

نقش اسطوره‌ها در روان‌شناسی فردی و اجتماعی با تأکید بر نظریات جوزف کمپبل و تحلیل داستان‌های عامیانه ایرانی؛ اسکندرنامه و فیروز شاهنامه

مهرداد غفاری نیاه^۱، فرحناز حسینی پناه^۲، مسعود خردمندپور^۳، فرزانه یوسف قنبری^۴

۱. دانشجوی دکتری، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد دزفول، دانشگاه آزاد اسلامی، دزفول، ایران.

۲. استاد، گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فرهنگیان، دزفول، ایران (نویسنده مسئول).

۳. استادیار، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد دزفول، دانشگاه آزاد اسلامی، دزفول، ایران.

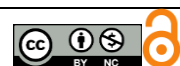
۴. استادیار، گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد دزفول، دانشگاه آزاد اسلامی، دزفول، ایران.

* ایمیل نویسنده مسئول: hoseinipannah@yahoo.com

چکیده

این مقاله به بررسی چارچوب سفر قهرمان به عنوان نظریه‌ای اسطوره‌ای که توسط جوزف کمپبل معرفی شده، پرداخته و نحوه تجلی این سفر در روایت‌های عامیانه ایرانی را تحلیل می‌کند. در این مقاله، سعی می‌شود تا ویژگی‌های اصلی سفر قهرمان را در داستان‌هایی مانند اسکندرنامه و فیروز شاهنامه مورد بررسی قرار دهیم و ارتباط آن‌ها با ساختار اسطوره‌ای و فرهنگی ایران مورد تحلیل قرار گیرد. هدف این پژوهش تحلیل اسطوره، طلسم و سفر قهرمان در داستان‌های عامیانه‌ی بلند، بررسی الگوی سفر قهرمانان برای رسیدن به هدف، روند تحول طلسم شکنی در ادبیات عامیانه می‌باشد. با مطالعه انجام شده طلسم در قصه‌های عامیانه‌ی بلند فارسی، به‌ویژه آثار حماسی و فانتزی‌محور مانند اسکندرنامه و فیروز شاهنامه، عمیقاً ریشه در سنت‌های اسطوره‌ای و فرهنگی ایرانی دارد و بخشی از ساختار روایی این نوع داستان‌ها است. به طور خلاصه، در افسانه‌ها و اسطوره‌ها، طلسم شکنی لزوماً یک عمل مثبت و بی‌دردسر نیست و می‌تواند به دلایل مختلف، با عواقب ناخواسته و پیچیدگی‌های اخلاقی همراه باشد. این موضوع نشان می‌دهد که داستان‌پردازان با ظرافت، به لایه‌های پنهان و پیچیدگی‌های مفهوم "آزادی" پرداخته‌اند. طلسم در اسکندرنامه، اثر نقالی شیخ علی، بخشی از داستان سرایی و اسطوره سازی پیرامون شخصیت اسکندر مقدونی است. اسکندر در این اثر نه تنها به عنوان یک فاتح و فرمانده نظامی معرفی می‌شود، بلکه در وجهی اساطیری نیز به تصویر کشیده می‌شود. فیروز شاه نامه، اثر تاریخی و ادبی به سفارش فیروز شاه، حاکم دین‌داران و بلخ، است که در آن داستان‌های متمایز و افسانه‌ای از شجاعت، دلاوری و اسطوره‌های ایران باستان روایت شده‌اند. طلسم‌ها در این متون، نه تنها نماد قدرت‌های ماورایی بودند، بلکه نشانه‌ای از ترس و امید انسانی در برابر سرنوشت و چالش‌های زندگی نیز به شمار می‌رفتند.

کلیدواژگان: اسطوره، طلسم، داستان‌های عامیانه فارسی، فیروز شاه نامه، اسکندرنامه.



شیوه استناددهی: غفاری نیاه، مهرداد، حسینی پناه، فرحناز، خردمندپور، مسعود، یوسف قنبری، فرزانه. (۱۴۰۳). نقش اسطوره‌ها در روان‌شناسی فردی و اجتماعی با تأکید بر نظریات جوزف کمپبل و تحلیل داستان‌های عامیانه ایرانی؛ اسکندرنامه و فیروز شاهنامه. گنجینه زبان و ادبیات فارسی، ۲(۳)، ۱۵۹-۱۴۱.

© ۱۴۰۳ تمامی حقوق انتشار این مقاله متعلق به نویسنده است. انتشار این مقاله به صورت دسترسی آزاد مطابق با گواهی (CC BY-NC 4.0) صورت گرفته است.

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۵/۱۵

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۳/۰۶/۲۹

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۷/۲۰

تاریخ چاپ: ۱۴۰۳/۰۹/۳۰

The Treasury of Persian Language and Literature

The Role of Myths in Individual and Social Psychology with an Emphasis on Joseph Campbell's Theories and the Analysis of Iranian Folktales: *Eskandarnāme* and *Fīrūzshāhnāme*

Mahrdad Qafarinia¹, Farahnaz Hoseinipناه^{2*}, Masoud Kheradmandpour³, Farzaneh Yusefghanbar⁴

1. PhD Student in Persian Language, Department of Persian Language and Literature, Dezful Branch, Islamic Azad University, Dezful, Iran.

2. Professor Teacher, Department of Persian Language and Literature, Farhangian University, Dezful, Iran (Corresponding Author).

3. Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Dezful Branch, Islamic Azad University, Dezful, Iran.

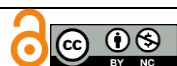
4. Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Dezful Branch, Islamic Azad University, Dezful, Iran.

*Corresponding Author's Email: hoseinipناه@yahoo.com

Abstract

This article examines the framework of the hero's journey as a mythological theory introduced by Joseph Campbell and analyzes its manifestation in Iranian folktales. The study seeks to identify the fundamental characteristics of the hero's journey in narratives such as *Eskandarnāme* and *Fīrūzshāhnāme* and to explore their relationship with the mythological and cultural structure of Iran. The objective of this research is to analyze myth, enchantment, and the hero's journey in long-form folktales, investigate the pattern of heroic journeys toward achieving a goal, and examine the process of breaking enchantments in folk literature. The study of enchantment in Persian long-form folktales, particularly in epic and fantasy-oriented works such as *Eskandarnāme* and *Fīrūzshāhnāme*, reveals its deep-rooted connection to Iranian mythological and cultural traditions, forming an integral part of the narrative structure of such stories. In summary, in myths and legends, breaking an enchantment is not necessarily a positive and effortless act; it can entail unintended consequences and ethical complexities for various reasons. This aspect indicates that storytellers have subtly addressed the hidden layers and intricacies of the concept of "freedom." Enchantment in *Eskandarnāme*, as narrated by Sheikh 'Ali, is part of the myth-making and storytelling surrounding the character of Alexander the Great. In this work, Alexander is portrayed not only as a conqueror and military commander but also in a mythological dimension. *Fīrūzshāhnāme*, a historical and literary work commissioned by Fīrūz Shāh, the ruler of Dīn-dārān and Balkh, presents distinct legendary narratives of bravery, heroism, and ancient Iranian myths. In these texts, enchantments were not only symbols of supernatural powers but also representations of human fear and hope in the face of destiny and life's challenges.

Keywords: *Myth, Enchantment, Persian Folktales, Fīrūzshāhnāme, Eskandarnāme.*



How to cite: Qafarinia, M., Hoseinipناه, F., Kheradmandpour, M., Yusefghanbar, F. (2024). Analyzing and Examining Philosophical Images (Khayyamian, Epicurean, and Hermetic) in the Poetry of Octavio Paz. *The Treasury of Persian Language and Literature*, 2(3), 141-159.

© 2024 the authors. This is an open access article under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0) License.

Submit Date: 2024-08-05

Revise Date: 2024-09-19

Accept Date: 2024-10-11

Publish Date: 2024-12-20

مقدمه

اسطوره‌ها به‌عنوان روایت‌هایی از جهان انسانی، تجسم‌کننده آرمان‌ها، امیال و ترس‌های جمعی جوامع، در طول تاریخ بشر نقشی اساسی ایفا کرده‌اند. این روایت‌ها به ما کمک می‌کنند تا دنیای درون و بیرون خود را بهتر درک کنیم و متوجه ارتباطات عمیق با خود و فرهنگ اطرافمان شویم. اسطوره‌ها و قصه‌های عامیانه به‌عنوان نمایندگان فرهنگی، تجسم‌دهنده ارزش‌ها، باورها و تجربیات مشترک بشری هستند. این روایت‌ها علاوه بر سرگرمی، نقش مهمی در انتقال آموزه‌های اجتماعی، اخلاقی و اعتقادی دارند. جوزف کمپبل، اسطوره‌شناس نامدار، در نظریه خود موسوم به «سفر قهرمان»، بررسی عمیق‌تری در مورد ساختار و نقش اسطوره‌ها در فرهنگ‌ها ارائه کرده است. بر اساس نظریات کمپبل، سفر قهرمان شامل سه مرحله اصلی است: جدایی، تشرف و بازگشت که هر یک به بازتاب تجربیات انسانی و تحولات روانی مرتبط است.

در این مقاله به بررسی نقش اسطوره‌ها در روان‌شناسی فردی و اجتماعی و تأثیر آن‌ها بر هویت انسانی خواهیم پرداخت. علاوه بر آن، به تحلیل داستان‌های عامیانه ایرانی، از جمله «فیروزشاهنامه» و «اسکندرنامه»، می‌پردازیم که به‌ویژه نمایانگر این مفاهیم و ساختارها هستند.

