

A Study in Ajib and Gharib's Narrative in *Hezar o Yek Shab* According to Joseph Campbell's Hero's Journey Model

S. Aghajani Zeleti¹, M. A. Khazanehdarloo²

Abstract

American mythologist *Joseph Campbell*, paid to explores hero's journeys in different cultures, based on the *Carl Gustav Jung's* ideas, and presented a model for this journeys in *The Hero With a Thousand Faces*. This model has extensive capabilities for the analysis of literary works. *Hezar o yek shab* is one of the works that can be studied according to Campbell's model. This Study pay to Ajib and Gharib's narrative in the *Hezar o yek shab* based on this model. Research results show that components such as an invitation to begin journey, decline the invitation, crossing the first threshold, divine intervention and belly of the whale in departure step and the woman as tempter, tests road, meet with the goddess and become Godly In the initiation step and the Lord of the two worlds, emancipation in life and the final blessing In return step, in the plot of this story is Correspond With Campbell's model. Also other parts, has been removed for necessity of the story.

Keywords: Mythological criticism, archetype, hero's journey, *Hezar o yek shab*, Ajib and Gharib's narrative.

بررسی داستان «عجیب و غریب» در هزار و یک شب براساس الگوی سفر قهرمان جوزف کمپبل
سمیه آقاجانی زلتی^۱، محمدعلی خزانهدارلو^۲

چکیده

جوزف کمپبل اسطوره‌شناس آمریکایی، براساس آرای کارل گوستاو یونگ، به بررسی سفرهای قهرمانی در فرهنگ‌های مختلف پرداخت و در کتاب *قهرمان هزار چهره*، الگویی برای این سفرها ارائه کرد. این الگو، قابلیت‌های فراوانی برای تجزیه و تحلیل آثار ادبی دارد. *هزار و یک شب* یکی از آثار است که می‌تواند با توجه به الگوی کمپبل مورد بررسی قرار گیرد. پژوهش پیش رو، براساس این الگو به بررسی ماجرای «عجیب و غریب» در *هزار و یک شب* پرداخته است. نتیجه پژوهش نشان می‌دهد که مؤلفه‌هایی چون دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، عبور از نخستین آستان، امدادهای غیبی و شکم نهنگ در مرحله جدایی و بخش‌های زن به عنوان وسوسه‌گر، جاده آزمون-ها، ملاقات با خدایانو و خدایگون شدن در مرحله تشریف و نیز بخش‌های ارباب دو جهان، آزادی در زندگی و برکت نهایی در مرحله بازگشت، در پیرنگ این داستان با الگوی پیشنهادی کمپبل مطابقت دارد. سایر بخش‌ها نیز بنا به اقتضای داستان حذف شده است. **کلیدواژه‌ها:** نقد اسطوره‌شناختی، کهن‌الگو، سفر قهرمان، هزار و یک شب، داستان عجیب و غریب.

1. Ph.D Student of Persian Language & Literature, Guilan University

2. Associate Professor, Persian Language & Literature Dep, Guilan University

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه گیلان (نویسنده مسئول).
Saz.aghajani@gmail.com

۲. دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه گیلان.
Khazaneh37@gmail.com

مقدمه

می‌دهد. (کوپ، ۱۳۸۴: ۶) اسطوره‌ها اغلب شامل سرگذشت قهرمانان و ماجراهای مختلفی است که برای آنها اتفاق می‌افتد. یکی از این اتفاقات، ماجرای سفری است که برای قهرمان پیش می‌آید. در روایات اسطوره‌ای و حماسی سرزمین‌های مختلف، در سرگذشت قهرمانان، طرح مکرری دیده می‌شود که قهرمان، طی آن مراحل دشوار و خطرناک را طی می‌کند. اسطوره قهرمان، یکی از رایج‌ترین و شناخته‌شده‌ترین اسطوره‌هاست و آن را در اساطیر قدیم یونان و روم، در قرون وسطا، در خاور دور، در میان قبایل بدوی کنونی می‌یابیم و در خواب‌های ما هم پدیدار می‌شود. این اسطوره‌ها هر چند در جزئیات، بسیار متفاوت‌اند، اما هر چه بیشتر موشکافی کنیم، بیشتر متوجه شباهت ساختارشان می‌شویم. در واقع داستان‌های قهرمانی، اگرچه توسط گروه‌ها یا افرادی که هیچ‌گونه رابطه مستقیم فرهنگی با یکدیگر نداشته‌اند، آفریده شده‌اند، اما همگی الگویی جهانی و مشابه دارند. (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۲) «ماجراجویی معمول قهرمان با شخصی آغاز می‌شود که چیزی از او گرفته شده، یا حس می‌کند. در تجارب معمول موجود یا مجاز برای اعضای جامعه‌اش چیزی کم است. این شخص به یک سلسله ماجراجویی‌های خارق‌العاده دست می‌زند، تا آنچه را که از دست داده است، بازگرداند یا نوعی اکسیر حیات را کشف کند. ماجرا اغلب در یک دور، شامل یک رفت و برگشت، اتفاق می‌افتد.» (همان: ۱۹۰) این سفرها دارای ساختار و مراحل است که در هر مرحله از آن ماجرابی برای قهرمان اتفاق می‌افتد.

در بررسی اساطیر و سنن اقوام مختلف، به رغم ساحات عدیده ذاتی ذهنیات آن اقوام، شاهد دوام و بقای مضامین واحدی هستیم. (شدل، ۱۳۸۸: ۸) دلیل این امر وجود ناخودآگاهی کهن‌گرا و همگانی در جنب خودآگاهی خاص هر موجود انسانی است. این ناخودآگاهی یا «حافظه جهان»، سرچشمه اساطیر و قصه‌های پریان و دربردارنده کهن‌الگوهاست. (همان‌جا) کهن‌الگوها اشکال و تصاویری برخاسته از ذات جمعی هستند که در تمام جهان، اجزای تشکیل‌دهنده اسطوره‌ها را می‌سازند. (کمپبل، ۱۳۸۵: ۲۸) یونگ واژه کهن‌الگو را برای توضیح یافته‌های خود درباره روان جمعی وضع کرده است. کهن‌الگو در روان‌شناسی آن قسمت از محتویات موروثی ناخودآگاه جمعی است که اصل ثابت روان انسان و قدر مشترکی است که در مضامین جاودانی مذاهب و اساطیر، می‌توان یافت. (یونگ، ۱۳۷۲: ۱۳) کهن‌الگوها در روان آدمی پنهان‌اند، اما گاه از ناخودآگاهی به گونه‌ای نمادین سر برمی‌آورند و به شکل‌های گوناگون خود را نشان می‌دهند. آنها انگیزه‌های نمودهایی را که در جزئیات متفاوت هستند، اما شکل اصلی خود را از دست نمی‌دهند، برای ما آشکار می‌کنند. (همو، ۱۳۸۶: ۹۶)

