

جلوه‌های فرهنگ باستانی در ادبیات کودک ایران^۱

شکوه حاجی نصرالله

مقدمه

در این نوشتار، ادبیات شفاهی به مثابه یک سیستم، و افسانه به عنوان بخشی از آن، بررسی می‌شود. نخست، با بررسی تکوینی، مشخص خواهد شد که ادبیات شفاهی چگونه و براساس چه نیازهایی شکل گرفته است. در بخش دوم، به ارتباط ادبیات شفاهی با ادبیات کودکان پرداخته، و در ادامه، ریشه برخی از بن‌مایه‌های موجود در ادبیات کودکان را، در فرهنگ ایران باستان جستجو می‌کنیم و سرانجام در بخش پایانی با بهره‌گیری از انگیزه‌های آفرینش ادب شفاهی به کارکردهای افسانه در زمان گذشته و حال توجه می‌شود.

پرداختن به فرهنگ باستانی از این‌رو ارزشمند است که به شناخت «کهن‌الگوهای»^۲ برآمده تخیل جمعی نیاکان، منجر می‌شود. تخیل و باورهایی که در سرزمین ایران نه تنها در همه گونه ادبیات شفاهی، از جمله افسانه‌ها بلکه در زندگی روزمره مردم، در دایره زندگی ایلاتی، روستایی و شهری به حیات خود ادامه می‌دهند. از سویی با شناسایی ریشه‌های رفتاری و پیوند آن با زندگی تاریخی، درمی‌یابیم که انسان هر آنچه می‌کند بر منطقی استوار بنا شده است.

سیر تکوین ادبیات شفاهی

برای تعیین تاریخ تکوین ادبیات شفاهی باید مختصری از تاریخ اجتماعی انسان بازگو کنیم. جامعه‌شناسان تاریخ زندگی بشر را برحسب پیشرفتهایی که در تولید وسایل زندگی حاصل شده است به سه دوره توحش، بربریت و تمدن تقسیم می‌کنند.^۳

در دوران توحش، انسان ابتدایی در جستجوی خوراک از سپیده‌دم تا شامگاه در محدوده زیستی خود، راه‌ها را می‌پیمود و خوردنیهایی را که می‌یافت در دهان خود و کودکان فرو می‌کرد. آنها وحشت‌زده آوایی نامفهوم را بریده‌بریده سر می‌دادند. در این دوران، زبان دوره آوایی را می‌گذراند. با گذر زمان، در پایان دوره توحش، انسان ابتدایی از سرما به غارها پناه برد و برای تأمین خوراک به شکار پرداخت. او تجربه و باورهای خود را با زبان به نسل بعدی منتقل کرد.

دوران بربریت در حدود ۱۲۰۰۰ سال پ.م، آغاز شد و تا ۵۰۰۰ یا ۳۰۰۰ سال پ.م، ادامه یافت. در این دوران با پیدایش فرهنگ کشاورزی و یکجانشینی و رام کردن چهارپایان و تکامل ابزار زیستی، زبان و اندیشه انسانی نیز تکامل یافت و زبان گفتاری رشد بیشتری یافت. این زبانها تا پایان این دوران ادامه یافت. با رشد زبان گفتاری، فرهنگ شفاهی به‌وجود آمد. زمان هم‌چنان سپری شد. حدود ۵۰۰۰ سال پیش، انسان به عصر تمدن قدم گذاشت. در این دوران خط به‌وجود آمد و دوره زبان نوشتاری آغاز شد.

باورهای مقدس انسان ابتدایی (یگانگی انسان ابتدایی با جهان پیرامونی)

در آغاز، انسان با طبیعت پیرامونی خویش همسانی داشت. با گذشت زمان، انسان از غریزه تاحدودی دور می‌شود. یعنی با رشد مغزش، واکنشهای عقلانی می‌شود. او به وحدت شخصی خودآگاه و متفکر می‌شود. ناچار خویشتن را در برابر جهان پیرامون خویش می‌یابد. در آغاز این احساس، هنوز ضعیف و ناتوان بود، زیرا انسان هنوز با دنیای جانوران و گیاهان یکی بود و می‌کوشید تا با این همسانی، با جهان پیرامون خویش وحدت یابد. با گذر زمان، ساخت ابزارها و دست‌ساختهای انسان، که نتیجه فعالیت مغزی او به‌منظور بهبود زندگی‌اش بود، وی را از طبیعت



و قیود قومی و قبیله‌ای دور و دورتر می‌کرد. اما او ایمنی خود را در بازگشت به طبیعت و حفظ قیود قومی و قبیله‌ای می‌دانست.

رشد جفت متضاد، یعنی وجه غریزی و عقلانی، که از سویی او را چون جانوران وابسته طبیعت می‌کرد و از بعدی دیگر سبب رشد مغزی و خردورزی او می‌شد تعالی متمایزی از اعتقادات و آیینها را در جامعه بشری ایجاد کرده است. ستایش پدیده‌های طبیعت و ایجاد ارتباط جادویی با ایشان و دور کردن قهر و خشم ایشان و برانگیختن مهر و لطف آنان از طریق برپا داشتن آیینها، از نخستین مراحل ارتباط عقلانی انسان با جهان پیرامونی او بوده است.^۴

اسطوره در باور انسان ابتدایی

دکتر مهرداد بهار بر این باور است که اسطوره‌ها از باورها، آیینها، مکانهای مقدس و پیروان شکل گرفته‌اند. اسطوره دربرگیرنده باورهای مقدس انسان است که در مرحله خاصی از تطورات اجتماعی، یعنی در عصر جوامع ابتدایی، شکل می‌گیرد و باورداشت مقدس همگان می‌گردد. وجود عناصر مشترک و همسان در اساطیر همه اقوام، به سبب وجود عناصر مشترک در پیرامون و درون انسان، یعنی طبیعت و اجتماع و زمینه‌های مشترک واکنشهای روانی انسان و برخورد و پیوند با جهان خارج از اراده و وجود ما است. اساطیر هر قوم درباره خلق هستی، ایزدان، انسان و خویشکاری ایشان، و سرانجام انسان و هستی سخن می‌گوید. اساطیر توجیه‌کننده ساختارهای اجتماعی، آیین‌ها و الگوهای رفتاری و اخلاقی هر جامعه ابتدایی است.^۵ اسطوره‌ها، حتی در ساده‌ترین شکل خود، از روایت‌های مقدس درباره ایزدان، موجودات فوق‌بشری و وقایع شگفت‌آور انباشته‌اند.

اسطوره‌های ایرانی برخی مربوط به دوران کافرکشی و برخی متعلق به دوره زرتشتی‌گری هستند که پس از یورش اعراب به حیات خود ادامه دادند.^۶

شخصیتهای ذهنی چون سیمرغ، اژدها، پری، ققنوس و ... شخصیتهای پدیده‌های طبیعی چون ماه، باران، باد و ... در قصه‌های کهن، از باور اسطوره‌ای انسان فلات ایران سربرآورده‌اند.



