

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکان طردشده در شاهنامه و دیگر اساطیر

مهدی رضایی رها زارعی فرد سیروس سینا
دانشگاه سلمان فارسی کازرون دانشگاه جهرم دانشگاه سلمان فارسی کازرون

چکیده

عناصر مشترک در فرهنگ و ادبیات ملل مختلف فراوان دیده می‌شود که یافت و تحلیل دلایل آن، کمک می‌کند تا در صورت لزوم، زمینه‌های اشتراک و نزدیکی فرهنگ‌ها تقویت شود. یکی از شباهت‌های موجود در ادبیات فارسی و ادبیات دیگر ملل، صور کودکانی است که بنا به دلایلی، از خانه طرد می‌شوند و در نهایت، اغلب آن‌ها به خانه بازمی‌گردند و در شرایط و موقعیتی بهتر قرار می‌گیرند. در شاهنامه، شخصیت‌هایی چون کی‌تباد، زال و... بنا به دلایلی مورد نفرت قرار گرفته و طرد می‌شوند؛ اما این کودکان پس از پشت سر نهادن حوادثی، به قدرت و قهرمانی می‌رسند. در متون حماسی-اساطیری جهان نیز داستان‌هایی وجود دارد که بن‌مایه‌ی آن، طرد کودک از خانواده است. همه‌ی این کودکان، پس از دور شدن از زادگاه و پس از طی مراحل دشوار و گذر از موانعی، به بلوغ می‌رسند و شایسته‌ی عنوان قهرمانی یا پادشاهی می‌شوند. با تحلیلی ساختاری مشخص می‌شود که این داستان‌ها از الگویی واحد پی‌روی می‌کنند و دارای اجزا و عناصری مشترک، مانند قدرت‌پرورنده، کودک طردشده، ابزار دور کردن، مکان تبعید، مانع و حایل، شخص نجات‌دهنده و در نهایت، سرنوشت محتوم هستند. در این داستان‌ها گسیل‌کنندگان، کسانی هستند که از وجود این کودکان، ترس و نفرت دارند. در واقع، دو سبب اصلی که موجب می‌گردد تا این کودکان در طبیعت رها گردند، نخست ترس شخص گسیل‌کننده از حوادث احتمالی آینده و دیگر، نفرت پدر و مادر از فرزندان، به دلیل وجود نقص یا ناخواسته بودن است.

واژه‌های کلیدی: اساطیر، کودک، طردشدگی، ساختارگرایی.

دانشیار زبان و ادبیات فارسی rezaeimehdi56@gmail.com (نویسنده‌ی مسئول)

* استادیار زبان‌شناسی همگانی raha.zareifard@gmail.com

دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی kurosh56@yahoo.com

تاریخ دریافت مقاله: ۹۵/۱۲/۸ تاریخ پذیرش مقاله: ۹۶/۷/۱۷

۱. مقدمه

طردشدگی از خانواده یا وطن، موضوعی است کهن که از گذشته‌های اساطیری تا عصر حاضر، به فراوانی دیده می‌شود. این مسأله هرچند امروزه در جایگاه یک بحران اجتماعی، در حوزه‌ی جامعه‌شناسی مورد مطالعه، ریشه‌یابی و درمان قرار می‌گیرد، اگر نگاهی به پیشینه آن انداخته شود، بررسی آن از شکل یک بحران اجتماعی فراتر رفته، در حیطه‌ی تحلیل ادبی، روان‌شناسی و اسطوره‌ای قرار می‌گیرد. تحلیل ادبی به دلیل قرارداد داشتن این داستان‌ها در متون ادبی و بررسی اسطوره‌ای، بنا به کشیده شدن زمان بسیاری از این داستان‌ها در دوره‌های ماقبل تاریخ است؛ بررسی روان‌شناسی آن‌ها بدان دلیل است که بیش‌تر ساخته‌ی ذهن انسان است و اگر هم واقعیتی تاریخی داشته باشند، چنان در گذر زمان، ماهیت واقعی خود را از دست داده و با الگوهای ذهنی سازگار شده‌اند که به داستان‌های صرفاً ذهنی، شبیه شده و به همین دلیل از یک الگوی واحد ذهنی تبعیت می‌کنند. اگر در تحلیل‌های اسطوره‌ای بتوان به الگوهای واحد دست یافت، می‌توان مدعی شد که به بخشی از کارکرد ذهنی بشر دست یافته و نتیجه را می‌توان به مسایل جاری و امروزی نیز تسری داد.

باید یادآور شد که با مطالعه و بررسی منابع فارسی موجود درباره اساطیر جهان، فقط همین چند داستان مذکور در مقاله در رابطه با کودکان طرد شده، یافت شد. این نکته در مورد شمار منابع ذکر شده در پایان مقاله نیز قابل یادآوری است که منابع مطالعه شده برای تألیف مقاله محدود به همین تعداد منابع ذکر شده نیست و تقریباً همه کتب اساطیری فارسی و ترجمه شده به زبان فارسی، مطالعه و بررسی شده و چون موردی در آن منابع دیده نشد، منابع مطالعه شده غیر ارجاعی (منابع غیرمستقیم) ذکر نشده و فقط به ذکر منابع مورد استناد در متن مقاله (منابع مستقیم) بسنده شده است.

از جمله مسایل مشترک که بن‌مایه داستان‌های فراوان اسطوره‌ای قرار گرفته است، می‌توان به طرد شدن فرزندان (اغلب پسر) از خانواده و مورد بی‌مهری پدر قرار گرفتن و دلایل آن اشاره کرد. نخستین کوشش‌های علمی برای تبیین این طردشدگی و تنفر بین پدر و پسر را می‌توان به «فروید» (freud) نسبت داد. وی با محور قرار دادن یکی از نمایش‌نامه‌های قدیمی یونان که خود، ریشه‌ای در اسطوره‌ای دارد به نام *اودیپ شهریار* که سرگذشت شخصی به نام *اودیپ* (Oedipus) است و مطالعه بیماران زمان خود، تلاش در تبیین این دوری بین پدر و پسر دارد. وی با استناد به این اسطوره، ریشه‌ی این

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه پرداشده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۸۷

تنفر را در رقابت جنسی پدر و پسر می‌داند (فروید، ۱۳۵۷: ۱۴۱-۱۴۲)؛ اما نگاهی چند جانبه به این داستان‌ها نشان می‌دهد که دلیل این تنفر، تنها عقده‌های جنسی نیست؛ بلکه در ورای این داستان‌ها، ساختارهای ذهنی و الگوهای واحدی نهفته است؛ هرچند این الگوهای ذهنی نیز نمی‌توانند رقابت جنسی را نفی کنند، قطعیت آن را زیر سوال می‌برند. بنابراین در این مقاله پس از مطالعه‌ی منابع اسطوره‌ای موجود، داستان‌های کودکانه پرداشده، استخراج و ضمن مقایسه با شاهنامه و تجزیه‌ی ساختاری آن‌ها، الگوهای موجود در آن‌ها یافت شده‌است. پس از استخراج الگوهای موجود، با تطبیق آن‌ها مشخص گردید که نقاط اشتراک و اختلافشان چیست و آیا می‌توان یک طرح و الگوی واحد برای همه‌ی این داستان‌ها در نظر گرفت؟ که صورت داشتن یک طرح مشترک، آن طرح می‌تواند به عنوان کهن الگو قلمداد شود.

