

فصلنامه علمی کاوش‌نامه

سال بیست و یکم، پاییز ۱۳۹۹، شماره ۴۶

صفحات ۶۸-۳۵

نمود کهن‌الگوها در افسانه‌های مردم ایران* (مقاله پژوهشی)

دکتر سوسن جبری

دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه رازی^۱

چکیده

نشان‌های ناخودآگاه جمعی به شکل بازنمودهای کهن‌الگویی در آثار ادبی و از جمله اسطوره، قصه و افسانه پدیدار می‌شود. پرسش این است که چگونه می‌توان بازنمودهای کهن‌الگویی را در این متون جستجو کرد. در اینجا به روش یا راهکاری ضابطه‌مند برای جستجو در متن نیاز داریم که مناسب این موضوع باشد. برای چنین روشی، نخست باید شناخت روشنی از ماهیت کهن‌الگوها داشته باشیم، سپس با الهام از ریخت‌شناسی قصه، خویشکاری‌های کهن‌الگو در شخصیت‌های قصه شناسایی شود. پس از شناخت بازنمودهای کهن‌الگویی با تحلیل پیشینه اساطیری و نمادگرایانه آن‌ها، بازنمودهای برجسته کهن‌الگویی آشکار می‌شوند.

برای مطالعه موردی و معرفی این روش، بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد در ۹۷ قصه از افسانه‌های مردم ایران جستجو شد. ابتدا خویشکاری‌های یاریگری، راهنمایی و بخشندگی بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد را در متن جستجو کردیم. یافته‌ها نشان می‌دهند که: این خویشکاری‌ها در شخصیت‌های قصه با فراوانی؛ سیمرغ ۴۱، اسب ۳۰، دیو ۹، پری ۴، آهو ۲، پیرزن ۲، شیر ۲، سگ ۲، پرندۀ پیر ۱، پرندۀ طلایی ۱، عقاب ۱، کلاغ ۱، مار ۱، مرغ سخنگو ۱، مرغ شکر ۱ و مورچه ۲ مورد دیده می‌شوند.

حال، می‌توان به تحلیل این موضوع پرداخت که کدام شخصیت‌ها می‌توانند بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد باشند. پاسخ، آن‌که؛ شخصیت‌هایی که در کل قصه، صرفاً خویشکاری یاریگری، راهنمایی (رازآموزی) و بخشندگی دارند و همراه عنصر جادویی فراخواننده یاریگر دیده می‌شوند. بنابراین، از میان بازنمودهای کهن‌الگویی پیرخرد، بیشترین بسامد نمونه‌ها از آن سیمرغ، اسب، دیو و پری است که هم از ارزش‌های اساطیری

تاریخ پذیرش نهایی: ۱۳۹۸/۱۰/۳۰
sousan_jabri@yahoo.com

*تاریخ دریافت مقاله: ۱۳۹۷/۱۰/۵
۱- نشانی پست الکترونیکی نویسنده مسئول

و نمادگرایانه برخوردارند و هم با عنصر جادویی همراه هستند و می‌توان گفت در نتیجه؛ این شخصیت‌ها نمود کهن‌الگوی پیرخرد هستند.

واژگان کلیدی: نقد کهن‌الگویی، خویشکاری، کهن‌الگوی پیرخرد، قصه عامیانه، فرهنگ افسانه‌های مردم

ایران.

۱. درآمد

از دیدگاه کارل گوستاو یونگ (Carl Gustav Jung) که به زندگی نگاه کنیم، ناخودآگاه چنان بر هستی بشر، چیرگی دارد که انگار، نقش بنیادی در رخدادن حوادث در زندگی درونی و بیرونی بشر بر عهده اوست و همچنان از گذشته‌های دور تا کنون سیطره پنهان قدرت خود را بر روان بشری اعمال می‌کند. یونگ چنان بر این باورهای خود تأکید می‌کند و در طی آثارش آن‌ها را تحلیل می‌کند که نگرش او را می‌توان به نوعی، نگرش جبرگرایی ناخودآگاه دانست.

او فجایع دو جنگ جهانی را ره‌اشدن قدرت دهشتناک سرکوب‌شده کهن‌الگوی سایه ملت‌های درگیر می‌دانست. به نظر یونگ، نادیده‌انگاشتن قدرت؛ هم مهیب و ویرانگر و هم زاینده و کارآی سایه ممکن است به نابودی بشریت بینجامد. بنابراین، او شناخت ناخودآگاه جمعی و آگاه‌شدن به سازوکارهای ناخودآگاه را ضروری‌ترین و مهم‌ترین وظیفه کنونی علوم انسانی می‌داند که باید قبل از هر کار دیگری، به آن پرداخت. مهم‌ترین حوزه کاوش تأثیر ناخودآگاه جمعی و آگاه‌شدن از تأثیر آن بر حیات بشری، رؤیا، آیین، مناسک، هنر، اسطوره، حماسه، افسانه و قصه عامیانه است. بنابراین، ادبیات در این عرصه جایگاه ویژه‌ای دارد.

از دیدگاه یونگ و فروید (Freud)؛ اسطوره، حماسه، قصه عامیانه، افسانه و متون رمزی، ناخودآگاهی جمعی بشر را بازمی‌تابانند. آنان برای دست‌یابی به شناخت بیشتری از ناخودآگاه؛ اسطوره، حماسه، قصه عامیانه، افسانه و متون رمزی را کاویدند. پس از آنان، پیروان‌شان نیز به این عرصه‌ها پرداخته‌اند.

از دید یونگ، به محتوی ناخودآگاه جمعی را کهن‌الگوها یا صورت‌های ازلی تشکیل می‌دهند. نکته بسیار مهم در نقد کهن‌الگویی متن آن است که میان کهن‌الگو به

عنوان ساختار کلی و عام ناخودآگاه و بازنمود کهن‌الگو در قالب شخصیت‌ها، نمادها و موقعیت‌ها در متن روایی، تفاوت مهمی وجود دارد.

از دیدگاه یونگ، «نمود ازلی یا صورت بنیادی کهن‌الگو- که متعلق به ژرف‌ترین لایه ضمیر ناآگاه است... کاوش دقیق یا فهم عمیق آن ممکن نیست، زیرا موجودیت آن، وضعیتی کاملاً صوری و ابتدایی است... بازنمودهای کهن‌الگویی (نمودها و تصورات) را که به واسطه ضمیر ناآگاه به ما می‌رسند، هرگز نباید با صورت بنیادی کهن‌الگو یکی دانست. این بازنمودها، ساختارهای بسیار متنوعی هستند که همگی متکی به یک صورت بنیادی‌اند- صورتی که اساساً امکان بازنمود ندارد» (مادیورو، و ویلرایت، ۱۳۸۲: ۲۸۲).

با توجه به این نکته مهم که کهن‌الگوها پدیده‌های ناخودآگاه هستند و ادراک آگاهانه آنها امکان ندارد، آنچه با نام کهن‌الگو از آن یاد می‌شود؛ در واقع مقصود؛ بازنمودها یا انگاره‌ها یا تصوراتی از آن کهن‌الگوست که در آفریده‌های ناخودآگاه جمعی چون؛ اسطوره‌ها، افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه پدیدار می‌شوند.

بازنمودهای کهن‌الگویی در آفرینش ناخودآگاه جمعی چون؛ قصه‌ها و اسطوره‌ها چنان نقشی دارد که می‌توان گفت؛ جزء جدایی‌ناپذیر از آنان است و به این سبب، مرزبندی میان؛ قصه، افسانه، حماسه و اسطوره از یکدیگر دشوار شده‌است. «در فرهنگ‌ها بین اسطوره و قصه‌های عامیانه پری مرز روشنی وجود ندارد» (ن.ک: بلتھایم، ۱۳۹۲: ۳۱). فرای نیز به جدایی‌ناپذیری اسطوره و قصه عامیانه معتقد است (ن.ک: فرای: ۱۳۸۷: ۱۰۶). مهرداد بهار نیز ریشه افسانه را در اسطوره می‌جوید و می‌نویسد: «افسانه‌ها که زمانی نامشخص در گذشته دارند، عمدتاً، بازمانده تباهی گرفته روایات اسطوره‌ای کهن‌اند که بر اثر تحولات مادی و معنوی جامعه و پدیدآمدن عصر دین، نقش مقدس اسطوره‌ای را از دست داده و به صورت روایاتی غیرمقدس در جوامع بازمانده‌اند» (بهار، ۱۳۷۶: ۳۷۵).

آفریده‌های ناخودآگاه جمعی همواره بازنمودهای کهن‌الگویی را در خود دارند. از این‌رو، می‌توان ردپای کهن‌الگوها را در همه این آفریده‌ها و از جمله در قصه‌های عامیانه هم جستجو کرد و بازنمود کهن‌ترین اجزای ساختار روان بشر را در آن‌ها یافت. بنابراین،

ناخودآگاه پنهان و دور از دسترس آگاهی از راه بازنمودهایی کهن‌الگویی خود را آشکار می‌کند. «عقیده همه پژوهشگران این است که اساطیر و قصه‌های پری به زبان نمادهای معرف محتویات ناخودآگاه ما هستند تا با ما سخن بگویند. آنها ضمیرآگاه و ناآگاه ما را همزمان، متأثر می‌کنند... و در محتوای قصه پدیده روان‌شناختی درونی تجسمی نمادین می‌یابد» (ن.ک: بلتهایم، ۱۳۸۷: ۴۴).

بر این اساس، پژوهشگران بسیاری بر پایه اندیشه‌های یونگ و شیوه نقد کهن‌الگویی برای شناخت بیشتر ناخودآگاه جمعی که بر رفتارهای فردی و جمعی ما تأثیر تعیین‌کننده‌ای دارد، به بررسی بازنمودهای کهن‌الگویی در اسطوره‌ها، افسانه‌ها، حماسه‌ها و قصه‌های عامیانه پرداخته‌اند.

ناگفته نماند که در حوزه پژوهش «نقدکهن‌الگویی» دو نگرش مطرح است: یکی نقد کهن‌الگویی نورتروپ فرای است که از دیدگاهی کلی به بررسی الگوهای تکرارشونده در متون ادبی و بررسی انواع ادبی می‌پردازد. دیگر دیدگاه «نقدکهن‌الگویی یونگی» (ن.ک: قائمی، ۱۳۸۹: ۳۸) بنیادش بر روان‌شناسی تحلیلی یونگ است و به آرکی تایپ‌هایی می‌پردازد که یونگ معرفی کرده‌است. در این پژوهش نظریه کهن‌الگوهای یونگ و «نقد کهن‌الگویی یونگی» مورد نظر است.

۱-۱. پرسش پژوهش

پرسش این است که؛ در رویکرد نقد کهن‌الگویی یونگی، با چه روش یا راهکاری می‌توانیم بازنمود کهن‌الگوها را در قصه‌های عامیانه بیابیم؟ موضوع مهم آن است که؛ در میان تعداد چشمگیری مقاله و پایان‌نامه، که به موضوع کهن‌الگو پرداخته‌اند، به روش جستجوی بازنمود کهن‌الگوها اشاره نکرده‌اند. این پژوهش به دنبال یافتن روش و راهکاری شناخت بازنمود کهن‌الگو در متن قصه‌های عامیانه بوده‌است. برای معرفی این شیوه به مطالعه موردی نیازمند بود. از این رو، موضوع شیوه یافتن بازنمود کهن‌الگوی

پیرخرد در قصه‌های عامیانه را برگزیدیم و این پرسش را مطرح کردیم که؛ با چه روشی می‌توان بازنمودهای کهن‌الگوی پیرخرد را در قصه‌های عامیانه پیدا کرد؟

۲-۱. جامعه آماری

برای انتخاب جامعه آماری در میان مجموعه قصه‌های عامیانه منتشر شده جستجو کردیم. مطالعه موردی این پژوهش نیازمند بسامد مناسبی از نمودهای پیرخرد بود. در میان مجموعه قصه‌های عامیانه فرهنگ *افسانه‌های مردم ایران*، گردآورنده علی‌اشرف درویشیان و رضا خندان (۱۳۷۸)، ۱۶۸۵ قصه مستقل دارد که در ۹۷ قصه خویشکاری پیرخرد دیده می‌شود؛ با توجه به فراوانی مناسب نمونه‌ها، فرهنگ *افسانه‌های مردم ایران* به عنوان جامعه آماری این پژوهش انتخاب شد.

اکنون با توجه به موضوع مطالعه موردی، پرسش جزئی‌تری نیز مطرح می‌شود: «با چه روشی می‌توان بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد را در قصه‌های فرهنگ *افسانه‌های مردم ایران*، جستجو کرد؟» در صورتی که یافته‌ها به روش و راهکاری کارآیی برسند، می‌توان آن را تعمیم داد و در مورد یافتن دیگر نمودهای شخصیت‌های کهن‌الگویی چون؛ آنیما، آنیموس، سایه و پرسونا به کارگرفت.

۳-۱. پیشینه پژوهش

موضوع مطالعه موردی این پژوهش؛ «روش جستجوی بازنمودهای کهن‌الگویی پیرخرد در متن قصه‌های فرهنگ *افسانه‌های مردم ایران*» است. با جستجوی کلید واژه‌های؛ «کهن‌الگو»، «پیرخرد»، «قصه عامیانه» و «فرهنگ *افسانه‌های مردم ایران*»، در سایت‌های علمی معتبری چون؛ پایگاه استنادی جهان اسلام، پایگاه مرکز اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی، پایگاه مجلات تخصصی نور، بانک اطلاعات نشریات کشور و دیگر سایت‌های علمی، صدها مقاله، کتاب و پایان‌نامه را می‌توان یافت که موضوع آنها در رابطه با؛ «کهن‌الگو»، «قصه عامیانه» و «فرهنگ *افسانه‌های مردم ایران*»، هستند. تنها در سایت مرکز

اطلاعات علمی جهاد دانشگاهی، فقط با کلید واژه «کهن‌الگو» ۱۸۷ مقاله علمی پژوهشی نمایه شده است.

درباره کهن‌الگوی پیرخرد، مصطفی گرجی و زهره تمیم‌داری در مقاله «تطبیق پیر مغان دیوان حافظ با کهن‌الگوی پیر خردمند یونگ» (۱۳۹۱) به بررسی این شخصیت و شباهت‌های آن با کهن‌الگوی پیرخرد پرداخته‌اند. مهدی نوریان و اشرف خسروی در مقاله «بررسی کهن‌الگوی پیر خرد در شاهنامه» (۱۳۹۲) پاره‌ای از شخصیت‌هایی شاهنامه را که در قالب پیر خرد ظهور یافته‌اند، تبیین و بررسی نموده‌اند.

دیگر، سوسن جبری و سحر یوسفی در مقاله «پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه» (۱۳۹۵) به بررسی انواع عنصرهای جادویی و پیوند آنها با خویشکارهای شخصیت‌های قصه عامیانه پرداخته‌اند. هم آنان در مقاله «خویشکاری-های مشترک انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های ایرانی سفر» (۱۳۹۴) به موضوع خویشکاری مشترک کهن‌الگوها را در قصه‌های ایرانی مورد بررسی قرار داده‌اند. همان‌طور که مشاهده می‌شود پژوهش مستقل یا مرتبطی در این باره وجود ندارد.

۴-۱. اهداف پژوهش

بررسی قصه‌های عامیانه در ابعاد گوناگون دستاوردهای بسیاری دارد. قصه‌ها گنجینه‌های گرانبهایی هستند که تاریخ، مردم‌شناسی، جامعه‌شناسی، روان‌شناسی، زبان‌شناسی و دیگر علوم انسانی بنا بر نیازهای خود می‌توانند در آن جستجو کنند. در کنار جنبه‌های سرگرم‌کننده قصه‌های عامیانه و ارزش‌هایی که در گردآوری مواد تاریخ اجتماعی در ایران دارند، بستری مناسب برای بررسی سیر تحول نثر فارسی هم هستند (ر.ک: ذکاوتی قراگزلو، ۱۳۸۷: ۱۱). افزون بر این، قصه‌های عامیانه قابلیت آن را دارند که «در کنار شیوه‌های داستان‌نویسی غرب، الگویی برای نویسندگان معاصر باشد» (محبوب، ۱۳۸۷، ج ۱: ۱۳۹).

روش جستجوی بازنمود کهن‌الگوهای شخصیت در قصه‌های عامیانه از آن جهت اهمیت دارد که به کمک آن می‌توان داده‌های مورد نیاز نقد کهن‌الگویی یونگی را از متن قصه‌ها استخراج کرد. نقد کهن‌الگویی قصه‌ها اهمیت و ارزش بسیاری دارد، از جمله؛ این که به مخاطبان کمک می‌کند تا به کمک تخیل، راه‌هایی برای رویارویی با چالش‌های زندگی بیابند و به یکپارچگی من دست‌یابند. (ن.ک: برگر، ۱۳۸۰: ۱۰۶). همچنین؛ این قصه‌ها در شکل‌گیری روند تکامل و یکپارچگی شخصیت کودکان موثر هستند. (ر.ک: بلتهایم، ۱۳۸۶: ۱۲). از سویی؛ پایان خوش قصه‌ها، موجب می‌شود مخاطبان بی‌هیچ هراسی، ناخودآگاهانه به خوشی زیستن را باورکنند. در حقیقت «چنین پایان‌هایی این اندیشه را در مخاطبان کودک تقویت می‌کنند که همانند قهرمان داستان می‌تواند بر موانع فائق‌آمده و به خوشبختی دست‌یابد» (ر.ک: برگر، ۱۳۸۰: ۹۶).

دیگر آن که قصه‌ها با تصویر فرایند خویشتن‌یابی به یکپارچگی و رشد روان کمک می‌کنند. از سوی دیگر، قصه‌های ایرانی همچون سایر قصه‌های اقوام ملل مختلف، ابزاری مؤثر در شناخت قوم ایرانی است؛ زیرا این قصه‌ها «یکی از مهم‌ترین نمونه‌های اصیل تفکر و تخیل مردم این سرزمین و نشان‌دهنده کیفیت زندگی و مباحث ذهنی و شادی و اندوه این قوم به‌شمار می‌آید» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳، ج ۱: ۲۰).

۲. بحث و بررسی

۲-۱. نقد کهن‌الگویی یونگی

اصطلاح کهن‌الگو برگردان فارسی اصطلاح آرکی‌تایپ (Archetype) است که با معادل‌های دیگری چون؛ کهن نمونه، نمونه ازلی، سرنمون، صور ازلی، صورت نوعی و صورت مثالی نیز از آن یاد می‌شود. آرکی‌تایپ در لغت؛ «به معنای نمونه اصلی است که می‌توان واژه پروتایپ (Prototype) به معنی شکل اولیه و نمونه ابتدایی را مترادف آن قلمداد کرد» (هال، نوردبای، ۱۳۷۵: ۵۶).

پیشینه بررسی بازنمودهای کهن‌الگو در اسطوره و قصه به زیگموند فروید و کارل گوستاو یونگ می‌رسد؛ «فروید و یونگ، هر دو، بخوبی می‌دانستند که میان رؤیا و خیال-پردازی از یک سو و افسانه‌های پری و داستان‌های عامیانه و اسطوره‌ها از سوی دیگر، نزدیکی و پیوندی هست و هر دو تقریباً همزمان با هم در سال (۱۹۰۰ م.) کار تحقیق در اساطیر و ادبیات عامیانه را آغاز کردند» (یاوری، ۱۳۸۶: ۴۴).

یونگ، خالق نظریه «ناخودآگاه جمعی»، از کهن‌الگو به مفهوم ساختارهای عام و کلی تشکیل‌دهنده روان انسان سخن گفت. او بر این باور بود که همه محصولات ناخودآگاه جمعی بشری از جمله؛ اسطوره‌ها و قصه‌ها، دربردارنده بازنمود کهن‌الگوها هستند. «کهن‌الگوها ساختارهای عام و کلی‌اند که از ناخودآگاه جمعی پدیدمی‌آیند و در اسطوره‌ها و افسانه‌ها و آفریده‌های تخیلی مشاهده می‌شوند» (برفر، ۱۳۸۹: ۳۱). یونگ می‌گوید؛ کهن‌الگوها فرم و محتوی باستانی هستند و الگوهای ناب آنان را در اسطوره‌ها، داستان‌های جن و پری، قصه‌های عامیانه و باورهای عامه می‌توان یافت. (ر.ک: یونگ، ۱۳۸۲: ۵۲). از این منظر، قصه عامیانه گنجینه نابی از بازنمودهای کهن‌الگویی است.

قبل از آن که به جستجوی راهکارهای بازنمودهای کهن‌الگوها بپردازیم، ضروری است طبقه‌بندی روشنی از انواع کهن‌الگو داشته باشیم. کهن‌الگوها چندگونه هستند؛ شخصیت‌های کهن‌الگویی، نمادهای کهن‌الگویی و موقعیت‌های کهن‌الگویی.

یونگ خود، بروشنی، در نوشته‌هایش از چندین کهن‌الگوی شخصیت نام می‌برد که ناخودآگاه جمعی در چهره آن‌ها پدیدار می‌شوند: «ناخودآگاه جمعی، مخزن صور مثالی، یعنی مبانی مذاهب، اساطیر و قصه‌ها و سلوک‌های ما در طی حیات است که عبارتند از؛ سیمایچه (پرسونا)، سایه، مادینه جان (آنیما)، نرینه جان (آنیموس)، پیر خرد و مادر بزرگ» (ر.ک: یونگ، ۱۳۹۰) و (ر.ک: یونگ، ۱۳۸۷).

محور این پژوهش روش جستجوی بازنمودهای کهن‌الگوهای شخصیت است و روش جستجوی کهن‌الگوهای موقعیت و نمادهای کهن‌الگویی به پژوهش‌های دیگری نیاز دارند.

مطلب مهم آن است که نگرش یونگ به بازنمودهای کهن‌الگویی در اسطوره و قصه نگرش ساختاری است. بدین معنا که برای یافتن بازنمود کهن‌الگو در جستجوی عناصر تکرار شونده است. و می‌نویسد: «تصویر صورت‌مثالی ناشی از مشاهده مکرر اساطیر و قصه‌های پری در ادبیات جهان است که دارای نقش‌های معین هستند و در همه جا ظاهر می‌شوند. ما این نقش‌ها را در خیال‌پردازی‌ها، هذیان‌ها و اوهام افرادی می‌بینیم که امروز زندگی می‌کنند. این تصاویر و تداعی‌معانی‌های کلاسیک همان چیزی است که من آن را تصورات مثالی می‌خوانم... این تصورات، ما را تحت تأثیر قرار می‌دهند و مفتونمان می‌سازند» (یونگ، ۱۳۷۱: ۴۰۵).

نقد یونگی به بازنمودهای کهن‌الگو در متن قصه‌ها و اسطوره‌ها می‌پردازد تا به درک ماهیت اجزای ناخودآگاه جمعی، نقش ناخودآگاه در خلق اسطوره و قصه و سرانجام به فهم هستی درونی و روان بشری کمک کند. بدین ترتیب، زمینه خوانش عمیق‌تری از این متون را فراهم می‌کند و می‌توان از آن انتظار دستیابی به نتایج تازه‌ای در باره سازوکار قصه و شناخت روان خالقان قصه داشت.

حال، که ضرورت و اهمیت نقد کهن‌الگویی آشکار شد، باید گفت در نقد کهن‌الگویی، در نخستین گام باید نمودهای کهن‌الگوها را یافت.

انواع گوناگونی از کهن‌الگو داریم که موضوع بحث ما کهن‌الگوی شخصیت است. تا کنون روش و معیار روشنی برای شناخت نمود کهن‌الگوهای شخصیت و جداکردن آن‌ها از دیگر شخصیت‌های دیگر قصه ارائه نشده است. پیشنهاد این پژوهش ارائه روش و راهکاری است که مبنای نظری ساختاری دارد و بر اساس شیوه بررسی ساختاری متن استوار است. یکی از مزایای این روش به دست آوردن داده‌های عینی و قابل اعتماد از متن قصه‌های عامیانه است که راه را برای رسیدن به تحلیل‌های عمیق‌تری هموار می‌کند.

۲-۲. ریخت‌شناسی قصه

روایت‌شناسان بر این باورند که روایت در تمام جلوه‌های فرهنگ بشری دیده می‌شود. (ر.ک: بارت، ۱۹۷۵: ۲۳۷). متن روایی در ساده‌ترین و عام‌ترین تعریف، متنی است که رخدادی را بیان می‌کند و راوی دارد. بر مبنای این تعریف اشکال گوناگون نقل رخدادها در زمره روایت قرار می‌گیرد. اگر از میان متون روایی، ادبیات داستانی را جدا کنیم، باز هم با انواع گوناگون از اشکال داستانی روبرو هستیم. گفته شده: «هر اثر روایتی منشور خلاقه‌ای که با دنیای واقعی ارتباط معناداری داشته باشد در حوزه ادبیات داستانی قرار می‌گیرد» (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۲۱). علاوه بر دیگر اشکال روایت، اسطوره‌ها و افسانه‌ها، قصه‌های عامیانه هم روایت هستند و از ریخت و ساختار روایی برخوردارند.

پراپ مردم‌شناس روس زمانی که فرهنگ عامه را مطالعه می‌کرد، متوجه طبقه‌بندی پریشان قصه‌های عامیانه روسی شد که مطالعه عمیق قصه‌ها را دشوار کرده بود. همین موضوع او را به سوی مطالعه عمیق راهی برای طبقه‌بندی قصه‌های عامیانه کشید. سرانجام او با طرح نظریه ریخت‌شناسی قصه‌ها با نگرش ساختاری به قصه به جستجوی عناصر تکرارشونده بود و به طبقه‌بندی کنش‌های تکرارشونده شخصیت‌های قصه پرداخت. او به سی‌ویک نقش ویژه یا کنش اصلی و یا خویشکاری رسید. خویشکاری همان کارکرد شخصیت قصه است: «کارکردهای شخصیت‌ها فارغ از این‌که چگونه و به دست چه کسی انجام می‌شوند، عناصر ثابت و پایدار قصه‌اند و مؤلفه‌های بنیادین قصه را تشکیل می‌دهند» (پراپ، ۱۳۶۸: ۲۱).

از دیدگاه پراپ، در ساختار قصه، دو عنصر متغیر و ثابت وجود دارد؛ عناصر متغیر عبارتند از شخصیت‌های داستانی و عناصر ثابت عبارتند از؛ کارهایی که شخصیت‌ها انجام می‌دهند. او نقش‌ها و کنش‌های معنادار و مشابه و تکرارشونده شخصیت‌ها را نقش ویژه یا خویشکاری نامید. «در یک قصه اغلب کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده می‌شود. این امر مطالعه قصه را بر اساس خویشکاری قهرمانانش میسر می‌سازد» (پراپ، ۱۳۶۸: ۵۰).

اگر به گفته‌های یونگ بازگردیم، می‌بینیم که در توصیف کهن‌الگوها آورده که؛ «دارای نقش‌های معین هستند و در همه جا ظاهر می‌شوند.» (یونگ، ۱۳۷۱: ۴۰۵). وقتی به تعریف پراپ در باره خویشکاری بنگریم که آورده است: «نقش‌ها و کنش‌های معنادار و مشابه و تکرار شونده شخصیت‌ها» (پراپ، ۱۳۶۸: ۵۰)، به این نتیجه می‌رسیم که؛ کهن‌الگوهای یونگی دارای نقش‌های معین، با خویشکاری شخصیت‌های قصه از دیدگاه پراپ همانندی دارند. هر دو نقش‌ها و کنش‌های معین و تکرار شونده شخصیت‌ها هستند.

اصطلاح «خویشکاری» در نظریه پراپ، تداعی‌کننده نقش‌های معین و در همه جا ظاهر شخصیت‌های کهن‌الگویی قصه و اسطوره از دیدگاه یونگ هستند. از این رو، می‌توان نتیجه گرفت بازنمودهای کهن‌الگوهای شخصیت در متن می‌توانند با الهام از روش ریخت‌شناسی در روایت جستجو شوند.

با توجه به اهمیت تکرار شونده‌گی نقش و کنش شخصیت‌ها در اسطوره، افسانه، قصه و متون رمزی، این تکرار شونده‌گی می‌تواند معیار؛ جستجو، سنجش و شناخت بازنمود کهن‌الگو باشد. به عبارتی جستجوی خویشکاری شخصیت قصه، می‌تواند روش جستجوی بازنمودهای کهن‌الگویی باشد. روش پیشنهادی این است که در نقد کهن‌الگویی یونگی، روش ریخت‌شناسی روایت، برای شناخت بازنمود کهن‌الگوهای شخصیت به کار گرفته شود. این روش، راهکار روشنی برای شناخت بازنمود کهن‌الگوها ارائه می‌کند که؛ هم عینی و هم متکی بر داده‌های متن است و در نتیجه، داده‌ها و یافته‌های آن هم قابلیت استناد و هم قابلیت تعمیم دارند.

۲-۳. روش جستجوی بازنمود کهن‌الگوهای شخصیت در متن قصه‌های عامیانه

در این پژوهش، روش ریخت‌شناسی قصه عامیانه پراپ به عنوان یک راهکار بررسی ساختاری قصه است؛ «یعنی توصیف قصه‌ها بر پایه اجزای سازنده آنها و همبستگی و ارتباط این سازه‌ها با یکدیگر و با کل قصه» (ر.ک: حق شناس، ۱۳۸۷: ۲۷). این دیدگاه به ۳۱ خویشکاری و هفت شخصیت پراپ محدود نمی‌شود. زیرا در هر پژوهش تازه

ممکن است مصادیق جدیدی از خویشکاری یافت شود که در قصه‌های روسی آفاناسیف وجود ندارد. همان‌گونه که حق‌شناس در پژوهش‌های خود به این نتیجه رسیده که؛ ریخت قصه‌های ایرانی به طور کلی با قصه‌های آفاناسیف (مورد بررسی پراپ) همخوانی ندارد. (ر.ک: حق‌شناس، ۱۳۸۷). روش پیشنهادی این پژوهش الهام‌گرفته از ریخت‌شناسی است و صرفاً در چهارچوب نظریه پراپ و ۳۱ خویشکاری نمی‌ماند.

روش پیشنهادی جستجوی بازنمود کهن‌الگوهای شخصیت در متن دارای چند مرحله است. در گام نخست شناخت ماهیت و کنش‌های کهن‌الگوها بر اساس اندیشه‌های یونگ است. در گام دوم؛ با شناختی که از کهن‌الگوهای شخصیت داریم، به سراغ متن قصه‌ها می‌رویم و بر اساس خویشکاری شخصیت‌ها، بازنمود کهن‌الگویی را جستجوی می‌کنیم. سپس با دسته‌بندی کنش‌ها و خویشکاری‌ها مرحله شناخت بازنمودهای کهن‌الگوهای شخصیت تمام می‌شود. پس از آن به مرحله تحلیل داده‌ها و بررسی نقش‌ها، کنش‌ها و پیوندهای کهن‌الگوهای شخصیت و به زبان دیگر به بررسی بازتاب تعاملات اجزای روان می‌نشینیم.

در اینجا ممکن است به یافته‌های نوی درباره کهن‌الگوهای شخصیت یا خویشکاری‌هایشان یا به تأیید یافته‌های پیشین دست یابیم. در این روش، داده‌ها به روش عینی و علمی جمع‌آوری خواهند شد. افزون‌براین دستاوردهای این روش جستجو، کارآیی کاربردی در مورد بررسی دیگر کهن‌الگوهای شخصیت را خواهد داشت و زمینه تحلیل‌های عمیق‌تری از کهن‌الگوها و ناخودآگاه جمعی را فراهم می‌کنند.

۴-۲. مطالعه موردی بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد در فرهنگ افسانه‌های ایرانی

محور اصلی معرفی روشی است که با الهام از شیوه ریخت‌شناسی قصه، بتواند بازنمود کهن‌الگوهای شخصیت در متن روایت را آشکار کند. اکنون، درون یک مطالعه موردی و در عمل؛ روش پیشنهادی جستجوی بازنمود کهن‌الگوها در روایت توضیح داده خواهد شد.

در خوانش آغازین قصه‌های فرهنگ افسانه‌های ایرانی در ۹۷ قصه از مجموعه نوزده جلدی فرهنگ افسانه‌های مردم ایران نمودهایی از کهن‌الگوی شخصیت دیده شد این ۹۷ قصه به عنوان قصه‌های مورد بررسی در این پژوهش انتخاب شدند. در اینجا متناسب با مطالعه موردی و نشان‌دادن چگونگی و مراحل روش پژوهشی پیشنهادی، پرسشی روشن و جزئی بدین شرح طرح کردیم: «بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد در کدام شخصیت‌های قصه‌های منتخب فرهنگ افسانه‌های مردم ایران دیده می‌شود؟»

۱-۴-۲. گام نخست: شناخت ماهیت کهن‌الگوی پیرخرد از دیدگاه یونگ

با مطالعه آثار یونگ، می‌توان به این جمع‌بندی، رسید که؛ کهن‌الگوی پیرخرد نماد روح است و در قالب شخصیتی نمود می‌یابد که به حکم قوه تعقل و دانش خارق‌العاده‌ای که از آن برخوردار است، همواره نقش یاریگر دارد و در مواقعی که شخصیت قهرمان با چالشی حیاتی و بیرون از توان خود روبرو می‌شود و در موقعیتی گرفتار می‌شود که نمی‌تواند از آن رهایی یابد، یاریگر پدیدار می‌شود. (ر.ک: ام. می، ۱۳۷۸: ۳۵-۳۶).

پیرخرد در این موقعیت‌ها یا خود به یاری قهرمان می‌شتابد و یا با راهنمایی‌های شگفت‌زمینه رهایی قهرمان را فراهم می‌آورد. ضرورت حضور پیرخرد این است که: «چون قهرمان در رویاروی با چالش‌های دشوار نیازمند خرد و راهبر معنوی است، خرد یاریگر در قالب پیرخرد و راهبر معنوی پدیدار می‌شود. (ر.ک: یونگ، ۱۳۹۰: ۱۱۱).

یونگ که اسطوره‌ها را در بسیاری از فرهنگ‌ها را کاویده به این نتیجه رسیده که بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد در چهره‌های گوناگون پدیدار می‌شود؛ «در هیأت ساحر، طبیب، روحانی، معلم، استاد، پدر بزرگ و یا هرگونه مرجعی ظاهر می‌شود. روح مثالی به صورت مرد، جن و یا حیوان، همواره در وضعیتی ظاهر می‌شود که بصیرت، درایت، پند عاقلانه، اتخاذ تصمیم و برنامه‌ریزی و امثال آن ضروری است» (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۰۹).

۲-۴-۲. گام دوم: جستجوی خویشکاری‌های کهن‌الگوی پیرخرد در متن قصه‌ها

می‌دانیم که دیگر کهن‌الگوها چون؛ آنیما، آنیموس، پرسونا، مادر و سایه نمود دو وجهی (مثبت و منفی) دارند و دارای دو شخصیت با چهره روشن و تاریک هستند. (ر.ک: جبری، یوسفی ۱۳۹۴). اما کهن‌الگوی پیرخرد همواره یک چهره روشن دارد.

پیرخرد هم دارای توان خارق‌العاده فوق بشری و هم دارای خرد فوق بشری است. پس، می‌توان گفت بازنمود پیرخرد را باید در شخصیت‌هایی از قصه یافت که خویشکاری؛ یاریگری، راهنمایی و بخشندگی داشته‌باشد.

از دیدگاه یونگ و پیروانش، همه قصه‌ها به نوعی شرح فرآیند جستجوی خویشتن هستند. (ر.ک: دولاشو، ۱۳۶۶: ۱۵). جایگاه پیرخرد در قصه‌ها به گونه‌ای است که انگیزه سفرهای قهرمان «گاهی سفر به به جهان دیگرسوست، و گاه سفر برای دیدار با پیر خردمند» (ر.ک: حسینی، ۱۳۸۷: ۱۱۴) قهرمان و پیرخرد در روند رخدادهای قصه با هم روبرومی‌شوند. این رودررویی پس از مرحله گذار از کودکی به بزرگسالی رخ می‌دهد. دستیابی به «خود» دستیابی به یکپارچگی روان است. زمانی که قهرمان «خود» را می‌شناسد و می‌داند که از «خود» چه می‌خواهد. یونگ می‌گوید این مرحله با تجربه رنج و تکانه اولیه فراخوان یاریگر همراه است. (ر.ک: یونگ، ۱۳۷۳: ۲۵۳).

پیر قهرمان را برای دستیابی به آن چیزی که جستجویی کند، راهنمایی می‌کند: «این انسان بزرگ درونی به مانند یک منجی که فرد را به بیرون از دنیای آفرینش و رنج‌هایش رهنمون می‌شود و جهان جاودان اصلی را به وی بازمی‌گرداند، تنها در صورتی می‌تواند این کار را انجام‌دهد که انسان نسبت به او شناخت پیدا کند و از خواب گران برخیزد و به وی اجازه‌دهد تا راهنمایی‌اش کند» (یونگ، ۱۳۸۷: ۳۰۳).

در جمع‌بندی کنش‌های پیرخرد، نخست خویشکاری راهنمایی است. هرگونه از آموختن و توصیه و هشدار خویشکاری راهنمایی پیرخرد است. پیرخرد گاه به قهرمان رازهایی را می‌آموزد.

دومین خویشکاری آن است که؛ پیر گاه نیز با نیروی خارق‌العاده خود به یاری قهرمان می‌شتابد و او را از مخمصه‌ها می‌رهاند. بدین‌گونه قهرمان در چالشی حیاتی یا نبردی سرنوشت‌ساز پیروز می‌شود.

سومین خویشکاری پیر خرد آن است که؛ به قهرمان عنصر جادویی می‌بخشد تا در مواقع دشوار، قهرمان بتواند پیر را فراخواند و به او دسترسی پیدا کند. بدین‌گونه، پیر خرد با بخشیدن عنصر جادویی فراخواننده یاریگر به قهرمان، گویی، همواره، در کنار او حضور دارد و آماده راهنمایی و یاریگری اوست. در نتیجه، پیر پس از ورود به قصه تا پایان همچنان حضوری پنهان و مداوم در روایت دارد.

بررسی کنش‌های شخصیت‌های قصه بر اساس سه خویشکاری یاریگری، راهنمایی و بخشندگی نموده‌های دارای این خویشکاری‌ها را در میان شخصیت‌های قصه‌های فرهنگ افسانه‌های ایرانی جدا کرد. در ادامه باید دید که آیا همه این نمودها می‌توانند نمود کهن‌الگوی پیر خرد به شمار بروند.

سیمرغ

در قصه‌های «فرهنگ افسانه‌های مردم ایران»، سیمرغ دارای دو خویشکاری راهنمایی و یاریگری است: «سیمرغ گفت ای جوان! تو نمی‌توانی آن شخص که برادران تو را کشته بکشی. جوان گفت تو مرا به آن جا ببر» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۲: ۲۵۰).

از موارد یاریگری سیمرغ درمانگری اوست که یادآور طبیبان عهد باستان است: «سیمرغ گفت رستم در شکم رودابه است و شرم دارد که از راه معمولی خارج شود، شمشیرت را بردار و پهلوی رودابه را بشکاف، بعد رستم را بیرون بیاور و زخم را بدوز. من یک پر می‌دهم، آن را در آب، فروکن و به زخم بکش. فوری خوب می‌شود» (همان، ج ۶: ۴۸).

در مورد دیگر، چشم قهرمان با سوزاندن پرسیمرغ مداوا می‌شود: «پدرت از دوری تو کور شده؛ مقداری از پر من ببر و بسوزان و چون سرمه در چشم او بکش، بینا می‌شود» (همان، ج ۱۴: ۱۶).

در نمونه دیگر آمده: «سیمرغ گفت: هنوز آن تکه گوشت توی دهانم هست. آن را نخورده‌ام و بعد تکه گوشت را به ران جوان چسبانند و دستی روی زخم کشید و از اول بهتر شد» (همان، ج ۱۳: ۵۳۲).

در برخی نمونه‌ها، فقط خویشکاری یاریگری سیمرغ به همراه خویشکاری بخشنده عنصر جادویی آمده است: «ملک محمد آمد روی پشت بام قصر و پر سیمرغ را آتش زد. سیمرغ فوری حاضر شد. ملک محمد سوار سیمرغ شد و رفت» (همان، ج ۱: ۶۱۶).
«موقع برگشتن، دو تا پرش را به او داد و گفت اگر پر اولی را آتش بزنی، جلویت حاضر می‌شوم؛ اگر پر دومی را آتش بزنی اسب سفیدی جلویت می‌آید» (همان، ج ۹: ۱۷۸).

گاه، عنصر جادویی فراخواننده سیمرغ، صدازدن او است: «ماهیگیر دیو و سیمرغ را فراخواند و هر سه به کاخ آمدند. نخست دیو هر چه نان خشک بود، خورد سپس سیمرغ پرواز کرد و رفت به جایی که تاج کیخسرو بود. آن را برداشت و به سوی شهر قاف برگرفت» (همان، ج ۷: ۵۱۹).

در برخی نمونه‌ها، عنصر جادویی فراخواننده سیمرغ؛ سوزاندن بال سیمرغ و به سنگ زدن پر سیمرغ است: «سیمرغ پری به او داد و گفت هر وقت به من نیازداستی پر را به سنگ بزن. من حاضر می‌شوم» (همان، ج ۲: ۵۰).

«دم غروب ماهیگیر سیمرغ را صدا زد و بر آن سوار شد» (همان، ج ۷: ۵۱۸).
«سیمرغ او را بر روی زمین گذاشت و چند تا از بال‌های خودش را کند و به پسر داد» (همان، ج ۱۳: ۵۹۵).

اسب

اسب بازنمود دیگر کهن‌الگوی پیرخرد و در زمره پرتکرارترین بازنمودهای پیرخرد است. اسب بر خورداری از دو خویشکاری یاریگری و راهنمایی است و از صفات خارق‌العاده در حد ابر و باد، بحری، پریزاد و... برخوردار است و خردمندی، آگاهی، توان

سخن گفتن و حتی گاه توانایی پرواز کردن دارد: «شاهزاده به طرف اسب سخنگو رفت» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۷: ۵۰۳).

«اسب مانند کبوتر پرواز کرد و به هوا درآمد» (همان، ج ۱۱: ۳۸۰).

اسب جز در یک نمونه، فقط یاریگر است، در دیگر نمونه‌ها هم یاریگر و هم راهنماست. مانند قهرمان داستان پسر پادشاه دیوها که اسبی به نام رخس دارد. رخس راهنما و یاریگر اوست. هر بار که نامادری برای کشتن پسر نقشه می‌کشد او را باخبر می‌کند. (ن.ک: همان، ج ۱: ۱۸۷).

عنصر جادویی فراخواننده اسب هم آتش زدن موی آن است: «شازده اسماعیل موی اسب پرزاد را آتش زد. اسب، سیمرغ و توله حاضر شدند. شازده اسماعیل سوار بر اسب شد» (همان، ج ۱۲: ۴۲۷). «شازده اسماعیل دو تا تار مو از اسب کند. آن وقت اسب و توله را رها کرد» (همان، ج ۸: ۲۴).

دیو

دیو یکی دیگر از بازنمودهای پیرخرد است و با برخورداری از دو خویشکاری راهنمایی و یاریگری در قصه‌ها حضور دارد: «دیو گفت آن طرف یک درخت انار هست. از آن سه انار بچین و خودت را از باغ بیرون بینداز. بعد سه لایخ موی خودش را به او داد» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۴: ۴۲۸).

عنصر جادویی فراخواننده، سوزاندن موی دیو است: «پسر موی دیوها را آتش زد و هر سه دیو حاضر شدند» (همان، ج ۱: ۳۵۱). «دیو گفت ای جوان برو یکی از موهای مرا بکن و با خودت ببر» (همان، ج ۱۱: ۲۲۴). «رفت لب دریاچه، یک تار موی دیو را آتش زد. دیو حاضر شد. صیاد مطلب را گفت. دیو دست برد چهارتا ماهی از چهار رنگ گرفت داد به صیاد» (همان، ج ۱۳: ۴۷۲).

دیو جز در یک نمونه، فقط راهنماست. در بقیه موارد هم یاریگر و هم راهنماست. عنصر جادویی قالیچه پرنده است: «دیوها گفتند؛ این قالیچه وقتی یکی روی آن بنشیند

بگوید؛ ای قالیچه مرا در فلان جا حاضر کن فوری او را در هر جا که بخواید حاضر می کند.»
(همان، ج ۱۲: ۲۵۴).

پری

پری از دیگر بازنمودهای کهن‌الگوی پیرخرد است که از دو خویشکاری راهنمایی و یاریگری برخوردار است. اغلب بازنمودهای پیرخرد در نمادهای حیوانی فاقد جنسیت رخ می نمایند. نکته مهم پدیدار شدن بازنمود پیرخرد در چهره زنانه پری و پیرزن است: «پری گفت سی و نه روز مهمان من باش، سر چهل روز شیر دوشیده شیر را به تو خواهم داد و هم مشکی که از پوست شیر است و هم شیر غرانی که تو را به همراه مشک به نزد پادشاه ببرد» (درویشیان، خندان، ج ۱۴: ۵۲۴).

عنصر جادویی فراخواننده پری نیز موی سوزی است: «گفت: برای دختر عمویم که او نیز همسر من است دلم تنگ شده و به یادش افتادم. پری گفت: اگر همین تو را به گریه واداشته برخیز و برو. سلیم پرسید چگونه؟ گفت به همراه مرغ شکر. گفت مرغ شکر کجاست؟ گفت: مویی از گیسوان خود را اگر آتش بزنی او را خواهی دید» (همان، ج ۷: ۱۹۳).

پیرزن

شخصیت پیرزن بازنمود دیگر پیرخرد نیز دو خویشکاری یاریگری و راهنمایی را به عهده دارد. «پیرزن گفت این قلعه به پری تعلق دارد و این آهو هم که تو عقب سرش گذاشتی پریزاد است که با این نیرنگ هزاران جوان مردم به درون قلعه داخل می شوند و دیگر برنگشتند» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۱۲: ۲۱۴).

یکی از جلوه‌های یاریگری پیرزن طبابت و مداوای زخم قهرمان است: «پیرزن زخم پسر را بست و زخم بعد از مدت‌ها خوب شد» (همان: ج ۱۴، ۶۰۹).

عنصر جادویی فراخواننده پیرزن دو تار پوست: «پسره دو تا تار مو را گرفت و رفت البته با اسبی که پیرزن به او داد، رفت» (همان، ج ۱۴: ۶۰۷). «پیرزن گفت: ... بیا این دو

تا تار مو را بگیر برو. هر وقت که او خواست تو را بخورد اینها را آتش می‌زنی، دو تا شیر بزرگ پیدا می‌شوند که زورشان از خواهر تو بیشتر است. به شیرها بگو که خواهرت را بخورند» (همان، ج ۵: ۶۰۷).

مورچه

مورچه از دیگر شخصیت‌های دارای دو خویشکاری یاریگری و راهنمایی است. «موی مورچه را درآورد و آتش زد که به یک چشم به هم زدن مورچه‌ها حاضر شدند و گفتند: ای جوان، چه کاری از دست ما ساخته است؟ کچل گندم و جو و عدس‌ها را نشان داد و گفت پادشاه گفته اگر اینها تا صبح جدا شدند که هیچ؛ وگرنه سرت را از بدنت جدا می‌کنم. مورچه گفت ای جوان استراحت کن و نگران نباش، این، با ما!» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۱۱: ۲۲۶).

عنصر جادویی فراخواننده مورچه، موی سوزی و دمیدن در دانه‌ارزن است: «مورچه گفت این دانه‌ارزن را بگیر و هر وقت به کمک من نیازی بود در این ارزن فوت کن، فوراً حاضر می‌شوم» (همان، ج ۱۴: ۴۲۷).

پرنده پیر

پرنده پیر هم دارای دو خویشکاری یاریگری و راهنمایی قهرمان است. وی قهرمان را به کوه قاف می‌برد: «پرنده پیر گفت: من حالا قدرت پرواز ندارم... بعد از چهل روز گفت؛ حالا باید چهل تا دنبه گوسفند بدهید و چهل مشک شربت تا او را ببرم به قله قاف» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۱۶: ۳۳۰).

مار

مار در همه موارد با دو خویشکاری یاریگری و راهنمایی دیده می‌شود: «مار به زبان آمد و گفت: ای مرد تاجر می‌دانم که به دنبال چه می‌گردی. -به دنبال چه می‌گردم؟ -گل مرجان» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۱۲: ۴۲۸). مار حتی مانند سیمرغ، به کوه قاف نیز

پرواز می‌کند: «دختر را سوار یک مار کردند. گفتند؛ این نامه را ببر به کوه قاف بده به دست دیوها. مار پرواز کرد» (همان: ج ۱۲، ۴۳۲).

مرغ سخنگو

یکی از شخصیت‌های کهن‌الگویی، پرنده‌ای با نام مرغ سخنگوست که دارای نیروی خارق‌العاده است و دو خویشکاری یاریگری و راهنمایی را به عهده دارد: «مرغ سخنگو که روی طاقچه نشسته بود حرف‌های آن‌ها را شنید و رفت سراغ دختر و او را خبر کرد و دختر سوار اسب شد و خود را به خانه لطیف رساند. لطیف هنوز نیامده بود. مرغ سخنگو گفت لطیف بیست و یک بچه دیو دارد و شوهری که که یک طرفش سوخته است. دختر صبر کرد تا لطیف برگشت و آن‌چه مرغ سخنگو گفته بود برایش تعریف کرد» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۳: ۱۳۹).

شیر

شیر از دیگر بازنمودهای پیر خرد با خویشکاری یاریگری است و عنصر جادویی فراخواننده شیری سوزاندن پر و موی است: «سپس رو به اسب سخنگو، سیمرغ و شیر کرد و گفت هر یک مویی و پری به من بدهید و پی کار خود بروید و بدانید به هنگام مهلکه، صدایتان خواهم کرد» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۷: ۵۰۳).

پرنده طلایی

پرنده طلایی نیز تنها خویشکاری یاریگری دارد و عنصر جادویی فراخواننده نیز سوزاندن پراست:

«پرنده گفت این عمارت در اختیار شما باشد. یک پر هم به شما می‌دهم. هروقت با من کاری داشتید آن را آتش بزنید تا فوراً حاضر بشوم» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۲: ۱۰۶).

«پر پرنده طلایی را آتش زدند... پیرزن گفت ابر جلوی آفتاب مرا گرفته، می‌خواهم فرمان آسمان و زمین را به دست من بدهی. پرنده طلایی گفت ایرادی ندارد. به دنبال من بیایید...» (همان: ج ۲، ۱۱۰).

عقاب

خویشکاری‌های عقاب یاریگری است. عقاب، همانند سیمرغ، قهرمان را بر پشت خود سوار می‌کند و به مقصدش می‌رساند و طبابت هم می‌کند: «آرام قسمتی از گوشت ران خود را برید و به عقاب داد. به کنار شهر رسیدند و ملک جمشید از پشت عقاب پایین آمد و خداحافظی کرد. عقاب پرواز نکرد و هم‌چنان ایستاده بود...»

عقاب گفت: ای پسر مهربان چرا پاهایت می‌لنگد... تو گوشت پایت را بریدی و به من دادی. بعد، عقاب گوشت پای ملک جمشید را که در دهان داشت بیرون آورد و آن را به پای ملک جمشید گذاشت و مقداری از آب دهان خود را روی زخم گذاشت و پای ملک جمشید خوب شد» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۱۴: ۲۰۵).

مرغ شکر

مرغ شکر یکی دیگر از بازنمودهای دارای خویشکاری یاریگری است که در این نمونه خویشکاری راهنمایی را پری برعهده دارد. بر اساس این داستان هر مرغ شکر یک پری دارد و عنصر جادویی فراخواننده یاریگر سوزاندن موی.

پری است: «گفت: برای دختر عمویم که او نیز همسر من است دلم تنگ شده و به یادش افتادم. پری گفت: اگر همین تو را به گریه واداشته برخیز و برو. سلیم پرسید چگونه؟ گفت به همراه مرغ شکر. گفت مرغ شکر کجاست؟ گفت: مویی از گیسوان خود را اگر آتش بزنی او را خواهی دید» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۷: ۱۹۳).

کلاغ

کلاغ هم با خویشکاری یاریگری دیده می‌شود. کلاغ همانند سیمرغ قهرمان را بر پشت خود سوار می‌کند و به مقصدش می‌رساند. (ن.ک: درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۱۷: ۵۳۶).

آهو

از دیگر شخصیت‌های یاریگر قهرمان آهو است و عنصر جادویی برای فراخواننده آهو موی سوزی: «موی آهوهایی که در خانه دیو از سر آنها کنده بود آتش زد. آهوها حاضر شدند. در گوش آهو گفت: همه‌تان این‌جا بایستید» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۸، ۱۱۹).

سگ

سگ از دیگر شخصیت کهن‌الگویی است که تنها خویشکاری یاریگری دارد. عنصر جادویی فراخواننده یاریگر سوزاندن موی اسب است در نمونه نخست: توله سگی حضور دارد که مادرش آن را به قهرمان بخشیده‌است و در تمام صحنه‌ها سگ در کنار اسب حضور دارد و با سوزاندن موی اسب یاریگران فراخوانده می‌شوند. «شازده اسماعیل دو تا تار مو از اسب کند. آن وقت اسب و توله را رها کرد» (درویشیان، خندان، ۱۳۷۸، ج ۸، ۲۴).

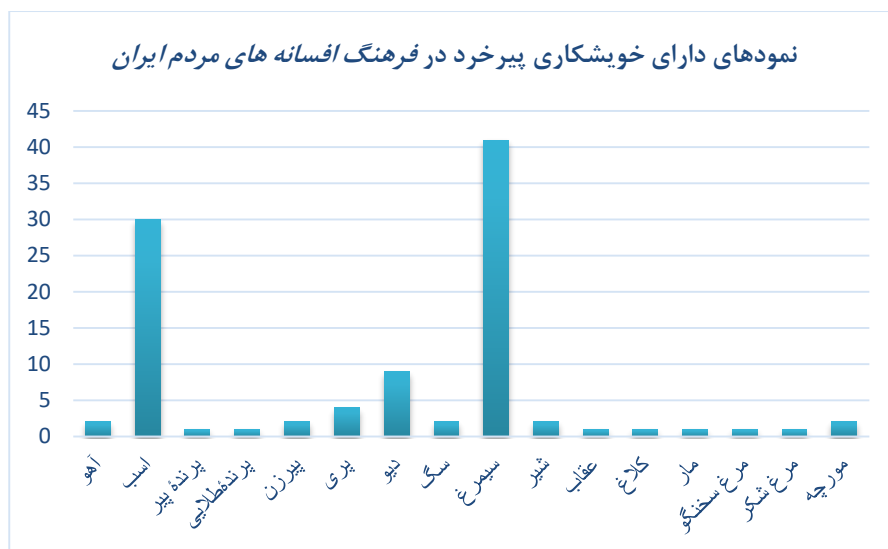
در نمونه دیگر با یاریگری سگ، قهرمان چشمانش را بازمی‌یابد: «دیو چشمان ابراهیم را از کاسه بیرون آورد و به طرف سگ پرتاب کرد و گفت این هم غذای تو. سگ چشم‌های ابراهیم را در دهان گذاشت اما آن را نخورد... در عالم خواب ملکی را از طرف خداوند دید که وقتی به او نزدیک شد، سگ چشم‌هایش را از دهانش بیرون آورد و جلوی پای ملک احمد انداخت. ملک چشم‌ها را با آب چشمه شست و آنها را در حدقه ابراهیم گذاشت» (همان: ج ۸، ۱۳۴).

۳-۴-۲. خویشکاری بخشیدن عنصر جادویی

یاریگر یا راهنما پس از اولین ملاقات و گذر از اولین بحران، در هنگام جدایی از قهرمان، عنصری جادویی فراخواننده خود را به قهرمان می‌دهند تا در شرایط دشوار به یاری قهرمان بشتابد. در اینجا نقش عنصر جادویی همراهی پیوسته و پنهان یاریگر و قهرمان است. بنابراین؛ با خویشکاری بخشندگی پیرخرد در قصه روبرو هستیم.

جدول فراوانی نمودهای دارای خویشکاری‌های پیرخرد در فرهنگ افسانه‌های مردم ایران

خویشکاری بخشیدن عنصر جادویی	خویشکاری راهنمایی	خویشکاری یاریگری	خویشکاری راهنمایی و یاریگری	عنصر جادویی فراخواننده یاریگر	فراوانی	شخصیت	
۱	۰	۲	۰	موی سوزی ۱	۲	آهو	۱
۲۳	۰	۱	۲۹	موی سوزی ۲۳	۳۰	اسب	۲
۱	۰	۰	۱	-----	۱	پرنده پیر	۳
۱	۰	۱	۰	پرسوزی ۱	۱	پرنده طلایی	۴
۱	۰	۰	۲	موی سوزی ۱	۲	پیرزن	۵
۱	۳	۰	۱	موی سوزی، مهر ۱	۴	پری	۶
۹	۱	۶	۲	موی سوزی، ۷ قالیچه پرنده، اصدازدن راهنما ۱	۹	دیو	۷
۲۲	۰	۱۶	۲۳	پرسوزی ۲۰، پر به سنگ زدن ۱، صدازدن راهنما ۱	۴۱	سیمرغ	۸
۰	۰	۲	۰	سوزاندن موی اسب ۱	۲	سگ	۹
۱	۰	۲	۰	موی سوزی ۱	۲	شیر	۱۰
۰	۰	۱	۰	-----	۱	عقاب	۱۱
۰	۰	۱	۰	-----	۱	کلاغ	۱۲
۰	۰	۰	۱	-----	۱	مار	۱۳
۰	۰	۰	۱	-----	۱	مرغ سرخنگو	۱۴
۱	۰	۱	۰	پرسوزی ۱	۱	مرغ شکر	۱۵
۲	۰	۰	۲	موی سوزی ۱، دمیدن به آرزو ۱	۲	مورچه	۱۶



۴-۴-۲. گام سوم: جداسازی بازنمودهای کهن الگویی پیرخرد از دیگر شخصیت‌های قصه

بحث در این است که آیا پس از ریخت‌شناسی و به دست آوردن خویشکاری‌های شخصیت‌ها در قصه، همه موارد را می‌توان بازنمود کهن الگویی پیرخرد دانست؟ در این جا باید به بررسی عمیق ماهیت و عملکرد شخصیت‌های قصه پرداخت.

پیرخرد مزده‌آور و امیدآفرین است؛ بدین سبب که نجات‌بخش است و رهاننده. به عبارتی دیگر، از سه خویشکاری یاریگری، راهنمایی (رازآموزی) و بخشندگی برخوردار است. در قصه‌های عامیانه فرهنگ افسانه‌های مردم ایران، شخصیت‌هایی که اغلب حیوان هستند و از خویشکاری‌های راهنمایی و یاریگری و بخشندگی برخوردارند می‌توانند بازنمود کهن الگوی پیرخرد باشند، زیرا در قصه‌های عامیانه، حیوانات یاریگری دیده می‌شوند که مانند انسان عمل می‌کنند، سخن می‌گویند و از خردی برتر برخوردارند و قهرمان را راهنمایی می‌کنند. در این موارد، می‌توانیم بگوییم که روح در شکل حیوانی پدیدار شده است» (ر.ک: یونگ، ۱۳۹۰: ۱۲۶).

از میان شخصیت‌هایی که خویشکاری یاریگری و راهنمایی و بخشندگی دارند. باید دید که کدام‌یک؛ هم دارای خرد خارق‌العاده، آگاه از رازها و رازآموز و راهنمای قهرمان است. هم دارای توان خارق‌العاده هستند و قهرمان را در مبارزه با چالش‌ها یاری می‌کنند و هم در عین یاریگری و راهنمایی، عنصر جادویی به قهرمان می‌بخشند تا در شرایط دشوار، قهرمان بتواند به آن‌ها دسترسی داشته باشد.

ملاحظه می‌شود که از میان بازنمودهای کهن‌الگویی پیرخرد چون؛ اسب، پرنده پیر، پری، پیرزن، دیو، سیمرغ، مرغ شکر و مورچه بیشترین بسامد نمونه‌ها از آن؛ سیمرغ، اسب، دیو و پری است که علاوه بر برخورداری از سه خویشکاری یاریگری، راهنمایی و بخشندگی از ارزش‌های اساطیری و نمادگرایانه برخوردارند و مفهوم عمیق کهن‌الگوها را انتقال می‌دهند. بنابراین؛ شیر، سگ، پرنده طلایی، عقاب، کلاغ، مار، مرغ سخنگو و شخصیت‌های مستقل قصه به‌شمار می‌روند.

۵-۴-۲. ارزش‌های اساطیری و نمادگرایانه و ناخودآگاه جمعی

بررسی پیشینه اساطیری و نمادگرایانه می‌تواند به جداسازی بازنمودهای برجسته کهن‌الگویی پیرخرد از دیگر شخصیت‌های مستقل قصه در ناخودآگاه قومی ایرانی کمک کند. از میان بازنمودهای کهن‌الگویی پیرخرد چون؛ اسب، پرنده پیر، دیو، سیمرغ و مورچه بیشترین بسامد نمونه‌ها از آن؛ سیمرغ، اسب، دیو و پری است که علاوه بر برخورداری از سه خویشکاری؛ یاریگری، راهنمایی و بخشندگی دارای ارزش‌های اساطیری و نمادگرایانه هم هستند.

هدف نقد کهن‌الگویی؛ «شناخت ارزش‌های ناخودآگاهانه متن و تحلیل سطوح نمادین آن متونی که حاوی ارزش‌های اساطیری یا نمادگرایانه هستند» (قائمی، ۱۳۸۹: ۳۳). زیرا؛ مفاهیم عمیق و پنهان بازنمودهای کهن‌الگویی را همین ارزش‌های اساطیری یا نمادگرایانه انتقال می‌دهند.

۶-۴-۲. بازنمودهای برجسته کهن‌الگویی پیر خرد در افسانه‌های ایرانی

گفتیم که شخصیت‌های سیمرغ، اسب، دیو و پری با توجه به بسامد نمونه‌هایشان از زمره بازنمودهای دارای ارزش‌های اساطیری و نمادگرایانه هم هستند. در ادامه، به تحلیل برخی نکات در پیشینه اساطیری و نمادین آنان می‌پردازیم.

سیمرغ

پیشینه حضور سیمرغ به دوران اساطیری می‌رسد. «در فروردین یشت از طیبی روحانی به نام «سنه» یاد می‌شود که معنای آن عقاب است و در پاره‌ای از موارد آن را با «وارغنه» یکی دانسته‌اند. (ر.ک: پورداوود، ۱۳۴۷: ۸۲). پورنامداریان از ویژگی‌های ماورائی سیمرغ و برخورداری از توان و خرد خارق‌العاده او سخن می‌گویند. (ن.ک: پورنامداریان، ۱۳۷۵). سیمرغ در متون صوفیه پس از اسلام، چون *منطق‌الطیر عطار* و حتی متون فلسفی چون *عقل سرخ* و *صغیر سیمرغ* شیخ اشراق، حضور دارد. سهروردی در *عقل سرخ* روایت می‌کند. «پیر را گفتم: شنیدم که زال را سیمرغ پرورد و رستم اسفندیار را به یاری سیمرغ گشت. پیر گفت: بلی درست است» (سهروردی، ۱۳۷۵: ۱۲).

او در *صغیر سیمرغ* نیز آورده است: «بیمارانی که در ورطه علت استسقا و دق گرفتارند سایه او علاج ایشان است و مرض را سود دارد» (همان: ۴۸). در *فی‌حاله‌الطّفولیه* هم آمده است که: منزلگاه سیمرغ در کوه قاف بر روی درختی است که میوه آن خاصیت درمانی دارد. هر کس از آن میوه بخورد بیمار نمی‌شود. (ن.ک: همان، ۲۰). این پیشینه کهن و حضور پیوسته در عرصه فرهنگ قومی، بیانگر ارزش‌های نمادین و اساطیری شخصیت سیمرغ هستند.

سیمرغ، چه در اساطیر و چه در قصه‌ها، با خویشکارهای یاریگری و راهنمایی و بخشندگی از جایگاه ویژه‌ای در اساطیر، افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه برخوردار است. نکته مهم این است که اغلب عناصر جادویی فراخواننده یاریگر، به گونه‌ای عنصر جادویی پرسوزی سیمرغ را یادآوری می‌کنند. در واقع، سیمرغ خود برجسته‌ترین بازنمودهای

کهن‌الگویی پیر خرد در ناخودآگاه قوم ایرانی و نمونه عام و دیرینه بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد به‌شمار می‌رود.

دیو

دیو در معنای نمادین خود، نماد آیین گذر است، دنیایی که غول از آن حفاظت می‌کند، دنیای درونی روح است که به آن نمی‌توان رسید مگر با استحاله درونی» (ر.ک: شوالیه و گربران، ۱۳۷۹: ج ۴، ۳۶۷). در سنت کتاب مقدس، دیو نماد نیروهای غیرعقلانی است. (همان). همچنین دیوها «نماد کارکردهای روانی، تخیلی... هستند» (همان، ۳۶۹). ریشه کارکرد دوگانه دیو را در مفهوم اسطوره‌ای آن می‌توان بازیافت؛ (ن.ک: زرشناس، ۱۳۸۵: ۱۴۰).

دیو در زبان‌های هندواروپایی به معنای «خدا» آمده است. در زبان فارسی نیز دیو در معنای خدا بوده است. « این واژه در قدیم به گروهی ازخدایان آریایی اطلاق می‌شد ولی پس از ظهور زردشت و معرفی اهورامزدا خدایان قدیم (دیوان) گمراه کنندگان و شیاطین خوانده شدند» (یاحقی، ۱۳۸۶: ۳۷۱). بنابراین، دیو در نقش یاریگر که در بسیاری از قصه‌های دیگر نیز آمده، به ریشه آریایی خود بازمی‌گردد. دیو یاریگر و رازآموز و بخشنده عنصر جادویی، نماد خدایان کهن آریایی و بنابراین؛ بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد شمرده می‌شود.

در اغلب قصه‌ها، قهرمان با شناخت دیو؛ (از جمله؛ شناخت وارونه کاری دیو، یافتن و داشتن شیشه عمر دیو و...) و پذیرش دیو، دیو به نماد نیروی یاریگر و قدرت محقق کننده آرزوها دگرگون می‌شود. مانند؛ غول چراغ جادو در قصه‌ها. از این روی، دیو هنگامی که با خویشکاری‌های راهنمایی و یاریگری و بخشندگی عنصر جادویی در قصه حضور می‌یابد، بازنمود کهن‌الگوی پیرخرد محسوب می‌شود.

پری

پری در نمادشناسی نماد «صاحب جادو و نماد قدرت‌های خارق‌العاده و یا ظرفیت‌های طرارانه تخیل است. پری می‌تواند در یک آن تغییر شکل بدهد و بالاترین آرزوها را به ثمر برساند و یا تغییر بدهد» (شوالیه و گبران، ۱۳۷۹: ج ۲، ۲۱۸).

پری هم‌آنگاه که دارای خویشکاری یاریگری و راهنمایی و بخشندگی عنصر جادویی باشد، به ریشه‌های کهن خدایان و الهگان و خدایان آریایی بازمی‌گردد. «پری وجودی لطیف و بسیار زیبا که اصلش از آتش است و با چشم، دیده نمی‌شود و با زیبایی فوق‌العاده‌اش، آدمی را می‌فریبد. پری اغلب نیکوکار و جذاب است، اما در اوستا جنس مؤنث دیوان معرفی شده که از طرف اهریمن گماشته شده...» (ن.ک: یاحقی، ۱۳۸۶: ۲۴۴).

پری نیز در اغلب قصه‌های عامیانه، به ریشه‌های کهن خدایان و خدایان آریایی پیش از زرتشت بازمی‌گردند و نماد نیروی محقق‌کننده آرزوها و باز نمود کهن‌الگوی پیرخرد محسوب می‌شوند. پری می‌تواند نماد قدرت تخیل خلاق باشد که همانند خدایان، محقق‌کننده جهان خیالی هستند که آرزوهای مان در آن محقق می‌شود.

اسب

روانکاو اسب را نماد روان ناخودآگاه یا روان غیربشری می‌دانند. اسب معانی نمادین بسیار گسترده دیگری هم دارد. اسب در چهره روشن خود، نماد بیداری قوه تخیل است. (شوالیه و گبران، ۱۳۷۹: ج ۱، ۱۵۳)، و نماد متعالی‌ترین وجه روح (شوالیه و گبران، ۱۳۷۹: ج ۱، ۱۵۵).

داده‌ها نشان می‌دهند که؛ باز نمود سیمرغ در ناخودآگاه جمعی بیش از همه باز نمودهای کهن‌الگویی دیگر با باز نمود اسب پیوند دارد. گویی انگاره سیمرغ در شخصیت اسب پدیدار شده و یا بر آن فرافکنی شده است. در این موارد اسب نماد روح و روان ناخودآگاه است و پیرخرد نیز نماد روح و روان ناخودآگاه.

۷-۴-۲. تحلیلی از یافته‌ها

یکی از خوانش‌هایی که از تحلیل داده‌های به‌دست آمده از جستجوی نمود پیرخرد به دست آمد این بود که بازنمودهای پیرخرد را بیان نمادین قدرت شهود و تخیل بدانیم. «ذهن به دو صورت خود را بیان می‌کند؛ یکی به صورت منطق استدلالی و دیگری به صورت تخیل آفریننده» (کاسیرر، ۱۳۸۷: ۳۳). بدین ترتیب، نمود پیرخرد در قصه‌های عامیانه آشکارکننده نقش قدرت شهود و تخیل از چندین بُعد است؛ از بعد بررسی درون متنی قصه که نشان می‌دهد؛ قهرمان در همه مراحل زندگی خود به یاری شهود درونی و تخیل آفریننده می‌تواند بر دشوارترین چالش‌های زندگی پیروز شود. دوم: از بعد بیرون متن قصه؛ پیرخرد به عنوان نمودی از کارکرد شهود و تخیل؛ جنبه‌ای از توان ذهن بشری است.

تخیل و شهود در شکل‌گیری شخصیت نقش دارد، تخیل یاریگر بخش آگاه در پیمودن فرآیند رشد و رسیدن به فردیت است، شهود و تخیل در زایایی ذهن و دستیابی به اندیشه‌های نو کارایی دارد و... از بُعد دیگر، می‌توان به نقش شهود و تخیل در خلق باورهای عامیانه پرداخت. هر تفسیر دیگری هم که از نمود کهن‌الگوی پیرخرد داشته باشیم، قصه می‌تواند داده‌های قابل استنادی در باره آن ارائه کند.

۳. نتیجه‌گیری

امروزه، شناخت ناخودآگاه جمعی بشری یک ضرورت انکارناپذیر است و نقد روان‌شناختی زمینه بررسی ناخودآگاه جمعی را در متون روایی فراهم کرده است. در این متون، بازنمودهای ناخودآگاه جمعی بشری و قومی به صورت؛ شخصیت‌ها، موقعیت‌ها و نمادهای کهن‌الگویی پنهان است. این پژوهش روشی را برای جستجوی بازنمودهای کهن‌الگویی پیشنهاد کرده است.

روش پیشنهادی؛ به‌کارگیری نقد کهن‌الگویی در کنار ریخت‌شناسی قصه برای شناخت نمود کهن‌الگوهای شخصیت در متن روایی است. تا بتواند پژوهشگر را به

تحلیل‌های روشن‌تری از داده‌های متنی راهبر باشد. در این روش؛ ابتدا ماهیت و عملکرد کهن‌الگوها را از دیدگاه یونگ باید شناخت. بر بنیاد این شناخت؛ با شیوه ریخت‌شناسانه به بررسی خویشکاری شخصیت‌ها در قصه‌ها پرداخت. پس از جمع‌آوری داده‌های متنی از خویشکاری‌ها با سنجش شباهت‌هایی که میان خویشکاری‌های شخصیت‌های قصه و ماهیت و عملکرد کهن‌الگوها می‌بینیم، می‌توان باز نمود کهن‌الگوها را پیدا کرد. در مرحله نخست، بر اساس خویشکاری شخصیت و در مرحله دوم با توجه به ارزش‌های اساطیری و نمادشناسی نمودهای کهن‌الگویی شخصیت، می‌توان باز نمودهای برجسته آن کهن‌الگوهای شخصیت را یافت و سرانجام، با تحلیل یافته‌ها به شناخت تازه‌ای رسید. در این پژوهش، برای ارائه نمونه‌ای که نشان‌دهنده چگونگی کاربرد روش پیشنهاد شده باشد، به بررسی باز نمودهای کهن‌الگوی پیرخرد، در ۹۷ قصه از مجموعه نوزده جلدی فرهنگ افسانه‌های مردم ایران پرداختیم.

یافته‌ها نشان دهنده نقش پنهان باز نمودهای کهن‌الگویی در خلق اسطوره‌ها، افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه است. مطالعه موردی نشان داد که کهن‌الگوی پیرخرد با خویشکاری‌های راهنمایی و یاریگری و بخشندگی، آنگاه وارد قصه می‌شود که قهرمان به خودی خود، توان گذر از چالش‌های حیاتی و سرنوشت‌ساز را ندارد. همچنین، نمود پیرخرد با بخشیدن عنصر جادویی فراخواننده یاریگر به قهرمان، حضوری پیوسته و پنهان در روایت دارد.

در مجموع می‌توان گفت؛ سیمرغ، اسب، دیو و پری در ناخودآگاه جمعی و قومی ما به استناد قصه‌ها نماد قدرت ناشناخته ناخودآگاه جمعی و توان ناشناخته ذهن بشری هستند. به عبارتی، پیر می‌تواند نماد قدرت خارق‌العاده شهود و تخیل باشد که آنچه را در عینیت، قادر به شناخت و تحقق آن نیستیم در جهان شهود و خیال بیافریند.

اینکه در همه نمودهای پیرخرد همواره عنصر جادویی فراخواننده یاریگر دیده می‌شود، می‌تواند بیانگر نقش جادو، یا همان اشکال و شیوه‌های ناشناخته فراخواننده قدرت ناخودآگاه جمعی باشد. در نهایت این‌گونه تحلیل‌ها و دریافت‌ها خود

می‌تواند دستمایه پژوهش‌های دیگری در حوزه نقد کهن‌الگویی روایت و یا زمینه پژوهش‌های دیگری در حوزه روان‌شناسی تحلیلی شود.

منابع

الف) کتاب‌ها

۱. انجوی شیرازی، سید ابوالقاسم (۱۳۹۳)، *دختر نارنج و ترنج*، چاپ سوم، تهران: امیرکبیر.
۲. برفر، محمد (۱۳۸۹)، *آینه جادویی خیال*، تهران: امیرکبیر.
۳. برگر، آرتور آسا (۱۳۸۰)، *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره*، ترجمه محمدرضا لیراوی. تهران: سروش.
۴. بلتهایم، برونو (۱۳۹۲)، *افسون افسانه‌ها*، ترجمه اختر شریعت‌زاده، چاپ سوم، تهران: هرمس.
۵. ----- (۱۳۸۷)، *بررسی افسانه‌های پری از دیدگاه روان‌شناسی*، ترجمه نسیم نکویی نایینی. اصفهان: هنرهای زیبا.
۶. بهار، مهرداد (۱۳۷۶)، *پژوهشی در اساطیر ایران*. چاپ دوم. تهران: آگاه.
۷. پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸)، *ریخت‌شناسی قصه‌های پری*، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
۸. پورنامداریان، تقی (۱۳۷۵)، *دیدار با سیمرغ*. چاپ دوم. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
۹. درویشیان، علی‌اشرف و رضا خندان (مهابادی) (۱۳۷۸)، *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. تهران: کتاب و فرهنگ.
۱۰. لوفلر دلاشو. مارگریت. (۱۳۶۶)، *زبان رمزی قصه‌های پریوار*، ترجمه جلال ستاری. تهران: توس.
۱۱. سهروردی، شهاب‌الدین یحیی. (۱۳۷۵)، *قصه‌های شیخ اشراق*، تهران: مرکز.

۱۲. شوالیه، ژان و آلن گربران (۱۳۷۹) فرهنگ نمادها، ترجمه سودابه فضائلی، تهران: جیحون.
۱۳. ----- (۱۳۷۹) فرهنگ نمادها، جلد دوم، ترجمه سودابه فضائلی، تهران: جیحون.
۱۴. ----- (۱۳۸۵) فرهنگ نمادها، جلد چهارم، ترجمه سودابه فضائلی، تهران: جیحون.
۱۵. فرای، نورتروپ (۱۳۸۷)، ادبیات و اسطوره، مجموعه مقالات اسطوره و رمز، ترجمه جلال ستاری. چاپ سوم. تهران: سروش.
۱۶. کاسیرر، ارنست (۱۳۸۷)، زبان و اسطوره، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: مروارید.
۱۷. محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۷). ادبیات عامیانه ایران: به کوشش حسن ذوالفقاری. تهران: چشمه.
۱۸. میرصادقی، جمال. (۱۳۸۸). عناصر داستان. تهران: نشر سخن.
۱۹. هال، کالوین. اس و نوردبای، ورنون. جی. (۱۳۷۵). مبانی روانشناسی تحلیلی یونگ. ترجمه محمدحسین مقبل. تهران: جهاد دانشگاهی (واحد تربیت معلم).
۲۰. یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۶)، فرهنگ اساطیر و داستانوارهها در ادب فارسی، تهران: فرهنگ معاصر.
۲۱. یاوری، حورا (۱۳۸۶). روانکاوی و ادبیات، چاپ دوم، تهران: سخن.
۲۲. یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۷). انسان و سمبولهایش. ترجمه محمود سلطانی. چاپ ششم. تهران: جامی
۲۳. ----- (۱۳۹۰). چهار صورت مثالی. چاپ سوم. مشهد: آستان قدس رضوی.
۲۴. ----- (۱۳۷۱). خاطرات، رؤیاها، اندیشهها. ترجمه پروین فرامرزی. مشهد: آستان قدس رضوی.

۲۵. -----، (۱۳۸۲ الف)، *اصول نظری و شیوه روان‌شناسی تحلیلی یونگ*، ترجمه پروین رضایی، تهران: ارجمند.
- ب) مقالات**
۲۶. ام. می، رابرت (۱۳۷۸). «پیام ادیان؛ نقب‌زدن به عالم معنا»، ترجمه مصطفی ملکیان، *نشریه هفت آسمان*، شماره ۱، سال اول. صص ۴۰ - ۲۹.
۲۷. جبری، سوسن و سحر یوسفی (۱۳۹۴) «خویشکاری‌های مشترک انگاره‌های کهن - الگویی در قصه‌های ایرانی سفر» *مجموعه مقالات دومین کنگره بین‌المللی زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه شهید بهشتی*، (۱۰ بهمن ۱۳۹۴)، تهران: ناشر هم‌میهن، جلد نهم، صص ۱۹۶-۲۱۰.
۲۸. -----، (۱۳۹۵) «پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه»، *فرهنگ و ادبیات عامه*، سال چهارم، شماره ۱۱، صص ۷۹-۱۰۸.
۲۹. حسینی، مریم (۱۳۸۷)، «نقد کهن‌الگویی غزلی از مولانا»، *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، سال ششم، شماره یازدهم، صص ۹۷-۱۱۸.
۳۰. حق شناس، علی محمد، حدیث پگاه (۱۳۸۷)، «یافته‌های نو در ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی ایرانی»، *نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران*، دوره ۵۹، شماره ۱۸۶، صص ۲۷-۳۹.
۳۱. زرشناس، زهره (۱۳۸۵). «مفهوم دوگانه دیو در ادبیات سغدی»، *نامه فرهنگستان*، دوره ۸، شماره ۳ (پیاپی ۳۱)، صص ۱۴۰-۱۴۸.
۳۲. قائمی، فرزاد (۱۳۸۹)، «پیشینه و بنیادهای نظری نقد اسطوره‌ای»، *نقد ادبی*، سال ۳، شماره ۱۱ و ۱۲، صص ۳۳-۵۶.
۳۳. گرجی، مصطفی و زهره تمیم‌داری (۱۳۹۱). «تطبیق پیر مغان دیوان حافظ با کهن‌الگوی پیر خردمند یونگ» *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال هشتم، شماره ۲۸، صص ۱۷۷-۱۵۱.

۳۴. مادیورو، رونالدو ج. و جوزف ب. ویلرایت (۱۳۸۲)، «کهن‌الگو و انگاره‌های کهن-الگویی»، ترجمه بهزاد برکت، /رغنون، شماره ۲۲، صص ۲۸۱-۲۸۷.
۳۵. نوریان، مهدی و اشرف خسروی (۱۳۹۲) بررسی کهن‌الگوی پیر خرد در شاهنامه». شعر پژوهی، سال پنجم، شماره اول، صص ۱۸۶-۱۶۷.

منابع لاتین

1. Barthes, Roland, and Lionel Duisit,(1975), An Introduction to the Structural Analysis of Narrative , *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, On Narrative and Narratives, Published by: The Johns Hopkins University Press, pp. 237-272.