

Received: 2025/08/16

Accepted: 2025/11/30

The Function of the Cognitive Processes of “Judgment-Decision” and “Problem-Solving” in the Anecdotal Structure of the Children’s Comic Strips “Father and Son”

Amir Hossein Zanjanbar, M.A in Children’s and Young Adults’ Literature, Payame Noor University, Tehran, Iran.

Abstract

The book “Father and Son” by Erich Ohser, known as Plauen, is a collection of humorous children’s comic strips. A comic strip refers to a sequence of static images conveying a narrative. Cognitive narratology studies the relationship between the narrative text and the mental processing and representations of the audience. This article aims, through a cognitive psychological approach, to investigate how the cognitive processes of “Judgment-Decision” and “Problem Solving” function within the semantic humor system of the comic strips in that work. The “semantic humor system” denotes the formation of the laughter process within the framework of a semantic framework. The mentioned book targets age groups “B” and “C” and has been republished by various publishers in Iran. The German edition is wordless and features black-and-white images; however, some Persian republications include colored images and appended written narratives. The comic strips feature an anecdotal structure. That is, their structure relies on a Punchline (surprise in the final panel). The selection of this book, is justified not only its global recognition but also due to the centrality of the cognitive processes of judgment-decision and problem-solving in creating the punchline of its anecdotes. This interdisciplinary study employs an analytical- descriptive method. The findings indicate that in humorous comic strips, besides the frame-to-frame gap filling enhancing children’s cognitive knowledge, the gaps embedded in discourses based on cognitive processes of judgment and problem-solving are also concretized for the child.

Keywords: Cognition, Picture Book, Comic Strip, Anecdote, Father and Son, Erich Ohser.

کارکرد شناختارهای «قضاوت-تصمیم» و «حل مسئله» در ساختار انکدوتی کمیک استریپ های کودکانی «قصه های من و بابام»

چکیده

کتاب «قصه های من و بابام» اثر ایش ازر، ملقب به پلانن، مجموعه ای از پی نماهای طنزآمیز کودکانه است. پی نما یا کمیک استریپ به دنباله ای از تصاویر غیرمتحرک می گویند که بیانگر روایتی باشد. موضوع روایت شناسی شناختی مطالعه ی رابطه ی متن روایی با پردازش ها و بازنمایی های ذهنی مخاطب است. این مقاله بر آن است که با رهیافت روان شناسی شناختی، چگونگی کارکرد شناختارهای «قضاوت-تصمیم» و «حل مسئله» را در نظام خنده معنایی پی نماهای آن اثر واکاوی کند. منظور از «نظام خنده معنایی» شکل گیری فرایند خنده در چارچوب یک نظام معنایی است. کتاب مذکور برای گروه سنی «ب» و «ج» طراحی و توسط ناشران مختلف در ایران بازنشر شده است. نسخه ی آلمانی اثر، بی کلام و حاوی تصاویری سیاه و سفید است؛ لیکن در برخی بازنشرهای فارسی، تصاویر رنگ کاری شده اند و روایاتی نوشتاری نیز به آنها پیوست شده است. پی نماهای این مجموعه، دارای ساختاری لطیفه گون (انکدوتی) هستند. یعنی ساختارشان قائم بر ضربه ی پایانی (غافل گیری در پانل پایانی) است. علت انتخاب این کتاب، افزون بر شهرت جهانی اثر، محوریت شناختار قضاوت-تصمیم گیری و حل مسئله در ایجاد ضربه ی پایانی انکدوت های آن است. پژوهش حاضر با روش تحلیلی توصیفی انجام شده است. نتیجه ی این پژوهش میان رشته ای نشان می دهد، در پی نماهای لطیفه گون، افزون بر اینکه پر کردن شکاف قاب به قاب تصاویر به ارتقای دانش شناختی کودک کمک می کند، شکاف های موجود در گفتمان های مبتنی بر شناختار قضاوت و حل مسئله نیز برای او عینی سازی می شود.

کلیدواژگان: روان شناسی شناختی، شناختار، کتاب تصویری، کمیک استریپ، انکدوت، قصه های من و بابام، ایش ازر.

^۱ کارشناس ارشد، ادبیات کودک و نوجوان، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران

مقدمه

«کمیک» یعنی خنده دار و «استریپ» یعنی نوار باریک. بنابراین «کمیک استریپ»^۱ را تحت اللفظی می توان «نوار خنده» خواند. کمیک استریپ یا «پی نما» در معنای اصطلاحی یک رسانه‌ی چاپی است که در قالب زنجیره‌ای از تصاویر، روایتی را بیان می‌کند. در دهه ۱۹۳۰، والت دیزنی پس از اینکه با شخصیت‌های انیمیشنی میکی ماوس^۲، گوفی^۳ و دونالد داک^۴ معروف شد؛ تصمیم به انتشار مجموعه‌ی کمیک استریپ‌های کارتونی موسوم به «داستان‌ها و کمیک‌های والت دیزنی» گرفت. در واقع، والت دیزنی برای نخستین بار ستاره‌های انیمیشن را وارد کمیک استریپ کرد. در ۱۹۵۳، دو موش به نام‌های فیکس و فاکس^۵ در مجله‌ی آتزه^۶ به عنوان دورقیب آلمانی برای کمیک استریپ میکی موس ظهور کردند. می توان از ویلهلم بوش^۷ (۱۸۳۲-۱۹۰۸) به عنوان یکی از تأثیرگذارترین چهره‌های کمیک استریپ آلمان نام برد. او با آثاری مانند مکس و موریس^۸ حتی توانست الهام بخش کمیک‌های آمریکایی شود. شخصیت‌های هانس و فریتز^۹ در آمریکا متناظر با مکس و موریس ساخته شدند. در آلمان شرقی هانس هگن^{۱۰} موضوع سفر فرازمانی سه اجنه را دستمایه‌ی کمیک‌های خود در مجله‌ی موزاییک^{۱۱} قرار داد. در دهه‌ی ۱۹۶۰ کمیک‌های کودک و نوجوان مثل رولف کائوکا^{۱۲} در آلمان شرقی رواج یافت. کمیک‌های آلمان شرقی مطلوبیت کیفی بیشتری نسبت به آلمان غربی داشتند. تا اوایل ۱۹۸۰ کمیک‌های آلمان به کودکان منحصر می‌شد ولی رفته‌رفته هنرمندانی مانند هانس تراکسر^{۱۳} و ولکر^{۱۴} کمیک‌های پیچیده‌تر را در دستور کار قرار دادند. از اواسط دهه‌ی ۱۹۹۰ در آلمان، کسانی مانند گراهارد سیفرید^{۱۵}، به کمیک‌پردازی‌های آوانگارد روی آوردند (Frenz, 2019). از پرمخاطب‌ترین کمیک استریپ‌های روزنامه‌ای آلمان، همواره آثار اریش از^{۱۶} بوده است. در ۱۹۳۳، دولت وقت بسیاری از آثار او و سایر هنرمندان مخالف را سوزاند. از در ۱۹۳۴ به خاطر کاریکاتورهای ضد سوسیال‌دموکرات، از کارهای دولتی منع شد؛ اما انتشارات اول اشتاین^{۱۷} وابسته به مجله‌ی دولتی برلین مجوز انتشار «قصه‌های من و بابام»^{۱۸} را به عنوان اثری غیرسیاسی دریافت کرد؛ از آنجا که از ممنوع کار بود، مجبور شد که از نام مستعار «ا.ای. پلائن» برای انتشار آثارش استفاده کند. پلائن را از نام زادگاهش وام گرفته بود. ۱۵۷ داستان از مجموعه‌ی «قصه‌های من و بابام» به طور هفتگی از ۱۹۳۴ تا ۱۹۳۷ در مجلات برلین منتشر می‌شد. از در ۱۹۴۳ به خاطر کاریکاتورهای سیاسی به زندان افتاد و به مرگ محکوم شد. «او مجبور بود خودش را که کاریکاتوریستی سیاسی بود در قالب داستان‌های تصویری پدر و پسر (قصه‌های من و بابام) با توجه به شرایط موجود پنهان کند» (پلائن، ۱۳۹۵: ۹). از ششم آوریل ۱۹۴۴ در زندان به حیات خود خاتمه داد. اکنون پس از گذشت سال‌ها، کمیک استریپ‌های او همچنان در سراسر جهان، از جمله در ایران، تجدید چاپ می‌شود و افزون بر کودکان، بزرگسالان را جذب خود کرده است. علت انتخاب این اثر برای تحلیل شناختی، افزون بر شهرت جهانی آن، به خاطر بازی با شناختارهای^{۱۹} قضاوت^{۲۰} و حل مسئله^{۲۱} در ضربه‌ی پایانی هر یک از پی‌نماهای آن است. مقاله‌ی حاضر، بر آن است که کارکرد شناختارهای مذکور را در ساختار لطیفه‌گون این پی‌نماها بررسی کند. در همین راستا، پژوهش پیش‌رو به این پرسش پاسخ می‌دهد که، یافتارهای^{۲۲} مرتبط با شناختارهای قضاوت، تصمیم‌گیری^{۲۳} و حل مسئله چگونه در نظام خنده‌معنایی انکدوت^{۲۴}‌های کودک ایفای نقش می‌کنند؟

روش تحقیق

این پژوهش به لحاظ هدف، کاربردی و به لحاظ گردآوری داده، کتابخانه‌ای است. مقاله‌ی حاضر، با روش تحلیلی-توصیفی و با رویکردی میان‌رشته‌ای (به‌عنوان پلی میان رشته‌های ارتباط تصویری و روان‌شناسی شناختی) انجام شده است. نمونه‌ی مورد مطالعه به صورت تمام‌شمار و شامل تمام کمیک استریپ‌های مجموعه‌ی تصویری «قصه‌های من و بابام» اثر پلائن (۱۳۹۵) است که توسط انتشارات دوایر برای مخاطب گروه سنی «ب» و «ج» به فارسی بازنشر شده است.

پیشینه

دورل^{۲۵} و همکاران (۱۹۹۵)، در مقاله‌ای با عنوان «کرم‌کتاب‌های بدون کتاب، دانش‌آموزانی که در مدرسه کتاب‌های کمیک می‌خوانند» مدعی هستند که کمیک‌ها فراتر از کارکرد سرگرمی، باعث افزایش انگیزه‌ی خواندن، تقویت درک مطلب و توانایی‌های زبانی می‌شود و توصیه می‌کنند که از این روایت‌های چندرسانه‌ای برای آموزش در مدارس استفاده‌ی بیشتری شود. جیراسک (۲۰۲۱)، در مقاله‌ی «آموزش جامع اوقات فراغت از طریق کمیک‌های بردار سریع چکسلواکی» با بررسی مجموعه کمیک‌های «بردار سریع چک» اثر یاورسلاوا فوگلار^{۲۷}، به این نتیجه می‌رسد که کمیک‌ها می‌توانند ارزش‌های مهارتی مانند سلامت، فعالیت بدنی، زندگی در طبیعت و کمک به دیگران را ترویج بدهند، بدون توسل به پیرنگ‌های فانتزی. «بردار سریع» داستان‌هایی واقعی در مورد وقایع روزمره‌ی پنج پسر است که ماجراهای ساده و طبیعی و چالش‌های واقعی را نمایش می‌دهد، نه دنیای فانتزی را. آپوستولو^{۲۸} و لینارداتوس^{۲۹} (۲۰۲۳) در مقاله‌ای با عنوان «رویکرد بار شناختی به خلق کمیک‌های دیجیتال: یک مورد یادگیری متمرکز بر دانش‌آموز» با روش پیش‌آزمون-پس‌آزمون به ارزیابی بار شناختی دانش‌آموزان می‌پردازند و نشان می‌دهند خلق کمیک‌های دیجیتال در عملکرد شناختی آنها مؤثر است.

در ایران نیز پژوهش‌هایی در زمینه‌ی کمیک‌استریپ انجام شده است که اغلب با روش آماری و با روش پیش‌آزمون پس‌آزمون انجام شده است؛ مقاله‌ی مشترک پورسجادی و سوزنگر (۱۴۰۲) یکی از این دست مقالات است که طرحی آموزشی را با بهره‌گیری از فلسفه و رسانه‌ی کمیک‌استریپ برای ارتقای سطح ذهن‌آگاهی کودکان ارائه کرده و نشان داده است که این روش می‌تواند موجب تقویت مهارت‌های ذهنی، پرسشگری، تفکرورزی و رشد شناختی کودکان شود و آنان را برای حل مسائل و تصمیم‌گیری بهتر آماده نماید. گودرزی و امامی (۱۳۹۹) در مقاله‌ی مشترکشان کمیک‌استریپ‌های دو کشور فرانسه و بلژیک را با یکدیگر مقایسه کرده‌اند. ایشان بانددسینه‌های^{۳۰} فرانسوی را الهام‌بخش هنرمندان بلژیک دانسته‌اند. بانددسینه معادل فرانسوی کمیک‌استریپ است. جاویدپور و اطهاری نیک‌عزم (۱۳۹۷) کمیک‌استریپ‌های ترجمه‌شده‌ی فارسی مجموعه‌ی تن‌تن را بر اساس رویکرد معنی‌شناسی زاویه‌ی دید مطالعه کرده است. ایشان در مقاله‌ی مذکور اهدافی ترجمه‌شناختی (مانند وفاداری ترجمه در سبک، زاویه‌ی دید، انتقال مفاهیم فرهنگی تصاویر) را دنبال کرده است.

برخلاف مقاله‌ی حاضر، هیچ‌یک از پژوهش‌های مذکور، رابطه‌ی شناختی روایت با ساختار کمیک‌استریپ‌های لطیفه‌گون را مطرح نظر قرار نداده‌اند.

مبانی نظری

پی‌نما (کمیک استریپ)

کمیک‌استریپ یا پی‌نما زنجیره‌ای از تصاویر است که داستانی را روایت می‌کند و لزوماً در ژانر کمدی و طنز نیست. متن کمیک‌استریپ مانند فیلم‌نامه‌نویسی، ابتدا با ملاحظات تقسیم‌بندی و دکوپاژ^{۳۱} پانل‌ها^{۳۲} و سکانس‌ها نوشته می‌شود و سپس بر اساس آن، تصاویر طراحی و تدوین می‌شوند. به عبارتی دیگر، در ساخت پی‌نما، نخست داستان سکانس‌بندی می‌شود تا فضای کلی به دست بیاید، سپس هر سکانس صحنه‌بندی می‌شود تا گفتار شخصیت‌ها مشخص شود و سرانجام تصویرگر، صحنه‌ها را به پلان‌ها یا پانل‌هایی محصور در قاب خرد می‌کند. هر پانل یک لحظه‌ی کلیدی منجمدشده‌ای از داستان را به تصویر می‌کشد. از آنجا که روایت عموماً مبتنی بر حرکت است، حس حرکت در این پانل‌ها از دو طریق عینی‌سازی می‌شود: یکی، به صورت درون‌قاب‌ی و دیگری، قاب‌به‌قاب. بخش زیادی از توصیفات کلامی به توصیفات تصویری

بدل می‌شود. نوفه‌ها^{۳۳} (صداهاى محیطی) و افکت‌های صوتی با خطوط گرافیکی عینی‌سازی می‌شوند. گفت‌وگوها و اندیشه‌ها فقط در صورت ضرورت، به‌عنوان نقش کمکی، داخل بالون‌های کنار دهان یا روی سر قرار می‌گیرند.

روایت لطیفه‌گون (انکدوت)

روایت لطیفه‌گون (انکدوت) گونه‌ای است که در عین کوتاهی، ساختاری همچون ساختار لطیفه دارد و هویت ژانری‌اش قائم بر ضربه‌ی پایانی (غافل‌گیری) است. لطیفه‌ها و انکدوت‌ها ساختاری دویخشی دارند: مقدمه^{۳۴} و لُبِ مطلب^{۳۵} (اخوت، ۱۳۸۴: ۲۲). «در بخش معرفی (مقدمه)، گوینده عناصر لطیفه را معرفی می‌کند و فضا را برای وارد کردن ضربه و گفتن جمله‌ی اصلی لطیفه آماده می‌کند. بخش دوم هر لطیفه (لُبِ مطلب)، معمولاً جمله‌ی کوتاهی است که به‌نوعی با بخش اول تضاد و ناهمگونی دارد. در آن عنصر غافل‌گیری و پیوندی غیرمنتظره دیده می‌شود» (اخوت، ۱۳۸۴: ۱۷). در واقع، بخش مقدمه، موجد «شناختی کاذب» است. «شناخت کاذب» از اصطلاحات شکلوفسکی (۱۳۹۲: ۱۹۵) در نظریه‌ی فرمالیسم است. غافل‌گیری و پیوند غیرمنتظره‌ی بخش لُب، نتیجه‌ی شناخت کاذب بخش مقدمه است.