بیان مسئله

اسطوره از اعمال موجودات فرابشری نظیر خدایان، نیمه‌خدایان، قهرمانان، ارواح یا اشباح سخن می‌گوید. فراتر از زمان تاریخی است و در زمان ازلی یا ابدی (یعنی اخروی، نهایی) یا در جهان فراطبیعی روی

الگویی برای سفرهای قهرمان ارائه کرد. پس از آن، برخی پژوهشگران این حوزه، براساس این الگو، مدل‌های خود را در زمینه فیلمنامه‌نویسی ارائه کرده‌اند که می‌توان به کارهای ارزشمند جیمز بونت^۵ و ویلیام ایندیک^۶ جان تروبی^۷ و کیث کاینینگهام^۸ اشاره کرد. همچنین، یکی از مهم‌ترین پژوهشگرانی که براساس الگوی کمپبل، دست به تحلیل و مطالعه زده، کریستوفر وگلر^۹ است که الگوی دوازده مرحله‌ای سفر قهرمان او از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. پس از وگلر، شاگردش ویتیل^{۱۰} در کتاب *اسطوره و سینما* پنجاه فیلم سینمایی را براساس همین الگو مورد بررسی قرار داده است.

در سال‌های اخیر در میان پژوهشگران ایرانی نیز، اقبال بسیاری برای مطالعه و تحلیل آثار ادبی زبان فارسی بر اساس مدل‌های ارائه شده راجع به سفر قهرمان، به وجود آمده است. از جمله آثاری که در این زمینه مورد توجه محققان قرار گرفته، کتاب ارزشمند *هزار و یک شب* است. در ادامه به برخی از پژوهش‌هایی که در این زمینه انجام شده است، اشاره می‌شود. - ثمنینی در بخشی از کتاب *عشق و شعبده*، به بررسی کهن‌الگوی قهرمان در کنار کهن‌نمونه‌هایی همچون باغ، پرنده، آنیما و آنیموس در برخی از حکایات پرداخته است. (ثمنینی، ۱۳۷۹: ۲۰۵-۱۸۶)

- پژوهش «کهن‌نمونه‌ها در داستانی از هزار و یک شب (حکایت جوذر)»، توسط مریم حسینی و عاطفه گزومه به نگارش در آمده است. پژوهشگران ضمن تحلیل این داستان با توجه به یافته‌های یونگ در عرصه روان‌شناسی اسطوره، کهن‌الگوهای آن را

هزار و یک شب از جمله آثاری است که می‌توان داستان‌های قهرمانی فراوانی را در آن مشاهده کرد. این اثر در واقع مجموعه‌ای است که توسط کاتبان و نویسندگانی گمنام، «به مدت شش قرن» نگارش یافته است. (شدل، ۱۳۸۸: ۱۴) اگرچه در این مجموعه داستان، نشانه‌هایی از افسانه‌های هندی، ایرانی، عربی، یهودی و مصری دیده می‌شود و در اسلوب نگارش آن اثر لهجه‌های مختلف بومی و محلی نمایان است؛ (ستاری، ۱۳۴۸: ۹۷) اما هسته ابتدایی آن، که در واقع شامل قصه‌هایی به معنای خاص کلمه می‌شود و مایه-ای اعجاب‌انگیز دارد، هندی و ایرانی است (شدل، ۱۳۸۸: ۱۲) و می‌توان با اطمینان نسبی اظهار نظر کرد که نخستین پایه کتاب *هزار و یک شب* همان کتاب *هزار افسان* ایرانی بوده است که بسیاری از حکایت‌های آن از منابع هندی گرفته شده بود و در قرن سوم هجری از زبان پهلوی به عربی درآمد. (محبوب، ۱۳۸۲: ۳۶۲ و ۳۶۹؛ شدل، ۱۳۸۸: ۱۲)

در این اثر نیز می‌توان داستان‌هایی را نشان داد که در ماجرای قهرمانان‌شان سفر یا سفرهایی دیده می‌شود که می‌تواند از دیدگاه نقد اسطوره‌شناختی و کهن‌الگویی مورد تحلیل قرار گیرد. یکی از این داستان‌ها ماجرای سفرهای قهرمانانه «غریب» است که شرح دلاوری‌هایش در طی داستان «عجیب و غریب» آمده است.

پیشینه پژوهش

نخستین بار جوزف کمپبل به بررسی گسترده داستان‌های قهرمانی پرداخت و در کتاب *قهرمان هزار چهره*،

^۵ Keith Cunningham

^۶ Christopher Vogler

^۷ Stuart Voytilla

^۲ James Bonet

^۳ Wiliam Indyk

^۴ John Trobi

است؛ ۲. اغلب پیش از بسته شدن نطفه‌اش مشکلاتی وجود داشته، مثل کفّ نفس، یا نازایی طولانی، یا آمیزش پنهانی پدر و مادر به دلیل منع یا مشکلات بیرونی؛ ۳. در طول بارداری یا قبل از آن، پیشگویی‌ای به شکل خواب یا وحی هست که خطر زاده شدنش را گوشزد می‌کند، و اغلب پدر (یا نماینده‌ او) را تهدید می‌کند؛ ۴. علی‌القاعده او را در محفظه‌ای به آب می‌سپارند؛ ۵. سپس حیوانی یا فردی فرودست (چوپان) نجاتش می‌دهد و حیوانی ماده به او شیر می‌دهد؛ ۶. وقتی بزرگ شد، با هوشیاری بسیار، پدر و مادر بلند مرتبه‌اش را پیدا می‌کند؛ ۷. از سویی انتقام پدر را می‌گیرد و از سوی دیگر خود را به رسمیت می‌شناساند؛ ۸. سرانجام به مقام بالا و افتخارات بسیار دست می‌یابد. (گرین و دیگران، ۱۳۸۵: ۱۶۷)

سفر قهرمان

چنان‌که بیان شد یکی از کارهایی که قهرمانان برای معرفی و تثبیت خود به عنوان قهرمان باید انجام دهند، سفر است. در اساطیر فرهنگ‌ها و ملل مختلف شاهد داستان‌های قهرمانی بسیاری هستیم. جوزف کمپبل، اسطوره‌شناس آمریکایی، تحت تأثیر آرای فروید و به‌خصوص یونگ به بررسی گسترده‌ این گونه داستان‌ها پرداخت (کمپبل، ۱۹۹۰: ۱۲۱) و در یک طبقه‌بندی کلی کوشید تا اسطوره را با توجه به معیارهایی مشخص از غیر اسطوره متمایز سازد و سپس اساطیر را دسته‌بندی کند. (سگال، ۱۹۹۹: ۱۴۸-۱۳۵) او با مطالعه تطبیقی اسطوره‌های ملل مختلف، مهم‌ترین نظریه خود، «نظریه تک اسطوره» را مطرح کرد و در کتاب خود با عنوان *قهرمانی با*

در سه دسته موقعیت‌های کهن نمونه‌ای، شخصیت‌های کهن نمونه‌ای و نمادهای کهن نمونه‌ای طبقه‌بندی کرده و مورد بررسی قرار می‌دهند. (حسینی و گزوه، ۱۳۹۰: ۷-۳۵)

اما آنچه این پژوهش به طور ویژه و خاص درصدد پرداختن به آن است (کهن‌الگوی سفر قهرمان در داستان عجیب و غریب)، در هیچ اثری مورد بررسی قرار نگرفته است.