برای انجام این پژوهش صرف نظر از الگوهای ارائه شده از طرف «ولادیمیر پراپ»، (Vladimir Prop) فقطاز روش ساختارگرایی (Structuralism) وی کمک گرفته شده‌است؛ بدین معنی که در روش تجزیه‌ی داستان به عناصر سازنده، از شیوه‌ی تجزیه‌ی ساختاری وی تبعیت شده؛ ولی از آن‌جا که داستان‌های مورد تجزیه‌ی پراپ، افسانه‌های پریان و سیاست و داستان‌های مورد مطالعه‌ی این مقاله، قصه‌های اسطوره‌ای کودکانه پرداشده؛ خویشکاری‌های یافت‌شده و پیشنهادی پراپ را عیناً نمی‌توان درباره‌ی این داستان‌های اسطوره‌ای اعمال کرد و در مواردی که همانندی در خویشکاری وجود داشته باشد، بدان اشاره و از اصطلاحات وی استفاده شده‌است؛ اما نه لزوماً همه‌ی خویشکاری‌ها؛ چون ساختارگرایی پس از پراپ، جدای از الگوهای وی که حاصل مطالعه‌ی افسانه‌های پریان است، به شکل روشی در تجزیه‌ی عناصر یک موضوع، مورد استقبال پژوهشگران بسیاری از شاخه‌های علوم انسانی از جمله ادبیات، روان‌شناسی، جامعه‌شناسی، زبان‌شناسی و ... قرار گرفت. ساختارگرایی در واقع «دریافت ساخت یا بنیاد اصلی داستان است؛ یعنی تقابل بین فاعل یا شیء یا جست‌وجوی گم‌شده از سوی شخصیت داستانی.» (شریفی، ۱۳۹۱: ۷۶۵) به همین دلیل در این مقاله، ضمن بهره‌بردن از روش تجزیه‌ی ساختاری، داستان‌ها به کوچک‌ترین عناصر سازنده تجزیه شده‌اند.

در روش ساختارگرایی، «قدم اول شناخت و تعریف کوچک‌ترین واحدها است. وقتی کوچک‌ترین واحدها جدا و تعریف شدند، قدم بعدی در تجزیه و تحلیل ساختاری، بررسی روابط متقابل این واحدها و راه‌های ترکیب آن‌ها با یکدیگر است.» (پراپ، ۱۳۹۲:

هشت) به همین دلیل روش تجزیه و تحلیل ساختاری اسطوره‌ها، مطالعه آنها را علمی و تا حد چشمگیری به تحلیل‌های تجربی نزدیک می‌کند؛ چون «یکی از محسنات تجزیه و تحلیل ساختاری آن است که همیشه آزمون‌پذیر است و می‌توان از لحاظ تجربی، درستی و نادرستی آن را نشان داد.» (همان: هشت) بر اساس این روش، داستان‌های کودکان طردشده، به اجزای ساختاری تجزیه شده‌اند تا از طریق این تجزیه بتوان به دنبال الگوی واحدی در آنها بود. در صورت اثبات و وجود چنین الگوهایی می‌توان آن را از ساختارهای فطری بشر به شمار آورد. «لوی استروس» (Levi Strauss) در این زمینه با تاکید می‌گوید: «من مدعی‌ام که می‌توانم نشان دهم که انسان اسطوره را نمی‌اندیشد، بلکه اسطوره در ذهن او عمل می‌کند؛ بی‌آن‌که وی از آن آگاه باشد و این بی‌شبهت به سخن یونگ نیست که می‌گوید ذهنیت انسان بدوی از ذهنیت انسان متمدن متفاوت است؛ بدان دلیل که در انسان بدوی هنوز اندیشیدن آگاهانه پدید نیامده است. انسان بدوی، آگاهانه نمی‌اندیشد؛ بلکه اندیشه‌ها در او پدیدار می‌شوند؛ مثل آن است که چیزی در او می‌اندیشد و مانند لوی استروس ادعا می‌کند که ذهن انسان بدوی اسطوره را نمی‌آفریند؛ بلکه آن را تجربه می‌کند.» (همان: ده) با توجه به سخن یونگ و استروس تجزیه و تحلیل ساختاری اساطیر و دست یافتن به الگوهای واحد موجود در آنها برای پی بردن به کنش‌ها و الگوهای ذهنی بشر امری ارزشمند و راهگشا است و «انتقال فکری از "اسطوره به عنوان منشور" به "اسطوره به عنوان مدل و نمونه" بدون تردید یکی از نتایج مهم تجزیه و تحلیل ساختاری است.» (همان: ۹)

تاکنون بر اساس دیدگاه ساختارگرایی، پژوهش‌های فراوانی به صورت کتاب و پایان‌نامه و مقاله نوشته شده است که عمده‌ترین آنها عبارتند از: مقاله‌های «تحلیل ساختاری قصه شاه سیاهپوشان بر اساس الگوی پراپ» از نقابی و قربانی (۱۳۹۱)؛ «ساختار داستان‌های شیخ اشراق بر اساس الگوی پراپ» از آتش سودا و صادقی (۱۳۹۱) و همچنین مقاله «شکل‌شناسی سه داستان از گرشاسب‌نامه بر بنیاد نظریه پراپ» از کوپا و رفیعی سخایی (۱۳۸۹). همچنین پایان‌نامه‌های بررسی داستان‌های کوتاه غلامحسین ساعدی از دیدگاه ریخت‌شناسی پراپ (آبادیان: ۱۳۹۰)؛ بررسی ساختار روایی داستان‌های مثنوی بر اساس نظریه‌ی پراپ و کریماس (منتظرپناه: ۱۳۹۰) و کتاب ریخت‌شناسی قصه‌های اساطیری و پهلوانی شاهنامه فردوسی بر اساس روش ولادیمیر پراپ (جلالی پور: ۱۳۸۹)؛ نشانه‌شناسی هفت پیکر نظامی بر اساس ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ (قاسمی دهقی:

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه طردشده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۸۹
۱۳۹۴) و ... بررسی آثار یادشده نشان می‌دهد که در مورد موضوع این پژوهش، یعنی
کودکان طردشده و طردشدگی، مطالعه خاصی انجام نشده و این موضوع ارزش واکاوی
بیش‌تری دارد.