محققانی چون جوزف کمپبل نظریه‌های مهمی را در زمینه اسطوره‌ها به‌ویژه ارتباط آن‌ها با روان‌شناسی فردی و اجتماعی ارائه داده‌اند. کمپبل در نظریه «سفر قهرمان» خود، مراحل مختلفی را که قهرمان در داستان‌های اسطوره‌ای طی می‌کند معرفی می‌کند و این مراحل را به فراگیرترین تمایلات انسانی و نیازهای روانی مرتبط می‌سازد. اسطوره‌ها به‌عنوان داستان‌هایی که ریشه‌های عمیق در سطح فرهنگی و روانشناختی انسان‌ها دارند، مورد توجه روان‌شناسان و پژوهشگران قرار گرفته است. هدف این مقاله معرفی و تحلیل اسطوره‌ها به‌عنوان ابزارهای شناختی و روانی است که در

طول تاریخ به‌منظور فهم رفتارها و تعاملات انسانی به کار رفته‌اند. اسطوره‌ها به‌عنوان روایت‌های سنتی که غالباً در قالب روایات دینی و داستانی ظاهر می‌شوند، بازتابی از باورها و آرزوهای جمعی یک فرهنگ هستند. آن‌ها اغلب شامل فعالیت‌های خدایان یا قهرمانان و تلاش‌های آن‌ها برای تعامل با جهان انسان‌ها می‌باشند (1). یونگ به کهن‌الگوها و نمادهای مشترک که در اسطوره‌های مختلف وجود دارد، توجه می‌کند. او اسطوره‌ها را به‌عنوان تجلیاتی از ناخودآگاه جمعی در نظر می‌گیرد که می‌توانند عملکردهای روانی ویژه‌ای داشته باشند. اسطوره‌ها در تشکیل و تدوین هویت‌های جمعی موثرند. از طریق تحلیل اسطوره‌ها، می‌توان به درک عمیق‌تری از چگونگی شکل‌گیری هنجارها و ارزش‌های اجتماعی پرداخت (2). اسطوره‌ها به‌عنوان منابع غنی برای نوآوری‌های ادبی، در طول تاریخ حضور داشته‌اند. آن‌ها با ترکیب روایت‌های کهن و بروز در قالب‌های تازه، همواره بخشی از ادبیات بوده‌اند (3). اسطوره‌ها به‌عنوان نمادها و الگوهای فرهنگی، در شکل‌دهی به هویت‌های اجتماعی نقش دارند. آن‌ها روایات پیچیده زندگی جمعی و مفاهیم فرهنگی را در قالب‌های قابل فهم به جامعه ارائه می‌دهند.

اسطوره‌ها به‌عنوان بخشی از داستان‌های فرهنگی، نشان‌دهنده تعاملات فردی و جمعی در جوامع مختلف هستند. این داستان‌ها نه فقط روایت‌های مذهبی بلکه ابزارهایی برای انتقال آرزوها و ارزش‌های اخلاقی و اجتماعی محسوب می‌شوند. اهمیت فولکلور در ارزیابی و اعتبار بخشیدن به آداب و مراسم در زندگی اجتماعی نیز بررسی خواهد شد (2). اسطوره‌ها به‌عنوان نمادهای فرهنگی و ابزارهایی برای شکل‌گیری هویت اجتماعی مورد بررسی قرار می‌گیرند. این بخش به چگونگی تاثیرگذاری اسطوره‌ها بر ایجاد و تداوم فرهنگ عامه می‌پردازد. اسطوره‌ها همواره بخش جدایی‌ناپذیر از فرهنگ بشری و تعاملات اجتماعی بوده‌اند. این

مقاله تلاش می‌کند تا نقش این داستان‌های فرهنگی را در شکل‌گیری هویت روانی مورد بررسی قرار دهد.

اهمیت و نقش اسطوره‌ها

اسطوره‌ها از دیرباز نقشی اساسی در شکل‌دهی به فرهنگ و باورهای اجتماعی ایفا کرده‌اند. این داستان‌های معمولاً پیچیده و غنی، دربرگیرنده جنبه‌های مختلف حیات اجتماعی، اخلاقی و مذهبی جوامع مختلف هستند. همانطور که مارشال مک‌لوهان بیان می‌کند، اسطوره‌ها به‌عنوان رمزگشایان پیچیدگی‌های جامعه عمل می‌کنند و به فرآیندهایی که از طریق آن‌ها تجارب انسانی به مفاهیم و ارزش‌های مشترک تبدیل می‌شوند، حیات می‌بخشند (4).

تحلیل اسطوره‌ها از دیدگاه روان‌شناسی

بر اساس نظریات زیگموند فروید، اسطوره‌ها می‌توانند به‌عنوان نمادهایی از امیال روانی سرکوب‌شده و تعارضات درونی انسان تحلیل شوند. این نظریات به نحوی به وضوح در آثار کلاسیکی چون «ادپوس» قابل مشاهده است، جایی که اسطوره به عنوان بازتابی از آرزوها و ناگواری‌های ناخودآگاه انسانی در نظر گرفته می‌شود (5).

در سوی دیگر، کارل گوستاو یونگ با تبیین مفهوم ناخودآگاه جمعی، به تحلیل ساختارهای کهن‌الگوی موجود در اسطوره‌ها پرداخته و نشان داده است که چگونه این ساختارها در تمامی فرهنگ‌ها و زمان‌ها حضور دارند و موجب شکل‌دهی به روانشناختی فرد و جامعه می‌شوند (6).

نظریه جوزف کمپبل

کمپبل در کتاب «قهرمان با هزار چهره» به تحلیل ساختار سفر قهرمان می‌پردازد. این نظریه شامل سه مرحله اصلی است: جدایی، تشرف و بازگشت. هر مرحله نمایانگر چالش‌ها و تجربیات خاصی است که قهرمان باید با آن‌ها روبرو شود. این سفر نه تنها نمایانگر تحول فردی است، بلکه در یک سطح اجتماعی به تحلیل ارزش‌های جمعی نیز می‌پردازد.

کمپبل بر این باور است که اسطوره‌ها به‌عنوان مکانیزم‌هایی برای تبیین وجود انسان و تجربه‌های زندگی عمل می‌کنند. داستان‌های اسطوره‌ای به‌ویژه در ادبیات فارسی از این قاعده مستثنی نیستند و بطور خاص می‌توان به «فیروزشاهنامه» و «اسکندرنامه» اشاره کرد.

ارتباط اسطوره و نظریات جوزف کمپبل

۱. سفر قهرمان: چارچوب ساختاری جوزف کمپبل در کتاب معروفش «قهرمان با هزار چهره» (The Hero with a Thousand Faces) ایده «سفر قهرمان» را معرفی می‌کند. او استدلال می‌کند که بسیاری از داستان‌های قهرمانانه در فرهنگ‌های مختلف، دارای یک ساختار مشابه هستند که شامل سه مرحله اصلی است:

- جدایی: قهرمان از دنیای عادی جدا می‌شود.
- تشرف: قهرمان با چالش‌ها مواجه شده و رشد و تحول می‌یابد.
- بازگشت: قهرمان پس از کسب تجربه و دانش، به دنیای عادی بازمی‌گردد.

این الگو در اسطوره‌های ایرانی نیز دیده می‌شود، جایی که قهرمانان با چالش‌های مختلفی روبرو می‌شوند و پس از تحول و دگرگونی بازمی‌گردند.

۲. آرکی‌تایپ‌ها و نمادهای جهانی: کمپبل بر وجود الگوهای بنیادی یا آرکی‌تایپ‌ها در داستان‌ها تأکید دارد که در تمام فرهنگ‌ها وجود دارند، نظیر «قهرمان»، «مادر» و «راهنما». این آرکی‌تایپ‌ها در اسطوره‌ها به‌عنوان نماد توانایی روان‌شناختی عمل می‌کنند و امکان تفسیر فرهنگی عمیق‌تری را فراهم می‌کنند.

۳. تحلیل روان‌شناختی: نظریات کمپبل با دیدگاه‌های فروید و یونگ ارتباط نزدیکی دارد، به‌ویژه در تحلیل اسطوره‌ها به‌عنوان بازتاب کشمکش‌های روانی انسان‌ها. سفر قهرمان به نوعی نمایانگر سفر روانی انسان برای جستجوی معنا و هویت است.

۴. تأثیر فرهنگی و اجتماعی: اسطوره‌ها به عنوان بسترهای فرهنگی و اجتماعی، نمایانگر چالش‌ها، ارزش‌ها و امیدهای جوامع انسانی هستند. کمبل معتقد است که اسطوره‌ها نه تنها بر رفتارهای فردی تأثیر می‌گذارند بلکه نقش مهمی در شکل‌دهی و حفظ قواعد فرهنگی و اجتماعی ایفا می‌کنند.

۵. تحول مفهوم اسطوره در دوران مدرن: کمبل تأکید می‌کند که در دنیای معاصر، ارتباط انسان با اسطوره‌ها به دلیل پیشرفت‌های علمی و فلسفی تحول یافته است. این تغییر نگرش باعث شده که اسطوره‌ها بیشتر به سمبل‌هایی تاریخی و فرهنگی تقلیل یابند. اسطوره‌های ایرانی و نظریات جوزف کمبل به طور عمیقی با هم در ارتباط هستند و تحلیل این ارتباط می‌تواند به درک بهتری از فرهنگ و روان‌شناسی کمک کند. در ادامه، به بررسی این ارتباط می‌پردازیم:

۱. سفر قهرمان و اسطوره‌های ایرانی

جوزف کمبل در کتاب "قهرمان با هزار چهره"، نظریه‌ای به نام "سفر قهرمان" معرفی می‌کند، که شامل مراحل جدایی، تشریف و بازگشت است. این الگوی ساختاری در اسطوره‌های ایرانی نیز مشاهده می‌شود. قهرمانان ایرانی مانند رستم و اسکندر، در داستان‌هایشان مسیر مشابهی از چالش‌ها و پیروزی‌ها را طی می‌کنند. این سفرها نمادین از تلاش‌های انسانی برای کشف معنی و هویت هستند.

۲. نمادها و آرکی تایپ‌ها

کمبل با تأکید بر وجود آرکی تایپ‌ها، که توسط کارل یونگ نیز مطرح شده، اسطوره‌ها را به عنوان بازتابی از الگوهای روانی جمعی می‌بیند. در اسطوره‌های ایرانی، عناصر مثل جادو و طلسم می‌توانند نمادهایی از چالش‌های روانی و اجتماعی باشند که انسان با آن‌ها روبرو می‌شود. این نمادها به تفسیر رفتار و روان‌شناسی جمعی کمک می‌کنند.

۳. تحلیل روان‌شناختی

فروید و یونگ هر دو به تحلیل اسطوره‌ها از منظر روان‌شناختی پرداخته‌اند. فروید اسطوره‌ها را به عنوان بیانگر آرزوهای سرکوب‌شده انسان می‌بیند و یونگ آن‌ها را به عنوان ابزارهایی برای شناخت روان ناخودآگاه. این تحلیل‌ها در ترکیب با نظریات کمبل، به ما کمک می‌کنند تا بینیم چگونه داستان‌های قهرمانانه ساختار روانی و اجتماعی را بازتاب می‌دهند.