جادو در باور انسان ابتدایی

انسان ابتدایی می‌کوشید تا جریان طبیعت را به سود خویش در اختیار گیرد و از طریق برگزاری آیینها و به‌کار بردن افسون و طلسم سعی در به فرمان درآوردن ابر و باد و مه و خورشید و فلک و جانور و گیاه داشت. در باور انسان ابتدایی، به‌ویژه قبیله‌های شکارچی، جادو را نیز، به‌منظور دفاع در برابر شکار و دست یافتن به آن به‌کار می‌گرفت.^۷ نقشهای موجود بر دیواره غارهای کهن نمایشی از باور انسان شکارگر است. ساخت پیکرکهای الهه باروری محصول فرهنگ کشاورزی کهن در منطقه آسیای باختری، نقشی جادویی برای سازنده یا دارنده آن داشته است و در حقیقت انسان ابتدایی به یاری این پیکرکها قادر بود بر مردم، بر طبیعت و بر خود الهه اعمال نفوذ کند.^۸

در زندگی انسان ابتدایی چون جادو با همه فعالیت‌های او همراه بود، الفاظ نیز ذاتی جادویی داشتند. کنش جستجوی نام در افسانه پریان، آزمونی که در برابر قهرمان قرار می‌گیرد، ریشه در این باور دارد.

شخصیتهای دست‌ساز و مصنوع انسان، چون نخودی و کنشهای جادویی، اشیای جادویی چون دیگ جادویی، انگشتر، ... مکانهای جادویی چون باغ نارنج و ترنج، دژ جمشید و گشتارهای شخصیتی با نیروی جادو چون تبدیل انسان به پرنده، گیاه به جانور، به شیء و عکس آن، همگی ریشه در باور انسان باستانی به جادو دارد.

توتم در باور انسان ابتدایی

انسان ابتدایی میان خود و جانوران و گیاهان و پدیده‌های طبیعی نوعی خویشاوندی قائل بود. او می‌پنداشت که جانوران و گیاهان زندگی را را ارزانی می‌کنند. بنابراین آنان را بزرگ می‌داشت و نیایش می‌کرد. از سویی دیگر، انسان ابتدایی می‌دانست که نیاکان ابزار و آتش را در اختیار او قرار دادند، پدر و مادران بودند که شیوه کار و زندگی را به او آموختند و همین نیاکان هستند که نه فقط در دوران زندگی، حتی پس از مرگ هم از آنها پشتیبانی می‌کنند. با گذشت زمان مفهوم نیاکان نگاهبان با مفهوم جانوران و گیاهانی که به انسان غذا و سایر وسایل زندگی می‌دادند، درهم آمیخته و توتم به‌وجود آمد. آنگاه توتم اصل و منشأ و حیات‌بخش یک گروه به‌شمار رفت و قبیله



آن را گرامی داشت و پاسداری و نیایش کرد. لازم به ذکر است که در پی تحقیقات قوم‌شناسان ثابت شد که توت‌میس، نه یک شکل عمومی جهانی و نه کهن‌ترین شکل سازمان دینی است.^۹ افسانه‌های مربوط به کرامت جانورانی، اساساً، از دوره توت‌مپرستی جانوری انسان ابتدایی، یعنی دوره گردآوری خوراک که گوشت جانوران غذای اصلی است، سرچشمه می‌گیرد.^{۱۰} این جانوران توت‌می با گذشت زمان و از دست دادن تقدس، به افسانه راه یافتند و به شخصیت‌های افسانه‌ای بدل شدند.

در افسانه‌های کهن ایرانی، ماده گاو نقش مادر کودکان رانده شده را برعهده می‌گیرد. کنش سپردن کودک رانده شده به گاو، ریشه در آیین مهرپرستی (میترا‌یسم) دارد. ایزد مهر با وجود علاقه فراوان به گاو، مجبور به کشتن او است؛ زیرا با این کنش مقدس برکت و نعمت به زمین ارزانی می‌شود. از سویی، گاو، پنجمین آفریده هرمزد، بعد از آسمان، آب، زمین و گیاه است. که این گاو «گاو یکتا آفریده»، منشأ جانوران و گروهی از گیاهان است. بنابراین حضور گاو در افسانه‌های کهن ریشه در عنصر مینوی و اهورایی دارد. در دوره کشاورزی، زمین و آب و گیاه و گردش فصلها در زندگی انسان باستان اهمیت ویژه می‌یابند. پس توت‌مپرستی گیاهی روایت‌های گویای تبدیل انسان و گیاه به یکدیگر و مراسم جشنهای نوزایی (جشن بهاری) پدیدار می‌شوند.^{۱۱} این باور آن‌چنان رشد می‌کند که در ایران باستان «مشی» و «مشیان» نخستین زوج انسانی، از بوته ریواس آفریده می‌شوند. شخصیت گیاهی در افسانه‌های کهن توت‌مپرستی گیاهی سر برآورده‌اند. در این افسانه‌ها گیاه شفادهنده، شخصیت قصه را از مرگ حتمی نجات می‌دهد. در افسانه نارنج و ترنج، دخترک زیبارو از نارنج و ترنج متولد می‌شود و در سراسر قصه، او چندین بار، دچار گشتار شخصیتی، از نوع گیاه به انسان و انسان به گیاه، می‌شود. در این قصه رابطه انسان، آب و گیاه در بافتی جذاب تصویر شده است.

بنابراین می‌توان گفت که اسطوره، جادو و توت‌م در زندگی انسان ابتدایی جنبه حیاتی داشته است. بدین‌سان زندگی آیینی مردم باستان از میان این باورهای مقدس سر برآورد. انسان باستانی در فلات ایران با اجرای آیینهایی که بر محور باروری و برکت‌بخشی قرار داشت، آرزوها و نیازهای خود را از دنیای ناشناخته پیرامون خویش درخواست می‌کرد. با گذشت زمان کم‌کم



باورهای آیینی و مقدس این انسان بر اثر تحولات مادی و معنوی جامعه انسانی و پدید آمدن عصر دین، نقش مقدس خویش را از دست دادند و به صورت روایت‌های غیرمقدس و افسانه‌ای در جوامع باقی ماندند.