۲. بررسی ساختار اساطیر ملل بر اساس الگوی پراپ

در اساطیر چند ملت به مواردی از رانده‌شدگی کودک از خانه برمی‌خوریم که در ادامه
نمونه‌های آن ذکر شده است:

۲.۱. کودکان طردشده در شاهنامه و اسطوره‌های ایران

در شاهنامه شمار چندی از کودکان بنا به دلایلی مورد تنفر قرار می‌گیرند و از خانواده یا
وطن رانده می‌شوند؛ از جمله: کی‌قباد، داراب، زال و فریدون.

کی‌قباد: «در اساطیر ایرانی بنا به روایتی، کی‌قباد را در زمان کودکی در پارچه می‌پیچند
و در تابوتی روی آب رها می‌کنند. زو، پسر تهماسب، آن بچه‌ی لزران و ناتوان را که در
شرف هلاک شدن بود، بر روی رود می‌بیند و او را از آب می‌گیرد.» (پورداوود، ۱۳۷۷،
ج ۲: ۲۲۳) بر اساس این روایت، کی‌قباد در خانه‌ی زو پرورش یافته و با نجات‌دهنده‌ی
خود، نسبت پسرخواندگی دارد. سرانجام پس از مرگ گرشاسب، رستم به البرزکوه می‌رود
و کی‌قباد را برای مسند پادشاهی ایران به پایتخت می‌آورد.

زال: سام از یکی از زنان حرم‌سرای خود، صاحب فرزندی شد. کودک چهره‌ای
همچون گل سرخ داشت؛ اما موی سر و اندامش سپید بود:

... به چهره چنان بود تابنده شید و لیکن همه موی بودش سپید

پسر چون ز مادر بر آن‌گونه زاد نکردند یک هفته بر سام ییاد

(فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۱۳۸)

تا یک هفته سام را از زادن کودک با خبر نکردند. سام پس از دیدن کودک، از ترس
سرزنش بدخواهان، دستور داد کودک را در دامنه‌ی کوه البرز که سیمرغ بر فراز آن آشیانه
داشت، رها کنند. سیمرغ او را با خود به آشیانه برد تا فرزندانش از گوشتش تغذیه کنند.
یزدان، مهر کودک را در دل سیمرغ انداخت: «آوایی از نهان‌خانه‌ی غیب به گوش او
می‌رسد که کودک را نگه‌دار باش... زیرا از نسل او مردی باید به جهان بیاید که پشت و
پناه ایران و نگهبان تاج و تخت شاهان باشد.» (دبیرسیاقی، ۱۳۸۹: ۳۹) سام پس از خبردار

شدن با سپاهی به دامنه‌ی البرزکوه رفت و جوانی را با اندام تنومند، در البرزکوه دید. سیمرغ زال را به نزد سام آورد و پری از پره‌های خود را به او داد. (همان: ۴۰-۴۱) فریدون: شبی ضحاک به خواب دید، جوانی دلیر با گریزی بر سر و روی او کوفت. منجمان خواب او را این‌گونه تعبیر کردند که کودکی به نام فریدون به دنیا خواهد آمد و تو را در کوه دماوند به بند خواهد کرد. به همین سبب ضحاک دستور کشتن کودکان نورسیده را صادر کرد. چون فرانک، فریدون را به دنیا آورد، از ترس ضحاک و ماموران او، کودک را به مرغزاری برد تا گاو برمایه او را پرورش دهد. (همان: ۹-۲۸)

...به پیش نگهبان آن مرغزار خروشید و بارید خون بر کنار
بدو گفت کاین کودک شیرخوار ز من روزگاری به زنه‌ار دار
...سه سالش همی داد زان گاو شیر هشیوار بیدار زنه‌ارگیر
(فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۱: ۵۸)

آنچه سبب سفر فریدون به مرغزار و کوه البرز شد، خطری بود که از سوی ضحاک او را تهدید می‌کرد. روشن است، چنانچه مادر فریدون فرزندش را به مرغزار و البرزکوه نمی‌برد، کودک به دست ضحاک کشته می‌شد. ویژگی دیگری که در این داستان دیده می‌شود، پرورش فریدون با شیر گاو برمایه است. فریدون مانند دیگر کودکانی که در طبیعت رها شده‌اند، رشد می‌کند و بزرگ می‌شود و بر مسند پادشاهی تکیه می‌زند.

داراب: داراب فرزند همای و بهمن است. بهمن هنگام مرگ، وصیت می‌کند تا زمان به دنیا آمدن فرزندش، همای بر تخت پادشاهی بنشیند و حکمرانی کند. چون کودک به دنیا می‌آید، همای که دل‌بسته قدرت و مقام شده، از مردن کودک خبر می‌دهد و پنهانی کودک را به دایه‌ای می‌سپارد و چون هشت ماهه می‌شود، با مقداری گنج و زر در صندوقی می‌گذارد و او را به آب رود می‌سپارد. صندوق حامل کودک را گزری می‌یابد و از زر، باغ و خانه‌ای می‌خرد و کودک را پرورش می‌دهد و نام او را «داراب» می‌گذارد. داراب در بزرگسالی در جنگ ایران و روم، به سپاه ایران می‌پیوندد و با هنرنمایی او، ایران پیروز می‌گردد. «رشنواد»، فرمانده سپاه ایران، از نژاد داراب می‌پرسد و داراب آنچه را که درباره‌ی سرگذشت خود از زن گازر شنیده، به رشنواد می‌گوید. رشنواد طی یک نامه، شنیده‌های خود را به همای اعلام می‌کند. همای درمی‌یابد که این شخص، فرزند خودش است. او را به پایتخت فرامی‌خواند و تاج پادشاهی را بر سر او می‌گذارد و داراب، پادشاه ایران می‌شود. (دبیرسیاقی، ۱۳۸۹: ۲۷۳-۲۷۶)

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه پردشده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۹۱

... چو داراب بر تخت شاهی نشست
 همای آمد و تاج شاهی به دست
 بیاورد و بر تارک او نهاد
 جهان را به دیهیم او مژده داد
 (فردوسی، ۱۳۸۸، ج ۶: ۳۷)

بنابراین می‌توان گفت با وجود تفاوت‌های جزئی در داستان‌ها، همگی از ساختاری واحد تبعیت می‌کنند.

الف) عنصر پردکننده: حاکم (فریدون)، پدر (زال)، مادر (داراب) و نامشخص (کی قباد)؛
 ب) دلیل رانده شدن: تنفر به سبب زشتی (زال)، ترس از دست دادن قدرت (فریدون و داراب) و نامشخص (کی قباد)؛

ج) عنصر دور شدن: قایق (داراب و کی قباد)، مامور (زال) و مادر (فریدون)؛
 د) عنصر مکان: کوه (زال) و دشت و کوه (فریدون)، کوه و رودخانه (کی قباد) و رودخانه (داراب)؛

ه) عنصر نجات‌دهنده: سیمرغ (زال)، انسان (کیقباد و داراب) و گاو (فریدون)؛
 و) سرنوشت: در هر چهار مورد، رسیدن مجدد به عزت و قدرت.

