

بررسی افسانه‌ی دژ هوش‌ریا بر مبنای نظریه‌ی برونو بتلهایم

نجمه واعظی دهنوی* طاهره خامنه باقری** سعدی جعفری***
دانشگاه فردوسی مشهد دانشگاه آزاد اسلامی، واحد مشهد

چکیده

افسانه‌ها در دنیای ادبیات کودک از جایگاهی خاص برخوردار هستند؛ چراکه علاوه بر جنبه‌ی سرگرمی و کمک به قوه‌ی تخیل کودک، به کمک نمادها و کنایه‌هایی که در دل خود دارند، به ذهن ناخودآگاه کودک نفوذ کرده و بسیاری از تنش‌های درونی، عقده‌های ادیپی، رقابت‌های خواهر و برادری را تسکین داده، درمان می‌کنند و به سؤال‌های جنسی کودک پاسخ می‌دهند. علاوه بر این، راهکارهایی برای زندگی و مقابله با مشکلات پیش رو نیز ارائه می‌دهند. پژوهش حاضر، نگاهی است از دریچه‌ی روان‌کاوی به افسانه‌ای ایرانی، با نام افسانه‌ی «دژ هوش‌ریا»، برگرفته از مثنوی معنوی مولانا جلال‌الدین بلخی که در دهه‌ی سی توسط صبحی مهدی بازنویسی شده است. در این پژوهش، نمادهای موجود در این افسانه، براساس روان‌کاوی برونو بتلهایم، یکی از روان‌کاوان برجسته‌ی کودک، تحلیل و بررسی قرار شده است. واژه‌های کلیدی: افسانه، برونو بتلهایم، دژ هوش‌ریا، روان‌کاوی، نماد.

۱. مقدمه

تحولات روان‌شناسی در اواخر قرن نوزده و اوایل قرن بیست، با مطالعات و دست‌یافته‌های پزشکان و متخصصانی چون: ژوزف بروئر^۱، ژان مارتین شارکو^۲، زیگموند

* دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فرانسه najmehvaezi@gmail.com

** استادیار زبان و ادبیات فرانسه tkbagheri@um.ac.ir (نویسنده‌ی مسئول)

*** استادیار زبان و ادبیات فرانسه sadijafari@yahoo.com

تاریخ پذیرش مقاله: ۹۵/۹/۱۶

تاریخ دریافت مقاله: ۹۴/۵/۸

1. Joseph Brouer
2. Jean-Martin Charcot

فروید^۱ و کارل گوستاو یونگ^۲، به وقوع پیوست. روش‌های درمانی جدید، از جمله هیپنوتیزم و تداعی آزاد، روش‌هایی بودند که توسط این روانشناسان مورد استفاده قرار می‌گرفتند. در اوایل قرن بیست، با یافته‌های نوین فروید در زمینه‌ی علم روان‌شناسی، روان‌کاوی پا به عرصه‌ی وجود گذاشت و به‌گونه‌ای، علم روان‌شناسی را متحول ساخت. بدون شک، فروید، پدر علم روان‌شناسی نوین، طلایه‌دار این روش درمانی شناخته می‌شود. برخی از روان‌شناسان پیرو این مکاتب، به روان‌شناسی کودک پرداختند که از میان پیروان مکتب فروید، می‌توان به برجسته‌ترین آنان، یعنی برونو بتلهایم^۳، اشاره کرد. فروید، در کتاب *تعبیر رؤیا* که در سال ۱۹۰۰ به چاپ رسید، از نمادهایی که در خواب وجود دارند و به‌گونه‌ای زبان ناخودآگاه فرد هستند، سخن به میان آورد. پس از وی، از این نمادها برای تعبیر ذهن ناخودآگاه استفاده شد. بتلهایم با پیروی از مکتب فروید، در کتاب *روان‌کاوی افسانه‌های پریانی (افسون افسانه‌ها)*، با در نظر گرفتن بیماری‌ها و نیازهای کودکان، همچون عقده‌ی ادیپ، نیاز به همبسته‌سازی، اصل واقعیت و اصل لذت، تأثیر روان‌درمانی افسانه‌های ملل را بر روی کودکان مطالعه و بررسی می‌کند. وی در این اثر نشان می‌دهد که عناصر و نمادهایی که در این افسانه‌ها وجود دارند، چگونه می‌توانند از طریق ناخودآگاه، استرس‌ها، نگرانی‌ها و ترس‌های کودکی را کاهش داده و مسیر و رفتار درست را در برابر این‌گونه احساسات به کودکان نشان دهند؛ در واقع، این اثر راهنمایی است برای والدین و آگاهی آن‌ها که کدام افسانه را چگونه و در چه سنی برای کودک تعریف کرده تا علاوه بر سرگرمی کودک، تأثیر روان‌شناسی مفیدی به همراه داشته باشد. از دیرباز ادبیات کودک چه به منظور آموزش و چه به منظور سرگرمی مورد توجه همگان بوده است. از گذشته تاکنون، کودکان با شنیدن لالایی‌های مادرانه پا به دنیای ادبیات می‌گذارند و به طرق مختلف، با ادبیات آشنا شده و پرورش می‌یابند. «ادبیات شفاهی کودکان به ادبیات داستانی و غیرداستانی تقسیم می‌شود. ادبیات داستانی شامل گونه‌هایی همچون: متل، افسانه، قصه و حکایت بوده و ادبیات غیرداستانی، گونه‌هایی مانند لالایی، ترانه و چیستان را در بر می‌گیرد» (محمدی و قائینی، ۱۳۷۹: ۱۱). در گذشته، داستان‌ها و افسانه‌ها، پیش از آنکه به صورت مکتوب درآیند، در بزم‌های شبانه‌ی داستان‌های کهن نقل می‌شده و البته، هیچ دسته‌بندی برای قصه‌های کودکان وجود نداشته

1. Sigmund Freud
2. Carl Gustave Jung
3. Bruno Bettelheim

است؛ به همین دلیل، کودکان با ذوق و قریحه‌ی خود، از میان این قصه‌ها داستان‌های مورد علاقه‌شان را انتخاب می‌کردند. مرتضی خسرونژاد، در کتاب *درآمدی بر فلسفه‌ی ادبیات کودک*، به این نکته اشاره می‌کند که ادبیات کودک، با معنای نوین آن، تنها یک سده عمر دارد (نک: خسرونژاد، ۱۳۸۲: ۱۴)؛ اما خوشبختانه در دو دهه‌ی اخیر، عده‌ی زیادی از محققان و نویسندگان حوزه‌ی ادبیات کودک، به این گونه از ادبیات توجه بسیار داشته‌اند. خسرونژاد، «ایجاد ارتباط با کودک» را به عنوان هدف ادبیات کودک در نظر می‌گیرد (نک: همان: ۴۲)؛ بنابراین می‌توان گفت از آنجا که کودک همواره تمایل دارد در دنیایی خیالی سیر کند، آنچه می‌تواند با کودک ارتباط برقرار کند، اثری است که بتواند او را به دنیای خیالی ببرد تا هر اندازه تمایل دارد، خیال‌پروری کند و علاوه بر آن، دغدغه‌های وی را نیز کاهش دهد.

