

کودک، داستان کودک، و مواجهه با مفهوم مرگ

تحلیل داستان «ساداکو و هزار درنای کاغذی» بر پایه نظریه کوبلرراس

مصطفی صدیقی*

چکیده

مرگ، ترس از مرگ، و جاودانگی از مفاهیم و موضوعاتی است که کودکان از سنی خاص با آن مواجه می‌شوند. از روش‌های مهم برای آموزش مهارت مواجهه با این مفاهیم فلسفی بهره‌گیری از آثار داستانی است و انتخاب متن‌های داستانی برای این کار به شناخت، تفسیر، و تحلیل آثار نیاز دارد. در این نوشتار، داستانی واقع‌گرا از دختری دوازده‌ساله، که به علت سرطان در آستانه مرگ قرار دارد، انتخاب و بر پایه نظریه «الیزابت کوبلرراس» تحلیل و تفسیر شده است. در این نظریه برای مواجهه با مرگ پنج مرحله انکار، خشم، چانه‌زدن، افسردگی، و پذیرش مطرح می‌شود. ساداکو مراحل اول و دوم روان‌شناسی سوگ یعنی انکار و خشم را به سرعت از سر می‌گذراند، اما در مرحله سوم، زندگی ساداکو و نیز خط روایت به سطح و موقعیتی متفاوت منتقل می‌شود؛ ساداکو با اسطوره، بازی، و قصه بر این ترس غلبه می‌کند. از این منظر، سه‌گانه بازی، آیین، و مرگ پیوند می‌یابند، به طوری که سرانجام این بازی - اسطوره یا بازی - قصه در سطح اول، ساداکو و اطرافیان او و در سطح دوم، همه مخاطبان داستان را به مرحله پذیرش و غلبه بر ترس از مرگ می‌رساند. اسطوره در مانگری و جاودانگی را می‌توان در متون عرفانی فارسی، همچون داستان درنا با سیمرغ، نیز یافت.

کلیدواژه‌ها: ترس از مرگ، کوبلرراس، ساداکو، درنا، اسطوره، داستان.

* استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه هرمزگان navisa_man@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۹۲/۸/۱۰، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۲/۱۰/۱۰

۱. مقدمه

مرگ از موضوع‌هایی است که کودکان و فلاسفه پرسش‌هایی مشابه درباره‌اش مطرح می‌کنند. در نگاهی به پرسش‌های کودکان ذیل مدخل «مرگ» پرسش‌هایی آورده شده است که کودکان سه تا هشت‌ساله درباره مرگ پرسیده‌اند:

مرگ چیست؟ چرا انسان‌ها می‌میرند؟ کی انسان‌ها می‌میرند؟ آیا انسان‌ها می‌دانند چه وقت باید بمیرند؟ اگر کسی بمیرد چه می‌شود؟ اگر کسی بمیرد باز هم زنده می‌شود؟ مردن بد است؟ اگر انسان‌ها نمی‌مردند چه می‌شد؟ دنیای بعد از مرگ چه شکلی است؟... (مؤسسه کودکان دنیا، ۱۳۸۶: ۱۵۱-۱۵۲).

پرسش‌های این کودکان بی‌شبهت به پرسش‌های فلاسفه یا دغدغه‌ها و اندوه‌های ادیبان درباره مرگ نیست؛ پرسش‌هایی که ناگزیر همه است. اونامونوی فیلسوف می‌گوید: «اگرچه مرگ‌اندیشی دلمان را می‌آزارد، ولی آبدیده‌مان می‌سازد» (اونامونو، ۱۳۸۰: ۷۷). چیزی که برای کودکان نیز چهره‌ای از «تجربه» را نشان می‌دهد (خسرونژاد، ۱۳۸۳: ۱۳۲).

کودکان در سنین متفاوت برخوردارهای گوناگونی با موضوع مرگ دارند، با این حال، در سال‌های آغازین کودکی درکی درست و واقعی از این مفهوم ندارند. ماری‌نگی درباره مراحل ادراکی مفهوم مرگ می‌گوید: «کودک فقط هنگامی که به سنین ۴ و ده‌سالگی پای می‌گذارد، مرگ را به‌مثابه روندی دارای قوانین مشخص، اجتناب‌ناپذیر، و در عین حال غیرقابل بازگشت درک می‌کند» (کریمی، ۱۳۸۴: ۳۴).

انسان در هر سنی که باشد وقتی با بیماری مهلکی مواجه می‌شود، و مرگ خود را نزدیک و حتمی می‌یابد، جان و جهانش نابسامان می‌شود. معتمدی در این باره می‌گوید:

شناخت مرگ قریب‌الوقوع مرحله‌ای بحرانی در زندگی بیمار است؛ در طول این بحران حاد، اضطرابی فزاینده به‌وجود می‌آید که در اوج خود به کاهش توانایی‌های فرد منجر می‌شود و او برای مقابله با بحران ناشی از شناخت مرگ به ساختارها یا مکانیسم‌های دفاعی پناه می‌برد (۱۳۸۷: ۲۲).

این مکانیسم‌ها سرانجام بیمار را به مرحله پذیرش مرگ می‌رساند. الیزابت کوبلر‌راس این مراحل را به پنج دوره تقسیم کرده است و ویژگی‌ها و حالات شخص را در این دوره‌ها توضیح می‌دهد. این پنج دوره شامل انکار، خشم، چانه‌زدن، افسردگی، و پذیرش است (کوبلر‌راس، ۱۳۸۸).

ساداکو دختر بیچه دوازده ساله‌ای است که به سبب بیماری سرطان در بیمارستان بستری می‌شود. در این پژوهش، مراحل زندگی ساداکو — بر پایه داستان ساداکو و هزار درنای کاغذی از الینور کوئر (ترجمه مریم پیشگاه) — ضمن تطبیق با پنج دوره مطرح شده در نظریه کوبلر راس، طرح و تحلیل می‌شود.

ساداکو مراحل انکار و خشم را به سرعت طی می‌کند، اما در مرحله سوم درناهای کاغذی دو نقش ویژه ایفا می‌کند؛ نقش اول کارکرد اسطوره‌ای و آیینی آن است که ساختن هزار درنا باعث غلبه بر بیماری و مرگ است. در این مرحله مسابقه‌ای میان ساختن درناها و گذر زمان خطی شکل می‌گیرد. نقش دیگر درناهای کاغذی گونه‌ای بازی درمانی است؛ بازی همچون اجرای مناسکی آیینی با ساختن درناها و کارکرد جاودانگی بخشی آن همراه می‌شود؛ از سوی دیگر بازی و اسطوره خود با مفهوم مرگ در آمیخته می‌شود.

مرگ سرانجام جان ساداکو را می‌گیرد، اما این باور اسطوره‌ای، همچون بازی — آیین، مسیر زندگی او و در سطحی دیگر همه مخاطبان روایت را دگرگون می‌سازد.

جویس مک للان در بازی و رشد کودک می‌پرسد: «آیا شکلی از بازی وجود دارد که بتواند کودک را در غلبه بر ترس از مرگ کمک نماید؟» (۱۳۷۱: ۱۲۳)

در این پژوهش، به طور خاص، آنچه روان‌شناسی در قلمروی بازی درمانی در پی آن است و تعریفی که از آن دارد، و به شکل کلینیکی آنرا دنبال می‌کند، مورد نظر نبوده بلکه خوانشی از متنی ادبی، یعنی یک داستان، است که نشانه‌های درون متن با آن همراهی می‌کنند. از این منظر، نظریه بازی درمانی با تحلیل این متن داستانی هم خوانی دارد، زیرا — به تعریف روان‌شناسان — بازی درمانی روشی است برای کمک به کودکانی که مشکل دارند (اکسلین، ۱۳۷۳: ۲۰)؛ تا تعادل خود را بازیابند و در روابط اجتماعی به سازش برسند (طباطبایی‌نیا، ۱۳۶۶: ۱۷).

پیش از این، درباره این داستان، میرشاهی در فرهنگ توصیفی شخصیت‌های داستانی نوجوان در مقاله‌ای با عنوان «ساداکو هزار درنا برای صلح و زندگی بچه‌های دنیا»، ضمن تحلیل، اطلاعات مفیدی درباره ساداکو، کتاب الینور کوئر، و ... آورده است. او در مقاله خود دو جریان — بیماری به مثابه واقعیتی محتوم برای ساداکو و نیز خوش‌بینی و جست‌وجوی خوشبختی که روایتی تراژیک را رقم می‌زنند — را مطرح و درباره آن بحث کرده است.

علی خاکبازان نیز در مقاله «مرگ در جنگ» به وضعیت کودکان در جنگ‌های ویران‌گر دو قرن اخیر و بازتاب آن‌ها در داستان‌ها می‌پردازد (۱۳۸۹).

انجمن دوستداران ادبیات کودک و نوجوان اصفهان ۳۰ کتاب داستانی کودک و نوجوان از کشورهای گوناگون را بررسی کرده‌اند تا پاسخ این پرسش را بیابند که «آیا ادبیات می‌تواند مرگ را به امکانی برای تحول و تغییر در زندگی کودک و نوجوان تبدیل کند؟» (نفیسی، ۱۳۹۲).

اکرمی نیز ۲۲ عنوان داستان کودک و نوجوان از کشورهای متفاوت، که محور آن‌ها مرگ است، را بررسی و به تأثیر آن‌ها بر مخاطب نوجوان اشاره می‌کند (اکرمی، ۱۳۸۲).

۲. داستان کودک و نوجوان و پرورش مهارت‌های تفکر

داستان ساداکو به کمک اسطوره، قصه، و بازی مهارتی را به مخاطب کودک و نوجوان می‌آموزد و آن غلبه بر ترس از مرگ است. مخاطب می‌تواند مخاطبی عادی باشد یا مخاطبی که خود در موقعیت هم‌سان با شخصیت داستان قرار گرفته است. مراسمی که هر سال برای ساداکو (شخصیت اصلی داستان) در سراسر جهان توسط کودکان و نوجوانان برگزار می‌شود و در آن به یاد ساداکو درناهای کاغذی می‌سازند، تا غلبه جریان زندگی بر مرگ را بیان کنند، نشان‌دهنده تأثیر عمیق این کتاب است.

شناخت، تفسیر، و ارائه این‌گونه آثار از مراحل اساسی است، زیرا انتخاب مواد داستانی در آموزش مهارت‌های اندیشیدن به کودکان و نوجوانان اهمیت بسیار دارد.

در داستان‌هایی که برای اندیشه‌ورزی انتخاب می‌شوند نخستین چیزی که در داستان باید به دنبال آن باشیم این است که آیا داستان نشانی از اندیشه فلسفی دارد (کم، ۱۳۹۲: ۴۴-۴۵). نشانه چنین داستان‌هایی آن است که بتواند پرسش‌های باز و جامعی را برانگیزد. دیگر این که دنبال داستان‌هایی باشید که با دیدگاهی باز به زندگی نگرسته‌اند تا کودکان را تشویق به پرسش‌گری و حیرت، فرضیه‌سازی، و اکتشاف کنند و به دنبال داستان‌هایی باشید که دارای گفت‌وگوی زیاد هستند. گفت‌وگو می‌تواند افراد را در حال کشف تفاوت‌هایشان، استدلال با یکدیگر، تبادل عقاید، ساختن اندیشه براساس اندیشه‌های دیگری، و غیره نشان دهد (همان: ۵۰، ۵۳-۵۴).

داستان‌ها دارای انواعی هستند که یکی از آن‌ها اساطیرند. اسطوره‌ها چه به شکل بازنویسی و چه به شکل کارکرد تمثیلی در داستانی واقع‌گرا نقش‌آفرینی می‌کنند. کمپبل در این‌باره می‌گوید: «اسطوره، در مقابل خواست‌ها و نیازهای فرد، نژاد، و یا یک عصر، خود را همچون زندگی پاسخ‌گو و انعطاف‌پذیر نشان می‌دهد» (۱۳۸۹: ۳۸۳).

این بازآفرینی یا بازنویسی‌ها می‌تواند از افسانه‌های کهن نیز کمک بگیرد و مفاهیم ازلی را بازگو کند. کنش شهرزاد در به تعویق انداختن لحظه مرگ با جادوی قصه‌گویی خود، آشکارترین نشانه‌ی چیرگی بر زمان در این قصه است درحقیقت، قصه‌هزار و یک‌شب را می‌توان قصه‌ی مبارزه‌ی انسان با مرگ و گریز از زمان ناگزیر دانست (محمدی و قایینی، ۱۳۸۵: ۱۱۷/۳).

نورتون، ضمن انتخاب داستان‌های واقع‌گرا، اسطوره‌ای، افسانه‌ای، و ... آن‌ها را در جدول‌هایی برابر رده‌های سنی کودکان و نوجوانان دسته‌بندی می‌کند. در ادامه، مشخص می‌کند که هرکدام از این داستان‌ها در رشد زبانی، شناختی، شخصیتی، و اجتماعی آن رده‌های سنی مؤثرند. سپس، با تحلیل داستان‌ها، واکنش‌های مخاطبان کودک و نوجوان را در برابر این داستان‌ها بررسی و تفسیر کرده است؛ مثلاً، از نظر رشد شخصیتی، داستان‌هایی که موضوع مرگ یا طلاق را مطرح می‌کنند برای کودکان در سنین سال‌های پایان دبستان (ده تا دوازده سالگی) مناسب می‌داند.

این کار با طرح پرسش و پاسخ‌هایی همچون چرا کسی می‌میرد و مرگ یعنی چه؟ انجام می‌گیرد و به انواع عواطف و احساس‌ها توجه می‌شود. ماجرا با بخشی سازنده به پایان می‌رسد، راهی که می‌توان کسی را به‌خاطر سپرد (نورتون، ۱۳۸۲: ۲۹). مانند وضعیتی که ساداگو در آن قرار می‌گیرد و سرانجام با پذیرش و تلطیف مفهوم مرگ به پایان می‌رسد و بعد از آن مخاطبان تا امروز با آن مفهوم و نگاه همراهی می‌کنند.

اگر قصه‌ی درناها، در متن، ساداگو را به‌مثابه‌ی مخاطب درمان می‌کند، ساداگو و هزار درنای کاغذی نیز مهارت چیرگی بر ترس از مرگ و درک مفهوم جاودانگی را به مخاطبان می‌آموزد. نورتون در این‌باره بیان می‌کند:

چیرگی بر ترس، ایجاد اعتماد، پرهیز از حرف خود را به کرسی نشاندن و لجبازی، و آموختن شیوه‌های مطلوب و قابل قبول واکنش نسبت به همسالان و بزرگسالان همگی مستلزم تجربه‌های دشوار بسیارند. کتاب‌درمانی تعامل بین خواننده و ادبیات است. در روش درمان با کتاب مطالب خواندنی، که در اختیار خواننده قرار می‌گیرد، تأثیر درمانی و شفابخش دارد (نورتون، ۱۳۸۲: ۲۳۰).

در این داستان کودک پرسشی کلان دارد و آن چرایی و چیستی مرگ است که موقعیتی واقعی او را با این پرسش مواجه ساخته است. این موضوع مستقیماً و با بیانی فلسفی توضیح داده نمی‌شود، بلکه داستانی است که روایت آن را بر عهده دارد. این موضوع با

کتاب‌هایی که به صورت مستقیم می‌کوشند مفهوم مرگ و چرایی و چیرایی آن را به کودک و نوجوان بیاموزند، تا هنگام مواجهه با مرگ اطرافیان خود کم‌تر آسیب ببینند، متفاوت است. از این دست کتاب‌ها می‌توان آثاری چون *چگونه زندگی و مرگ را بشناسیم: آموزش مفهوم زندگی و مرگ به بچه‌ها* از لوری کراسنی براون یا *مرگ چیست؟* از سیتینا مگ گرگور را نام برد که می‌کوشند با کمک تصاویر و آوردن نمونه‌هایی از مرگ حیوانات خانگی و ... مفهوم مرگ را به کودکان و نوجوانان بیاموزند؛ اما هیچ‌کدام از این کتاب‌ها تأثیر داستان‌ها را ندارند. کم عقیده دارد:

کودکان در کاوش فلسفی واقعی شرکت نخواهند کرد، مگر این‌که مسئله با موضوع مورد بحث به علاقه‌های آن‌ها ارتباط داشته باشد، قدرت تخیلشان را برانگیزد، یا به هر حال آن‌ها را تحت تأثیر قرار دهد. داستان محرک قدرتمندی است؛ به عاطفه‌ها، نگرش‌ها، و ارزش‌های کودکان توجه دارد و خوشایند تخیل آنان است (۱۳۹۲: ۳۸).

چنان‌که در این داستان، ساداکو بعد از این‌که پرسش «چیستی» و «چرایی» مرگ در ذهنش شکل می‌گیرد و پاسخی نمی‌یابد، دچار سردرگمی و استیصال می‌شود، اما داستانی دیگر در کنار داستان واقعی زندگی او شکل می‌گیرد و آن داستان درناهای کاغذی است که، به موازات داستان زندگی خودش، به کمک او می‌آید تا به این پرسش پاسخ بگوید و او را از بن‌بست و استیصال برهاند. بنابراین، نوعی قصه‌درمانی روی می‌نماید که با بازی نیز همراه می‌شود. ساداکو، با ساختن درناها، خود به شخصیت قصه‌ای بدل می‌شود که درون قصه زندگی‌اش شکل گرفته. ساداکو خود درناها را می‌سازد؛ یعنی مفهوم جاودانگی را برای خویش می‌آفریند. این اعتمادبه‌نفس، و تلاش برای برون‌رفت از بحران، مخاطب را نیز با خود همراه می‌سازد؛ اول، مخاطبانی که در داستان زندگی ساداکو حضور دارند؛ یعنی دوستان او که بعد از مرگش درناهای باقی‌مانده - ساداکو تا لحظه مرگ ۶۴۴ درنای کاغذی می‌سازد - را می‌سازند و با او به خاک می‌سپارند و دوم، مخاطبانی که هنوز هم به یاد ساداکو درناهای کاغذی می‌سازند تا با او در خلق مفهوم جاودانگی سهیم شوند.

خسرونژاد ضمن توضیح مراحل سه‌گانه «تعادل - عدم تعادل - تعادل»، که شخصیت داستان در روند حوادث طی می‌کند، به تأثیر مستقیم کتاب بر مخاطب اشاره می‌کند: «شنونده و خواننده نیز در ذهن خود مسیری مشابه را طی می‌کنند» (۱۳۸۳: ۱۹۰).

جمال‌الدین اکرمی در داستان *کودکان ماه* خود، برای نشان‌دادن پیوند مفاهیم زمینی و آسمانی به کودکانی که به علت بیماری‌های درمان‌ناپذیر نزدیک به مرگ هستند از نماد

ستاره‌های کاغذی به جای درناهای کاغذی استفاده می‌کند. او در مقاله‌ای به ساداگو اشاره می‌کند و می‌گوید: «این کار ساداگو، ساداگو را به مظهر قهرمانی در میان کودکان ژاپنی تبدیل می‌کند» (۱۳۸۲: ۱۲۰).

بی‌تردید الگوهای فراوانی بر پایه باورها و نظریه‌های روان‌شناسی در مواجهه با مرگ وجود دارد و نوشتار حاضر تنها یکی از این الگوها را طرح و تحلیل می‌کند.

۳. نظریه کوبلر راس

ساداگو مراحل پنج‌گانه مرگ را، طبق نظریه کوبلر راس، به‌شکلی ویژه طی می‌کند. با توجه به این‌که زندگی واقعی ساداگو در قالب داستان روایت می‌شود، این پنج مرحله نیز در همین فضای روایی قابل طرح و پیگیری است.

۱.۳ انکار

مرحله اول در تقسیم‌بندی کوبلر راس «انکار» است که به شکل‌های گوناگونی بروز می‌کند؛ دو نوع آن «انکار مطلق» و «انکار شناور» است.

– **انکار مطلق:** در یک‌چهارم افرادی که مبتلا به سرطان یا بیماری‌های وخیم می‌شوند این شکل انکار به چشم می‌خورد؛

– **انکار شناور:** بیمار روبه‌مرگ گاه خود را کاملاً آگاه از واقعیت محتوم نشان می‌دهد و گاه به‌گونه‌ای رفتار می‌کند که گویی از احتمال مرگ قریب‌الوقوع خود بی‌خبر است (معتمدی، ۱۳۸۷: ۱۳۲-۱۳۳).

از آغاز داستان تا لحظه‌ای که ساداگو را به بیمارستان منتقل می‌کنند، نشانه‌هایی است که انکار مطلق ساداگو را نشان می‌دهند؛ گونه‌ای انکار مرگ و بیماری، گریز از هر چیز ناراحت‌کننده، و مطلق‌گرایی در بخش‌های متفاوت زندگی او دیده می‌شود:

الف) ساداگو مراسم یادبود حمله اتمی به هیروشیما را کارناوال می‌خواند که مورد اعتراض مادرش واقع می‌شود (کوثر، ۱۳۷۰: ۹)؛

«ساداگو مراسم یادبود روز صلح... را به شکلی تلخ و تناقض‌آمیز، جشن محسوب می‌کند» (میرشاهی، ۱۳۸۱: ۹۳).

ب) ساداگو در برابر عکس مادر بزرگ که کشته شده و همگی به احترام سر به زیر

انداخته‌اند بازیگوشی می‌کند. پدر می‌گوید: «مادربزرگ تو در آن روز کشته شد» (کوئر، ۱۳۷۰: ۶)؛

پ) در نمایشگاه عکس قربانیان، ساداكو نمی‌خواست به آن عکس‌های وحشتناک نگاه کند (همان: ۱۱)؛

ت) برای ساداكو در این مراسم «بدترین قسمت دیدن مردمی بود که سوختگی روی صورتشان لکه‌های سفیدرنگی به‌جا گذاشته بود» (همان: ۱۲)؛

ث) «هرگاه یکی از قربانیان بمب به ساداكو نزدیک می‌شد، او به‌سرعت از آن‌جا دور می‌گشت» (همان).

میرشاهی این موارد را به علت بی‌اعتنایی و سبکباری ساداكو تحت عناوین دوری از سنت ژاپنی و گریز از محیط جبرزده هیروشیما می‌داند (میرشاهی، ۱۳۸۱: ۸۸-۹۱).

اما همه این حالات گریز از واقعیتی است که گویی به آن پیش‌آگهی دارد، زیرا در آغاز داستان می‌گوید «من صاعقه‌های اتمی آن روز را خوب به‌یاد می‌آورم» (کوئر، ۱۳۷۰: ۱۱).

ساداكو می‌کوشد همه این مسائل را با گریز از یادکرد مردگان یا آسیب‌دیدگان فراموش کند، اما سرانجام ساداكو، هنگام شرکت در مسابقه دو، در مدرسه «احساس گیجی» می‌کند ولی «تصمیم گرفته بود از این راز با کسی صحبت نکند» (همان: ۱۸). «او هر روز بدتر می‌شد، ساداكو با ترس و وحشت این راز را برای خودش پنهان نگه داشته بود. شب سال نو ساداكو آرزو کرد معجزه‌ای روی بدهد و گیجی‌اش از بین برود» (همان: ۱۹).

معجزه‌ای روی نمی‌دهد و یک روز در مدرسه بیهوش می‌شود و او را به بیمارستان می‌برند و بعد از آزمایش می‌فهمند دچار سرطان (لوسمی) شده است و باید بستری شود؛ «ساداكو ناگهان صدای مادرش را شنید که با فریاد گفت: لوسمی! نه این غیرممکن است» (همان: ۲۲).

از این وضعیت به بعد انکار مطلق ساداكو به‌پایان می‌رسد و گاه با انکار شناور مواجه می‌شویم. باید توجه داشت که همه مراحل پنج‌گانه به‌طور مشخص و با اندازه زمانی طولانی و محسوسی نیستند، بلکه به شکل‌های متفاوتی بروز و نمود می‌یابند.

۲.۳ خشم

مرحله دوم «خشم» است. «در پایان مرحله نخست که دیوار انکار فرو می‌ریزد، انکار جای خود را به خشم، غیظ، حسادت و تنفر می‌دهد» (کوبلرراس، ۱۳۸۸: ۵۹).

این مرحله برای ساداكو کوتاه و گذراست. او از بیماری‌اش مطمئن می‌شود و ناگزیر است در بیمارستان بماند و چیزهایی را که دوست دارد از دست بدهد:

او دیگر نمی‌توانست جزو بازیکنان اصلی تیم دوی مدرسه‌اش بشود و بدتر از آن دیگر حتی نمی‌توانست جزو بازیکنان ذخیره باشد. ساداكو به زحمت جلوی بغضش را گرفته بود. وقتی ساداكو تنها شد، صورتش را در میان بالش پنهان کرد و تا مدت زیادی گریست. در تمام عمرش هرگز خود را چنین تنها و بدبخت احساس نکرده بود (کوئر، ۱۳۷۰: ۲۴-۲۵).

موقعیت «خشم» برای ساداكو کوتاه و کم‌رنگ است. «بهترین راه مقابله با خشم استفاده از توجه، شفقت، و خلاقیت است» (معمدی، ۱۳۸۷: ۳۹).

به‌غیر از توجه ویژه والدین، دوست صمیمی ساداكو چون درمانگری وارد می‌شود و زندگی ساداكو یا روایت در سطحی دیگر جریان می‌یابد. در این سطح مرحله سوم به‌شکلی منحصربه‌فرد و ویژه روی می‌دهد.

۳.۳ چانه‌زدن

مرحله سوم مواجهه با مرگ محتوم را کوبلر راس «چانه‌زدن» می‌نامد:

در این مرحله فرد به وسایل و اشکال مختلف به نیروهایی مانند خدا، پزشکان، مذهب، علم، و حتی شیادان و رمالان متوسل می‌شود. در این مرحله ترس با امید درهم آمیخته است و آخرین امیدهای موجود برای بقای زندگی مجال بروز می‌یابند و بیمار هر روز به وعده دیگری درباره احتمال گریز از مرگ دل می‌بندد (معمدی، ۱۳۸۷: ۴۰).

شاید بتوان مرحله سوم - چانه‌زدن - را روی دیگری از مرحله اول - انکار - دانست، زیرا در هر دو مرحله تلاش برای دورکردن مرگ یا فرار از مرگ است.

دوست صمیمی ساداكو، چی‌زوکو، به دیدنش می‌آید و به او می‌گوید:

من راهی برای بهبود تو پیدا کرده‌ام و سپس یک ورق از کاغذهای طلایی را برداشت و آن را به شکل مربع بزرگی برید و، با چندبار تاکردن، در مدت کوتاهی آن‌را به شکل درنای زیبایی درآورد. تو آن داستان قدیمی را که درباره درناها گفته‌اند نشنیده‌ای؟ می‌گویند اگر شخص بیماری هزار درنای کاغذی بسازد، خداوند آرزویش را برآورده می‌کند و بیماری‌اش را شفا می‌دهد (کوئر، ۱۳۷۰: ۲۷).

چی‌زوکو، همانند یک روان‌درمانگر، با استفاده از باوری اسطوره‌ای می‌کوشد امید را به

ساداکو بازگرداند و موفق نیز می‌شود: «ساداکو... وقتی با انگشتانش پرنده کاغذی را لمس کرد احساس کرد که شعله‌امیدی در دلش تابیده است» (همان: ۲۸) و «ساداکو خود را در کنار پرنده طلایی در امان می‌دید» (همان).

ساداکو بیماری را فراموش می‌کند و بی‌وقفه به ساختن درناهای کاغذی مشغول می‌شود. تمام دوستان، بستگان، و آشنایان در این حرکت همراه می‌شوند؛ همگی به گردآوری کاغذ و رساندن آن به ساداکو مشغولند.

ساداکو از قطعی بودن مرگ فاصله می‌گیرد: «ساداکو دیگر فهمیده بود که بیماری‌اش لوسمی است، اما می‌دانست که بعضی از بیماران مبتلا به این بیماری بهبودی یافته‌اند» (همان: ۳۳) و در جایی دیگر «این امید را بعد از ساختن درناهای کاغذی پیدا کرده زیرا پیش از این می‌گفت: بسیاری از کسانی که در این بیمارستان بستری می‌شوند دیگر هرگز از آن‌جا بیرون نخواهند رفت» (همان: ۲۳).

۴.۳ افسردگی

در این میان، اتفاقی می‌افتد که مرحله سوم را برای ساداکو به پایان می‌رساند و به سرعت به مرحله چهارم و سرانجام مرحله پنجم منتقل می‌کند. در همین هنگام، که ساداکو امیدوارانه سرگرم ساختن درناهای کاغذی است، با بیماری به نام «کن‌جی» آشنا می‌شود. کن‌جی نه ساله است، پدر و مادرش مرده‌اند و عمه پیرش هفته‌ای یک‌بار به ملاقاتش می‌آید. کن‌جی در مرحله پنجم قرار دارد، یعنی پذیرش مرگ و از این که کسی به ملاقاتش نمی‌آید می‌گوید: «اهمیتی ندارد چون من به زودی خواهم مرد» (کوئر، ۱۳۷۰: ۳۶).

ساداکو اما این موضوع را نمی‌تواند درک کند، به همین سبب می‌گوید: «تو هم می‌توانی مثل من درناهای کاغذی بسازی تا معجزه‌های اتفاق بیفتند. کن‌جی به آرامی پاسخ داد: 'من داستان درناها را می‌دانم اما دیگر برای من خیلی دیر شده است'» (همان). ساداکو نمی‌خواهد بپذیرد. بنابراین،

از میان کاغدهایش زیباترین رنگ را انتخاب کرد و درنای بزرگی ساخت و آن را برای کن‌جی فرستاد، با این امید که آن مرغ برایش شگون داشته باشد و بعد چند مرغ هم برای خوش‌اقبالی خودش درست کرد (همان: ۳۷).

کن‌جی همان شب می‌میرد. مرگ کن‌جی ضربه سنگینی است که کارکرد درمانی درناها را دگرگون می‌کند و ساداکو وارد مرحله چهارم یعنی «افسردگی» می‌شود؛

هنگامی که انکار، خشم، و چانه‌زدن برای حل مشکل بیمار چاره‌ساز نباشد، به تدریج احساس فقدانی عظیم جانشین این حالت‌ها می‌شود... فرد به تدریج جدی‌تر، رسمی‌تر، و غیرقابل دسترس‌تر می‌شود. تنهایی را به همجواری با دیگران ترجیح می‌دهد و اغلب به نظر می‌رسد که انگار حضور ندارد یا در جای دیگری است (معمدی، ۱۳۸۷: ۴۲-۴۳).

مرگ تمام ذهن ساداگو را پر می‌کند. او به پرستار می‌گوید: «نفر بعدی من هستم. دیگر وقت مردن من هم رسیده است» (کوئر، ۱۳۷۰: ۳۹).

تا پیش از مرگ کن‌جی، پسرک بیمار و همدم ساداگو در بیمارستان، نشانه‌ها درست کار می‌کنند و تنها پس از آن است که همه چیز واژگون می‌شود (میرشاهی، ۱۳۸۱: ۹۶). ساداگو که آن همه امید پیدا کرده بود، بعد از این شوک، کاملاً در سیطره مرگ قرار می‌گیرد. دیگر هیچ‌کس اجازه ملاقات با او را ندارد: «همه چیز توی اتاق حتی ملاقه‌ها بوی نم می‌داد. ساداگو خیلی رنگ‌پریده و ضعیف شده بود. فقط پدر و مادرش و ماساهیرو اجازه ملاقات با وی را داشتند» (کوئر، ۱۳۷۰: ۴۰).

۵.۳ پذیرش

در فصل تابستان، حال ساداگو اندکی خوب می‌شود و او را به خانه می‌برند. اما بعد از یک هفته دوباره حالش بد می‌شود و به بیمارستان بازمی‌گردد. ساداگو وارد مرحله پنجم یعنی «پذیرش» شده است؛ او منتظر مرگ است. این موضوع را در احساس خوشحالی‌اش هنگام بازگشت به بیمارستان می‌توان دریافت. زیرا دیگر کاملاً با خانه بیگانه شده است و می‌داند دیگر هرگز به خانه باز نمی‌گردد: «روز بعد ساداگو مجبور شد به بیمارستان برگردد. برای نخستین بار از این که خود را در اتاق آرام بیمارستان می‌دید احساس خوشحالی می‌کرد» (همان: ۴۶).

به پدر و مادرش می‌گوید: «وقتی من مردم، کلوچه‌های نخودی مورد علاقه‌ام را برای شادی روح من روی تاقچه می‌گذارید؟ مادرش نتوانست چیزی بگوید و، در حالی که بغض‌گلویش را گرفته بود، دست دخترش را محکم در میان دستانش گرفت» (همان). «نگاه صادقانه، در آغوش گرفتن، بوسیدن، گرفتن دست بیمار و سکوت، بهترین کمکی است که می‌توان انجام داد» (معمدی، ۱۳۸۷: ۴۴).

ساداگو به مادرش که کیمونوی ابریشمی مورد علاقه‌اش را دوخته و برایش آورده است می‌گوید: «مادر چرا این کار را کردی؟ من هرگز قادر به پوشیدن آن نخواهم بود» (کوئر،

۱۳۷۰: ۴۹). ساداكو در مرحله مرگ روانی است. مرگ روانی... هنگامی رخ می‌دهد که بیمار مرگ خود را می‌پذیرد و به ژرفای وجود خویش بازگشت می‌کند (کریمی، ۱۳۸۴: ۱۱۶).

ساداكو هرچه ضعیف‌تر می‌شد بیش‌تر به مرگ می‌اندیشید و با خودش فکر می‌کرد: آیا من بعد از مرگ بر روی یکی از کوه‌های بهشت زندگی خواهم کرد؟ آیا مردن سخت است؟ یا شبیه به خواب‌رفتن است؟ (کوثر، ۱۳۷۰: ۵۲).

بالأخره زمانی می‌رسد که دیگر فرد خسته می‌شود. انکار او نیز بی‌حاصل بوده و خشم نیز راه به جایی نمی‌برد. افسردگی هم دورانش سپری می‌شود. بیمار به تدریج آرام می‌گیرد... دیگر زمانی فرامی‌رسد که فرد روبه‌مرگ نیاز دارد بمیرد... همان‌طور که فرد خواب‌آلود باید بخوابد (معمدی، ۱۳۸۷: ۴۷).

سرانجام در پایان داستان «ساداكو آهی کشید و چشمانش را بست و دیگر هرگز بیدار نشد» (کوثر، ۱۳۷۰: ۵۴).

۴. اسطوره - گذار - بازی

ساختن درنا بی‌شبهت به همان خیال‌پردازی‌های ذهن شهودی ساداكو دربارهٔ عنكبوت و ... نیست. اما یک تفاوت اساسی هم بین این دو وجود دارد، زیرا ساختن درنا همچون اجرای مناسکی آیینی است که دوستش به او می‌آموزد و کاغذهایش را هم اطرافیان و خانواده برای او فراهم می‌آورند. یعنی باور و آیین سنتی و کهن است که جامعه آن‌را به کودک منتقل می‌کند. بنابراین، تخیل کودكانه ساداكو در خلق آن تأثیری ندارد. شاید این موضوع باعث می‌شود ساداكو از مرحله کودکی گذار کند و دیگر تخیل شهودی‌اش را کنار بگذارد و از این طریق واقعیت مرگ را بپذیرد و برای مرگ آماده شود زیرا به گفته نورتون «بخشی از دوران گذر از کودکی درک و پذیرش تدریجی واقعیت مرگ است» (۱۳۸۲: ۴۱۶).

ساداكو از خانه به بیمارستان می‌رود که مرحله جداشدن از خانه را نشان می‌دهد و آن‌جا از درنا برای گذار از کودکی کمک می‌گیرد.

هر گذار از نوعی وجود به نوعی دیگر الزاماً متضمن مرگ رمزی است؛ باید در موقعیت پیشین خویش مرد تا در وضع و حال جدید برتری دوباره زاده شد. به هنگام برگزاری آیین‌های رازآموزانه بلوغ جنسی، نوجوان در موقعیت زیست‌شناختی طبیعی‌اش می‌میرد و دوباره چون موجودی روحانی زاده می‌شود و بنابراین حیات نویی را آغاز می‌کند (الیاده، ۱۳۸۴: ۱۰۰).

اسطوره جاودانگی بخشی درناها به گونه‌ای می‌کوشد بیگانگی و غیریت مرگ را حذف کند، چنان‌که ساداگو مدام تلاش می‌کرد از مرگ بگریزد و با هر چیزی که رنگی از بیماری و مرگ داشت مواجه نشود؛ «مهم‌ترین خصلت مرگ غیریت مطلق آن است که سوژه در برابر آن به انفعال کامل می‌رسد» (کوچک‌منش، ۱۳۸۸: ۹).

برای ساداگوی دوازده‌ساله این اجرای آیینی با شکلی از بازی نیز درهم می‌آمیزد. درست در زمانی که بر اثر بیماری مزوی و افسرده شده است ساختن درناها او را به‌طور کامل جلب و جذب می‌کند. بنابراین، روایت اسطوره‌ای درناهای کاغذی و جاودانگی بخشی آن‌ها با روایت باورمندانه کودکی، که در سایه آن سرگرم و آرام شده است، شکل می‌گیرد. نوذری در همین رابطه بیان می‌کند:

مطالعات انسان‌شناسی و بررسی آیین‌های عبور ما را به وجود یک فضای بینایی در همه مناسک دراماتیک هدایت می‌کند ... اهمیتی که یک شیء بینایی برای کودک دارد ... این است که این شیء اجازه می‌یابد در سطحی از واقعیت، جایی مابین من و غیر من، حضور پیدا کند و پلی بین تجربه درونی و تجربه بیرونی پدید آورد. این شیء در دنیای بیرون به صورت ملموس وجود دارد اما کودک به شیوه‌ای خلاق به آن کیفیت می‌بخشد که از دنیای درونی سرچشمه گرفته است. این کیفیت فوق‌العاده قدرتمند است و شخصیت را در جهت رشد دگرگون می‌کند... زبان خاص دراماتیک ارتباط نزدیکی با تجربه بازی دارد (نوذری، ۱۳۸۵: ۷۳).

بازی، آیین، و مرگ سه‌گانه‌ای است که در این داستان به شکلی همبسته نقش‌آفرینی می‌کنند؛ «گاهی بازی به عنوان نوعی آیین و تشریفات همراه با نظم درونی و اجرای سمبولیک می‌باشد» (لندرت، ۱۳۸۱: ۴۳).

آگامبن - فیلسوف معاصر - در تفسیری بر بخش «سرزمین بازی» داستان پینوکیو می‌گوید: «سرزمین بازی دپاری است که ساکنانش سرگرم برپاداشتن آیین‌ها و استفاده از واژه‌های مقدس و چیزها هستند» (۱۳۹۰: ۱۴۱).

پیوند بازی و آیین در اساطیر ایرانی نیز حضور دارد. نصری اشرفی عقیده دارد:

بازی در فرهنگ ایران عبارت از نوعی تشریفات، اعمال و رفتار است که از درون‌مایه‌ای باورمند و آیینی برخوردار بوده و رویکرد اعتقادی و عموماً قدسی، اصلی‌ترین اهداف و نیات مجریان و بازیگران را تشکیل می‌داد (۱۳۹۱: ۲۰۴).

ساداگو به مرحله‌ای از رشد رسیده است که می‌پذیرد قواعد این بازی - آیین را بیاموزد.

زیرا باید مطابق الگویی عمل کند که چی زوکو آموزش می‌دهد. چی زوکو ابتدا طریقه اجرای آیین را به او می‌آموزد و سپس کارکرد نظری (اسطوره‌ای) آن را توضیح می‌دهد:

یک ورق از کاغذهای طلایی را برداشت و آن را به شکل مربع بزرگی برید و با چندبار تا کردن، در مدت کوتاهی، آن را به شکل درنای زیبایی درآورد ... تو آن داستان قدیمی را که درباره درناها گفته‌اند نشنیده‌ای؟ می‌گویند اگر شخص بیماری یک هزار درنای کاغذی بسازد خداوند آرزویش را برمی‌آورد و بیماری‌اش را شفا می‌دهد.

«بازی همراه با قاعده و قانون نمایان‌گر توانایی پذیرفتن روش‌ها و محدودیت‌هاست» (محمد اسماعیل، ۱۳۸۷: ۲۲).

بزرگسالان همگی در این آیین - بازی مشارکت می‌کنند که با تأییدشان به ساداکو اطمینان خاطر دهند. همان‌گونه که لندرت عقیده دارد:

مشارکت بزرگسال و سهم او در وانمودسازی به کودک اطمینان مجدد می‌دهد که بازی او معتبر و معنی‌دار است. به او قدرت مقابله با آن را می‌دهد. به او نشان می‌دهد که برای تلاش در جهت تسلط بر آن بازی تأیید بزرگسال را همراه دارد (لندرت، ۱۳۸۱: ۴۱).

همه اطرافیان ساداکو در گردآوری کاغذ برای ساختن درنا همراه می‌شوند:

همه آشنایان برای مرغ‌های خوش‌یمن ساداکو کاغذ جمع می‌کردند. چی زوکو، از طرف همه شاگردان کلاس، کاغذهای رنگارنگ زیادی برای ساداکو آورد. پدر ساداکو هر کاغذی را در مغازه‌اش پیدا می‌کرد برای ساداکو کنار می‌گذاشت. حتی یاسوناگای پرستار کاغذهای بسته‌بندی داروها را برایش می‌آورد (کوئر، ۱۳۷۰: ۳۳).

چنان‌که پیش‌ازین گفته شد چی زوکو، دوست ساداکو، در کنار آموزش عملی ساختن درناهای کاغذی، مفهوم سمبولیک آن یعنی جاودانگی بخشی و درمان‌گری آن را نیز یادآور می‌شود. لندرت بازی را به‌مثابه زبانی استعاری مطرح می‌کند که وسیله‌ای برای آشکارکردن فرایند رشد شخصیت است: «کودک از بازی سمبولیک برای ارتباط با خود استفاده می‌کند» (لندرت، ۱۳۸۱: ۳۶-۴۰). ایوورت اوستروفسکی معتقد است آن چه کودک بدان امید دارد، از آن می‌ترسد یا آرزویش را دارد در بازی مدفون است (مک‌کاسلین، ۱۳۹۰: ۸۴). آدلر سبک زندگی فرد را محصول نیروی خلاق خود می‌داند که در سه وضعیت یعنی روابط اجتماعی، روابط عاطفی، و کار خود را نشان می‌دهد. او معتقد است که سبک زندگی کودک در بازی آشکار می‌شود (محمد اسماعیل، ۱۳۸۷: ۲۸۹).

از این‌رو، بازی و وسایل بازی در شکل‌گیری و نیز آشکارکردن سبک زندگی کودک نقش‌آفرینی می‌کنند. لندرت بیان می‌کند: «کودک در بازی کوشش می‌کند که مشکلات و تضادهایش را حل کند» (لندرت، ۱۳۸۱: ۳۸-۶۶).

آن‌چه ساداكو را به این بازی - آیین وارد کرده چالش او با موضوع مرگ است. باخوفن - انسان‌شناس سوییسی - معتقد است که همه بازی‌ها سرشتی هم‌بسته با مرگ و تدفین دارند (آگامبن، ۱۳۹۰: ۱۵۸). هراکلیتوس نیز همین موضوع را به‌گونه‌ای دیگر می‌آورد. او مفهوم بازی را بر پایه رقابت انسان با نیروهای آسمانی می‌داند (مکاریک، ۱۳۸۴: ۴۹). بعد از مرگ ساداكو، دوستان ساداكو باقیمانده هزار درنا را می‌سازند و با او به خاک می‌سپارند.

اسباب‌بازی‌ها و اشیای آیینی رفتار مشابهی را اقتضا می‌کنند: وقتی مراسم بازی و آیینی به اتمام رسیدند، این باقی‌مانده‌های مشکل‌ساز باید پنهان و جمع و جور شوند؛ (آگامبن، ۱۳۹۰: ۱۵۶-۱۵۷).

چنان‌که ساداكو می‌کوشد با ساختن هزار درنای کاغذی بر مرگ غلبه کند، روایت داستانی ساداكو نیز در سطحی دیگر می‌کوشد ذهن خوانندگان را از مرگ دور سازد و، به جای تمرکز بر مرگ شخصیت داستان، به درنا، ساختن درناها، و همراهی در این بازی - آیین دعوت کند؛

واقعیت‌پذیری مرگ در ادبیات رئالیستی و واقعه‌گرا فرایندی است تلخ اما واقعی و گریزناپذیر و به‌منظور آشنایی نوجوان با بخشی از واقعیت‌های موجود و ناگزیر صورت می‌گیرد. طرح مرگ در ادبیات کودک، و به‌ویژه نوجوان، نه‌تنها رویدادی منفی و نکوهیده نیست که گاهی طرح زیبایی‌شناسانه آن به همراه کارکرد غنی زبان، عاطفه، و استعاره فرایندی درخشان و به‌یادماندنی خلق می‌کند (اکرمی، ۱۳۸۲: ۱۲۰).

از وقتی دوست ساداكو ساختن درناهای کاغذی را به او یاد می‌دهد محور زندگی ساداكو و محور توجه خوانندگان به این موضوع منتقل می‌شود. تعداد درناها و گذر روزها که دو موضوع حتمی، قاطع، و خطی است در رقابتی تنگاتنگ قرار می‌گیرند و بعد از مرگ ساداكو نیز دوستان او باقیمانده درناها را می‌سازند و با او به خاک می‌سپارند و حتی از آن به بعد تا امروز کودکان سرزمین‌های مختلف در سالگرد ساداكو، درناهای کاغذی درست می‌کنند. پس دوستان ساداكو و بعد همه کودکانی که هر سال در این مراسم شرکت می‌کنند به شخصیت‌های این روایت داستانی بدل شده‌اند تا به مرگ دهن‌کجی کنند و اسطوره

جاودانگی بخشی درناها را ثابت کنند؛ یعنی به نقش آفرینان روایتی بدل شده‌اند که مرگ را انکار می‌کنند. به بیان دیگر، بعد از مرگ زندگی ادامه می‌یابد و باید ادامه پیدا کند این پیامی است که نویسندگان می‌خواهند به کودکان انتقال دهند (ژیانولی، ۱۳۸۶: ۱۴۲).

۵. تقابل‌ها

زنجیره‌ای از تقابل‌ها بر داستان سیطره دارند: تقابل میان سلامت و بیماری، خانه و بیمارستان، زندگی و مرگ، جاودانگی و فنا.

ساداکو در آغاز سرشار از سلامت و شور و زندگی نشان داده می‌شود. مادرش می‌گوید: «او پیش از این که راه رفتن را یاد بگیرد، دویدن آموخت» و «ساداکو همیشه در فکر بود تا نشانه‌ای حاکی از خوشبختی پیدا کند» (کوثر، ۱۳۷۰: ۵).

توصیفی پردیس‌گونه از خانه و خانواده ساداکو ارائه شده است. این موضوع با تصویر هیجان و هیاهوی کودکان در خانه‌ای که بوی غذا پیچیده نشان داده شده است. همچنین در اوایل داستان بارها، با تأکید، درباره غذا و خوراکی و بوی غذا صحبت می‌شود: «وقتی بوی مطبوع سوپ لوبیا به مشامش خورد...»، «مادرش مشغول قاچ کردن تریچه بود تا با سوپ و برنج بخورند»، «هنوز مزه پشمک خوشمزه را زیر دندانش حس می‌کرد» (همان: ۵-۷).

بهترین قسمت به نظر ساداکو تماشای اجناس مختلفی بود که برای فروش عرضه می‌کردند و همچنین استشمام بوی خوب غذاهایی که از دکه‌ها می‌آمد در این دکه‌ها همه چیز از کلوچه‌های نخودی گرفته تا بیسکویت‌های ترد و خوشمزه بود» (همان: ۱۲).

این تصاویر بارها تکرار می‌شود تا وقتی نقطه مقابل آن شکل می‌گیرد و بیماری ساداکو را به بیمارستان (در مقابل خانه) منتقل می‌کند. در بیمارستان ساداکو هیچ اشتهایی ندارد؛ بوی غذا و خوراکی وجود ندارد:

یک روز مادرش بسته‌ای برایش برد که محتوی غذاهای مخصوص بود. غذاهایی که ساداکو خیلی دوست داشت: رولت تخم‌مرغ، برنج، ترشی آلو، و کلوچه‌های نخودی... اما قدرت جویدن نداشت. لقمه به زحمت از گلویش پایین می‌رفت و بالأخره هم همه آن غذاهای خوشمزه را کناری زد (همان: ۴۱-۴۲).

نشانه‌شناسی خوراک زنجیره تقابلی خانه - بیمارستان و زندگی - مرگ را به شکل ملموس و عاطفی برجسته می‌سازد.

۶. درنا و سیمرغ

مفهوم جان و جاودانگی در متون عرفانی با پرنده و به‌ویژه سیمرغ پیوند دارد؛ پیوندی که جلوه‌گاه آن در ادبیات عرفانی است. «مرغ نماد جان یا نفس است، بدین معنی که نفس خود را به صورت ذاتی بالدار می‌بیند که به سوی عالم افلاک، که موطن اوست، پرواز می‌کند» (ستاری، ۱۳۷۲: ۱۱۹).

در این نگاه انسان دو پاره است که در آن روح، تن را وانهاده، چون پرنده‌ای به عالم بالا یعنی مسکن اصلی خود پر می‌کشد.

مرغ باغ ملکوتیم نیم از عالم خاک دو سه روزی قفسی ساخته‌اند از بدنم

ابن سینا در قصیده عینیه خود به همین مضمون اشاره می‌کند.

هبطت الیک من المحلّ الارفع ورقاء ذات تعزّز و تمنّع

«از جایگاه بالاتری، کبوتری شکوهمند و بلندپرواز به سوی تو فرود آمده است» (حسینی، ۱۳۶۱: ۱۷۲).

پرنده‌ای که ناگزیر باید به مسکن مألوف خود بازگردد و قالب خاک درخور و شایسته او نیست.

در هوای غیب مرغی می‌پرد سایه او بر زمین می‌گسترده

جسم، سایه سایه دل است جسم کی اندر خور پایه دل است

مولوی به نقل از (همایی، ۱۳۶۹: ۱۴۰)

از این منظر ترس از مرگ حذف و محو می‌شود.

ظاهرش مرگ و به باطن زندگی ظاهرش ابتر نهان پابندگی

سی مرغ منطقی الطیر عطار نیز به خورشید سیمرغ می‌پیوندند و به دوام و جاودانگی می‌رسند.

چون نگه کردند سی مرغ زود بی شک این سی مرغ آن سیمرغ بود

محو او گشتند آخر بر دوام سایه در خورشید گم شد والسلام

(عطار به نقل از شفیعی کدکنی، ۱۳۸۳: ۴۲۶-۴۲۷)

عرفان، از منظر وحدت، حتی تقابل جسم و روح و مرگ و زندگی را به کناری می‌نهد و «مرگ دیگر نقیضی برای زندگی یا گسستنی از آن محسوب نمی‌شود، بلکه رویه دیگر آن است یا نوعی دیگر از زندگی» (آدونیس، ۱۳۸۰: ۷۱).

گریز از زمان یا غلبه بر زمان و رؤیای بی‌مرگی نیز خود یکی از کهن‌الگوها است که در ناخودآگاه جمعی آدمی حضور دارد و با مفاهیم عرفانی پیشین همراه است:

جاودانگی یک کهن‌الگوی اساسی دیگر است که معمولاً و اساساً به دو شکل زیر روایت می‌شود: ۱: گریز از زمان؛ ۲: غوطه‌وری عرفانی در زمان دوری. مضمون مرگ و باززایی بی‌پایان انسان با تسلیم شدن به آهنگ اسرارآمیز و وسیع چرخه ابدی طبیعت و به‌ویژه چرخه فصول به‌نوعی جاودانگی دست می‌یابد (گرین و دیگران، ۱۳۸۳: ۱۶۶).

در باورهای کهن ایرانیان برای غلبه بر ترس از مرگ، به کمک اسطوره، دیو مرگ به فرشته مرگ بدل می‌شود و در آسمان بال می‌گشاید (مزدایور، ۱۳۸۳). در قصه‌های عامیانه ایرانی هم این موضوع آمده است و مختاریان در تحلیلی بر داستان بلبل سرگشته به غلبه اسطوره بر مرگ اشاره می‌کند (۱۳۹۱).

درنا با سیمرغ در متون فارسی خویش‌کاری مشترک دارد و این موضوع بارها در مقایسه میان اساطیر و حماسه‌ها مطرح شده است. مثلاً این‌که هر دو گاه در نقش پرنده در مان‌گر و گاه در نقش حکیمی در مان‌گر چهره می‌نمایند:

[سیمرغ] در فاصله دوران اوستایی تا عصر شاهنامه ... نقش حکیمی فرزانه و پزشکی کاردان و چاره‌گر دارد... در بسیاری از این متون سیمرغ/اوستا و سیمرغ شاهنامه با پرنده‌گان افسانه‌ای اقوام مجاور ایران درهم می‌آمیزد (شفیعی کدکنی، ۱۳۸۳: ۱۶۳).

کویاجی به تفصیل به هم‌سانی و هم‌ریشگی درنا و سیمرغ و نیز خویش‌کاری مشترک هر دو به‌مثابه جاودانگی بخش می‌پردازد (کویاجی، ۱۳۶۲).

در کارکردهای درنا و سیمرغ کهن‌الگوها نیز قابل طرح و تحلیل هستند. این دو «پرنده - حکیم» وقتی بیمار در نهایت، استیصال و بن‌بست قرار می‌گیرد حضور پیدا می‌کنند. در شاهنامه وقتی زال نوزاد در حال مرگ است یا در منطق‌الطیر وقتی سی‌مرغ به نهایت درماندگی می‌رسد سیمرغ چهره می‌نماید. در داستان ساداگو نیز وقتی ساداگو ناامید شده و دل به مرگ نهاده است درنا حاضر می‌شود.

بر این اساس، شاید بتوان در عین تشابه‌های نمادها، و داستان‌هایی که درباره مفهوم مرگ و جاودانگی در اساطیر بومی هر فرهنگ یافت می‌شود، می‌توان به موارد افتراق نیز رسید، چراکه بدون شک مفاهیم انتزاعی تا حد زیادی از موضوعات فرهنگی و باورهای اعتقادی هر ملتی تغذیه می‌شوند. لذا علاوه بر داستان‌های جهانی، که سبب اتحاد مفهومی

میان تمامی کودکان می‌شوند، روایت‌های بومی به کودکان هر کشوری در درک فرهنگی مفاهیم انتزاعی کمک شایانی خواهد نمود.

۷. نتیجه‌گیری

مواجهه با مفهوم مرگ و غلبه بر ترس از مرگ موضوعی است که در داستان ساداکو محور چالش‌های شخصیت اصلی داستان است. این شخصیت با گذراندن مراحل پنج‌گانه کوبلرراس به درکی منطقی از مرگ می‌رسد؛ مرحله‌ای که با بازی‌درمانی، قصه‌درمانی، و کارکرد کهن‌الگوها همراه است. از این‌روی، این کتاب می‌تواند متن داستانی مناسبی برای آموزش این مهارت به کودکان و نوجوانان باشد.

ساداکو به بیماری خودش پیش‌آگهی دارد، زیرا مدام از آن‌چه که یادآور بیماری و مرگ است گریزان است؛ گویی ناخودآگاه با بیماری مواجه شده و به «انکار» آن برآمده است و وقتی به صورت واقعی به آن آگاهی می‌یابد در کوتاه‌زمانی «خشمگین» می‌شود، زیرا همه رؤیاهایش را ویران می‌بیند. ساداکو پیشنهاد دوستش را درباره ساختن هزار درنا برای شفایافتن بی‌درنگ می‌پذیرد و دست‌به‌کار می‌شود. در این مرحله با گونه‌ای قصه‌درمانی مواجه می‌شویم، زیرا به موازات قصه زندگی ساداکو، قصه درناها از زبان دوست ساداکو نقل می‌شود که روند پذیرش و غلبه بر ترس از مرگ را شکل می‌دهد و سرعت می‌بخشد. این مرحله که کوبلرراس با عنوان چانه‌زدن آورده است مرحله گذار برای رسیدن کودک به بلوغ را نیز نشان می‌دهد، زیرا از این‌به‌بعد، مرگ دیگر چهره‌ای ترسناک ندارد. ساختن درناها به گونه‌ای با بازی هم پیوند می‌یابد و بازی - اسطوره یا بازی - قصه در سطحی دیگر غلبه بر زمان خطی و مرگ را شکل می‌دهد. ساداکو به مرحله‌ای از بلوغ رسیده است که می‌تواند قواعد این بازی - اسطوره را بیاموزد و اجرا کند. جامعه نیز در این باورپذیری مشارکت می‌کند، زیرا همه اطرافیان برای ساختن درناها کاغذ فراهم می‌کنند. در این وضعیت سبک زندگی ساداکو شکل می‌گیرد و آشکار می‌شود.

این بازی - اسطوره یا بازی - قصه سه گروه مخاطب دارد و هر سه گروه را دگرگون می‌کند و این مهارت را به آن‌ها می‌آموزد: اول خود ساداکو است، دوم دوستان ساداکو که بعد از مرگ ساداکو با او همراه می‌شوند و باقیمانده هزار درنا را می‌سازند، و سوم مخاطبان کتاب است، زیرا کودکان و نوجوانان سرزمین‌های گوناگون هر سال به یاد ساداکو در سالگرد درگذشتش درناهای کاغذی می‌سازند تا نشان دهند جریان زندگی بر مرگ چیره شده است.

در پایان باید گفت تحلیل تأثیر چنین داستان‌هایی در رشد شناختی کودکان از موضوعات اساسی زندگی، همچون مرگ، می‌تواند راهکار مناسبی برای ارتقای اندیشه کودکان و کمک روان‌شناختی به آنان برای کنارآمدن با مفاهیم رنج‌آور زندگی باشد. ساداکو داستانی جهانی است، که بر اساس پنج مرحله واکنش به سوگ کوبلر‌راس، در فرهنگ‌های گوناگون کاربرد شناختی و درمانی دارد. در فرهنگ بومی کشور ما نیز داستان‌هایی از این دست به‌وفور به چشم می‌خورد که می‌تواند در فرایند درک و پذیرش مفهوم مرگ برای کودک کارگشا باشد. از جمله می‌توان به همسانی و هم‌ریشگی نمادهای درناها با خویش‌کاری سیمرغ در متون عرفانی فارسی به‌عنوان سمبل درمانگری و جاودانگی اشاره کرد. لذا پیشنهاد می‌شود تحقیقی مشابه، بر اساس معیارهای مذهبی و بومی، با هدف تحلیل و بررسی برخی داستان‌های کهن و اسطوره‌ای ایرانی در ارتباط با افزایش معرفت‌شناختی از مفهوم مرگ در ایران صورت بگیرد. همچنین از میان متن‌های داستانی جدید می‌توان، در گستره‌ای وسیع‌تر، آثاری که مواجهه کودکان را با مفاهیم ازلی نظیر مرگ، امید، عشق، و... را نشان می‌دهند شناسایی و از منظرهای متفاوت، همچون مواجهه کودک یا یکی از اطرافیان کودک با این مفاهیم، دسته‌بندی کرد. سپس به کمک آثاری که از زبان‌های دیگر ترجمه شده است واکنش‌های کودکان را به این موقعیت‌ها در میان کودکان سرزمین‌های گوناگون سنجید.

منابع

- آگامبن، جورجو (۱۳۹۰). *کودکی و تاریخ*، ترجمه پویا ایمانی، تهران: مرکز.
- ابن سینا (۱۳۶۱). *نقد آرا*، تصحیح مصطفی حسینی، تهران: ناشر.
- اکسلین، ویرجینیا م. (۱۳۷۳). *بازی درمانی*، ترجمه احمد حجاریان، تهران: کیهان.
- اکرمی، جمال‌الدین (۱۳۸۲). «زندگی، مرگ، و دیگر هیچ»، کتاب *ماه کودک و نوجوان*، ش ۷۳.
- اونامونو، میگل (۱۳۸۰)، *درد جاودانگی*، ترجمه بهاء‌الدین خرمشاهی، تهران: ناهید.
- بلانشو، موريس (۱۳۸۸). *ادبیات و مرگ*، ترجمه لیلا کوچک‌منش، تهران: گام نو.
- خاکبازان، علی (۱۳۸۹). «مرگ در جنگ»، کتاب *ماه کودک و نوجوان*، مهر.
- خسرو‌نژاد، مرتضی (۱۳۸۳). *معصومیت و تجربه*، تهران: مرکز.
- ژیانولی، الکساندر (۱۳۸۶). «درون‌مایه مرگ در ادبیات کودک فرانسه»، در *مجموعه مقاله‌نگاهی به ادبیات کودک در فرانسه*، ترجمه بهاره بهداد، تهران: سوره مهر.
- شفیعی کدکنی، محمدرضا (۱۳۸۳). *منطق الطیر عطار*، تصحیح و تعلیقات، تهران: سخن.

- طباطبایی‌نیا، سیدمحمد مهدی (۱۳۶۶). *اسباب بازی، آموزش، درمان*. تهران: جهاد دانشگاهی علوم پزشکی ایران.
- کم، فیلیپ (۱۳۹۲). *هم‌اندیشی روش پرورش مهارت‌های تفکر*، ترجمه مریم خسرونژاد، تهران: قطره.
- کمپبل، جوزف (۱۳۸۹). *قهرمان هزار چهره*، ترجمه شادی خسروپناه، تهران: گل آفتاب.
- کویاجی، ج. د. (۱۳۶۲). *آیین‌ها و افسانه‌های ایران و چین باستان*، ترجمه جلیل دوستخواه، تهران: شرکت سهامی کتاب‌های جیبی.
- کریمی، عبدالعظیم (۱۳۸۴)، *پژوهش در مفهوم مرگ در ذهن کودک*، تهران: قدیانی.
- کوثر، الینور (۱۳۷۰). *ساداکو و هزار درنای کاغذی*، ترجمه مریم پیشگاه، تهران: کانون پرورش فکری.
- کویلرراس، الیزابت (۱۳۸۸). *پیرامون مرگ و مردن*، ترجمه علی اصغر بهرامی، تهران: رشد.
- گرین، ویلفرد و دیگران (۱۳۸۳). *مبانی نقد ادبی*، ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نیلوفر.
- للان، جویس مک (۱۳۷۱). *بازی و رشد کودک*، ترجمه محمدعلی احمدوند، تهران: آینده.
- لندرث، گاری ل. (۱۳۸۱). *بازی‌درمانی دینامیسم مشاوره با کودکان*، ترجمه خدیجه آرین، تهران: اطلاعات.
- محمد اسماعیل، الهه (۱۳۸۷). *بازی‌درمانی: نظریه‌ها روش‌ها و کاربردهای بالینی*، تهران: دانژه.
- محمدی، محمدهادی و زهره قایینی (۱۳۸۵). *تاریخ ادبیات کودکان ایران*، ج ۳، تهران: چیستا.
- مختاریان، بهار (۱۳۹۱). «نمادپردازی روح در داستان بلبل سرگشته»، در مجموعه مقالات *تخیل و مرگ در ادبیات و هنر*، به کوشش علی عباسی، تهران: سخن.
- مزدایور، کتابیون (۴-۱۳۸۳). «اساطیر مرگ در کیش زرتشتی»، *زننده‌رود*، ش ۳۳ و ۳۴.
- معتمدی، غلامحسین (۱۳۸۷). *انسان و مرگ*، تهران: مرکز.
- مکاریک، ایرنا ریما (۱۳۸۴). *دانشنامه نظریه‌های ادبی معاصر*، ترجمه مهراں مهاجر و محمد نبوی، تهران: آگه.
- مک‌کاسلین، نلی (۱۳۹۰). *درام خلاق*، ترجمه حسین فدایی، تهران: نمایش.
- موسسه کودکان دنیا (۱۳۸۶)، *نگاهی به پرسش‌های کودکان*، تهران: قطره.
- میرشاهی، آیدا (۱۳۸۱). «ساداکو، هزار درنا برای صلح»، در *فرهنگ توصیفی شخصیت‌های نوجوان*، به کوشش فریدون عموزاده خلیلی، تهران: آفتابگردان.
- نصری اشرفی، جهانگیر و عباس شیرزادی (۱۳۹۱). *از آیین تا نمایش*، تهران: آرون.
- نفیسی، نفیسه (۱۳۹۲). «مرگ در ادبیات کودک و نوجوان و نقش آن در تحول زندگی آنان»، *کتاب ماه ادبیات کودک و نوجوان*، اردیبهشت.
- نوذری، بیژن (۱۳۸۵). «درآمدی بر دراماترپی»، در *اولین کنگره سراسری هنردرمانی*، تهران: دانشگاه شهید بهشتی.
- نورتون، دونا (۱۳۸۲). *شناخت ادبیات کودکان*، ترجمه منصوره راعی و دیگران، تهران: قلمرو.
- همایی، جلال‌الدین (۱۳۶۹). *مولوی‌نامه*، تهران: هما.