الگوی ساختاری کودکانه پردشده در شاهنامه

عامل اسطوره‌ای	خویشکاری	کودکان پردشده
نامشخص نامشخص قایق رودخانه انسان رسیدن مجدد به عزت و قدرت	عنصر پردکننده دلیل رانده شدن عنصر دور شدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	کی قباد
پدر تنفر به سبب زشتی مامور کوه سیمرغ رسیدن مجدد به عزت و قدرت	عنصر پردکننده دلیل رانده شدن عنصر دور شدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	زال
حاکم ترس از دست دادن قدرت	عنصر پردکننده دلیل رانده شدن	فریدون

مادر دشت و کوه گاو رسیدن مجدد به عزت و قدرت	عنصر دور شدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	
مادر ترس از دست دادن قدرت قایق رودخانه انسان رسیدن مجدد به عزت و قدرت	عنصر طردکننده دلیل رانده‌شدن عنصر دور شدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	داراب

۲.۲. کودکان طرد شده در اساطیر یونان

در اساطیر یونان داستان سپردن سه تن از کودکان به طبیعت روایت شده‌است. «پرسئوس» (Perseus) از نیمه جاودانان و «زئوس» (Zeus)، خدای یونانیان و «آتالانت» (Atalanta)، پهلوان‌زاده، از کودکانی هستند که در طبیعت رها شده‌اند.

پرسئوس: پرسئوس، فرزند «دانائ» (Danae) و زئوس و نوه‌ی دختری «آکریسیوس» (Acrisius)، پادشاه «تایرونس» (Tiryns)، است. آکریسیوس‌ساز معبد «آپولون» (Apollo) شنید که صاحب نوه‌ای خواهد شد که قاتل او می‌شود؛ بنابراین او از ازدواج تنها دخترش، دانائ، جلوگیری کرد؛ اما دانائ از زئوس، صاحب پسری به نام پرسئوس شد. آکریسیوس، دانائ و پرسئوس را در یک صندوق چوبی به دست آب دریا سپرد. صندوق در ساحل جزیره‌ی «سریفوس» (Serifos) به گل نشست. دانائ در سریفوس فرزند را پرورش داد. پرسئوس با نشان دادن قهرمانی‌های خود از جمله بریدن سر «مدوسایگرگن» (Medias Gergen) سرانجام به پادشاهی «آرگولیس» (Argolis) رسید و جالب است که پرسئوس در مسیر رفتن خود به آرگولیس در «لاریسا» (Larissa)، در مسابقه‌ی پرتاب دیسک شرکت کرد. وقتی نوبت او رسید با چنان قدرتی دیسک را پرتاب کرد که دیسک به میان تماشاگران رفت و پیرمردی را از بین برد. آن پیرمرد کسی نبود جر آکریسیوس و در نهایت خود به پادشاهی نشست. (گرین، ۱۳۸۷: ۸۶-۸۷)

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه پرداشده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۹۳

آتالانته (Atalanta): «آتالانته اهل آرکادیا (Accardia) بود. هنگام تولد، پدرش "یاسوس" (Yasso)، حاکم "تگنا" (Tagaa)، خشمگین از این که چرا نوزادش پسر نیست، او را در کوهستان‌های دورافتاده و غیرمسکون رها کرد و رفت. ماده خرسی او را یافت و در میان توله‌های خود بزرگش کرد. "آرتمیس" (Artemis)، شکارچی جاودانه، همه فنون شکار را به او آموخت و او را در زمهری پیروانش، نومف‌ها، جای داد.» (همان: ۱۸۴)

آتالانته پس از آن که پرورش یافت، پهلوان برجسته‌ای شد. او کسی بود که «جیسون» (Jason) را در آوردن پشم زرین و «ملیگر» (Meliger) را در کشتن گراز وحشی یاری داد. زئوس (Zeus): «او کوچک‌ترین فرزند "کرونوس" (Kronos) و "رنا" (Rhea) بود و بر دو برادرش که همگی توسط کرونوس بلعیده شده بودند، ارجحیت داشت. رنا با فریب دادن کرونوس که سنگ پیچیده در قنناق را به جای کودک بلعید، توانست زئوس را نجات دهد و او را در غاری پنهان کند. بر اساس روایت‌های مختلف، زئوس توسط یک پری (ظاهراً منظور همان گایا، الهه‌ی زمین، است) یا یک بز، بزرگ شد. هنگامی که زئوس به سن بلوغ رسید، "متیس" (Metis) باهوش را ترغیب کرد که به کرونوس ماده‌ای تهوع‌آور بخوراند. همین باعث شد تا کرونوس خواهران و برادران او و آن سنگ را بالا بیاورد. آن‌گاه زئوس همراه با برادرانش، "پوسیدون" (Posidon) و "هادس" (Hades) و سایرین متحد شد و با کرونوس و "تیتان" (Titan)‌هایی که بر المپ حکمرانی می‌کردند، جنگید و پس از ده سال مبارزه، پیروز شد.» (بولن، ۱۳۹۲: ۷۶) همین اقدام کرونوس قبلاً به وسیله‌ی پدرش، «اورانوس» (Uranus)، تجربه شده‌است و در نهایت کرونوس بر پدری که فرزندان نوزاد را زندانی می‌کند، چیره و خود فرمانروای جهان می‌شود. «اورانوس اولین تجسم پدر که در اسطوره‌های یونانی، پدرسالاری از او است از نیروی زایش گایا (Gaia) رنجیده شد و به دنیا آمدن فرزندان، مورد دل‌خواه او نبود. پس فرزندان بعدی را به محض این که متولد می‌شدند، در بدن بزرگ گایا، زمین، دفن می‌کرد و به آنان اجازه‌ی دیدن روشنایی روز را نمی‌داد (همانند رفتن فرزند به غار و جزیره). گایا درد زیادی را متحمل می‌شد و خشونت با فرزندان تازه متولد شده‌اش او را پریشان می‌کرد در نتیجه، فرزندان ارشدش را فراخواند و تیتان‌ها برای کمک آمدند. ... گایا به علت درد و اندوه زیاد، توانست جسورانه صحبت کند و بگوید فرزندان من! شما پدری وحشی دارید. اگر به حرف‌های من گوش کنید، شاید بتوانم انتقام بی‌حرمتی شرورانه‌اش

را بگیریم. این پدرتان بود که باب خشونت را گشود.» (همان: ۴۱) در نهایت، کرونوس بر پدر چیره می‌شود.