۴. تأثیرات فرهنگی

اسطوره‌ها با ارائه‌ی نمادهایی از آرمان‌ها و عقده‌های روانی در فرهنگ‌ها، نقشی کلیدی در تحلیل اجتماعی دارند. در ادبیات و فرهنگ ایرانی، این تأثیرات به صورت داستان‌های قهرمانی که نمایانگر ارزش‌های فرهنگی هستند، به وضوح قابل مشاهده‌اند. نظریات جوزف کمبل به ما چارچوبی ارائه می‌دهد که با استفاده از آن می‌توان به تحلیل عمیق‌تری از ساختار داستان‌ها، آرکی تایپ‌ها و تأثیرات فرهنگی و روان‌شناختی اسطوره‌ها پرداخت. این نظریات کمک می‌کنند تا اسطوره‌ها به عنوان ابزارهایی زنده برای فهم بهتر انسان و زندگی در نظر گرفته شوند. برای مطالعه بیشتر می‌توان به کتاب‌های جوزف کمبل و تحلیل‌های او در زمینه اسطوره‌ها و روان‌شناسی فرهنگی مراجعه کرد.

روش تحقیق

پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های نظری است که در آن با استفاده از شیوه تحلیل محتوا به کشف داده‌های پنهان از ورای داستان‌ها، گفته‌ها، سمبل‌ها و ... می‌پردازد و طلسم‌های مطرح شده در قصه‌های عامیانه منتخب را مورد تجزیه و تحلیل قرار می‌دهد. این پژوهش، نخست طلسم، قهرمان و موانع موجود در قصه‌های عامیانه بلندفیروزشاه نامه و اسکندرنامه را مشخص می‌کند، سپس محتوای آن‌ها را از جنبه‌های اسطوره‌ای و دیدگاه نظریه پردازان مطرح، تحلیل و بررسی می‌نماید و اگر شباهت یا تفاوتی میان این طلسم‌ها وجود داشته باشد، بدان پرداخته و سرانجام درون مایه‌های طلسم‌ها را واکاوی می‌نماید.

نوع تحقیق در این پژوهش بر اساس هدف، نظری است. اطلاعات اولیه‌ی این پژوهش، از طریق مراجعه به کتاب‌های معتبر و پژوهش‌کده‌های ادبیات فارسی و همچنین از طریق جستجوی مقالات علمی - پژوهشی انجام شده است. روش گردآوری اطلاعات، کتابخانه‌ای است و برای تهیه مقدمات اولیه‌ی جمع‌آوری داده‌ها در قصه‌های عامیانه منتخب، در ضمن پژوهش از مجلات، مجموعه مقالات، منابع و مآخذ درجه‌ی اول و معتبر پیرامون آن بهره‌گرفته شد.

مطالعه موردی: تحلیل "اسکندرنامه" و "فیروزشاهنامه"

تحلیل داستان‌ها

بررسی این دو متن کلاسیک فارسی و چگونگی انعکاس مفاهیم اسطوره‌ای در شخصیت‌ها و روایت داستان.

۵،۲ تطبیق نظریات فروید و یونگ

تحلیل تطبیقی نظر فروید و یونگ بر اساس این متون و مطالعه تفاوت‌ها و شباهت‌ها در دیدگاه آن‌ها.

مبانی نظری

فروید به تحلیل اسطوره‌ها به عنوان جلوه‌ای از نیازها و تعارضات سرکوب‌شده انسان می‌پردازد. او معتقد بود که اسطوره‌ها بازتاب میل‌های ناخودآگاه و آرزوهای پنهان هستند. [فروید، ۱۹۱۳] تفسیر فروید از عقده ادیپ به عنوان یکی از مفاهیم کلیدی نشان‌دهنده تعامل کودکان با والدین و نقش این اسطوره در رشد روانی [فروید، ۱۹۰۰].

یونگ تأکید می‌کند که اسطوره‌ها بازتاب ناخودآگاه جمعی هستند و حاوی کهن‌الگوهای اند که در سراسر فرهنگ‌ها مشترک‌اند. کهن‌الگوها به عنوان ساختارهای بنیادین روانی که از ناخودآگاه جمعی منشأ می‌گیرند و در فرهنگ‌های مختلف مشابه دیده می‌شوند.

در این مقاله به بررسی نقش اسطوره‌ها در روان‌شناسی فردی و اجتماعی و تأثیر آن‌ها بر هویت انسانی خواهیم پرداخت. همچنین

به تحلیل داستان‌های عامیانه ایرانی، به‌ویژه "فیروزشاهنامه" و "اسکندرنامه" بعنوان نمادهایی از این روایت‌ها خواهیم پرداخت.

اسطوره‌ها و روان‌شناسی

اسطوره‌ها درگفتمان روان‌شناسی به‌عنوان نمایانگر تمایلات و احساسات عمیق انسان‌ها مطرح می‌شوند. بر اساس نظریات زیگموند فروید و کارل گوستاو یونگ، اسطوره‌ها تجسم‌های اجتماعی و تاریخی هستند که می‌توانند روندهای روان‌شناختی را توضیح دهند. فروید اسطوره‌ها را به‌عنوان تجلیاتی از امیال سرکوب‌شده و ناخودآگاه بشر معرفی می‌کند، در حالی که یونگ به مفهوم "ناخودآگاه جمعی" و نقش کهن‌الگوهای اسطوره‌ای در شکل‌گیری هویت فرهنگی و اجتماعی تأکید دارد.

تحلیل داستان‌های عامیانه ایرانی

در "اسکندرنامه"، اسکندر قهرمان برجسته‌ای است که از سرزمینی به سرزمین دیگر سفر می‌کند و با مشکلات و چالش‌های فراوانی مواجه می‌شود. این داستان نماد جستجوی فرد برای شناخت خود و رقابت با موانع اجتماعی و درونی است.

در "فیروزشاهنامه"، داستان اصلی حول محور فیروز می‌چرخد که باید با چالش‌های اجتماعی و عمق هویت خود مقابله کند. این داستان به موضوعاتی چون عدالت، قدرت و مسئولیت اجتماعی می‌پردازد.

این داستان‌ها به خوبی نشان می‌دهند که چگونه اسطوره‌ها و داستان‌های فرهنگی می‌توانند به تحلیل‌های روان‌شناختی و اجتماعی منجر شوند و به‌عنوان ابزارهایی برای درک بهتر فرآیندهای ذهنی و اجتماعی عمل کنند.

اسطوره‌ها بخش جدایی‌ناپذیر و بنیادینی از فرهنگ هر جامعه‌اند و نقش مهمی در شکل‌دهی به باورها و ارزش‌های اجتماعی و فرهنگی ایفا می‌کنند. این داستان‌ها روایت‌گران تجربه‌ها، تاریخ و بینش‌های عمیقی از جوامع مختلف‌اند و به‌عنوان ابزارهایی برای تبیین و انتقال معناهای مشترک انسانی عمل می‌کنند (1، 7).

الف: عزیمت

دعوت به آغاز سفر: غالباً بین آغاز سفر قهرمان و حوادث قبل از آن ارتباط تنگاتنگی وجود دارد. «ماجراجویی معمول قهرمان با شخصی آغاز می‌شود که چیزی از او گرفته شده یا حس می‌کند در تجارب معمول موجود... برای اعضای جامعه اش چیزی کم است.» (2). حمله دشمن، مشکلات کشور، گرفتاری افراد، آمدن اژدها یا موجودات دیگر و... هر یک دلیلی برای آغاز سفر هستند. در دارابنامه، اختلاف درباریان با ملکه (همای) بر سر زنده ماندن داراب عامل اصلی آغاز سفر او است. در آغاز سفر، شخص یا ندایی انسان را به سفر دعوت کند که «نمادی مقدماتی از نیروهایی است که وارد بازی خواهند شد و می‌توان آن را "پیک" نامید و بحرانی که با حضور او به وجود می‌آید، مرحله‌ای است که آن را "دعوت به آغاز سفر" مینامیم.» (2). همای با انداختن داراب در آب، مشکلی را ایجاد می‌کند که عواقب آن را سال‌ها بعد و پس از بازگشت داراب می‌بیند. او که با آمدن داراب به قصر، مهر مادری، توجهش را به داراب جلب می‌کند، از طرف درباریان برای کشتن یا طرد فرزند در تنگنا قرار می‌گیرد؛ پس به داراب پیشنهاد سفر می‌کند. «همای گفت ای جان مادر تو را روزی چند بر باید خاست و ازین جای برفت تا لشکر دل بنهند که تو رفتی و ایمن شوند و آنگاه بازای تا مادر تدبیر تو کند و تو را بر تخت مملکت نشاند.» (8).

ردّ دعوت: گاه پیش می‌آید دعوت به سفر با پاسخ منفی دعوت شونده همراه باشد. «موضوع پیام هرچه باشد، پیک چالشی را پیشروی قهرمان قرار می‌دهد که شاید وی همواره آماده رویارویی با آن نباشد.» (3). در این شرایط، قهرمان دعوت را ردّ می‌کند و یا در رفتن تعلّل می‌ورزد. «علّت ردّ دعوت این است که فرد نمی‌خواهد از چیزهایی که به آن علاقه مند است، دست بکشد.» (2) ردّ دعوت در بسیاری از داستان‌ها چون هفت خان رستم وجود ندارد. قهرمان با اعتمادی که به توانایی‌های شخصی خود

در «فیروزشاهنامه»، فیروز به‌عنوان قهرمان، با مشکلات و چالش‌های بزرگ روبه‌رو می‌شود. این داستان به بررسی مقوله‌های عدالت و مسئولیت اجتماعی پرداخته و نشان‌دهنده نحوه تعامل قهرمان با محیط و جامعه‌ای است که در آن زندگی می‌کند.

کهن الگوی سفر قهرمان

یکی از کهن الگوهای مهم در اساطیر و داستانها، قهرمان است که معادل «من» در روانشناسی است (6). «من یا همان شعور ظاهر یا ضمیر خودآگاه از احساسات و خاطره‌ها و افکار و تمایلات و عواطف و به طور کلی از هر چه معلوم شخص است یا می‌تواند معلوم او باشد، تشکیل یافته است و علم شخص را به وحدت و هویتش میسر می‌سازد.» (8).

تولد و زندگی و مرگ قهرمان، اغلب با افراد عادی جامعه تفاوت بسیار دارد و علاوه بر آن، اعمال خارق‌العاده قهرمان، وی را از دیگران متمایز می‌کند. «اگر اعمال یک شخصیت حقیقی تاریخی، از او یک قهرمان بسازد، افسانه پردازان، برای او سیر و سلوکی در اعماق می‌پرورند که متناسب با اعمالش باشد. این سیر و سلوک به صورت سفر به سرزمین‌های اعجاب‌انگیز به تصویر کشیده می‌شود.» (کمپبل: ۱۳۹۲: ۳۲۶) داراب که نسب و نحوه تولد و زندگی متفاوتی با عامه مردم دارد، سیر و سلوک و به بیان دیگر، سفری در زندگی خود تجربه می‌کند که بر الگوی سفر قهرمان تا حد بسیار منطبق است.