کهن‌الگوی قهرمان

«شخصیت قهرمان یک کهن‌الگو مربوط به دوران بسیار بسیار قدیم است». (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۰۰) «اسطوره قهرمانی متداول‌ترین و شناخته‌ترین اسطوره در سراسر جهان است. در میان اساطیر کلاسیک یونان و روم در سده‌های میانه، در خاور دور و در میان قبایل ابتدایی کنونی، اسطوره‌های قهرمانی فراوان دیده می‌شود». (هندرسن، ۱۳۸۶: ۲۵) چنان‌که بیان شد، این اسطوره‌ها اگرچه در جزئیات متفاوت به نظر می‌رسد، اما بررسی آنها نشان می‌دهد که ساختارشان از الگویی مشابه برخوردار است. اسطوره‌های قهرمانی که در واقع تجسم آرمان‌های بشری است، همواره به مردی بسیار نیرومند یا نیمه خدایی اشاره دارد که بر بدی‌هایی در قالب اژدها، مار، دیو و ابلیس پیروز می‌شود و مردم خود را از تباهی و مرگ می‌رهاند. (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۱۲، نپ، ۱۹۸۴: ۳۶) قهرمانان اغلب دارای ویژگی‌های خاص و منحصر به فردی هستند که آنها را از افراد عادی جدا می‌کنند. اتو رنگ مهم‌ترین ویژگی قهرمانان را در کتاب *اسطوره تولد قهرمان* بدین شکل برشمرده است: «۱. قهرمان فرزند پدر و مادری است بسیار ممتاز و به طور معمول پسر شاه

انطباق است و می‌تواند اشکال و زنجیره‌های بی‌نهایت متنوعی از مراحل را در خود جای دهد. به عبارت دیگر، بسته به نیازهای هر داستان، می‌توان مراحل سفر را حذف یا تکرار یا جابه‌جا کرد». (ویتیل، ۱۳۹۲: ۹) در واقع «هر داستان گو، الگوی اسطوره‌ای را با هدف یا نیاز فرهنگی خاص خود تطبیق می‌دهد. به همین دلیل است که این قهرمان هزار چهره دارد». (وگلر، ۱۳۸۶: ۱۶) کمپیل این تفاوت‌ها را «نقاب‌های محلی» بر چهره کهن‌الگوها می‌خواند. (کمپیل، ۱۹۸۸: ۱۱۱)

اسطوره سفر قهرمان در هزار و یک شب

چنان‌که اشاره شد، در هزار و یک شب نیز داستان‌هایی درباره سفرهای قهرمانان آمده است که در چارچوب و ساختار، شباهت‌هایی با این مراحل دارند. یکی از این داستان‌ها ماجرای سفرهای «غریب» است، که طی داستان‌هایی تو در تو و مفصل در طی پنجاه و شش شب، بیان شده است. ستاری معتقد است حکایت عجیب و غریب، داستان جنگ‌ها و جهادهای اسلام است و غریب نمونه کامل سردار مسلمانی است که با شمشیر کشور می‌گشاید ولی با شکست‌خوردگان با جوانمردی و بزرگواری رفتار می‌کند. استروپ^۱ اصل این داستان را ایرانی می‌داند^(۱) و خود داستان را خاطره و اثری از جنگ میان اعراب و ایرانیان در سال‌های اول اسلام می‌پندارد. (ستاری، ۱۳۴۸: ۷۰)

اما چنان‌که بیان شد، گذشته از منشأ و پیشینه این داستان، آنچه نگارندگان در این پژوهش به دنبال آن هستند، ماجرای سفر قهرمانی و کهن‌الگویی غریب است که در ادامه با توجه به الگویی که کمپیل ارائه کرده است، به بررسی آن می‌پردازیم.

هزار چهره به شرح آن پرداخت. وی در این کتاب به طور مفصل به واکاوی کهن‌الگوی «سفر قهرمان» پرداخت و نتیجه مطالعات خود را به صورت الگوی زیر ارائه کرده است:

مرحله جدایی یا عزیمت (حرکت، رحلت): این بخش شامل پنج زیرمجموعه است:

۱. «دعوت به آغاز سفر» یا آشکار شدن نشانه-های دعوت الهی برای انجام وظیفه‌ای خاص؛ ۲. «رد دعوت» یا فرار حماقت‌بار از دست خدایان؛ ۳. «امدادهای غیبی»، یعنی یاری و امدادی که از غیب به کمک آن کس می‌آید که قدم در راه تعیین شده گذاشته است؛ ۴. «عبور از نخستین آستان»؛ و ۵. «شکم نهنگ» یا عبور از قلمرو شب.

مرحله «عبور از آزمون‌های تشریف‌یافتگی و حصول پیروزی»، نیز به شش بخش تقسیم می‌شود:

۱. «جاده آزمون‌ها» یا صورت خطرناک خدایان؛
 ۲. «ملاقات با خدایانو» (مادر زمین) یا پس گرفتن نشاط کودکی؛ ۳. «زن به عنوان وسوسه‌گر»، یعنی درک و تجربه عذاب ادیب؛ ۴. «آشتی با پدر»؛ ۵. «خدایگون شدن» و ۶. «برکت نهایی».
- مرحله آخر بازگشت و پذیرفته شدن در جامعه است که شش بخش دارد:

۱. «امتناع از بازگشت» یا انکار جهان؛ ۲. «فرار جادویی» یا فرار پرومته؛ ۳. «رسیدن کمک از خارج»؛ ۴. «عبور از آستان بازگشت» یا بازگشت به دنیای عادی؛ ۵. «ارباب دو جهان»؛ ۶. «دستیابی به آزادی در زندگی» یا ماهیت و عملکرد برکت نهایی. (کمپیل، ۱۳۸۵: ۴۶-۴۵)

در این میان، نکته‌ای که باید به آن توجه داشت این است که «سفر قهرمان مدلی انعطاف‌پذیر و قابل

قهرمان داستان از او زاده شود، دو غلام طی ماجرای کشته می‌شوند و کنیز جان به در می‌برد و غریب از وی متولد می‌شود. (همان‌جا)

۱. مرحله جدایی یا عزیمت

۱-۱. دعوت به آغاز سفر

«اولین مرحله سفر اسطوره‌ای قهرمان که ما آن را (دعوت به آغاز سفر) می‌خوانیم، نشان می‌دهد که دست سرنوشت، قهرمان را با ندایی به خود می‌خواند و مرکز ثقل او را از چارچوب‌های جامعه به سوی قلمرویی ناشناخته می‌گرداند». (کمپبل، ۱۳۸۵: ۶۶)

ندای فراخوان در واقع، زمینه‌ساز شروع مرحله عزیمت و سفر است و می‌توان آن را آوای مخاطره هم نامید، چرا که سرنوشت، قهرمان را به مبارزه طلبیده است و قرار است نیرو و جاذبه‌ای معنوی، او را از موطنش به سرزمینی ناشناخته منتقل سازد، جایگاهی که افتخار و خطر در آن توأم‌اند و قهرمان را به مبارزه می‌طلبند. (کمپبل و دیگران، ۲۰۰۳: ۱۸-۱)

«غریب» نیز پس از خواستگاری «مهدیه» از پدرخوانده خود، توسط او به سفر دعوت شد؛ «مرداس» که به دلیل محبوبیت روزافزون غریب در میان قبیله، کینه او را به دل گرفته و با ازدواج او و مهدیه مخالف است، برای نابودی او، شرط ازدواج با دخترش را شکست غول کوهی قرار می‌دهد. (هنزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۱۲)

۱-۲. رد دعوت

امتناع از پذیرش دعوت مرحله‌ای اساسی است که خطرات پیش روی قهرمان را بیان می‌کند. گرچه ممکن است یک قهرمان مشتاق یا ماجراجو وارد

تولد پیش‌بینی شده و رها شدن غریب در کودکی تولد قهرمان مبهم و رازآمیز است و پیش از تولد، خطر زاده‌شدنش گوشزد می‌شود، به همین دلیل اغلب به محیطی دور از خانواده برده می‌شود. رها شدن قهرمان در کودکی، مضمونی مشترک است که در اکثر اسطوره‌ها و افسانه‌های ملل جهان قابل ردیابی است، کریستین سن موضوع کودکان رها شده را از مقوله داستان‌های پهلوانی بسیار کهن می‌شمارد. (کریستین-سن، ۱۳۸۱: ۱۵۵) درباره این مضمون و چند و چون آن، نظرات گوناگونی از سوی پژوهشگران مطرح شده است، چنان‌که الیاده معتقد است که «سپردن کودک سر راهی به دست عناصر کیهان-آب و باد و زمین-تا هر طور که بخواهند با وی عمل کنند، همواره در حکم نوعی به مبارزه طلبیدن تقدیر است. کودکی که به زمین یا آب سپرده شده و از آن پس یتیم محسوب می‌شود، در معرض خطر مرگ است، اما در عین حال بخت آن را دارد که موقعیتی جز موقعیت بشری به دست آورد. کودک رها شده‌ای که عناصر کیهانی از او پشتیبانی می‌کنند، اغلب قهرمان، شاه یا قدیس می‌شود». (الیاده، ۱۳۸۵: ۲۴۵)

در داستان مورد بحث، «عجیب» چند ماه پس از کشتن پدر خوابی می‌بیند که خواب‌گزاران آن را چنین تعبیر می‌کنند: «ای ملک، این خواب دلالت می‌کند بر اینکه از پدر تو مولودی هست که آشکار خواهد شد و میان تو و او عداوت پدید خواهد آمد». (هنزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۰۸)

بعد از این خواب، عجیب باخبر می‌شود که یکی از کنیزکان پدر باردار است. بنابراین، کنیزک را به دو تن از غلامان می‌سپارد تا او را به بیشه‌ای برده و به قتل رسانند، اما از آنجا که کنیز باید زنده بماند تا

ماهیتی فراخ‌تر و غنی‌تر دارد و نیرویی را تدارک می‌بیند که من خویشتن فاقد آن است». (یونگ، ۱۳۸۶: ۱۶۴) در واقع پیرخردمند زمانی ظهور می‌کند که فقط تأملات عمیق یا فکری میمون می‌تواند قهرمان را از شر مشکلات پیش آمده خارج کند و چون قهرمان به دلایل درونی و بیرونی نمی‌تواند خود این کارها را بکند، دانش لازم برای جبران این کاستی به شکل فکری مجسم در می‌آید (گرین و دیگران، ۱۳۸۵: ۱۶۵) و در قالب پیر خردمند به کمک او می‌شتابد.

«غریب» در ابتدای سفر، شیخی را در غاری بر فراز کوه ملاقات کرده و با راهنمایی او مسلمان می‌شود، درباره ملاقات غریب و پیر در کوه نکته‌ای باورشناختی وجود دارد، زیرا کوه در اساطیر و ادیان نقطه اتصال آسمان و زمین و نماد قدرت خدایان محسوب می‌شود. (زمردی، ۱۳۸۲: ۱۶۷) به عبارت دیگر، کوه‌ها به عنوان نزدیک‌ترین جای به آسمان در مرکز عالم قرار دارند و محور و پیوندگاه لاهوت و ناسوت و راه رسیدن آدمی به عالم بالیند؛ (مختاری، ۱۳۷۹: ۹۸) از آن است که هریک از پیامبران بزرگ با کوهی در ارتباط است و بر آن، با خداوند راز و نیاز کرده و به پیامبری برانگیخته شده است. «زرتشت» بر سبلان، «موسی» بر طور، «عیسی» بر کوه زیتون و «محمد» (ص) در حرا. (کزازی، ۱۳۸۴: ۲۴۰) در واقع، کوه در تاریخ ادیان همواره محل پرستش و قداست پنداشته شده است؛ چنان‌که در «تورات» آمده: «روح خدایی در مکان‌های مقدس بر فراز کوه‌ها مأوا دارد». (عهد عتیق، مزامیر داوود، مزمور ۲۴، آیه ۳) همچنین سابقه اهریمن‌ستیزی دارد؛ در اساطیر ایرانی، اهریمن به شهرها و انسان‌ها دستبرد می‌زده؛ اما هیچ‌جا سخن از دستبرد اهریمن به کوه‌ها نیست. (قرشی، ۱۳۸۰: ۱۷۴)