بنابراین می‌توان مولفه‌های این اساطیر را بدین شرح خلاصه کرد:

الف) عنصر پردکننده: پدر (زئوس و آتالانته) و پدر بزرگ در نقش حاکم (پرسئوس)؛
ب) دلیل رانده‌شدن: ترس از دست دادن قدرت (پرسئوس و زئوس) و انزجار از دختر بودن فرزند (آتالانته)؛

ج) عنصر دور شدن: قایق (پرسئوس) و انسان (دیگران)؛

د) عنصر مکان: آب و جزیره (پرسئوس و زئوس) و کوهستان (آتالانته)؛

ه) عنصر نجات‌دهنده: مادر (پرسئوس) و مادر و بز که به نوعی نماد مادینگی است (زئوس) و خرس (آتالانته)؛

و) سرنوشت: هر سه مورد به قدرت و عزت بازمی‌گردند.

الگوی ساختاری کودکان طردشده در اساطیر یونان

کودکان طردشده	خویشکاری	عامل اسطوره‌ای
پرسئوس	عنصر پردکننده دلیل رانده‌شدن عنصر دور شدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	پدر و پدر بزرگ در نقش حاکم ترس از دست دادن قدرت قایق آب و جزیره مادر بازگشت به قدرت و عزت
آتالانته	عنصر پردکننده دلیل رانده‌شدن عنصر دور شدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	پدر انزجار از دختر بودن فرزند انسان کوهستان خرس بازگشت به قدرت و عزت
زئوس	عنصر پردکننده دلیل رانده‌شدن عنصر دور شدن عنصر مکان	پدر ترس از دست دادن قدرت انسان آب و جزیره

کنند و به نزد شاه آمولیوس ببرند. دزدان این دو برادر را به دزدیدن رمه نومی‌تور متهم کردند. شاه آمولیوس، رموس را به این اتهام، به نزد نومی‌تور که در تبعید به سر می‌برد، فرستاد. چوپان نومی‌تور که رموس و رومولوس را بزرگ کرده بود، همیشه تصور می‌کرد این دو پسر خون پادشاهی در بدن دارند. در این فرصت افکار خود را با نومی‌تور در میان گذاشت. عاقبت نومی‌تور، نوه‌هایش را شناخت. «رومولوس و رموس به یاری نومی‌تور گروهی از چوپانان و رمه‌داران را دور خود گرد آوردند و بی‌سر و صدا و دزدانه وارد کاخ شاه شدند و با یک حمله غافل‌گیرانه آمولیوس را به قتل رساندند.» (همان: ۲۲۸) پس از کشته شدن آمولیوس، شاه نومی‌تور که از تخت و تاج دور شده بود، دوباره به پادشاهی رسید و رومولوس و رموس شهری در همان نقطه‌ای که به رود افکنده شده بودند، بنا گذاشتند. (رومولوس به شهر یاری شهر جدید رسید و آن شهر جدید را به نام خویش رُم نام نهاد.) (همان: ۲۲۶-۲۲۸)

در این اسطوره:

الف) عنصر طردکننده: حاکم؛

ب) دلیل رانده‌شدن: حفظ قدرت؛

ج) عنصر دور شدن: قایق (سبد)؛

د) عنصر مکان: رودخانه و کوه (که از محل زندگی گرگ و چوپان مستفاد می‌شود)؛

ه) عنصر نجات‌دهنده: گرگ، پرنده و انسان؛

و) سرنوشت محتوم: بازگشت به قدرت است.

الگوی ساختاری کودکان طردشده در اساطیر روم

عامل اسطوره‌ای	خویشکاری	کودکان طردشده
حاکم	عنصر طردکننده	رومولوس و رموس
حفظ قدرت	دلیل رانده‌شدن	
قایق (سبد)	عنصر دورشدن	
رودخانه و کوه	عنصر مکان	
گرگ، پرنده و انسان	عنصر نجات‌دهنده	
بازگشت به قدرت	سرنوشت	

۴.۲. کودکان پرد شده در اساطیر ژاپن

«ایزاناگی» (Isanagi) و «ایزانامی» (Isanami) نخستین خدایان اساطیر ژاپن بودند که از آسمان به زمین آمدند. (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۷۱۳) این دو خدا ابتدا کاخی بنا کردند، سپس با یکدیگر ازدواج کردند. حاصل این ازدواج، فرزندی زشت‌رو بود. «آن‌ها نمی‌خواستند چنین فرزندی را نگه‌دارند و به همین سبب او را در قایقی ساخته‌شده از نی، گذاشتند و بر دریا روان ساختند و گذاشتند تا باد سرنوشتش را تعیین کند.» (همان: ۷۱۴) البته در منابع دیگر گفته شده که این فرزند به هیئت زالو (بیرلین، ۱۳۸۶: ۷۴) و ستاره دریایی (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۶) بود. آن‌چه مسلم است، شکل زشت و غیرطبیعی وی است.

در اساطیر ژاپن، تنها از سفر همین کودک یادشده‌است و از این‌که طبیعت به پرورش آن همت‌گماشته است یا نه، سخنی گفته نشده‌است. این اسطوره در مقایسه با اسطوره‌های قبل، ناقص است و گویی فقط بخش‌های اول از الگوی این‌گونه اسطوره‌ها را دارد:

الف) عنصر پردکننده: پدر و مادر؛

ب) دلیل رانده‌شدن: تنفر؛

ج) ابزار رانده‌شدن: قایق؛

د) عنصر مکان: آب (دریا یعنی شکلی دیگر از رود است)؛

ه) عنصر نجات‌دهنده: نامشخص؛

و) سرنوشت: نامشخص.

الگوی ساختاری کودکان پردشده در اساطیر ژاپن

عامل اسطوره‌ای	خویشکاری	کودکان پردشده
پدر و مادر	عنصر پردکننده	فرزند ایزاناگی و ایزانامی
تنفر به دلیل زشتی	دلیل رانده‌شدن	
قایق	عنصر دورشدن	
آب(دریا)	عنصر مکان	
نامشخص	عنصر نجات‌دهنده	
نامشخص	سرنوشت	

۵.۲. کودکان طرد شده در اساطیر آفریقا

در اسطوره‌های آفریقایی نیز به الگوی رانده شدن پسر می‌رسیم که تابع طرح کلی این‌گونه از اساطیر است. در این طرح نیز عنصر طردکننده، پدر و علت راندن، ترس از دست دادن قدرت است و ابزار راندن قایق و رودخانه است و سرنوشت محتوم، رسیدن به قدرت است. عنصر نجات‌دهنده در بخش آغازین، مادر است و سپس عمه‌ی کودک این نقش را ایفا می‌کند که باز عنصری مونث است.

