

روزگاری که «ادبیات» در نظام ارزشی و آموزشی، کم ارج شده است، طبیعی است اگر دچار عوام زدگی و سطحی نگری نیز بشود، به ویژه آنکه رسانه های گروهی و نظام آموزشی و کتابهای درسی و دانشگاهی به این خطر دامن می زنند و بیم آن می رود که زبان ادیبان با آن همه سلاست و سلامت و پختگی برای نسلها و نسلهای آینده سنگین و مهجور بنماید. در چنین حال و روزی مسؤولیت پدران و مادران و دست اندرکاران مسائل فرهنگی سنگین تر می شود. شکی نیست که پایه های اصالت هر ملت همان طور که متسکیر اندیشمند قرن هجدهم و بسیاری دیگر از متفکران و صاحب نظران یادآور شده اند بر اساس «زبان» نهاده شده است. اگر ادبیات کهن ما جایگاه راستین خود را پیدا نکند، خطر بی اصالتی و بی هویتی افزون خواهد شد و راه برای گسترش فرهنگ بی اصالت هموار خواهد بود. عوام زدگی و سطحی بودن ادبیات دلایل دیگری هم دارد. گاهی برخی از

و پس از او دیگران نیز به این راه رفتند. بدین سان، اسطوره از «تاریکخانه ایدئولوژی» و فلسفه بیرون رانده شد اما چندان زیاد ندید، چرا که در فضای روشن و سالم اندیشه توده ای باقی ماند. در هر حال سالها راه اسطوره و فلسفه از هم جدا شد تا اینکه در سده کنونی فیلسوف سترگ ارنست کاسیرر با دانش ژرف و گسترده ای که در معارف گوناگون بشری داشت، با چشم اندازی دیگر و با بینشی تازه به آن نگریست و دریافت که اسطوره ها نیز همچون مفاهیم عقلی و علمی و منطقی صورتهایی هستند که بشر در بخش درازی از عمر خویش جهان را به یاری آنها شناسایی می کرده است. به اعتقاد او بین اسطوره و علم جدایی جوهری نیست (کتاب «زبان اسطوره» نوشته ارنست کاسیرر).

واژه اسطوره از زبان عربی آمده است؛ در زبان عربی این لغت را از ریشه «سَطَرَ» دانسته اند و بر وزن «أفعله» است. معنی

● کریم اسدسنجابی

# اسطوره چیست؟

این لغت در عربی افسانه و سخن بی بنیاد و شکفت انگیز است. این نوع از سخنان را اساطیر الاولین هم نامیده اند. در «قرآن مجید»، (سوره انعام آیه ۲۵ - سوره انفال آیه ۳۱ - و سوره نحل آیه ۲۴) از این واژه نیز نشان می توان جست که به معنای داستانهای پیشینیان به کار رفته است. بعضی این لغت را غیرعربی دانسته که به این شکل و صورت در عربی کاربردی پیدا کرده است و اصل آن را از یونانی و یا لاتینی دانسته اند که به عربی انتقال یافته است.

عده ای معتقدند «اسطوره» با «Mythe» (افسانه) که خود از ریشه یونانی «Muthos» گرفته شده هم معنی و همسان است. از این لغت، لغتهایی چون «Mythologie» به معنی اسطوره شناسی و «Mythographie» به معنای اسطوره انگاری در آن زمانها ساخته شده است و هر دو معادل «Legende» در زبان فرانسه (داستان زندگی قدیسان و حدیث افسانه) هستند، با این تفاوت که در اسطوره جنبه قدمت و تاریخ کهن بیشتر جلب نظر می کند. و برخی می گویند از واژه یونانی و لاتینی «Historia» (سخن و خبر راست یا جست و جوی راستی) است. از این لغت، لغتهای «Historie» در فرانسه و «Story»

دانش آموزان و دانشجویان می گویند در روزگار کامپیوتر و فضا و علم و جنگ ستارگان و به قول برژینسکی در عصر «تکنوترونیک» چه نیازی به داستان رستم و اکوان دیوو...؟! و اساساً چه نیازی به «ادبیات» به طور عام؟! دیگر، روزگار پرداختن به این تعلقات سپری شده است و ادبیات و اسطوره و افسانه برای کسی نه «نان» می شود و نه «نام»!

در اینجا فرصت لازم برای پاسخگویی کامل به این پرسشها وجود ندارد اما درباره لزوم توجه به اسطوره و رابطه علم و اسطوره و خرد و تخیل به اختصار باید گفت که از همان آغاز بین این مقولات پیوندی وجود داشته است، گاهی به دنبال یکدیگر آمده اند و گاهی شانه به شانه و دوشادوش در حرکت بوده اند (به کتاب «رمزهای زنده جان» اثر مرنیک دوبرکور مراجعه کنید).

نخستین فیلسوفان یونان که برگزیدگان فکری جامعه یونان بودند، خود در دامان اسطوره و اندیشه اسطوره ای پرورده شده اند اما پس از آنکه به کمال رسیدند، بر آن شوریدند و در واقع تا حدودی در برابر ولی نعمت خویش ایستادند و پیمانانه شکستند.

طالس نخستین کسی بود که ضد اندیشه اسطوره ای قیام کرد

در انگلیسی به معنی تاریخ، داستان و قصه پدید آمده است. «لغتنامه» مرحوم معین، اسطوره را به افسانه، داستانهای خدایان کهن و پهلوانان ملل و اقوام قدیم منسوب دانسته است و در سرودها، داستانهای حماسی و توتیمسم (مجموعه تصورات و اعمال عبادی و اعتقادی و جاذبه داری که روابط فرد، گروه، قوم و قبیله را توتیم مشترک خود، یعنی پیکر گیاه یا حیوان یا هرچیز دیگر تنظیم و تعبیه می کند و میان انسان و آن موجود زنده، پیوندی رازگونه و کششی مرموز پدید می آورد) به صورنها و شیوه های مختلف، اسطوره های متعکس است.

اسطوره گرچه از تاریخ کهن و عصر باستان نقل یافته ولی مبین کارکردهای اجتماعی، سیاسی و فرهنگی بوده است. امروزه کوشش بسیار در کار است تا واقعیات گذشته از تاروپود پندارها و جعلیات جدا گردد و مرز میان تاریخ و واقعیت آن با مسائل غیرواقعی، حتی در حماسه ها، تعیین و

ترسیم شود و شخصیتهای حماسی که پای در واقعیت تاریخ دارند از لایه لای اسطوره ها شناسایی و بازنمایی گردند. حتی با بهره گیری از روش جامعه شناسی معرفتی می توان از درون اسطوره ها، اوضاع و احوال اجتماعی و سیاسی زمان باستان را تا حدود زیادی باز شناخت.

برخی از جامعه شناسان، درباره مبانی اثربخشی اسطوره ها در مناسبات و روابط اجتماعی جامعه های ابتدایی پژوهشهایی انجام داده اند و نوعی کارکردهای اجباری ناشی از اسطوره ها را در این جامعه ها مشاهده نموده اند و ارتباط نزدیک جبر کارکردی اسطوره ها را با رقصها (مانند رقص خورشید و چون آن) اعمال و مراسم متفاوت و سمبلهای جادویی مورد تأیید قرار داده اند، و درجات این ارتباط را به پژوهش کشیده اند.

اسطوره همواره مملو از رمز و رازها و استعاره ها، معماها و کنایه ها بوده است و این پیچیده سازی و نو در نو بازی، قدمتی



به قدمت خود اسطوره‌ها دارد و عامل اصلی دوام و پایداری اسطوره‌هاست.

در طول تاریخ، اسطوره‌ها چنان در هم می‌آمیزند، که گویی از یک چشمه سیراب شده‌اند. برای مثال اسطوره‌های ایرانی و هندی، بسیار درهم تنیده‌اند. از اواخر دوره ساسانیان اسطوره‌های ایرانی و هندی درهم تنیده، از یک سو، و یونانی و مصری، از جانب دیگر، به مناطق عرب نشین و جایگاه اصلی نژاد سامی سرازیر شدند.

اسطوره‌هایی که با پهلوانی آمیخته‌اند، گاهی در طول زمان و احوال تاریخ به حماسه بَدک می‌شوند و در این راه، دگرگونی و پرداخت‌های نوی می‌یابند.