منشأ افسانه‌های ایرانی

فلات ایران، نه تنها زادگاه بسیاری از مناسک و نمادهای آیینی و عقیدتی، باورها و رسوم مربوط به زروان، مهر، سوشیانت و دیگر باورهای کهن الگویی قومی است، بلکه به سبب موقعیت تاریخی، جغرافیایی، زبان و حضور اقوام گوناگون کوچنده، مهاجم و بومی، گذرگاهی فرهنگی نیز بوده است.^{۱۲} بنابراین می‌توان گفت که منشأ افسانه‌های ایرانی عبارت است از:

- باورهای اسطوره‌ای و طبیعت‌گرای اولیه، ساکنین بومی فلات ایران و ایزد بانوان؛
- زروان ایزد، پدر نخستین؛
- آیین مهرپرستی و دیگر باورهای آریایی که با کوچ آریاییها به فلات ایران آمد؛
- آمیختگی فرهنگ آریایی با فرهنگ ساکنین بومی و پایه‌گذاری تمدن ایرانی؛
- باورهای زردشتی‌گری و تمایل قطعی گائای زردشت (سروده‌های منسوب به زردشت) به یکتاپرستی که سبب بیرون راندن مجموعه روایات اساطیری کهن از حیطه دین و پدیدار شده آنان در ادبیات حماسی ایران زمین شد؛
- اندیشه نور و تاریکی در اندیشه مانویت؛
- اساطیر ایرانی بعد از اسلام، که می‌توان آن را در شاهنامه‌ها و تواریخ فارسی و عربی جستجو کرد.

پژوهشی در سرزمین ایران، این حقیقت را آشکار می‌سازد که باورهای انسان باستانی در فلات ایران نه تنها در همه گونه ادبیات شفاهی، از جمله افسانه‌ها، بلکه در زندگی روزمره مردم به حیات خود ادامه می‌دهند.



ادبیات شفاهی

نخستین آثار ادبی هنگامی پدید آمد که آدمی سخن گفتن را برای بیان احساس و اندیشه و تخیل خود به کار برد. این نخستین گفتارها پایه و مایه ادبیات شفاهی شد که سینه به سینه از نسلی به نسل دیگر انتقال یافت.^{۱۳} در روزگاران کهن، باورهای مقدس، آیینها و روش زندگی قوم به وسیله افراد خاصی از نسلی به نسل دیگر انتقال می یافت. راوی این باورهای مقدس در بافت جامعه باستانی همواره شخصیتی مرکز توجه بود.

از سندهای تاریخی چنین برمی آید که داستانهای قومی و افسانه‌ها، با هدف انتقال آداب و رسوم و آیینهای قوم و بزرگداشت پیروزیهای قوم، از نسلی به نسل دیگر و برای ترویج اخلاق مورد نظر قبیله برای تعالی قوم شکل گرفت. از این رو، می توان گفت که این روایتها، نه تنها بیانگر، بلکه سازمان دهنده و تقویت کننده افکار، احساسات، باورهای مقدس و رفتارهای مردم نیز بوده اند.^{۱۴} از سویی دیگر، وسیله ای موثر برای پیوند قوم در گذر زمان بود.

ادبیات شفاهی، از زمانی که آدمی توانست از خط و نوشتن برای ثبت گفتار و پیام و اندیشه و احساس خود استفاده کند، به صورت ادبیات مکتوب، یعنی سخن نقش بسته بر لوحهای گلی و سنگی و چوب و استخوان و مانند آنها، درآمد.^{۱۵}

پژوهشگران بر این باورند که آنچه امروز ادبیات مکتوب نامیده می شود، نخست به وسیله سومریها، که نزدیک به پنج هزار سال پیش در بخشی از سرزمین امروزی عراق زندگی می کردند، پدید آمد. آشوریها، بابلیها، مصریها و عبرانیها نیز، که از حدود ۵۰۰۰ سال پیش تمدنهایی درخشان در میان رودان، شمال آفریقا و خاور مدیترانه تشکیل داده بودند، از بنیانگذاران ادبیات مکتوب به شمار می آیند.^{۱۶} در متون مصری، چینی، سومری باستان، سانسکریت و اوستایی شماری از نمونه های کهن قصه ها یا قطعه های داستانی یافت می شود. اما باید توجه داشته باشیم، تا زمانی که کتابت عمومیت نیافت، ادبیات عمدتاً شفاهی بود. از این رو، متون مقدس، تمدنهای بزرگ و منظومه های حماسی، که بعدها بخشهای عمده و اساسی ادبیات ملی از آنها فراهم آمده، در سده های متمادی، به طور شفاهی و سینه به سینه نقل، روایت و حفظ شده است.^{۱۷} از این رو، در



سراسر جهان و نیز مناطق آسیایی از آن جمله در ایران نقالان و خنیاگرانی وجود دارند که حماسه‌های شفاهی را روایت می‌کنند.^{۱۸}

ادبیات شفاهی در ایران

ادبیات شفاهی در ایران بیانگر فرهنگ اقوام گوناگونی است که در این سرزمین در دوره‌های مختلف ساکن بوده‌اند. از لحاظ تاریخی، دورهٔ تکوین این قصه‌های قومی در فلات ایران مربوط به دوره‌ای است که در آن هنوز خط پدید نیامده و جامعه با فرهنگ شفاهی، که سینه به سینه انتقال می‌یابد، زندگی می‌کند. محتوای این ادبیات، که احوال قوم را همچون جامعه‌ای شبانی، کوچ‌نشین و سرانجام روستایی گزارش می‌کند، می‌تواند مؤید فرهنگ شفاهی آنان باشد. نخستین تصویری که از باستانی‌ترین ادبیات ایران می‌توان داشت به مجموعه‌ای از قصه‌های مقدس و قومی برمی‌گردد که در خاور ایران و در مجموعهٔ جغرافیایی و فرهنگی خراسان باستان شکل می‌گرفته و با روایت‌های گوناگون و افزونیها و کاستیهای بسیار از خلال قرون و اعصار به‌دست ما رسیده است.^{۱۹}

ادب شفاهی به‌طور عمده در دوران اشکانیان و ساسانیان مکتوب می‌شد. هرچند که کاربرد خط بسیار پیش از آن و از زمان هخامنشیان آغاز شده بود. ریشهٔ این ادبیات شفاهی همانا اسطوره‌هایی هستند که برخی مربوط به دوران کافرکیشی و برخی متعلق به دورهٔ زرتشتی‌گری هستند که پس از یورش اعراب به حیات خود ادامه دادند.^{۲۰}

رابطهٔ آیین^{۲۱} با ادبیات شفاهی

انسان ابتدایی می‌پنداشت که جانوران، گیاهان و پدیده‌های طبیعی، همه و همه جان دارند. او همچون کودک با ماه، خورشید، آب، گیاه و جانور سخن می‌گفت و بر این باور بود که این پدیده‌ها سخن او را می‌فهمند. این انسان برای چیرگی بر محیط خویش و رهایی از وحشت و هراس می‌کوشید، این جان را به تصرف درآورد. بدین‌سان، انسان ابتدایی از راه برپاداشتن آیینها، با ستایش پدیده‌های طبیعت و ایجاد ارتباط جادویی با آن، نخستین مرحلهٔ ارتباط عقلانی خود را با