مرحله امتناع نشود، اما متحدان قهرمان یا نگهبانان آستانه، ترس‌ها و خطرات را بیان می‌کنند (ویتیلا، ۱۳۹۲: ۱۱) و قهرمان را از ادامه راه بازمی‌دارند. در داستان مورد بحث، مادر غریب در این نقش با اشاره به کینه مرداس نسبت به غریب، او را از سفر بازداشته و به فرار از آن دیار تشویق می‌کند. (هزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۱۳)

۳-۱. عبور از نخستین آستان

عبور از آستانه به این معناست که قهرمان سرانجام خود را متعهد به سفر کرده است. او اکنون آماده عبور از دروازه‌ای است که دنیای عادی را از دنیای ویژه جدا می‌کند. (ویتیلا، ۱۳۹۲: ۱۲) در این داستان، «غریب» مصرانه در پی ادامه سفر است و به مادر می‌گوید: «از این دیار به در نشوم تا بر دشمن خود چیره شوم و مقصود پدید آورم». (هزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۱۳) بنابراین، سفر قهرمانانه خویش را آغاز می‌کند.

۴-۱. مدد رسان غیبی (پیر خردمند)

اما پیش از شروع سفر، قهرمان نیاز به کسی دارد که راهنمای او باشد و طریقه عبور از مراحل خطرناک سفر را به او بیاموزد. به طور کلی، آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده‌اند با موجودی حمایت‌گر روبه‌رو می‌شوند (که به طور معمول، در هیئت عجزه‌ای زشت و یا یک پیرمرد ظاهر می‌شود) و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای اهریمنی راه از او محافظت می‌کند. (کمپبل، ۱۳۸۵: ۷۵)

شخصیت پیر خردمند «نماد فرزاندگی و مترادف معرفتی جهانی است» (شدل، ۱۳۸۸: ۱۰) و به تعبیر یونگ «در حقیقت تجلی نمادین روان کامل است که

قهرمانانی که قدم در جاده سفر می‌گذارد از مناطق ناشناخته‌ای چون بیابان، جنگل، دریا، سیاهی‌ها، تاریکی‌ها و ... که حوزه‌های ناشناخته ناخودآگاهند، عبور می‌کنند و در واقع توسط ناشناخته‌ها بلعیده می‌شوند و به ظاهر می‌میرند که کمبل از آن به عنوان

مرحله شکم نهنگ یاد می‌کند. (کمپبل، ۱۳۸۵: ۹۶)

غریب نیز در جریان سفرش به مدت هفت سال در جزیره‌ای سرگردان می‌شود تا اینکه سرانجام طی ماجرابی طولانی، توسط عفربیتی نجات می‌یابد.

علاوه بر این، یکی دیگر از نمودهای این مرحله در ماجرای سفر قهرمانی غریب، گذر از آب است. گذر از آب نمادی از مرگ و تولد دوباره، استحاله و منتقل شدن از یک مرحله به مرحله‌ای دیگر است و به صورت شست‌وشو در چشمه - قابل قیاس با اسطوره تعمید - و گذر از رودخانه و دریا نمود پیدا می‌کند. (الیاده، ۱۳۸۵: ۱۸۹) در نظر یونگ نیز، آب و تجلیات آن (چشمه، رود، دریا) از کهن‌الگوهای شناخته‌شده‌ای هستند که بر مفاهیمی چون تولد، مرگ و رستاخیز، باروری و رشد، تطهیر و رستگاری، بی‌زمانی و جریان به سوی ابدیت و ... دلالت می‌کنند.

(گرین و دیگران، ۱۳۸۵: ۱۶۲) گذشتن از آب در اساطیر ایرانی اهمیت ویژه‌ای دارد. اغلب قهرمانان پیش از دست یافتن به موفقیتی بزرگ از آب می‌گذرند. بنابر آنچه بیان شد گذر از آب، شاید بر این پایه استوار باشد که با هر بار گذشتن از آب تولدی تازه شکل می‌گیرد و قهرمان چون کودکی بی‌گناه می‌تواند گیرنده وحی و الهام جدیدی باشد و زندگی خاص و نوینی را آغاز کند. (قلی‌زاده، ۱۳۸۸: ۲۴)

در داستان «غریب» نیز «سیران ساحر» به عفربیتی

دستور می‌دهد تا او را به جیحون بیفکند.

در واقع، بر بنیاد دیدگاه اسطوره‌شناختی، قهرمانان باید برای انجام کارهای بنیادین و بزرگ، تولدی نمادین در مکانی مقدس داشته باشند تا بتوانند کارهای برجسته و بزرگشان را انجام دهند. (اتونی، ۱۳۹۰: ۱۵)

بنابراین، «غریب» در آغاز سفر، با رفتن بر فراز کوه و ملاقات با پیر خردمند و مسلمان شدن، تولدی دوباره می‌یابد تا بتواند به سفر قهرمانی‌اش ادامه دهد. همچنین پیر به غریب سلاح‌ها و اورادی (طلسم-هایی) می‌دهد تا در ادامه سفر یاریگر او باشند.

«پس از آن، شیخ عمودی از پولاد به غریب بداد که وزن آن یکصد رطل بود و آن عمود ده حلقه زرین داشت که هر وقت او را می‌جنبانیدند، از آن حلقه‌ها آوازی چون رعد بلند می‌شد و او را شمشیری درخشنده‌تر از برق بداد که طول آن سه ذرع و عرض آن سه وجب بود که اگر به سنگ سختش می‌زدند دو نیمه می‌کرد و زرهی و سپری و مصحفی نیز به او داد و به او گفت: اکنون برو و اسلام عرضه کن». (هنزرو، یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۱۵) «هر وقت که به کافران حمله کنی بگو الله اکبر که کافران را خوار می‌گرداند». (همان‌جا) در جای جای داستان نشانه‌های یاری این سلاح‌ها و اوراد قابل مشاهده است.

«چون کافران نام خداوند سبحان را شنیدند با یکدیگر گفتند که این سخن چیست که دل‌های ما را به لرزه درآورده و قوت بازوی ما را ببرد...». (همان: ۱۰۲۱)

گویی نام خداوند همچون طلسمی موجب منفعل شدن دشمنان می‌شده است.