«مویندو» (Muindo): «شمویندو» (Shomuindo)، فرمانروای روستای «توبوندو» (Tobondo)، از پیش‌گویان شنیده بود که صاحب پسری می‌شود که فرمانروایی را از او خواهد گرفت. بالاخره کودک موعود به دنیا می‌آید. اسم او رامویندو گذاشتند. آن کودک از همان روز اول، مثل آدم‌های بزرگ و بالغ صحبت می‌کرد و می‌خندید. او هنگامی که متولد شد، یک عصای شاهی در دست راست و تیری در دست چپ داشت. شمویندو به محض آن‌که باخبر شد، بی‌درنگ زوبین خود را برداشت و به سوی خانه‌ی همسرش، «نیاموندو» رفت. او شش بار با زوبین کودک را هدف قرار داد؛ اما زوبین به او برخورد نکرد. او دستور زنده به گور کردن مویندو را صادر کرد؛ اما شب‌هنگام کودک به خانه‌ی مادرش بازگشت. سرانجام دستور داد او را به ژرف‌ترین قسمت رودخانه بیندازند؛ بنابراین کودک را در کنده‌ی ضخیم درختی که درون آن را خالی کرده بودند، گذاشتند و به رودخانه انداختند. پس از این واقعه، روستای «شمویندو» دچار قحطی شد. پس از هفت روز صندوقچه حاوی کودک به روی آب آمد و کودک در حضور شمویندو و مردم روستایش، شناکان در رودخانه به سمت روستایی که عمه‌اش، «ایونگورا»، آن‌جا بود، رفت. (روزنبرگ، ۱۳۸۶: ۸۷۱-۸۷۷) سرانجام مویندو با سرکوب کردن پدرش، فرمانروایی را به دست می‌گیرد.

در اسطوره‌ی آفریقایی دیگری نیز داستان طرد شدن پسر از خانه آمده‌است که تفاوت‌هایی با الگوی کلی این‌گونه اساطیر دارد؛ مثلاً تنفر به سبب یک سرپیچی ایجاد می‌شود یا پسر، نوزاد نیست؛ بلکه نوجوان است. در عین حال، اجزای الگوی دیگر اسطوره‌ها را دارد: عامل طرد، پدر است؛ علت طرد، تنفر و عامل نجات‌دهنده، انسان است و سرنوشت محتوم، رسیدن به قدرت. در این اسطوره آمده‌است که «پدر و پسری به شکار می‌روند. پدر یک موش صحرائی شکار می‌کند و به دست پسر می‌دهد؛ اما پسرش موش پدر را دور می‌اندازد. پدر با تبر ضربه‌ای به پسر می‌زند و به راه خود ادامه می‌دهد.

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه پرد شده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۹۹

کمی بعد، پسر به هوش می‌آید. شبانه وارد کلبه‌ی پدر و مادر می‌شود و لباس‌ها و اثاثیه‌اش را برمی‌دارد و خانه را ترک می‌کند. بعد از یک راه‌پیمایی طولانی در تاریکی به دهکده‌ای می‌رسد که همه‌ی اهالی آن به غیر از رئیس قبیله خوابیده بودند. ... پسر داستانش را برای رئیس قبیله تعریف می‌کند ... رئیس قبیله می‌گوید پسری داشتم که در نبردی کشته شد و هرگز بازنگشت. می‌خواهم که تو پسر من شوی. ... پسر قبول می‌کند که پسر پادشاه شود و از انواع آزمون‌های او سر بلند بیرون می‌آید و در کنار رئیس در کلبه ملوکانه او ساکن می‌شود.» (بلای، ۱۳۸۴: ۱۷۹) این داستان هرچند کمی از اسطوره فاصله می‌گیرد و جنبه‌ی افسانه‌ای آن پررنگ‌تر می‌شود، به این دلیل که دارای اغلب خویشکاری‌های دیگر اسطوره‌های کودکانه پرد شده است، ذکر آن موجه می‌نماید.

الگوی ساختاری کودکانه پرد شده در اساطیر آفریقا

کودکانه پرد شده	خویشکاری	عامل اسطوره‌ای
مویندو	عنصر پردکننده دلیل رانده‌شدن عنصر دورشدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	پدر ترس از دست دادن قدرت قایق رودخانه مادر و عمه رسیدن به قدرت
پسرنوجوان	عنصر پردکننده دلیل رانده‌شدن عنصر دورشدن عنصر مکان عنصر نجات‌دهنده سرنوشت	پدر تنفر به سبب سرپیچی خود پسر دهکده انسان (رئیس قبیله) رسیدن به قدرت

۳. تحلیل ساختاری حکایت‌ها

«پراپ قصه‌ها را تا آن‌جا خلاصه می‌کند که تنها کنش‌های شخصیت‌ها - که از کارکردشان نشات می‌گیرد - به راستی مورد توجه قرار می‌گیرند؛ شخصیت خبیث و یاری‌رسان اهمیتی ندارند؛ بلکه مهم عملی است که آن‌ها انجام می‌دهند و آن‌چه آن‌ها در قصه‌های متعدد انجام می‌دهند، همواره کارکردی مشابه دارد.» (برتس، ۱۳۹۱: ۵۱) اگر روش پراپ

در مورد اسطوره‌های فوق پیاده شود مشخص می‌شود که اکثر داستان‌های فوق از ساختاری واحد تبعیت می‌کنند و عناصر اصلی در همه داستان‌ها مشترک است. عناصر اصلی در پی‌رنگ داستان‌ها عبارت است از: ۱. شخصیت اصلی یا کودک طردشده؛ ۲. عامل تبعیدکننده؛ ۳. انگیزه‌ی تبعید؛ ۴. شیوه‌ی تبعید؛ ۵. مکان تبعید؛ ۶. عامل نجات‌دهنده؛ ۷. سرنوشت نیک و ۸. در بعضی از اسطوره‌ها جزو دیگری نیز موجود است که می‌توان در جایگاه عامل پیش‌گویی‌کننده از آن نام برد. به بسیاری از این عناصر که بر الگوی پراپ قابل انطباق است، در ادامه اشاره شده‌است؛ ولی بعضی از اجزا به دلیل ماهیت این داستان‌ها تفاوت‌هایی دارد. «ضروری است بیفزاییم که در هر یک از قصه‌های پریان، لزوماً تمامی کارکردها (که پراپ برشمرده است) وجود ندارد.» (همان: ۵۱)

پراپ در بررسی بن‌مایه‌ها، از وضعیت آغازینی سخن می‌گوید که اغلب تصویری از یک خوش‌بختی و رفاه غیرعادی دارد. این خوش‌بختی اولیه زمینه‌ای متضاد برای بدبختی‌ای که اتفاق می‌افتد، فراهم می‌کند. (پراپ، ۱۳۹۲: ۱۷۲) در اغلب حکایات مورد مطالعه نیز، کودک از خانواده‌ی شاهی و طبقه برتر جامعه است.