جهان پیرامونی آغاز کرد. باورهای مقدس انسان ابتدایی و آیینها کاملاً با هم درآمیختند تا آنجا که همدیگر را پشتیبانی، تبیین و توجیه می‌کنند. در باور زرتشتی، اجرای درست آیین ارزش و نیرویی در خود و از خود دارد. آیین منبع مؤثری است که هم ایزدان و هم مردمان را یاری می‌کند. چنان‌که تیشتر (ایزد باران) تا قربانیایی به او تقدیم نشود، نمی‌تواند اپوش (دیو خشکسالی) را شکست دهد و آبهای زندگی‌بخش را به وجود آورد.^{۲۲}

بدین‌سان، می‌توان گفت که آیینها به‌منظور برآوردن نیازهای اساسی قوم شکل گرفتند. تشریفات آیینی، کنشهای ساده‌ای هستند که به راهکارهای خلق آوازا و آهنگها و گفتارهایی تبدیل شده‌اند که همه، بازسازی رفتارهای طبیعی‌ای محسوب می‌شوند، که در آغاز بازتابهایی بودند که در موقعیتهای مشابه، یعنی به حکم الزامات و ضرورتهای زندگانی طبیعی، به‌نحوی خودجوش برانگیخته شده‌اند.^{۲۳} انسان کهن بر این باور بود که، با تقلید کردارهای ایزدان و یا تکرار نمونه و مثال ازلی مقدس یعنی اسطوره در سرودهای آیینی، می‌تواند با زمان ازلی مقدس پیوند یابد.^{۲۴} آن‌گاه این آیینها، این باورداشتهای مقدس قوم توسط افراد ویژه‌ای در قوم از نسلی به نسل دیگر منتقل شد.

محض نمونه می‌توان این سؤال را طرح کرد که بنیاد جشنهای آیینی در ایران باستان چیست؟ جشنهای آیینی را اهورا مزدا بنیاد نهاده است. اهورا مزدا به هنگام آفرینش جهان که در پنج نوبت انجام گرفت، در پایان، در هر نوبت، پنج روز به استراحت پرداخت و به همین دلیل بود که جشنهای آیینی مزدایی شکل گرفت. از این‌رو انسان باستانی با برگزاری این آیین با دوران آغازین، زمان آفرینش، ارتباط می‌یافت.

برگزاری آیینهای انسان باستانی در آسیای جنوب باختری، که فلات ایران بخشی از آن است، ریشه در آرزوی جاودانه و ترس از مرگ و باروری و برکت‌بخشی داشت. این باور و درخواست از هستی، ساخت اصلی ادبیات شفاهی در سرزمین ایران را شکل داد.

بنابراین می‌توان گفت که اسطوره، غریزه عمیق انسان باستانی، ابتدا از راه آیینها و اجرای آداب و مراسم و مناسک زنده ماند و آن‌گاه که از تقدس فرو ماند در درون قصه‌ها و افسانه‌ها به حیات خود ادامه داد.



ادبیات شفاهی و پیوند آن با ادبیات کودک

ادبیات شفاهی شامل افسانه، لالایی، ترانه، متل، مثل، تصنیف، لطیفه‌های روایی دوره به دوره، هزلیات، چستان و به‌طور کلی هر نقل و شعری که گوینده و سراینده آن مشخص نباشد، است. ادبیات شفاهی عمیقاً دارای ویژگیهای مردم‌شناختی است که بر بستر باورهای انسان کهن شکل گرفته است. فرهنگ مردم و ادبیات شفاهی به‌عنوان بخشی از آن، سرآغاز ادبیات کودک و نوجوان در سراسر جهان، از جمله در ایران، بود. از سویی، ادب باستانی درآمدی بر آفرینش آثار ادبی جدید بوده است. با توجه به ساخت روایی و تنوع روایتها در گونه‌های متفاوت ادبیات شفاهی به‌ویژه قصه‌ها، به یقین می‌توان عناصر فرهنگ شفاهی را در آنها بازشناخت. به‌عنوان نمونه گونه روایت در سرزمین ایران زیر تأثیر جنبه‌های آیینی چون عاقبت خوش در افسانه، که ریشه در باورهای زروانی و نیز زردشتی متأخر دارد، قرار گرفته است.

با وجود تعبیر روایت به‌دلیل سینه به سینه، زبان به زبان و تأثیر از حوادث و اتفاقات محلی و تداخل متنها، گونه‌های متفاوت ادبیات شفاهی از جغرافیای وجودی خویش پیروی می‌کند و به‌یقین سایه جوهر آیینی اسطوره در گونه‌های متفاوت روایت در ادبیات شفاهی دیده می‌شود. از این‌رو، مخاطب در روساخت قصه دمی می‌آساید و در ژرف‌ساخت آن، یعنی کشف نماد و رمز به جستجو و تأمل می‌پردازد.

زبان در ادبیات شفاهی، به‌سبب روایت شفاهی که از دل مردمان ساده و عاطفی گفته می‌شود، ساده است، به‌هیچ‌وجه آن را از زبان رایج محاوره منطقه‌ای و محلی نمی‌توان متمایز کرد.^{۲۵} زبان در ادبیات شفاهی سرزمین ایران، از ساختی دوقطبی برخوردار است. این دو قطب خیر و شر، که ریشه در تفکر ایرانی دارد، با واژگان خاص معنا می‌یابند.

تخیل در ادبیات شفاهی بر پایه تخیلی آیینی، که برآمده از ناخودآگاه جمعی است، شکل گرفته است. این تخیل آیینی براساس نیروی تخیل جمعی قوم در پاسخ به نیازهای جماعت در آیینها و باورهای آنان به حرکت درمی‌آید. در دوران باستان، بسیاری از تصویرهای دنیای واقعی برای قوم، ناشناخته، هراسناک و دردآور بود. در این هنگامه پر درد و رنج، انسان ابتدایی دست به آفرینش زد. او به یاری تخیلی آیینی با نیروی همگانی قوم پا به دنیای شگرف فراطبیعی گذاشته و



در این دنیای جاودانگی، ایزدان شکست‌ناپذیر را آفرید. با گذشت زمان، این تخیل جمعی قوم از افسانه‌ها سربرآورد. شخصیت جادویی با کنش جادویی و وسایل جادویی به یاری قهرمان افسانه می‌آید. او به قهرمان شیء جادویی می‌دهد تا با آن قدرت انجام کنشهای جادویی را داشته باشد و بتواند با گذر زمان و مکانهای شگفت و جادویی آرزوهای مردم قوم را در این تصویرهای تخیلی برآورده کند. در این بخش نگاهی مختصر به افسانه خواهیم داشت.

گونه‌های افسانه در ادبیات کودک

افسانه‌های اساطیری

در این افسانه‌ها آفرینش انسان، گیاهان، حیوانات، رودها، آبها، کوه‌ها و هرچیز دیگر که در حوزه شناخت انسان کهن بود و هرچه برای او مقدس یا پلید بود، آمده است. از آن میان چهره گاو نخستین یا «گاو یکتا آفریده» از لحاظ تقابل و تناسبی که با کیومرث دارد از برجستگی خاصی برخوردار است و بعدها نیز همواره در اساطیر ایرانی مقام خود را همچون یک نشانه عمده فرهنگی حفظ کرده است. او پنجمین آفریده مادی هرمزد (پس از آسمان، آب، زمین و گیاه) است.^{۲۶}

افسانه‌های اسطوره‌ها، حتی در ساده‌ترین شکل خود، انباشته‌اند و از روایتهای مقدس درباره ایزدان، موجودات فوق بشری و وقایع شگفت‌آوری که در زمانهای آغازین، با کیفیتی متفاوت با زمان عادی ما رخ داده‌اند، که به خلق جهان و اداره آن انجامیده است یا در آینده رخ خواهد داد. بدین‌سان، زمان آغازین و زمان پسین دو عصر اساطیری ویژه‌اند. رخدادهای پس از مرگ و سرنوشت انسان از آن پس نیز در کنار این دو مبحث اساسی قرار دارد.^{۲۷}

در اساطیر ایران درباره آغاز آفرینش، پیش‌نمونه آفرینش، ایزدان باستانی و ایزدان تحول یافته ادوار بعدی سخن به میان آمده است. با ورود فلات ایران به دوران تاریخی، کم‌کم اساطیر طبیعت‌گرای اولیه، اساطیر گاهانی- اوستایی و اساطیر پهلوی- مانوی و اساطیر ایران بعد از اسلام به افسانه وارد شدند. در افسانه‌های اساطیری، مخاطب با تخیل فلسفی روبه‌رو می‌شود. جنس این



تخیل، هستی‌شناختی است. استعاره‌ها و تمثیله‌ها و کنشها در این گونه تخیل در جستجوی چرایی هستی هستند. افسانه‌های اساطیری از زمزمه پرسشهای انسان در دوره‌های گوناگون زندگی بشر، سرشارند. بنابراین هر تصویر تخیلی در افسانه‌های اساطیری بیانگر یک دنیای مینوی است. این نوع نگاه به هستی، کودک مخاطب را چون انسان ابتدایی از دست‌یابی به بیان عقلانی جهان باز نمی‌دارد و از سویی امنیت او را تأمین می‌کند. این تصورات حمایت‌گرایانه از هستی، کودک جان پندار را، چون انسان ابتدایی در این گستره بی‌انتهای التیام می‌بخشد و پرده از راز و رمز سرشت او برمی‌دارد، زیرا اساطیر نمایشی مصور از کمبودهای اوست.

افسانه‌های توتمی

افسانه با شخصیت جانوری، اساساً از دوره توتم جانوری انسان ابتدایی یعنی دوره گردآوری خوراک که گوشت جانوران غذای اصلی انسان ابتدایی است، سرچشمه می‌گیرد.^{۲۸} در افسانه «بلبل سرگشته»^{۲۹} نامادری با کمک شوهرش در توطئه‌ای پسرخوانده خود را می‌کشد. آن‌گاه خواهر پسرک، استخوانهای او را دفن می‌کند. پس از چندی بلبل آوازه‌خوانی از گور پسر، به بیرون پر می‌کشد و انتقام می‌گیرد. در پایان داستان، بلبل دوباره به پسرک دگردیسی می‌یابد و سالهای سال با خواهرش به خوبی و خوشی زندگی می‌کند. نمونه دیگر در افسانه «شاهزادگان بلخ و بخارا»^{۳۰} است. ملکناز به سن هفت سالگی رسیده بود که سیمرغ از آسمان به زمین آمد و او را گرفت و به آسمان برد و دایه مهربان او شد. سیمرغ نگاهبان اجرای تقدیر شاهزاده ملکناز است. نقش سیمرغ در این قصه یادآور نقش او در داستان زال و رستم است. این قصه ریشه در باورهای توتمی دارد.

افسانه‌های حماسی

افسانه‌های حماسی ریشه در قهرمانیهای نوع بشر دارد و بخشی از موقعیت و کارکرد ذهنی اقوام را می‌نمایاند. به بیانی در این گونه ذهنیت آیینی، آرزوها، گرایشها و آرمانهای گروه‌های مختلف اجتماعی قوم، به تصویر درمی‌آیند.



حماسه میان اسطوره و تاریخ هر قوم گستره‌ای است که کشمکشها، گرایشها و تنشهای عقلانی، احساسی، روحی و آرمانی را می‌نمایاند. به بیانی، اگر اسطوره از گرایشهای عاطفی انسان در شناخت جهان سخن می‌گوید، حماسه به شناخت عقلانی‌تری نزدیک می‌شود. حماسه این ویژگی را از نزدیک‌تر بودن انسان حماسی به تاریخ دریافته است. حماسه نه ازلی است و نه محدود به تاریخ واقعی.^{۳۱}

در حماسه‌ها چون با اسطوره‌هایی با ستهای اجتماعی، رفتاری و اخلاقی قوم روبه‌رو هستیم، نمی‌توان آن را به‌کلی از اسطوره جدا دانست و گاه این‌دو، در عمل، مجموعه‌ای تنیده درهم را پدید می‌آورند.^{۳۲} هر تصویر تخیلی در افسانه‌های حماسی بیانگر یک معنای دنیوی است؛ دنیایی که در مرز میان دنیای اسطوره و دنیای خاکی قرار گرفته است. رزوم، کنش اصلی حماسه، سبب بیداری هویت، به‌ویژه هویت ملی در کودک و نوجوان است زیرا کنش در حماسه امری فردی نیست، بلکه عمومی است.

مهرداد بهار افسانه‌های حماسی را در دو گونه بخش‌بندی می‌کند: گروه اول، حماسه پهلوانی کهن، از اوستا تا شاهنامه است. این آثار معروف دورانی واقعی است که تنها طبقه جنگاوران ارتشتار وظیفه حفظ و حراست قوم و گسترش سرزمین زیر سلطه خویش را به‌عهده داشته‌اند. تمرکز جادوگری و طبابت و فرمانروایی در یک تن، که از خصوصیات جوامع بدوی است، در اساطیر پهلوانی ایران، اغلب به‌صورت تکامل‌یافته‌تر خود، به‌صورت شاه-موبد-طبيب جلوه می‌کند که نمونه‌های مختلف آن را می‌توان در جمشید، فریدون، کیخسرو و دیگران در شاهنامه دید.^{۳۳}

گروه دوم، روایات عیاری-پهلوانی عامیانه است. قهرمانان این آثار عموماً از میان مردمان بازارند. این ویژگی اجتماعی معرف تعلق این روایات به دوران ایجاد شهرها و شهرنشینی در فلات ایران و پدیدآمدن زندگی شهری به گرد بازار است. این ساخت اجتماعی ظاهراً از اواخر دوران هخامنشی، و به‌ویژه با رونق راه ابریشم، آغاز می‌شود. نمونه معروف در این گروه سمک عیار است.^{۳۴} در این گروه، برخلاف گروه اول، زبان عموماً نثر و تا حدودی عامیانه است. داستان



کاوه آهنگر نیز همه مشخصات این گونه روایت پهلوانی عامیانه را دارا است؛ کاوه مردی بازاری، عاصی علیه شاهی ستمگر، خواهان شاهی عادل چون فریدون است.^{۳۵}

تجسم اسطوره پرستش ایزد پدر، نخستین بن‌مایه اصلی افسانه‌های حماسی است. این اسطوره با انگیزه زندگی جاوید و رستاخیز از دل مرگ، به عبارتی ترس از مرگ به سبب پیری، ابداع شد. جایگاه این ایزد پدر نخستین در آسمان بود و در جامعه پدرسالاری پدیدار شد. با گذشت زمان و با رسیدن جامعه باستانی به عصر حماسی، ایزد پدر نخستین و دیگر ایزدان همراه او به شاه و پهلوانان حامی او بدل می‌شوند که برای پایه‌گذاری کیان ملت می‌رزمند.

ایزدان اساطیری برخی از اقوام، در اصل نیاکان و فرمانروایان نام‌آور آن قوم بوده‌اند که در طی دورانها، بر اثر تحولی که در روایات و باورهای پیرامونشان راه یافته، از مرحله انسان حماسی به جهان ایزدان راه یافته‌اند. در گروهی دیگر، به عکس ایزدان اساطیری دوران گذشته، خدایی را فرو نهادند و از عالم اساطیر به جهان حماسه فرود آمده‌اند و در گروه فرمانروایان و پهلوانان بزرگ و آغازین قوم خویش قرار گرفته‌اند.^{۳۶}

افسانه‌های پریان

افسانه‌های پریان، با کارکرد روان‌شناختی، گونه‌ای مهم از افسانه‌ها هستند که برای سامان‌دهی ذهن مخاطب از ویژگی خاصی برخوردارند. این افسانه‌ها آشفتگی و نبود امنیتی را که از سوی محیط پیرامونی و همچنین حیات روانی کودک به او تحمیل می‌شود، از میان برمی‌دارد. لازم به یادآوری است که در شکل‌های پیچیده این گونه افسانه‌ها، آموزشهای غیرمستقیمی به کودک داده می‌شود که در زندگی کاربرد دارد. کودک مخاطب به تناسب دل‌بستگیها و نیازهایش از افسانه پریان مفهومیهای گوناگون بیرون می‌کشد.^{۳۷} هر تصویر تخیلی در افسانه‌های پریان بیانگر یک معنای رازآموزانه است که با زبان نمادین همزمان به ذهن خودآگاه و ناخودآگاه مخاطب نفوذ می‌کند. این تصویرها آشفتگی و عدم امنیتی که از طرف محیط به کودک تحمیل می‌شود، از میان برمی‌دارد و او را به سوی کشف هویت و استعداد ذاتی خود رهنمون می‌سازد و به او می‌آموزد تا برای کشف



خویش از پیکارهای پرخطری که بی‌آنها هرگز کسی قادر به تحصیل هویت خویش نیست، نهراسد.

در تجسم اسطوره ایرانی پرستش ایزد بانوان باروری یکی از بن‌مایه‌های بنیادی افسانه‌های پریان ایرانی است. اسطوره پرستش ایزد بانوان باروری با انگیزه برکت‌بخشی و باروری زمین به عبارتی ترس از مرگ به سبب بی‌غذایی ابداع شد. جایگاه این ایزد بانوان در زمین بود. آنان در جامعه مادرسالاری پدیدار شدند. با گذشت زمان و با رسیدن جامعه باستانی به تاریخ، ایزد بانوان در قالب شخصیت‌های یاریگر مقدس و یا پلید با قدرت شگفت در افسانه‌ها چهره گشادند.

اسطوره‌ها و افسانه‌های پریان با زبان اشاره و نماد با ما سخن می‌گویند که نماینده محتوای ناخودآگاه است. این نمادها همزمان به ذهن خودآگاه و ذهن ناخودآگاه مخاطب، به هر سه جنبه ذهن: نهاد (id)، خود (ego) و فراخود (super ego) و همچنین به نیازهای مخاطب به آرمان‌های خود (ego-ideals) خطاب می‌کنند.^{۳۸}

گونه‌های دیگر افسانه عبارت است از: افسانه‌های جانوری، افسانه جبرانی با زیرگروه‌هایی که از نیازها و کمبودهایی چون خوراک، جفت، پوشاک، مسکن، آزادی، عدالت و ... ریشه می‌گیرند، افسانه‌های طنز و ... که بررسی آن در این مقاله کوتاه ممکن نیست.

مقایسه عناصر ساختار در اسطوره، حماسه و قصه



عناصر ساخت	اسطوره	حماسه	قصه
زمان	زمان ازلی	زمان بسیار کهن در هاله‌ای از ابهام فرو رفته است	زمان نامشخص در گذشته
مکان	مکان ازلی	مکان مشخص	مکان نامشخص
شخصیت	شخصیت اسطوره پیش از تولد در پیش‌نمونه آفرینش وجود داشته است. او انسان فانی نیست. او آمیزه‌ای از گیتی و مینوی است. قهرمان اسطوره در زندگی جاویدان بهشتی به شکل دیگر درمی‌آید. او موجودی فوق‌بشری است. شخصیت اسطوره نام خاص دارد. نام پدران و مادران و دیگر شخصیت‌های مهم اسطوره مشخص است. به بیانی هر اسطوره داستان قهرمان معینی است.	تولد شخصیت حماسه، تولدی در همین جهان است. پهلوانان حماسه همان ایزدان هستند که بر اثر تحولات اجتماعی و فکری، دگرگون و به انسانهای زمینی با قدرت شگرف تبدیل شده‌اند. بنا بر این شخصیت حماسه به محدودیت تاریخی نزدیک شده است و آمیزه‌ای از انسان اساطیری و انسان خاکی است. نام شخصیت‌های حماسی مشخص هستند.	شخصیت قصه (پریان) زمینی است و برای ابد با شادکامی در روی زمین و در میان ما زندگی می‌کند به بیانی او موجودی زمینی است. شخصیت افسانه نام مشخص ندارد. او یک دختر، یک شاهزاده، کوچک‌ترین فرزند، جوان‌ترین برادر است و اگر به نامهایی اشاره شود کاملاً روشن است که اسامی عام یا وصفی هستند چون حسن کچل، بنابراین افسانه برخلاف اسطوره درباره هرکس می‌تواند باشد.
روایت	روایت اسطوره در نخستین دوران زندگی انسان ابداع شده است. این روایت از رابطه متقابل طبیعت و ذهن انسان ابتدایی ریشه گرفته است و امکان وقوع آن برای کس دیگری وجود ندارد.	روایت حماسه، روایت پیدایش و تکوین قوم و ملت است که حول جنگی بزرگ و واحد روی می‌دهد. بنابراین روایت حماسه در مرز میان اسطوره و تاریخ قرار دارد.	روایت افسانه، روایت شگفت‌ترین رخدادها به صورت رخدادی معمولی هر روز است. حوادثی که در افسانه‌ها رخ می‌دهد، اغلب غیرعادی و بسیار نامتحمّل است. اما مخاطب فکر می‌کند برای او هم ممکن است، چنین حادثه‌ای رخ دهد.



زبان	رمزی و تمثیلی	بیان پراغراق	بیان ساده و روان
محور	ایزدان	شاه- پهلوان	قهرمان
خویشکاری اصلی	تبیین جهان	تقویت عنصر ملیت	ایجاد سلامت اجتماعی و فردی

بن‌مایه‌های کهن در ادبیات کودک

بن‌مایه یا موتیف در ادبیات عبارت است از درون‌مایه، تصویر خیال اندیشه، عمل، موضوع، وضعیت و موقعیت، صحنه، قضا و رنگ یا کلمه یا عبارتی است که در اثر ادبی واحد و یا آثار ادبی گوناگون تکرار می‌شود.^{۳۹} موتیف در ادب باستانی ایران در مضمون دوقطبی قصه‌ها نهفته است. در این دو قطب موجودات فراطبیعی، جانوران شگفت، اشیاء جادویی، نیروی جادویی، گشتارهای جادویی، مکانهای جادویی و ... مشاهده می‌شود. این بن‌مایه‌ها در ادبیات کودکان، در گونه‌های متفاوت به کار گرفته می‌شود.

در گونه فانتزی، در ادبیات کودکان، بن‌مایه‌هایی چون گشتار^{۴۰} شخصیت، جادو، پیشگویی، و ... وجود دارد که ریشه در باورهای انسان ابتدایی در فلات ایران دارد. برای نمونه، دو داستان فانتزی «افسانهٔ بلیناس جادوگر» و «شیر سفید یال» را، از محمدرضا یوسفی، دربارهٔ مهاجرت قوم آریایی و ایجاد ملت ایرانی می‌خوانیم.

بن‌مایهٔ دیو در افسانه‌های ایرانی

در اساطیر آسیای باختری، که فلات ایران بخشی از آن است از دوران کهن قبل از ورود آریاییها به فلات ایران، ساخت دوگانهٔ ایزد و ضد ایزد رایج بود. این ساخت حتی در تثلیث زوران نیز غالب بود. ایزدان دورهٔ فرهنگ هندو ایرانی یعنی اسطوره‌ها و دیوها با سرازیر شدن بخشی از اقوام آریایی به فلات، زیر تاثیر این ساخت دوگانه به ایزدان، یعنی اسطوره‌ها و ضد ایزدان یعنی دیوها، تغییر یافتند.^{۴۱} با گذشت زمان نیروی دیوان، یعنی ضد ایزدان، نمادی مشخص به صورت اهریمن یا تاریکی پیدا کرد و به ثنویت مزدیسنا و نور و تاریکی مانویت وارد شد. و از آنجا،

به تدریج در حماسه ایرانی در حضور نهاد پهلوانان یاریگر شاه ایران زمین در برابر دیوان و تورانیان پدیدار شد و در گذر زمان از حماسه‌ها به قصه‌های کهن ایرانی راه یافت.

در برخی از قصه‌های کهن ایران دیو با کنش نیک نیز دیده می‌شود که این بن‌مایه از بقایای فرهنگ هندو ایرانی است. نمونه «۱»: در افسانه «شهربانو و ملک رحمان»^{۴۲} یاریگر رحمان و شهربانو، شخصیت‌های افسانه‌ای دیوان هستند. رحمان و شهربانو از کودکی نامزد بودند. در هنگام غیبت چندساله رحمان، پدر شهربانو او را به زور شوهر داد. شهربانو و رحمان در قصر دیوان، یکدیگر را باز می‌یابند. «دیوان و پریان و لوله برپا کردند و در همان شب برای آن دو عروسی گرفتند و تا عمر داشتند به خیر و خوشی روزگار گذراندند».^{۴۳} نمونه «۲»: در افسانه «ملک دیوان»^{۴۴} سومین دختر به رای پادشاه از شهر اخراج می‌شود. طی حوادثی «فرمانروای دیوان» دختر رانده شده را به قصر خویش برده و با او ازدواج می‌کند. آنگاه دختر ملکه باغ دیوان می‌شود. مدت زیادی سپری نشده بود که ملکه حامله می‌شود و پس از نه ماه و نه روز و نه دقیقه پسری به دنیا می‌آورد که او را ناظرالدین «دیوان» نام نهادند. این خانواده زندگی خوب و خوشی داشتند و ماجراهای بسیاری را به سلامت از سر گذراندند.

بن‌مایه پری در افسانه‌های ایرانی

دکتر کتیون مزداپور بر این باور است که بن‌مایه پری در افسانه‌های ایرانی در اصل یک ایزدبانو بوده است که در زمانه‌های کهن و پیش از دین‌آوری زردشت ستایش می‌شد، ولی بعدها در اثر عوامل و انگیزه‌های گوناگون، مانند دگرگونی‌های اجتماعی، دین‌آوری و نوکشی و رواج ارزشهای اخلاقی تازه، که با آیین زردشت به میان آمد، پری را به صورت موجود زشت و اهریمنی پنداشتند؛ ولی خاطره دیرین پری به عنوان الهه‌هایی که با کامکاری و باروری و زایش رابطه نزدیک داشت، همچنان در ذهن ناخودآگاه مردمان باقی مانده و در قصه‌ها منعکس شده است.^{۴۵}

در نمونه «۱»، در افسانه «سیب خندان و نار گریان» پریان پیام‌آور نیکی و بر ضد پلیدی‌ها هستند. در نمونه «۲»، در افسانه «درویش زرنگ»، شاهزاده در هفت فرسنگی شهر با دخترکی روبه‌رو می‌شود. شاهزاده اسیر زیبایی شده، او را ترک اسب می‌نشانند و با خود به شهر می‌برد. دختر برای



زندگی با شاهزاده سه شرط می‌گذارد^{۴۶} که هر سه شرط، نشان از دوری دخترک از آتش دارد.^{۴۷} سرانجام شاهزاده با دخترک ازدواج می‌کند. پس از ازدواج، شاهزاده روزبه‌روز تکیده و لاغر و زرد می‌شد. روزی شاهزاده از شهر بیرون رفت و در گوشه‌ای در آفتاب نشست. درویشی از راه رسید و ناراحتی او را پرسید. درویش شاهزاده را از شر پری‌زادی که در قالب آدمی است می‌آگاهاند و سرانجام مشکل وی را حل می‌کند. در این افسانه، آتش نمادی از باورهای زردشتی است. پری (همسر شاهزاده) از این آتش اجتناب می‌کند. اما در پایان قصه، پری با آتش (آتش در تنور)، یعنی آیین زردشت نابود می‌شود. این بن‌مایه ریشه در باورهایی دارد که با آیین زردشت به میان مردم آمد و جای پای آن در این افسانه دیده می‌شود.