«ملکه به او گفت: آیا سخن من می‌پذیری؟
غریب به اشارت گفت: آری!
ملکه فرحناک شد و سحر از او برداشت...
غریب برخاسته بر سینه او بنشست و حلقوم او گرفت
و از سینه او برنخاست تا اینکه ملکه هلاک شد.»
(همان‌جا)

۲-۲. جاده آزمون‌ها «مبارزه با غول یا دیو و گرفتن انتقام پدر»

یکی از مهم‌ترین مراحل در سفر اسطوره‌ای قهرمان مبارزه با غول یا دیو است. در میان موجودات فراطبیعی شرور، از زیانکارترین موجودات اهریمنی اساطیر ایرانی، باید به انواع دیوان اشاره کرد. مطابق برخی از تحقیقات، پیش‌نمونه دیوان، دسته‌ای از خدایان هند و اروپایی بوده‌اند که به نام دئیو در مقابل نوع دیگر که اسوره نام داشتند (و سرور آنها اهورامزدا بوده) ستایش می‌شدند اما در آیین یکتاپرستانه زرتشت مورد نفرت قرار گرفتند. (هینلز، ۱۳۷۰: ۸۰)

تنها دیوی که در این داستان در مقابل قهرمان قرار می‌گیرد، «سعدان غول» است، که در ابتدا به جنگ با غریب می‌پردازد و غریب با سلاحی که پیر خردمند به وی داده و با وردهایی که وی در اختیارش قرار داده، او را شکست می‌دهد و ملکه فخرتاج (خدایانو) را از چنگ او نجات می‌دهد، اما پس از آن سعدان غول قبول اسلام کرده و به‌عنوان یکی از پیروان قهرمان در جنگ‌ها به یاری او می‌شتابد.

اما دیو اصلی این داستان، ملک عجیب دیو سیرت است، که در واقع تجسم انسانی دیو و اهریمن است و در نقش موجودی شرور و اهریمنی ظاهر می‌شود

«عفریت غریب را برداشته به کنار رود جیحون شد و خواست که او را به جیحون افکند. دلش بر این کار گواهی نداد و به غریب رحمت آورد و تخته‌ها گرفته به یکدیگر بست و غریب را بر آن تخته‌ها گذاشته در جیحون افکند و موج غریب را گرفته همی‌برد.» (هزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۷۵)
«ملک غریب تا پنج روز بر روی تخته‌ها افتاده آب او را همی‌برد.» (همان: ۱۰۷۶)

۲. مرحله عبور از آزمون‌های تشرف

۱-۲. زن به عنوان وسوسه‌گر

چنان‌که در نظرات کمپبل بیان کردیم، یکی از موجودات اهریمنی که بر سر راه قهرمان قرار می‌گیرد و درصدد فریفتن اوست، زن جادوی پری‌پیکر است. در ماجرای سفر غریب می‌بینیم که ملکه‌ای بر سر راهش قرار می‌گیرد، «آن ملکه «جانشاه» نام داشت و پانصد سال عمر کرده بود. هر کس که به آن شهر درمی‌آمد، ملکه او را یک شب در پیش خود نگاه می‌داشت و او را به درآمیختن با خود دعوت می‌کرد و پس از آن، او را می‌کشت و خلقی بسیار بدان‌سان کشته بود.» (همان: ۱۰۷۹)

«ملکه گفت: از دین خود به در شو و به دین من آی تا من تو را شوی خود گیرم و پادشاهی تو را دهم.» (همان‌جا)

و پس از آنکه با ممانعت غریب روبه‌رو شد، به نیروی جادوگری متوسل شده و او را به بوزینه‌ای تبدیل و تا دو سال در زندان حبس کرد. (همان: ۱۰۸۰)

اما سرانجام غریب با حيله‌ای توانست ملکه را به هلاکت برساند.

غریب چون سخن او بشنید و فضایل آن شمشیر بدانست دست برده شمشیر بگرفت و او را برکشید. آن شمشیر، مانند آفتاب بدرخشید و او را طول ده و جب و عرض سه و جب بود. غریب خواست که آن را با خود بیاورد. مرعش گفت: اگر توانی او را به کار بری مضایقت نیست.

غریب گفت: آری توانم به کار برد. پس از آن او را به دست گرفت و در دست او به عصای چوبین همی مانست. حاضران را عجب آمد. گفتند: آفرین بر تو ای مرد دلیران! (هزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۱۰۵۳) «چشم از پرتو آن شمشیر خیره گشت و بیم

اندر دل دشمنان پدید شد». (همان: ۱۰۵۵)
«با آن تیغ طلسم گشته هر که را می‌زد، دو نیمه می‌کرد و در حال هر دو نیمه خاکستر می‌شدند». (همان: ۱۰۵۶)

۲-۳. ملاقات و ازدواج با خدابانو

با پشت سر گذاشتن تمام موانع، به خان آخر می‌رسیم که ازدواج جادویی روح قهرمان پیروز با ملکه جهان است. (کمپیل، ۱۳۸۵: ۱۱۶) «ازدواج جادویی با خدابانو یا ملکه جهان نشان‌دهنده تسلط کامل قهرمان بر زندگی است؛ چون زن، همان زندگی و قهرمان عارف و ارباب آن است». (همان: ۱۲۸) یونگ معتقد است که «بانویی که نجیب‌زاده به خاطرش دست به کارهای قهرمانی می‌زند، تجسم عنصر مادینه وی است». (یونگ، ۱۳۸۶: ۲۸۳) در واقع، «قهرمان» نمادی از «من» خودآگاهی است که برای شناخت عنصر مادینه روانش می‌بایست با نیروهای اهریمنی درون ناخودآگاهی به مبارزه بپردازد. (اتونی، ۱۳۹۰: ۲۴۷) در ماجرای سفر قهرمانی «غریب»، ازدواج با خدابانو دو مرتبه صورت می‌گیرد^(۲)، در ابتدا با «مهديه» که دلیل آغاز سفر، ازدواج

و پس از کشتن پدر و بعد از آن مادر غریب، پادشاهی را از او می‌گیرد و قصد نابودی وی را دارد. در نهایت، «غریب» پس از آنکه «عجیب» از اسلام آوردن امتناع می‌کند، او را کشته و انتقام قتل پدر و مادر را می‌گیرد. نکته‌ای که در زمینه آزمون اصلی قهرمان، باید به آن توجه کرد، ارزش نمادین سلاح مخصوص اوست؛ همچنان‌که خود قهرمان دارای شخصیتی است یگانه و خدای‌گونه، که او را در مرز بین خدایان و انسان‌ها قرار می‌دهد، به همان ترتیب سازوبرگ‌ها و متعلقات پهلوان نیز اغلب ویژگی‌هایی خاص و خارق‌العاده دارند؛ به‌ویژه سلاح رزم او دارای مشخصاتی است که آن را از دیگر جنگ‌افزارها متمایز می‌کند. داستان چگونگی دستیابی پهلوان به رزم‌افزاری ویژه که اغلب از قدرت جادویی برخوردار است و به خداوندش نیروی غلبه بر دشمنان ارزانی می‌دارد، یکی از مضامین تکراری ادبیات حماسی جهان است که می‌توان از آن با اصطلاح بن‌مایه یا موتیف سلاح سحرآمیز یاد کرد. (سرکاراتی، ۱۳۷۸: ۳۶۳) این سلاح‌ها اغلب دارای ویژگی‌هایی خاص و اسرارآمیز هستند که آنها را از حد یک وسیله و ابزار فراتر برده است. در این داستان نیز علاوه بر گرز و سلاح‌های دیگری که پیر خردمند در اختیار غریب می‌گذارد، از شمشیری جادویی سخن به میان می‌آید:

«مرعش آستین غریب گرفته در قصر «یافت بن نوح» او را می‌گردانید. غریب را به شمشیری نظر بیفتاد، گفت ای ملک این شمشیر از کیست؟

«مرعش» گفت: این شمشیر «یافت بن نوح» است که به این شمشیر به انسیان و جنیان ظفر می‌یافت... اگر این شمشیر را بر کوه بزنند، کوه را دو نیمه کند و نام این شمشیر «ماحق» است.

با او بود و پس از آن با «ملک‌تاج»، که «غریب»، او را از چنگ «سعدان غول» نجات داده بود.

۲-۴. خدایگون شدن

یکی از موضوعاتی که اسطوره قهرمان راجع به آن سخن می‌گوید «خدایگونی» است. (لیمینگ، ۱۳۷۹: ۸۴) در پایان سفر، قهرمان پس از عبور از آزمون‌های مختلف و پیروز شدن بر همه مشکلات و موانع، ثابت می‌کند که از مرحله انسانی پا فراتر نهاده و تبدیل به موجودی نیمه‌خدایی شده است. (وارنر، ۱۳۸۷: ۱۸) در داستان قهرمانی «غریب» نیز نشانه‌هایی از این مرحله، قابل مشاهده است.

که بر هفت کشور منم پادشاه

جهان‌دار و پیروز و فرمان‌روا

زهر جای کوتاه کنم دست دیو

که من بود خوامم جهان را خدیو

بدان را ز بد دست کوتاه کنم

روان را سوی روشنی ره کنم

(هزار و یک شب، ۱۳۸۵: ۶۴)

۳. مرحله بازگشت

۳-۱. ارباب دو جهان

قهرمان پس از پیروزی در همه آزمون‌ها، می‌تواند علاوه بر دنیای عادی، بر دنیای ویژه‌ای که آن را فتح کرده نیز، فرمان براند.

«غریب» در پایان سفر، پس از موفقیت در آزمون‌های مختلف، هم بر انسیان حکم می‌راند و هم جنیان در خدمت اویند. بنابراین، پادشاه دو جهان انس و جن می‌شود و موفق می‌شود همچون سرداری فاتح، دین اسلام را در این دو جهان برپا کند.^(۳)

۳-۲. دستیابی به آزادی و برکت نهایی

هدف و چالش اصلی مرحله بازگشت، در میان گذاشتن استعدادها، آموخته‌ها و ارزش‌های سفر اسطوره‌ای با دیگران و دنیاست. (پیرسون، ۱۳۹۰:

۱۴۵) قهرمان واقعی با یک اکسیر برمی‌گردد تا آن را با دیگران تقسیم کند یا به مصیبت‌های سرزمین خود خاتمه دهد. اکسیر همان دستاورد سفر قهرمان است و می‌تواند گنجی بزرگ یا معجونی جادویی باشد. می‌تواند عشق، دانایی یا فقط تجربه‌ی جان به در بردن از دنیای ویژه باشد. (ویتلا، ۱۳۹۲: ۱۴) اکنون دیگر خطوط داستان حل و فصل شده‌اند، تعادل به دنیای عادی بازگشته است و قهرمان زندگی تازه‌ای را آغاز می‌کند که برای همیشه متأثر از سفر طی شده است و مردمان دنیای عادی را از موهبت آنچه بدان دست یافته، بهره‌مند می‌کند. اینجاست که «برکت قهرمان جهان شمول، شامل حال تمام جهانیان می‌شود». (کمپبل، ۱۳۸۵: ۴۶) و می‌تواند برکت و سرسبزی را برای مردمش به ارمغان آورد، و نقش نجات‌بخشی را که «مهم‌ترین ویژگی کهن‌الگوی قهرمان است»، ایفا کند. (قائمی، ۱۳۸۹: ۸۲) کمپبل درباره‌ی این مرحله می‌گوید: قهرمان «پس از بازگشت از سفر می‌تواند جامعه‌اش را از نو به صورت یک کل واحد نظم دهد».

(کمپبل، ۱۳۸۵: ۴۶)

غریب پس از پایان سفر، توانست کافران را از بین برده و برکت اسلام را برای ساکنان مناطق تحت سلطه‌اش به ارمغان بیاورد و حکومتی اسلامی برپا کند.

بحث و نتیجه‌گیری

با تکیه به داستان‌های هزار و یک شب و نیز توجه به پیشینه‌ای که برای این داستان‌ها یاد شد می‌توان اجزای آن را در قالب آنچه یونگ آرکی‌تایپ می‌نامد، بازشناخت. با توجه به روش نقد اسطوره‌ای و

۳. همان‌طور که در متن نیز اشاره شد، ستاری و استروپ حکایت «عجیب و غریب» را، داستان جنگ-ها و جهادهای اسلام می‌دانند. (ستاری، ۱۳۴۸: ۷۰)

منابع

اتونی، بهروز (۱۳۹۰). «پاگشایی قهرمان در حماسه‌های اسطوره‌ای». ادب پژوهی. دانشگاه گیلان. شماره ۱۶. صص ۱۰۵-۸۱.

الیاده، میرچا (۱۳۸۵). رساله در تاریخ ادیان. ترجمه جلال ستاری. چاپ سوم. تهران: سروش.

پیرسون، کارول اس و هیوکی مار (۱۳۹۰). زندگی برآزنده-ی من، مؤثرترین راهکارهای تحلیل خویشتن و غنی‌سازی ارتباط با دیگران. ترجمه کاوه نیری. تهران: بنیاد فرهنگ زندگی.

ثمینی، نغمه (۱۳۷۹). عشق و شعبده. تهران: مرکز. حسینی، مریم و گرمه، عاطفه (۱۳۹۰). «کهن‌نمونه‌ها در داستانی از هزار و یک شب (حکایت جودز)». فصلنامه زبان و ادبیات فارسی. دانشگاه خوارزمی. سال ۱۹. شماره ۷۰. صص ۷-۳۵.