درباره‌ی کودک طردشده می‌توان گفت که وی اغلب نوزادی (به جز یک مورد در اساطیر آفریقا) مذکر (به جز آتالانته) است. یکی از بن‌مایه‌های پراپ، «گسیل کردن» است که به وسیله‌ی آن، قهرمان از مکان اولیه طرد می‌شود. (همان: ۸۰) در این داستان‌ها، قهرمان که همان نوزاد است، از خانواده رانده و طرد می‌شود. تبعیدکننده اغلب صاحب قدرتی است که این کار را انجام می‌دهد (به جز کی‌قباد که تبعیدکننده‌اش نامشخص است). این صاحب قدرت یا پادشاه است (پرسئوس، آتالانته، زئوس، رومولوس، مویندو، فریدون، داراب) یا سپه‌سالار است (زال) یا پدر و مادری هستند که در جایگاه قدرت مطلقند (اساطیر ژاپن). البته در یک اسطوره‌ی آفریقایی پدر تبعیدکننده، شخصی معمولی است. در بیش‌تر این تبعیدها به جز فریدون (که ضحاک تبعیدکننده، هیچ نسبتی با وی ندارد) بین تبعیدکننده و کودک، نسبت خویشاوندی وجود دارد که نسبت تبعیدکننده با کودک، عبارت است از پدر (آتالانته، زئوس، مویندو، پسر اسطوره آفریقایی و زال)، مادر (داراب) پدر و مادر (اساطیر ژاپن)، عموی مادر (رومولوس) و پدر بزرگ مادری (پرسئوس).

انگیزه‌ی تبعید به جز کی‌قباد که نامشخص است، اغلب حفظ قدرت و پادشاهی است؛ مانند تبعید داراب، پرسئوس، زئوس، رومولوس و مویندو و انگیزه‌های دیگری چون زشتی فرزند در اساطیر ژاپن و زال؛ پسر نبودن، درباره‌ی آتالانته و سرکشی پسر، در

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه طردشده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۱۰۱

اسطوره‌ی آفریقایی دیده می‌شود. بر اساس دیدگاه پراپ، ممکن است «کم‌بود و نقصان (که سبب حرکت اولیه در داستان‌ها است) یک چیز تخیلی و ساختگی باشد؛ مثلاً خواهر یا مادر دژکامی یا ارباب یا پادشاه دشمنی... که می‌خواهند بدان وسیله، از شر او (قهرمان) خلاص شوند.» (همان: ۱۵۸) در حکایت‌های مورد مطالعه، از آن‌جا که قهرمان یک نوزاد است، هدف، خلاص شدن از وی است.

طریقه‌ی راندن کودکان نیز شباهت‌های فراوانی با هم دارد که بیش‌تر به آب سپردن و از آب گذشتن است (زئوس، پرسئوس، داراب، رومولوس، اساطیر ژاپن، مویندو و کی‌قباد). علاوه بر آن، فرار نیز از دیگر شیوه‌های دور شدن است که در داستان فریدون و اسطوره‌ی آفریقایی اتفاق می‌افتد و دیگر، فرستادن به کوهستان است که در داستان آتالانته و زال، شاهد آن هستیم.

مکان تبعیدی که کودک در آن‌جا پناه می‌گیرد، متنوع است؛ اعم از کوهستان (آتالانته، فریدون، زالور و مولوس)؛ جزیره (پرسئوس، زئوس)؛ خانه‌ی افراد معمولی (مویندو و داراب) و خانه‌ی پادشاه (پسر در اسطوره‌ی آفریقایی).

نجات‌دهنده یا یاریگر (همان: ۹۲) نیز عبارت از انسان و حیوان که انسان ممکن است مادر کودک باشد (پرسئوس، زئوس، فریدون، مویندو) یا پادشاه (کی‌قباد) یا فردی معمولی (داراب) و حیوانات که عبارت است از گرگ (رومولوس)؛ خرس (آتالانته)؛ سیمرغ (زال) و گاو (فریدون). درباره‌ی مویندو، نقش مادر را در مرحله‌ای از نجات، عمه به عهده می‌گیرد که باز، عنصری زنانه است. درباره‌ی زئوس علاوه بر مادر، از یک بز (عنصری مونث) نیز سخن گفته شده است. همچنین علاوه بر ماده‌گرگ، یک پرنده نیز از رومولوس مراقبت می‌کند.

یکی از بن‌مایه‌های پراپ، پرسش و پاسخ بین بخشنده و قهرمان است (همان: ۸۶)؛ اما از آن‌جا که در اغلب این حکایت‌ها، قهرمان نوزاد است، پرسش و پاسخی بین قهرمان و بخشنده یا یاریگر اتفاق نمی‌افتد؛ جز در داستان آفریقایی که این پرسش و پاسخ اتفاق می‌افتد. از دیگر بن‌مایه‌های پراپ، کشمکش است که قهرمان و شخص شریر، به نبرد تن‌به‌تن می‌پردازند (همان: ۱۰۹) در حکایت زئوس، این نبرد بین زئوس و کرانوس صورت می‌گیرد و در داستان فریدون، بین ضحاک و فریدون واقع می‌شود؛ مویندو با پدر به نبرد می‌پردازد؛ رومولوس و روموس، آمولیوس را از پا درمی‌آورند. کرانوس به نبرد اورانوس می‌رود. پرسئوس، آکرسیوس را در نبردی ناخواسته از پا درمی‌آورد. درباره‌ی آتالانته،

زال، کی قباد و اسطوره آفریقایی، کشمکش با شخص شیریر یا حاکم اولیه، گزارش نشده‌است؛ هرچند که آن‌ها در روند رشد و کمال و رسیدن به سرنوشت محتوم، کشمکش و نبردهایی داشته‌اند.

حوزه‌ی عملیاتی یاریگر، از انتقال مکانی قهرمان، جبران و التیام مصیبت یا کم‌بود، رهایی از تعقیب، حل کردن یا انجام دادن امری دشوار و تغییر شکل قهرمان، متشکل است. (همان: ۱۶۲) در داستان‌های مورد مطالعه، یاریگرانی چون سیمرخ، مادرزئوس، مادر فریدون و عنصر آب که نمادی مادینه در طبیعت است، وظیفه‌ی انتقال مکانی قهرمان را انجام می‌دهند. البته عنصر یاریگر که متنوع است، به دلیل نوزاد بودن قهرمان، اغلب وظیفه‌ی نجات‌دهندگی را دارند.

