

فصل‌نامه بین‌المللی علمی - تخصصی مطالعات زبان فارسی (شقای دل سابق)

سال هفتم، شماره هجدهم، تابستان ۱۴۰۳ (صص ۴۷-۲۶)

مقاله پژوهشی

Doi: [10.22034/JMZF.2024.495364.1214](https://doi.org/10.22034/JMZF.2024.495364.1214)

بررسی تطبیقی اسطوره در ادبیات کودک ایران و ترکیه با تکیه بر داستان

«مهمانان ناخوانده» و آثار کوزیک اوغلو

شکرالله پورالخاص^۱، احمدرضا کیانی^۲، مهلا اصغرزاده منصوری^۳

چکیده

کودکان با دنیای حیوانات و عناصر طبیعت، ارتباط تنگاتنگی دارند، ادبیات کودک، از این مهم، سود برده و بسیاری از شخصیت‌ها و فضای داستانی را از میان حیوانات و عناصر طبیعت انتخاب می‌کند. از سوی دیگر، آنیمیسیم، شاخص برجسته اسطوره‌پردازی است که با جاندارانگاری حیوانات، عناصر طبیعت و پدیده‌های تولید شده توسط انسان، اسطوره را وارد عرصه ادبیات کودک می‌کند. این مقاله به شیوه تحلیلی-توصیفی، به بررسی و مقایسه چگونگی بازتاب اساطیر در آثار کوزیک اوغلو و فریده فرجام پرداخته است. نتایج پژوهش نشان می‌دهد که هر دو نویسنده با جاندارانگاری حیوانات و عناصر طبیعت در آثارشان، اسطوره‌پردازی کرده‌اند و در این شیوه، ملهم از ادبیات شرق بوده‌اند. افعال انسانی و احساسات آدمی دو ویژگی هستند که شخصیت‌های حیوانی داستان‌ها از آن‌ها برخوردار هستند و بدین وسیله به رمز اساطیر نزدیک شده‌اند. آب و باران نیز از عناصر برجسته طبیعت هستند که به ترتیب در آثار کوزیک اوغلو و فریده فرجام در قالب اسطوره مطرح شده‌اند. شباهت اساطیر در حوزه ادبیات کودک ایران و ترکیه، بیانگر تأثیر و تأثر نویسندگان در پرداخت اسطوره‌ها در آثار داستانی کودکان در سراسر جهان است.

واژه‌های کلیدی: اسطوره‌پردازی، ادبیات کودک، داستان، فریده فرجام، کوزیک اوغلو.

^۱ - استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران (نویسنده مسئول).
pouralkhas@uma.ac.ir

^۲ - دانشیار مشاور خانواده، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

^۳ - دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.
mahlamansouri1979@gmail.com

۱. مقدمه

پرداختن به مبانی نظری ادبیات کودک و نوجوان، دستاورد جامعه مدرن است (خاتمی و جلالی، ۱۴۰۲: ۲-۱۹). ادبیات کودک بیش از آن که برای کودکان یک سرگرمی باشد، اهداف عمیقی را دنبال می‌کند. آموزش از طریق متون ادبی، آشنایی کودکان با فرهنگ خود، به اشتراک‌گذاری دانش‌ها و هنرهای ملل مختلف و ده‌ها هدف دیگر که نویسندگان حوزه ادبیات کودک در خلق آثارشان آن‌ها را مد نظر دارند. یکی از مهم‌ترین این اهداف، بیان تمایلات، احساسات و آرمان‌های کودکان است. ما از طریق ادبیات کودک به دنیای پر رمز و راز آنان، راه پیدا می‌کنیم و با بخش مهمی از روحيات و ویژگی‌های روانی آنان آشنا می‌شویم. ابزارهای مهمی در متون ادبی به کار می‌آیند تا بازتاب‌دهنده آرزوها، تمایلات و احساسات کودکان باشند، در این میان اسطوره‌ها نقش مهمی را بازی می‌کنند. با تکیه بر تعریف اسطوره، می‌توان آن را ابزاری تصور کرد که در پس آن، آرزوها و تمایلات کودکان قرون گذشته نهفته است. اسطوره‌ها این قابلیت را دارند که از اعماق تاریخ، بار سنگینی از خواهش‌ها و اندیشه‌ها و احساسات را با خود حمل کنند و در دوران حاضر، با آرمان‌های نسل جدید تلفیق شوند و باطن و درون ملت‌ها را منعکس کنند. نویسندگان عرصه ادبیات کودک در سراسر جهان از این مهم غافل نمانده و کوشیده‌اند با وارد کردن عناصر اسطوره‌ای در آثارشان، حق ادبیات نسبت به کودکان را ادا کنند. ادبیات معاصر ترکیه و ایران، از زمره حوزه‌هایی هستند که توانسته‌اند به بهترین شیوه، در آثارشان از اساطیر کمک بگیرند. این نوشتار در صدد است با بررسی تطبیقی اساطیر در داستان معاصر ایران و ترکیه به نکات مشترک دو فرهنگ در پرداخت اسطوره‌های ادبیات کودک دست یابد. بدین منظور به شیوه تحلیلی توصیفی، داستان «مهمانان ناخوانده» از فریده فرجام و چند داستان از کوزیک اوغلو را مورد تأمل قرار داده و به این سؤال پاسخ داده است که: اشتراکات اسطوره‌ای در داستان معاصر کودک ایران و ترکیه در کدام زمینه‌هاست؟

۱-۱. بیان مسئله و سؤالات تحقیق

اسطوره‌ها، آمیخته‌ای از تاریخ و باورهاست، این آمیزه‌ها تأثیر فراوانی در شکل‌گیری نگرش نسل‌ها داشته‌اند: «بخش مهمی از زندگی گذشتگان که آمیخته با مذهب، علم، فرهنگ، آداب و رسوم و باورهای آن‌ها بوده‌اند، اسطوره‌هایی هستند که نقش مهمی در شکل‌گیری فرهنگ‌ها دارند» (سلامت‌باویل، ۱۳۹۸: ۳۹-۶۱). اسطوره ریشه در ادبیات یونان دارد: «اسطوره برگرفته از واژه یونانی هیستوریا است که این واژه یونانی به معنی جست‌وجو، آگاهی و داستان به کار می‌رود» (آموزگار، ۱۳۸۷: ۳). موضوعات مهم اسطوره‌ها معمولاً به همدیگر مرتبط است. تعمق در اساطیر جهان نشان می‌دهد که نوعی پیوند بین موضوع همه آن‌ها وجود دارد: «اساطیر مجموعه روایت‌هایی هستند که معمولاً مضامینی چون جنگ، منشا آفرینش جهان، خلقت انسان، جنگ خدایان با قهرمانان یا مصائب و سختی‌هایی است که بر اقوام کهن گذشته است که به صورتی دنباله‌دار، پیوسته و مرتبط با هم هستند» (داد، ۱۳۷۰: ۳۴). شخصیت‌هایی که در اسطوره‌ها نقش ایفا می‌کنند، معمولاً انسان به مفهوم شناخته شده آن نیستند، بلکه «خدایانی هستند با برخی ویژگی‌های انسانی یا نزدیک به انسان» (پولادی، ۱۳۸۷: ۶۷). این نکته برای کودکان جذاب بوده و تأثیرگذاری فراوانی بر افکار و نگرش آنان دارد. موجودات شگفت‌انگیزی که آرزوهای آدمی را متبلور می‌کنند، برای کودکان شگفت‌آورند، این امر، پای اسطوره‌ها را به دنیای کودکان و به دنبال آن به عرصه ادبیات کودک باز می‌کند: «قالب و تکنیکی که اسطوره‌ها برای بیان مسائل هستی به کار برده‌اند با ذهن کودکان هم‌خوانی دارد و به شدت مورد علاقه کودکان است. به همین دلیل در میان بسیاری از ملل، اسطوره‌ها به صورت‌های گوناگون وارد کتاب‌های کودکان شده‌اند. کودکان بذر تمامی تجربی را که بشر در بدو تکامل تاریخی خود طی کرده، در تخیل خود دارد. کودک همچون انسان نخستین

آتش را کشف می‌کند، از طلوع خورشید شگفت‌زده می‌شود، روی درخت خانه می‌سازد و در عالم خیال به عمق دریاها و فراز کهکشان‌ها می‌رود. هیچ راهی نیست که بشر اولیه پیموده باشد و کودک در بازی‌هایش آن را بازنیافریند. گیلگمش یکی از اسطوره‌های بابلی است که بارها برای کودکان بازنویسی شده است و می‌توان از آن به عنوان نمونه نام برد» (همان: ۵۶). تعمق در ادبیات ملل به ویژه ادبیات ترکیه و ایران، نشان می‌دهد که آثار ادبی مرتبط با کودکان در این دو فرهنگ، بی‌تأثیر از دنیای اسطوره‌ها نبوده‌اند. تولین کوزیک اوغلو و فریده فرجام از زمره برجسته‌ترین نویسندگان معاصر ادبیات کودک هستند که در آثارشان، اسطوره جایگاهی قابل تأمل دارد. تولین کوزیک اوغلو با اثر نه جلدی خود - که ملهم از دنیای حیوانات است - کوشیده در روایت داستان‌ها، اسطوره‌ها را وارد عرصه کند و از این طریق، انبوهی از معارف را به کودکان منتقل کند. شخصیت‌ها و عناصر اسطوره‌هایی که در این داستان‌ها مشاهده می‌شوند، اساس و بن مایه آثار را تشکیل می‌دهند: «اهمیت شخصیت‌های اسطوره‌ای در خلق داستان به اندازه‌ای است که ارسطو، فیلسوف یونانی، آن را دومین رکن از ارکان داستان می‌داند (لرستانی، ۱۴۰۰: ۲۰۷-۲۳۱). فریده فرجام (۱۳۱۷ شمسی) نیز از زمره نویسندگان سرشناس تاریخ ادبیات کودک ایران به شمار می‌رود که با انتشار داستان مهمان ناخوانده در سال ۱۳۴۵ شمسی، نامش را در دنیای کودکان پرآوازه کرد (ر.ک حیدری، ۱۴۰۱: ۲۸). فرجام در پرداخت داستان مهمان ناخوانده، با درنظر گرفتن این نکته که جهان اسطوره‌ها برای کودکان جذاب و پر از شگفتی است، شخصیت‌ها و عناصر اسطوره‌ها را وارد روایت کرده و تأثیرگذاری دوجندانی بر ذهن کودکان داشته است.

پرسش‌های پژوهش شامل موارد زیر است:

۱. اسطوره‌ها چگونه در داستان‌های تولین کوزیک اوغلو منعکس شده‌اند؟

۲. اسطوره‌ها در داستان مهمان ناخوانده شامل کدام موارد است؟

۳. کدامیک از دو نویسنده ادبیات ترکیه و ایران در حوزه اسطوره‌پردازی از دیگری تأثیر گرفته است؟
۴. اسطوره‌ها در داستان‌های مورد بررسی، منتقل‌کننده کدام ویژگی‌های انسانی هستند؟

۲-۱. اهداف و ضرورت تحقیق

هدف از این پژوهش، بررسی چگونگی بازتاب اسطوره در داستان‌های کوزیک اوغلو و داستان مهمان ناخوانده فریده فرجام است. در ادامه، هدف بر این بوده که اسطوره‌های مطرح شده در داستان‌های این دو نویسنده مقایسه شود و میزان تأثیرپذیری، مورد ارزیابی قرار بگیرد. به نظر می‌رسد هر دو نویسنده از آنیمیزم در پرداخت اسطوره بیش‌تر استفاده کرده‌اند. علاوه بر این، به نظر می‌رسد، جاندارانگاری در حوزه حیوانات و عناصر طبیعت، دو مؤلفه مهم در آثار این دو نویسنده در حوزه اسطوره‌پردازی است و هر دو نویسنده از ادبیات شرق تأثیر پذیرفته‌اند.

۳-۱. پیشینه تحقیق

در بررسی جایگاه اسطوره در ادبیات کودک می‌توان به مقاله حافظ حاتمی و نغمه شکرانی (۱۴۰۰) اشاره کرد که با عنوان «اسطوره در متل کودکان»، به بررسی جایگاه اسطوره در ادبیات شفاهی کودکان پرداخته است. طاهره حمیدی و عباس خیرآبادی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش اسطوره در داستان‌های کودک و نوجوان» با تأکید بر اسطوره دیو و پری به بررسی این دو اسطوره در ادبیات کودک پرداخته و بسامد آن دو را در این آثار مورد ارزیابی قرار داده‌اند. زهرا خورسند و فرناز رحیمی (۱۳۹۸) در مقاله‌ای با عنوان «بررسی نقش اسطوره‌ها در شکل‌گیری فانتزی در ادبیات کودک و نوجوان» به این نتیجه دست یافته‌اند که در ادبیات فانتزی می‌توان تلفیق

اسطوره‌های کهن و نو را عامل شکل‌گیری فانتزی در ادبیات کودک و نوجوان محسوب کرد. عمران صادقی و همکارانش (۱۴۰۱) در مقاله‌ای با عنوان «کاربرد عناصر اسطوره-ای در داستان‌های فانتزی کودکان دهه هشتاد»، به بررسی اساطیری مثل غول و پری، جادو، پیکرگردانی و آنیمیسیم پرداخته و نتیجه گرفته است که این موارد به عنوان وسیله برای نویسندگان در انتقال معارف به کودکان، استفاده شده‌اند. با توجه به این پیشینه، می‌توان گفت مقایسه اسطوره‌ها در ادبیات دو ملت و ارزیابی میزان تأثیرپذیری آن‌ها از همدیگر در حوزه اسطوره‌پردازی، کاری بکر محسوب می‌شود چون مقایسه این موضوع در ادبیات کودک دو فرهنگ، نکات مشترک و متفاوتی را تبیین می‌کند که می‌تواند نتایج مفیدی در برداشته باشد.

۲. بحث و یافته‌های تحقیق

اسطوره‌ها به اشکال گوناگون در ادبیات کودک، حضور پیدا می‌کنند. هر اثر داستانی، بخش از این اشکال را منعکس می‌کند، معمولاً آثار داستانی کودکان به دلیل ارتباط تنگاتنگ کودکان با دنیای حیوانات و جهان طبیعت، دربرگیرنده اسطوره‌هایی هستند که مرتبط با این اشکال باشند. پروین سلاجقه در بررسی اسطوره در ادبیات کودک، معتقد است: پیوند بین ذهنیت اسطوره‌ای و ادبیات کودک در چهار محور نمود دارد: آنیمیسیم، شخصیت‌بخشی، هم‌ذات‌انگاری و واکنش حسی طبیعت (ر.ک سلاجقه، ۱۳۸۷: ۲۶۲-۲۷۲). در این بخش از نوشتار به بررسی این چهار محور و بازتاب آن‌ها در داستان‌های مذکور پرداخته می‌شود.

۲-۱. آنیمیسیم

آنیمیسیم در اصطلاح به معنای شخصیت بخشیدن به اشیاء و موجودات است. هنگامی که آدمی به اشیاء و موجودات پیرامون خود افعال، احساسات، واکنش‌ها و

تمایلات خود را می‌بخشد؛ در واقع به آنیمیسیم یا شخصیت‌بخشی پرداخته است. در جهان اسطوره‌ها، آدمی، پا از این مرز فراتر نهاده و همه طبیعت از جاندار گرفته تا اشیاء و پدیده‌های بی‌جان را جان بخشیده و آن‌ها را همانند خود جلوه می‌دهد. از نگاه تراپ، در پس هر اسطوره‌ای، باوری از جاندارانگاری موج می‌زند (ر.ک پراپ، ۱۳۷۶: ۵۲). بنابراین، هر آنچه توسط آدمی، جاندار پنداشته می‌شود در حوزه آنیمیسیم می‌گنجد؛ حیوانات، مظاهر طبیعت، گیاهان، اجزای آسمان و زمین، و تمامی پدیده‌هایی که رنگی از شعور انسانی دارند، موضوع آنیمیسیم را تشکیل می‌دهند. آدمی با جان‌بخشی به اشیای پیرامونش، اسطوره‌پردازی می‌کند و از این طریق به تولید معارفی می‌پردازد که شاید خارج از جاندارانگاری، ممکن نباشد، جاندارانگاری، نقطه آغاز اسطوره‌پردازی به ویژه در حوزه ادبیات کودک است؛ با توجه به این نکته، صاحب نظران آنیمیسیم را در سه حوزه مورد تعمق قرار می‌دهند: ۱. آنیمیسیم در خصوص موجودات جاندار: ما به جانداران اعم از گیاهان یا حیوانات، شعور انسانی را نسبت می‌دهیم؛ یعنی دست به آفرینش آنیمیسیم زده‌ایم. ۲. آنیمیسیمی در حوزه پدیده‌ها و اجزای طبیعت: مثل درخت، جنگل، دریا و غیره. ۳. پدیده‌هایی که تولید دست انسان هستند و ما به آن‌ها صفات و حالات انسانی را نسبت می‌دهیم» (همان: ۲۶۱). تأمل در آثار ادبیات کودک، تمایل نویسندگان به استفاده از شخصیت‌های حیوانی را نشان می‌دهد، آثار تولین کوزیک اوغلو و فریده فرجام نیز از زمره این آثار هستند که با نسبت دادن افعال و صفات انسانی به حیوانات، به حوزه اسطوره‌پردازی نزدیک شده‌اند. دلیل این امر، ارتباطی است که آدمی از دیرباز با حیوانات داشته است: «در اسطوره‌های مختلف، بعضی از حیوان‌ها ارتباط عمیق با زندگی انسان داشته‌اند و در برخی موارد هم جنبه تقدس پیدا کرده‌اند» (جینی‌گرین، ۱۳۷۶: ۷۱) برخی از خصوصیات برجسته حیوانات، آدمی را به اعجاب واداشته و حس احترام را در درون او برانگیخته است: «برخی اقوام غیرمسیحی، حیوان‌ها را به سبب ویژگی‌های خاص آن‌ها مثل

سرعت، درندگی، زیبایی، تولید مثل و غیره، مورد احترام قرار داده‌اند» (همان: ۷۲)، حس احترام توأم با آرزوی رسیدن به ویژگی‌های برجسته آن‌ها، باعث شده، آدمی، نمادهای مذهبی خود را از میان حیوانات انتخاب کند: «افعال و کنش‌های برخی از حیوان‌ها به سمبل‌های مذهبی، شکل داده‌اند؛ مثلاً مار که روی زمین می‌خزد و همه وجودش با زمین در ارتباط است، سمبلی بین آدمی و دنیای زیر زمین است. پرواز پرندگان هم نمادی از روح آدمی است که در زمان مرگ از زندان جسم رها شده و پرواز می‌کند» (همان). این تمایلات، ذهن آدمی را به سوی اسطوره‌پردازی سوق داده است، او در کنار حس احترام و تقدس نسبت به حیوانات، کوشیده در دنیای خیالاتش، حالات و صفات انسان و حیوان را در هم بیامیزد و موجودی خلق کند که تصویری نیمه‌انسانی و نیمه‌حیوانی داشته باشد و بدین‌سان، به خلق اسطوره بپردازد: «تحقیق در اسطوره‌ها، بیانگر این مهم است که گاهی مرز بین شکل انسانی و حیوانی در هم ریخته شده و آثار ادبی با رنگ و لعابی اسطوره‌ای خلق شده است. اسطوره‌ها که در زمره خدایان نیمه‌انسان - نیمه‌حیوان هستند، به رابطه درونی خلقت انسان، حیوان اشاره می‌کنند» (همان: ۷۲).

با توجه به این‌که قصه مهمان ناخوانده، داستانی بازمانده از افسانه‌های کهن و چندصد ساله است، می‌توان رگه‌هایی از اسطوره‌پردازی را در آن شاهد بود. به اعتقاد کزازی، افسانه‌ها، بخش‌های بریده و بن‌مایه‌های خام از گونه‌های هستی‌شناسی اسرارآلود و باستانی می‌توانند بود که آن را اسطوره می‌نامیم (کزازی، ۱۳۷۲: ۵). ستاری هم داستان‌های کهن و عامیانه را که از دل مردم عامه برخاسته‌اند از لحاظ شکل، روایتی شبیه اسطوره‌ها می‌داند (ستاری، ۱۳۷۴: ۱۰۶). به باور بعضی از صاحب‌نظران، حکایت‌های عامیانه در واقع برخاسته از اساطیر ملل هستند که از بطن ادبیات عامه برخاسته‌اند. این اساطیر برای جاودانه شدن در متن قصه‌های عامیانه حضور پیدا کرده‌اند: «یکی از راه‌های ماندگار شدن اسطوره‌ها، دگرگونی آن‌ها به شکل قصه و

حکایت به خصوص حکایت‌های عامیانه است» (افشاری، ۱۳۸۷: ۴۳). در این روایت عامیانه، می‌توان حضور حیوانات و شخصیت‌بخشی به آن‌ها را شاهد بود، این موجودات بر سراسر قصه، رنگ و بویی از اسطوره می‌بخشند. شخصیت‌هایی که در این روایت نقش می‌آفرینند با استفاده از افعال، صفات و احساسات انسانی، داستان را به مرز آنیمیزم نزدیک کرده‌اند. اولین مهمان خانه پیرزن، گنجشکی است که از باران گریخته به خانه او پناه برده است، او مانند یک انسان به جایی امن پناه می‌برد و مثل یک انسان با پیرزن صحبت می‌کند.

«منم، خاله گنجشکه، دارم زیر بارون خیس میشم، درو وا کن» (فرجام، ۱۳۶۳: ۷). تنها صحبت کردن نیست که شخصیت‌های حیوانات داستان فرجام را شخصیت انسانی می‌بخشد بلکه شخصیت‌های حیوانی همانند انسان‌ها، احساسات انسانی در داستان از خود نشان می‌دهند، آنان نگران می‌شوند، حس مهربانی به همدیگر دارند، اهل مدارا هستند، عشق و محبت را می‌پذیرند و حمایت و قدردانی را دوست دارند. هر یک از این شخصیت‌های حیوانی، بعد از پناه بردن به خانه پیرزن، درصدد مهربانی او را پاسخ بدهند. این حس تنها در وجود آدمی‌زاد امکان رشد دارد. مخاطب با مطالعه حکایت، خود را مواجه با افرادی می‌بیند که در ظاهر، یک شخصیت حیوانی هستند اما افعال و احساسات انسانی را حمل می‌کنند. بارزترین نشانه این مهر ورزی متقابل، در صبح شب بارانی به منصف ظهور می‌رسد؛ پیرزن آن شب در حق همه حیوانات مهربانی می‌کند، صبح روز بعد، این شخصیت‌های حیوانی هستند که می‌کوشند، مهربانی پیرزن را پاسخ بدهند:

«صبح روز بعد، از بس پیرزن خسته بود، دیر از خواب بیدار شد، اما وقتی چشم‌هایش را باز کرد، دید در خانه‌اش بروبایی است: الاغ سماور را آتش کرده و بالای سفره گذاشته. گربه دارد چای دم می‌کند، سگ حیاط را جارو می‌کند، کلاغ از

صحرا چوب می آورد، گاو هم پشت بام را بام غلتان می زند و مرغ به او کمک می کند، پیرزن از سر و صدایی که در خانه پیچیده بود خوشحال شد» (همان: ۱۴).

وقتی روز بعد حیوانات تصمیم می گیرند خانه پیرزن را ترک کنند می توان نمونه دیگری از احساسات انسانی را در رفتار آنان مشاهده کرد. آنان وابسته محبت پیرزن شده اند و توان دل کندن از او را ندارند، آنان اسطوره مهربانی اند:

«اگه از دل من بپرسین، می خوام که همه شما اینجا بمونین، اما حیاط من قد یه غربیله، اگه خاله گنجیشکم بتونه بمونه آقا گاو مجبور می شه بره» (همان: ۱۶).

پاسخی که گاو به پیرزن می دهد، روابط بین فردی را در داستان - که نشأت گرفته از یک عاطفه انسانی است - برملا می کند.

«من که مومو می کنم برات، خرمنو درو می کنم برات، بذارم برم؟ پیرزن از این که گاو را رنجانده بود، دلش گرفت و گفت: با وجود تنگی جا، پهلوی من بمون» (همان: ۱۸).

حس همکاری از دیگر نمودهای انسانی است که سبب می شود شخصیت های حیوانی در داستان در شکل یک انسان نقش ایفا کنند. در مهمانان ناخوانده، پیرزن می پذیرد که مهمانانش در خانه او زندگی کنند. اما برخوردی که او با این شخصیت ها از خود نشان می دهد، برخورد با شخصیت هایی است که از جنس خود پیرزن هستند. او از آنان می خواهد در بزرگ کردن خانه با او همکاری کنند. این خواسته نشان می دهد که در پس سیمای حیوانی شخصیت ها، انسان هایی توانمند نشسته اند که پیرزن قصه باور دارد با همکاری آنان می تواند مدینه فاضله اش را خلق کند. این جاست که نقش اسطوره ای شخصیت ها روشن می شود. اسطوره ها تبلور آرزوهای آدمی اند. آنان چنان قدرتمند هستند که می توانند آرزوهای آدمی را عملی سازند. چنانکه در این قصه، این شخصیت ها هستند که آرزوی پیرزن را عملی می کنند. آنان در کمال

تضادی که بینشان حکم‌فرماست، می‌توانند همدلی، همکاری و همزیستی را در کنار هم رقم بزنند. آنان توانایی به بار نشانیدن آرزوی دیرینه بشر را دارا هستند.

«پیرزن نگاه مهربانش را به یک یک مهمان‌ها انداخت و گفت: «حالا که دلتون می‌خواد پیش من بمونین، باید دسته‌جمعی کمک کنین و برای خودتون اتاق بسازین تا همه‌مون به راحتی زندگی کنیم!» همه از سر سفره بلند شدند، بساط چای را جمع کردند و دنبال کارهایشان رفتند. از آن به بعد، سال‌های سال همگی با هم به خوشی و خوبی زندگی کردند» (همان: ۲۲).

این مهم در آثار کوزیک اوغلو نیز به طور روشن، نمایان است. به عنوان مثال در داستان کوتاه «ادا قورباغه حسود»، اطلاق صفت حسود به قورباغه حاکی از دیدگاه اسطوره‌گرایی نویسنده است. در داستان مذکور، شخصیت اصلی، قورباغه‌ای است که بنا به دلایلی، حسادت در وجودش موج می‌زند. او در ظاهر امر، حیوانی جاندار است که نویسنده به او شخصیت انسانی بخشیده است. نمونه این رفتارها و تمایلات انسانی قورباغه، داستان را در ردیف آنیمیسم‌گرایی قرار می‌دهد. توجه به رفتار دیگران مهم-ترین واکنش انسان ماندی قورباغه در داستان است. قورباغه همانند انسان‌هایی که دچار حسادت هستند دائماً حواسش به رفتارها و کنش‌های دیگران است.

«قورباغه - ادا - اخلاق عجیبی دارد. تمام فکر و خیالش این است که دیگران چه کار می‌کنند؟» (کوزیک‌اوغلو، ۱۳۹۹: ۱۲).

در ادامه، نویسنده در اسطوره‌پردازی، تا جایی پیش می‌رود که آنیمیسم را در وجود قورباغه بسیار پررنگ می‌کند. راوی با قورباغه به گفتگو می‌نشیند. قورباغه همانند یک شخصیت انسانی، از مکنونات درونی خود با راوی سخن می‌گوید:

«ادا جانم مشکل چیست؟ دردت را به من بگو!

- می‌خواهم کمی هم مرا دوست داشته باشی ولی من چیزی بلد نیستم» (همان:

داستان «سما پرندۀ ترسو» نیز با تکیه بر ویژگی آنیمیسزم، وارد حوزه اسطوره‌پردازی می‌شود. از نگاه ژان پل سارتر «با اسطوره‌سازی، ویژگی‌های روان انسان به اشیاء انتقال داده می‌شود. دل سنگ خون می‌شود، ابر صحبت می‌کند و ستاره، به انسان‌ها نگاه می‌کند. این کار شاعرانه بیش از هر چیز، کار انسان‌های آغازین است که دریافت خود را از زندگی به صورت اسطوره بیان می‌کند. در هنگام ماه گرفتگی، اژدهایی ماه را در دهان می‌گیرد. برای وزیدن باد، فرشته‌ای گمارده می‌شود. ژان پل سارتر باور دارد که شرح اسطوره‌ای را نمی‌توان شرح با استفاده از تمثیل دانست؛ زیرا برای انسان اولیه، فرشتگان، باد و خدایان باران واقعاً وجود داشتند» (پولادی، ۱۳۸۷: ۲۲۵). در داستان کوزیک اوغلو، نویسنده با شخصیت‌بخشی به پرندۀ داستان، سعی دارد از طریق اسطوره‌سازی، طرحی نو در داستان کودک ایجاد کند. سما، پرندۀ حکایت مثل انسان می‌ترسد و با تک‌گویی درونی، خود را به عنوان یک شخصیت انسانی، در داستان نمایش می‌دهد. جاندارانگاری کودکان ریشه در باور کودکان آنان دارد. «به اعتقاد آنان هر چیزی که حرکت کند، جاندار است، بنابراین هر چیزی که حرکت کند از زندگی برخوردار است» (موسی پور و طالبیان، ۱۳۸۰: ۱۲۲). در داستان مذکور، سما به عنوان یک حیوان می‌خوابد و بیدار می‌شود؛ یعنی از حرکت برخوردار است، پس زندگی دارد. او در حالی که در قفس خود خوابیده با وزوز مگس از خواب پریده، حس ترس خود را به شیوۀ یک انسان با خود واگویی می‌کند.

«ناگهان دید که مگس - فضا - با آخرین سرعت و با صدای وزوز به سوی او می‌آید. انگار با نیش بزرگش او را هدف گرفته بود: وای خدای من، انگار می‌خواهد نیشم بزند. (کجا پنهان شوم؟)» (کوزیک اوغلو، ۱۳۹۹: ۱۲).

سما هر بار که با حیوانات خانه روبه‌رو می‌شود به شدت می‌ترسد، نکته جالب توجه، گفتگوی درونی وی است، او مثل انسان‌ها، در رویارویی با حس ترس، به درون

خود می‌گریزد و با خود سخن می‌گوید؛ مثلاً در عبارات زیر، هنگامی که از سگ می‌ترسد زیر لب می‌گوید:

«سما می‌خواست نفس راحتی بکشد که کایا - سگ - را پشتش دید. چرا او به سمت من می‌آید؟ نکند می‌خواهد مرا گاز بگیرد؟» (همان: ۲۲).

کوزیک اوغلو در داستان «کایا سگ خجالتی»، با تکیه بر ویژگی آنیمیسم، سعی دارد به مرزهای اسطوره‌پردازی نزدیک شود. کایا به عنوان سگ در داستان نقش ایفا می‌کند اما نویسنده با شخصیت‌بخشی به سگ توانسته تا حدودی داستان را به سمت و سوی آثار اسطوره‌ای سوق دهد. مثلاً کایا به محض ورود مهمانان به خانه، پشت میل پنهان می‌شود. او مانند آدمی از خودنمایی بیزار است و حس شرم به او دست می‌دهد.

«چند وقت پیش مهمانی به خانه آمد. اهل خانه برای خوش گذرانی او مشغول برنامه چیدن شدند. کایا فوراً پشت میل پنهان شد زیرا او از نشان دادن خودش زیاد خوشش نمی‌آمد» (همان: ۱۱).

در داستان «ماهی تنبل»، موش از جمله شخصیت‌های داستان است که برنامه‌ریزی، همکاری و مشارکت در روحیه وی موج می‌زند؛ همان ویژگی‌هایی که یک انسان می‌تواند داشته باشد:

«موش رو به آنها کرد و گفت: امروز خیلی کار داریم ولی ابتدا باید برنامه‌ریزی کنیم چرا که می‌خواهیم برای رویداد بزرگی آماده شویم» (همان: ۱۰).

در ادامه، موش، اهالی خانه را دعوت به همکاری می‌کند. همکاری از مظاهر مهم انسان متمدن است و نویسنده، توانسته آن را با شخصیت موش به نمایش درآورد: «بعد از تمیز کردن خانه همه به آشپزخانه بیایید، می‌خواهیم کیک لذیذی بپزیم» (همان: ۱۴).

ولادیمیر پراپ معتقد است هر اسطوره‌ای نیازمند به جاندارانگاری است (ر.پراپ، ۵۳:۱۳۷۶).

به اعتقاد پروین سلاجقه، آنیمیسیم، ارتباط نیرومند ذهنیت اسطوره‌ای با دوره اسطوره و ایجاد رابطه با پدیده‌ها و عنصرهای طبیعت می‌باشد که جاندار تصور شده‌اند و این امر از اندیشه اسطوره‌ای نویسنده سرچشمه می‌گیرد و معمولاً از ضمیر ناخودآگاه نویسنده، نیرومندتر و در ضمیر خودآگاه کمرنگ‌تر است.

بنابراین آنیمیسیم یعنی دادن ویژگی‌های انسانی به اشیاء و پدیده‌ها است. چنان که گویا همه پدیده‌ها جاندار هستند و همانند انسان‌ها دارای صفات هستند (سلاجقه، ۲۶۳:۱۳۸۷).

در داستان، «دیلا ی گربه غمگین» رگه‌هایی پررنگ از آنیمیسیم به چشم می‌خورد. گربه شخصیت اصلی داستان مثل یک انسان غمگین می‌شود:

«راستش را بخواهید دیگر نمی‌توانیم غمگین بودن او را تاب بیاوریم. اشک چشم‌های او می‌توانست یک دریاچه و یا یک استخر را پر آب کند» (کوزیک اوغلو، ۱۳۹۹: ۲).

از دیگران درخواست کمک می‌کند:

«چند روز پیش دیلا تشنه شده بود: کسی نیست که یک لیوان آب دست من بدهد؟» (همان).

او به دنبال برقراری روابط دوستانه با اعضای خانه است:

«اصلاً نگران نباشید. انتهای داستان بد نیست. هر چه باشد افراد این خانه از دوستی همدیگر مطمئن هستند» (همان).

در لابه‌لای روایت، می‌توان حاکمیت روابط انسانی را در جمع حیوانات خانه راوی مشاهده کرد. در پایان داستان، مگس عجول به دلیل بی‌خوابی شبانه، نمی‌تواند سر وقت بیدار شود و از سفر جا می‌ماند. نویسنده در حالی او را به تصویر می‌کشد که از

تنها ماندن به شدت متأثر شده، گریه سر می‌دهد. این افعال و احساسات نسبت به اعضای خانه، حاکی از روابط انسانی استوار بین شخصیت‌های داستان است:

«بیدار شد و متوجه قضیه شد. چشمانش مانند چشمه پر اشک شد» (همان: ۹).

در آن سوی روایت نیز، می‌توان روابط انسانی عمیق را مشاهده کرد. راوی و همه اعضای خانه، متوجه می‌شوند، مگس جا مانده است. واکنشی نشان می‌دهند که بیانگر یک واکنش انسانی است:

«متوجه شدیم که فیزای مگس در خانه جا مانده است. با عجله به خانه برگشتیم.

مگس را غرق در اشک چشم‌هایش دیدیم. دوستت داریم فیزا، ما هرگز تو را جا نمی‌گذاریم. مگر ممکن است؟ زود باش!» (همان).

۲-۲. واکنش حسی طبیعت

پیش‌تر عنوان شد که اسطوره‌ها در حوزه پدیده‌ها و اجزای طبیعی هم مطرح هستند. جان‌بخشی به اجزای طبیعت و واکنش حسی اجزای طبیعت، نوعی اسطوره-پردازی به شمار می‌رود: «آنیمیزم گاهی در حوزه پدیده‌ها و اجزای طبیعت مطرح می‌شود؛ مثل، درخت، جنگل، دریا و غیره» (پراپ، ۱۳۷۷: ۲۶۱).

۲-۲-۱. باران

در داستان «مهمانان ناخوانده»، باران از جمله این اسطوره‌ها است. تعمق در روایت، نشان می‌دهد که همه حوادث در فضایی بارانی شکل می‌گیرند. از دیرباز آب و باران، نقش بسیار مهمی در زندگی آدمی داشته و دارد. از این‌رو در قصه‌ها و داستان‌ها، حضور برجسته‌ای از آب و باران را می‌توان مشاهده کرد. باران و به دنبال آن آب، نماد باروری است. در فرهنگ اسطوره‌های ایرانی، می‌توان به عنوان اسطوره‌ای به نام «تشتیر» برخورد کرد که در ارتباط با باران است. این اسطوره، نماد نیکوکاری

است. با دیو خشکسالی به نبرد برمی خیزد. او منشأ همه آب‌های زمین اعم از چشمه، دریا، رود و غیره است. نیروی حیات‌بخشی دارد. در آغاز خلقت، او وظیفه داشت آب‌ها را در جهان پیدا کند (ر.ک آموزگار، ۱۳۸۷: ۲۸).

با توجه به این مطلب، می‌توان در قصه مهمانان ناخوانده، حضور باران را به عنوان یک اسطوره پذیرفت. آغاز حکایت با شروع باران رقم می‌خورد:

«پیرزن چراغ را روشن کرد و گذاشت روی تاقچه، چادرش را انداخت سرش، رفت دم در خانه که هوایی بخورد، آشنایی ببیند، دلش باز شود. همین‌طور که داشت با بچه‌ها صحبت می‌کرد، نم‌نم باران شروع شد» (فرجام، ۱۳۶۳: ۴).

اولین نقش باران در داستان زمانی رقم زده می‌شود که صدای در خانه پیرزن بلند می‌شود، گنجشکی گریخته از باران، پناه می‌جوید. پیرزن در را باز کرده او را به داخل خانه راه می‌دهد. این جاست که باران سبب می‌شود حس انسانی در پیرزن به غلیان درآید و موجودی پناه‌جو را در خانه راه دهد. باران، عواطف انسانی را سبز می‌کند.

«کیه داره در می‌زنه؟ منم، خاله گنجشکه، دارم زیر بارون خیس می‌شم درو واکن. پیرزن در را باز کرد و گفت: بیا تو! - آب از نوک گنجشک می‌چکید» (همان: ۷).

«صبح روز بعد، ازبس پیرزن خسته بود، دیر از خواب بیدار شد، اما وقتی چشم‌هایش را باز کرد، دید در خانه‌اش بروبیایی است» (همان: ۱۶).

۲-۲-۲. آب

واکنش حسی به اجزای طبیعت در داستان‌های کوزیک اوغلو نمود دارد. به عنوان مثال در داستان «ماهی تنبل»، نویسنده، داستان را در فضای تُنگ آب به تصویر می‌کشد. آب یکی از عناصر اربعه است که در باور ایرانیان مقدس است: «در باور ایرانیان آب مظهر آفرینش در هستی است. حیات، تطهیر، تزکیه و تولد دوباره از ویژگی‌های آب است» (یاحقی، ۱۳۷۷: ۳).

در داستان ماهی تنبل، آب، زیستگاه ماهی است. حیات ماهی بدان باز بسته است: «هر کس مسئولیت کاری را بر عهده گرفت اما صفا داخل تنگ (آب) دراز کشیده و استراحت می‌کرد» (کوزیکاوگلو، ۱۳۹۹: ۱۶).

نویسنده با انتخاب ماهی و زیستگاه او در آب قصد دارد آفرینندگی آب را خاطرنشان شود و ذهن کودک را متوجه این عنصر اساطیری کند و قدرت آب را برای زیستن، بیان کند.

نویسنده ماهی تنبل با انتخاب ماهی به عنوان شخصیت اصلی داستان، بر آن است تا ذهن کودکان را به این نکته معطوف کند که ماهی به عنوان بقا و زاینده‌گی، باروری و حاصل‌خیزی می‌تواند منشأ رشد، ترقی و تعالی باشد به شرط آنکه بتواند در اجتماعی سهیم باشد که هدف زاینده‌گی و ترقی دارند. در این داستان ماهی تنبل است. مخاطب کودک داستان به روشنی در می‌یابد که منشأ و حاصل‌خیزی و باروری (ماهی) عملاً با تنبلی، رشد و تعالی خود را از دست می‌دهد.

«دیلا - گربه - گفت: صفاجان اصلاً نیازی به خجالت و شرمندگی نیست با وجودی که همگی خسته شدیم ولی از کار کردن در کنار هم خیلی لذت بردیم. تو متأسفانه این کار مفرح را از دست دادی؛ در واقع باید از این امر ناراحت باشی» (همان: ۲۸).

نویسنده در داستان، «دیلا ی گربه غمگین» نشان می‌دهد که عنصر غالب در این روایت، آب است. گربه در مرحله‌ای از داستان تشنه شده، آب می‌خواهد، آب تنگ را سر می‌کشد، ماهی در درون آب زندگی می‌کند و آخر سر، این آب است که ماهی را به سمت دهان گربه هدایت می‌کند و موجبات خوشحالی گربه غمگین را فراهم می‌آورد: «آب در اساطیر چشمه جاودانگی، ابزار تطهیر و زندگی دوباره معنا می‌دهد. آب نقش آفرینندگی و زایایی دارد» (یاحقی، ۱۳۷۷: ۲۲۰).

نویسنده در این داستان نشان می‌دهد که آب در قالب اسطوره، در داستان ظاهر شده است. چون توانسته رؤیای نویسنده مبنی بر خوشحال کردن گربه غمگین را

تحقق بخشد. آب در داستان، رمز حیات دوباره است. گربه غمگین بدون آب می‌میرد. ماهی نیز در آب زندگی می‌کند. دو شخصیت داستانی بدون آب، نمی‌توانند به زندگی ادامه دهند، از این رو می‌توان «آب» را به عنوان یک اسطوره در داستان مورد توجه قرار داد. اسطوره‌ای که به شخصیت‌ها زندگی می‌بخشد.

۲-۲-۳. ماهی

بررسی داستان، «دیلائی گربه غمگین» نشان می‌دهد که نویسنده گاهی در لابه‌لای روایت می‌کوشد برخی از موجودات اسطوره‌ای را وارد داستان کند و بار معنایی این اساطیر را در متن روایت جاری کند. نویسنده با کاربرد این اساطیر، می‌تواند بخش عمده‌ای از افکار، تمایلات و احساسات خود را بیان کند. در داستان مذکور، دو عنصر «آب» و «ماهی» از اساطیری هستند که حاصل انبوهی از معانی هستند و بخش مهمی از مقاصد نویسنده را در روایت بیان می‌کنند.

«ماهی سمبل باروری و حاصل‌خیزی است. ماهی همان مادری است که می‌تواند زاینده باشد. در آثار عرفانی، ماهی نماد سالک و دریا نماد هستی است. سالکی که در دریای شناخت حق غرق می‌شود، می‌تواند عنوان نماد ماهی را به خود بگیرد. حتی سالکی که هنوز به مرحله تکامل نرسیده، در متون عرفانی «جز ماهی» نامیده می‌شود» (همان: ۷۴۷).

در داستان «دیلائی گربه غمگین» ماهی نقش پررنگی را در داستان ایفا می‌کند. او مشکل گربه غمگین را حل می‌کند. هر چند در داستان ماهی نماد حاصل‌خیزی نیست و رمز سالک بودن را هم نمی‌توان به او اطلاق کرد اما او توانایی بهتر کردن اوضاع را دارد. او به‌سان اساطیر، توانمند است شرایط پیرامون خود را تغییر دهد. جوزف کمبل در تعریف اسطوره، آن‌ها را پدیده‌هایی می‌داند که می‌توانند الگویی برای زندگی ارائه بدهند. از نگاه او «روایه‌های ما در قالب اسطوره‌ها نشان داده می‌شوند.

اسطوره‌ها این توانایی را دارند که به انسان‌های هر عصر بگویند: چگونه در رویارویی با نومیدی و شکست‌ها، اندوه‌ها و نشاط از خود عکس‌العمل نشان دهیم» (کمیل، ۱۳۷۷: ۳۴).

در این داستان، ماهی در نقش یک اسطوره ظاهر می‌شود، چون رؤیای نویسنده را بیان می‌کند. نویسنده بر آن است تا اندوه گربه را تقلیل دهد. تنها کسی که توانایی حل این مشکل را دارد، ماهی است. ماهی توانسته الگوی زندگی را برای گربه ارائه دهد؛ یعنی، خندیدن. ارائه الگوی زندگی مبتنی بر خندیدن، اندوه گربه را زائل می‌کند. پس می‌توان ماهی را در این داستان، اسطوره‌ای در نظر گرفت که بیانگر رؤیای نویسنده است و توانایی ارائه راهکار در برابر بحران‌ها را دارد:

«آیا چیزی لذت‌بخش‌تر از خندیدن دوست وجود دارد؟ حداقل اینجا به دردی می‌خورم» (کوزیک‌اوغلو، ۱۳۹۹: ۵).

۳. نتیجه‌گیری

تعمق در داستانی از فریده فرجام و چند داستان از تولین کوزیک اوغلو، نشان می‌دهد که در آثار هر دو نویسنده رگه‌هایی پررنگ از اسطوره‌پردازی مشاهده می‌شود. آنیمیسیم با بسامد بسیار بالا به عنوان یکی از شاخص‌های اسطوره‌پردازی در آثار هر دو نویسنده، برجسته است. انعکاس اسطوره‌ها در آثار این دو نویسنده در دو شکل قابل مشاهده است:

در داستان مهمان ناخوانده فریده فرجام، آنیمیسیم در حوزه جاندارانگاری حیوانات به نمایش درآمده است. حیواناتی که در این اثر نقش می‌آفرینند: ۱- افعال انسانی دارند، از باران می‌گریزند، به خانه پیرزن پناه می‌برند و در آن‌جا مثل انسان با یکدیگر سخن می‌گویند و غیره. این رفتارها نشان می‌دهد که اسطوره در داستان فرجام در قالب شخصیت‌های حیوانی و افعال انسانی، منعکس شده است. ۲- احساسات انسانی، در

این اثر، حیوانات مثل انسان‌ها، حس همکاری دارند، مهربانند و دوست داشتن را می‌فهمند و در کل مثل انسان، احساس می‌کنند، این نکته چگونگی پرداخت اسطوره در داستان فرجام را نشان می‌دهد.

در داستان‌های کوزیک تونیک اوغلو، اسطوره‌پردازی بیشتر در حوزه جاندارانگاری طبیعت و حیوانات رخ داده است. ماهی و آب از مهم‌ترین اساطیر این داستان‌ها هستند که بازتاب دهنده قدرت تغییر شرایط به دست اساطیر، هستی‌بخشی و رشد عواطف انسانی هستند.

این بررسی، بیانگر تأثیرپذیری داستان‌ها از ادبیات شرق در حوزه اسطوره‌پردازی هستند. در خصوص انتخاب شخصیت‌های اسطوره‌ای از حیوانات، میزان این تأثیر بیشتر است. همه حیواناتی که در این آثار نقش بازی می‌کنند از تمایلات، خواهش‌ها و آرزوهای کودکان سخن می‌گویند. تعمق در این اسطوره‌ها، نشان می‌دهد که کودکان در پی تحقق دنیایی انسانی به دور از هرگونه خشونت و بی‌توجهی هستند. آنان در پس این اسطوره‌ها، تصویری از دنیای درونی خود را نشان می‌دهند. علاوه بر شخصیت‌بخشی به حیوانات، برخی از اجزای طبیعت نیز در آثار این دو نویسنده در جایگاه اسطوره قرار گرفته‌اند و نویسندگان با به‌کارگیری این عناصر، سعی کرده‌اند؛ مفهوم اسطوره‌ای آن‌ها را مد نظر قرار دهند. باران، آب و ماهی از برجسته‌ترین این عناصر هستند که در داستان‌ها واکنش حسی از آن‌ها مشاهده می‌شود.

کتاب‌شناسی

کتاب‌ها

- ۱- آموزگار، ژاله (۱۳۸۷)، *اسطوره و تفکر مدرن*، ترجمه فاضل لاریجانی و علی جهان پولاد، تهران: فروزان روز.
- ۲- افشاری، مهران (۱۳۸۷)، *کتاب تازه به تازه: مجموعه مقالات مقاله‌ها درباره اساطیر، فرهنگ مردم و ادبیات عامیانه ایران*، تهران: چشمه.
- ۳- پراپ، ولادیمیر (۱۳۷۷)، *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه: فریدون بدره-ای، تهران: توس.
- ۴- پولادی، کمال (۱۳۸۷)، *مروری بر ادبیات کودکان و نوجوانان*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- ۵- جینی گرین، میراندا (۱۳۷۶)، *اسطوره‌های سلتی*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.
- ۶- داد، سیما (۱۳۷۰)، *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، تهران: مروارید.
- ۷- ستاری، جلال (۱۳۷۴)، *اسطوره در جهان امروز*، تهران: مرکز.
- ۸- سلاجقه، پروین (۱۳۸۷)، *امیرزاده کاشی‌ها*، تهران: مروارید.
- ۹- فرجام، فریده (۱۳۶۳)، *مهمان‌های ناخوانده*، تهران: کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان.
- ۱۰- کزازی، میرجلال‌الدین (۱۳۷۲)، *رؤیا، حماسه، اسطوره*، تهران: مرکز.
- ۱۱- کمبل، جوزف (۱۳۷۷)، *قدرت اسطوره‌ها*، ترجمه عباس مخبر، تهران: مرکز.
- ۱۲- کوزیک اوغلو، تونیک (۲۰۲۱)، *مجموعه داستان‌های کوزیک اوغلو*، ترکیه، استانبول: سئو.

۱۳- یاحقی، محمد جعفر (۱۳۷۷)، *فرهنگ اساطیر و اشارات داستانی در ادبیات فارسی*، تهران: فرهنگ معاصر.

مقاله‌ها

۱- حیدری، فرزانه (۱۴۰۱)، «*تحلیل سبک زنانه در نمایشنامه عروس نوشته فریده فرجام*»، فصل‌نامه مطالعات زبان و ادبیات غنایی، دوره ۱۲، شماره ۴۵، صص ۲۶-۴۱.

۲- خاتمی، احمد و جلالی، مریم و حسن، یارا (۱۴۰۲)، «*پژوهشی تطبیقی در مبانی نظری ادبیات کودک و نوجوان (با تکیه بر سه کتاب دانشگاهی فارسی و عربی)*»، فصل‌نامه مطالعات زبان فارسی (شفای دل سابق)، دوره ۶، شماره ۱۴، صص ۲۰-۱۹.

۳- سلامت‌باویل، لطیفه (۱۳۹۸)، «*تحلیل اسطوره زال در شاهنامه براساس نظریات یونگ*»، فصل‌نامه مطالعات زبان فارسی (شفای دل سابق)، دوره ۲، شماره ۳، صص ۶۱-۳۹.

۴- لرستانی، زهرا؛ جامه بزرگ، زهرا (۱۴۰۰)، «*نمود شخصیت پردازی در ترجمه برای دوبله فارسی*»، فصل‌نامه مطالعات زبان فارسی (شفای دل سابق)، دوره ۴، شماره ۸، صص ۲۳۱-۲۰۷.

۵- موسی‌پور، نعمت‌الله و طالبیان، یحیی (۱۳۸۰)، «*پیوندهای پنهان جاندارپنداری کودکان و تخیل شاعرانه*»، نشریه ادب و زبان فارسی، شماره ۱۳ و ۱۴، صص ۱۱۹-۱۳۳.