در ایران، پیشینیان سعی داشتند برای تطهیر و بازسازی و بازیابی ملیت خود، وقایع و افراد تاریخی را به اسطوره درآوردند و از آن، نفوذ و اثر بیشتری جویند و تلخیهای وقایع تاریخ عصر خود را به شیرینی بنمایند. اسطوره‌ها و باورهای آیینی هر جامعه که به صورت حماسی ابراز شود، تا حدی از مایه‌های بنیادی نهادهای اجتماعی، اعتقادات و جریانهای متفاوت منشأ می‌گیرند یا از آنها، به درجات متفاوت تغذیه می‌شوند. بنابراین اساسشان کمابیش از جامعه اقتباس شده است و بستر فرهنگ جامعه‌ها، مبنای جویندگی و مدار یابندگی حماسه‌هاست و به گونه‌ای و به درجاتی بازنمای ارزشهای کهن است.

اسطوره بخشی از هر فرهنگ باستانی است که در دوره خاصی از ادبیات تاریخی انسان ساخته و پرداخته شده است، و ترکیبات آن به خدایان، حوادث بزرگ طبیعی و تاریخی - اجتماعی، روایات قهرمانی، زنده پنداشتن اشیاء و چون آن بازمی‌گردد. روایات اسطوره‌ای کوششی است برای توجیه و تفسیر رابطه انسان و جهان، و نیز تفسیر پدیده‌های بزرگ طبیعت، چون رعد و برق و باد و مانند اینها، و رویدادهای بزرگ اجتماعی، چون جنگ و بر افتادن و بر نشستن دودمانهای پادشاهی و مانند آن.

شناخت انسان باستانی از جهان، شناخت اسطوره‌ای است. اسطوره در واقع نسخه برداری ناخودآگاهانه و رؤیای گونه انسان است از طبیعت، و بی شک این چنین نسخه برداری و توجیهاتی، از شرایط مادی و اجتماعی زندگانی انسان متأثر است. در این زمینه نگاه اجمالی به گذشته اجتماعی انسان، در شناخت چگونگی پیدایی اساطیر سودمند خواهد بود:

وقتی آدمی در گذشته ای دور، بر دویای می‌ایستد نخست همه چیز را چون خود جاندار و زنده می‌پندارد و چنین است که برای شناخت خویش و شناخت جهان به پندار روی می‌آورد. در دوران «پارینه سنگی» و روزگار گردآوری خوراک، جهان انسان دنیایی کوچک و پر از راز و رمز است. در این دوران، انسان در تلاش زیستن، با حیوانات و برخی از گیاهان آشنا می‌شود و اشیاء نیز برای انسان، همچون حیوانات و گیاهان، جان دارند و زنده به شمار می‌آیند. مثلاً، در برخی از غارهایی که مسکن انسانهای عصر پارینه سنگی بود، بر تن حیوانات منقوش بر دیواره غار،

تیرهایی کشیده‌اند، که آن را نوعی افسون دانسته‌اند. از این قبیل است:

نقش گاوکوهاندار غار «نیاو» که سه نیزه در تن او فرو کرده‌اند... و این گویا نشانه آن باشد که شکارچیان، انتظار می‌داشته‌اند که در هنگام شکار چنین چیزی رخ دهد.

مرگ، جهان رازآمیز دیگری را بر انسان می‌نماید. مرده، در نظر انسان آغازین، گویی چیزی در خود داشته باشد که از تن او جدا شده و حرکت را از او سلب کرده است. بعدها خواب و رویاهای متأثر از جهان مادی، بر اساس همین تصورات انسان آغازین، سبب توجه به روح و اندیشه‌های گوناگون در این زمینه شده است. در آغاز، وقتی انسان آنچه را در بیداری می‌بیند به خواب ببیند، در توجیه مبتنی بر پندار خویش، رؤیا و واقعیت را یکی می‌داند و اینجاست که به بینش اسطوره‌ای روی می‌آورد، بدین معنا که می‌پندارد «همزاد» او هنگامی که او در خواب بوده به سیر و سفر می‌پرداخته است. آمیختگی رؤیا و واقعیت در پندار عوام، بازمانده تصورات انسانهای گذشته و نشانه بینش اسطوره‌ای آنهاست.

از کاوش‌های باستان شناسی روشن می‌شود که انسان جاوه (پتیکاتروپ، حدود پانصد هزار سال پیش) در مغز خود مرکز تکلم داشته، و از زمانی که انسان، آرام آرام امکان سخن گفتن یافت به بازگویی پندار و رؤیای خود پرداخت. با گذشت زمان، چون انسان، جهان بیرون را همچون خود می‌پنداشت، کم کم بینش اسطوره‌ای «جان‌گرایی» یا زنده پنداشتن اشیاء در او شکل گرفت.