سرنوشت همه‌ی کودکان، نیک است؛ به جز کودک اساطیر ژاپن که سرنوشتی نامشخص دارد؛ زال و آتالانته، به پهلوانی (که نوعی دیگر از حکومت و سروری است) و بقیه به فرمانروایی و حکومت می‌رسند که حکومت همگی زمینی است؛ جز زئوس که به فرمانروایی خدایان می‌رسد. بر اساس الگوی پراپ نیز بن‌مایه‌ی نهایی، عروسی کردن یا بر تخت پادشاهی نشستن است (همان: ۱۳۲) که در اغلب حکایت‌های مورد بررسی، قهرمان به قدرت و سرنوشت نیک می‌رسد.

۴. نتیجه‌گیری

با بررسی داستان‌هایی از کودکان طردشده در شاهنامه و حماسه‌ها و اسطوره‌های بعضی از ملل دیگر، مشخص می‌شود که همه از یک طرح و الگوی واحد تبعیت می‌کنند. همین نکته نشان‌دهنده‌ی آن است که ساختار و پی‌رنگ این داستان‌های اساطیری می‌تواند از ساختارهای واحد ذهنی بشر باشد که با وجود اختلاف و تنوع جغرافیایی، به دلیل داشتن منشا واحد ذهنی، به صورتی واحد ساخته و پرداخته شده‌اند. اغلب این اسطوره‌ها بر یک طرح هشت‌جزیی بنا شده‌اند که عبارت است از:

- جزو ۱: شخصیت اصلی که اغلب، پسر است؛ به استثنای یک مورد که دختر است؛
- جزو ۲: حاکم که پدر یا مادر یا فردی است که نسبتی نزدیک با پسر دارد؛ به استثنای فریدون که نسبتی با ضحاک ندارد؛
- جزو ۳: دلیل طردشدن، حفظ قدرت پدر (حاکم)، نفرت یا سرکشی است؛
- جزو ۴: گذر از مانعی مثل رود؛

تحلیل ساختاری الگوهای متکرر داستان‌های کودکانه طردشده در شاهنامه و دیگر اساطیر — ۱۰۳

- جزو ۵: مکان تبعید که اغلب، جزیره یا کوهستان است؛
جزو ۶: عاملی نجات‌دهنده که مادر یا یک حیوان یا انسانی دیگر است؛
جزو ۷: سرنوشت محتوم که رسیدن به قدرت است؛
جزو ۸: در بعضی از این اسطوره‌ها نشانی از یک پیش‌گویی نیز دیده می‌شود.

منابع

- آبادیان، روجا. (۱۳۹۰). بررسی داستان‌های کوتاه غلامحسین ساعدی از دیدگاه ریخت‌شناسی پراپ. پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه مازندران.
- آتش‌سودا، علی و صادقی، سمیرا. (۱۳۹۱). «ساختار داستان‌های شیخ اشراق بر اساس الگوی ولادیمیر پراپ». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال ۸، شماره ۲۷، صص ۲۱-۱.
- برتس، هانس. (۱۳۹۱). *مبانی نظریه ادبی*. ترجمه‌ی محمدرضا ابوالقاسمی، تهران: ماهی.
- بلای، رابرت. (۱۳۸۴). *مرد مرد*. ترجمه‌ی فریدون معتمدی، تهران: مروارید.
- بولن، شینودا. (۱۳۹۲). *نمادهای اسطوره‌ای و روان‌شناسی مردان*. ترجمه‌ی مینو پرنیانی، تهران: آشیان.
- بیرلین، ج. ف. (۱۳۸۶). *اسطوره‌های موازی*. ترجمه‌ی عباس مخبر، تهران: مرکز.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۹۲). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- پورداوود، ابراهیم. (۱۳۷۷). *یشت‌ها*. ج ۲، تهران: اساطیر.
- پیگوت، ژولیت. (۱۳۷۳). *شناخت اساطیر ژاپن*. ترجمه‌ی باجلان فرخی، تهران: اساطیر.
- جلالی‌پور، بهرام. (۱۳۸۹). *ریخت‌شناسی قصه‌های اساطیری و پهلوانی شاهنامه فردوسی بر اساس روش ولادیمیر پراپ*. تهران: افروز.
- دبیرسیاقی، محمد. (۱۳۸۹). *برگردان روایت‌گونه‌ی شاهنامه‌ی فردوسی*. تهران: قطره.
- روزنبرگ، دونا. (۱۳۸۶). *اساطیر جهان*. ج ۱، ترجمه‌ی عبدالحسین شریفیان، تهران: اساطیر.
- شریفی، محمد. (۱۳۹۱). *فرهنگ ادبیات فارسی*. تهران: نشر نو و معین.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۸). *شاهنامه*. تصحیح ا. برتلس، به کوشش سعید حمیدیان، تهران: قطره.

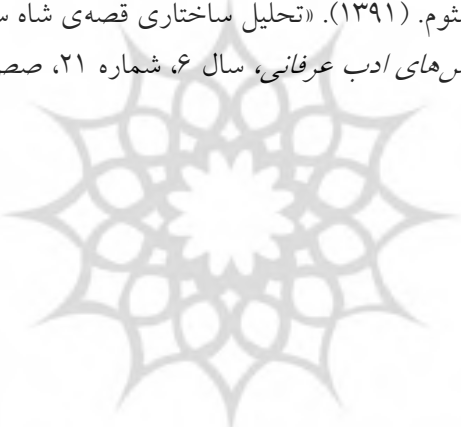
۱۰۴ _____ مجله‌ی شعرپژوهی (بوستان ادب) / سال ۱۰، شماره‌ی ۱، بهار ۱۳۹۷ (پیاپی ۳۵)

فروید، زیگموند. (۱۳۵۷). *پیدایش روان‌کاوی*. ترجمه و تعلیق هاشم رضی، تهران: آسیا. قاسمی دهقی، آما. (۱۳۹۴). *نشانه‌شناسی هفت‌پیکر نظامی بر اساس ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ*. تهران: تریتا.

کوپا، فاطمه و رفیعی سخایی، نوشین. (۱۳۸۹). «شکل‌شناسی سه داستان از گرشاسب‌نامه بر بنیاد نظریه‌ی پراپ». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، سال ۶، شماره ۱۹، صص ۸۶-۱۰۴.

گرین، راجر لنسلین. (۱۳۸۷). *اساطیر یونان*. ترجمه‌ی عباس آقاجانی، تهران: سروش. منتظرپناه، زهرا. (۱۳۹۰). *بررسی ساختار روایی داستان‌های مثنوی بر اساس نظریه‌ی پراپ و گریماس*. پایان‌نامه کارشناسی ارشد دانشگاه قم.

نقابی، عفت و قربانی، کلثوم. (۱۳۹۱). «تحلیل ساختاری قصه‌ی شاه سیاه‌پوشان بر اساس الگوی پراپ». *پژوهش‌های ادب عرفانی*، سال ۶، شماره ۲۱، صص ۱۴۱-۱۶۲.



پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی