

## پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه

سوسن جبری\*<sup>۱</sup> سحر یوسفی<sup>۲</sup>

(تاریخ دریافت: ۹۴/۷/۲۴، تاریخ پذیرش: ۹۴/۱۲/۱۹)

### چکیده

قصه‌های عامه یکی از محبوب‌ترین انواع ادب شفاهی و بستری مناسب برای مطالعه فرهنگ هر ملت است. این قصه‌ها در بردارنده عناصر جادویی است که از گذشته‌های دور، جزئی از باورهای رایج در میان مردم بوده است. عناصر جادویی قصه‌ها را می‌توان به سه گروه شخصیت‌های دارنده قدرت جادویی، اشیای دارنده قدرت جادویی و کلام جادویی تقسیم کرد. ترتیب بسامد و فراوانی این عناصر در قصه‌ها عبارت‌اند از: اشیای برساخته بشر، عناصر طبیعت، جادوگران، اشیای خیالی، موجودات خیالی، کلام جادویی، موجودات پیکرگردان، حیوانات جادوگر و شیطان. یافته‌ها نشان می‌دهند که عناصر جادویی در ۸۹٪ جامعه آماری، در قصه‌های در بردارنده کهن‌الگوی سفر دیده می‌شوند. عناصر جادویی در

۱. دانشیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه رازی کرمانشاه و عضو مرکز پژوهشی تحقیقات توسعه اقتصادی اجتماعی دانشگاه رازی (نویسنده مسئول)

\* sousan\_jabri@yahoo.com

۲. کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه رازی

روساخت قصه‌ها، در تحلیل عمیق‌تر خود با خویشکاری‌های انگاره‌های کهن‌الگویی در ژرف‌ساخت قصه در پیوند هستند. کارکرد دوگانه دارندگان قدرت جادویی سبب شده است عناصر جادویی دارای خویشکاری دوگانه کهن‌الگویی، رهایی‌بخش و خطرناک باشند که جادوی سفید و جادوی سیاه نام گرفته است. بدین سبب در قصه‌ها انگاره کهن‌الگویی سایه با خویشکاری خطرناک و جادوی سیاه، نقش درگیرکردن قهرمان با چالش‌ها را به عهده دارد و انگاره کهن‌الگویی پیرخرد با خویشکاری یاری‌گری و جادوی سفید، نقش رهاندگی قهرمان از چالش‌ها را به عهده گرفته است.

**واژه‌های کلیدی:** عناصر جادویی، انگاره‌های کهن‌الگویی، پیرخرد، سایه، قهرمان، قصه‌های

ایرانی.

#### ۱. مقدمه

فرهنگ یکی از مفاهیم پیچیده و در عین حال مشترک، میان اقوام و ملل مختلف است که بیانگر شیوه زندگی هر قوم، گروه و یا ملت است. مردم ابعاد گوناگون فرهنگ هر جامعه را می‌سازند. موضوعات اصلی زیرشاخه فرهنگ مردم یا فولکلور<sup>۱</sup> را می‌توان در سه بخش باورهای مردمی، آداب و رسوم و ادبیات عامه گنجانند. قصه‌های عامه بازتاب باورهای مردم است. از این‌رو، جایگاه ویژه‌ای در مطالعات فرهنگی دارند.

قصه‌های عامه زاینده اندیشه جمعی هر قوم است که سینه‌به‌سینه و نقل‌به‌نقل در آغاز به صورت شفاهی به حیات خود ادامه می‌دهند و هر زمان که مکتوب می‌شوند، جاودان می‌مانند.

فرهنگ و ابعاد مختلف آن زمینه پژوهش‌های بسیاری از جامعه‌شناسان، مردم‌شناسان و روان‌شناسان و منتقدان هنر و ادبیات بوده است. با ورود روان‌شناسان بزرگی چون فروید به پژوهش‌های روان‌شناسانه آثار ادبی و ظهور نظریه ناخودآگاه جمعی کارل گوستاو یونگ<sup>۲</sup>، رویکرد نقد اسطوره‌ای و کهن‌الگویی در نقد ادبی پدیدار شد.

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

## ۲. پرسش پژوهش

باور به جادو پیشینه‌ای کهن در میان اقوام و ملل در طول تاریخ دارد. شناخت انواع مختلف جادو در قصه‌های عامه و بررسی پیوند آن با کهن‌الگوها یا نیروهای پنهان نقش روان‌انسانی را در خلق قصه نشان می‌دهد. پرسش این است که عناصر جادویی چه پیوندی با نمود انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌ها دارند؟

## ۳. رویکرد نظری پژوهش

رویکرد نظری پژوهش حاضر، به‌کارگیری شیوه نقد کهن‌الگویی و توجه به نقش عنصر جادو و پیوند آن با انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌هاست. در این پژوهش از دیدگاه نقد کهن‌الگویی به قصه‌ها نگریسته شده است و از این روی ضرورت دارد که درباره مفهوم و اصطلاح کهن‌الگو- که در تحلیل متن از آن بهره برده شده است- سخن گفته شود.

کهن‌الگو از اصطلاحات نظریه ناخودآگاه جمعی در مکتب روان‌شناسی یونگ است که امروزه در نقد ادبی کاربردی گسترده‌ای دارد. یونگ (۱۳۹۰: ۱۲) در این باره می‌نویسد:

وجود روان، فقط به‌واسطه وجود مضامین و محتویاتی قابل شناخت است که آگاهی از آنها ممکن باشد؛ بنابراین، تنها تا جایی می‌توان از «ناخودآگاه» سخن گفت که بتوان مضامین و محتویات آن را نشان داد. قسمت اعظم ناخودآگاه شخصی که به عقده‌های مبتنی بر احساس موسوم‌اند، بخش زندگی روانی شخصی و خصوصی را می‌سازند. از سوی دیگر محتویات ناخودآگاه جمعی را صور مثالی می‌گویند.

از دیدگاه یونگ، صور مثالی یا کهن‌الگوها جزو ساختار روان بشری هستند که تجربه‌های گذشته‌های دور را دربر دارند و در ژرفای ضمیر ناخودآگاه جای گرفته‌اند. به عبارت دیگر، می‌توان گفت کهن‌الگوها نیروهای تشکیل‌دهنده ساختار روان انسانی هستند که یونگ برخی از مهم‌ترین آنها را سایه، آنیما، آنیموس، قهرمان و پیرخرد می‌نامد.

قهرمان مهم‌ترین و اصلی‌ترین کهن‌الگو و انگاره یا نمود من خویشتن است که تلاش او برای رهایی از سایه و رسیدن به فردیت، در قصه‌هایی که نمود وضعیت کهن‌الگویی سفر هستند، روایت می‌شود. بدین‌گونه قهرمان قصه که نمود آن، شخصیت زن یا مرد در قصه است، با چالشی فراتر از توان خود روبه‌رو می‌شود و به‌ناچار سفری را آغاز می‌کند.

سایه در روان‌شناسی یونگ، از مهم‌ترین کهن‌الگوهاست؛ زیرا در «مبارزه برای رهایی» شاهد جدال و ستیز من خویشتن با سایه هستیم: «این ستیزه در کشمکش انسان بدوی برای دست‌یافتن به خودآگاهی، به‌صورت نبرد میان قهرمان کهن‌الگویی با قدرت‌های شرور آسمانی که به هیئت اژدها و دیگر اهریمنان نمود پیدا می‌کنند، بیان شده است» (همو، ۱۳۸۷: ۱۷۵)؛ از این‌رو، این کهن‌الگو بیشتر در شخصیت‌های ضدقهرمان به شکل‌های مختلفی نظیر دیو، اژدها، غول و دیگر نیروهای بازدارنده یا حتی انسان‌های بدطینت فرافکنی و نمادینه می‌شود.

کهن‌الگوی پیرخرد از دیگر کهن‌الگوهای برجسته است و حضوری سرنوشت‌ساز در قصه وضعیت سفر دارد. دولاشو (۱۳۶۶: ۲۲) می‌گوید: «قهرمان قصه برخلاف اسطوره تنها نیست، بلکه یارانی دارد و آنان غالباً از استعدادهای فوق‌طبیعی بهرمندند».

پیر خرد در این قصه‌ها به صورت شخصیتی ظاهر می‌شود که نقش راهنما و رهاننده دارد: «پیر وقتی ظاهر می‌شود که قهرمان به وضعی سخت و چاره‌ناپذیر دچار است» (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۱۱). کمپبل پیرامون پیوند پیرخرد و قهرمان می‌گوید: «این غریبه ناشناس نه‌تنها ابزاری مادی در اختیار قهرمان قرار می‌دهد، بلکه از نظر روانی نیز او را یاری می‌کند» (ر.ک: کمپبل، ۱۳۸۷: ۲۲۰).

یکی از عرصه‌های ظهور نموده‌های کهن‌الگویی در قصه‌ها، پدیدارشدن باورهای فراعقلانی قومی و جمعی است. بنابراین، افزون‌بر اطلاعات ارزشمندی که روساخت قصه‌ها از روابط اجتماعی در واقعیت بیرونی به ما می‌دهند، لایه‌های عمیق این قصه‌ها، بازتاباننده کارکردهای نیروهای پنهان روان بشری هستند که تاکنون کمتر از آن‌ها سخن گفته شده است.

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

ناگفته نماند که مفهوم نقش ویژه یا خویشکاری شخصیت‌های قصه، از نقد ریخت‌شناسانه قصه‌های عامه ولادیمیر پراپ گرفته شده است. پراپ بر این باور است که عملکردها و کنش‌های بنیادی در قصه‌ها محدود هستند. او کارهای مشابه و تکراری شخصیت‌های مختلف قصه را نقش ویژه یا خویشکاری خوانده و آن‌ها را در ۳۱ عنوان دسته‌بندی کرده است. در این پژوهش به بررسی خویشکاری یا همان کارهای مشابه و تکراری انگاره‌های کهن‌الگویی در قالب شخصیت‌های مختلف قصه در پیوند با عناصر جادویی پرداخته شده است.

