فیل نیز بیشتر پی می‌برد.

پیر بودن لاک پشت و آرزویش برای مرگ به گونه ای نقل می‌شود که خواننده جنبه‌ی یاس و ناامیدی آن را درک نمی‌کند بلکه درمی‌یابد مرگ لازمه‌ی حیات است.

تصویرگرایی داستان‌ها و جلوه‌ی نمایشی آن‌ها اگر حتی بدون نقاشی باشند برای کودک قابل فهم هستند. چنانچه در رابطه با کتاب‌های خوب برای کودکان آمده است: "شخصیت‌های تاثیرگذار، جالب و منحصر به فرد در داستان‌ها اشتیاقی سوزانی برای دنبال کردن کودکان فراهم می‌کنند. داستان‌هایی که از همان ابتدا شما را مسحور می‌کنند، متنی که از زبان برای رسم تصاویر ذهنی بهره می‌گیرد یا همان سبکِ خوبِ نوشتار" (رک. روجانی، ۱۳۹۳: ۳۸) که شمس به خوبی از آن استفاده کرده است. به عنوان مثال شخصیت پادراز کسی است که نه مثل مار است نه کرم دندان ندارد ولی منقار دارد و همینطور نویسنده ظاهرش را در ذهن کودک نقاشی می‌کند.

همینگونه در داستان قورباغه‌ی قلقلکی رنگی رنگی شدن قورباغه با ورود کرم سبز رنگ درون دهانش قابل تفهیم است.

الاغ بی دماغ نیز با جدا شدن از دماغش می‌تواند تصویر جالب و خنده داری را برای کودک رقم بزند. با استفاده از کلمات و حیواناتی چون الاغ و خر ناخودآگاه کودک ابتدا به اسم داستان می‌خندد و بعد جریان داستان را دنبال می‌کند. به عنوان مثال خر خوشبخت یا بدبخت! یا خری که دم را گم کرد، استفاده‌ی هوشمندانه این قبیل اسامی موفقیت خاصی برای نویسنده بوجود آورده است.

زرافه با آن گردن دراز وقتی پاهایش را خانه جا می‌گذارد برای کودک جلوه‌ی خنده‌داری را نمایش می‌دهد. در هر صورت باید گفت تصویرپردازی‌های شخصیت‌ها در این داستان خوب و قابل اجرا شده است.

### ویژگی و نوع شخصیت‌های داستان‌ها

ویژگی های شخصیت ها				شخصیت های فرعی	شخصیت اصلی	نام داستان
منفی، مثبت	نوعی، تمثیلی، نمادین	تک بعدی دو بعدی	ایستا، پویا			
مثبت	نمادین	تک بعدی	ایستا	پروانه ها	-	داستان مداد
مثبت	نمادین	تک بعدی	ایستا	پرنده ها	-	فاصله ای که پیر شد
مثبت	نمادین	تک بعدی	ایستا	ماهی/خاله سوسکه	-	یه روز یه آقاهه
منفی	نمادین	چند بعدی	پویا	خانم گرگه/شنگول و منگول حبه انگور	زنگوله پا	شنگول و منگول و حبه انگور ۲
منفی	نمادین	تک بعدی	ایستا	کرم	-	سیب کرم به دوش
مثبت	نمادین	تک بعدی	ایستا	مورچه	-	سیب کرم به دوش
مثبت	نمادین	تک بعدی	ایستا	سگ ها	-	اسکلت پا کوتاه
مثبت	نمادین	تک بعدی	ایستا	شانه به سر /کلاغ/سنجاب	-	درخت کانگورو
(خنثی)	نمادین	تک بعدی	ایستا	-	الاغ	الاغ بی بلیط
(خنثی)	نمادین	تک بعدی	ایستا	لاک پشت های کوچک	-	اتوبوس لاک پشتی
خنثی	نمادین	تک بعدی	ایستا	-	الاغ	دم الاغ
مثبت	نمادین	چند بعدی	ایستا	-	قورباغه	قورباغه‌ی ویراستار
مثبت	نمادین	تک بعدی	پویا	ماهی	پلنگ	پلنگ ماهی
خنثی	نمادین	تک بعدی	ایستا	-	گوساله	گوساله‌ی دل شکسته
منفی	نمادین	تک بعدی	ایستا	الاغ	-	گوساله‌ی دل شکسته
مثبت	نمادین	تک بعدی	پویا	-	زرافه	زرافه گم شده
خنثی	نمادین	چند بعدی	پویا	شیر	-	زرافه گم شده



کلاغ چپکی	کلاغ	-	پویا	چندبعدی	نمادین	مثبت
کلاغ چپکی	-	روباه	ایستا	تک بعدی	نمادین	منفی
پاهای زرافه	زرافه	-	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
جوجه ی کله تخم مرغی	جوجه	کله گربه	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
سایه قندیلی لاکپشت	لاک پشت پیر	-	پویا	تک بعدی	نمادین	مثبت
جوجه تیغی بی تیغ و آرزوهای تیغ تیغی	جوجه تیغی	-	پویا	تک بعدی	نمادین	مثبت
جوجه تیغی بی تیغ و آرزوهای تیغ تیغی	-	عقرب	ایستا	تک بعدی	نمادین	منفی
جوجه یک روزه	جوجه	مرغ و خروس	پویا	چندبعدی	نمادین	مثبت
خر بدبخت	خر	-	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
فیل اومده آب بخوره	فیل	-	ایستا	چندبعدی	نمادین	مثبت
خر عاشق	خر	-	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
خر خوشبخت	خر	-	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
خر خوشبخت	-	ماهی ها	پویا	تک بعدی	نمادین	خنثی
قورباغه قلقلکی	قورباغه	-	پویا	تک بعدی	نمادین	منفی
قورباغه قلقلکی	-	کرم	پویا	تک بعدی	نمادین	مثبت
بارون اومد شرشر	-	ماهی/قورباغه	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
هاچه چه هوچه چه	الاغ	گرگ / سگ	ایستا	تک بعدی	نمادین	منفی
پادراز	پادراز	-	پویا	تک بعدی	نمادین	منفی
پادراز	-	قوریلقه	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت
پسته سرراهی	-	کلاغ/فیل	ایستا	تک بعدی	نمادین	خنثی
دماغ بی الاغ بی دماغ	الاغ	-	ایستا	تک بعدی	نمادین	خنثی
دو تا سنگ	-	ماهی طلایی	ایستا	چندبعدی	نمادین	مثبت
جورابی که پا نداشت	-	کرم / کلاغ	ایستا	تک بعدی	نمادین	خنثی
کفشی که بند نداشت	-	موش	پویا	تک بعدی	نمادین	مثبت
سنگی که دنبال پای لنگ می گشت	-	شیر/پلنگ/گرگ	پویا	تک بعدی	نمادین	مثبت
لباس دوررنگ	-	گنجشک	ایستا	تک بعدی	نمادین	منفی
خانه	-	لک لک ها	ایستا	تک بعدی	نمادین	مثبت

#### نتیجه گیری :

با توجه به بررسی انجام شده بر روی شخصیت های حیوانی قصه های شمس از میان ۷۰ داستان مورد تحلیل به نتایجی رسیدیم. فقط در ۳۷ داستان از موارد انتخابی شخصیت های حیوانی مشاهده شد که طیف وسیعی از شخصیت های خلق شده در نقش های فرعی حضور داشتند به گونه ای که در داستان هایی هم که قهرمان حیوان نبود بازهم شخصیت حیوانی به صورت فرعی حضور داشت.

از آنجایی که بررسی شخصیت های نقش اول یا اصلی اهمیت دارد تعداد ۲۱ شخصیت اصلی از میان ۳۷ داستان استخراج شد و باقیمانده ۴۱ شخصیت فرعی که جمعاً ۶۲ شخصیت حیوانی را تشکیل داده اند.

نتایج آماری بررسی شخصیت های اصلی بدین شرح است: تعداد ۱۲ نفر شخصیت ایستا (۵۷/۱۴٪)، تعداد ۹ نفر پویا (۴۲/۸۵٪)، همچنین تعداد ۱۶ نفر شخصیت تک بعدی (۷۶/۱۹٪) و تعداد ۵ نفر شخصیت چندبعدی (۲۳/۸۰٪) استخراج شد. کلیه شخصیت ها تمثیلی و نمادین بودند و از میان شخصیت های اصلی تعداد ۱۳ نفر

شخصیت مثبت (۶۱/۹۰٪) و تعداد ۴ نفر منفی (۱۹/۰۴٪) و به همین میزان یعنی ۴ نفر هم شخصیتی خنثی داشتند. نحوه معرفی شخصیت ها با معرفی و توضیح و تفصیل نویسنده (راوی سوم شخص) صورت گرفته و از نظر تصویرسازی نویسنده توانسته است برای خواننده ذهنیت روشنی از داستان ارائه دهد. تمامی داستان های مورد تحلیل کوتاه و در حد کمینه یا مینیمال بودند که حاکی از اعتقاد شمس به کوتاهی داستان برای جلوگیری از بی حوصلگی کودکان است درست مانند کاری که قورباغه ی ویراستار انجام می داد. از میان شخصیت های پرکاربرد و مورد علاقه

شمس می‌توان به شخصیت الاغ (خر) اشاره کرد. او نادانی را بزرگترین دغدغه برای آگاه‌سازی کودکان در نظر گرفته است.

استفاده از نام‌های تمثیلی برای روشن شدن محتوای داستان نیز قابل توجه است به گونه‌ای که نام داستان با نام حیوانات آمیخته است که باعث می‌شود پیش زمینه‌ای به شکل تصاویر واضح و ملموس در ذهن کودک به وجود می‌آید.

یکی از موضوعات دیگری که پیشنهاد می‌شود در رابطه با داستان‌های شمس مورد بررسی قرار گیرد استفاده از اسباب و اشیاء آشپزخانه و بازی کودکان به عنوان شخصیت داستانی است. همچنین مجال تحقیق گسترده‌ای در باب تقلید نویسنده از داستان‌های دیگر نویسندگان بدون ذکر نویسنده پیشین آن‌ها که امیدوارم مورد بررسی قرار بگیرد.

منابع و مأخذ:

- اخوت، احمد (۱۳۷۷)، دستور زبان داستان، اصفهان: نشر فردا
- براهنی، رضا (۱۳۶۴)، قصه نویسی، البرز: تهران
- پایور، جعفر (۱۳۸۸)، شیخ در بوته، نشر اشراقیه: تهران
- پرین، لارنس (۱۳۸۷)، تاملی در باب داستان. ترجمه محسن سلیمانی، تهران: سوره مهر
- پولادی، کمال (۱۳۸۷)، بنیادهای ادبیات کودک. کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان: تهران \*
- خطیب رهبر، خلیل (۱۳۷۲)، گلستان سعدی، نشر صفی علیشاه: تهران
- روحانی، لیسا، اکونومی، پیتر (۱۳۹۳)، داستان نویسی برای کودکان، نشر آوند دانش: تهران
- داد، سیما (۱۳۹۲)، فرهنگ اصطلاحات ادبی. مروارید: تهران
- سپهری، سهراب (۱۳۸۹)، هشت کتاب، نشر آروند: تهران
- سیگر، لیندا (۱۳۹۴)، خلق شخصیت‌های ماندگار. تهران: امیرکبیر
- شعاری نژاد، علی اکبر (۱۳۸۷)، ادبیات کودکان. تهران: اطلاعات
- شمس، محمدرضا (۱۳۸۶)، من، زن بابا و دماغ بابام، تهران: افق
- شمس، محمدرضا (۱۳۸۷)، یادکنک و اسب آبی، تهران: افق
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۰)، دزدی که پروانه شد، تهران: چشمه
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۳)، سیبیل بابا، تهران: پیدایش
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۳)، فاصله‌ای که پیر شد، تهران: پیدایش
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۴)، حسنی و دیو، تهران: قدیانی
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۴)، سیب کچل، تهران: پیدایش
- شمس، محمدرضا (۱۳۹۵)، اسکلت بخشنده، تهران: هوپا
- شوالیه، ژان (۱۳۸۸)، فرهنگ نمادها. (جلد اول، دوم، سوم). مترجم سودابه فضاییلی. تهران: جیحون
- مستور، مصطفی (۱۳۸۷)، مبانی داستان کوتاه. تهران: مرکز
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۹)، عناصر داستان. تهران: سخن