همانگونه که اشاره شد، بر اساس الگوی کمپبل، سفر قهرمان به سرزمین‌های دور و یا ناشناخته دارای سه بخش اصلی است که هرکدام دارای چندین زیرشاخه است. این سفر نمادین از جنبه روانشناسی، سیر تحول روان فرد را نشان می‌دهد؛ تلاش بخش خودآگاه روان (من) برای شناخت و روبه‌رو شدن با ناخودآگاه است و این تلاش، فرد را از دوره کودکی یا ناپختگی به مرحله میانسالی و پختگی و انسجام روانی می‌رساند. بخش‌های سه‌گانه این الگو در داستان سفر داراب به شرح زیر است:

دارد، دعوت را اجابت می‌کند. داراب نیز دعوت همای را برای شروع سفر می‌پذیرد. اما در رفتن تعلل می‌کند و رفتن را به روز بعد و در مقابل دیدگان درباریان موکول می‌کند. «داراب گفت در پیش ایشان روم تا نگویند که تو مرا پنهان کردی» (9).

امداد غیبی: مرحله سوم بخش عزیمت، یاری و امداد غیبی است که به کمک قهرمانی می‌آید که پا به سفر گذاشته است. «آنان که به دعوت پاسخ مثبت داده اند، در اولین مرحله سفر با موجودی حمایتگر روبه رو می‌شوند که معمولاً در هیأت عجوزهای زشت و یا یک پیرمرد ظاهر می‌شود و طلسمی به رهرو می‌دهد که در برابر نیروهای هیولالوشی که در راه هستند، از او محافظت کند.» (2). یونگ این موجود حمایتگر را پیر خردمند می‌نامد که شخصیتی راهنما در ناخودآگاه فرد است. «همیشه وقتی پیر ظاهر می‌شود که قهرمان به وضعی سخت و چاره ناپذیر دچار است، آنچنان که تأملی از سر بصیرت یا فکری بکر و به عبارت دیگر کنشی روحی و یا نوعی عمل خود به خود درون روانی می‌تواند او را از مخمصه برهاند. اما چون به دلایل درونی و بیرونی، قهرمان توان انجام آن را ندارد، معرفت مورد نیاز برای جبران کمبود به صورت فکری مجسم، یعنی در قالب همین پیر دانا و یاری دهنده جلوه می‌کند.» (6). پیر خردمند نیز همانند اغلب کهن الگوها دارای دو چهره و ماهیت متفاوت است. در جنبه مثبت دارای نقشی راهنما و یاری گر است که در مواقع دشوار به کمک فرد می‌آید و در بعد منفی خود چهره‌ای شیطانی دارد و قهرمان را گمراه می‌کند. «پیر دانا در رؤیاها در هیأت ساحر، طبیب، روحانی، معلم، استاد، پدر بزرگ و یا هرگونه مرجعی ظاهر میشود» پراپ در بررسی ساختمان قصه‌های پریان، این شخصیت کلیدی را که به قهرمان شیئی جادویی میبخشد، بخشنده نامیده است. (7).

داراب در غاری در عمان، با یکی از این پیران روبه رو می‌شود که سالیان دراز در انتظار آمدن او به سر برده است. داراب که در اثر زخم و خونریزی بسیار ناتوان شده است، با خاکی که پیر به او

می‌دهد خونریزی اش را بند می‌آورد: «داراب گفت ای شیخ دعایی بکن تا این خون من باز ایستد که مرا بیش طاقت نماند و بیم آن است که هلاک شوم. زاهد پارهای خاک به داراب داد و گفت بر بینی بردار و برکش. داراب همچنان کرد، در ساعت خون باز ایستاد.» (4) پیر دانا «اکثر اوقات طلسم جادویی لازم را می‌دهد؛ یعنی قدرت غیرمنتظره و نامتحمّل را جهت کسب موفقیت که یکی از خصوصیات شخصیت یکپارچه، خواه نیک و خواه بد، به طور یکسان است».

یکی دیگر از زاهدان نقش تحذیرکننده دارد. او داراب را از ورود به برج گنج باز می‌دارد: «داراب گفت که در باز است؟ پیر گفت آری ولیکن هر که درآید باز نتواند بیرون آمدن. داراب گفت که من اندر آیم تا بوییم که چه توانم کردن. پیر گفت مکن چون خوب دیداری. اگر اندر آیی دیگر نتوانی بیرون آمدن.» اما داراب به توصیه پیر «که همان اندیشه هدفدار و متمرکز قوای اخلاقی و جسمانی است» (10). توجه نمی‌کند و وارد برج می‌شود و همانطور که زاهد گفته بود، راه خروج بسته می‌شود (11). پس از سه شبانه روز، زاهد غارنشین عمان به خوابش می‌آید و راه بیرون رفتن را به وسیله پرنده‌ای به او می‌آموزد. پیر دانا «وضع تیره قهرمان را می‌بیند که چگونه خود را به مخمصه انداخته است و یا الاقل می‌تواند به او اطلاعاتی دهد که در سفرش او را یاری کند. بدین منظور، از حیوانات مخصوصاً پرندگان بسیار استفاده می‌کند» (6). عبور از نخستین آستان: داراب پس از ترک ایران، از دریا می‌گذرد و به عمان می‌رود. «دریا محل تولد، استحاله و تولد دوباره است. دریا، آبی متحرک است و نماد وضعیتی زودگذر میان امکانات معلوم و واقعیات نامعلوم است. موقعیتی چندوجهی که وضعیتی نامطمئن، مردد و بدون تصمیم را نشان می‌دهد.» (12). گذشتن از دریا، برای داراب غلبه بر دودلی و بی هدفی است. او با عبور از ایران (نماد خودآگاه روان)، وارد قلمرو ناشناخته‌های (ناخودآگاه روان) می‌شود که سرآغاز تلاش او برای رسیدن به انسجام روانی

است. رسیدن او به عمان و مبارزه با قنطرش، حاکم آنجا و پسرانش، معادل «عبور از آستان نخستین» است. قهرمان در این مرحله از سفر، «مقابل در ورود به سرزمین قدرت اعلاء با نگهبانان آستانه مواجه می‌شوند. این سرایداران ایستاده در محدوده افق زندگی و آسمان کنونی قهرمان، به نگهبانی از چهار سوی و همچنین بالا و پایین آن می‌پردازند و آن را محدود می‌کنند.» (2).

نگهبان آستانه گاه جنبه حمایت گر دارد و به قهرمان اندرز می‌دهد تا برگردد و او را از خطرات پیش رو برحذر می‌دارد. پسران حاکم نیز داراب را اندرز می‌دهند که با آن‌ها مبارزه نکند و از آنجا برود (5). چهره خشن و منفی نگهبانان آستانه، آن‌ها را در ردیف کهن الگوی سایه قرار می‌دهد. «کهن الگوی سایه، آن بخشی از فرد را مشخص می‌سازد که او ترجیح می‌دهد آشکار نشود. سایه شامل بخش‌های تاریک، سازمان نیافته یا سرکوب شده فرد است یا به تعبیر یونگ، "هر چیزی که از تأیید آن در مورد خودش سرباز می‌زند و همیشه از طرف آن تحت فشار است از قبیل صفات تحقیرآمیز شخصیت و سایر تمایلات نامتجانس" ... و نیز دارای کیفیت‌هایی است که یا با اصول اخلاقی وجدان فرد مغایرند یا اجتماع آن‌ها را تأیید نمی‌کند و همچنین تکانه‌هایی را فرا می‌خواند که از بخش غریزی و حیوانی ماهیت انسان، برخاسته‌اند.» (9).

حاکم عمان و پسرانش، بزرگترین سایه زندگی داراب هستند و دیگر سایه‌های زندگی او (نک. جاده آزمون) هریک به نوعی بازسازی شخصیت ظالم و مستکبر آن‌ها است.

شکم نهنگ: گاه اتفاق می‌افتد که قهرمان در عبور از آستانه، موفق نباشد و مرگ و پس از آن تولد دوباره را تجربه کند. «گذر از آستان جادویی مرحله انتقال انسان به سپهری دیگر است که در آن دوباره متولد می‌شود و این عقیده به صورت شکم نهنگ، به عنوان رحم جهان، نمادین شده است. در این نماد، قهرمان به جای آنکه بر نیروهای آستانه، پیروز شود و یا رضایت آن‌ها را جلب کند، توسط ناشناخته‌ها بلعیده می‌شود.» (2) توالی این بخش از الگوی سفر

قهرمان بر سفر داراب منطبق نیست او با همه مشکلاتی که در عبور از آستانه سدّ راهش می‌شود، از آنجا عبور می‌کند، اما در بخش دیگری از سفر، با وال (نهنگ) روبه رو می‌شود. او که از همراهانش جدا افتاده است، توسط نهنگی به جزیره‌های برده می‌شود که در تاریکی قرار دارد و آفتاب سالی تنها چهل روز در آنجا می‌تابد. بلعیده شدن توسط نهنگ یا معادل‌های آن از جمله تاریکی یا اژدها «بر این نکته تأکید دارد که عبور از آستان، نوعی فَنای خویشتن است» (2). از طرف دیگر نهنگ نماد «گنج پنهان و یا نماد نکبتی تهدیدگر است». داراب که از سرگردانی خود بر پشت نهنگ در میان دریا به ستوه آمده، می‌گوید: «من به مرگ خود خرسند شده‌ام.» اما این رنج برای وی پایانی خوش دارد و حاکم آن جزیره می‌شود. به بیان دیگر او تاریک‌ترین بخش ناخودآگاه خود را که لازمه رسیدن به آنجا جدایی کامل از خودآگاه است، به دست می‌آورد و موفق به شناسایی و تسلط بر آن می‌شود.

ب) آیین تشرّف

پس از طی بخش اول سفر، قهرمان توانایی و شایستگی ورود به بخش تشرّف را پیدا می‌کند. این بخش دارای چند زیرمجموعه است:

جاده آزمون: این بخش مشکل‌ترین و در عین حال جذاب‌ترین بخش سفر است. قهرمان در این بخش با سختی‌ها و موانعی مواجه می‌شود که هریک نمایانگر بخشی از شخصیت تاریک یا سایه او است. یکی از مراحل سخت سفر داراب رسیدن او به جزیره آدم‌خواران و روبه رو شدن با خواریق، حاکم آنان، است. خواریق آدم‌خوار در بین سایه‌های داراب چهره‌ای غریب و هول‌انگیز دارد. او و مردمان جزیره اش، همراهان داراب را کباب می‌کنند و می‌خورند. داراب توانایی مقابله با آن‌ها را ندارد و می‌گریزد (1). آدم‌خواری خواریق، امری تکان‌دهنده است و خود او سایه‌ای وحشتناک در میان شخصیت‌های منفی داستان است. «همه دارای سایه هستند و هر چه کمتر از آن باخبر باشیم، سیاهتر

و غلیظتر است». (استودن) بنابراین خواریق، نماینده تاریک ترین و ناشناخته ترین بخش ناخودآگاه روان داراب است که وی با آن روبه رو می شود، اما قدرت مقابله با این سایه قدرتمند و مخوف را ندارد. نبردهای داراب با پهلوانان جزایری که در ادامه راه می بیند، از مخاطرات اصلی سفر او است؛ سمندون، پهلوان دربار قنطرش و از حریفان داراب، تنومند است و دارای سیمایی هراس انگیز: «رویی پیدا آمد از قیر سیاه تر و دو چشم چون طاس خون و مژه ها سپید و رویی پرآزنگ و دو رخس فرو آویخته چون شلغم و بینی چون کوره آهنگران و هر لبی چون گرده اشتری». (1) این موجود دیوماند، به دست داراب از پای درمی آید. غلبه بر دیو یا ضد قهرمان، نشانه مواجه شدن فرد با نیمه تاریک شخصیت خود و شناخت و مهار و یا حذف آن است. نبرد داراب و سمندون اولین و جدی ترین نبرد تن به تن داراب در جزایر است: «هر دو تن با یکدیگر به گشتن گرفتند. زنگی به چوبدستی و داراب به تیغ. چندان بگشتند که هر دو اسب از کار بماندند. تیغ داراب برو کار نکرد که جوشن او از پوست ماهی بود و در خون آدمی پرورده بود داراب کمان را بر دست گرفت و یک چوبه تیر نه مستی را بر کمان نهاد... پس سمندون به داراب اندر آمد و در رکاب معلق شد و دست در بالا کرد. زیر بغل سمندون گشاده می شد. سبک داراب چوب های تیر بر کمان نهاد که سمندون اندر رسید. داراب چوبه تیر در زد سمندون را به زیر بغل چنانکه سر تیر از خرک گردن بیرون شد.» (1)؛ دیگر پهلوانان دربار قنطرش چون سمندانک، گنبدو، دیوکی، کمپیوند و جالبو که با داراب مبارزه می کنند، همه چهره های متفاوتی از کهن الگوی سایه و بازسازی سمندون به شمار می آیند. ظاهر و نحوه مبارزه و مرگشان به دست داراب بسیار به سمندون شبیه است. در مقابل موجودات شریر و سایه ها، کسانی به کمک و یاری قهرمان می آیند که حامی قهرمان نامیده می شوند. نقش حامی غالباً در جاده آزمون، بسیار مهم و تأثیرگذار است، اما گاه اتفاق می افتد که که حامی قبل از جاده آزمون نیز به

یاری قهرمان بیاید. یکی از حامیان داراب، جوانی ایرانی به نام بهزاد است که در نبردهای داراب با مردم عمان، او را نجات می دهد. دومین و مهمترین حامی داراب، مهراسب پارسی نام دارد که در یکی از جزایر او را نجات می دهد. (همان، ۹۳ ج ۱) مهراسب پس از گرفتاری های بسیار که به خاطر داراب متحمل می شود، جانشین او در جزیره عروس می شود و داراب با اعتماد به او، راهی ایران می گردد.

ملاقات با خدایانو: پس از غلبه بر موانع پیشرو، «ملاقات با خدایانو (که در تک تک زنان تجلی یافته است)، آخرین آزمون قهرمان، برای به دست آوردن موهبت عشق یا مهر و محبت است و این موهبت چیزی جز لذت بردن از زندگی به عنوان نمونه ای کوچک از جاودانگی نیست.» (2). یونگ، خدایانو یا هر زن دیگر در زندگی مرد را تصویری از آنیما می داند. «از گذشته تا به حال، هر مردی حامل تصویر زن در خویش است، نه تصویر این زن یا آن زن معین بل تصویری انگاره ای، نمونه ای بارز از زن. این تصویر در عمق، مجموعه ای است ناهمگون، موروثی و ناخودآگاه با منشأ بسیار دور که در سیستم زنده حک شده، "انگاره" و "انگاره بنیادین" همه تجربه های سلسله اجدادی در مورد وجود زنانه و باقیمانده همه اثرات فراهم آمده توسط زن و نظام انطباق روانی موروثی است. .. این موضوع درباره زن نیز صدق می کند. وی نیز در خود حامل تصویری ذاتی از مرد است.» (6) تصویر یا روح زنانه در ناخودآگاه مرد را آنیما و تصویر یا روح مردانه در ناخودآگاه زن را آنیموس می نامند. روح زنانه یا آنیما دارای دو چهره متضاد است؛ زیرا «همه چیز در روان به طور طبیعی جنبه ای متضاد دارد و در واقع این اصل در تمام طبیعت صادق است.» (7) آنیما در چهره مثبت، به صورت معشوق یا همسر یا ایزدبانوی مهربان ظاهر می شود.

طمروسیه (همسر حاکم عمان) پررنگ ترین آنیمای زندگی داراب است. او زنی زیبا و مادر چندین فرزند است. وی پس از کشته

شدن همسر و دو پسرش به دست داراب، میخواید او را مجازات کند، اما با دیدن داراب دلبسته وی می‌شود و با او فرار می‌کند و آواره دریاها می‌شود. در میانه راه از داراب جدا می‌افتد اما پس از ماجراهای بسیار، این دو به هم میرسند و ازدواج می‌کنند. آنیما (طمروسیه) که برآمده از ناخودآگاه «من» (داراب) است و با «سایه‌ها» (همسر و فرزندانش) هم‌نشین بوده است، پس از دیدن «من»، از حذف سایه‌ها نگران نمی‌شود و تمایلی به ماندن در سرزمین آن‌ها ندارد و با من به سوی کشف دنیای ناخودآگاه حرکت میکند و در بخشی از این مسیر راهنمای او می‌شود.

او شاهزاده‌های یونانی و زنی باهوش است. اگرچه دیدار اولیه او با داراب و دلبستگی آنی او بر مبنای حسی غریزی است، در طول داستان زنی پخته و با درایت نشان می‌دهد و سال‌ها به دنبال داراب می‌گردد و او را باز می‌یابد. عشق طمروسیه

طلسم در قصه‌های عامیانه‌ی بلند فارسی

قصه‌های عامیانه برخاسته از باورها و فرهنگ توده مردم اند. ازین رو یکی از عناصر سازنده این نوع قصه‌ها، اسطوره‌ها هستند. قصه‌های عامیانه تخیلاتی هستند که آرمانها و آرزوهای بشری را براساس باورهای فرهنگی و آیینی بازتاب می‌دهند. باید گفت: اسطوره‌ها و قصه‌های عامیانه از ماده مشترکی تغذیه می‌کنند، اما هر کدام به روشی خاص خود. بنابراین، بسیاری از باورهای اسطوره‌ای در قصه‌های عامیانه چونان تجربه‌ای زیست شده حضور می‌یابند و این حضور کارآمد و برجسته آنان است که قصه‌های عامیانه را جاودانه می‌نماید.

دکتر محجوب تفاوت بزرگی میان قصه و اسطوره قائل نیست و در تعریف، هر دو را قدیمی‌ترین سرگذشت خدایان و کهن‌ترین توجیهی که از در یک جایگاه قرار می‌دهد: «کیفیت آفرینش و ایجاد طبیعت و انسان شده، به صورت افسانه و اساطیر است. حتی احکام و دستورهای خدایان نیز طی افسانه‌ها به افراد بشر

ابلاغ می‌شد و علت وجوب یا حرمت هر کار و امر یا نهی خدایان درباره‌ی امور مختلف را نیز افسانه‌ها نشان می‌داد» نقد اسطوره‌های گذشته اجتماعی و فرهنگی جامعه را می‌پژوهد و به الگوهای مشترک انسانها و جوامع می‌پردازد که این الگوها در اندیشه و هنر و ادبیات باقیمانده است. نقد اسطوره‌ای با کاویدن چنین آثاری می‌تواند بسیاری از نهفته‌های بشری را کشف کند.

«اسطوره می‌تواند در افسانه، فرهنگ عامه و حتی در فلسفه و ایدئولوژی‌ها منعکس شود و به معنایی کلی و عمومی است. انگیزه‌ها، بن‌مایه‌ها و درون‌مایه‌های مشترکی بین اساطیر می‌توان یافت. تصاویر معین در اساطیر قومی ملل متفاوت، در زمان و مکان‌هایی که با هم فاصله بسیار دارند تکرار می‌شوند و گرایش دارد؛ دربردارنده‌ی دانس قیاس‌پذیر یا معنایی مشترک باشد و به برخی از عملکردهای فرهنگی کمک کند. این بن‌مایه‌ها و تصاویر، نوعی (کهن‌الگو) نامیده می‌شود. برخی از آنها، آب، خورشید، رنگ‌ها، دایره، افعی، اعداد، زن، پیرمرد دانا، اشاره کرد. ارزش روانشناسی کهن‌الگوها پی برده و با رویکرد روانشناسی آن را بررسی می‌کند -، باغ» (2). یونگ به «یونگ بر اثری بودن صور کهن‌الگوها از علم مردم‌شناسی فراتر می‌رود. مردم‌شناسان برآنند که این صور را نوعی نمود اجتماعی بدانند که وسیله آیین‌های متنوع قدسی از نسلی به نسل دیگر می‌رسد نه به وسیله ساختمان خود روان. یونگ می‌گوید: اسطوره‌ها از عناصر برونی مانند دوایر فصلی یا خورشید گرفته نمی‌شود بلکه در واقع فرافکنی نمودهای درونی روانی است. همه‌ی فرارونده‌های اسطوره شده‌ی طبیعت مانند تابستان و زمستان که اشکال متفاوت ماه، فصول بارانی...، به هیچ وجه تمثیل‌های این رویداد واقعی نیستند بلکه تجربه‌های سمبولیک نمایش درونی و ناخودآگاه روانی روح اند که به وسیله فرافکنی برای آگاهی انسانی دست‌یافتنی و درک‌ناپذیر است؛ یعنی در بازتاباندن آن نمایش در رویدادهای طبیعت. در این صورت، اساطیر ابزاری است که کهن‌الگوها خود را در رویای افراد نمایان می‌سازند؛ آن‌سان که می‌توان

گفت؛ رویاها اساطیر شخصیت یافته اند و اساطیر رویای شخصیت یافته است.» اسطوره ها استعاره‌ای از آرمان های انسانی است.» عرصه عمل اسطوره در بالاترین مرتبه آرزوی انسانی، به این معنی نیست که دنیای آن الزاما به نحوی عرضه می‌شود که انسان ها بتوانند بر آن دست یابند یا آن را قابل دسترسی بدانند. اسطوره به لحاظ معنی یا دایانویا همان دنیایی است که عرصه یا میدان فعالیت است؛ البته با در نظر داشتن این اصل که معنا، الگوی شعر، عبارت از ساختار تصاویری است که دلالت های مفهومی دارد (13). قصه خسرو و پرویز، روایتی است آمیخته با تصاویری که از دیدگاه نقد اسطوره ای، دارای دلالت های مفهومی ارزشمندی است. این تصاویر یا کهن نمونه ها مربوط به زمانی بسیار کهن که با اندک دگرگونی دیده می‌شود.

حرکت دایره وار قهرمان

حرکت دایره وار در اسطوره به معنی کمال و وحدت است. این حرکت در اغلب داستان -های قهرمانی تکرار می‌شود زیرا لازم است در این حرکت مراحل کمال را طی کنند و به انجام کارکرد برسند. « دایره یا کره نماد خود است و بیانگر تمامیت روان با تمام جنبه -هایش از جمله رابطه میان انسان و طبیعت. خواه این نماد در پرستش خورشید نزد مردمان بدوی باشد؛ یا در ادیان نوین در اسطوره ها باشد و یا در خواب ها. در شکل ماندالای ترسیم شده بوسیله کائنات تبتی گنجانده شده باشد؛ یا الهام بخش نقشه شهرها باشد و یا در کره نخستین اخترشناسان به هر رو همواره بیانگر مهمترین جنبه های زندگی یعنی وحدت و تمامیت آن بوده است (6). این شکل معنادار که در حرکت قهرمان، در کمال بخشی وجود او نقش مهمی دارد؛ نه تنها در اسطوره دیده می‌شود؛ بلکه در کاربرد آن با همین مفهوم در برخی موارد نیز دارد. «در بسیاری از نمایه های شرقی که برای تمرکز به کار می‌روند تنها از طرح های هندسی استفاده شده است که به آن‌ها یانترامی -گویند. یانترامی غیر از شکل متداول دایره شکل دو تا سه گوشه در هم فرو ریخته

را هم دارند (همان: ۳۶۷-۸) یکی از استادان ذن درباره نقاشی یکی دیگر از کاهنان نامی ذن مینویسد: دایره در فرقه ذن بیانگر روشنگری و نماد کمال انسانی است.» (6) و از طرف دیگر «هر بنایی خواه مذهبی، خواه غیرمذهبی که بر مبنای الگوی ماندالا ساخته شده باشد. فرافکنی تصویر کهن الگویی است از ناخودآگاه به جهان خارج، شهر قلعه و یا معبد هر کدام نماد وحدت روانی می‌شوند و بدین سان بر روی افرادی که وارد آن‌ها می‌شوند و یا در آن‌ها زندگی می‌کنند؛ تأثیری خاص می‌گذارند. مراحل قهرمان طی می‌کند تا به مرحله کمال برسد از الگوهای مثالی است. سه مرحله الف- کاوش ب- نو آموزی ج- فدایی اینارگر وجود دارد. در محله کاوش، قهرمان سفری طولانی را آغاز می‌کند و طی آن باید وظایف سنگینی را به انجام برساند؛ جنگ با غول ها و حل کردن معماهای بی پاسخ و چیرگی بر مشکلات فراوانی که برای رسیدن به هدف باید انجام دهد. باید وظایفی که همراه باشکنتجه است؛ بگذراند تا از حالت خامی به پختگی برسد؛ یعنی به عضوی بالنده و سازنده از گروه اجتماعی بدل می‌شود. در محله فدایی اینارگر، قهرمان نماینده رفاه قبیله یا مملکت می‌شود. در دو مرحله اول شکلی دیگر از تولد و مرگ دوباره به ذهن متبادر می‌شود (3). در قصه خسرو پرویز الگویی دایره وار وجود دارد. این الگوی را می‌توان به شکل خانه و بیرون از خانه و خانه تصور کرد. اتفاقی در خانه می‌افتد؛ قهرمان مجبور می‌شود؛ خانه را ترک کند. سفری دور و دراز را طی می‌کند که با مشکلات فراوانی همراه است. بعد از طی شدن این سفر که تکامل قهرمان را فراهم می‌سازد. خانه یعنی نقطه اول آخرین مقصد او می‌شود.

فیروز شاه نامه

داراب‌نامه، نام دو داستان پهلوانی منشور، یکی به نقل از ابوطاهر محمدبن حسن طرسوسی/ طرطوسی در قرن ششم و دیگری پرداخته‌ای براساس روایت محمدبن شیخ احمد، مشهور به بیغمی ظاهراً از قرن نهم. (۱) داراب‌نامه طرسوسی. در این کتاب دو روایت

از داستان همای و بهمن ذکر شده است. روایت اول، که گویا بعدها به داستان اضافه شده، در اصل همان داستان بهمن و همای است که در بهمن‌نامه* مشاهده می‌شود و در فصل اول داراب‌نامه به اختصار در هفت صفحه نقل شده است. در فصل دوم داراب‌نامه روایت کاملاً متفاوتی از رابطه بهمن و همای ذکر می‌شود که با شاهنامه و دیگر متون ادبی فارسی موافقت دارد. بنابر این روایت، همای — دختر بهمن پسر اسفندیار، ملقب به اردشیر درازدست — از پدرش صاحب پسری می‌شود که او را در صندوقی می‌گذارد و بر رود فرات رها می‌کند. گازری (رختشویی) کودک را پیدا می‌کند و او را داراب نام می‌نهد. داراب پس از طی کودکی پرماجرا، در نوجوانی مادرش را ملاقات می‌کند و مهر مادر از دیدن فرزند می‌جنبد و شیر از پستانش جاری می‌شود (بن‌مایه ۱/ ۱۷۵). داراب که هنوز مادر را نمی‌شناخته از رفتن نزد او اعراض می‌کند و بالاخره با پای در میانی وزیر همای، داراب و مادرش به یکدیگر می‌رسند و هر دو خوابی می‌بینند که معلوم می‌کند داراب فرزند همای است، اما همای یارای اعتراف به این مطلب را ندارد و بزرگان دربار گمان می‌کنند که همای عاشق داراب شده است. همای فرزند را تبعید می‌کند تا او را از دربار و خیانت درباریان دور کند. داراب که در این زمان حدود سیزده سال دارد، از ایران به سوی عمان و دریابار می‌رود و طی ماجراهای بسیار، عاشق طمروسیه، ملکه عمان، می‌شود و به همراه او با کشتی عازم جزایر یونان می‌گردد. در راه داراب و طمروسیه با حوادث بسیار، از جمله طوفان و آدم‌خواران و سختیهای بسیار روبه‌رو می‌شوند، اما به یاری خدا و برخی نیروهای فراطبیعی از این مهلکه‌ها نجات می‌یابند. در یکی از جزایر یونان مردی ایرانی به نام مهراسب پارسی، آن‌ها را از دست زنگیان نجات می‌دهد، اما در همین جزیره با حیلۀ بازرگانی به نام شاپور، که عاشق طمروسیه بوده، از هم جدا می‌شوند. داراب که به سی سالگی رسیده است به جزیره‌ای می‌افتد و سپاهی از زنگیان را، که به آنجا حمله کرده بودند، شکست

می‌دهد و به پاداش این کار با دختر پادشاه آن جزیره، زنگلیسا، ازدواج می‌کند. طمروسیه هفت سال در اسارت شاپور می‌ماند و بالاخره به دست مهراسب نجات پیدا می‌کند و شاپور را می‌کشد. طمروسیه بعد از مدتی سرگردانی در جزایر، به داراب می‌رسد و به همسری او درمی‌آید. در این میان زنگلیسا، طمروسیه را که هشت‌ماهه باردار است، به ضرب لگد می‌کشد، اما فرزند طمروسیه زنده می‌ماند. داراب نام او را داراب می‌گذارد. پس از آن زنگلیسا به زخم نیش ماری کشته می‌شود. داراب با فرزندش به سوی ایران حرکت می‌کند و در راه خبر می‌یابد که قیصر روم به همای حمله کرده و او را شکست داده است. آن دو در راه به جماعتی می‌رسند که همای را دستگیر کرده‌اند تا نزد قیصر ببرند. داراب که سلاح نداشته، درختی را می‌کند و با آن، جماعت را شکست می‌دهد و همای را می‌رهاند. همای تخت و تاج را به او می‌دهد. داراب از پسِ ماجراهایی بر رومیان چیره می‌شود و قیصر و برادر او، فیلقوس، را اسیر می‌کند و دختر فیلقوس، ناهید، را به زنی می‌گیرد، اما به سبب بوی بد دهانش او را دوباره نزد فیلقوس می‌فرستد. مادر ناهید، او را که از داراب باردار است، به نزدیک صومعه ارسطو می‌فرستد تا در آنجا بار بگذارد و بچه را در چادری رها کند و بازگردد. ناهید پس از به دنیا آوردن بچه — که بعدها اسکندر نامیده شد — همین کار را می‌کند. خدا شیری را به مراقبت اسکندر و بُزی را برای تغذیه او می‌گمارد. ناهید با فیروزشاه، مردی از سرزمین بربر، ازدواج می‌کند. اسکندر به سرپرستی ارسطو و پیرزن صاحب بز، بزرگ می‌شود و به دربار فیلقوس راه می‌یابد، اما به سبب هماغوشی با دختر دیگر فیلقوس، مهرنوش، مجبور به فرار از آن ولایت می‌گردد و به شهر قنواط — که فیروزشاه، بر آن حکومت می‌کرده — متواری می‌شود. در این شهر اسکندر که دانش بسیاری از ارسطو فراگرفته بود، به مهارت در تعبیر خواب شهره می‌شود. در این میان داراب در ایران می‌میرد و فرزندش داراب کهین به جای او بر تخت می‌نشیند. پس از ماجراهایی اسکندر به ایران حمله