برای نخستین گله‌های انسانی، و آنگاه «کلان» (clan)‌های اولیه فراهم کردن خوراک مهم‌ترین مسأله است. در چنین شرایطی است که «توتم» (totem) و وابستگی انسان به حیوانات یا نبات، که منشأ تغذیه است، مطرح می‌شود و «توتم» افزون بر آنکه وسیله طبقه بندی «کلان»‌های انسانی است، وسیله‌ای جادویی برای فراخواندن حیوان به شکارگاه نیز هست. «توتم» مسأله «تابو»، (یعنی محرّمات) را مطرح می‌کند و شکار و کشتن «توتم»، «تابو» می‌شود، یعنی حرام است و در شمار محرّمات آورده می‌شود.

انسان دوره پارینه سنگی به تناسب ابزار و وسایلی که به کار می‌برد، یعنی همه گونه ابزارهای سنگی، از جنگ افزارها گرفته تا ابزارهای دسته‌دار، چکش، تبر، نیزه، کمان سنگی، کماند، و متعاً کمانی، دست، و در نتیجه آن مغزش تکامل می‌یابد، و به دنبال آن تکلمش هم به مرحله‌ای از تکامل می‌رسد که می‌تواند پندارهای به هم آمیخته اش از حیوان و گیاه را به شکل نخستین اسطوره‌ها، جادو، نقاشی و حجاری مبتنی بر طبیعت و پزشکی و جراحی ساده بیان کرده، عرضه بدارد. سازمانهای اجتماعی انسان در این دوران شامل گروههای کوچک انسانی تابع نظام مادر سالاری و «کلان»‌های «توتم» پرست است.

مراسم و آیینهای این انسان شامل مراسم تدفین، شکارگری و جادوگری است، و هر آیین و رسمی افزون بر ارتباط با

واقعیته‌ها را در خود دارند میسر می‌شود. در این دوره انسان که نیروهای طبیعت را در اسطوره‌های خود بگانه می‌پنداشت، آنها را از یکدیگر تفکیک می‌کند و در اینجا هر پدیده‌ای خدایی، اسطوره‌ای خاص خویش دارد.

در عصر مفرغ انسان با استخراج و ذوب فلز روش ریخته‌گری مس و مفرغ و ساختن اشیای مفرغی را می‌آموزد. آبیاری و شیوه‌های آبیاری و ایجاد چاه و قنات و سد و بند مورد توجه قرار می‌گیرد و اسطوره‌هایی که درباره رودخانه و طغیان آب در دست است، برخی از این دوره و برخی از دوره پیش از این است. ابداع گاری دستی و گاری اسب کش، چنان که اشاره شد، اسطوره خدایان گردونه سوار را پدیدار می‌آورد؛ و جاده‌سازی و گردونه و زورق‌های بادبانی ارتباط انسانها را با یکدیگر و تأثیر متقابل فرهنگها را فراهم می‌سازد. در این دوره مازاد تولید، تجارت و مالکیت خصوصی و قوانین گوناگون را به وجود می‌آورد، و از بوجود آمدن دولت-شهرها، کاهن، شاهان پیدا می‌شوند.

ویژگیهای زندگانی اقتصادی انسان، با اسطوره‌ها و باورهای نیز که بدون شناخت آنها شناخت چنین انسانی ممکن نخواهد بود، رابطه دارد.

در دوران نوسنگی، گذر از مرحله گردآوری خوراک و شکارگری و روی آوردن انسان به کشاورزی (که زمان آن در مکانهای مختلف و نزد گروههای مختلف متفاوت است) به تدریج روستائینشی را به وجود می‌آورد. انسان در این دوره با یافتن راه نئی برای تغذیه، با پدست آوردن آرامش نسبی، در توجیه اصل و منشأ خویش و جهان به اسطوره‌های آفرینش روی می‌آورد. هر اسطوره به طریقی با دوره‌ای خاص از زندگانی انسانی، محل زندگانی و کیفیت معیشت مردم در آن دوره ارتباط دارد و از عناصر هر اسطوره می‌توان دوره آفریده شدن آن اسطوره را باز شناخت. مثلاً تا زمانی که انسان به ساختن گردونه یا ارابه پی نبرده خورشید و ماه، در اسطوره‌های او، بدون گردونه‌اند و زمانی که گردونه ساخته می‌شود خورشید نیز در آسمان با گردونه حرکت می‌کند.