طرحواره‌ها^{۳۶}

الف) طرحواره: طرحواره‌ها شاکله‌ی حافظه‌ی بلندمدت را می‌سازند اما، برخلاف عکس‌ها، شامل تمام جزئیات تصویری نیستند بلکه شامل ویژگی‌های کلی و شاخص هستند. کارکرد اصلی آنها امکان پیش‌بینی و تشکیل انتظارات است.

ب) خویشواره: خویشواره طرحواره‌ای است که هر شخصی نسبت به خودش دارد. از سال‌های اولیه‌ی زندگی نوعی بازنمایی شناختی از اینکه چه کسی هستم در آدمی رشد می‌کند و بر چگونگی پردازش اطلاعات و چگونگی ارتباط او با جهان پیرامون تأثیر می‌گذارد. هسته‌ی اصلی خویشواره شامل اطلاعات اساسی از قبیل نام و ظاهر جسمانی شخص و رابطه با افراد مهم زندگی‌اش می‌باشد. ولی موضوع مهم‌تر از نقطه‌نظر تفاوت‌های فردی، ویژگی‌های خاص خویشواره است. مثلاً، وقتی در خویشواره‌ی کسی بر ورزش تکیه شده باشد، در آن صورت ورزش بخشی از «چه کسی هستم» و در نتیجه بخش ثابتی از فعالیت‌های هفتگی یا روزانه‌ی او خواهد بود (هیلگارد و همکاران، ۱۳۸۵: ۴۷۵).

ج) تصور قالبی^{۳۷}: «تصورات قالبی نوع خاصی از طرحواره هستند که شبکه‌ای از باورها را می‌سازند. یک کلیشه، طرحواره‌ای درباره‌ی گروهی اجتماعی است» (نکویی و باباشکوری، ۱۳۹۲: ۱۵۷). مثلاً تصور قالبی از نظامیان این است که آدم‌های انعطاف‌ناپذیر و جدی هستند ولی شاعران، روحیه‌ی لطیفی دارند.

۴-۴. شناختار قضاوت و تصمیم

قضاوت شامل تصمیم‌گیری با توجه به احتمال وقوع پیشامدهای مختلف و با تکیه بر داده‌هایی نابسند است. در واقع، تصمیم‌گیری چیزی جز انتخاب یک گزینه از بین گزینه‌های احتمالی موجود نیست (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۲۷). وفق قضیه‌ی احتمال شرطی پیز^{۳۸}، محاسبه‌ی احتمال وقوع هر پیامد مستلزم در نظر گرفتن داده‌های نرخ پایه^{۳۹} است. منظور از نرخ پایه، فراوانی نسبی وقوع یک پیامد مفروض، در یک جامعه‌ی آماری است. در شناختارهای قضاوت و تصمیم‌گیری معمولاً «یافتارهای سرانگشتی» بدون توجه به نرخ پایه، فرایندهای بازنمایی را هدایت می‌کنند.

شناختار حل مسئله

حل مسئله فرایندی شناختی است که با بازشناسی مسئله آغاز می‌شود و با طی مراحل، به پاسخ می‌انجامد (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۳). حل مسئله مستلزم تحقق چهار شرط است: ۱- دو موقعیت متفاوت وجود دارد؛ ۲- عامل در صدد است که از موقعیت فعلی خود خارج و به موقعیتی دیگر دست یابد؛ ۳- عامل نمی‌داند که چگونه می‌توان فاصله‌ی بین دو موقعیت را از میان برداشت؛ ۴- حذف فاصله‌ی بین دو موقعیت، فرایند چندمرحله‌ای هوشیارانه و هدف‌مند است (Goel, 2010: 613).

تفاوت شناختار حل مسئله با شناختار تصمیم‌گیری در این است که تصمیم‌گیری بین راه‌های موجود دست به انتخاب می‌زند (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۲۷)؛ اما حل مسئله با راه‌ها و گزینه‌های موجود سروکار ندارد؛ بلکه گزینه‌ها و راه‌ها را می‌سازد.

یافتارهای سرانگشتی^{۴۰}

پردازش اطلاعات به دو شکل اتفاق می‌افتد: مفهوم‌محور (بالا به پایین) و داده‌محور (پایین به بالا). در نوع مفهوم‌محور، پردازش متکی بر دانش قبلی و حافظه‌ی درازمدت است و در نوع داده‌محور، پردازش تحت تأثیر محرک‌های موقعیتی (گریفیندر و بلس، ۱۳۹۹: ۴۳). به‌خاطر محدودیت ظرفیت پردازش ذهن، «افراد به جای استفاده از فرایندهای مبسوط اغلب بر فرایندهای سطحی تکیه می‌کنند که تحت عنوان یافتارهای سرانگشتی، میان‌برهای ذهنی یا روش‌های اکتشافی نامیده می‌شوند» (گریفیندر و بلس، ۱۳۹۸: ۲۶). درواقع، یافتارهای سرانگشتی، میانجی درون‌داده‌های موقعیتی و درون‌داده‌های دانش پیشین هستند و وظیفه‌ی تسهیل پردازش‌های مفهوم‌محور را بر عهده دارند؛ اما همیشه مصون از اشتباه کارکردی نیستند (گریفیندر و بلس، ۱۳۹۸: ۲۷). و همین نقاط ضعف و بدکارکردی‌های آنهاست که دست‌مایه‌ی ساخت انکدوت‌ها و لطیفه‌ها می‌شود.

بحث و تحلیل

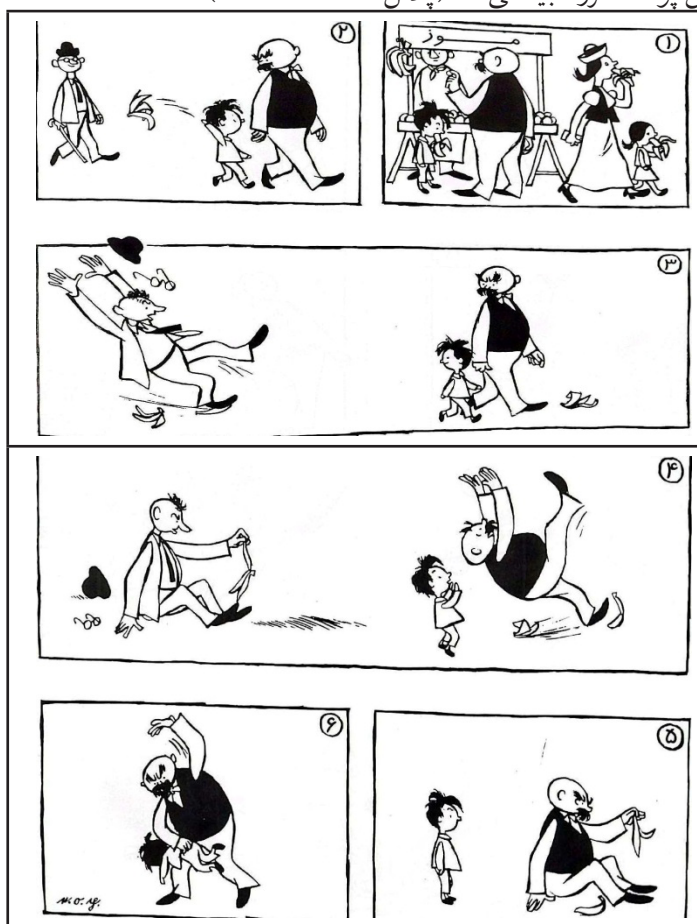
در این بخش کارکرد یازده یافتار سرانگشتی وابسته به شناختار «قضاوت و تصمیم‌گیری» و شش یافتار وابسته به شناختار «حل مسئله» در شکل‌گیری ضربه‌ی پایانی پی‌نماهای کتاب مذکور بررسی می‌شود.

شناختار قضاوت و تصمیم‌گیری

دسترس‌پذیری

«یافتار دسترس‌پذیری» فراوانی یا احتمال وقوع یک نمونه را با مقیاس سهولت یادآوری آنها تخمین می‌زند (فیسک و تیلور، ۱۴۰۰: ۲۳۷). این در حالی است که گاهی آسان‌یابی متأثر از خاطرات شخصی، تجربیات کلی (مانند پوشش رسانه‌ها)، خلق و خوی لحظه‌ای یا ویژگی‌های پایدار عاطفی فرد است (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۳۳). «اثر فاصله‌ی روانی» از مهم‌ترین زمینه‌سازهای دسترس‌پذیری است. «وقتی افراد موقعیت‌ها را از نظر فاصله‌ی روان‌شناختی نزدیک درک نمایند، آنها را در یک سطح مشخص و عینی بازنمایی می‌کنند. درحالی که اگر فاصله‌ی روان‌شناختی این موقعیت‌ها دور باشد، بیشتر به صورت انتزاعی بازنمایی خواهند شد» (گریفیندر و بلس، ۱۳۹۹: ۷۵). بر اساس «نظریه‌ی سطح تفسیر» (تروپ و لیبرمن، ۲۰۱۰)، موقعیت اجتماعی در چهار بعد، فاصله‌ی روانی را تحت تأثیر قرار می‌دهد: فاصله‌ی زمانی، مکانی، اجتماعی و فرضیه‌ای. در پانل نخست (تصویر ۱)، پدر و پسر در حال خرید موز هستند و در جلوی آنها نیز مادر و دختری موز به دست در حال دور شدن. پانل دوم پسر پوست موزش را پرت می‌کند پشت سرش و پدر به رفتار خلاف نزاکت پسرش

وقعی نمی‌نهد. در پانل سوم، مردی که پشت سرشان می‌آید، پایش روی آن می‌لغزد و نقش بر زمین می‌شود، پدر و پسر با سری روبه عقب به زمین خوردن او نگاهی انگارانه‌انگار می‌اندازند. پانل چهارم، درحالی که سرهایشان روبه زمین خوردن مرد پشت سری شان برگشته است، پای پدر روی یک پوست موز می‌رود. پانل پنجم، پدر زمین خورده است و در این صحنه، امتداد نگاه، حالت بدن و دست‌های پدر دقیقاً تکرار فیگور مردی است که در صحنه‌ی قبل نقش بر زمین شده است: یک دست عمود بر زمین، با دست دیگر پوست موزی را مقابل چشمش گرفته، متفکرانه نگاهش می‌کند. با توجه به تصویر پانل اول، این پوست موز از دختر بچه‌ی موز به دستی است که با مادرش، پیش‌تر از آنها دکه‌ی میوه‌فروشی را ترک کرده است. در پانل ششم، پدر پسرش را به خاطر انداختن پوست موز تنبیه می‌کند (پلان، ۱۳۹۵: ۱۲۶-۱۲۷).

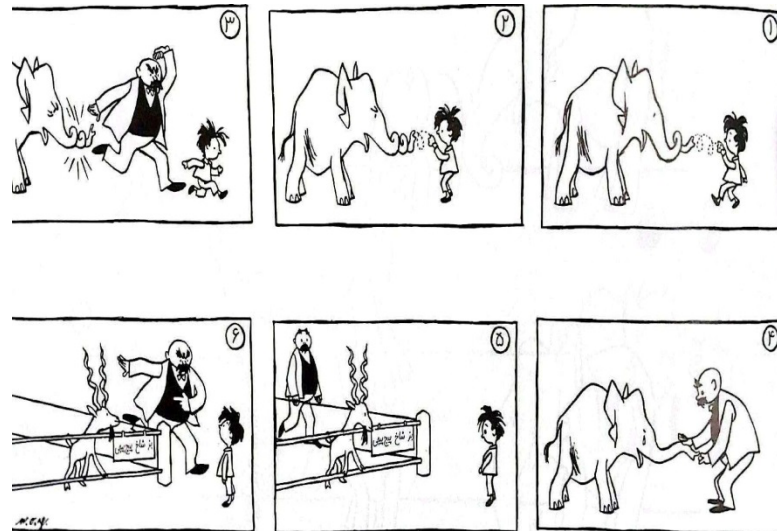


تصویر ۱. یافتار دسترس پذیری. منبع: پلان (۱۳۹۵: ۱۲۶-۱۲۷)

پنج پانل نخستین به مثابه‌ی مقدمه‌ی انکدوت و پانل پایانی به مثابه‌ی لب مطلب است. آیرونی پانل آخر در این است که پوست موزی که پدر را زمین زده است، برای بی‌نزاکتی دختر بچه‌ی قبلی بوده است، پدر که دستش به آن دختر بچه نمی‌رسد، پسر خودش را تنبیه می‌کند. این واکنش پدر چگونه باور پذیری خواننده را مجاب می‌کند؟ وفق نظریه‌ی «سطوح تفسیر»، پدر در صحنه‌ی قبل، فاصله‌ی روانی نزدیکی با زمین خوردن دیگران ندارد. یعنی مرد غریبه‌ی پشت سرش هیچ نسبتی با پدر ندارد؛ اما وقتی پدر زمین می‌خورد، خویشواره‌اش آسیب رفتار خلاف نزاکت پسر را از فاصله‌ی روانی نزدیک درک می‌کند. خویشواره‌ی هر شخصی نزدیکترین فاصله‌ی روانی را با او دارد. از همین رو، قبح رفتار پسر برای او دسترس پذیرتر از زمانی است که دیگری زمین

می خورد. بنابراین ضربه‌ی پایانی انکدوت مذکور و تغییر واکنش پدر، نتیجه‌ی همذات‌پنداری مخاطب با پردازش شناختار قضاوت و تصمیم‌گیری پدری است که معیار تربیتش، صرفاً فاصله‌ی روانی خویش‌واره‌اش با کنش پسر خطا کارش است.

وفق یکی دیگر از استریپ‌های پلانن (۱۳۹۵: ۶۱)، در پانل اول، پسر در باغ وحش مقابل فیلی ایستاده است و فیل خرطومش را برای گرفتن بیسکویت به دست پسر نزدیک کرده است. پسر بیسکویت را بین دو انگشت، با فاصله‌ی کمی از خرطوم فیل نگه داشته است و آنرا حول خرطوم فیل می‌چرخاند؛ خرطوم فیل به تعقیب بیسکویت، دور خودش پیچ‌وتاب می‌خورد. در پانل دوم، خرطومی که حرکت چرخشی انگشت پسر را دنبال می‌کرده، از پیچ‌وتاب فراوان، گره خورده است. در پانل سوم، پدر سر می‌رسد و به خاطر رفتار حیوان‌آزاری، پسر را سرزنش و پسر فرار می‌کند. در پانل چهارم، پدر پیچ‌وتاب خرطوم را باز و از فیل دلجویی می‌کند. در پانل پنجم، پسر در مقابل بزّی با شاخ‌های پیچ‌درپیچ ایستاده است. در پانل ششم، پدر از راه می‌رسد. پیچ‌وتاب‌های شاخ، به مثابه‌ی سرنخی است که اطلاعات مربوط به پیچ‌وتاب خرطوم را از حافظه‌ی پدر بازیابی می‌کند. برای پدر، سوء سابقه‌ی پسر در پیچاندن خرطوم فیل در بیشترین وضعیت دسترس‌پذیری و کمترین فاصله‌ی روانی قرار دارد. بر همین اساس، پدر بلافاصله پسرش را به اتهام پیچ‌درپیچ کردن شاخ بز دعوا می‌کند و حتی توجهی به تابلوی پشت سرش ندارد که روی آن نوشته شده است: «بز شاخ پیچ‌پیچی» (تصویر ۲). حتی اگر اکثریت مطلق مثال‌هایی که پدر از کنش پسرش در ذهن دارد، عاری از سوگیری باشد؛ یافتار دسترس‌پذیری باعث می‌شود به‌طور موقت تنها زیرمجموعه‌ای سوگیرانه از کل آن مجموعه را به خاطر بیاورد؛ در نتیجه این یافتار او را به قضاوتی سوگیرانه سوق می‌دهد (کاندا، ۱۳۸۸: ۱۱۷).



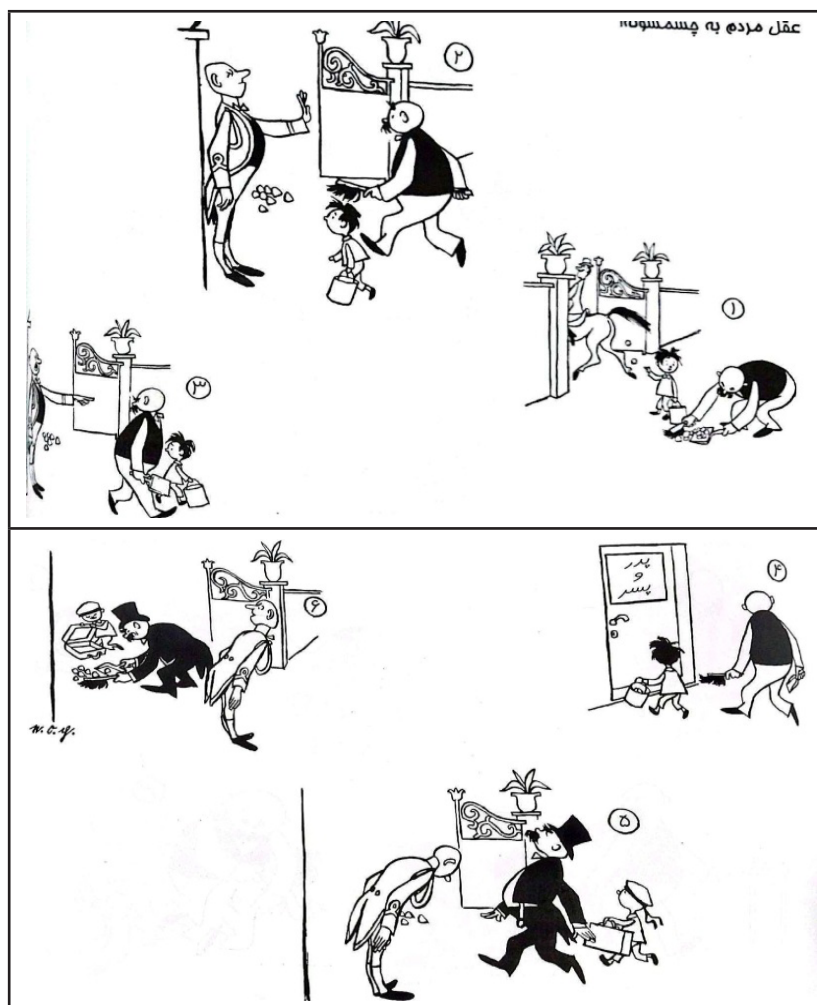
تصویر ۲. یافتار دسترس‌پذیری، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۶۱)

۲-۱-۵. معرف بودن^{۳۱} (نمایندگی)

«ابتدایی‌ترین واحد سازمان‌دهی در حافظه، مقوله است. مقوله‌ها شامل بازنمایی‌های انتزاعی همه‌ی طبقه‌های اشیای محرک هستند که ویژگی مشترکی دارند» (فیدلر، ۱۳۹۸: ۷۲). در یافتار سرانگشتی «معرف بودن» بر اساس تصور قالبی، در خصوص تعلق شخص به یک مقوله‌ی مشخص قضاوت می‌کنیم (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۲۹).

در استریپی متشکل از شش پانل، شناخت اجتماعی مبتنی بر تصور قالبی به چالش کشیده می‌شود

(تصویر ۳)، در پانل نخست، پدر و پسر در خارج از قصر با خاک انداز و سطل در حال جمع‌آوری پهن برای باغچه‌شان هستند. پسر ناگهان چشمش می‌افتد به چند پشگل در آستانه‌ی دروازه‌ی قصر. به پدر اشاره می‌کند که بروند پشگل‌های کنار ورودی قصر را نیز جمع کنند. در پانل دوم، نگهبان از نزدیک شدن آن دو به دروازه‌ی قصر ممانعت می‌کند. در پانل سوم، آنها از قصر دور می‌شوند، درحالی که چشم‌شان هنوز به پشت سر است. در پانل چهارم، به خانه بازگشته‌اند. در پانل پنجم، پسر به جای سطل یک چمدان کوچک در دست دارد و پدر نیز شبیه اشراف‌زادگان لباسی رسمی و گران‌قیمت پوشیده است. هر دو با سری بالا از جلوی نگهبان قصر می‌گذرند. نگهبان به آنها تعظیم می‌کند. در پانل آخر، آنها با همان لباس گران‌قیمت، روی زمین دولا شده‌اند و درحالی که از توی کیف، خاک انداز و جارو را بیرون آورده‌اند، در وسط دروازه‌ی قصر، مشغول جمع‌آوری پشگل‌ها هستند و نگهبان درحالی که در وضعیت تعظیم نیمه‌خمیده، از تعجب کمرش خشک مانده، به آن دو خیره شده است (پلائن، ۱۳۹۵: ۸۰-۸۱). کمر نیم‌خمیده‌ی نگهبان به نحوی اغراق‌آمیز نشان می‌دهد که نگهبان از فرط احترام‌گذاری، حتی تا مدتی مدید بعد از عبور پدر و پسر نیز همچنان سر از تعظیم برنداشته بوده است.



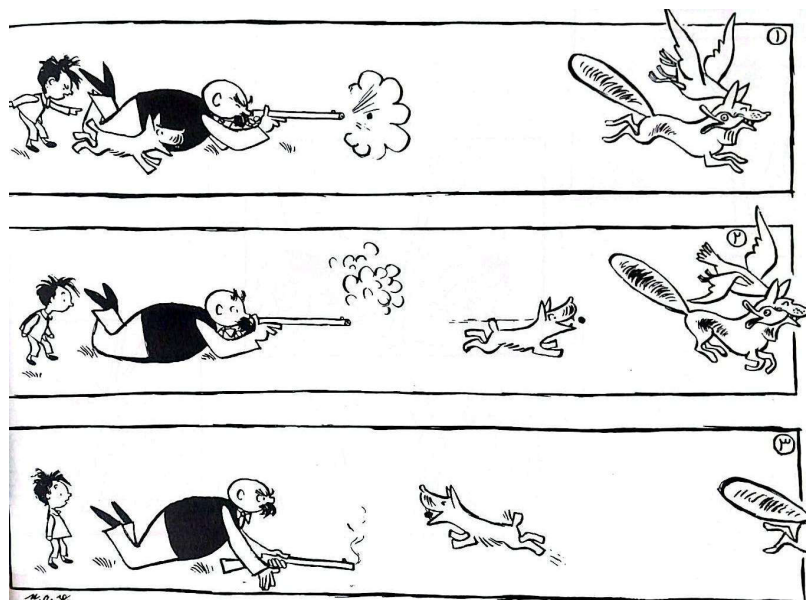
تصویر ۳. یافتار نمایندگی منبع: پلائن (۱۳۹۵: ۸۰-۸۱)

نگهبان قصر نماد محافظان گفتمان قدرت است. نهادهای گفتمان قدرت (نهادهای اجتماعی، زبان،

اخلاق، دین، بازار، نظام تربیتی، پلیس) به مثابه‌ی بازتولیدکنندگان تصورات قالبی هستند. ارزیابی شخصیت و جایگاه اجتماعی افراد بر اساس تصور قالبی و سرنخ‌هایی چون نوع پوشش و ژست راه رفتن در این انکدوت (و نیز در بسیاری از پی‌نماهای دیگر این مجموعه) به سخره گرفته شده است. به طور کلی، برای کودکان که ذاتا در برابر جامعه پذیر شدن مقاومت می‌کنند، به سخره گرفتن امپریالیسم نهادهای اجتماعی بازتولید تصورات قالبی، ماهیتی لذت‌بخش دارد و در همین راستا، در مجموعه‌ی کمیک‌استریپ‌های مذکور، دستگاه شناختاری نهادهای قدرت (ثروتمندان، معلم‌ها، پلیس‌ها و پدرها) به‌عنوان قربانیان آبرونی، مدام هدف کنش‌های شیطنت‌آمیز شخصیت پسرپچه‌ی داستان قرار می‌گیرند.

۳-۱-۵. توجه‌گزینشی

توجه هم می‌تواند فرایندی هوشیار باشد، هم ناهوشیار (استرنبرگ، ۱۳۸۷: ۹۸). وفق مواجهه‌ی گزینشی، افراد در جریان تصمیم‌گیری، داده‌های همخوان با باورها و نگرش خود را ترجیح می‌دهند (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۶۱). یکی از کمیک‌استریپ‌ها سه پانل دارد که ضربه‌ی پایانی آن، بر یافتار توجه‌گزینشی یک سگ خانگی استوار است (تصویر ۴)، در پانل نخست، روباهی غاز را می‌رباید. پدر با تفنگ روباه را نشانه می‌گیرد. پسر با قیافه‌ای جدی، به سگ اشاره می‌کند که بدود آنرا بگیرد. پانل دوم، سگ به دنبال روباه می‌دود. درحالی که بدن و بال‌های غاز به سمت جلو کشیده شده است؛ چشم غاز به عقب است و امیدوار به اینکه یا سگ روباه را بگیرد یا تیر به روباه بخورد. دهان کاملاً باز غاز نیز گویای فریاد کمک‌خواهی اوست. در پانل سوم، سگ به جای اینکه روباه را بگیرد؛ تیر را در هوا قاپیده است و دارد برای پسرک بازمی‌آورد (پلاتن، ۱۳۹۵: ۱۲۲). درواقع، از بس دستگاه شناختی سگ شرطی شده است؛ به‌صورت خودکار محرک‌های شرطی را به محرک‌های طبیعی (به روباه) ترجیح می‌دهد. به بیانی دیگر، اولویت توجه سگ، معطوف به گرفتن پرتابه‌هایی است که محرکشان عامل انسانی (پدر و پسر) است، نه خودمحرک‌هایی چون روباه. بنابراین آبرونی پایان‌بندی این انکدوت، مبتنی بر سهو^{۴۲} یا خطا^{۴۳} در توجه‌گزینشی سگ شرطی شده است. به اعتقاد ریزن^{۴۴} (۱۹۹۰) «خطا در برگزینده‌ی اشتباه‌های مربوط به فرایندهای قصدشده و کنترل‌شده است. سهو اغلب شامل اشتباه‌های مربوط به فرایندهای خودکار است» (به نقل از استرنبرگ، ۱۳۸۷: ۱۱۲). تصمیم سگ در گرفتن گلوله را به یک تعبیر می‌توان خطا خواند و به یک تعبیر، سهو. در وضعیت خطای شناختی، می‌توان گفت که شرطی‌سازی روی قصد، تأثیر گذاشته است و سگ به اشتباه هدف را گلوله پنداشته و در همین راستا، از ابتدا قصد گلوله را کرده است، نه قصد روباره را. در وضعیت سهو، فرض بر این است که کنشگر، هدف را درست در نظر گرفته و واقعا قصد گرفتن روباه را داشته است؛ اما فرایند شرطی‌شده‌ی او بر فرایند قصدشده‌اش غالب شده و در نتیجه به‌طور خودکار در بین راه، محرک قصدشده را رها و محرک شرطی را تعقیب کرده است. یعنی دچار سهو در مغتنم‌شماری فرصت شده است. «سهو در مغتنم‌شماری فرصت» سهوی است که فرایند خودکار بر رفتار قصدی ما غالب می‌شود و دیگر ما نمی‌توانیم از فرایند خودکارشده عدول و بر محرک قصدشده متمرکز شویم (استرنبرگ، ۱۳۸۷: ۱۱۳). چهره‌ی شادمانه‌ی سگ و جست‌وخیز بازیگوشانه‌ی او نشان از این دارد که گویی سگ خود را در شرایط بازی‌گون می‌پندارد و انتظار دارد پس از بازآوردن فشنگ، از صاحبش پاداش بگیرد؛ این در حالی است که در پانل سوم، تغییر حالت ابروهای خشمگین پدر، در تقابل با این باور کاذب سگ خوشحال قرار دارد. درواقع، سگ شرطی‌شده، با توجهی گزینشی، این صحنه را با باور خودش تفسیر کرده است.

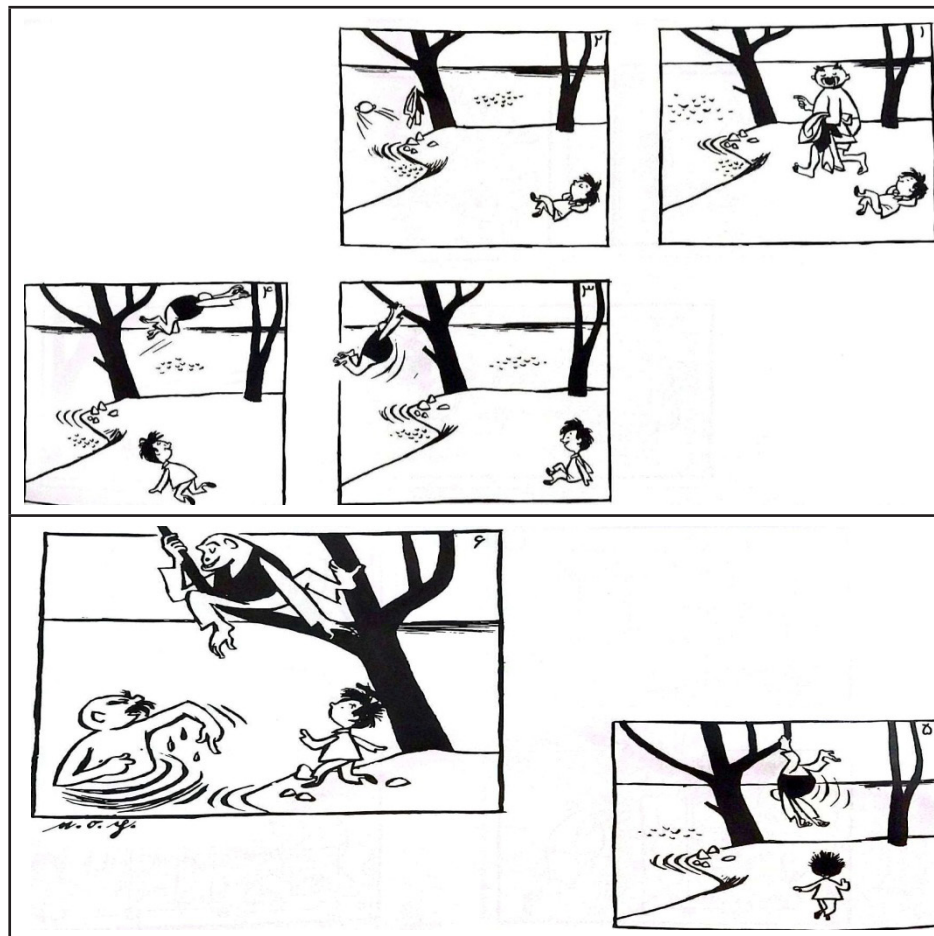


تصویر ۴. یافتار توجه‌گزینشی، منبع: پلاثن (۱۳۹۵: ۱۲۲).

نابینایی به تغییر^{۴۵} (کورتوجهی)

نابینایی به تغییر همان‌گونه که از عنوانش پیداست، ناتوانی در ردیابی تغییرات فاحش اشیا یا صحنه‌های قابل دیدن است. «افراد خیلی کمتر از آنچه می‌توان انتظار داشت، در تشخیص تغییرات محیط خویش هشیار هستند. حتی تغییرات به نسبت شدید، مانند هویت شخصی که با او صحبت می‌کنیم، ممکن است نادیده گرفته شود» (استرنبرگ، ۱۳۸۷: ۱۵۳). وفق آزمایشی که سایمونز^{۴۶} و لوین^{۴۷} در ۱۹۹۷ انجام دادند، غریبه‌ای از آزمودنی آدرسی را می‌پرسد، در حین گفت‌وگو، دو کارگر که در حال حمل یک در چوبی هستند از وسط آنها عبور می‌کنند. در حین عبور در، فرد غریبه با یکی از کارگران جابه‌جا می‌شود. نیمی از آزمودنی‌ها متوجه تغییر هویت مخاطب نشدند و به گفت‌وگو ادامه دادند. لازمه‌ی تصدیق پدیده‌ی کورتوجهی چهار شرط است: ۱- ناظر باید یک شی دیداری را مشاهده نکند؛ ۲- جسم باید قبلاً کاملاً رؤیت‌پذیر بوده باشد؛ ۳- ناظر باید به شرط توجه کافی، قابلیت تشخیص تغییر محرک را داشته باشد؛ ۴- تغییر محرک باید غیرمنتظره باشد. در یکی از پی‌نماها، نابینایی پسر در بازشناسی تغییر هویت پدر به تصویر کشیده شده است (تصویر ۵)، هر چهار شرط کورتوجهی در این پی‌نما مشهود است: اولین شرط این است که ناظر (پسر) باید یک شی دیداری (پدر) را مشاهده نکند؛ در راستای تصدیق همین شرط، در پانل دوم، پدر وارد دریا شده است و دیگر در آب پیدایش نیست. دومین شرط این است که جسم (پدر) باید قبلاً کاملاً رؤیت‌پذیر بوده باشد. در راستای تصدیق همین شرط، در پانل نخست، پدر کاملاً رؤیت‌پذیر است و پسر پدر را می‌بیند که لخت شده است و دارد وارد دریا می‌شود. پدر با انگشت به پسر اشاره می‌کند که مراقب لباس‌هایش باشد. سومین شرط این است که ناظر باید قابلیت تشخیص تغییر محرک را به صورت بالقوه داشته باشد. وفق تحقق همین شرط، در پانل پایانی وقتی پسر به میمونی که لباس پدر را پوشیده است، نزدیک می‌شود و از سوئی دیگر، پدر را نیز در داخل آب می‌بیند، تازه از کورتوجهی خارج می‌شود و تمایز میمون از پدر را تشخیص می‌دهد. بنابراین پسر به شرط توجه بسنده، می‌توانست تغییر هویت پدر را متوجه شود اما هیجان حرکات شگفت‌آور میمونی که لباس پدر را پوشیده است، مانع از بازشناسی و تمایزگذاری شناختی او شده است. چهارمین شرط این است که تغییر محرک باید برجسته و غیرمنتظره باشد. این شرط نیز در این انکدوت محقق شده است؛ چراکه تغییر

ناگهانی پدر به یک میمون که قابلیت‌های بدنی و پرش‌های شگفت‌انگیزی دارد، کاملاً رویدادی غیرمنتظره است. در موقعیت مفروض، کنش‌های هیجان‌انگیز میمونی که لباس پدر را پوشیده است، چنان پسر را به وجد آورده است که هویت او از میدان توجه پسر خارج شده است. یکی از دلایل کورتوجهی می‌تواند بار هیجانی محرک باشد (کارگر و همکاران، ۱۴۰۳: ۳۹۱). چهار پانل نخست، به مثابه‌ی مقدمه‌ی انکدوت است و به صورت لانگ‌شات و از نمایی دور به تصویر کشیده شده‌اند. پانل پایانی، به مثابه‌ی لب‌مطلب انکدوت است و به صورت کلوزآپ، از نمایی نزدیک و در داخل قابی بزرگ‌تر از قاب‌های مقدماتی و به گونه‌ای کاملاً متمایز از پنج پانل قبلی به تصویر کشیده شده است.



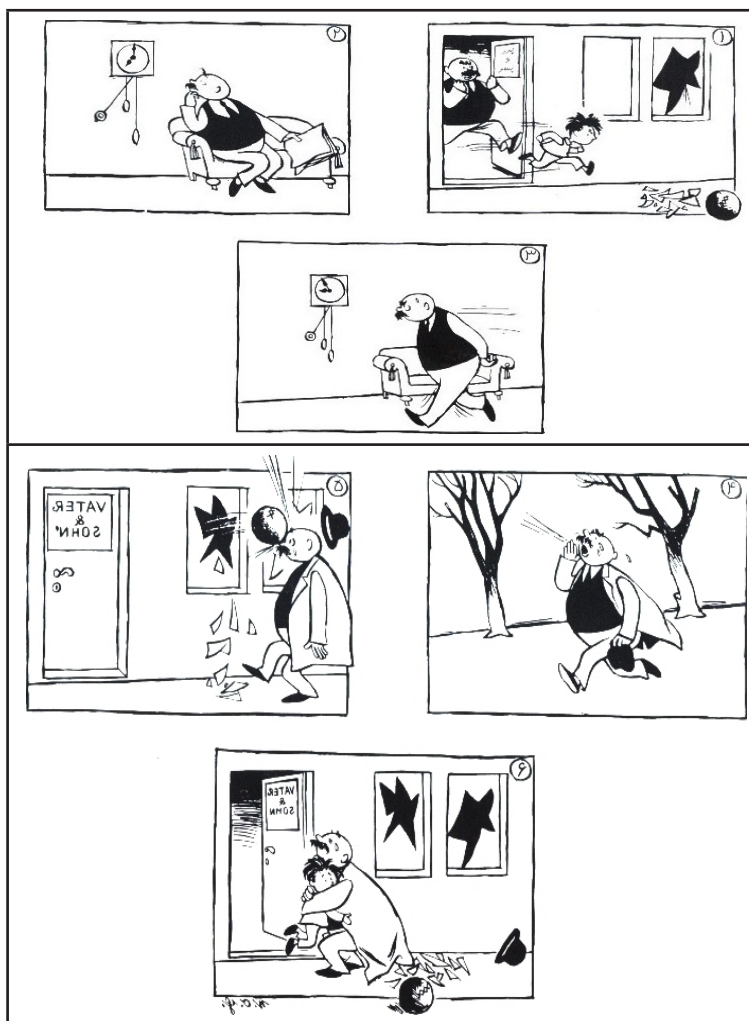
تصویر ۵. یافتار ناینبایی به تغییر، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۲۲۲-۲۲۳).

این روایت کمیک در همین جا تمام نمی‌شود. چراکه میمون لباس‌ها را پس نمی‌دهد و ماجرا بعد از پنج پانل فوق‌همچنان تا هشت پانل دیگر نیز ادامه می‌یابد، تا اینکه پدر و پسر با استفاده از «شناختار حل مسئله» لباس‌ها را پس می‌گیرند (تصاویر ۲۰ و ۲۱).

تغییر ترجیحات^{۴۸}

این یافتار ایده‌ی ثابت باقی ماندن ترجیحات را رد می‌کند. حتی ممکن است تصمیم‌گیری‌ها باعث شوند افراد اطلاعات واقعی مورد استفاده در جریان تصمیم‌گیری را به خوبی به یاد نیاورند.

در پانل نخست، از کمیک استریپی دیگر (تصویر ۶)، شیشه‌ی پنجره به اندازه‌ی یک توپ شکسته و توپ نیز کنار خرده‌شیشه‌ها افتاده است. پدر با لگد پسر را از خانه بیرون می‌اندازد. در پانل دوم، پدر روزنامه در دست، دست زیرچانه و چشم به ساعت دلوپس عدم بازگشت پسرش است و پاندول ساعت نیز بی‌قرار در حرکت (در سراسر پی‌نماهای این مجموعه، از روزنامه به عنوان ابژه‌ی علاقه‌ی افراطی پدر استفاده شده است). در پانل سوم، عقربه‌های ساعت، دو ساعت جلوتر رفته‌اند. پدر روزنامه را کنار گذاشته، برخاسته و دست را در پشت گره کرده و به قدم زدن در اتاق روی آورده است. در پانل چهارم، پدر پالتو را پوشیده در حال جست‌وجو و صدا زدن پسرش در خیابان‌های خزان‌زده است. در پانل پنجم، ناامیدانه به خانه بازگشته است و هنوز پایش به درب خانه نرسیده که یک توپ شیشه‌ی پنجره را به همان اندازه‌ی قبلی می‌شکند و به سر پدر برخورد می‌کند. انتظار بر این است که در پانل آخر نیز، پسر به خاطر تکرار توپ‌بازی در اتاق، با تنبیهی سخت‌تر از قبل مواجه شود، اما به جای اینکه پسر تنبیه شده باشد، گویی پدر تنبیه شده است. علاوه بر تکرار شکستن پنجره، توپ را پسر به سر پدر نیز زده است، اما پدر این بار به جای زدن، او را محکم در آغوش می‌فشارد.

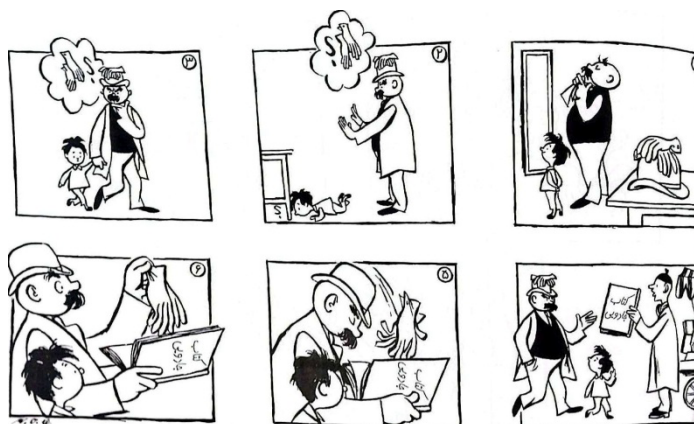


تصویر ۶. یافتار تغییر ترجیحات، منبع: پلتن (۱۳۹۵: ۳۶-۳۷)

لنگر ذهنی^{۴۹} (تکیه‌گاه‌یابی)

لنگریابی (تکیه‌گاه‌یابی یا مرجع‌یابی)، زیرمجموعه‌ی یافتار دسترس‌پذیری است. درواقع، لنگر ذهنی، دسترسی به طرحواره‌ای را که به آن لنگر ذهنی مرتبط است تسهیل می‌کند. «افراد لنگر ذهنی را به‌عنوان یک نقطه‌ی شروع منطقی برای قضاوت‌شان تلقی می‌کنند و سپس درحالی‌که اطلاعات را از حافظه‌ی بازیابی می‌کنند از آن دور می‌شوند» (گروم و همکاران، ۱۳۹۸: ۱۹۴). بر همین اساس، «هر چه افراد درباره‌ی هدف (ابژه‌ی مورد قضاوت)، اطلاعات کمتری داشته باشند، خود را بیشتر با مرجع وفق داده و درنتیجه به تطبیق نامناسبی می‌رسند» (موسیویلر و استراک، ۱۲۰۰، به نقل از فیسک و تیلور، ۱۴۰۰: ۲۴۹). لنگر یا مرجع نخستین می‌تواند با ابژه‌ی مورد قضاوت هیچ ربطی نداشته باشد؛ اما همچنان بر قضاوت و تخمین‌زنی فرد تأثیر بگذارد (کاندا، ۱۳۸۸: ۱۲۷).

کمیک‌استریپی از از (۱۳۹۵: ۱۶۱)، حاوی شش پانل است که در پانل نخستش، کلاه شاپویی روی میز است و روی کلاه یک جفت دستکش به حالت ضربدری قرار گرفته است. پدر مقابل آینه خود را آماده‌ی خروج می‌کند (تصویر ۷)، در پانل دوم، پدر کلاه شاپو را برداشته و بر سر گذاشته است، غافل از اینکه دستکش‌ها نیز روی همان کلاهی است که بر سرش گذاشته است. پدر دست‌هایش را نشان پسر می‌دهد و از او می‌خواهد تا دستکش‌هایش را پیدا کند. پسر که به‌خاطر کوچک بودن قدش، نمی‌تواند روی کلاه او را ببیند، رفته است زیر پایه‌های میز را می‌گردد. چراکه قبلاً دستکش‌ها روی میز بوده است و حالا از روی میز غیب شده است. پانل سوم، پدر را پالتویش در خیابان نشان می‌دهد که دست پسر را گرفته و غرق در فکر گم شدن دستکش‌هاست. پانل چهارم، پدر از یک دوره‌گرد کتابی به نام تردستی می‌خرد. کتاب را باز می‌کند و کمی سرش را خم می‌کند تا آنرا تورقی کند که ناگهان دستکش از روی سرش می‌افتد وسط کتابی که در دست دارد. یکهو چشم‌های او از تعجب گشاد می‌شود؛ چراکه بدون اینکه متوجه افتادن دستکش‌ها از روی کلاه خودش باشد، از آنجا که نام کتاب و کنشی که در حال انجام آن است (کنش کتاب‌خوانی)، روی ذهن او لنگر انداخته است، گمان می‌کند که ظهور ناگهانی دستکش‌ها از قدرت معجزه‌گون آن کتاب جادویی (کتاب آموزش تردستی) بوده است.



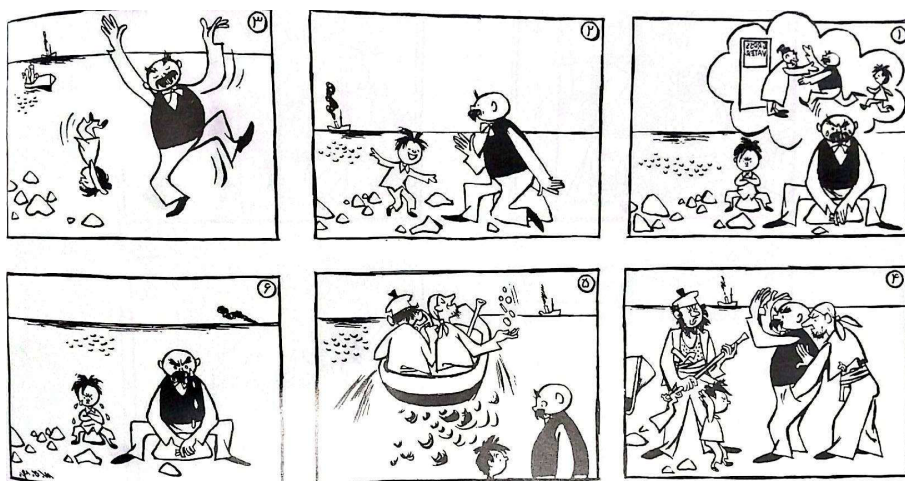
تصویر ۷. یافتار مرجع‌یابی، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۱۶۱)

تصویرپردازی ذهنی^{۵۰}

تصویرپردازی ذهنی حالت خاصی از لنگر ذهنی است (و لنگر ذهنی، زیرمجموعه‌ی یافتار دسترس‌پذیری). وفق یافتار تصویرپردازی ذهنی، تخیل یک رویداد، تحقق آن رویداد را محتمل‌تر بازنمایی می‌کند. «پس از آنکه فرد رخدادی را تصور کرد، تصاویر آن سریع‌تر به ذهن متبادر می‌شود. یعنی بیشتر در دسترس قرار

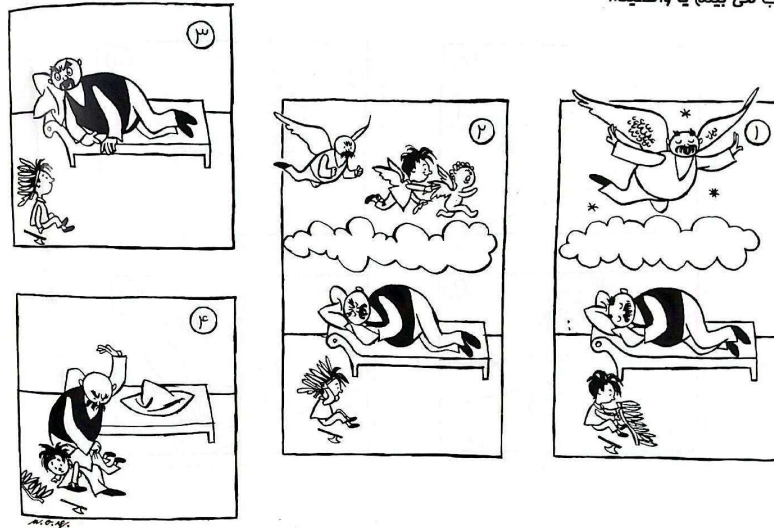
می‌گیرد. تکیه‌ی ما بر دسترس‌پذیری چنین تصاویری برای ارزیابی احتمال وقوع رخدادها، سبب خواهد شد که احتمال روی دادن آنها را بیشتر ببنداریم» (کاندا، ۱۳۸۸: ۱۲۶).

در نخستین پانل، یکی از استریپ‌های پلانتن (۱۳۹۵: ۲۲۶)، پدر و پسر در جزیره‌ای گیر افتاده‌اند. پدر روی تکه‌سنگی نشسته است و دارد با خودش خیال‌بافی می‌کند. در فانتزی‌اش آنها نجات یافته‌اند و با پسرش رفته‌اند خانه‌ی پدرش و پدرش نیز با استقبال گرم، در خانه را گشوده است (تصویر ۸)، در پانل دوم، پسرش او را از خیال بیرون آورده است و یک کشتی را در دور دست‌ها نشان می‌دهد. پدر و پسر خوشبینانه کشتی را سفینه‌النجات می‌انگارند. در پانل سوم، وقتی می‌بینند که قایقی از طرف کشتی به سوی آنها می‌آید، پایکوبی می‌کنند. در پانل چهارم، قایق‌سوارها نه تنها آنها را نجات نمی‌دهند، بلکه جیب‌های آنها را هم خالی می‌کنند. در پانل پنجم، دزدان دریایی قایق‌سوار، به سوی کشتی خود بازمی‌گردند. در پانل ششم، پدر با همان حالت مستأصل صحنه‌ی نخستین، دوباره روی تکه‌سنگ نشسته است؛ اما این بار، خالی از هرگونه خیال مثبت‌اندیشانه‌ای است. در واقع، آنچه باعث خطای شناختی پدر شد، تخیل کردن وضعیت نجات‌یافتگی اولیه بود که به مثابه‌ی لنگری ذهنی، احتمال نجات یافتن توسط خدمه‌ی آن کشتی را برایش افزایش داد.



تصویر ۸. یافتار تصویرسازی ذهنی

در پانل نخست، از یکی دیگر از پی‌نماها، پدر خواب می‌بیند که بال درآورده است و روی ابرها پرواز می‌کند. در پانل دوم، پدر در ادامه‌ی خوابش فرشته‌ای کوچک و پسرش را می‌بیند که هر دو بال دارند و در پیشاپیش خودش، در پرواز هستند. پسر باز یگوشانه در روی ابرها دارد از پشت سر پر و بال‌های فرشته‌ی معصوم را می‌کند (به‌لحاظ گرافیکی ابرهای روی سر پدر دو بازنمایی دارند؛ هم نقش بالون‌های اندیشه را برای نمایش رؤیای پدر بازی می‌کنند و هم نقش ابرهایی که پدر بر فراز آنها در پرواز است). در پانل سوم، ناگهان وسط رؤیا، پدر از خواب می‌پرد و تا چشم باز می‌کند می‌بیند که پسرش کلاه سرخ‌پوستی به سر دارد و روی کلاه سرخ‌پوستی پرهایی قرار دارد. در تصویر چهارم، با این گمان که پسرک شیطان‌ش پرهایی فرشته را کنده است و برای خودش کلاه سرخ‌پوستی درست کرده است؛ پسرک را به باد کتک می‌گیرد (پلانتن، ۱۳۹۵: ۷۶).



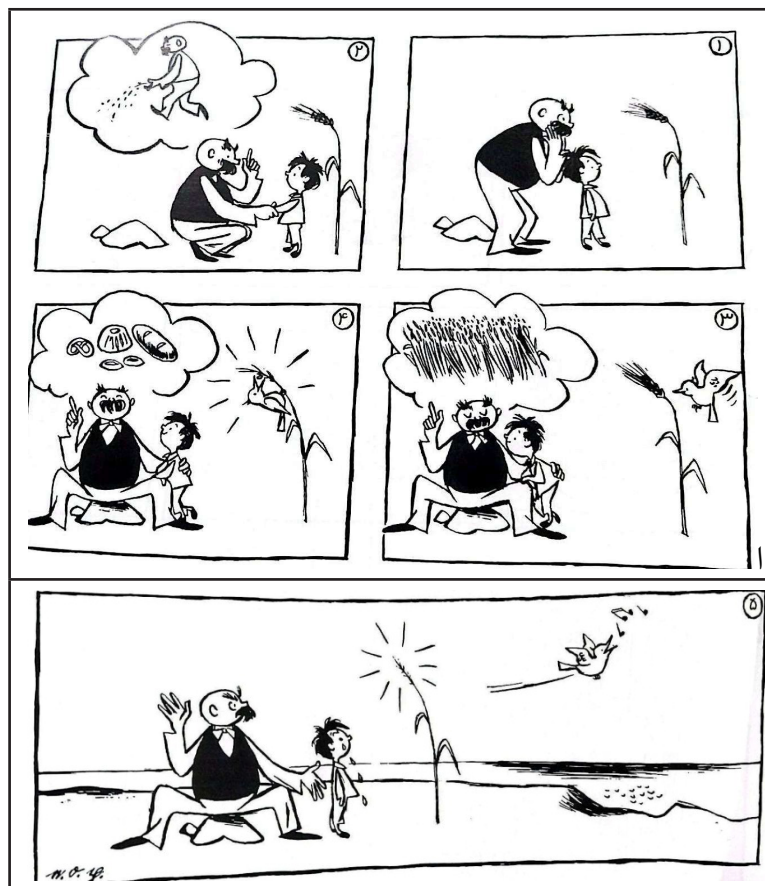
تصویر ۹. یافتار تصویرسازی ذهنی، منبع: پلتن (۱۳۹۵: ۷۶)

اثر خلاف واقع

انسان‌ها اتفاقات و رویدادها را نه تنها بر اساس آنچه عملاً اتفاق افتاده است، مورد ارزیابی قرار می‌دهند؛ بلکه به این فکر می‌کنند که آن حادثه چگونه می‌توانست به طور متفاوتی رخ دهد (Miller & Turnbull, 1992; Sherman, & McConnell, 1995). «تمایل به ساختن جنبه‌ای غیرواقعی برای واقعیت‌ها تفکر خلاف واقع نامیده می‌شود» (Kahneman & Tversky, 1982). تفکر خلاف واقع بر پایه‌ی «بازده»، سناریوی موجود را با سناریوی ممکن مقایسه و بین آنها قضاوت می‌کند. «تفکر خلاف واقع در بسیاری از موقعیت‌ها به صورت خودکار انجام می‌گیرد و ما نمی‌توانیم از مجسم کردن اینکه وضعیت می‌توانست به شکل متفاوتی رخ داده باشد، خودداری کنیم» (بارون و همکاران، ۱۳۸۸: ۹۱). اثر خلاف واقع به خاطر لزوم تجسم سناریوی خلاف واقع، می‌تواند حالت خاصی از یافتار تصویرسازی ذهنی به‌شمار آید.

برخی استریپ‌ها با استریپ‌های قبلی همین مجموعه ارتباط موقعیتی دارند. مثلاً وفق کمیک استریپ‌های قبلی، پدر و پسر در یک جزیره گیر افتاده‌اند. استریپ پنج‌پانلی ذیل (تصویر ۱۰)، می‌تواند در ادامه‌ی استریپ‌های موقعیت پدر و پسر گرسنه در جزیره، تلقی شود. در پانل نخست، پدر و پسر در جزیره، یک خوشه‌ی گندم پیدا می‌کنند. در پانل دوم، تصورات پدر در قالب بالون اندیشه نمایش داده شده است. وفق تصورات پدر، خوشه‌ی گندم کاشته خواهد شد. در پانل سوم، پدر چشم‌هایش را می‌بندد و در عالم رؤیا خیال می‌کند که گندم‌ها به اندازه‌ی یک مزرعه افزایش می‌یابند. از سویی دیگر پرنده‌ای از راه می‌رسد و روبه خوشه‌ی گندم نشانه می‌رود. در پانل چهارم، درحالی که پدر همچنان با چشمی بسته در خیال این است که بعد از درو، گندم‌ها نان خواهند شد؛ در واقعیت تصویر نشان می‌دهد که پرنده مشغول خوردن خوشه شده است. در پانل پنجم، پرنده آوازی پس از ناهارش سر می‌دهد (آواز خوش پرنده در تصویر با نت‌های موسیقی کنار نوک پرنده، به‌عنوان نوفه‌ای گرافیکی، عینی‌سازی شده است) و از صدای آواز، پدر از خیال بیرون می‌آید و رو برمی‌گرداند و می‌بیند که جا تر است و بچه نیست (پلتن، ۱۳۹۵: ۲۴۴-۲۴۵). پسر که در پانل‌های قبل با سناریوی بالقوه‌ی خیالی پدرش لبخند شادی بر لبانش نشسته بود؛ با دیدن واقعیت موجود زیر گریه می‌زند. چراکه دچار اثر تفکر خلاف واقع شده است. به عبارتی دیگر، سناریوی بدیل شیرینی که می‌توانست رخ دهد را با واقعیت تلخ موجود مقایسه می‌کند و اشک می‌ریزد. از آنجا که از یک طرف، سناریوی خلاف واقع مبتنی بر یک یافتار تصویرسازی ذهنی است و از طرفی دیگر، تصویرسازی یک رخداد، باعث افزایش باور به احتمال وقوع آن رخداد می‌شود، بنابراین، برای پدر

فرایند کاشت، داشت، برداشت از یک خوشه‌ی گندم امر بعیدی به نظر نمی‌رسد، چراکه این اتفاق ناممکن را در ذهنش یک بار تصویرسازی کرده است. این خیال محال برای پدر کاملاً تحقق‌پذیر می‌نماید، لیکن وقتی پرنده آنرا می‌خورد، تفکر خلاف واقع بر پدر متوهم مستولی می‌شود. پدر سناریوی خلاف واقعی را می‌سازد که در آن، پرنده گندم را نخورده است و آنها می‌توانند از مراحل کاشت، داشت، برداشت گندم به نان برسند. این در حالی است که اولاً، آن دو در زمان تخیل گرسنه هستند و فرایند کاشت گندم تا نان، یک سال زمان می‌خواهد. ثانیاً، تصور اینکه با یک خوشه گندم بتوان گندم‌زار کاشت یک فرض محال دیگر است؛ لیکن برای پدر خیال‌باف، به دلیل تصور ذهنی، ممکن می‌نماید، مشروط بر اینکه پرنده آن خوشه‌ی گندم را نخورده بود. سناریوی خلاف واقع هر قدر به لحاظ فاصله‌ی روانی به واقعیت موجود نزدیک‌تر باشد، تأسّف آفرینی بیشتری دارد. مثلاً، پدر می‌تواند فکر کند، اگر فقط یک لحظه زودتر (فاصله‌ی روانی-زمانی کم) متوجه پرنده شده بود، گندم الان خورده نشده بود. سناریوی خلاف واقع دیگر این است که، اگر پدر به جای تصویرسازی ذهنی، بلند می‌شد و گندم را می‌چید، دیگر پرنده نمی‌توانست آنرا بخورد؛ سناریوی خلاف واقعی دیگر این است که اگر پرنده نبود، گندم خورده نشده بود. همه‌ی این سناریوهای بدیل به خاطر اینکه تفاوت‌شان با سناریوی واقعا اتفاق افتاده فقط در یک متغیر جزئی است، لذا نزدیکی این دو سناریو به هم باعث افزایش تأسّف پدر می‌شود. کانمن و تورسکی (۱۹۸۲) در آزمایشی دریافته‌اند که نزدیکی رخداد واقعی بالفعل به رخداد خلاف واقع بالقوه‌ی بدیل، باعث دسترس‌پذیری رخداد غیرواقعی می‌شود و این دسترس‌پذیری باعث بیش‌برآورد احتمال وقوع رخداد غیرواقعی می‌شود و افزایش احتمال وقوع آن رخداد بدیل باعث افزایش تأسّف می‌شود (کاندا، ۱۳۸۸: ۱۷۹-۱۸۰).

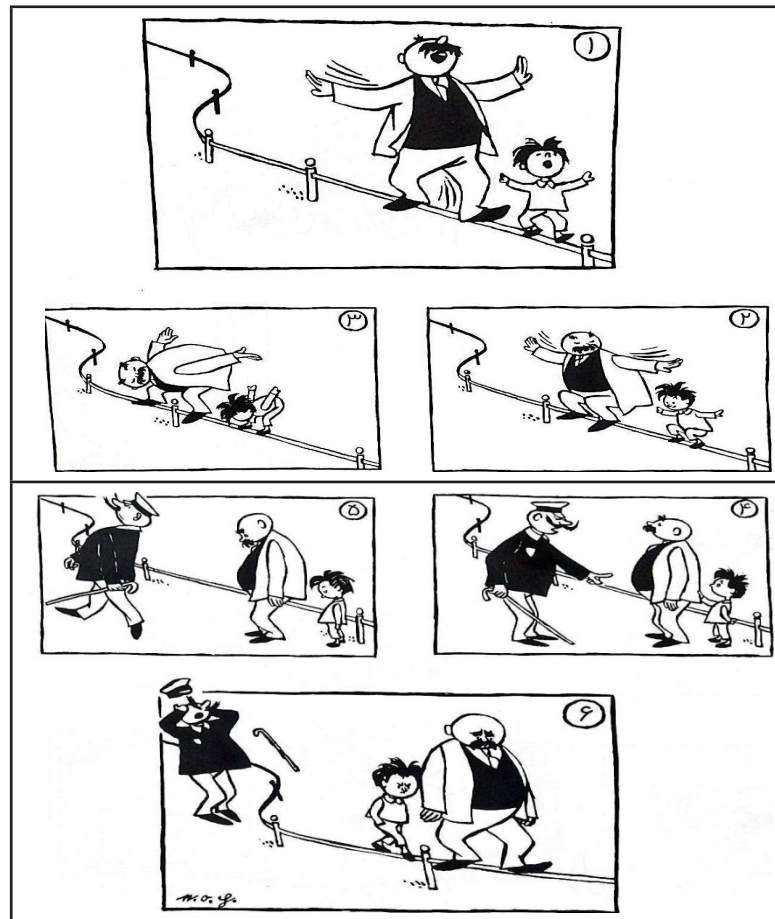


تصویر ۱۰. اثر خلاف واقع، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۲۴۴-۲۴۵)

فکر ناهوشیار

تفکر ناهوشیار در یکپارچه‌سازی مقادیر زیادی از اطلاعات، بهتر از فکر هوشیار عمل می‌کند؛ چراکه توانایی تفکر هوشیار، به خاطر محدودیت ظرفیت، کاهش می‌یابد. از همین رو، تصمیم‌گیری بر اساس تفکر ناهوشیار برای حالتی که تصمیم‌گیری پیچیده باشد بهتر از تفکر هوشیار جواب می‌دهد.

یکی از کمیک‌استریپ‌ها شامل شش پانل است (تصویر ۱۱)، وفق پانل اول، دوم و سوم، پدر و پسر به یک مکان عمومی رفته‌اند و برای تفریح روی نرده‌ها راه می‌روند. آنها به سختی سعی در حفظ تعادلشان دارند تا از روی نرده‌ها پایین نیفتند. در تصویر چهارم و پنجم نگرهبان آنجا به آنها اخطار می‌دهد که نباید روی نرده‌ها راه بروند. آنها مستأصل و غمگین آنجا را ترک می‌کنند؛ اما فراموش می‌کنند که باید روی زمین راه بروند، نه روی نرده. برای همین از روی نرده به مسیر خود ادامه می‌دهند؛ اما این بار به خاطر اینکه حواسشان به حفظ تعادلشان نیست و غمگین هستند. از همین رو، با تفکری زیرآستانه‌ای و خودکار همچنان تعادلشان را به سادگی حفظ کرده‌اند و بدون کوچک‌ترین لغزشی به راه رفتن روی نرده ادامه می‌دهند. به جای اینکه آنها روی نرده‌ها سرگیجه بگیرند، نگرهبان از دست بی‌توجهی آنها سرگیجه گرفته است و با حالتی نامتعادل، سر خود را دودستی چسبیده و کلاه از سرش به این طرف و عصار از دستش به آن طرف افتاده است (پلان، ۱۳۹۵: ۵۴-۵۵).

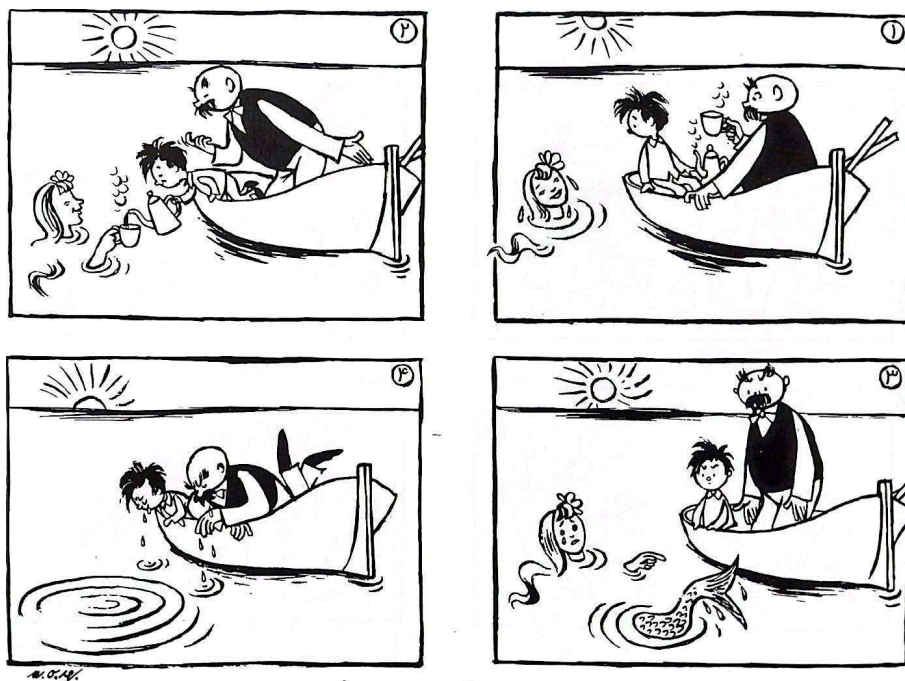


تصویر ۱۱. یافتار تفکر ناخودآگاه، منبع: پلان (۱۳۹۵: ۵۴-۵۵)

یافتار سریع و مقتصدانه^{۵۱}

شناختار سرانگشتی سریع و مقتصدانه، مورد علاقه‌ی خسیسان شناختی است. چراکه این شناختار سه مرحله‌ای با هدف صرفه‌جویی در پردازش داده، از اصل «بهترین را بردار و بقیه را بی خیال!» استفاده می‌کند: ۱- جست‌وجو^{۵۲}: اعتبارسنجی سرخ‌ها؛ ۲- توقف^{۵۳}: توقف جست‌وجو بلافاصله پس از یافتن سرخ تمایزگذار؛ ۳- تصمیم‌گیری^{۵۴}: انتخاب نتیجه (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۳۶). این شناختار را می‌توان ترکیبی از «برهان خلف» و طرحواره‌ی «تصور قالبی» دانست.

وفق کمیک استریپی دیگر، در پانل نخست، پدر و پسر داخل قایق تفریحی در حال نوشیدن چای هستند که دوشیزه‌ای زیبا از کنار قایق آنها سر از آب بیرون می‌آورد؛ در پانل دوم، دوشیزه همچنان که در آب است به یک فنجان چای از طرف پدر و پسر دعوت می‌شود؛ پانل سوم، دُم یک کوسه در امتداد بدن آن دوشیزه از آب بیرون آمده است و بقیه‌ی کوسه در داخل آب است. دوشیزه در حالی که اشک می‌ریزد، دم کوسه را نشان آنها می‌دهد؛ در پانل چهارم، دوشیزه و کوسه ناپدید شده‌اند. پدر و پسر هر دو اشک می‌ریزند (پلائن، ۱۳۹۵: ۱۲۳). پسر اشک می‌ریزد چون گمان می‌کند که یک پری دریایی را از دست داده است. زیرا بر اساس یافتار مقتصدانه و سریع، موجودی که با سر دختری زیبا و دم ماهی ناگهان از توی دریا ظاهر شود (جست‌وجوی سرخ‌ها)، با طرحواره‌ی پری دریایی مطابقت دارد (توقف جست‌وجو با یافتن نخستین سرخ)، پس او یک پری دریایی است (تصمیم‌گیری). این در حالی است که برخلاف پسر، پدر او را یک دوشیزه‌ی زیبا می‌بیند. برای همین تصورش این است که آن دختر زیبا را کوسه خورده است. این در حالی است که این انکدوت سرنوشت این دختر را مسکوت گذاشته است تا احتمال زنده بودن دختر نیز نفی نشود (تصویر ۱۲).



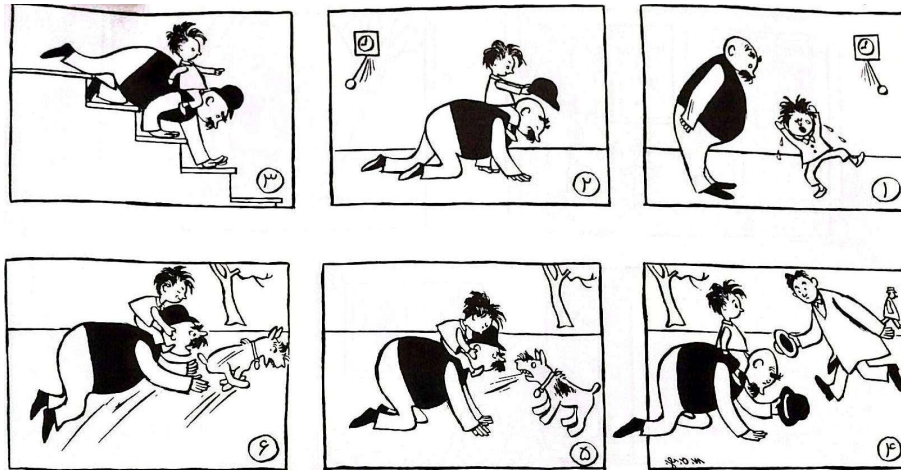
تصویر ۱۲. یافتار مقتصد و سریع، منبع: پلائن (۱۳۹۵: ۱۲۳)

اثر چاملون^{۵۵}

چاملون به لحاظ واژگانی به معنای آفتاب‌پرست است و در معنای اصطلاحی، به تقلید ناهشیارانه از وضع بدن، ادا و اطوار، حالت‌های چهره‌ای، و سایر رفتارهای فرد مورد تعامل «اثر چاملون» می‌گویند. وفق

این اثر، انسان‌ها به صورتی به نسبت ناآگاهانه، الگوهای رفتاری حتی حالت صدای افراد مورد تعاملشان را تقلید می‌نمایند. از منظر عصب‌شناختی، نظام نورون‌های آینه‌ای^{۵۶} اساس این پدیده را تشکیل می‌دهد. نورون‌های آینه‌ای گروهی از نورون‌های قشر خاکستری مغز هستند که به نحو شگفت‌انگیز قدرت تقلید اعمال مشاهده شده را دارند. این نورون‌ها هم در هنگام عملکرد خود فرد و هم در هنگام مشاهده در اعمال حسی-حرکتی افراد دیگر قادر به شلیک هستند (هنرزاد، ۱۳۹۸: ۱).

در یکی دیگر از پی‌نماها (تصویر ۱۳)، اثر چاملون در بخش لب‌مطلب یعنی در پانل آخر به تصویر کشیده شده است. در پانل نخست، پسر گریه می‌کند. در پانل دوم، پدر برای ساکت کردن او، نقش مرکب او را بازی می‌کند و ضمن سوار کردن پسر بر پشتش، چهاردست و پا در داخل خانه راه می‌رود. در پانل سوم، از پله‌های ساختمان خارج می‌شود. در پانل چهارم، توی کوچه رفته است و با همسایه‌ها سلام و علیک می‌کند. در حالی که چهاردست و پا روی زمین راه می‌رود، در پاسخ ادای احترام همسایه‌ها، او نیز با دستش کلاه را از سر برمی‌دارد و دوباره بر سر می‌گذارد. در پانل پنجم، سگی که پدر را به صورت موجودی چهاردست و پا می‌بیند، روبه او پارس می‌کند. در پانل ششم، پدر واق واق و پرش‌های سگ را تقلید و دنبال سگ می‌کند. پدر چنان در نقش سگ فرو می‌رود که کم مانده است دم سگ دهنده را نیز گاز بگیرد.

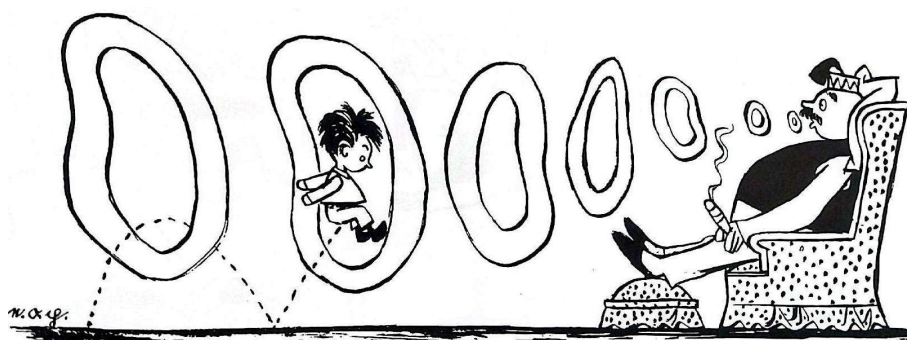


تصویر ۱۳. اثر چاملون، منبع: پلاتن (۱۳۹۵: ۳۸).

شناختار حل مسئله

تغییر بازنمایی^{۵۷}

بر پایه‌ی نظریه‌ی تغییر بازنمایی اولسون^{۵۸} (۱۹۲۲) معمولاً رسیدن به «بینش»^{۵۹} مستلزم تغییر بازنمایی مسئله است. این کار به سه روش رخ می‌دهد: ۱- رهاسازی محدودیت^{۶۰} از میان برداشتن موانع ذهنی‌ای که باعث شده چیزی یا حرکتی مُجاز، به اشتباه غیرمجاز تلقی شود؛ ۲- رمزگردانی مجدد^{۶۱} جنبه‌های خاصی از بازنمایی مسئله بازتفسیر می‌شود؛ ۳- شرح و بسط^{۶۲} اطلاعات مربوط به مسئله‌ی جدید به بازنمایی افزوده می‌شود (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۱۸۹).



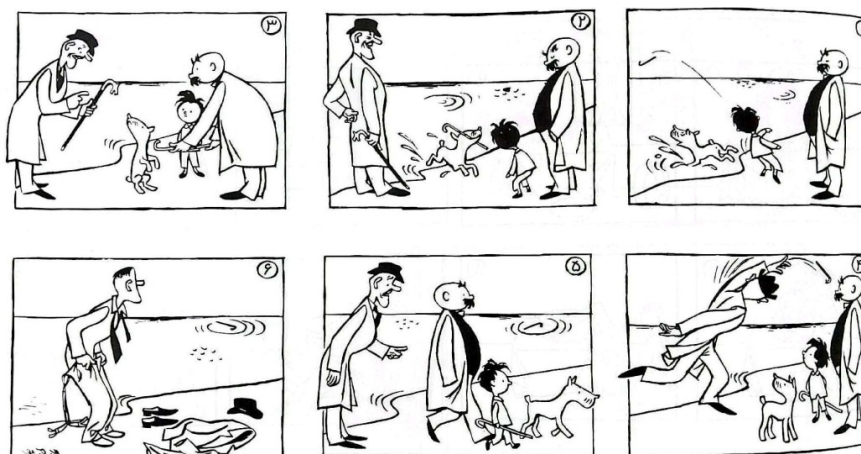
تصویر ۱۴. یافتار تغییر بازنمایی، منبع: پلائن (۱۳۹۵: ۳۰)

در کاریکاتوری دیگر از از (۱۳۹۵: ۳۰)، پسر از حلقه‌های دود سیگار پدر برای پش و سرگرمی استفاده می‌کند (تصویر ۱۴)، همیشه، حلقه‌هایی که برای پش‌های متوالی در سرگرمی‌ها و بدل‌کاری‌ها استفاده می‌شوند جامد و از اشیای صلب ساخته شده‌اند؛ لیکن جامد بودن حلقه‌ها یک محدودیت غیرضروری است که ناشی از طرح‌واری ذهنی عموم مردم از حلقه‌های بدل‌کاری و سرگرمی است. پسر با رهایی از این محدودیت، حلقه‌های دود سیگار را که حلقه‌هایی سیال و متحرک هستند برای بدل‌کاری و سرگرمی خود انتخاب می‌کند.

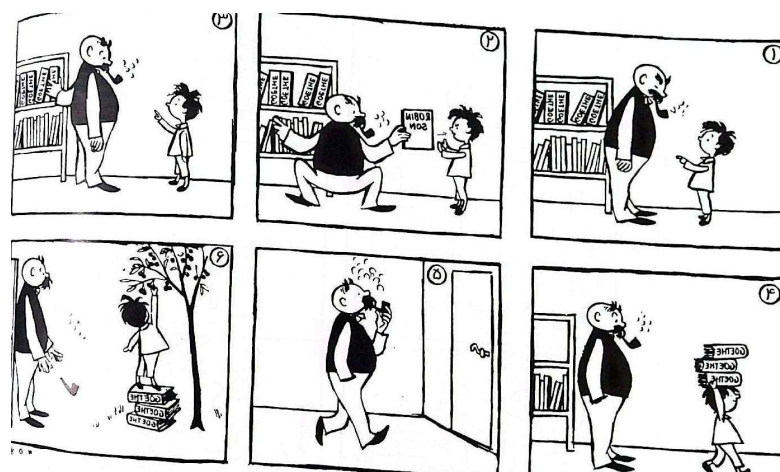
۲-۲-۵. عدول از تثبیت کارکردی^{۶۳}

تثبیت کارکردی یکی از موانع ایجاد بینش در حل مسئله است و عدول از تثبیت، یکی از حالت‌های خاص یافتار تغییر بازنمایی. این الگو باعث می‌شود که کنشگر تصور کند که شیء به خصوصی فقط کاربردهای محدودی دارد، کاربردهایی کلیشه‌ای که در قالب طرح‌واری در حافظه‌ی درازمدتش تثبیت شده‌اند. چلونر^{۶۴} (۲۰۰۹) راه رسیدن به حل مسائل بینشی را در دو گام می‌بیند: ۱- توجه به ویژگی جدید (ویژگی ای مغفول مانده)؛ ۲- شکل دهی راه‌حلی مبتنی بر ویژگی مبهم یا نامشخص. مثلاً، وقتی از کتاب برای باد زدن خود استفاده می‌کنید، به کتاب پراتیک بادبزن رانست داده‌اید. این یعنی: عدول از «تثبیت کارکرد» خواندن و رسیدن به «بینش».

در کمیک استریپ دیگری از از (۱۳۹۵: ۱۳۴-۱۳۵)، پانل اول، پسر از پدر یک کتاب می‌خواهد؛ در پانل دوم، پدر یک کتاب به او می‌دهد ولی پسر با دست آن کتاب را رد می‌کند. در پانل سوم، پسر مجموعه کتاب‌های قطور گوته را نشان پدر می‌دهد. در پانل چهارم، پسر از فرط سنگینی کتاب‌ها، آنها را روی سر حمل می‌کند. در پانل پنجم، پدر از در خارج می‌شود. در پانل ششم، پدر با دیدن کتاب‌ها در زیر پای پسر که دارد از درخت آلبالو می‌چیند، پیپ از دستش رها می‌شود. پسرش کتاب‌های گوته-شاعر، فیلسوف، نویسنده و آهنگساز بزرگ کشورش (آلمان)- را به عنوان چهارپایه استفاده کرده است. در واقع، بینش پسر مبتنی است بر عدول از کارکرد خواندن کتاب. در استریپ‌های این مجموعه، هدف قرار دادن کتاب و مدرسه، در کنار امپریالیسم سایر نهادهای قدرت، به کرات دیده (تصویر ۱۶).



تصویر ۱۵. یافتار آمابه‌ی ذهنی، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۱۱۱)



تصویر ۱۶. یافتار عدول از تثبیت کارکردی، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۱۳۴-۱۳۵)

در استریپی دیگر (تصویر ۱۷)، پدر شلوار را می‌کند و پاچه‌های آنرا با نخ می‌بندند؛ سپس با عدول از کارکرد متعارف شلوار، از آن به عنوان تور ماهی‌گیری استفاده می‌کند (همان: ۲۲۷).



تصویر ۱۷. عدول از تثبیت کارکردی، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۲۲۷)

آمایه‌ی ذهنی^{۶۵}

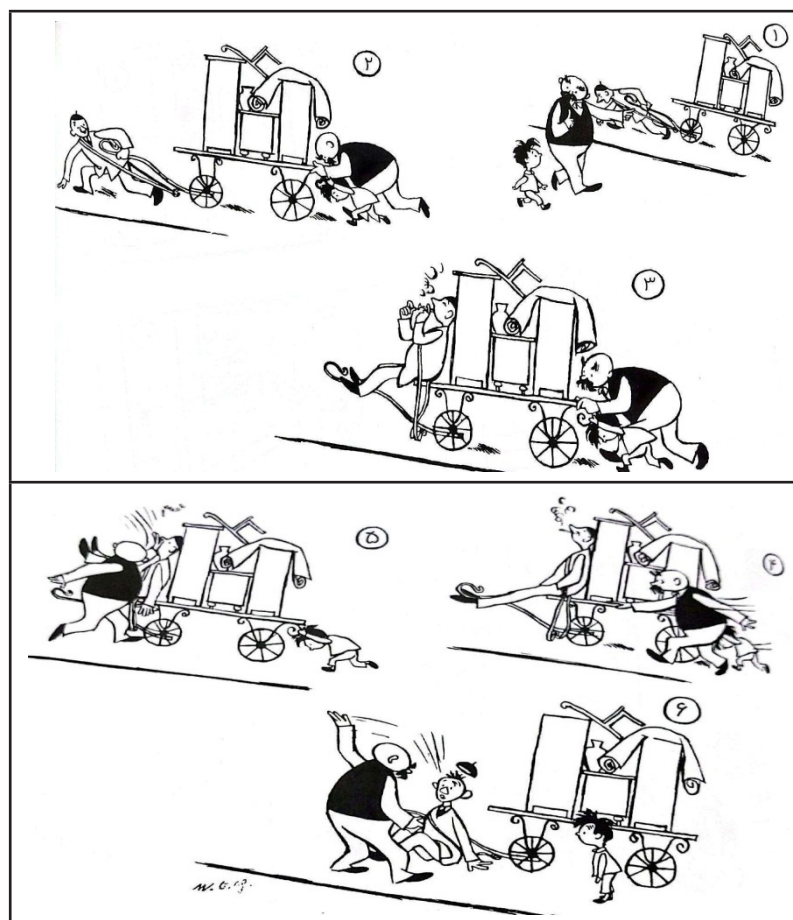
آمایه‌ی ذهنی شامل تداوم استفاده از یک راهبرد حل مسئله است که قبلاً موفقیت‌آمیز بوده است، حتی وقتی برای مسئله‌ی کنونی بهینه نباشد (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۱۹۴). آمایه‌ی ذهنی یکی از موانع ایجاد بینش در حل مسئله است و عدول از آن حالت خاصی از یافتار تغییر بازنمایی. تفاوت عدول از تثبیت کارکردی با عدول از آمایه‌ی ذهنی، در این است که در اولی، بینش مبتنی بر تغییر کارکرد یک شی است و در دومی، بینش مبتنی بر تغییر رویه.

وفق زنجیره‌ی پانل‌های انکدوت تصویری دیگری از از (۱۳۹۵: ۱۱۱)، در پانل نخست، پسر عصا را برای سگ‌شان پرتاب می‌کند وسط دریا تا شیرین‌کاری سگ را به رخ مرد غریبه‌ی کنار ساحل بکشاند. در پانل دوم، سگِ آموخته‌ی آنها (سگ شرطی شده) سریع عصا را از وسط آب برداشته و به پیش آنها بازگردانده است. در پانل سوم، مرد غریبه از شیرین‌کاری سگ خوشش می‌آید و در حالی که تحت آمایه‌سازی ذهنی شیرین‌کاری سگ قرار گرفته است، روبه سگ می‌گوید: بدو عصای مرا بیاور و بلافاصله در پانل چهارم، تا آنجا که زورش می‌رسد عصایش را به داخل دریا، به نقطه‌ی دوردستی از ساحل، پرتاب می‌کند. در پانل پنجم، پدر و پسر و سگ‌شان مرد غریبه را ترک می‌گویند. در پانل ششم، مرد غریبه که می‌بیند سگ شیرین‌کاری‌اش را برای آوردن عصا تکرار نکرده است، ناچار کت و کروات و شلوار را می‌کند و خودش را به آب می‌زند (تصویر ۱۵).

نظارت بر پیشرفت^{۶۶}

بر اساس یافته‌های مک‌گریگور و همکاران (2001)، کنشگر با استفاده از قاعده‌ی یافتاری «نظارت بر پیشرفت»، سرعت پیشرفت به سمت هدف را ارزیابی می‌کند. اگر سرعت حل مسئله بیش از اندازه کند باشد، کنشگر راهبرد متفاوتی را اتخاذ خواهد کرد (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۱۹۷).

وفق یکی از کمیک‌استریپ‌های از (۱۳۹۵: ۱۳۴-۱۳۵)، یک گاریچی در حال حمل‌گاری سنگینی از یک سربالایی است. پدر و پسر به کمکش می‌آیند و عقب‌گاری را هل می‌دهند و گاریچی به جلوی‌گاری می‌رود و آنرا از جلو می‌کشد. در پانل سوم، گاریچی دست از کشیدن‌گاری می‌کشد و خودش هم کنار بارها، توی‌گاری می‌نشیند و به کمدی بلند که به عنوان بار داخل‌گاری است تکیه می‌دهد و سبگاری می‌گیراند. بلندی کمده حائلی است بین جلو و عقب‌گاری؛ فلذا ارتفاع کمده مانع دید پدر و پسر و اشرافشان به وضعیت راحت‌طلبانه‌ی گاریچی است. در پانل چهارم، پدر پیش‌روی‌گاری را خیلی کند ارزیابی می‌کند؛ می‌رود تا جلوی‌گاری تا به کشیدن‌گاریچی کمک کند. در پانل پنجم، با راحت‌طلبی‌گاریچی مواجه می‌شود و یک چک زیر گوشش می‌نوازد. پانل ششم، به نظر زائد می‌آید و ادامه‌ی کتک خوردن‌گاریچی است. در این کمیک‌استریپ پدر بعد از اینکه پیش‌روی را ارزیابی می‌کند و سرعت‌گاری را قابل‌قبول نمی‌بیند؛ موضع خود را تغییر می‌دهد و از عقب‌گاری به جلوی آن می‌آید (تصویر ۱۸).



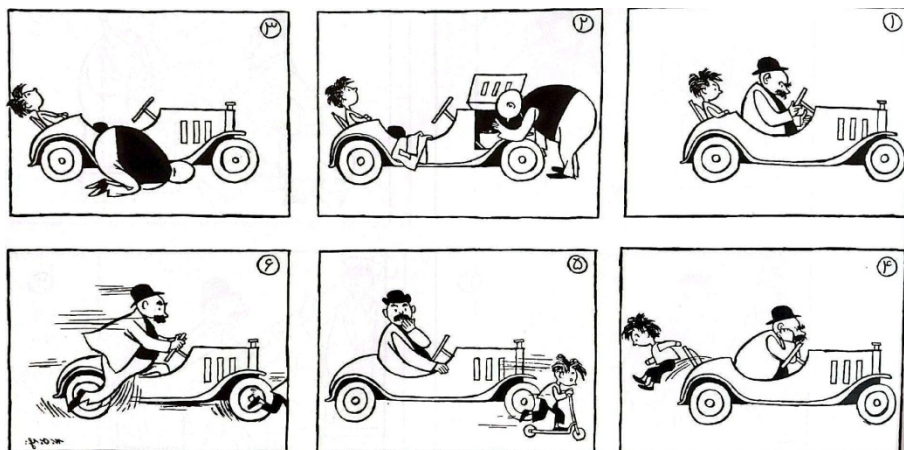
تصویر ۱۸. یافتار نظارت بر پیشرفت، منبع: پلاتن (۱۳۹۵: ۱۳۴-۱۳۵)

انتقال شناختی^{۶۷} (تمثیل)

در حل مسئله‌ی تمثیلی، راه حل یک مسئله به مسئله‌ی مشابهش فرافکن می‌شود. در واقع، عامل باید ابتدا شباهت‌هایی را بین دو مسئله دریابد، سپس راه حل را از مسئله‌ی پیشین به مسئله‌ی مشابه فعلی انتقال دهد. چن (۲۰۰۲) سه نوع اصلی شباهت بین مسائل را شناسایی کرده است: ۱- شباهت ظاهری^{۶۸}؛ جزئیات غیرمرتبط با راه حل (مثلاً، اشیای خاص داخل بافت) در دو مسئله مشترک هستند؛ ۲- شباهت ساختاری^{۶۹}؛ روابط علی میان برخی از مؤلفه‌های اصلی بین هر دو مسئله مشترک هستند؛ ۳- شباهت رویه‌ای^{۷۰}؛ رویه‌هایی برای تبدیل کردن راه حل اصلی به عملیات ملموس که بین دو مسئله مشترک هستند ایجاد کند (به نقل از آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۲۰۲).

در نخستین پانل، از استریپ‌های پلاتن (۱۳۹۵: ۱۵)، پدر راننده‌ی یک خودروی روباز است و پسر در صندلی عقب نشسته. در پانل دوم، خودرو خراب شده است و پدر کاپوت را بالا زده و در حال عیب‌یابی است. نسبت به پانل اول، پسر کمی تکیه‌گاه صندلی‌اش را عقب‌تر داده است. در پانل سوم، پدر موفق نشده است، عیب خودرو را با بالا زدن کاپوت پیدا کند، در نتیجه در زیر خودرو دنبال یافتن نقص فنی است. پسر باز هم تکیه‌گاه صندلی‌اش را عقب‌تر داده و کاملاً داده است. در پانل چهارم، پدر آرنج را به فرمان تکیه داده است و دست به چانه مستأصل توی فکر است که ناگهان پسر بدون اینکه از در پیاده شود، سریع از عقب خودرو می‌پرد پایین. در پانل پنجم، پسر اسکوتر خود را برداشته است؛ در حالی که یک پایش روی کف اسکوتر است،

با پای دیگر متناوب روی زمین پا می‌کوبد و اسکوتر را با سرعت به پیش می‌راند. پدر با الهام از روش اسکوترانی پسر، یک پایش را از درب خودرو بیرون گذاشته و یک پایش داخل است. با پای که بیرون از ماشین آویزان است، مرتب پا به زمین می‌کوبد و پیش می‌راند. در واقع، با انتقال رویه‌ی اسکوترانی پسر، اتومبیل رانی می‌کند^{۷۱} (تصویر ۱۹).

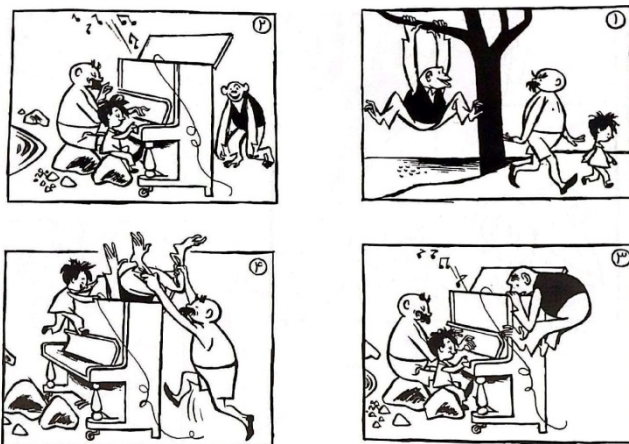


تصویر ۱۹. یافتار انتقال شناختی، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۱۵).

۶-۲-۵. تحلیل وسیله-هدف^{۷۲}

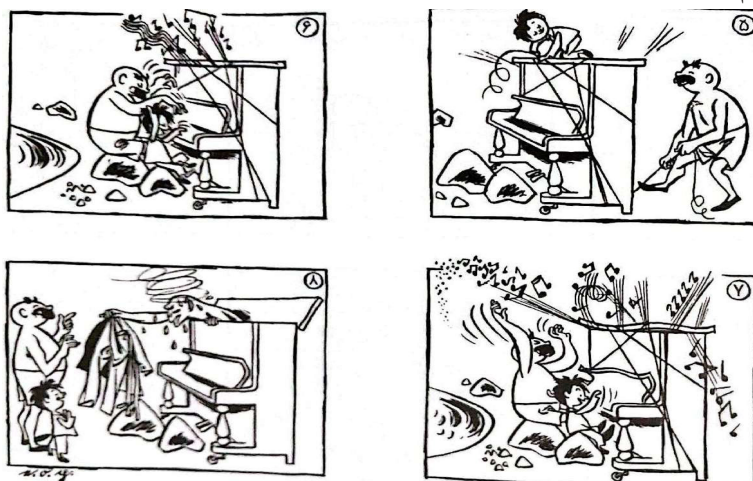
«بر اساس نظر نیوئل^{۷۳} و سایمون^{۷۴} (1972) مهم‌ترین روش قوانین یافتاری، تحلیل وسیله-هدف است: ۱- به تفاوت بین حالت فعلی مسئله و حالت هدف توجه کنید؛ ۲- یک هدف فرعی برای کاهش تفاوت بین حالت کنونی و حالت هدف شکل دهید؛ ۳- یک اپراتور ذهنی را انتخاب کنید که امکان دست‌یابی به هدف اصلی را ایجاد کند» (آیزنک و کین، ۱۳۹۷: ۱۹۶). «در این روش مسئله به اجزای تشکیل‌دهنده‌ی آن یا خرده‌مسئله‌ها تقسیم می‌شود و آنگاه هر نوع وسیله‌ای که برای خرده‌مسئله‌ها (یا هدف‌های ریزشده) در اختیار باشد به کار گرفته می‌شود» (زارع و فروزنده، ۱۳۹۹: ۸۱).

در مثال مربوط به بخش «یافتار کورتوجهی» (در قسمت ۴-۱-۵) دیدیم که وقتی پدر به قصد شنا لباسش را درآورد، میمونی آن را برداشت پوشید و شروع کرد به آکروبات بازی. بعد از شنا، پدر هر کاری کرد، میمونی لباس‌هایش را پس نداد. در بخش حاضر، روش حل مسئله‌ی پدر و پسر را بررسی می‌کنیم. پدر و پسر با تکیه بر یافتار وسیله-هدف یک نقشه‌ی چندمرحله‌ای برای پس گرفتن لباس‌ها می‌کشند. در اولین گام، با بی‌محل‌ی به میمون، می‌روند پشت پیانو و شروع به نواختن می‌کنند (پانل ۱ و ۲). در حالی که درب جعبه‌ی پیانو، در حین نوازندگی باز است، میمون کنجکاو می‌شود که بیاید توی جعبه‌ی پیانو را نگاه کند تا بفهمد این صدا دارد از کجای این جعبه درمی‌آید (پانل ۳). در دومین گام، همین‌که میمون می‌آید، او را با سر هل می‌دهند توی جعبه‌ی پیانو و زود دربش را طناب پیچ می‌کنند (تصویر ۲۰).



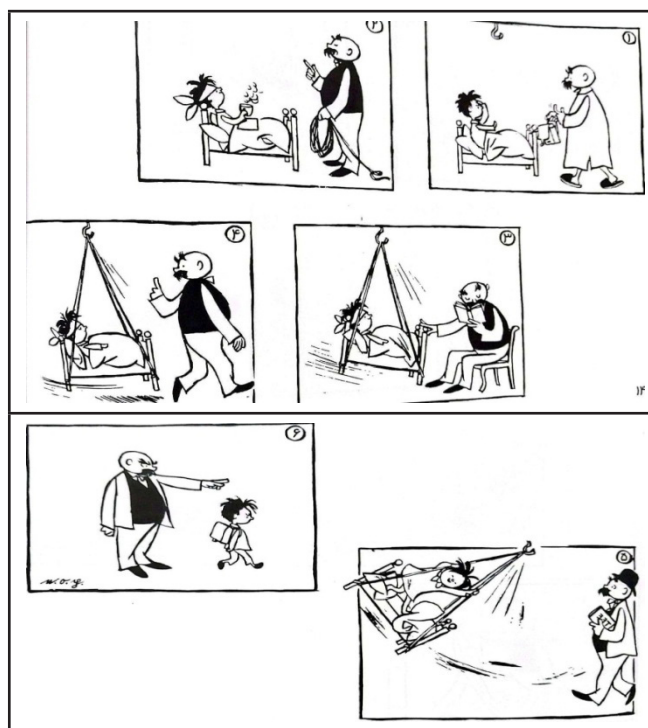
تصویر ۲۰. گام‌های اول و دوم از سه مرحله‌ی یافتار هدف-وسیله، منبع: پلتن (۱۳۹۵: ۲۲۴).

در سومین گام، دونفری شروع به ناهنجار نواختن می‌کنند (پانل ۶ و ۷)، در آخرین گام، میمون چنان از سروصدای توی جعبه‌ی پیانو سرسام می‌گیرد که با حالت سرگیجه و عرق‌ریزان، سرش را بیرون می‌آورد و لباس‌ها را تقدیم می‌کند (تصویر ۲۱).



تصویر ۲۱. گام نهایی از سه مرحله‌ی یافتار هدف-وسیله، منبع: پلتن (۱۳۹۵: ۲۲۵).

در پانل اول، از انکدوتی دیگر (تصویر ۲۲)، پدر کیف مدرسه‌ی پسر را می‌آورد ولی پسر تمارض می‌کند. در پانل دوم، پدر برایش چای می‌آورد و می‌پذیرد که پسر استراحت کند. در پانل سوم، با طنابی، تخت او را تبدیل به ننو (تخت‌آویز) کرده و با دست آنرا تکان می‌دهد. در پانل چهارم، پدر از خانه خارج می‌شود. در پانل پنجم، با پالتو و کلاه از در وارد می‌شود و می‌بیند پسر در کمال شادی و سلامت با تخت‌آویزش تاب‌بازی می‌کند. در پانل ششم، پدر او را راهی مدرسه می‌کند (۱۳۹۵: ۱۴۲-۱۴۳). در واقع، هدف اصلی پسر نرفتن به مدرسه است؛ بیماری، اپراتور ذهنی پسر است و می‌خواهد بدین وسیله از مدرسه طفره برود؛ لیکن به‌رغم موفقیت اولیه، شادی نرفتن مدرسه سرانجام او را پیش پدر رسوا می‌کند. دو مثال اخیر نشان می‌دهد که انکدوت‌های این مجموعه، گاهی با موفقیت پسر در استفاده از یافتار (مانند موفقیت در به‌کارگیری هدف-وسیله در تصویر ۲۱) و گاهی نیز با شکست در به‌کارگیری آن (مانند شکست در به‌کارگیری هدف-وسیله در تصویر ۲۲) ساخته شده‌اند.



تصویر ۲۲. یافتار وسیله-هدف، منبع: پلانن (۱۳۹۵: ۱۴۲-۱۴۳)

نتیجه‌گیری

انکدوت‌ها یا داستانونک‌های لطیفه‌گون دارای ساختاری دوبخشی هستند: مقدمه و لب‌مطلب. بیشتر حجم داستانونک را مقدمه‌ی انکدوت در بر می‌گیرد و فقط یکی دو جمله‌ی پایانی است که بخش لب‌مطلب انکدوت محسوب می‌شود؛ از آنجا که غافل‌گیری یک ضربه‌ی شناختی ناگهانی است، لذا بدیهی است که در کمترین زمان و با کمترین توصیف و جمله‌بندی به عنوان بخش لب‌مطلب بیان می‌شود. بسیاری از کمیک‌استریپ‌ها، از جمله «قصه‌های من و بابام» در ژانر انکدوت روایت شده است و بخش اعظم پانل‌ها کارکرد مقدمه را دارند و معمولاً فقط پانل پایانی، به عنوان لب‌مطلب انکدوت، ضربه‌ی پایانی را به تصویر می‌کشد. در بخش مقدمه مسئله‌ای برای شخصیت‌هایی مانند پدر و پسر پیش می‌آید که به آن، گره‌افکنی داستان می‌گویند و در بخش لب‌مطلب، غافل‌گیرانه با استفاده از شناختارهای «قضاوت-تصمیم‌گیری» و «تفکر حل مسئله» گره‌گشایی صورت می‌پذیرد. درهم‌تنیدگی ضربه‌ی پایانی کمیک‌استریپ‌های لطیفه‌گون با شناختارهای مبتنی بر میان‌برهای سرانگشتی، علاوه بر تقویت ارتباط تصویری کودک، باعث تقویت توانایی‌های شناختی او نیز می‌شود. چراکه در یک نظام خنده‌معنایی شکاف‌های یافتارهای نهادینه‌شده‌ی دو شناختار «قضاوت» و «حل مسئله» را عینی‌سازی می‌کند. این پژوهش نشان می‌دهد، تکالیفی که مانند روایت طنزآمیز کمیک‌استریپی با نتایج تفسیری همراه‌اند، به تقویت ژرف‌اندیشی و گسترش فرآیندهای شناختی کودک کمک می‌کنند. اغلب طنزپژوهی‌ها به بررسی و دسته‌بندی طنزهای زبانی التفات داشته‌اند؛ چراکه به نظر می‌آید طنزهای موقعیت‌چنان چموش هستند که گردن به یوغ دسته‌بندی‌های زبان‌شناختی نمی‌نهند. به پژوهشگران پیشنهاد می‌شود رهیافت روان‌شناسی شناختی را برای دسته‌بندی و مطالعه‌ی طنزهای موقعیت‌امتحان‌کنند.

1. Comic strip [En]/ bande dessinée [Fr]
2. Mickey mouse
3. Goofy
4. Donald duck
5. Fix and fax
6. Atze
7. Wihlem busch
8. Max and morite
9. Hons and fritz
10. Hans hegen
11. mosaik
12. Rolef kauka
13. Hans traxier
14. volker
15. Gerhard seyfried
16. Erich Ohser
17. Ovel Stain
18. Vater und Sohn [in Germany]
19. cognition
20. judgement
21. problem solving strategy
22. heuristic
23. decision making
24. anecdote
25. Dorrell, L. D.
26. Czech Rapid Arrows
27. Jaroslav Foglar
28. Dimitris Apostolou
29. Gerasimos Linardatos
30. bande dessinée [Fr]
31. decoupage [Fr]
32. panel
33. noise
34. build up
35. punch line
36. schema
37. stereotype
38. Bayes probability thore
39. base-rate information
40. rules of thumb
41. representativeness heuristic
42. Slip
43. mistake
44. Reason, J.
45. Change blindness
46. Simons, D. J.
47. Levin, D. T.
48. preferences
49. anchoring

50. imagination
 51. fast-and-frugal heuristics
 52. search rule
 53. stopping rule
 54. decision rule
 55. chameleon
 56. Mirror neurons
 57. representational change
 58. Ohlsson
 59. insight
 60. constraint relaxation
 61. re-encoding
 62. elaboration
 63. Deviation from functional fixation
 64. Challoner
 65. mental set
 66. progress monitoring
 67. analogical problem solving
 68. superficial similarity
 69. structural similarity
 70. procedural similarity
۷۱. پانل ششم، با توجه به پای پدر، فقط در صورتی امکان تحقق دارد که فرمان خودرو در سمت راست اتومبیل قرار داشته باشد؛ اما می‌دانیم که بنا به نظام راهنمایی و رانندگی کشور آلمان، فرمان اتومبیل در این کشور هرگز در سمت راست خودروها نبوده است. بنابراین تصویرگری این استریپ، بیشتر مطابق با نظام رانندگی بریتانیا است تا آلمان.
72. means-end analysis
 73. Newel, A.
 74. Simon, H.A.

فهرست منابع

- آیزنک، مایکل و مارک کین (۱۳۹۷). روان‌شناسی شناختی، زبان، تفکر، هیجان‌ها و هوشیاری. ترجمه‌ی حسین زارع. ویرایش هفتم. تهران: ارجمند.
- هیلگارد، ارنست؛ اتکینسون، ریتا و اتکینسون. ریچارد (۱۳۸۵). زمینه‌ی روان‌شناسی هیلگارد. ویراست ۱۳، ترجمه: براهنی و همکاران. تهران: رشد.
- استرنبرگ، رابرت (۱۳۸۷). روان‌شناسی شناختی. ترجمه‌ی سیدکمال خرازی و الهه حجازی. تهران: سمت.
- بارون، رابرت؛ دان بیرن و نایلا برنسکامب (۱۳۸۸). روان‌شناسی اجتماعی. ترجمه‌ی یوسف کریمی. تهران: روان.
- پلانتن، اریش (۱۳۹۵). قصه‌های من و بابام. ترجمه‌ی ناصر مجیدی فرد. تهران: دوایر.
- پورسجادی، فاطمه و سوزنگر، سروش (۱۴۰۲). «اثربخشی آموزش فلسفه توسط رسانه کمیک استریپ بر کیفیت ذهن‌آگاهی دانش‌آموزان پایه‌ی پنجم ابتدایی». فن‌آوری اطلاعات و ارتباطات در علوم تربیتی. ۱۴د. ش ۲. صص ۱۰۱-۱۲۰.
- جاویدپور، ساغر و اطهاری نیک عزم، مرضیه. (۱۳۹۷). بررسی ترجمه‌ی کمیک استریپ‌های تن‌تن با استفاده از نظریه‌ی معنی‌شناسی زاویه‌ی دید. نقد زبان و ادبیات خارجی. ۱۵ (۲). صص ۱۰۳-۱۲۶.
- زارع، حسین و فروزنده، لطف‌الله (۱۳۹۷). خلاقیت، حل مسئله و تفکر راهبردی. تهران: انتشارات دانشگاه پیام‌نور.
- عبداللهی، محمدحسین و زارع، حسین (۱۴۰۲). روان‌شناسی شناختی. تهران: سمت.
- فیدلر، کلاوز (۱۳۹۸). «ذخیره‌سازی و بازیابی اطلاعات» در شناخت اجتماعی. ترجمه‌ی مجید صفاری‌نیا و پرستو حسن‌زاده. تهران: روان.
- فیسک، سوزان تی. و تیلور، شلی ای (۱۴۰۰). شناخت اجتماعی از مغز تا فرهنگ. ترجمه‌ی سوسن علیزاده‌فرد، حسین زارع و زهره رافضی. تهران: آبیژ.
- کاندا، زیوا (۱۳۸۸). شناخت اجتماعی. ترجمه: حسین کاویانی. چ پنجم. تهران: مهرکاویان.

- گروم، دیوید و آیزنک، مایکل (۱۳۹۸). مقدمه‌ای بر روان‌شناسی شناختی کاربردی. ترجمه‌ی حسین زارع و سیدمرتضی نظری. ویراست دوم. تهران: ارجمند.
- گریفیندر، رینر و بلس، هربرت (۱۳۹۸). شناخت اجتماعی. ترجمه‌ی مجید صفاری نیا و پرستو حسن‌زاده. تهران: روان.
- گریفیندر، رینر و بلس، هربرت (۱۳۹۹). شناخت اجتماعی. ترجمه‌ی سوسن علیزاده‌فرد و حسین زارع. چ اول. تهران: ارجمند.
- گودرزی، مصطفی و امامی، یاسمن (۱۳۹۹). مقایسه تطبیقی باند‌دسینه‌های فرانسه و بلژیک از لحاظ بصری. نشریه هنرهای زیبا: هنرهای تجسمی. ۲۵ (۱). صص ۴۷-۶۰. doi: 10.22059/jfava.2019.254600.665898
- هنرزاد، کامبیز (۱۳۹۸). نورون‌های آینه‌ای. تهران: موجک.
- Abdollahi, M. H., & Zar'e, H. (2023/1402 SH). *Cognitive psychology*. Tehran: Samt. [in Persian].
- Barron, R. (2009/ 1388 SH.). *Social Psychology*. (Y. Karami; Trans). Tehran: Ravan. [in Persian].
- Dorrell, L. D., Curtis, D. B., & Rampal, K. R. (1995). Book-worms without books? Students reading comic books in the school house. *Journal of Popular Culture*, 29(2), 223.
- Eysenck, M. W & Keane, M. (2015/ 1397 SH.). *Cognitive Psychology, Language, Thinking, Emotions, and Consciousness*. (H. Zar'e; Trans.). 7th (Ed.). Tehran: Arjmand.[in Persian].
- Fiedler, K. (2018/ 1398 SH.). "Storing and retrieving information" in *Social Cognition, How Individuals Construct Social Reality*. (Trans: Majid Saffarinia and Parato Hassanzadeh), 2nd (Ed.). Tehran: Ravān.[in Persian].
- Fiske, S.T. & Taylor, S.E. (2016/ 1400 SH.). *Social Cognition from Brains to Culture*. (Trans: Sousan Alizadeh fard; Hossein Zar'e & Zohreh Rafezi), 3rd (Ed.). Tehran: Āyizh.[in Persian].
- Frenz, B.(2019). *History of German Comics*. Restrieved: 28 Jun, 2021 from: [Http://www.europecomics.com/history-german-comics-part-1/](http://www.europecomics.com/history-german-comics-part-1/) [Http://www.europecomics.com/history-german-comics-part-2/](http://www.europecomics.com/history-german-comics-part-2/)
- Goel, v (2010). Neuralbasis of thinking: *Laboratory problemsversus real-world problems*. Wiley Interdisciplinary Reviews Cognitive Science.
- Goudarzi, M. and Emami, Y. (2020). Comparative Comparison between French and Belgium Bande dessinée in a visual aspect. *Journal of Fine Arts: Visual Arts*, 25(1), [in Persian].
- 47-60. doi: 10.22059/jfava.2019.254600.665898
- Greifeneder, R. & Bless, H. (2018/ 1398 SH.). *Social Cognition, How Individuals Construct Social Reality*. (Trans: Majid Saffarinia and Parasto Hassanzadeh), 2nd (Ed.). Tehran: Ravān.[in Persian].
- Greifeneder, R. & Bless, H. (2018/ 1399 SH.). *Social Cognition, How Individuals Construct Social Reality*. (Trans: Sousan Alizadehfard and Hossein Zar'e), 2nd (Ed.). Tehran: Arjmand.[in Persian].
- Groome, D. & Eysenck, M. (2016/ 1398 SH.). *An Introduction to Applied Cognitive Psychology*. (Trans: Hossein Zar'e & Seyied Morteza Nazari), 2th (Ed.). Tehran: Arjmand.[in Persian].
- Hilgard, E.; Atkinson, R.C.; Atkinson, R.L. (2000/ 1385 SH.). *Hilgard's Introduction to Psychology*. (Trans: Mohammad Naghi Barahani et al), 13th (Ed.). Tehran: Roshd.[in Persian].
- Honar zad, K. (1398 SH). *Noron-hā-ye Āne-yi (Mirror neurons)*. Tehran: Moujak. [in Persian].
- Javidpour, S. and Athari Nik Azm, M. (2018). A Study of the Translation of Tin Tin Comics according to the Semantic Theory of Points of View. *Critical Language and Literary Studies*, 15(21), 103-126. [in Persian].
- Jirasek, I. (2021). Holistic leisure education through the Czech Rapid Arrows comics. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 12(5), 750-764.
- Kahneman, D. & Tversky, A. (1982). The simulation heuristic. In D. Kahneman, P. Slovic, & A. Tversky, (Eds.), *Judgement under uncertainty: Heuristics and biases* (pp. 201-208). New York: Cambridge University Press.
- Kunda, Z. (1999/ 1398 SH.). *Social Cognition Making Sense of People*. (Trans: Hossein Kaviani), Tehran: Mehr-e Kaviān.[in Persian].
- Linardatos, G. & Apostolou, D. (2023). Cognitive Load Approach to Digital Comics Creation: A Student-

Centered Learning Case. *Applied Sciences*, 13(13). DOI:10.3390/app13137896

- Miller, D., & W. Turnbull (1992). The counterfactual fallacy: Confusing what might have been with what ought to have been. In Lerner, M. (Ed.), *Life Crises and Experiences of Loss*, Erlbaum, Hillsdale, NJ, pp. 179–193.
- Newel, A & Simon, H.A (1972). *Humm problem solving*. Englewood cliffs, NJ: Prentical Hall.
- Ohlsson, s (1992). Information processing explanations of insight and related phenomena. In: M.T. Keane & K.J. Gilhooly (Eds.), *Advances in the psychology of thinking*. London: Harvester Wheatsheaf.
- Plauen. E. O. (1935/ 1395 SH.). *Father and Son (Vater und Sohn)*. (N. Majidi-Fard, Trans.). Tehran, Iran: Davayer.[in Persian].
- poursajadi, f., Sozangar, S. “The effectiveness of teaching philosophy through comic strip media on the quality of mindfulness of fifth grade elementary students.” *Information and Communication Technology in Educational Sciences*, vol. 14, no. 2, 2023, pp. 101-120. [in Persian].
- Reason, J. (1990). *Human error*. New York: Cambridge University Press.
- Simons, D. J. & Levin, D. T. (1997). Change Blindness. *Trends in Cognitive Science*, 1, Pp: 261-267.
- Sternberg, R. (2006/ 1387 SH.). *Cognitive Psychology*. (Trans: Kamal Kharrazi and Elahe Hejazi), 4th (Ed.). Tehran: Samt.[in Persian].
- Zar'e, H., & Forouzandeh, L. (2018/ 1397 SH.). *Creativity, problem solving, and strategic thinking*. Tehran, Iran: Payam Noor University Press. [in Persian].