می‌کند و داراب کهین به دست دو امیر خائش زخم می‌خورد. اسکندر او را در حال نزاع درمی‌یابد. داراب کهین اسکندر را وصیت می‌کند که دخترش بوران‌دخت را، که روشک نیز نامیده می‌شد، به زنی بگیرد، قاتلان وی را قصاص کند و با خلق عدل ورزد. بوران‌دخت به این وصلت رضایت نمی‌دهد و سپاهی گرد می‌آورد و با اسکندر می‌جنگد، پس از ماجراهایی این دو با هم ازدواج می‌کنند و بوران‌دخت اسکندر را بر تخت شاهی ایران می‌نشانند. سپس اسکندر او را به جای خویش بر تخت قرار می‌دهد و خود به قصد دیدار و گفتگو با دانشمندان و پرهیزگاران عالم و نیز پیدا کردن آب حیات به جهانگردی می‌پردازد. او در مصر و مغرب شگفتیهای بسیار می‌بیند و از آنجا به راهنمایی حضرت خضر به طلب آب حیات می‌رود. او در راه به یاجوج و مأجوج، کوه قاف، چشمه آفتاب و چند شگفتی دیگر می‌رسد، اما فقط حضرت خضر و الیاس از آب حیات بهره می‌یابند و اسکندر به آن نمی‌رسد. داستان با مرگ اسکندر در بیت المقدس و زاری کردن بوران‌دخت و مردن او در غم اسکندر پس از یک سال پایان می‌پذیرد. از داراب‌نامه دستنویس‌های متعددی موجود است. این کتاب را ذبیح‌الله صفا، در دو مجلد براساس نسخه کتابخانه ملی فرانسه، به شماره ۸۳۷ منتشر کرده است. او در چاپ این اثر از دو نسخه دیگر نیز سود جسته است، یکی نسخه دوم کتابخانه ملی پاریس از داراب‌نامه به شماره ۸۳۸ و دیگری نسخه‌ای متعلق به سعید نفیسی (طرسوسی، ج ۱، مقدمه صفا، ص بیست و چهار - بیست و شش). نظر به اینکه بخش مهمی از داستان داراب درباره ماجراهای او در سفر به جزایر و دریاهای عمان و یونان است، به عقیده مهرداد بهار این داستان تحت تأثیر اودیسه هومر و به تقلید از آن پرداخته شده است، اما شباهتهای صوری و دلایلی که وی در این خصوص مطرح کرده، مطلقاً پایه علمی ندارد (۱). چند داستان پهلوانی دیگر از جمله قهرمان‌نامه، قران حبشی و اسکندرنامه هم به طرسوسی منسوب است، اما تعیین دقیق نسبت

او با نسخ موجود مقدور نیست. از او اطلاع چندانی نداریم جز اینکه به طرسوس در آسیای صغیر یا طرطوس در سوریه منسوب است. (۲) داراب‌نامه بیغمی. این کتاب به غلط به داراب‌نامه معروف شده است و در واقع باید آن را فیروزشاه‌نامه یا به گفته صفا (۱) فیروزنامه نامید. نام مؤلف اصلی، به صورتهای مختلفی در کتاب آمده است: یک بار شیخ محمدبن شیخ علی‌بن شیخ طاهری یا شاید طامری، یک بار شیخ محمدبن شیخ احمدبن شیخ علی‌المشهور به بیغمی و بارها به صورت مولانا شیخ حاجی محمدبن شیخ احمدبن مولانا علی‌بن حاجی محمد طاهری (یا طامری) المشهور به بیغمی، که صفا (همان مقدمه، ص دوازده) آن را کامل‌تر دانسته است. از زندگی بیغمی اطلاعات دقیقی نداریم. گویا از قصه‌خوانان قرن نهم بوده که داستان فیروزشاه را به محوری به نام محمود دفترخوان املا کرده و او آن را در زمان حیات بیغمی تحریر نمود (۱). در این داستان داراب‌بن بهمن‌بن اسفندیار، از دختر پادشاه بربرستان صاحب فرزندی به نام فیروزشاه می‌شود. همسر یکی از پهلوانان درگاه داراب نیز هم زمان فرزندی به نام فرخزاد به دنیا می‌آورد. پهلوانی که از بربرستان برای تعلیم فیروزشاه فرستاده می‌شود در راه به زنی برمی‌خورد که از غولی صاحب فرزند شده است. پهلوان، این زن و فرزندش را نزد داراب می‌آورد. فرزند دو رگه آن زن را بهروز نام می‌نهند که همراه فیروزشاه و فرخزاد بزرگ می‌شود. فیروزشاه در خواب عاشق شاهزاده خانمی یمنی به نام عین‌الحیات می‌شود و عین‌الحیات نیز دل به تصویر فیروزشاه می‌بندد. فیروزشاه و فرخزاد به یمن می‌روند. در راه دزدان دریایی به فیروزشاه حمله می‌کنند، اما فیروزشاه آن‌ها را شکست می‌دهد و سرانجام پس از گذشتن از خطرهایی چون طوفان و گرداب به یمن می‌رسد. در این میان شاهزاده شاهروز کشمیری، عاشق ناکام عین‌الحیات، با کمک طومار زنگی به یمن می‌تازد، اما فیروزشاه به یاری یمنیان می‌شتابد و زنگیان را پس می‌راند. عین‌الحیات سه بار همراه دایه‌اش به ملاقات

فیروزشاه می‌آید، اما یک بار که فیروزشاه و فرخزاد تصمیم می‌گیرند مخفیانه به دیدار او بروند، گرفتار و زندانی می‌شوند. آنان را به زنگیان تحویل می‌دهند. فیروزشاه و فرخزاد را به زنگبار می‌برند و در آنجا زندانی می‌کنند. داراب، بهروز را به دنبال آنان می‌فرستد و سرانجام رها می‌شوند. سراسر این کتاب سخن از عشق شاهزادگان و نجیب‌زادگان سرزمینهای گوناگون است، همراه با جنگها و اسارتها و سپس رهایی آنها. حضور پریان و جادوان، مانند روحانۀ پری و جندله جادو، و فعالیتها و حیلہ‌گریهای عیاران از ویژگیهای برجستۀ این داستان است. فیروزشاه در اواخر داستان به طلسم جانوری عجیب، گرفتار می‌شود که او را بیهوش می‌کند و در کوه قاف به هوش می‌آید و در آنجا به یک پری به نام ماهلقا دل می‌بازد، اما در جنگی که میان پریان درمی‌گیرد و دیوان و جادوان نیز در آن وارد می‌شوند، ماهلقا ناپدید می‌شود و داستان نیمه تمام می‌ماند. ذبیح‌الله صفا این کتاب را براساس نسخه شماره ۱۵۱۷ کتابخانه روان ترکیه (تاریخ کتابت ۸۸۷) در دو مجلد به چاپ رساند (تهران ۱۳۳۹-۱۳۴۱ش)، بخشی دیگر از این داستان در یکی از نسخ خطی کتابخانه دانشگاه اویسالا به شماره ۵۵۵ و به تاریخ کتابت ۱۲۰۱ موجود است. این بخش از داراب‌نامه با عنوان فیروزشاه‌نامه به کوشش ایرج افشار و مهران افشاری به چاپ رسیده است (تهران ۱۳۸۸ش). متن عربی این داستان با نام قصۀ فیروزشاه بن ملک ضاراب، که در آن داراب به «ضاراب» تحریف شده است، در حماسه‌های عربی مشهور است. متن آن بارها در کشورهای عربی زبان چاپ شده، از جمله نَخْلَةُ قَلْفَتِ آن را در چهار جلد (بیروت ۱۹۸۵) منتشر کرده است. صفا خلاصه‌ای از آن قسمت از داستان را که در نسخه طبع او نیامده، از روی متن عربی کتاب به آخر مجلد دوم افزوده است. ظاهراً ترجمه عربی داستان، خلاصه‌ای از اصل فارسی آن بوده و به اندازه روایت فارسی آن شاخ و برگ ندارد. صالح بن جلال این داستان را با نام قصه فیروزشاه برای سلطان عثمانی، سلیم دوم، به ترکی ترجمه کرده

است. ویلیام هنوی، محقق امریکایی، بخش‌هایی از متن فارسی این قصه را با عنوان عشق و جنگ به انگلیسی ترجمه و در ۱۳۵۳ش/۱۹۷۴، در نیویورک چاپ کرده است. داراب‌نامه بیغمی سرگذشت فرزند داراب است که در داراب‌نامه طرسوسی داراب کهین و در این کتاب فیروزشاه نامیده می‌شود. ظاهراً بیغمی از داراب‌نامه طرسوسی مطلع بوده و احتمالاً این داستان را با الهام از آن ساخته است؛ چنان که در آغاز کتاب، داراب مهین که از نداشتن فرزند غمگین بوده، به یکی از وزیرانش می‌گوید: «بدان که... خدای تعالی مرا آن فرزند داد، در وقت ولادت مادرش بمرد. من قدم آن فرزند را نامبارک گرفتم و حکم کردم که او را در دریا انداختند» (۸). این جمله یادآور صحنۀ به دنیا آمدن داراب کهین از طمروسیه است که پس از کشته شدن مادرش به ضرب لگدهای زنکلیسا، در کشتی به دنیا می‌آید. اینکه داراب مهین صریحاً می‌گوید فرمان دادم بچه را به دریا بیندازند، این گمان را تقویت می‌کند، زیرا برای کشتن فرزند بدقدم احتیاجی به دریا نیست، مگر اینکه بن‌مایۀ دریا در صحنۀ ولادت آن کودک موجود باشد، چنان که در صحنۀ ولادت داراب کهین در متن طرسوسی این بن‌مایه وجود دارد. تفاوت دو صحنه در این است که در روایت طرسوسی، داراب فرزندی را بزرگ می‌کند که مادرش مرده، اما در متن بیغمی برای اینکه بن‌مایه به دریا انداختن فرزند به کار رود، او را به سبب بدقدم بودن در آب می‌افکند. به دلیل وجود ابیاتی به بحر متقارب در متن مثنوی داستان، صفا حدس زده که شاید اصل این داستان، منظوم بوده که اکنون از دست رفته، اما این امر بعید است زیرا ابیات سست و نازلی وجود دارد که ظاهراً اثر طبع خود داستان‌سراست. از سوی دیگر، صفا به سبب ذکر ابیاتی از شعرای معروف مانند سعدی و اوحدی و حافظ در این اثر، تاریخ تحریر داستان را از اواخر قرن هشتم به بعد دانسته است.