در این میان به نظر می‌رسد افسانه‌ها، غنی‌ترین نوع ادبیات شفاهی کودک باشند؛ چراکه نه تنها با داشتن عناصر جادویی باعث پرورش قوه‌ی تخیل کودک می‌شوند، بلکه فراز و نشیب‌های زندگی را به انسان نشان داده و راه مبارزه با آن‌ها را نیز پیش روی او قرار می‌دهند. علاوه بر این، «با نفوذ به ذهن ناخودآگاه کودک بسیاری از ترس‌ها و دل‌نگرانی‌های او را کاهش داده و برای ورود به مرحله‌ی جدید سنی آماده می‌سازند» (بتلهایم، ۱۳۸۹: ۱۳). این گونه‌ی ادبی ارزشمند، همواره در خطر فراموشی قرار دارد و همیشه تلاش شده تا این افسانه‌ها به صورت مکتوب درآیند؛ برای مثال صادق هدایت، صبحی مهتدی، احمد شاملو و انجوی شیرازی، از جمله کسانی هستند که در این راه قدم گذاشته‌اند (نک: قزل‌ایاغ، ۱۳۹۳: ۱۱۴). در دو دهه‌ی اخیر نیز، بسیاری از افسانه‌ها بازنویسی و توجه‌ای دوباره به این گونه از ادبیات کودک شده است.

در *مثنوی معنوی*، افسانه‌ای منظوم و البته ناتمام، با نام «دژ هوش‌ربا» وجود دارد که در دفتر ششم آمده است. صبحی مهتدی بنیانگذار قصه‌های ظهر جمعه در رادیو و قصه‌گوی شناخته‌شده‌ی ایرانی، این افسانه را به صورت قصه در کتابی با همین نام بازنویسی کرده است. در این مقاله، سعی داریم نمادهای موجود در این افسانه را با نمادهای بررسی‌شده توسط بتلهایم، در کتاب *افسون افسانه‌ها* تطبیق دهیم، به بررسی آن‌ها بپردازیم و به این سؤال پاسخ دهیم که آیا در میان افسانه‌های ایرانی نیز، نمادها و عناصر درمانگری که بتلهایم از آن‌ها صحبت به میان می‌آورد، وجود دارد تا بتوان از آن‌ها به منظور پدیدآوردن افسانه‌های جدید استفاده کرد؟

۲. پیشینه‌ی پژوهش

پیشینه‌ی تحقیق و بررسی نمادهای موجود در افسانه‌ها، بی‌شک، به تحقیقات فروید در قرن نوزده در زمینه‌ی تعبیر رؤیا بازمی‌گردد. براساس نظریه‌ی وی، عناصر و نمادهای سازنده‌ی رؤیا^(۱) خبر از آشفتگی‌های درونی و واپس‌زدگی‌ها و سرکوب‌های جنسی فردی دارد. پس از وی، یونگ این نمادها را در رؤیا، اسطوره و افسانه، تعبیر و نشانه‌ای از بروز خواسته‌های جمعی دانست. بعد از فروید و یونگ، پیروان آن‌ها به مطالعه‌ی روان‌کاوی افسانه‌ها پرداختند؛ فون فرانز (پیرو مکتب یونگ)، در کتابی با نام *تعبیر افسانه‌های پریانی*، نمادهای جمعی افسانه‌ها را بررسی. او در این اثر، افسانه‌هایی چون: *ملکه‌ی زنبورها* را مطالعه و عناصر و کهن‌الگوهای موجود را طبق نظریه‌ی یونگ تعبیر می‌کند. برونو بتلهایم نیز (پیرو مکتب فروید)، در کتابی با نام *کاربردهای افسون*، به بررسی نمادها و تأثیر (فردی) آن‌ها بر کودکان پرداخته است. روان‌کاوان دیگری چون: اتو رانک^۲، فرانز ریکلین^۳ و گیزا روهیم^۳ نیز به روان‌کاوی و تعبیر افسانه‌ها پرداخته‌اند.

در طی دو دهه‌ی اخیر، در ایران همانند دیگر کشورها، پژوهشگرانی به بررسی افسانه‌ها پرداخته‌اند؛ برای مثال می‌توان به پایان‌نامه‌ی مرادپور (۱۳۹۱) اشاره کرد که در آن سی افسانه با هدف یافتن ژرف‌ساخت‌های تمرکززدایی بر پایه‌ی نظریه‌ی معصومیت و تجربه بررسی شده است. همچنین، تحقیقاتی، گرچه معدود، در حوزه‌ی روان‌کاوی افسانه، چه از دیدگاه یونگ و چه بتلهایم، انجام شده است. از این میان، می‌توان به این مقالات اشاره کرد: مقاله‌ی عباسی (۱۳۸۹) که در آن «قصه‌ی گنبد سفید» مورد بررسی ریخت‌شناسی و همچنین، مطالعه‌ی روان‌کاوانه از دیدگاه یونگ قرار گرفته است. مقاله‌ی عظیمی و حسینی (۱۳۹۵) که در آن به تحلیل هفت افسانه از دیدگاه روان‌کاوی بتلهایم و فروید پرداخته شده است نیز یکی دیگر از این پژوهش‌هاست. در این مقاله، افسانه‌ها نه به صورت جزئی، بلکه به صورت کلی و تنها از لحاظ دارابودن موضوعات مورد توجه بتلهایم، بررسی شده‌اند. نگاهی دوباره به افسانه‌های کهن و غنی در ادبیات کودک، امری لازم است. پژوهش پیش رو افسانه‌ی دثر هوش‌ریا را به‌عنوان یکی از این افسانه‌های کهن برای نخستین بار با رویکرد روان‌کاوانه مطالعه کرده است. در این پژوهش، سعی شده هم‌جهت با روند داستان، تمام عناصر موجود طبق نظریه‌ی بتلهایم بررسی جزء‌به‌جزء شوند.

1. Otto Rank
2. Franz Riklin
3. Géza RÓheim

۳. روش برونو بتلهایم

برونو بتلهایم، روان‌کاو آمریکایی‌اتریشی یهودی‌تبار، در دانشگاه وین به تحصیل روان‌کاوی و روان‌شناسی پرداخت. پس از اسارت در کمپ‌های نازیسم در جنگ جهانی دوم، در سال ۱۹۳۹ به شیکاگو رفت و تحصیلات و حرفه‌ی خود را در زمینه‌ی روان‌شناسی تربیتی ادامه داد. در یکی از آثارش با نام *قلعه‌ی تو خالی* که در سال ۱۹۶۹ به زبان فرانسه به چاپ رسانید، تئوری‌های خود را درباره‌ی اوتیسم کودکان بیان کرد. بتلهایم که به دلیل توانمندی‌اش در درمان بیماران شناخته شده بود، در کتاب *روانکاوی افسانه‌های پریانی* که در سال ۱۹۷۹ به چاپ رسید، اهمیت افسانه‌ها را در بروز احساسات کودکان نشان داد. وی که در سال‌های آخر عمر خود در مورد تئوری‌های درمانی‌اش به چالش کشیده شده بود، در سن ۸۶ سالگی از دنیا رفت. بتلهایم آثاری بی‌شک بحث‌برانگیز، اما پیشرو، مخصوصاً در زمینه‌ی اوتیسم و شرایط افراطی، از خود به جای گذاشت (نک: دانشنامه‌ی آگورا، ۱۹۹۰: ۸۹).

می‌توان گفت معنی و جایگاه افسانه‌های پریانی نزد کودک به کمک بتلهایم و اثر معروف او *روانکاوی افسانه‌های پریانی* به نقطه‌ی اوج خود رسید. او در این مسیر از نظریه‌های فروید در تعبیر خود استفاده می‌کند. نظریه‌های فروید که برای روانکاوی افسانه به کار برده می‌شود، به سه دسته تقسیم می‌شوند:

- افسانه‌ها نتیجه‌ی سازش سه قدرت زندگی روانی فرد، یعنی «نهاد»^۱، «خود»^۲ و «فراخود»^۳ هستند.

- نظریه‌ی پرورش و تربیت شخصیت فرد همراه با پیشرفت جنسی از کودکی تا بزرگسالی و فائق‌آمدن بر مشکلاتی همچون عقده‌ی ادیپ.

- نظریه‌ی مکانیسم‌های ناخودآگاه؛ جایی که در آن تکامل آرزو و فانتزی نقش مهمی را در ایجاد آرزوهای تخیلی بازی می‌کند؛ مانند فانتزی وارد شدن به اتاق ممنوعه، در افسانه‌ی «ریش آبی» (نک: بدی، ۲۰۱۱: ۱).

بتلهایم نیز از تئوری‌های فروید در تعبیر افسانه‌ها کمک می‌گیرد. بررسی همبسته‌سازی شخصیت بنابر نظریه‌ی اول صورت می‌گیرد، بررسی افسانه‌ها و شخصیت‌هایی که بر

1. Id or ça

2. Ego or Moi

3. Super ego or Surmoi

عقده‌ی ادیپ فائق می‌آیند براساس نظریه‌ی دوم و در آخر، بررسی اصل واقعیت در برابر اصل لذت براساس نظریه‌ی سوم است؛ بدین ترتیب، می‌توان گفت بتلهایم در روند بررسی افسانه‌ها به نظریات استاد خود پایبند بوده است و این پایبندی در همه‌ی زمینه‌های شیوه‌های درمانی وی دیده می‌شود؛ برای مثال، کارن زلان^۱ در مقاله‌ی خود درباره‌ی بتلهایم و استفاده‌ی وی از بازی در درمان کودکان این چنین می‌گوید: «او با الهام‌گرفتن از فروید، بازی را همچون ابزاری می‌بیند که کودک از آن استفاده می‌کند تا اولین گام‌های خود را در مسیر اکتشافات فرهنگی و روان‌شناسی انجام دهد» (زلان، ۱۹۹۳: ۵).

البته لازم است به این نکته اشاره کنیم که نگاه بتلهایم به افسانه‌های پریان با نگاه استادش متفاوت است؛ توضیح اینکه فروید، افسانه و اسطوره را همانند یکدیگر تعبیر می‌کند و معتقد است اسطوره مخصوص انسان‌های روان‌پزش است (نک: سگال، ۱۳۸۹: ۱۶۱). این در حالی است که در میان روانکاوان فرویدی معاصر، افسانه به رشد شخصیت فرد کمک می‌کند؛ برای مثال، آرلو، به‌عنوان روانکاو فرویدی، اسطوره را نه استمرار روان‌پزشی، بلکه به‌عنوان سهمی در تحول معمولی فرد می‌داند (همان: ۱۶۷). بتلهایم نیز همانند دیگر شاگردان معاصر فروید، افسانه و اسطوره را تنها مخصوص افراد روان‌پزش نمی‌داند؛ بلکه افسانه را باعث رشد و به‌بلوغ‌رسیدن فرد می‌داند (همان: ۱۷۰)؛ بدین ترتیب، می‌توان گفت بنابر نظر بتلهایم، افسانه‌ها نه تنها می‌توانند درگیری‌های ذهنی کودک را درمان کنند، بلکه همچنین می‌توانند مسیر زندگی و چگونگی مقابله با مشکلات را برای او روشن سازند.

بتلهایم در کتاب *افسون/افسانه‌ها* بیشتر به بررسی افسانه‌های فرانسوی که توسط شارل پرو^۲، در اواخر قرن هفده میلادی، جمع‌آوری گردیده، می‌پردازد. علاوه بر افسانه‌های پرو، افسانه‌های برادران گریم^۳ نیز در کانون توجه او بوده‌اند؛ همچنین، بتلهایم، افسانه‌های «بازیل»^۴ را به‌عنوان کهن‌ترین افسانه‌ها بررسی کرده است. بتلهایم به بررسی زبان افسانه‌ها و تأثیر آن روی جنبه‌های مختلف روانی کودک می‌پردازد.

او در میان این افسانه‌ها به دنبال راه‌حلی است برای دستیابی کودک به همبسته‌سازی شخصیت، درمان عقده‌ی ادیپ، یافتن خود واقعی، ایجاد تعادل بین اصل

1. Karen Zelan

2. Charles Perrault

3. Jacob & Wilhelm Grimm (Brüder Grimm)

4. Basile

واقعیت و اصل لذت، دستیابی به بلوغ و کمال و دیگر مشکلات و آشفتگی‌های ذهنی. او این روش‌های درمانی را برای مراجعان خود به کار گرفته و توضیحاتی درباره‌ی تجربیات خود ارائه می‌دهد. برونو بتلهایم در این افسانه‌ها، نه تنها به دنبال عناصر سه‌گانه‌ی تشکیل‌دهنده‌ی ناخودآگاه، یعنی: «نهاد، خود و فراخود» است، بلکه به دنبال راه‌حلی برای کمک به کودک برای تعمق بیشتر در دنیای درون خویش است. او معتقد است افسانه‌ها بدون اینکه کودک متوجه باشد، بر ناخودآگاه او تأثیر گذاشته و پاسخ و راه‌حل بسیاری از مشکلات را به ذهن کودک القا می‌کنند. «افسانه‌ها بدون اینکه مخاطب بخواند، به ضمیر خودآگاه، پیش‌خودآگاه و ناخودآگاه نفوذ کرده و پیام‌های مهم را منتقل می‌کنند» (بتلهایم، ۱۳۸۹: ۲۷). او همچنین درباره‌ی شیوه‌ی انتخاب افسانه‌ها و به‌منظور اثبات این مسأله که روند درمان توسط افسانه، به‌طور کاملاً ناخودآگاه صورت می‌گیرد، می‌گوید: «محتوای افسانه‌ای که انتخاب شده، عموماً، ارتباطی با زندگی ظاهری بیمار ندارد؛ بلکه با مسائل درونی او که نامفهوم و در نتیجه، غیر قابل حل به نظر می‌رسد، رابطه‌ی بسیار نزدیکی دارد» (همان: ۵۳).

البته باید به این نکته نیز اشاره کرد که نزد بتلهایم تخیل کودک اهمیت بسیار دارد. افسانه علاوه بر نفوذ به ذهن ناخودآگاه، کودک را به سمت تخیل نیز هدایت می‌کند. کودک با شنیدن افسانه‌ها یا به دنیای خیالی درون خود می‌گذارد، دنیای خیالی قصه را برای خود تجسم می‌کند و هم‌ذات‌پنداری می‌کند؛ بدین ترتیب، وی نه تنها راه‌حل بسیاری از نگرانی‌های درونی خود را می‌یابد، بلکه قوه‌ی تخیل خود را نیز تقویت می‌کند. «کودک با ورود به دنیای تخیلی با مشکلات خود مواجه شده و در همان جا آن‌ها را حل می‌کند» (همان: ۲۹). از طرفی افسانه گونه‌ای هنری از داستان‌های کودکان است که به ناخودآگاه کودک نفوذ کرده و بسیاری از نگرانی‌های او را درمان می‌کند. بتلهایم معتقد است: «جذابیت هنری این افسانه‌هاست که کودک را مجذوب خود کرده و روی وی تأثیر روانی دارد» (همان: ۳۷).

۴. خلاصه‌ی افسانه‌ی دژ هوش‌ربا

صبحی مهتدی افسانه‌ی دژ هوش‌ربا را این چنین آغاز می‌کند: «یکی بود، یکی نبود، روزی بود، روزگاری بود. شهری بود، شهریاری بود. یاری بود، دیاری بود. در خاوران،

پادشاهی سه تا پسر داشت که به بزرگی، افروز و به میانی، شهروز و به کوچکی، بهروز می‌گفتند» (مهتدی، ۱۳۹۱: ۵۲۲).

داستان درباره‌ی سه برادر با نام‌های افروز، شهروز و بهروز است که در ابتدای داستان، تصمیم به گشت‌وگذار در ایران‌زمین می‌گیرند. نزد پدر خود که پادشاه است، می‌روند و در این باره از او اجازه می‌خواهند. پدر آن‌ها را بسیار به سفر تشویق می‌کند؛ اما از رفتن به شهری در مرز کشور، به نام «نگارستان» که دارای قلعه‌ای مسحورکننده است، بر حذر می‌دارد. سه برادر قدم در راه می‌گذارند و زمانی که به دروازه‌های نگارستان می‌رسند، پس از بحث و تردید فراوان، با وجود سفارش پدر، وارد شهر و پس از آن، وارد دژی می‌شوند. در دژ، عکس دختر خاقان چین را که «میکوی» نام دارد، بر روی دیوار می‌بینند و هر سه عاشق صاحب عکس می‌شوند و برای به‌دست‌آوردن او از قلعه و شهر بیرون آمده و راهی چین می‌شوند. آن‌ها، پس از طی مسیری طولانی، به دربار چین می‌روند و یکی پس از دیگری، دختر را از پدر خواستگاری می‌کنند که با این پاسخ که میکوی خود همسرش را انتخاب خواهد کرد، روبه‌رو می‌شوند. از آنجاکه میکوی دختر زیرکی است، خواستگاران را مورد آزمون قرار می‌دهد و با طرح سؤال‌هایی، وفاداری آنان را می‌آزماید. درنهایت، از میان این سه برادر، کوچک‌ترین آنان که بهروز نام دارد، به همسری انتخاب و به‌عنوان جانشین پادشاه چین معرفی می‌شود (نک: مهتدی، ۱۳۳۶: ۵۴؛ ۱۳۹۱: ۵۳۹).

آنچه در این افسانه جلب توجه می‌کند، فراوانی عناصر و نمادهای درمانگر است؛ به‌گونه‌ای که از همان ابتدای داستان، نشانه‌ها پدیدار می‌شوند. در این مقاله به رمزگشایی این نشانه‌ها می‌پردازیم.

۵. بررسی نمادهای افسانه

۵-۱. نماد سفر و عقده‌ی ادیپ

در ابتدای داستان، پس از آنکه سه برادر از پدر خود برای سفر کسب اجازه می‌کنند، پدر آن‌ها را به این کار تشویق می‌کند؛ چراکه جهانگردی و آشناسدن با دیگر مردمان را شایسته می‌داند. یکی از عناصری که در بسیاری از افسانه‌ها آمده و در کانون توجه روان‌کاوانی چون: بتلهایم و فون فرانز قرار گرفته، «سفر» است؛ چراکه سفر، در واقع، نماد و نشانه‌ی سفر به اعماق درون فرد و ناخودآگاه او تلقی می‌شود؛ بدین ترتیب می‌توان

گفت شناخت دیگران و دیگر فرهنگ‌ها، شناخت جنبه‌های مختلف ناخودآگاه فرد است و قهرمان یا قهرمانان داستان، با انجام این سفر، به ناشناخته‌های خود دست پیدا می‌کنند. قابل ذکر است که بتلهایم برای تشویق به سفر، تعبیری دیگر نیز در نظر می‌گیرد و آن هم در واقع، تشویق به دورشدن از خانواده و گذر از دوره‌ی ادیپی است. «ترک خانه برای کشف جهان خارج در افسانه‌های جن و پری، به معنی پایان خردسالی است. در این هنگام کودک ناچار است فراگرد سخت و سفر درازی را آغاز کند تا به یک بزرگسال تبدیل شود» (بتلهایم، ۱۳۸۹: ۲۶۹)؛ برای مثال، در افسانه‌ی «جک و لوبیای سحرآمیز» این مادر است که جک را به دورشدن از خانه تشویق می‌کند، یا در افسانه‌ی «هانسل و گرتل»، دو کودک مجبور به ترک خانه می‌شوند و در آخر نیز، به گنج (موفقیت) دست پیدا می‌کنند و آن را نزد پدر و مادر خود می‌آورند؛ بدین ترتیب، قهرمان داستان نه تنها به کشف خود می‌پردازد، بلکه از وابستگی‌های ادیپی نیز جدا شده و به گونه‌ای به استقلال می‌رسد. کودک که غالباً در حال هم‌ذات‌پنداری با قهرمان داستان است، ناخواسته به شناخت ناخودآگاه خود تشویق می‌شود و همچنین به این نکته دست می‌یابد که روزی باید همه‌ی وابستگی‌های خود را کنار گذاشته و از مادر یا پدر جدا شده و به استقلال برسد. این نماد و نشانه در بسیاری از افسانه‌های مورد بررسی بتلهایم همچون «سه زبان» که در آن قهرمان برای آموزش دیدن به جای دیگری فرستاده می‌شود یا «دو برادر» یا حتی «سفیدبرفی» که در جنگل رها می‌شود، دیده می‌شود.

۲-۵. عناصر سه‌گانه‌ی ناخودآگاه

در بسیاری از افسانه‌ها، اسطوره‌ها و حتی رؤیاها، اعداد نقشی بسیار مهم دارند؛ به گونه‌ای که هر کجا در افسانه‌ای عددی به کار برده شود، می‌توان بدون شک گفت که آن عدد نماد یا نشانه است و اشاره به مسأله‌ای خاص دارد. اعدادی که بیشتر در افسانه‌ها تکرار می‌شوند، عدد سه و هفت هستند؛ برای مثال، در افسانه‌ی «سفید برفی» تعداد کوتوله‌ها اشاره به روزهای هفته دارد یا عدد سه می‌تواند نماد سه عنصر طبیعت، یعنی هوا و آب و خاک، یا نماد سه جنبه‌ی ذهن انسان، یعنی نهاد و خود و فراخود، باشد یا حتی در بررسی افسانه‌ی «سه پری» بتلهایم به بررسی عدد سه با تعبیر یک در برابر دو (کودک در برابر پدر و مادر) می‌پردازد.

در این افسانه می‌توان دو تفسیر برای این عدد در نظر گرفت که البته یکی بر دیگری غالب است. در ابتدا و پیش از آنکه به بررسی این عدد پردازیم به این نکته باید اشاره کنیم که در افسانه‌ها نام قهرمانان داستان اشاره به جنبه‌ای خاص از زندگی آنان دارد؛ برای مثال می‌دانیم که سیندرلا (دختر خاکسترنشین) همیشه در حال نظافت است. در داستان دژ هوش‌ریا نیز اسامی قهرمانان زیرکانه انتخاب شده است. در فرهنگ لغات معین، «افروز» به معنای فروزنده‌ی آتش، «شهروز» به معنای رود بزرگ و «بهروز» به معنای خوش‌اختر آمده است (نک: معین، ۱۳۸۶: ۱۱۱، ۱۸۸ و ۶۲۴)؛ بنابراین با کمی تأمل در این نام‌ها، به‌خصوص نام برادر بزرگ‌تر و کوچک‌تر به‌راحتی می‌توان درباره‌ی رفتار و حتی سرنوشت این سه برادر پیشگویی کرد.

حال به بررسی عدد سه می‌پردازیم؛ فروید به‌عنوان بنیانگذار علم روان‌کاوی برای ذهن سه جنبه در نظر می‌گیرد: «نهاد»، «خود» و «فراخود». تمام انگیزش‌ها در «نهاد» به وجود می‌آید. نهاد به طور کاملاً خودکفا و بدون هیچ‌گونه اطاعت از جامعه عمل می‌کند و تمام واپس‌زدگی‌ها در این قسمت انباشته می‌شود؛ درواقع، نهاد بر اصل لذت عمل می‌کند. تمام فشارهای وارده توسط اجتماع به فرد، توسط «خود» انجام می‌شود. خود بین نهاد و فراخود میانجی‌گری می‌کند و اگر نتواند تعادل به وجود بیاورد اضطراب به وجود می‌آید. به نظر می‌رسد «فراخود» عاقل‌تر از دو جنبه‌ی دیگر ذهن است. فراخود بعد از مرحله‌ی عقده‌ی ادیپ (پس از هفت سالگی) به وجود می‌آید و مانند یک نگهبان سعی می‌کند نهاد را کنترل کند و به همین دلیل همیشه با یکدیگر در تنش‌اند (نک: فروید، ۱۳۴۹: ۹۹).

در روند افسانه‌ی دژ هوش‌ریا می‌توان سه برادر را نماینده‌ی این سه جنبه‌ی ذهنی بدانیم؛ برای مثال پس از رسیدن به نگارستان، هنگامی که سه برادر در حال بحث‌کردن برای ورود به شهر هستند، می‌توان گفت که افروز برادر بزرگ‌تر نماینده‌ی «نهاد» است؛ چراکه به ندای غرایز خود گوش می‌دهد و می‌خواهد آنچه را ممنوع است به دست آورد: «گمان نمی‌کنم این همان شهری باشد که پدرمان گفته، آن شهر باید شهر خرابی باشد، این شهر به این قشنگی و آبادی را حیف نیست آدم نبیند» (مهتدی، ۱۳۹۱: ۵۲۳). برادر دوم شهروز همیشه نظری میان نظر دو برادر دیگر دارد و اگر او نباشد تنش و جدایی بین دو برادر دیگر به وجود می‌آید؛ پس او را می‌توان نماینده‌ی «خود» دانست: «ما که تا اینجا آمده‌ایم، بد نیست تا دم در دروازه برویم و از همان بیرون نگاهی به توی شهر بکنیم و

برگردیم» (همان: ۵۲۲). و در آخر بهروز را که به تبعیت از حرف پدر تمایل دارد و نظرش مخالف افروز است، و در نهایت نیز ثابت می‌کند که عاقل‌تر و زیرک‌تر از دو برادر دیگر است، می‌توان به‌عنوان «فراخود» در نظر گرفت: «باید سفارش پدر را پیش چشم بیاریم و بی‌آنکه نگاهی به شهر بکنیم، از همین جا برگردیم» (همان). البته شایان ذکر است که این سه برادر بدون یکدیگر قادر به ادامه‌ی سفر خود نیستند؛ همان‌طور که بتلهایم معتقد است تنها با همبستگی کامل شخصیت و همراهی «نهاد و خود و فراخود» است که دستیابی به موفقیت امکان‌پذیر می‌شود (نک: بتلهایم، ۱۳۸۹: ۱۲۵).

۳-۵. اصل همبسته‌سازی شخصیت

یکی از اصولی که بتلهایم به آن می‌پردازد اصل همبستگی و همسازی در شخصیت است. با این توضیح که سه عنصر اصلی ناخودآگاه همواره در حال کشمکش‌اند. اگر انسان بتواند میان این سه عنصر تعادل برقرار کرده و تنها به حاکمیت «نهاد» تن ندهد و به انتقادات «فراخود» توجه کند، می‌تواند از استعدادهای «خود» بهره‌ی کافی ببرد. یکی از افسانه‌های مورد بررسی بتلهایم، «ملکه‌ی زنبورها» در کتاب برادران گریم است. در این قصه سه برادر به سفر دور دنیا می‌روند. در سفر خود به قصری می‌رسند که در آن همه چیز به سنگ تبدیل شده است. پیرمردی مأموریتی بر عهده‌ی آنها می‌گذارد که اگر آن مأموریت را به‌درستی انجام ندهند آنها نیز به سنگ تبدیل خواهند شد. برادر اول و دوم به این وضع دچار می‌شوند. این‌گونه به نظر می‌رسد که می‌توان سرنوشت برادر کوچک‌تر را که ابله نامیده می‌شود، پیش‌بینی کرد؛ اما ابله که پیرو «خود» خویش است و از آنجایی که قبلاً به اردک‌ها، زنبورها و مورچه‌ها کمک کرده، این بار حیوانات به کمک او آمده و در انجام مأموریت با او همراه می‌شوند.

دو برادر بزرگ‌تر در «ملکه‌ی زنبورها» و افروز، برادر بزرگ‌تر، در دژ هوش‌ریا نماینده‌ی «نهاد» هستند و نمی‌توانند در برابر انگیزش‌های نهاد مقاومت کنند. برادر دوم یعنی شهروز در افسانه‌ی ایرانی و همچنین «ابله» در «ملکه‌ی زنبورها» نماینده‌ی «خود» هستند. بهروز نیز نماینده‌ی «فراخود» است؛ زیرا او از دستورات این عنصر پیروی می‌کند. واضح است که این سه عنصر باید مکان خاص خود را پیدا کنند و هر کدام باید در جایگاه خاص خود استفاده شوند. تنها در این صورت است که می‌توانیم به آنچه بتلهایم از آن با عنوان همبسته‌سازی شخصیت یاد می‌کند یعنی ایجاد تعادل میان این سه بخش

ناخودآگاه، دست پیدا کنیم. بنا به گفته‌ی او، در این حالت فرمانروای شخصیت خویش می‌شویم؛ نمود این موقعیت در افسانه‌های جن و پری به پادشاهی رسیدن فرد است (نک: بتلهایم، ۱۳۸۹: ۱۲۵).

درباره‌ی اصل همبسته‌سازی در داستان *دژ هوش‌ریا*، عنصر دیگری نیز جلب توجه می‌کند و آن هم زمانی است که میکوی (دختر پادشاه چین) از بهروز چند سؤال می‌پرسد. بهروز باید برای یافتن پاسخ سؤال‌ها به کوه قاف برود و آن‌ها را از سیمرخ حکیم بپرسد. در مسیر رسیدن به کوه درست همان اتفاقی که برای ابله و سه دسته حیوان در افسانه‌ی «ابله» می‌افتد، برای بهروز نیز رخ می‌دهد. بهروز بچه‌های سیمرخ را نجات می‌دهد و به پاس این کار، سیمرخ او را به کوه قاف می‌برد. در اینجا باید به این نکته اشاره کنیم که از نظر بتلهایم: «حیوان‌های نیکوکار نمایشگر انرژی طبیعی یا همان نهاد هستند» (همان: ۱۲۳). در واقع به شکلی بهروز که نماد فراخود است توانسته با نهاد خویش ایجاد همبستگی کند و همان‌طور که در صفحات پیشین گفته شد با میکوی ازدواج کرده و فرمانروای خویشتن خویش شود.

گفتنی مهم دیگر درباره‌ی پاسخ پرسش‌های میکوی است؛ پاسخ چهار سؤال، اشاره به چهار عنصر اصلی تشکیل‌دهنده‌ی زمین یعنی «آب»، «خاک»، «هوا» و «آتش» دارد. پاسخ پرسش بعدی نیز «انسان» است؛ البته باید به این نکته اشاره کرد که بتلهایم در کتاب *افسون/افسانه‌ها* درباره‌ی عناصر سه‌گانه‌ی تشکیل‌دهنده‌ی طبیعت سخن به میان می‌آورد؛ درحالی‌که در *دژ هوش‌ریا* این عناصر، چهارگانه هستند. دلیل نمود این عناصر در افسانه‌های پیش‌گفته این است که «با همکاری این سه عنصر که دیدگاه‌های گوناگون طبیعت ما هستند، دستیابی به موفقیت امکان‌پذیر است» (همان: ۱۲۵).

۴-۵. استقبال از بلوغ

«نوجوان در زندگی واقعی و همچنین در افسانه‌ها می‌کوشد مردی یا زنی نوپای خود را بیشتر از راه فعالیت‌های خطرناک اثبات کند» (همان: ۳۱۹). این بدین معنی است که کودک سعی می‌کند قدرت‌های مردانه و ظرافت‌ها و قدرت‌های زنانه‌ی خود را از طریق کارهای خطرناک بروز دهد. این مشخصه از بلوغ را به‌خوبی می‌توان در افسانه‌ی *دژ هوش‌ریا* یا «شنل قرمزی» مشاهده کرد. سه برادر و همچنین شنل قرمزی از خانه بیرون می‌روند تا دنیای امن دوران کودکی را رها کرده، وارد جنگل و دنیای خطرناک شوند و

یاد بگیرند چگونه با تمایلات خشونت‌بار و دل‌نگرانی‌های خویش مقابله کنند. در این افسانه، زمانی که سه برادر به دیوارهای نگارستان و بعد از آن به پای قلعه می‌رسند، با وجود اینکه (بنا بر گفته‌های پدر) می‌دانند به مکان خطرناکی وارد می‌شوند، طبق گفته‌ی بتلهایم به دلیل آنکه تمایل دارند مردی خود را اثبات کنند، خطر را می‌پذیرند و وارد شهر و قلعه می‌شوند. شنل قرمزی نیز با وجود اینکه می‌داند نباید با غریبه‌ها صحبت کرده و از مسیر منحرف شود، خطر را می‌پذیرد و با گرگ هم‌کلام می‌شود. بتلهایم در ادامه به این نکته اشاره می‌کند که «نوجوان پس از جمع‌آوری قوا در خلوت و تنهایی باید خویشتن را به دست آورد، اما در حقیقت این تکامل آمیخته با خطرهای بسیار است» (همان).

«زیبای خفته» در تنهایی پله‌های تاریک و تنگ شیروانی را بالا می‌رود و پس از آن وارد اتاق می‌شود و به سوزن چرخ نخ‌ریسی دست می‌زند. بتلهایم این عبور از مکان تاریک و پس از آن دست‌زدن به سوزن و خون‌آمدن دست را نشانه‌ی بلوغ زیبای خفته می‌داند. شنل قرمزی به تنهایی وارد جنگل می‌شود، با خطر روبه‌رو شده و بعد از آن بر مرحله‌ی ادیپی خود چیره می‌شود و به بلوغ می‌رسد. درباره‌ی افسانه‌ی دژ هوش‌ریا نیز این مسأله صدق می‌کند: سه برادر زمانی که پای قلعه می‌رسند، افروز به تنهایی وارد قلعه می‌شود؛ درحالی‌که به‌خوبی می‌داند خطری در انتظار اوست؛ سپس شهروز و بهروز هر کدام به‌نوبه‌ی خود به تنهایی وارد قلعه می‌شوند. افروز از دو برادر خود می‌خواهد که بیرون قلعه بمانند تا خود «به تنهایی» وارد شود. او پیش از این نیز با عبور از جنگل‌ها و مسافت‌های طولانی تا حدودی به بلوغ خود نزدیک شده است؛ اما در این مرحله تمایل به تنهابودنش را می‌توان مثالی دیگر از این جمله‌ی بتلهایم در نظر گرفت که زیبای خفته پس از عبور از یک مرحله‌ی کرختی و خواب‌آلودگی (که البته نشانه‌ی بلوغ دختران است) به مرحله‌ی مادرشدن نزدیک می‌شود. افروز نیز با نشان‌دادن تمایل خود به تنها ماندن، نشانه‌های بلوغ پسرانه (درون‌گرایی) و بعد از آن تمایل به ازدواج با دختر پادشاه چین را از خود بروز می‌دهد.

شهروز و بهروز نیز یکی پس از دیگری و به تنهایی وارد قلعه می‌شوند. قلعه، اتاق‌های بزرگ و تودرتویی دارد و روی دیوارها نقش و نگارهای بسیار است. تصویر «میکوی» روی دیوار، سه برادر را مسحور خود می‌کند و هر سه عاشق و دل‌باخته‌ی تصویر می‌شوند؛ اما باز هم در اینجا تمایل به تنها بودن افروز وجود دارد؛ باز هم عبور از مسیرهای سخت و سپس رسیدن به مقصد. سه برادر در دژ هوش‌ریا برای رسیدن به این مقصود خطرهای

زیادی را به جان می‌خرند و به‌خوبی تمایل به تنهایی در آن‌ها دیده می‌شود. بتلهایم در کتاب *کاربردهای افسون*، نشانه‌های بروز داده‌شده از سن بلوغ را دلیل علاقه‌مندی نوجوانان به این افسانه‌ها می‌داند؛ بنابر مقایسه‌هایی که پیش از این شد می‌توان گفت افسانه‌ی *دژ هوش‌ریا* نیز می‌تواند از این لحاظ در کانون توجه نوجوانان قرار بگیرد.

۵-۵. اصل واقعیت و لذت

«کشاکش میان اصل واقعیت و اصل لذت زمانی به وقوع می‌پیوندد که کودک از مرحله‌ی ادیبی عبور کرده، اما هنوز کاملاً بر آن چیره نشده است» (همان: ۲۴۷). شنل قرمزی از خانه خارج می‌شود تا به خانه‌ی مادر بزرگ برود؛ درحالی‌که هیچ‌گونه ترسی از دنیای بیرون ندارد. درست همانند شنل قرمزی، سه برادر از جهان خارج بیمناک نیستند و انتظار می‌رود براساس آموزه‌های والدین بتوانند از اصل لذت دوری کنند؛ اما فریبندگی دنیای بیرون است که پدر در *دژ هوش‌ریا* و مادر در «شنل قرمزی» درباره‌ی آن هشدار می‌دهند. شنل قرمزی و سه برادر از مرحله‌ی ادیبی عبور کرده‌اند؛ اما درگیر بلوغ جنسی خود هستند. آن‌ها نسبت به اتفاقات و جهان اطراف خود کنجکاو هستند؛ پس، از مرحله‌ی شناخت دهانی و مقعدی^(۲) عبور کرده‌اند (نک: بتلهایم، ۱۳۸۹: ۲۴۷). سه برادر زمانی که به نزدیکی قصر می‌رسند از زیبایی شهر متعجب می‌شوند و در حیرت می‌مانند که چطور پدر، آن‌ها را از ورود به چنین شهر زیبایی منع کرده است. درحالی‌که مشغول بحث کردن هستند به نزدیکی شهر می‌رسند و پس از کمی بحث و گفت‌وگو با وجود سفارش پدر به داخل شهر می‌روند و چند روزی را به خوشگذرانی می‌پردازند. این درست همان اتفاقی است که برای شنل قرمزی می‌افتد. شنل قرمزی با وجود سفارش‌های مادر برای منحرف‌نشدن از جاده، مسحور زیبایی جنگل شده، به چیدن گل‌ها مشغول می‌شود و در نتیجه از جاده منحرف می‌شود؛ البته این انحراف از مسیر به دلیل پیروی از اصل لذت است.

اگر در افسانه‌ی «شنل قرمزی»، گرگ را همچون «نهاد» کودک بخوانیم، چنان دور از ذهن نیست که در افسانه‌ی *دژ هوش‌ریا* افروز را نماینده‌ی جنبه‌ی «نهاد» ذهن بدانیم؛ چراکه هر دو به انجام عمل ممنوع تمایل دارند و هر دو براساس اصل لذت عمل می‌کنند. همچنین می‌توان مادر در قصه‌ی «شنل قرمزی» و پدر و بهروز را در *دژ هوش‌ریا* نمود «فراخود» در نظر بگیریم؛ زیرا آنان دیگران را به عمل کردن بر اصل واقعیت ترغیب

می‌کنند. «در اینجا کشاکش میان تمایلات دلخواه آدمی و رفتار شایسته‌ی او به وجود می‌آید» (همان: ۲۴۶). یا به عبارتی دیگر کشاکش میان اصل واقعیت و اصل لذت. در افسانه‌هایی چون «شنل قرمزی»، «دژ هوش‌ربا» و «زیبای خفته» همان‌طور که بتلهایم اشاره می‌کند «با وجود کوشش بعضی پدران و مادران برای جلوگیری از بیداری جنسی کودک خویش، این بیداری به هر صورت عملی می‌شود» (همان: ۳۲۵). بتلهایم معتقد است قصه‌ی «شنل قرمزی» فراگرد درونی کودک مرحله‌ی بلوغ را مجسم می‌سازد. همان‌طور که پیش از این نیز گفته شد، قهرمانان هر دو قصه درگیر بلوغ جنسی خود هستند. گرگ و دژ هر دو نماد «بدی» هستند؛ درواقع آن‌ها همان وسوسه‌ی واردشدن به دنیای جنسی هستند که پدر یا مادر کودک او را از نزدیک شدن به آن بر حذر می‌دارند. باید به این نکته اشاره کرد که از نظر فروید نیز «دژ» نماد واردشدن به دنیای ممنوعه‌ی جنسی است و ورود به آن عواقب خود را دارد (نک: فروید، ۱۳۳۸: ۳۰۳). بدون شک این کشاکش باید وجود داشته باشد تا کودک از دوره‌ی خردسالی عبور کند. به نظر می‌رسد لازم است که سه برادر وارد شهر و قلعه شوند تا بتوانند به‌طور کامل به شخصیتی عالی‌تر دست پیدا کنند و همچنین شنل قرمزی باید از مسیر منحرف شود تا از دوره‌ی ادیپی عبور کند.

۶. نتیجه‌گیری

افسانه‌های هر ملت نشان‌دهنده‌ی فرهنگ آن‌هاست؛ با وجود تفاوت‌های فراوان میان فرهنگ‌ها، همان‌طور که در مقاله‌ی حاضر بررسی شد، عناصری که در افسانه‌ها یافت می‌شوند به یکدیگر شباهت دارند و می‌توان از آن‌ها بهره‌ی کافی را برد. از بررسی عناصر درمانگر در افسانه‌ی دژ هوش‌ربا می‌توان دریافت، این افسانه، افسانه‌ای غنی و نمادین و سرشار از عنصرهای درمانگر نگرانی‌های کودک است:

- هر یک از سه برادر، نماینده‌ی یک جنبه از بخش ناخودآگاه ذهن هستند.
- تمایل برادران به سفر و تشویق آنان از سوی پدر، به معنای سفر به درون، دورشدن از خانه و مقابله با عقده‌ی ادیپ است.
- منع کردن پدر از ورود آنان به شهر نگارستان و دژ هوش‌ربا، به معنی جلوگیری والدین از ورود کودک به دنیای ممنوعه‌ی جنسی است.
- ورود سه برادر به شهر و دژ و سرپیچی از دستور پدر، پیروی آن‌ها از اصل لذت را نشان می‌دهد.

- وارد شدن برادران به قلعه و همچنین رفتن به دنبال میکوی (دختر پادشاه چین) از استقبال آنان از بلوغ حکایت دارد.
- اتحاد سه برادر در طول مسیر، همبسته‌سازی شخصیت آنان را به نمایش می‌گذارد.
- پاسخ‌دادن بهروز به سؤال‌های میکوی و به پادشاهی‌رسیدن او نیز به معنای غلبه بر «نهاد» خود است.

همان‌طور که گفته شد افسانه‌ی دژ هوش‌ربا از ابتدای داستان نه‌تنها می‌تواند بسیاری از نگرانی‌ها و دغدغه‌های ذهن نوجوانان را درمان کند، بلکه می‌تواند برای آن‌ها سرگرم‌کننده نیز باشد. این داستان چنان غنی است که بسیاری از عناصر مورد بررسی بتلهایم را در خود جای داده است. همان‌طور که در ابتدا نیز گفته شد، در سال‌های اخیر در ایران، به افسانه‌ها توجهی دوباره شده است. تا پیش از این افسانه‌هایی که عموماً در حوزه‌ی ادبیات کودک ایران وجود داشت و برای کودکان تعریف می‌شد، بیشتر افسانه‌های شارل پرو یا افسانه‌های برادران گریم بود؛ اما خوشبختانه در دو دهه‌ی اخیر، به بازنویسی افسانه‌های کهن و خلق افسانه‌های جدید نگاهی دوباره شده است. افسانه‌ی «دژ هوش‌ربا» از افسانه‌های ارزشمند ایرانی است که نویسندگان ادبیات کودک می‌توانند با توجه به نمادهای مهم و درمانگر موجود در آن، این اثر را بازنویسی کرده یا حتی با الهام از این نمادها داستانی خلق کنند که قدرت نفوذ به ذهن ناخودآگاه کودک را داشته باشد.

یادداشت‌ها

- (۱) فروید در کتاب، *نتایج نظریات و سوال‌ها در بخش المان‌های افسانه موجود در رؤیا می‌گوید*: «ما می‌دانیم که اساطیر، افسانه‌های پریانی، ضرب‌المثل‌ها، شعرها و زبان تخیل، از سمبل‌های واحدی استفاده می‌کنند» (فروید، ۱۹۳۸: ۱۶۸).
- (۲) فروید در کتاب *جنسیت کودکانه نظریه‌ی خود را درباره‌ی مراحل رشد جنسی کودک ارائه می‌دهد*. این رشد پنج مرحله دارد:
 - مرحله‌ی شناخت دهانی: این مرحله از سه‌ماهگی تا هجده‌ماهگی ادامه دارد و به تغذیه و دهان که کودک از طریق آن تغذیه می‌کند، مربوط می‌شود.
 - مرحله‌ی شناخت مقعدی: این مرحله از هجده‌ماهگی تا سه‌سالگی ادامه دارد و مربوط به نیاز به استقلال و رشد و تسلط بر عضله‌هاست.
 - مرحله‌ی آلتی: این مرحله که از سه‌سالگی تا هفت‌سالگی ادامه دارد، مرحله‌ای است که در آن کودک با مشکل عقده‌ی ادیپ روبه‌رو می‌شود.

- مرحله‌ی نهفتگی: در حدود هفت یا هشت‌سالگی است. مرحله‌ای است که در آن جنسیت اهمیت خود را از دست می‌دهد.
- مرحله‌ی تناسلی: این مرحله مربوط به دوره‌ی نوجوانی است. در صورتی که فرد چهار مرحله‌ی قبل را به‌درستی گذرانده باشد، به درستی به بلوغ جنسی می‌رسد (نک: فروید، ۲۰۱۱)

منابع

- بتلهایم، برونو. (۱۳۸۹). *کاربردهای افسون*. ترجمه‌ی کاظم شیوا نظری، تهران: دستان.
- خسرونژاد، مرتضی. (۱۳۸۲). *معصومیت و تجربه؛ درآمدی بر فلسفه‌ی ادبیات کودک*. تهران: مرکز.
- سگال، رابرت آلن. (۱۳۸۹). *اسطوره*. ترجمه‌ی فریده فرنودفر، تهران: بصیرت.
- عباسی، سکینه. (۱۳۸۹). «نقد و بررسی قصه‌ی گنبد سفید». *فصل‌نامه‌ی علمی‌پژوهشی کاوش‌نامه*، ش ۲۰، صص ۲۰۳-۲۲۴.
- عظیمی، مرضیه و مریم حسینی. (۱۳۹۵). «تحلیل قصه‌های پریان ایرانی براساس آرای بتلهایم». *فصل‌نامه‌ی فرهنگ و ادبیات عامه*، س ۴، ش ۹، صص ۸۳-۱۰۳.
- قزل‌ایاغ، ثریا. (۱۳۹۳). *ادبیات کودک و نوجوان و ترویج خواندن*. تهران: سمت.
- فروید، زیگموند. (۱۳۳۸). *تعبیر خواب*. ترجمه‌ی ایرج پورباقر، تهران: آسیا.
- _____ (۱۳۴۹). *زندگی من و پسیکانالیز*. ترجمه‌ی ابراهیم امانت، تهران: شهریار.
- مرادپور، ندا. (۱۳۹۱). «شگردهای تمرکززدایی در قصه‌های ایرانی». *پایان‌نامه‌ی کارشناسی ارشد دانشگاه شیراز*.
- معین، محمد. (۱۳۸۶). *فرهنگ فارسی*. تهران: فردوس.
- محمدی، محمدهادی و زهره قائینی. (۱۳۷۹). *تاریخ ادبیات کودکان ایران*. تهران: چیستا.
- مهندی، فضل‌الله. (۱۳۳۶). *دژ هوش‌ریا*. تهران: امیرکبیر.
- _____ (۱۳۹۱). *افسانه‌های کهن ایرانی*. گردآورنده محمد قاسم‌زاده، تهران: هیرمند.

- Marie-Louise von Franz. (2007). *L'Interprétation des contes de fées* (Jacqueline Renard). réed. Albin Michel.
- Sigmund Freud. (2011). *La sexualité infantile*. Paris, Payot, coll. "Petite Bibliothèque Payot" n° 790.
- _____ (1938). *Résultats, idées, problèmes*, Paris, Presses Universitaires de France.

Bruno Bettelheim. (2015). *Agora, l'encyclopédie libre* [en ligne]. Fondation Agora, 1990- [consulté le 20 mai 2015]. Disponible sur http://agora.qc.ca/thematiques/mort/dossiers/bettelheim_bruno.

Louissette Badie. (2011). *Interprétation des contes de fées*. Disponible sur <http://www.etudier.com/dissertations/Interpretation-Des-Contes-De-Fees/136050.html>, consulté le [10 septembre 2016].

Karen Zelan, Bruno Bettelheim. (1993). *Perspectives : revue trimestrielle d'éducation comparée*, Paris, UNESCO : Bureau international d'éducation), vol. XXIII, n° 1-2, p. 83-100.