«توتم» در دوره نوسنگی در بسیاری از موارد جای خود را به نیای مرده وامی‌گذارد، و تصویر خدایانی که هیأت و شکلی انسانی دارند حاکی از این پندار و از نیایش مردگان در دوره‌ای خاص از زندگانی انسان است. به دنبال چنین اعتقادی است که در دوره مفرغ با پیدایی دولت-شهرهای بزرگ، بعد از مرگ فرمانروایان، فرمانروای تازه برای حل مشکلات از طریق تفال و ارتباط با مردگان با فرمانروای مرده مشورت می‌کنند؛ و چنین است که به تدریج فرمانروایان مرده به خدایان تبدیل می‌شوند.

با پرستش «زمین مادر» قربانی دادن رایج می‌شود و قربانی که از دوره پارینه سنگی رایج شده بود در دوره «نوسنگی» و «مفرغ» به غذای ارواح در گذشتگان تبدیل می‌شود، و نیز وسیله‌ای می‌شود برای جلب حمایت و دفع خشم فرمانروایان پدیده‌های طبیعت. «توتم» گرای و طبیعت‌گرایی در این دوره‌ها به هم می‌آمیزد و حاصل این آمیزش معبودانی است که ترکیبی از حیوان و عناصر طبیعی‌اند.

پیشرفت کشاورزی و نیاز انسان به تعیین زمان کار و بهره‌گیری از زمین تقویمهای زراعی را پدید می‌آورد و شکل زمین زیر کشت و لزوم تفکیک و سامان‌بندی این زمینها آشنایی او را با هندسه موجب می‌شود. کشاورزی و نیاز به تولید کافی موجب پیدایی اسطوره‌ها و باورهای این دوره از زندگی اجتماعی انسان است. بدین معنا که توجیه مسائل کشاورزی و پدیدار شدن مراسم باروری و طلب باران اسطوره‌هایی درباره باران را به وجود می‌آورد. با گذشت زمان و گسترش روستاها و پیدایی شهرها، تمایزات اجتماعی پدیدار می‌شود و با توسعه روابط انسانی، مبادلات آیینی میسر می‌شود. در این دوره ابزارهای انسان تیر، کج بیل، دستاس، ابزارهای سفالگری و نجاری است. درباره این ابزار و دگرگونیهای معیشتی، شناخت نسبی انسان از خویش و جهان بر بنیاد اسطوره‌هایی که بخشی از



ساخته شدن دولت - شهرها به دست بردگان، و تجمع بردگان در این شهرها موجب آگاهی و عصیان برده‌ها می‌شود و آشنایی نسبی با واقعیات انسان را از پندار به دانستگی و در برخی از زمینه‌ها به دانش می‌رساند. در این دوره، در دوره مفرغ، با دگرگونی و تحول فرهنگ مادی، فرهنگ معنوی انسان نیز تحول می‌یابد و چنین است که علامت تصویری، خط، وزن و اندازه گیری، حساب و هندسه و حسابداری، اخترشناسی و پیشگویی از حرکات ستارگان و پزشکی حرفه‌ای مورد توجه قرار می‌گیرد، که این را در اسطوره آفرینش ممفیس، در مصر، می‌بینیم. اسطوره پتاح (petah) جهان را با آندیشیدن به چیزها می‌آفریند، بدین معنا که اندیشه به کلام، و کلام به ماده مبدل و چیزها آفریده می‌شود. در آیات باب اول «انجیل یوحنا» ذکر شد که: «در آغاز کلمه بود و کلمه نزد خدا بود، و کلمه خود خدا بود، همان ابتدا نزد خدا بود...» و اعتقاد اسطوره‌ای به اینکه هر چیزی یک نام حقیقی دارد که با دانستن آن می‌توان آن چیز را به فرمان خود آورد از اینجا سرچشمه می‌گیرد.