نتیجه‌گیری

اسطوره‌ها نقش مهمی در درک روان‌شناسی انسان‌ها دارند و از آن‌ها می‌توان برای تحلیل رفتارهای فردی و جمعی استفاده کرد. اسطوره‌ها نه تنها به عنوان نمادهایی فرهنگی بلکه به عنوان راه‌هایی برای درک مسائل روانی و اجتماعی مطرح می‌شوند. بر اساس این پژوهش، می‌توان نتیجه گرفت که اسطوره‌ها به عنوان ابزاری برای بیان ناخودآگاه فرهنگی و فردی، نقش عمده‌ای در شکل‌دهی به هویت انسان و جامعه دارند. در نهایت، توسعه شخصیت فیروز شاه در شاهنامه به طور عمیقی با ارزش‌ها و ویژگی‌های قهرمانان حماسی ایرانی پیوند خورده است. فیروز شاه نه تنها از نظر نظامی و استراتژیک قهرمانی بی‌نظیر است، بلکه در ابعاد اخلاقی و انسانی نیز یک نمونه عالی از یک رهبر است. ویژگی‌هایی مانند شجاعت، صداقت، خردمندی و وفاداری به سرزمین، او را به یک شخصیت برجسته در تاریخ ادبیات فارسی تبدیل کرده‌اند.

شخصیت فیروز شاه همچنین نشان می‌دهد که قهرمانان حماسی نه تنها باید در میدان جنگ پیروز شوند، بلکه باید در عرصه‌های اخلاقی و انسانی نیز با چالش‌ها روبه‌رو شوند و در نهایت به ارزش‌های والای انسانی پایبند بمانند. این ویژگی‌ها از فیروز شاه یک شخصیت جامع و پیچیده می‌سازد که در داستان‌های حماسی ایرانی جایگاهی ویژه دارد.

طلسم‌ها معمولاً با مفاهیم خاصی مانند جادو، نیروی ماوراءطبیعه، و حاکمیت بر سرنوشت انسان‌ها در ارتباط هستند. در هر دوره‌ای، این مفاهیم بسته به نیازهای اجتماعی، اقتصادی و سیاسی می‌توانند متفاوت باشند. به عنوان مثال، در جوامع که باورهای مذهبی و اساطیری جایگاه مهمی دارند، طلسم‌ها اغلب به عنوان ابزاری برای دستیابی به نیروهای معنوی یا مقابله با تهدیدات غیرمادی تلقی

می‌شوند. در چنین جامعه‌هایی، مفهوم طلسم‌ها به شدت به آیین‌ها و باورهای اساطیری پیوند می‌خورد. در بسیاری از آثار ادبی، طلسم‌ها نه تنها جنبه‌ای از باورهای جادویی دارند بلکه جنبه‌ای نمادین و معنوی پیدا می‌کنند. برای مثال، در ادبیات کلاسیک و افسانه‌های اساطیری، طلسم‌ها ابزارهایی هستند که شخصیت‌ها را در مقابل چالش‌ها و بحران‌ها یاری می‌کنند. به همین ترتیب، طلسم‌ها به عنوان یک نماد از قدرت‌های فراطبیعی یا پیوندهای معنوی، می‌توانند نقش‌های اخلاقی و فرهنگی را نیز ایفا کنند.

با این تحلیل، می‌توان گفت که طلسم‌ها در هنر و ادبیات می‌توانند ابزاری باشند برای نشان دادن تضادهای اجتماعی، درک انسان از قدرت‌های ماوراءطبیعه، و همچنین فرآیندهای فرهنگی و اجتماعی که در طول تاریخ تغییر کرده‌اند. از سوی دیگر، حضور اساطیر در این زمینه‌ها می‌تواند معنای عمیق‌تری به این ابزارها بدهد و آن‌ها را از تنها یک عنصر جادویی به ابزاری برای ابراز باورها، امیدها و ترس‌های انسانی تبدیل کند.

نقد اسطوره‌شناختی طلسم در قصه‌های عامیانه‌ی بلند فارسی، به ویژه در آثار معتبری مانند اسکندرنامه و فیروزشاهنامه، بر پایه‌ی نظریه‌ی یوزف کمپبل، می‌تواند به درک عمیق‌تری از عناصر اسطوره‌ای و نمادین در این داستان‌ها کمک کند. کمپبل، نظریه‌پرداز مشهور اسطوره، بر این عقیده است که قصه‌های اسطوره‌ای در تمام فرهنگ‌ها نقاط مشترکی دارند و به بررسی سفر قهرمان می‌پردازند.

مشارکت نویسندگان

در نگارش این مقاله تمامی نویسندگان نقش یکسانی ایفا کردند.

تعارض منافع

در انجام مطالعه حاضر، هیچ‌گونه تضاد منافی وجود ندارد.

EXTENDED ABSTRACT

This article delves into the intricate relationship between myths, individual and social psychology, and their manifestation in Iranian folktales, with a particular focus on the

works *Eskandarnāme* and *Fīrūzshāhnāme*. Drawing on Joseph Campbell's theory of the "hero's journey," the study explores how these narratives reflect universal archetypes and psychological processes. Campbell's

framework, which outlines the hero's journey through three main stages—separation, initiation, and return—provides a lens through which the authors analyze the structure and symbolism of these Iranian tales. The hero's journey, as described by Campbell, is not merely a narrative device but a reflection of the human psyche's quest for meaning and transformation. The article posits that these folktales, deeply rooted in Iranian mythological and cultural traditions, serve as vehicles for understanding the collective unconscious and the psychological development of individuals within society. The study highlights how the protagonists

in *Eskandarnāme* and *Fīrūzshāhnāme* undergo trials and transformations that mirror the stages of Campbell's monomyth, thereby offering insights into the cultural and psychological underpinnings of these stories (2).

The article further examines the role of enchantments and spells in these folktales, arguing that they are not merely magical elements but symbolic representations of human fears, hopes, and ethical dilemmas. Enchantments in these stories often serve as obstacles that the hero must overcome, symbolizing the internal and external challenges faced by individuals in their quest for self-realization. The breaking of these spells is not always a straightforward or positive act; it can lead to unintended consequences and moral complexities, reflecting the nuanced nature of human

freedom and agency. The authors argue that these narratives, through their use of enchantments, explore the hidden layers of human psychology and the ethical dimensions of liberation. For instance, in *Eskandarnāme*, Alexander the Great is portrayed not only as a conqueror but also as a mythological figure whose journey involves breaking spells that symbolize the barriers to his ultimate quest for knowledge and power. Similarly, in *Fīrūzshāhnāme*, the protagonist's encounters with enchantments reflect his struggle against fate and the supernatural forces that seek to control his destiny (1).

The study also incorporates the psychological theories of Carl Jung and Sigmund Freud to analyze the archetypal elements present in these folktales. Jung's concept of the collective unconscious and the archetypes—such as the hero, the mother, and the wise old man—provides a framework for understanding the recurring motifs and characters in these stories. The authors argue that the heroes of *Eskandarnāme* and *Fīrūzshāhnāme* embody the archetype of the hero who embarks on a journey of self-discovery and transformation. This journey is not only physical but also psychological, as the hero confronts and integrates the shadow aspects of his psyche. Freud's theories, particularly his interpretation of myths as expressions of repressed desires and unconscious conflicts, are also applied to analyze the psychological dimensions of these tales. The authors suggest that the heroes' struggles and triumphs can be seen as

symbolic representations of the individual's journey towards psychological integration and self-awareness (6).

In addition to psychological analysis, the article explores the cultural and social significance of these folktales. The authors argue that myths and folktales are not merely stories but are deeply embedded in the cultural fabric of society, reflecting its values, beliefs, and collective experiences. The study highlights

how *Eskandarnāme* and *Firūzshāhnāme* serve as cultural artifacts that preserve and transmit the moral and ethical codes of Iranian society. The heroes' journeys, with their trials and tribulations, are seen as metaphors for the societal challenges and the collective aspirations of the people. The authors also discuss how these tales function as tools for social cohesion, providing a shared narrative that reinforces communal identity and values. The article emphasizes that the cultural significance of these stories lies in their ability to address universal human concerns while remaining rooted in the specific historical and cultural context of Iran (7).

The article further delves into the narrative structure of these folktales, particularly the concept of the circular journey, which symbolizes the hero's quest for wholeness and self-realization. The authors argue that the circular journey, often seen in myths and folktales, represents the psychological process of individuation, where the hero must confront and integrate various aspects of the

self to achieve psychological wholeness. This journey is marked by a series of trials and transformations that lead the hero back to the starting point, but with a deeper understanding of themselves and the world. The study highlights how the heroes of *Eskandarnāme* and *Firūzshāhnāme* undergo such circular journeys, facing numerous challenges that test their courage, wisdom, and moral integrity. The authors suggest that these journeys are not only personal but also collective, reflecting the broader cultural and psychological processes of the society from which these tales emerge (3).

In conclusion, the article underscores the profound impact of myths and folktales on individual and collective psychology, particularly in the context of Iranian culture. By analyzing *Eskandarnāme* and *Firūzshāhnāme* through the lens of Joseph Campbell's hero's journey and the psychological theories of Jung and Freud, the authors reveal the deep psychological and cultural significance of these narratives. The study highlights how these tales serve as mirrors of the human psyche, reflecting the universal quest for meaning, self-discovery, and transformation. The heroes' journeys, with their trials, enchantments, and ultimate triumphs, offer valuable insights into the psychological and cultural dimensions of human experience. The article ultimately argues that myths and folktales are not merely relics of the past but are living narratives that continue to shape our

understanding of ourselves and the world around us.

References

1. Kazzazi M-Ja-D. Dream, Epic, Myth. Tehran: Markaz Publishing; 1997.
2. Campbell J. The Power of Myth. Tehran: Markaz Publishing; 1998.
3. Green W, Lee M, Willingham J. Principles of Literary Criticism. Tehran: Niloufar Publications; 1997.
4. Khamseh S. Innovation and Defamiliarization in the Representation of Mythological Entries in Contemporary Poetry. Scientific-Promotional Quarterly. 2006(6).
5. Khamseh S. The Influence of the Archetype of the Savior and Messiah in Contemporary Iranian Poetry. Literary Research Journal. 2005(4).
6. Jung CG. Man and His Symbols. Tehran: Yasaman Publications; 1997.
7. Hinnells J. Understanding Iranian Myths. Babol: Cheshmeh Publishing; 1994.
8. Yahaghi MJ. Dictionary of Myths and Narratives in Persian Literature. Tehran: Farhang Moaser Publishing; 2007.
9. Mohammadi MH. Dictionary of Allusions in Contemporary Poetry. Tehran: Mitra Publishing; 2006.
10. Hamilton E. A Journey Through Greek and Roman Myths. Tehran: Asatir Publications; 1997.
11. Master H. Bible Dictionary. Tehran: Asatir Publications; 2004.
12. Salajegheh P. The Wandering of Mythological Symbols in Poetic Thought. Book of the Month: Literature and Philosophy. 2002;6(2).
13. Beshara S. Aesthetics and Poetry. [Online article].