زمردی، حمیرا (۱۳۸۲). نقد تطبیقی ادیان و اساطیر در شاهنامه فردوسی، خمسه نظامی و منطق الطیر. تهران: زوآر.

ستاری، جلال (۱۳۶۸). افسون شهرزاد- پژوهشی در هزار افسان. تهران: توس.

_____ (اسفند ۱۳۴۸). «مقدمه‌ای بر هزار و یک شب». هنر و مردم. دوره ۸، شماره ۸۹، صص ۷۲-۶۲.

سرکاراتی، بهمن (۱۳۷۸). سایه‌های شکارشده. تهران: قطره.

شدل، آندره (۱۳۸۸). مقدمه بر هزار و یک شب. مجموعه مقاله جهان هزار و یک شب. ترجمه جلال ستاری. تهران: مرکز.

قائمی، فرزاد (۱۳۸۹). «تحلیل داستان کیخسرو در شاهنامه بر اساس روش نقد اسطوره‌ای». پژوهش‌های ادبی.

الگوهای ارائه شده راجع به سفر قهرمان، ضمن بررسی داستان «عجیب و غریب» در هزار و یک شب، می‌توان داستان سفر غریب را نمونه‌ای نیک، از کهن الگوی «سفر قهرمان» معرفی کرد. مراحل که در پیرنگ این داستان با نظریه «جوزف کمپبل» قابلیت تطبیق دارند، عبارت‌اند از: دعوت به آغاز سفر، رد دعوت، عبور از نخستین آستان، امدادهای غیبی و شکم‌نهنگ در مرحله جدایی؛ زن به عنوان وسوسه‌گر، جاده آزمون‌ها، ملاقات با خدایانو و خدایگون شدن در مرحله تشرف و ارباب دو جهان، آزادی در زندگی و برکت نهایی در مرحله بازگشت. همان‌طور که ملاحظه شد، میان ترتیب بخش‌های مربوط به الگوی این داستان و الگوی ارائه شده از سوی کمپبل، اختلاف اندکی وجود دارد، همچنین مؤلفه‌هایی از الگوی مورد بحث، بنا به خلاقیت نویسنده، یا به اقتضای داستان، از پیرنگ داستان سفر قهرمانی «غریب» حذف شده است.

یادداشت‌ها

۱. استروپ افسانه‌ها و حکایات هزار و یک شب را به سه گروه تقسیم کرد: قسمت اول افسانه‌هایی که ریشه ایرانی دارند و از کتاب هزار افسان برگرفته شده‌اند، دوم افسانه‌ها و حکایاتی که در بغداد شکل گرفته‌اند و سرانجام افسانه‌هایی که در مصر به این کتاب اضافه شده‌اند. (محجوب، ۱۳۸۲: ۳۷۴-۳۷۲)

۲. این موضوع ممکن است به دلیل دخل و تصرف-هایی باشد که در طی زمان وارد داستان اصلی شده است.

- انجمن زبان و ادب فارسی. سال ۷. شماره ۲۷. صص ۱۰۰-۷۷.
- قرشی، امان‌الله (۱۳۸۰). آب و کوه در اساطیر هند و ایرانی. تهران: هرمس.
- قلی‌زاده، خسرو (۱۳۸۸). فرهنگ اساطیر ایرانی بر پایه متون پهلوی. چاپ دوم. تهران: کتاب پارسه.
- کتاب مقدس عهد عتیق و عهد جدید (۱۳۸۰). ترجمه فاضل خان همدانی، ویلیام گلن، هنری مرتن. تهران: اساطیر.
- کریستین سن، آرتور ایمانوئل (۱۳۸۱). کیانیان. ترجمه ذبیح‌الله صفا. چاپ پنجم. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۴). آب و آینه. تبریز: آیدین.
- کمپبل، جوزف (۱۳۸۵). قهرمان هزار چهره. ترجمه شادی خسروپناه. مشهد: گل آفتاب.
- کوپ، لارنس (۱۳۸۴). اسطوره. ترجمه محمد دهقانی. تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- گرین، ویلفرد / لیبر، ارل / مورگان، لی / ویلینگهم، جان (۱۳۸۵). مبانی نقد ادبی. ترجمه فرزانه طاهری. چاپ چهارم. تهران: نیلوفر.
- لیمینگ، دیوید آدامز (مهر و آبان ۱۳۷۹). «سفر دریایی قهرمان». ترجمه علیرضا حسن‌زاده و عنایت‌اله روفیچاهی. کتاب ماه هنر. شماره ۲۵-۲۶. صص ۸۵-۸۰.
- محجوب، محمدجعفر (۱۳۸۲). ادبیات عامیانه ایران (مجموعه مقالات درباره افسانه‌ها و آداب و رسوم مردم ایران). به کوشش حسن ذوالفقاری. تهران: نشر چشمه.
- مختاری، محمد (۱۳۷۹). اسطوره زال (تبلور تضاد و وحدت در حماسه ملی). چاپ دوم. تهران: توس.
- وارنر، رکس (۱۳۸۷). دانشنامه اساطیر جهان. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. چاپ دوم. تهران: نشر اسطوره.
- وگلر، کریستفر (۱۳۸۶). ساختار اسطوره‌ای در فیلم‌نامه. ترجمه عباس اکبری. تهران: نیلوفر.
- ویتیلا، استوارت (۱۳۹۲). اسطوره و سینما. ترجمه محمد گذرآبادی. چاپ سوم. تهران: هرمس.
- هزار و یک شب (۱۳۸۵). به کوشش علی اکبر تقی‌نژاد. تهران: علم.
- هندرسن، ژوزف (۱۳۸۶). انسان و اسطوره‌ها. ترجمه حسن اکبریان طبری. چاپ دوم. تهران: دایره.
- هینلز، جان راسل (۱۳۷۰). شناخت اساطیر ایران. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی. تهران: نشر چشمه.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۶). انسان و سمبول‌هایش. ترجمه محمود سلطانیه. چاپ ششم. تهران: جامی.
- _____ (۱۳۷۲). جهان‌نگری. ترجمه جلال ستاری. تهران: توس.
- Campbell, Joseph. (1990). *An Open Life*. Eds. John M. Maher and Dennie Briggs. New York: Harper Collins & Row.
- (1988). *Historical Atlas of World Mythology*. Vol. 2, pt.1. New York: Alfred van der Marck Editions.
- Campbell, Joseph; Phil Cousineau and Stuart L. Brown (2003). *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*. Novato, CA: New World Library.
- Knapp, Bettina (1984). *A Jungian Approach to literature*. Carbondale, and Edwardsville: Southern Illinois University Press.
- Segal, Robert A. (1999). *Theorizing about Myth*. Amherst: University of Massachusetts.