#### ۴. جامعه آماری

پژوهش حاضر با انتخاب *قصه‌های ایرانی* به‌عنوان جامعه آماری، بسامد انواع عناصر جادویی را مطالعه و پیوند آن‌ها را با انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌ها بررسی کرده است.

پیش از پرداختن به عناصر جادویی در *قصه‌های ایرانی*، لازم است به دلایل انتخاب این مجموعه اشاره شود. مجموعه چهار جلدی *قصه‌های ایرانی* نخستین تلاش و تکاپوی جمعی است تا قصه‌ها در نهایت اصالت ثبت شود. این قصه‌ها گنجینه ارزشمندی است که به کوشش انجوی شیرازی طی دو دهه ۴۰ و ۵۰ شمسی به یاری فولکلورشناسانی از سراسر ایران و همیاری گسترده مردم گردآوری شده است و تمام گردآورندگان این قصه‌ها، با اصول علمی گردآوری مواد فرهنگ مردم آشنا و دوره‌های آموزشی لازم را دیده بودند (رک: انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۲ / ۴۵۱-۴۵۴).

ابوالقاسم انجوی شیرازی (۱۳۷۰-۱۳۷۲) از برجسته‌ترین پژوهشگران در حوزه فرهنگ عامه است. مارزلف (۱۳۷۱: ۳۰۶) درباره توانمندی‌های انجوی در عرصه فعالیت‌هایش چنین می‌گوید: «فردی متعهد، با مجموعه‌ای از قابلیت‌های نادر. متونی را با درجه بالایی از اصالت گردآورد و هم شک و نگرانی بدوی روشنفکرانی را که می‌پنداشتند پرداختن جدی به میراث فرهنگی عوام، کاری است منسوخ و عقب‌مانده، از بین برد».

## ۵. پیشینه پژوهش

فرهنگ عامه ایران، با تمام گستردگی و غنای خود، تاکنون به دقت بررسی نشده و بیشتر به گردآوری مواد خام آن بسنده شده است؛ به گونه‌ای که پژوهشگران همچنان بر این باورند که «ضرورتاً امروز، نیاز به گردآوری و تحقیق در فرهنگ عامه و بازتاب آن در فرهنگ عمومی شدیداً احساس می‌شود» (سجادی، ۱۳۸۱: ۵۶).

پیشینه گردآوری فولکلور در ایران، به بیش از یک سده نمی‌رسد. پیشتازان این جنبش عظیم در ایران، ولتاین الکسیویچ ژوکوفسکی<sup>۴</sup>، ایران‌شناس روسی، و آرتور کریستن سن<sup>۵</sup>، پژوهشگر دانمارکی بودند که وارد حوزه ادبیات عامه شدند (ر.ک: جولائی و محبی، ۱۳۸۱: ۵۰۰). به موازات پژوهش‌های محققان غربی، باید از کوشش‌های محققان ایرانی از جمله دهخدا، هدایت، جمال‌زاده، پروین گنابادی، کوهی کرمانی، امیرقلی امینی، مرتضی هنری، صبحی، انجوی شیرازی و ... یاد کرد. ذکر این نکته نیز ضروری است که

تا پیش از این تلاش‌های ابتدایی، بازتاب فرهنگ مردم را بیشتر در آثار ادبی رسمی کشور شاهد بودیم، به‌عنوان مثال فردوسی اثر سترگ خود، *شاهنامه* را بر اساس مواد فرهنگ مردم و افسانه‌هایی که [خود] شنیده بود یا همسرش از زبان پهلوی ترجمه می‌کرد، می‌سرود. ویس و رامین که بازمانده یکی از رمانس‌های عاشقانه قدیم به زبان پهلوی بود و فخرالدین‌اسعد گرگانی در قرن پنجم قمری آن را ترجمه کرد و به نظم فارسی آراست، نیز سرشار از مواد فرهنگ توده است (برفر، ۱۳۸۹: ۱۰۴-۱۰۵).

با جمع‌آوری فرهنگ عامه، پژوهش‌های علمی و ارزشمندی در زمینه‌های گوناگون آغاز شد. یکی از زمینه‌های جذاب پژوهش در فرهنگ عامه، بررسی موارد مشترک در قصه‌ها و اساطیر همچون عناصر جادویی است. جادو چه در اساطیر و چه در قصه‌ها و افسانه‌های مردمی جایگاه برجسته‌ای دارد. تاکنون برخی پژوهشگران فولکلور نیز بدان پرداخته‌اند؛ از جمله پگاه خدیش (۱۳۸۸) در مقاله «بازتاب و کارکردهای سحر و جادو در افسانه‌های سحرآمیز» ضمن بررسی چگونگی رسیدن ابزارهای جادویی به قهرمان و طبقه‌بندی آن‌ها، با تحلیل محتوای افسانه‌ها به بن‌مایه‌های اسطوره‌ای این اندیشه‌ها پرداخت. محمد حجت و مهتاب مهرابی‌زاده هنرمند (۱۳۹۲) در مقاله «نقش طلسم و

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

جادو و برخی صنایع غریبه» بن‌مایه داستان‌های *هزارویک‌شب* را از نظر جایگاه جادو باوری بررسی کرده‌اند. امیرعباس عزیزی‌فر (۱۳۹۲) در مقاله «بررسی طلسم و طلسم‌گشایی در قصه‌های عامیانه فارسی» با مطالعه موردی *حسین کرد*، *سمک عیار* و *امیرارسلان* به بررسی یکی از انواع جادو پرداخته است. علیرضا اسدی و محمدرضا خمان (۱۳۹۳) در مقاله «بررسی جادوی مجاورت در امثال عامه» عامل موسیقایی را در مثل‌های کتاب *داستان‌نامه بهمنیاری* بررسی کرده‌اند. با این حال تاکنون پیوند عناصر جادویی با انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه بررسی نشده است.

#### ۶. عناصر جادویی در قصه‌های عامه

فرهنگ عامه یکی از ارزشمندترین میراث جمعی و سرمایه‌های ملی هر جامعه است؛ زیرا در گذشته‌های بسیار دور حیات بشری ریشه دارد. در باور مردم‌شناسان بزرگ «باورهای فولکلوری، مخزن عظیمی از اسناد مربوط به یک دوران از ذهنیت بشر است» (ایلیاده، ۱۳۸۷: ۲۶۱). فرهنگ عامه مخزنی ناب و اصیل از ذهن بشری است؛ زیرا «در آن، می‌توان گوناگونی نقش‌های روح را بدون اجبار به شرایطی کم‌وبیش منحصر به فرد مشاهده کرد» (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۱۱).

قصه از محبوب‌ترین انواع ادبیات عامه است که به باور پراپ<sup>۶</sup> با اسطوره پیوندی ناگسستنی دارد و این پیوند را در کارکردهای فولکلور در جامعه باید جست؛ زیرا «اعتبار بخشیدن به عقاید و آداب و مراسم قبیله‌ای یکی دیگر از نقش‌های فولکلور است و این مهم را به‌ویژه اسطوره‌ها بر عهده دارند» (پراپ، ۱۳۷۱: ۲۱). بلتهایم<sup>۷</sup> (۱۳۹۲: ۳۱) نیز به گونه‌ای دیگر به این پیوند اشاره دارد و می‌گوید: «بعضی از قصه‌های پریان و داستان‌های عامه برآمده از اساطیرند و برخی از اساطیر ادغام شده‌اند که هر دو انباشت تجربه جامعه متمایل به فراخواندن خرد گذشتگان و انتقال به نسل آینده هستند». از این روی، «اسطوره و قصه عامه مجموعه یا کل واحدی را تشکیل می‌دهند و هر یک از مقولات که مورد بررسی قرار گیرد، دو مقوله دیگر نیز مشمول همان اصول (که در یکی مصداق پیدا می‌کند) می‌شوند» (فرای، ۱۳۸۷: ۱۰۶-۱۰۷). یکی از این مقولات حضور مشترک عناصر جادویی در اسطوره، افسانه و قصه است.

باور به قدرت عناصر جادویی، یکی از فراگیرترین باورها در میان اقوام و ملل مختلف دنیاست که نمی‌توان قوم و نژادی را از آن مستثنی کرد: «در اساطیر و آیین‌ها همه اقوام هندواروپایی جنبه‌هایی از اعتقاد به جادو وجود دارد» (بهار، ۱۳۸۹: ۲۷). لانتیه<sup>۸</sup> (۱۳۸۸: ۲۶۲) بر تأثیر روانی جادوگری تأکید می‌کند و می‌گوید که «هدف از تمام جادوگری‌های قبایل اولیه احساس قدرت فردی شخص در اجتماع است که در نتیجه به او آرامش می‌بخشد».

درباره جادو تعاریفی ارائه شده است از جمله «جادو عبارت است از ایجاد رابطه با خدایان یا ضدخدایان و آوردن لطف آن‌ها برای خود؛ و قهر برای شخص متخاصم» (بهار، ۱۳۸۶: ۵۷۷). در تمامی تعریف‌ها بر قدرت خارق‌العاده عناصر جادویی تأکید شده است. تعریف بهار از جادو بیشتر بر مبنای پیوند جادو با اسطوره است؛ اما در تعریف دیگری که ستاری از جادو ارائه می‌دهد، می‌تواند گستره بیشتری را از حضور جادو در افسانه‌ها، قصه‌های پریان و قصه‌های عامه در برگیرد. وی می‌گوید: «سحر، باور داشتن این اصل است که به قدرت مطلق اندیشه و بی‌هیچ وسیله و اسباب مادی، هر کار شدنی است» (ستاری، ۱۳۶۸: ۳۶۶). در تعریف جادوگر نیز آمده است: «جادوگر کسی است که می‌خواهد به نهان و نهاد چیزها راه جوید؛ و نیروهای نهفته در آن‌ها را به سود خویش آزاد گرداند و کارا سازد» (کوازی، ۱۳۸۸: ۴۹).

لانتیه فرهنگ جوامع را از نظر تحولات روحی و روانی توده‌های مردم آن، به پنج طبقه تقسیم می‌کند و این طبقات عبارت‌اند از: فرهنگ توتمی، فرهنگ جادویی، فرهنگ باورهای ماوراءالطبیعی، فرهنگ واقع‌بینی و فرهنگ اتمی. فرهنگ توتمی به دنبال ناشناختگی انسان دوران کهن است که نژاد خود را مسخ‌شده یک گیاه یا جانور می‌پنداشت؛ اما فرهنگ جادویی از زمانی به وجود آمد که انسان توانست خواص گیاهان را کشف کند و اثرات دوگانه آن‌ها را بیابد. درحقیقت شناخت تأثیر گیاهان، نخستین عامل به‌وجودآمدن جادو و جادوگری شد. این امر در کنار سنت‌ها و باورهای هزاران ساله توتمی، زبان جادوگری را پدید آورد (ر.ک: لانتیه، ۱۳۸۸: ۲۸-۳۰). سنت جادوگری، دانشی عملی و شفاهی بوده است.



پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

احتمالاً روش‌های اولیه‌ای که سرمایه اصلی جادوگران را تشکیل می‌داده و در سرزمین‌های مختلف کمابیش یکسان بوده است، از طریق سنت‌های شفاهی نقل و انتقال حاصل کرده و تنها از طریق کسانی که دست به این اعمال می‌زدند یا مسافران و سیاحانی است که به مشاهده این اعمال می‌پرداختند، آموخته شده باشد (موسی‌پور، ۱۳۸۷: ۳۰).

از دیرباز «در ایران، [هم] جادوگری نه به حالت علمی، بلکه به شکل سینه‌به‌سینه ادامه داشته است. دانشمندانی که به این علم دقیقاً به صورت علم آگاهی دارند، از آن استفاده سوء نمی‌کنند و آن‌ها که سینه‌به‌سینه آموخته‌اند، به این کارها می‌پردازند، آن هم به صورت سیاه آن» (گل‌سرخ، ۱۳۷۷: ۱۵).

یکی از ارکانی که قصه‌های عامه و افسانه‌ها بر اساس آن شکل گرفته‌اند، عناصر جادویی است؛ از این‌رو، جادو و جادوگری مقوله مهمی در روساخت قصه‌های عامه است.

با بررسی ۹۴ قصه از مجموعه *قصه‌های ایرانی*، عناصر جادویی در ۳۸ قصه (۴۰٪) یافته شد. جادو در این قصه‌ها، عنصری اساسی است که در روند قصه و حوادث و ماجراهایی که خلق می‌شوند، نقشی بسیار تعیین‌کننده دارد؛ چنانکه میرصادقی (۱۳۷۶: ۴۴) در تعریف قصه می‌گوید: «قصه در لغت، به معنی حکایت و سرگذشت است و در اصطلاح، به آثاری گفته می‌شود که در آن‌ها تأکید بر حوادث خارق‌العاده بیشتر از تحول و تکوین آدم‌ها و شخصیت‌هاست». اهمیت عناصر جادویی در قصه تا بدان جاست که بر تمام عناصر سازنده روایت تأثیر می‌گذارد و خود به‌عنوان شاخصه نوع ادبی قصه معرفی می‌شود.

#### ۱.۶. جادوی سفید و جادوی سیاه

از زمان آغاز باور به جادو، دو رهیافت از آن دیده می‌شود و در نتیجه جادو به دو دسته سیاه و سفید تقسیم می‌شود. کهن‌الگوی نبرد خیر و شر در شکل‌های متفاوتی از جمله جادو همچنان ادامه دارد: «دو گونه جادوی سفید و سیاه، یعنی جادوی نفع‌رسان و جادوی شرآور همواره در برابر هم قرار داشتند و آن‌گونه که در ژرف‌ساخت اندیشه‌های گنوسیکی می‌بینیم که خیر و شر و نور و ظلمت دو نیروی بی‌پایان‌اند، در جادوها نیز چنین بود» (دماوندی، ۱۳۸۸: ۳۸).

جادو در این قصه‌ها همانند دیگر نمونه‌ها به دو دسته جادوی سفید و جادوی سیاه قابل تقسیم است. هنگامی که این نیرو در اختیار قهرمان برای رفع چالش باشد، قدرتی سپند، مقدس و اهورایی برشمرده می‌شود و هنگامی که این نیرو در اختیار ضد قهرمان بود، اهریمنی و خطرناک است. جادوی سفید در این قصه‌ها، با ۸۰٪ از حجم نمونه‌ها در مرتبه نخست قرار دارد. جادوی سفید، به قهرمان قدرت می‌بخشد تا موانع را پشت سر بگذارد و چالش‌ها را برطرف سازد.

نکته مهم آن است که بیشتر چند عنصر جادویی در بافت روایی یک قصه جای گرفته است. این ویژگی در قصه‌هایی دیده می‌شود که قهرمان برای رهایی و پیروزی به چند قدرت عنصر جادویی یاریگر نیاز دارد و در زمره جادوی سفید است. برای نمونه در داستان «سه عاشق» قهرمانان قصه به کمک چند شیء جادویی نیاز دارند تا دخترعموی خود را نجات دهند: «در همان وقت نیت کردند و کتاب را باز کردند، دیدند نوشته: دخترعموی شما مرده است ... سوار بر قالی شدند و هفت تا صلوات فرستادند و در یک چشم‌به‌هم‌زدن به ده خودشان رسیدند ... و هفت طاس آب بر سر دخترعمو ریختند. دخترعمو به حکم خدا زنده شد» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۲-۱۳).

جادوی سیاه، ۱۸٪ از نمونه‌ها را به خود اختصاص داده است و کنش آن، چالش‌زایی است و قهرمان به یاری جادوی سفید به مقابله با آن می‌پردازد. در حالت دوم از ظهور چند عنصر جادویی، شاهد جدال جادوی سفید و سیاه با یکدیگر هستیم. جادوی سفید در خدمت نیروهای خیر و جادوی سیاه در خدمت نیروهای شرور است. برای نمونه در قصه «مرد ماهیگیر» ماجرای شاهزاده گرفتاری را می‌خوانیم که خود او، شهر و مردمانش همگی طلسم شده‌اند و جادوگران آن‌ها را گرفتار جادوی سیاه کرده‌اند: «یکی دیگر کاسه آبی را که به آن افسون خوانده بودند، به من ریخت. از کمر تا انگشت پایم سنگ شد ... یک کاسه آب پر کردند و به آن افسون خواندند و با روغن سبزی جوشاندند و پاشیدند به اطراف که یک‌دفعه شهر دریا شد و آدم‌ها هم به شکل ماهی» (همان، ۹-۱۰). در این داستان پس از کشتن مرد جادوگر جگر او را می‌سوزانند تا طلسم‌ها باطل شود: «جگر غلام را سوزاندند. خاکسترش را به دریا زدند و اول مالیدند به بدن نیمه‌سنگ‌شده آن جوان ... مدتی طول کشید آب دریا خشک شد و شهر مثل روز اول شد» (همان، ۱۱).

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

از آن‌جا که یکی از کارکردهای قصه‌های عامه زایش امید و باور به پیروزی نیکی‌ها بر پلیدی‌ها در میان عامه مردم است؛ بنابراین جادوی سفید افزاینده توان امیدآفرینی است و عناصر جادویی در قصه‌های عامه نیز در خدمت به کارکرد اجتماعی قصه و نقش آن در امیدآفرینی به کار گرفته شده است.

ناگفته نماند که در موارد اندکی جادو می‌تواند کارکردی دوگانه داشته باشد. در ۲٪ از نمونه‌ها این کارکرد دوسویه را به موازات هم می‌توان دید. برای نمونه در قصه «مرغ سخنگو»، ماجرای مرغی جادویی را می‌بینیم که در عین رهایی‌بخشی، می‌تواند خطراتی را هم برای قهرمان به وجود آورد:

یک مرغی است به نام مرغ سخنگو که این مرغ مرتب می‌گوید بو، بوی آدمیزاد است ... تو اگر بتوانی جلو بروی و پاش را بگیری هر چه که در دنیا بخواهی، برایت برآورده می‌کند؛ اما عجله نکن و زود جلو نرو و پاش را نگیر؛ چون آن مرغ آدمی‌زاد را گول می‌زند و سرش را در تنش فرو می‌کند و چنین نشان می‌دهد که به خواب رفته است. بدان اگر زود پایش را بگیری چون بیدار است به تو می‌گوید ای آدمیزاد سنگ شو و تو سنگ می‌شوی (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۷۵ / ۲).

در این داستان مرغ سخنگو هر دو کارکرد جادویی را دارد (ر.ک: همان، ۷۹ / ۲). از این‌رو، می‌توان گفت که جادوی سفید یا سیاه در قصه‌های عامه گاه می‌تواند کارکردی دوگانه هم داشته باشد که قهرمان با مهار کردن وجه مخرب و خطرناک این عناصر جادویی، از وجه رهایی‌بخش آن‌ها بهره می‌برد.

#### جدول شماره ۱- اشکال عناصر جادویی

اشکال عناصر جادویی	جادوی سفید	جادوی سیاه	کارکرد دوگانه
شخصیت‌های جادوگر: جادوگران، موجودات خیالی، حیوانات جادوگر، موجودات پیکرگردان، شیطان.	۲۶٪	۷٪	۲٪
اشیای جادویی: اشیای برساخته بشر، عناصر طبیعت، اشیای خیالی.	۵۴٪	۱۱٪	۰
جمع فراوانی	۸۰٪	۱۸٪	۲٪

## ۷. اشکال عناصر جادویی در قصه‌های ایرانی

پیش از بحث درباره پیوند عناصر جادویی با کهن‌الگوها، نخست باید انواع عناصر جادویی بررسی شوند. برخی از پژوهشگران به این موضوع پرداخته و دسته‌بندی‌های متفاوتی از انواع جادو ارائه داده‌اند، از جمله دسته‌بندی‌های قابل قبول، طبقه‌بندی پگاه خدیش در مقاله «بازتاب کارکرد سحر و جادو در افسانه‌های سحرآمیز» است. وی پیش از ارائه این طبقه‌بندی به طور مفصل و جامع به موضوع چگونگی به دست آوردن ابزار جادویی برای قهرمان می‌پردازد (ر.ک: خدیش، ۱۳۸۸: ۱۵۴-۱۵۶). خدیش «ابزار و عوامل سحرآمیز» در افسانه‌های ایرانی را در شش گروه جای می‌دهد که به ترتیب عبارت‌اند از: انسان‌های یاری‌کننده، حیوانات جادویی، اشیای سلیمانی (انگشتر سلیمان و قالیچه سلیمان)، خوردنی‌ها، شیشه عمر دیو و دیگر موارد نظیر ترکیه جادویی و سنگ صبور (ر.ک: همان، ۱۵۷-۱۶۰).

بررسی این پژوهش درباره عناصر جادویی در قصه‌های عامه نشان می‌دهد که دسته‌بندی پیشین که پگاه خدیش ارائه داده است، در برخی موارد نیاز به بازبینی دارد. از این رو، بر اساس یافته‌های این پژوهش طبقه‌بندی تازه‌ای از اشکال عناصر جادویی ارائه شده که اساس ماهیت آن‌ها در قصه‌های ایرانی بوده است.

### ۷-۱. اشیای جادویی

اشیای جادویی پربسامدترین شکل از عناصر جادویی در قصه‌های عامه هستند و انواع متعددی دارند. منظور از شیء تمام پدیده‌هایی مادی بیرونی و قابل تصور است و منظور از جادویی آن است که توان خارق‌العاده داشته باشد. اشیای جادویی شامل اشیای برساخته انسان، عناصر طبیعت و اشیای خیالی است.

#### ۷-۱-۱. اشیای برساخته بشر

از عناصر جادویی می‌توان به اشیایی اشاره کرد که ساخته دست بشرند. نظیر قالیچه، کتاب، طاس، جام، چرخ، آینه، سفره، خنجر، شاخ نفیر، ترکه، تیغ، انگشتر، کشکول، دستاس طلا، صندوق طلا، حوله، کوزه آب، شانه سر، شیشه روغن، لاله (چراغدان)، گل قالی، پوست کهنه، نمک و طلسم. در این میان اشیای جادویی با در نظر داشتن اینکه در نهایت، همواره در راستای سودرسانی به قهرمان هستند و کارکرد رهایی‌دهنده قهرمان

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

از چالش را دارند، در شمار عناصر جادوی سفید قرار می‌گیرند: «بنابر اعتقاد انسان ابتدایی، اشیا هرگز ختنی و تهی نیستند» (لانیه، ۱۳۸۸: ۲۲۰). برای نمونه‌ای از این اشیای جادویی به داستان «ملک‌محمد و دیو یک لنگو» اشاره می‌شود.

در این قصه، قهرمان با پیرمردی روبه‌رو می‌شود که سه شئی جادویی را در اختیار او می‌گذارد.

درویش گفت: خاصیت این کشکول این است که اگر برایت مهمان بیاید بگو یا حضرت سلیمان من مهمان دارم و تو هر چقدر از غذای کشکول برداری تمام نمی‌شود و خاصیت این سفره هم این است که اگر بگویی یا حضرت سلیمان من مهمان دارم، هر چقدر نان برداری، تمام نمی‌شود. خاصیت شاخ نفیر هم این است که اگر بگویی یا حضرت سلیمان دلم سر فلانی را می‌خواهد فوری سر آن مثل کندو کنده می‌شود (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۱/ ۱۷۹).

از بارزترین جلوه‌های جادویی برساخته انسان در این قصه‌ها، باید به طلسم‌ها اشاره کرد که جادوگران از آن بهره می‌برند. درباره طلسم، بسیار گفته شده است، از جمله «مأخوذ از واژه یونانی طلسماست. یک طلسم عبارت از نوشته‌ای با علائم اخترشناسی با دیگر علائم جادویی؛ یا شئی است که چنان نوشت‌هایی بر آن باشد» (موسی‌پور، ۱۳۸۷: ۵۱). تمامی تعریفات در ویژگی «برخورداری طلسم از قدرت‌های خارق‌العاده» یکسان هستند.

در قصه «جانتیغ و چل‌گیس» درویشی سیبی جادویی به پادشاهی می‌دهد. همسر پادشاه با خوردن آن سیب بارور می‌شود و پسری به دنیا می‌آورد که از همان ابتدا نفس نمی‌کشد. پادشاه از درویش کمک می‌گیرد. درویش برای چاره‌گری حاضر می‌شود.

درویش گفت: وقتی بچه به دنیا آمد، همراهش چیزی نیامد؟ ماما گفت: چرا یک تیغ همراه بچه آمد و افتاد. درویش گفت: برو آن تیغ را سوراخ کن و به گردن بچه بیاویز. ماما برگشت و تیغ را به گردن بچه انداخت. بچه شروع کرد به گریه کردن و نفس کشیدن ... اسم بچه را جانتیغ گذاشتند به این دلیل که هر وقت تیغ را از گردن بچه درمی‌آوردند، او بیهوش می‌شد؛ اما وقتی تیغ به گردنش بود، مثل آدم سالم نفس می‌کشید (انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۱۹۳-۱۹۴).

## ۷-۱-۲. عناصر طبیعت

اجزا و عناصر طبیعت، یکی از انواع ظهور اشیای جادویی در قصه‌های عامه است. این عناصر عبارت‌اند از: کوه، آب، چشمه، سنگ، درخت، میوه درختی، سیب و برگ درخت، که هم در جایگاه جادوی سفید و هم در جایگاه جادوی سیاه نمود یافته‌اند. برای نمونه می‌توان به خاصیت درمان‌گری درختان و گیاهان اشاره کرد. چنان‌که درمان طبیعی یا جادویی به وسیله گیاهان «نقش مهم گیاهان را در رسوم خرافی وابسته به جشن‌های ایرانیان باستان- چنان‌که توسط نویسندگان ایرانی توصیف شده است- توضیح می‌دهد» (موسی‌پور، ۱۳۸۷: ۴۵). از این رو، اعتقاد به قداست گیاهان و درخت را در قصه‌های عامه باز می‌یابیم. در قصه «دیو دختر» جان‌دیو به زبان می‌آید و از خاصیت برگ درختی می‌گوید که آن جاست. «جان‌دیو به زبان آمد و گفت: این برگ‌های درخت را که علاج نابیناهاست و چشم را شفا می‌دهد و بینا می‌کند، به تو می‌دهم» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۱۷۱).

نمونه‌ای از جادوی سیاه را در عنصر آب می‌توان دید. این وجه دوگانه آب را در سرچشمه مرگ و زندگی بودن آن می‌توان دید؛ چنان‌که قصه «گوزنک» ماجرای خواهر و برادری است که برادر با خوردن از آب چشمه‌ای تبدیل به آهو می‌شود: «وقتی به یک آب می‌رسند، برادرش می‌گوید: خواهرجان تشنه‌ام، بگذار آب بخورم. خواهرش می‌گوید: نه نخور اگر بخوری، گوزن می‌شوی، اما برادرش قبول نمی‌کند ... از آب هم می‌خورد و گوزن می‌شود» (همان، ۲۴۲).

## ۷-۱-۳. اشیای خیالی

اشیای خیالی شکل دیگری از عناصر جادویی در قصه‌هاست. در اینجا مقصود از عناصر خیالی، این است که تک‌تک اجزای شیء خیالی در عالم واقع موجود هستند؛ اما ترکیب آن‌ها با هم وجود خارجی ندارد و تنها زاده خیال آدمی است. این عناصر جادویی در قصه‌ها عبارت‌اند از: آب حیات، شیشه عمر، برگ مروارید، دوای شکست و بست، گل عمر، درخت طلا، شیشه خواب و آب نقره.

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

برای نمونه در قصه «تنبلو» می‌خوانیم که عمر و حیات در شیشه‌ای است که تا سالم ماندن این شیشه دیو هم زنده خواهد بود و با شکستن آن، دیو نابود می‌شود. دیو خود جای شیشه عمرش را به دختر اسیرش می‌گوید:

یک فرسخی اینجا درخت کهن‌سالی است و پای این درخت چاهی است که تخته‌سنگی روی اونه. باید سنگ رو راست کنن و برن ته چاه. اون‌جا جنگلی است گاوی است که می‌چره تو شکمش، دریاچه آبی است و تو دریاچه یه ماهی است که شیشه عمر من تو شکم اونه. اگه خدای نکرده اون شیشه بشکنه به یک چشم به هم زدن من میشم یه شمش طلا (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۴۹).

در قصه «پسر شاه پریان» با نمونه‌ای دیگر از شکل حیات جادویی روبه‌رو هستیم. حیات پسر شاه پریان به زیباترین گل باغ وابسته است، به عبارت دیگر، این گل گل عمر اوست: «شاهزاده با دختر شرط کرد زیباترین گل آنجا را بچیند؛ چون آن گل عمر اوست ... زن شاهزاده هوس کرد تا آن را بچیند و تا شاهزاده سرش را برگرداند، آن را چید. طولی نکشید که شاهزاده نقش زمین شد» (همو، ۱۳۵۵: ۷۲).