در عصر آهن با کشف آهن و قابلیت انعطاف این فلز، ابزار کار بهتر و کمیت تولید افزایش می‌یابد. خیش آهنی زمین را عمیق‌تر شیار می‌زند و با گسترش کشاورزی و صنعت، تسطیح زمین و تراشیدن آن و پاک کردن جنگلها میسر می‌شود. چرخاب نلمبه، چرخ دندانه دار و قرقره از ابداعات این دوره است و ساختن منجنیق و دیگر ماشینهای ساده جنگی موجب پیدایی فیزیک و مکانیک ابتدایی می‌شود. ساختن کشتیهای بزرگ، سفرهای طولانی و شناخت سرزمینهای دور را امکان پذیر می‌کند و برای ارائه مازاد تولید شهرها تجاری پدیدار می‌شود و مشاغل مختلف قوام می‌یابد.

برای اداره جامعه شهری فن اداره شهر و سیاست از ضروریات کار است. با حکومت دولتمندان و نیاز به اداره جامعه، سیاست و اخلاق پیدا می‌شود. نیاز به شناخت درست گیاه و حیوان و انسان، زیست شناسی و علوم اجتماعی مقدماتی را میسر می‌کند و با پیدایی القبا ادبیات، فلسفه، اخترشناسی، ریاضیات و توسعه پزشکی، انسان به دوره تفکر منطقی و منظم پا می‌گذارد و نیاز به درست اندیشی سخنوران و فیلسوفان را در صحنه حاضر می‌کند. در این میسر هنوز هم در بسیاری از جوامع شناخت انسان از خویش و جهان شناختی نیمه اسطوره‌ای است.

با ابداع خط القبا در دوره آهن به سبب حکومت توانمندان

و اختصاص خط و «سواد» به کاهنان، مغان، پرستاران و بزرگزادگان، برای آثانی که از این موهبت بی بهره بودند خط نیروی اسطوره‌ای و جادویی پیدا می‌کند. چنین است که در آثار مانده از این دوران، از کلام و نقش الواح و سفالینه‌ها، پاپيروس و چوب طلسمی است برای تسلط بر طبیعت و صیانت نفس. این پندار تا به روزگار ما ادامه می‌یابد. پیش از این، امضا و طغراهای امیران و دیگران در داخل مربع یا بیضی یا دایره محاط می‌شد تا صاحب طغرا از خطر محفوظ بماند، و نمونه امروزین این پندار، نزد عوام، استفاده جادویی از آشکال و حروف و اعداد در طلسمات است.

چنین است که انسان با گذشت زمان و از آغاز تاکنون در مسیر تکمیل شناسایی خویش، نخست به پندار و رؤیا، و بعد با دگرگونی شیوه زندگانی مادی به دانستگی، و از پایان دوره مفرغ، به دانشهای علمی و نظری و آنگاه علم روی می‌آورد و با پیدایی ماشین و صنعت «ایدئولوژی»های مختلف پدیدار می‌شود. در شناخت جوامع انسانی و شناخت فرهنگ انسانی، اساطیر وسیله شناخت جهان کهن و «ایدئولوژی» وسیله شناخت جهان نواست.

از چنین دیدگاهی است که می‌توان در زمینه اساطیر مطالعه و پژوهش کرد.

اگر چه ما در سالهای پایانی قرن بیستم زندگی می‌کنیم، هنوز هم شناخت بسیاری از مردم ما از جهان و خویش، بر جهان بینی اسطوره‌ای مبتنی است که علت آن را باید در شرایط زندگانی مردم و ثابت ماندن بسیاری از آشکال کهن زندگی جست. دلیل دیگر ماندگاری اساطیر، به ویژه در هنرهای گوناگون، زیبایی و افسون افسانه‌ها و روایات گوناگون است که از گذشته به میراث مانده است و همیشه این بخش از فرهنگ شفاهی به تحریر درآمده از دیدگاههای هنری، تاریخی، جامعه شناسی، انسان شناسی و به ویژه مردم شناسی دینی خواندنی و باارزش است. □

#### منابع:

- ۱- کتاب «زبان از یاد رفته» نوشته اریک فروم.
- ۲- «انسان اولیه». آن مک کورد، ترجمه دکتر محمدرضا توکلی.
- ۳- «آفرینش انسان در اساطیر»، مجله «رودکی»، شماره ۷۸.
- ۴- «نقد و نگرش بر فرهنگ اصطلاحات علمی-اجتماعی» نوشته محمد آراسته خو، سال ۱۳۶۹، نشر گستره.