## ۷-۲. شخصیت‌های دارای قدرت‌های جادویی

شخصیت‌های مختلفی در داستان‌ها قدرت جادویی دارند، مانند جادوگران، موجودات خیالی، حیوانات جادوگر، موجودات پیکرگردان و شیطان.

### ۷-۲-۱. جادوگران

حضور جادوگران مرد و زن در متن قصه‌ها، چه در جادوی سفید و چه به صورت جادوی سیاه دیده می‌شود. در پانزده نمونه‌ای که انسان‌ها، قدرت جادویی دارند، هفت تن زن و هشت تن مرد هستند. شمار مردان جادوگر بیش از زنان جادوگر است؛ اما زنان بیشتر از مردان جادو را به کار می‌گیرند. به‌گونه‌ای که زنان از هفت مورد حضورشان، تنها در سه مورد جادوی سفید را به کار گرفته‌اند. درحالی‌که مردان، تنها در سه مورد از جادوی سیاه استفاده کرده‌اند. در ضمن مردان جادوگر پیر هستند و در چهار مورد از پیرزنان جادوگر نام برده شده است و در سه مورد دیگر از زن نام برده شده و اشاره‌ای به پیر یا جوان بودنش نشده است.

برای نمونه در داستان «کچل و شیطان»، چوپانی وردی از شیطان می‌آموزد و با چسباندن افراد به هم، موفق می‌شود تا با دختر موردعلاقه‌اش ازدواج کند: «داماد دستش را که برای عروس دراز شد، به او چسبید. پس از ساعتی دامادبرار (برادر داماد) و یکی دیگر رفتند توی اتاق تا آن‌ها را سوا کنند. آن‌ها هم به آن دو چسبیدند. کچل اول عاقد و زن حاجی را نجات داد، بعد طلاق دختر را گرفت و برای خودش عقد کرد» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۳۰۱/۱-۳۰۲).

در داستان «پسر خارکن و ملا بازرگان» با هر دو جلوه سیاه و سفید جادوگران در پیکرگردانی‌شان روبه‌رو هستیم. این داستان ماجرای پسر خارکنی است که باید برای ازدواج با دختر شاه، رمز ملا را- که قابلیت تبدیل‌گردانی انسان به اشکال مختلف است- بیاموزد، اما ملا آن رمز را به هرکس که می‌آموزد، می‌کشد. ملا پسر را که در قالب گوسفندی می‌رود، می‌شناسد: «وردی خواند و گرگی شد و عقب گوسفند افتاد ... او هم سوزنی شد به زمین افتاد. ملا که دید گوسفند سوزنی شد، افتاد روی زمین و او هم کمویی (الک) شد شروع کرد به بیختن خاک» (همان، ۴۱۷/۱). این پیکرگردانی‌ها ادامه دارد تا آن‌جا که قهرمان که به شکل اناری درمی‌آید و ملا خود را به خروسی بدل می‌کند تا دانه‌های انار را بخورد و قهرمان خود را به شکل روباهی درمی‌آورد تا خروس را بخورد. ملا خود را به حالت انسانی‌اش بازمی‌گرداند و جنگ و گریز این‌گونه پایان می‌یابد (ر.ک: همان، ۴۱۷/۱-۴۱۹).

## ۷-۲-۲. موجودات خیالی

بخشی از کارهای جادویی در قصه‌ها بر عهده موجوداتی نظیر غول، دیو، پری و سیمرغ است که هر کدام پیشینه دیرینه‌ای در اساطیر ایران دارند. دیوها در بیشتر قصه‌های عامه کارکردی خطرناک دارند و جادوی آن‌ها جادوی سیاه است؛ اما نمونه‌ای هم وجود دارد که دیو با جادوی سفید ظاهر می‌شود و با پیکرگردانی به جنگ جادوی سیاه می‌رود: «دیو که به شکل زنی درآمده بود ... به چالاکی شکمش را درید و هنوز زنده بود که جگرش را از شکم بیرون کشید» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۰). سرانجام دیو با کشتن غلام جادوگر شهر را از طلسم او نجات داد (ر.ک: همان، ۱۰).



پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

پیشینه حضور سیمرغ به دوران پیش از اسلام می‌رسد (ر.ک: اوستا، ۱۳۸۲: ۴۰۰-۴۳۹). پورنامداریان (۱۳۷۵: ۶۲-۶۳) از ویژگی‌های ماورائی سیمرغ به بزرگی پیکر، توانمندی بسیار، دانایی، شفابخشی، چاره‌گری مشکلات، طبابت و یاریگری اشاره می‌کند. سیمرغ به شکل جادوی سفید، در قصه‌ها نیز همین کارکردهای اسطوره‌ای خود را حفظ می‌کند: «سیمرغ گوشت را از زیر زبانش بیرون آورد، چسباند به ران ملک محمد، فوری خوب شد. چند تا از پر خودش هم به ملک محمد داد و گفت: هر وقت کاری داشتی یکی از آن‌ها را آتش بزن من حاضر می‌شوم» (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۲۱۰/۱).

پریان موجوداتی خیالی هستند که در قصه‌ها جایگاه قابل توجهی دارند. «پریان سلف واسطه ارتباط با ارواح و درمانگر و شفابخش و پیش‌بین و غیب‌آموزانی دانسته شده‌اند که دارای تمام قوا و ملکاتی هستند که تاکنون فوق تعارف خوانده شده‌اند» (دولاشو، ۱۳۶۶: ۲۴۷). پریان کارکردی دوگانه دارند که ناشی از برخورد دوگانه در طول تاریخ با این موجودات است؛ چنان‌که در *اوستا* (۱۳۸۲: ۲۷۳) کهن‌ترین متن‌ها و سرودهای ایرانی متعلق به زنان جادوگری است که از همکاران اهریمن به‌شمار می‌آیند. این درحالی است که در اندیشه‌های عامه پریان موجوداتی فرازمینی و زیبا هستند که با در اختیار قرار دادن عناصر جادویی، یاریگر قهرمان هستند؛ اما گاهی هم خود آن‌ها مانند آدمیان، اسیر و گرفتار دیو می‌شوند و این قهرمان است که یاریگر پریان خواهد شد.

پریان گاه با چهره خطرناک خود در قصه‌ها نمود می‌یابند، با این حال داشتن قدرت جادویی با سرشت آن‌ها عجین است. نمونه‌ای از این کارکرد دوگانه رهایی‌بخش و خطرناک را در ماجرای هفت پری می‌بینیم.

دختر گفت: ای ملک محمد پادشاه‌زاده بدان و آگاه باش که ما هفت تا خواهر هستیم و من از همه آن‌ها کوچک‌تر هستم. ما از پریان هستیم و همه را می‌شناسیم. من و خواهرهایم می‌دانیم تو می‌خواهی بروی و مرغ طوطی و قفس طلا را بیاوری و این را هم بدان که من و تو زن و شوهر می‌شویم. از این نظر خواهران من به من بخل آورده‌اند و منتظر هستند تا تو بیایی و تو را بکشند. یالا زود باش تا خواهرانم نیامده‌اند، خودت و برادرانت را یک جایی قایم کن (انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۱۷۷/۱).

### ۷-۲-۳. حیوانات جادوگر

در افسانه‌ها و قصه‌های عامه، بیشتر با حیوانات یاریگر روبه‌رو می‌شویم که «انسان‌گونه عمل می‌کنند، به زبانی ساده سخن می‌گویند و عقل و معرفتی برتر از عقل و معرفت را نشان می‌دهند. در این موارد تا حدی حق داریم بگوییم که روح مثالی در شکل حیوانی متجلی شده است» (یونگ، ۱۳۹۰: ۱۲۶-۱۲۷). این حیوانات ویژگی‌های جادویی دارند و عبارت‌اند از: اسب، خروس، مرغ سخنگو و گربه سبز. برای نمونه در قصه «گربه سبز نقاره‌زن» گربه‌ای جادویی وجود دارد که از هر تار مویش آهنگی به گوش می‌رسد و سه وعده برای دیو اذان می‌گوید (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۳۲).

اسب جادویی یکی از حیوانات یاریگر در این قصه‌هاست که پرواز می‌کند، سخن می‌گوید و نشانه جادویی موسوزی او یادآور فراخوانی پرسوزی سیمرغ است: «کره‌اسب گفت: زود بر پشت من سوار شو تا از این‌جا دور شویم ... چند تار موی مرا بردار و در همین شهر بمان و رخت مردانه بپوش تا کسی تو را نشناسد» (همو، ۱۳۹۳: ۲۹۴/۱).

### ۷-۲-۴. موجودات پیکرگردان

برخی از شخصیت‌های انسانی یا حیوانی قصه قدرت جادویی پیکرگردانی دارند. این موارد را به دو گروه می‌توان تقسیم کرد: گروه اول نیمی از پیکر آن‌ها انسان و نیمی دیگر حیوان است، مانند دیو انسان، خروس انسان. گروه دوم این‌ها را دارند که گاه در قالب انسان و گاه در قالب حیوان ظاهر شوند و در روند پیشرفت قصه تغییر پیکره می‌دهند. پیکرگردانی‌ها عبارت‌اند از: دیو به انسان، پری به آهو، دیو انسان به مار، آب به آهو، پری به انسان، پری سیب به انسان، پری ترنج به انسان، پری به کبوتر و شیطان به الاغ.

این موجودات بیشتر در جادوی سفید ظاهر می‌شوند تا جادوی سیاه. نمونه‌ای از نیمه‌انسان را در تولد جادویی قهرمان قصه «لتِ خروسی» می‌بینیم:

یکی از زن‌ها نصف سبب را خورد و نصف دیگرش را گذاشت روی سفره و یک خروسی آمد نصف باقی‌مانده را خورد ... و آن یکی که نصف سبب را خورده بود

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

یک نصف پسری زایید مانند یک لت (نصف، نیمه) خروس بود و اسمش را لت خروسی گذاشتند (همان، ۲/ ۲۹۹).

برخی دیگر از شخصیت‌های قصه هستند که آن‌ها هم قدرت جادویی دارند؛ اما دیگر تنها پیکره انسانی در آن نقشی ندارد. این موجودات نیز همگی تنها در جادوی سفید ظاهر می‌شوند. در این قصه‌ها پریان گاه در جلد کبوتر زندگی می‌کنند و محل زندگی آن‌ها کوه قاف است (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۱۵۵-۱۵۸) و در نمونه‌ای از قصه‌ها با دیوی روبه‌رو می‌شویم که از انسان به شکل دختری زاده می‌شود و پس از آنکه برادرش از ماهیت او خبردار می‌شود، او را نابود می‌کند و تنها یک قطره خونس باقی می‌ماند که تبدیل به ماری بزرگ می‌شود (ر.ک: همو، ۱۳۵۵: ۱۶۴-۱۶۷) و در قصه‌ای دیگر، ماجرای قهرمانی را می‌خوانیم که می‌خواهد به قلّه قاف برود. او برای این منظور از دیوهایی که با آنان پیمان برادری بسته‌اند، یاری می‌جوید. آن‌ها هم او را به گرگ خردمندی که عمویشان است، ارجاع می‌دهند. او هم از گرگی که اصل او پریزاد است، راهنمایی می‌خواهد (ر.ک: همو، ۱۳۵۳: ۱۵۶-۱۵۷).

در نمونه دیگر در داستان «پسر خارکن و ملا بازرگان» با هر دو جلوه سیاه و سفید جادوگران در پیکرگردانی روبه‌رو هستیم. این داستان ماجرای پسر خارکنی است که باید برای ازدواج با دختر شاه، رمز ملا را که قابلیت تبدیل‌گردانی انسان به اشکال مختلف است، بیاموزد؛ اما ملا آن رمز را به هرکس که می‌آموخت، می‌کشت. ملا پسر را که در قالب گوسفندی رفته بود، شناخت و تصمیم به نابودی او گرفت: «وردی خواند و گرگی شد و عقب گوسفند افتاد ... او هم سوزنی شد به زمین افتاد. ملا که دید گوسفند سوزنی شد افتاد روی زمین و او هم کمویی (الک) شد، شروع کرد به بیختن خاک» (همو، ۱۳۸۹۳: ۴۱۷/۱). این تبدیل‌کردن‌ها و پیکرگردانی‌ها ادامه دارد تا آنجا که قهرمان به شکل اناری درمی‌آید و ملا خود را به خروسی بدل می‌کند تا دانه‌های انار را بخورد و قهرمان خود را به شکل روباهی درمی‌آورد تا خروس را بخورد و ملا خود را به حالت انسانی‌اش باز می‌گرداند و جنگ و گریز این‌گونه پایان می‌یابد (ر.ک: همان، ۴۱۷/۱-۴۱۹).

### ۷-۲-۵. شیطان

تنها انتظاری که از جادوی شیطان می‌رود- همان‌گونه که از نام شیطان برمی‌آید- جادوی سیاه و اهریمنی است. برای نمونه در داستان «شیطان و مرد خسیس»، شیطان با پیکرگردانی خود را ظاهر می‌کند. این داستان، ماجرای مردی خسیس است که در راه شیطان به درویشی صدقه می‌دهد. شیطان نزد آن مرد می‌رود و در خدمت او می‌آید و می‌گوید:

من می‌خوام تلافی کنم. تلافی‌ام هم اینه که می‌شم یه قاطر خوش‌رنگ با جل و پالون حسابی، تو سوار من شو تا بریم در خونه همون قاضی که صد تومن را گرفت. هر کس قیمت قاطر را پرسید، بگو هزار تومن، کم کم قاضی پیداش می‌شه تو که گفتی هزار تومن، او می‌گه چهارصد تومن، تو فوری پول قاطر را بگیر و در همان نزدیکی‌ها بمان من می‌آم پیش تو (انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۱۵۸).

### ۷-۳. کلام جادویی

ورد یا افسون همان قدرت جادویی کلام است. در معنای افسون آمده است: «افسون ... خواندن کلماتی باشد مر عزایم‌خوانان و ساحران را به جهت مقاصد خود. کلماتی که جادوگر و عزایم‌خوان بر زبان راند ...» (دهخدا، ذیل «افسون»). درباره نقش و ماهیت جادویی افسون یا کلام جادویی آمده است: «در مطالعات فولکلوریک، افسون به عنوان یک ایمان‌سرود<sup>۱</sup> تعریف می‌شود که آن را برخوردار از نیرویی جادویی می‌انگارند یا نهایتاً اینکه در کلمات ملفوظ آن نیرویی جادویی وجود دارد» (موسی‌پور، ۱۳۸۷: ۷۱-۷۲). در قصه «مرد ماهیگیر» پادشاه سرزمینی گرفتار جادوی سیاه می‌شود و دشمنان، پیکر او را طلسم می‌کنند: «یکی دیگر کاسه آبی را که به آن افسون خوانده بود، به من ریخت. از کمر تا انگشت پایم سنگ شد» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۹-۱۰).

قهرمان در قصه «گره سبز نقاره‌زن» برای آوردن آب حیات راهی سفری می‌شود که باید از کوهی بگذرد. برای انجام دادن این کار دشوار همسر قهرمان، چاره‌ای را که از پریان یاد گرفته بود، به او می‌گوید: «به یک کوهی می‌رسی، اما نمی‌توانی به آن طرف کوه بروی، در این موقع باید بگویی ای کوه! به اذن سلیمان پیغمبر دهن باز کن. این را

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

که گفתי کوه به دو قسمت می‌شود و راهی برای تو باز می‌شود و باید از همین راه به آن طرف کوه بروی. شکاف کوه دوباره به هم می‌رسد» (همان، ۳۳).

برای نمونه به قصه «کچل و شیطان» اشاره می‌کنیم. در این قصه چوپانی وردی را از شیطان می‌آموزد که انسان‌ها را به یکدیگر می‌چسباند و تنها خود او می‌تواند آن‌ها را جدا کند. او با استفاده از همین ورد یا افسون یا کلام جادویی، به وصال دختر صاحب گوسفندان می‌رسد (ر.ک: همو، ۱۳۹۳: ۱ / ۳۰۰-۳۰۲).

جدول شماره ۲- کارکرد عناصر جادویی

عناصر جادویی	فراوانی	درصد	کارکرد جادوی سفید	کارکرد جادوی سیاه	کارکرد دوگانه
۱ اشیاى برساخته بشر: قالیچه، کتاب، طاس، جام، چرخ، آینه، سفره، خنجر، شاخ نفیر، ترکه، تیغ، انگشتر، کشکول، دستاس طلا، صندوق طلا، حوله، کوزه، آب، شانه سر، شیشه روغن، لاله (چراغدان)، گل قالی، پوست کهنه، نمک و طلسم.	۳۴	۲۹٪	۳۴	۰	۰
۲ عناصر طبیعت: کوه، آب، چشمه، سنگ، درخت، میوه درختی، سیب و برگ درخت.	۱۹	۱۶٪	۱۵	۴	۰
۳ جادوگران: مردان پیر، زنان پیر، زنان.	۱۵	۱۳٪	۸	۶	۰
۴ اشیاى خیالی: آب حیات، شیشه عمر، برگ مروارید، دوی شکست و بست، گل عمر، درخت طلا،	۱۲	۱۱٪	۸	۷	۰

					شیشه خواب و آب نقره.
۰	۰	۱۲	٪۱۰	۱۲	۵ موجودات خیالی: غول، دیو، پری، سیمرغ
۰	۳	۷	٪۸	۱۰	۶ کلام جادویی: ورد، افسون
۱	۱	۹	٪۸	۱۰	۷ موجودات پیکرگردان: دیو انسان، خروس انسان، دیو به انسان، پری به آهو، دیو انسان به مار، آب به آهو، پری به انسان، پری سبب به انسان، پری ترنج به انسان، پری به کبوتر و شیطان به الاغ.
۱	۰	۳	٪۳	۴	۸ حیوانات جادوگر: اسب، خروس، مرغ سخنگو، گربه سبز
۰	۱	۰	٪۱	۱	۹ شیطان
۲	۲۲	۹۶	۱۰۰	۱۱۹	جمع کل

#### ۸. پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی

در میان ۹۴ قصه جامعه آماری، دو مجموعه قصه از هم جدا شده است. مجموعه اول ۳۸ قصه‌ای است که در آنها عناصر جادویی دیده می‌شود. مجموعه دوم ۴۸ قصه‌ای است که در ژرف‌ساخت خود نمودهایی از انگاره‌های کهن‌الگویی در کهن‌الگوی وضعیت سفر دارند. موضوع مهم آن است که در میان مجموعه دوم ۴۸ قصه‌ای، ۳۴ قصه مجموعه اول حضور دارد؛ یعنی از کل ۳۸ قصه با عناصر جادویی ۳۴ قصه در مجموعه دوم، یعنی قصه‌های سفر جای دارند. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که عناصر جادویی بیشتر در قصه‌هایی پدیدار می‌شوند که کهن‌الگوی وضعیت سفر را در خود

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

دارند؛ زیرا کهن‌الگوی سفر، زمینه ظهور انگاره‌های کهن‌الگوهایی چون سایه، آنیما، آنیموس، قهرمان، پیرخرد را در قصه فراهم می‌کند.

این پرسش پیش می‌آید که آیا می‌توان میان عناصر جادویی در روساخت قصه با نمودهای انگاره‌های کهن‌الگویی در ژرف‌ساخت قصه پیوندی یافت؟ در پاسخ باید گفت: عناصر جادویی در وضعیت کهن‌الگویی سفر به چند شکل نمایان می‌شوند. نخست به صورت عناصر جادویی که جادوگر سفید یا کهن‌الگوی پیر خرد در اختیار قهرمان می‌گذارد تا بتواند بر سایه‌اش چیره و پیروز شود. این موارد ۸۰٪ نمونه‌ها را دربرمی‌گیرد. چیرگی جادوی سفید نشانگر امید به تحقق آرزوها و آمال عامه مردم در قالب قصه و به یاری قدرت جادوی سفید و چیرگی قدرت خیر و نیکی بر شر و پلیدی است. علاوه بر این، این قصه لها از دیدگاه تحلیل کهن‌الگویی، نمایش رشد قهرمان در کوران چالش‌ها و پیشرفت روند فردیت و سرانجام دست‌یابی قهرمان به فردیت است.

دوم: به شکل عناصر جادویی که جادوگران سیاه و نیروهای اهریمنی یا کهن‌الگوی سایه در اختیار دارند و قهرمان را به چالش‌هایی فراتر از توان او می‌کشانند. این موارد ۱۸٪ کل نمونه‌ها را دربرمی‌گیرد. در این موارد گویی قهرمان به حال خود رها شده و همچنان درگیر چالش و مبارزه با سایه خود است. سوم: جادوی سیاه-سفید. در مواردی که قهرمان با تدبیر و آگاهی و شناخت به قدرت عناصر جادویی سیاه دست می‌یابد و آن را در اختیار می‌گیرد، قدرت جادوی سیاه دگرگون می‌شود و به قدرت جادوی سفید و یاریگر قهرمان تبدیل می‌شود. در این موارد با پویاترین تصویر گذر از ناشناختگی و چیرگی سایه به شناخت و دست‌یابی به قدرت سایه روبه‌لرو هستیم. این قصه‌ها بازتاب روشنی از جدال درونی من و سایه و توان چیرگی قهرمان بر سایه با به‌دست آوردن شناخت و آگاهی از ماهیت سایه است.

درمجموع کهن‌الگوی نبرد جاودان میان خیر و شر در رویارویی نیروهای جادوی سیاه و سفید- که یکی سایه را و دیگری قهرمان را یاری می‌دهند- دیده می‌شود. در ادامه با تحلیل چند نمونه برجسته، پیوند عناصر جادویی را با کهن‌الگوها نشان می‌دهیم. در قصه «تعبیر خواب» داستان مرد چوپانی را می‌خوانیم که به دنبال خوابش برای یافتن بخت و اقبالی بلند سفری را آغاز می‌کند. او در طول سفرش با دختر پادشاهی

ازدواج می‌کند و در سرزمین جدیدی که ساکن می‌شود، سایه او - که در نقش پادشاه آن سرزمین است - شروع به چالش‌زایی می‌کند تا پس از نابودی قهرمان با همسرش ازدواج کند. پادشاه از او سه طبق سکه و سه دسته گل قهقهه خواست. قهرمان چالش نخست را به کمک نخستین تجلی پیرخردش که در پری‌زاد نمود می‌یابد، حل می‌کند. پری‌زاد به او می‌گوید: «غصه نخور من خودم هر قدمی که بردارم سیصد دانه از آن سکه‌ها از زیر پام بیرون می‌آید» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۳: ۸۷) و چالش دوم را به کمک دخترعموی آن پری‌زاد رفع می‌کند (ر.ک: همان، ۸۸).

در قصه «اسکندر و آب حیات» ماجرای سفر اسکندر به غار ظلمات را می‌خوانیم. او برای به دست آوردن آب حیات به سفری هفتاد ساله می‌رود؛ زیرا می‌خواهد مرگ را علاج کند. در این قصه عنصر جادویی آب چشمه حیات است که انسان را نامیرا می‌سازد و قهرمان اسکندر است و سایه او به صورت آرزو و طمع جادوانگی در قصه نمود یافته است. در این میان یکی از جلوه‌های پیر خرد، پدر یکی از همراهان اسکندر در سفر است. اسبان آن‌ها در هنگام رسیدن به دهانه غار از حرکت بازمی‌ایستند؛ اما پیر خرد آن‌ها را به حرکت وامی‌دارد و در هنگام رسیدن به چشمه‌ها اسکندر را راهنمایی می‌کند تا چشمه آب حیات را درست انتخاب کند و از آب آن بردارد. در راه بازگشت با دومین جلوه پیر خرد روبه‌رو هستیم که به قهرمان کمک می‌کند تا بر سایه‌اش (آرزو) غلبه کند. او جوجه تیغی‌ای است که بر اثر خوردن از آب، جاودان شده بود؛ اما به اسکندر یادآوری کرد که جاودانگی با ناتوانی ارزشی ندارد. اسکندر آب را به پای درختان نخل، سرو و کاج ریخت و آن‌ها را سبزی جاودانه داد (ر.ک: همان، ۱۴۱-۱۴۳).

در قصه «شاهزاده ابراهیم و شاهزاده اسماعیل» ماجرای شاهزاده‌ای قهرمان را می‌خوانیم که پدر او به سبب عهده‌ای که سال‌ها پیش با درویشی می‌بندد، ناچار می‌شود تا پسرش را به او بدهد. درویش که تجلی منفی سایه قهرمان است، می‌خواهد او را نابود کند؛ اما قهرمان در طول سفر با سنگ‌های جادویی برخورد می‌کند. این سنگ‌ها در عین آنکه ابزار جادویی است، درحقیقت همان تجلی پیر خرد است. «شاهزاده ابراهیم دید یک سنگی از دور می‌گلتد و می‌آید، تا آمد به نزدیک شاهزاده ابراهیم ایستاد ...



پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

پهلوی سنگ نوشته بود: این درویش نیست. این دیو است، جادوگر است. مواظب خودت باش» (انجوی شیرازی، ۱۳۵۵: ۸۸). در ادامه راه، قهرمان سنگ دیگری را می‌بیند که چگونگی غلبه بر درویش را بر روی آن نوشته است. قهرمان هم با انجام دادن همان کارها درویش را از میان می‌برد و طلسم‌های او را باطل می‌سازد و جادوی سیاه مغلوب جادوی سفید می‌شود. با این کار قهرمان، حیوانات و انسان‌های زیادی نجات می‌یابد (ر.ک: همان، ۸۹-۹۰).

قهرمان قصه «بمونی و اسکندر» دختری است که خواستار وصل با اسکندر است؛ از این‌رو، اسکندر که تجلی پیر خرد است، به پدر دختر حوله‌ای جادویی می‌دهد تا به وسیله آن دختر نزد او برود؛ اما دختر گرفتار سایه‌اش می‌شود و دختر همسایه به جای او می‌رود و دختر قهرمان، رنج سفر و موانع دشواری را که سایه‌اش برای او ایجاد می‌کند، پشت سر می‌نهد تا به وصال اسکندر می‌رسد (همو، ۱۳۹۳: ۱/۷۳-۷۵).

قصه «برگ مروارید» ماجرای پادشاهی نابیناست. قهرمان این داستان پسر اوست که درمی‌یابد عنصر جادویی که همان برگ مروارید است، نزد سایه اوست. پیرمردی درویش که نمود پیر خرد است، به قهرمان می‌گوید: «آن دوا برگ مرواریدی است؛ ولی بر سر راه برگ مروارید سه قلعه هست و در هر قلعه یک دیو زندگی می‌کند. باید بروند و با دیوها کشتی بگیرند و آن‌ها را به زمین بزنند ... آن وقت آوردن برگ دیو را دیوها یادشان می‌دهند» (همان، ۱/۱۹۱). پسر کوچک پادشاه نیز با دیوها می‌جنگد و به کمک دیوها به دواي شفاگري دست می‌یابد تا پدر را بینا کند (ر.ک: همان، ۱/۱۹۳-۱۹۵).

داستان «گل خندان» ماجرای زن و مردی ثروتمند است که در پی از دست دادن ثروت خود، دیارشان را ترک می‌کنند و فرزند آن‌ها به کمک چهار زن پریزاد به دنیا می‌آید که هرکدام به او یک ویژگی جادویی می‌دهند؛ به گونه‌ای که این دختر در هنگام گریه از چشمش مروارید و هنگام خنده از دهانش گل می‌ریزد و هنگام راه رفتنش زیر پای راستش یک خشت طلا و زیر پای چپش یک خشت نقره است (ر.ک: انجوی شیرازی، ۱۳۹۳: ۲/۲۱). دختر علاوه بر آنکه مشکلات اقتصادی خانواده را با این ویژگی‌ها برطرف می‌سازد، بر سایه خود که در خاله بدطینت او جلوه می‌یابد، غلبه می‌کند و به وصال پسر پادشاه می‌رسد (ر.ک: همان، ۲/۲۶-۲۸).

قصه «کچل و سفره و ترکه و انگشتر حضرت سلیمان» ماجرای پسر خارکنی است که پس از نجات پسر پادشاه ماران، سفره جادویی پاداش می‌گیرد. او در ادامه سفرش با درویشی روبه‌لرو می‌شود که تجلی سایه اوست. وی درویش را وادار می‌کند تا سفره‌اش را با عصای جادویی که با اراده صاحبش سر هر کس را که بخواهد از جا می‌کند، تعویض کند. در ادامه قهرمان با به‌دست آوردن عصا، درویش را که نماینده جادوی سیاه است، با همین روش نابود می‌کند (ر.ک: همان، ۲/۳۴۷).

### نتیجه‌گیری

باور به قدرت جادو و عناصر جادویی از دیرباز تاکنون در اقوام و ملل مختلف، بخشی از زیربنای باورهای عامه مردم را شکل می‌دهد. قصه‌های عامه چون افسانه‌ها و اسطوره‌ها بستری برای ظهور عناصر جادویی به‌شمار می‌آیند. در این پژوهش که بر مبنای جامعه آماری *قصه‌های ایرانی* گردآوری شده انجوی شیرازی است، در ۴۰٪ از قصه‌ها عناصر جادویی حضور دارد و قدرت جادو، در تاروپود قصه نقش کلیدی دارد. در مجموع می‌توان گفت انواع عناصر جادویی در قصه‌ها به ترتیب بسامد عبارت‌اند از: اشیای برساخته بشر، عناصر طبیعت، جادوگران، اشیای خیالی، موجودات خیالی، موجودات پیکرگردان، حیوانات جادوگر و شیطان که بیشتر در هر دو شکل جادوی سفید و سیاه نمایان می‌شوند.

نکته مهم آن است که عناصر جادویی، بیشتر در قصه‌ها با هم و در کنار هم دیده می‌شوند؛ زیرا گاه قهرمان به قدرت چند عنصر جادویی برای چیرگی بر چالش‌های فراتر از توان، پیش‌روی خود نیاز دارد. در برخی موارد نیز در طی رخداد‌های قصه عناصر جادوی سیاه و جادوی سفید مانند دو نیروی خیر و شر رویاروی یکدیگر قرار می‌گیرند. در این موارد شاهد جدال عناصر جادویی سفید و سیاه هستیم که سرانجام این مبارزه جادوی سفید بر جادوی سیاه پیروز می‌شود تا نشان دهد که سرانجام پیروزی از آن نیروهای خیر و نیکی خواهد بود.

در ۸۹٪ از مجموع قصه‌هایی که عناصر جادویی دارند، وضعیت کهن‌الگوی سفر نیز ظهور یافته است. قدرت عناصر جادویی در این قصه‌ها در سه شکل کلی پدیدار شده

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

است: جادوی سفید، جادوی سیاه و جادوی سیاه-سپید. نکته مهم آن است که جادوی سفید در خدمت نیروهای رهایی‌بخش قهرمان است و جادوی سیاه در خدمت نیروهای خطرناک به چالش‌کشنده قهرمان قرار دارد؛ لذا نمود اهریمن و شر است. همین نکته سبب شده که پیوند میان عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه، آشکار شود، چنانکه پیر خرد، رهایی‌بخش قهرمان با جادوی سفید در پیوند است و ضد قهرمان با جادوی سیاه و به‌چالش‌کشیدن قهرمان با کهن‌الگوی سایه در پیوند است.

در کل نمونه‌های جامعه آماری این پژوهش ۸۰٪ جادوی سفید و ۱۸٪ جادوی سیاه است و ۲٪ کارکردی دوسویه دارند. بدین‌صورت که جادوی سفید در این قصه‌ها با ۸۰٪، نشانگر تحقق آرزوها و آمال عامه مردم و پیروزی خیر و نیکی بر شر و پلیدی به یاری قدرت عناصر جادویی در قالب قصه است. جادوی سیاه نیز ۱۸٪ نمونه‌ها را در خود دارند. در برخی نمونه‌های جادوی سیاه-سپید، جادو و جادوگر در عین آنکه سیاه و نمود اهریمن است، می‌تواند با تدبیر قهرمان کارکردی اهورایی بیابد. این حجم از نمونه‌ها هم ۲٪ را دربرگرفته است. در این موارد قهرمان با شناخت ویژگی‌های نیروی شر، بر این نیرو چیره می‌شود و این نیرو را به سود خود به‌کار می‌گیرد. شناختی که قهرمان از سایه خود به‌دست می‌آورد، همان تدبیر رام‌کردن نیروهای شر و دگرگون‌ساختن آن‌ها به یاری نیروهای نیک و در اختیار گرفتن این نیرو است که روند رسیدن قهرمان به رشد و تحقق روند فردیت را نمایش می‌دهد.

#### پی‌نوشت‌ها

۱. فولکلور معادل فرهنگ عوام یا فرهنگ مردم است. نخستین بار ویلیام، جی تامس، باستان‌شناس انگلیسی، این کلمه را وضع کرد و آن را در طی نامه‌ای با امضای مستعار آمبروز مرتون در نشریه ادبی لندن در سال ۱۸۴۶ به چاپ رساند (ر.ک: بیهقی، ۱۳۶۸: ۱۷).

2. Carl Gustav Jung
3. Joseph Campbell
4. Valentin Alekseevich Zhukovski
5. Arthur Emanuel Christensen
6. Vladimir Propp
7. Bruno Bettelheim
8. Lantier. Jacques

9. Loeffler -Delachaus, Marguerite

10. Belief rhyme

منابع

- (۱۳۸۲). *اوستا* (کهن‌ترین سرودهای ایرانیان). گزارش و پژوهش جلیل دوستخواه. چ هفتم. ج ۲. تهران: مروارید.
- انجوی شیرازی، سیدابوالقاسم (۱۳۵۳). *قصه‌های ایرانی*. چ اول. تهران: امیرکبیر.
- (۱۳۵۵). *عروسک سنگ صبور* (قصه‌های ایرانی). چ اول. تهران: امیرکبیر.
- (۱۳۹۳). *گل به صنوبر چه کرد*. چ دوم. ج ۱. تهران: امیرکبیر.
- (۱۳۹۳). *دختر نارنج و ترنج*. چ سوم. ج ۲. تهران: امیرکبیر.
- ایلپاده، میرچا (۱۳۸۷). *اسطوره و رمز در اندیشه میرچا ایلپاده*. ترجمه جلال ستاری. چ سوم. تهران: نشر مرکز.
- برفر، محمد (۱۳۸۹). *آینه جادویی خیال* (پژوهش در قصه‌های پریان). چ اول. تهران: امیرکبیر.
- بلتھایم، برونو (۱۳۹۲). *افسون افسانه‌ها*. ترجمه اختر شریعت‌زاده. چ سوم. تهران: هرمس.
- بهار، مهرداد (۱۳۸۶). *از اسطوره تا تاریخ*. چ پنجم. تهران: چشمه.
- (۱۳۸۹). *پژوهشی در اساطیر ایران*. پاره نخست. چ هشتم. تهران: آگاه.
- بیهقی، حسینعلی (۱۳۶۷). *پژوهش و بررسی فرهنگ عامه ایران*. چ دوم. مشهد: آستان قدس رضوی.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۷۱). *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. چ اول. تهران: توس.
- پورنامداریان، تقی (۱۳۷۵). *دیدار با سیمرخ* (هفت مقاله در عرفان، شعر و اندیشه عطار). چ دوم. تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- جولائی، احمد و طاهره محبی (۱۳۸۱). «ساختارشناسی قصه‌های جنوب ایران». *مجموعه مقالات نخستین همایش ملی ایران‌شناسی*. ج ۱. تهران: بنیاد ایران‌شناسی. صص ۴۹۹-۵۲۳.
- خدیش، پگاه (۱۳۸۸). «بازتاب و کارکردهای سحر و جادو در افسانه‌های سحرآمیز». *مجله ادبیات و علوم انسانی*. س ۱۷. ش ۵۶. صص ۱۵۲-۱۶۵.

پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن‌الگویی در قصه‌های عامه \_\_\_\_\_ سوسن جبری و همکار

- لوفر دولاشو، مارگریت (۱۳۶۶). *زبان رمزی قصه‌های پریوار*. چ اول. تهران: توس.
- دماوندی، مجتبی (۱۳۸۸). *جادو در اقوام، ادیان و بازنتاب آن در ادب فارسی*. چ دوم. سمنان: دانشگاه سمنان.
- سجادی، محمود (۱۳۸۱). «نگاهی به ادب مردمی در ایران (فرهنگ عامه)». *کیهان فرهنگی*. س ۱۹. ش ۱۸۸. صص ۵۵-۶۱.
- ستاری، جلال (۱۳۶۸). *افسون شهرزاد*. چ اول. تهران: توس.
- فرای، نورترپ (۱۳۸۷). *ادبیات و اسطوره* (مجموعه مقالات اسطوره و رمز). ترجمه جلال ستاری. چ سوم. تهران: سروش.
- لانتیه، ژاک (۱۳۸۸). *دهکده‌های جادو*. ترجمه مصطفی موسوی زنجانی. چ اول. تهران: جاودان خرد.
- کمپیل، جوزف (۱۳۸۷). *قهرمان هزار چهره*. ترجمه شادی خسروپناه. چ سوم. مشهد: گل آفتاب.
- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۸۸). *رؤیا، حماسه و اسطوره*. چ پنجم. تهران: نشر مرکز.
- گلسرخی، ایرج (۱۳۷۷). *تاریخ جادوگری*. چ اول. تهران: نشر علم.
- مارزلف، اولریش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های عامه*. ترجمه کیکاووس جهاننداری. چ اول. تهران: صدا و سیما جمهوری اسلامی.
- موسی‌پور، ابراهیم (۱۳۸۷). *دوازده‌یک (سیزده پژوهش درباره طلسم، تعویذ و جادو)*. گردآوری و ترجمه ابراهیم موسی‌پور. چ اول. تهران: کتاب مرجع.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). *ادبیات داستانی*. چ سوم. تهران: سخن.
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۸۷). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمود سلطانی. چ ششم. تهران: جامی.
- ----- (۱۳۹۰). *چهار صورت مثالی*. چ سوم. مشهد: آستان قدس رضوی.



پروہشگاہ علوم انسانی و مطالعات فرہنگی  
پرتال جامع علوم انسانی