بن‌مایه آیین گذار

با توجه به اهمیت و ارزش جوان بالغ در زندگی قبیله‌ای، دربارهٔ ورود جوانان بالغ به جرگهٔ مردان آیینهایی وجود داشته که به راز آمیخته بوده است. ظاهراً از وجود تبرزین در گورهای مردان و جوانان بالغ هندواروپایی، در دوران پیش از تاریخ، می‌توان استنباط کرد که چون جوانی به سن بلوغ می‌رسیده است، تبرزینی دریافت می‌کرد و آن را با خود تا به گور می‌برد. شاید بتوان گفت که تبرزین درویشان ایرانی بازمانده‌ای از همان آیین کهن باشد که در آن بلوغ سنی به بلوغ فکری تبدیل شده است ولی نماد بلوغ همچنان تبرزین باقی مانده است.^{۴۸}

به نظر می‌آید که در دوران آریایی (هندوایرانی) در سن پانزده سالگی، رسم بوده که کمر به میان بندند تا نشانهٔ آغاز فرخنده شباب باشد. کستی به میان بستن از مراسم کهن اقوام آریایی است. گویند جمشید رسم کستی بستن نهاد. علاوه بر ایرانیان در میان قوم دیگر آریایی یعنی هندوان نیز رسم کستی بستن رواج داشته است. مردمان باستان بر این باور بودند که با این عمل، کالبد جوان از نفوذ ضد ایزدان، محفوظ می‌ماند.^{۴۹}

در سنت مزدیسنا نیز این رسم به دوران پیش از زردشت نسبت داده شده است. چنان‌که هر فرد زردشتی مکلف است از پانزده سالگی کستی (بند دین) را بر میان بندد.^{۵۰} کستی را باید سه بار به دور کمر بندند و این نیز به سبب سه اصل مزدیسنا (پندار نیک، گفتار نیک، کردار نیک) است.



در اساطیر زردشتی تأکید بسیار بر جوان پانزده ساله است. در نبرد ایزد باران (تشتَر) با دیو خشکسالی (اپوش)، هرگاه ستارهٔ تشتَر، فرشتهٔ باران، طلوع می‌کند و به یاری هرمزد برمی‌خیزد، نخست خود را به‌صورت جوانی پانزده ساله با قامت بلند و اندام توانا و چشمان درشت و چهرهٔ تابنده درمی‌آورد و مدت ده شبانه‌روز در آسمان پرواز می‌کند و از ابرها باران می‌بارد.^{۵۱} این باور آیینی را در قالب بن‌مایهٔ آیین‌گذار و رسیدن به بلوغ، در افسانه‌های کهن، و همچنین گونه‌های دیگر ادبیات کودک، مشاهده می‌شود. در ادبیات کودکان آیین‌گذار قهرمان با انجام آزمونهای دشوار، صورت می‌پذیرد.

بن‌مایهٔ اژدها دیرپاترین توتَم در نزد هندوایرانیان

واژهٔ اژدها، که در فارسی صورتهای دیگر چون «اژدر»، «اژدها» و «اژدهاک» دارد، به‌معنای ماری باشد بزرگ، با دهان فراخ و گشاده و پادشاه ظالم و ضحاک‌کاران را هم گفته‌اند. نام اژدها در اوستا جزء پدیده‌های اهریمنی است. این نام در اساطیر ایرانی «ضحاک» شده است. در فارسی دری نیز «اژدهاک» هم به‌معنی اژدها و هم به‌معنی ضحاک آمده است.^{۵۲} در ادبیات پهلوی، اژدها مردی است تازی که به ایران می‌تازد، بر جمشید پیروز می‌شود و پس از هزار سال فرمانروایی بد، سرانجام از فریدون شکست می‌خورد و به‌دست وی در کوه دماوند زندانی می‌شود و در پایان جهان از بند رها می‌گردد و به نابودی جهان دست می‌برد و آن‌گاه، گرشاسب او را از میان برمی‌دارد.^{۵۳}

روایات گوناگون اژدهاکشی در ایران باستان، در سه گروه اساطیری، حماسی و افسانه دیده می‌شود. گونهٔ اساطیری اژدهاکشی، محتوای دینی و آیینی دارد و اغلب با رویدادهای کیهانی، با باورهای مربوط به آفرینش و رستاخیز، ارتباط دارد. در این‌گونه از اسطوره، ایزد با دیوی اهریمنی، که ماریکَر و اژدهافش است و بازدارندهٔ آبها، می‌ستیزد و در اثر چیرگی بر او، آبها، رها می‌شوند.^{۵۴} نمونه، نبرد ایزد ایندره با ورتَرهٔ اژدها است. این نبرد ایندره با ورتَره در طی زمان، هر ساله و گاه هرروزه تکرار می‌شود. ایندره با کشتن ورتَره، آبها را روان ساخته است.^{۵۵} اسطورهٔ اژدهاکشی در شاهنامهٔ فردوسی آرایش کاملاً حماسی به خود گرفته است. در حماسه، اژدها بر



ایران‌شهر چیره می‌شود. او آب و باران را بر هفت کشور می‌بندد، شاه را می‌کشد، دختران یا زنان او را می‌رباید و خود، شاه می‌شود. دوران تاریک سرزمین ایران فرا می‌رسد. خشکسالی و تنگی بر زمین بیداد می‌کند و مردمان دچار آشوب می‌شوند. در این میان، شاهزاده پهلوانی که از ظلم این اهریمن، در میان مردمان بیگانه و شبانان، بزرگ می‌شود، به‌پا می‌خیزد و او را به بند می‌کشد. نمونه آن، افسانه فریدون و ضحاک است که آمیزه‌ای از افسانه و حماسه است. این اسطوره در افسانه‌های متفاوتی مثل گرشاسب، اسفندیار تا بهرام چوبین به‌جای مانده است. این زمینه اساطیری حماسی با بنیانی از پیش‌پرداخته، آنچنان در ذهن مردم ایران جای گرفته که گاه رویدادهای تاریخی را نیز در قالب این افسانه کهن بازگو کرده‌اند و سرانجام این اژدها در جایگاه شر در افسانه‌های ایرانی پدیدار شد.

بن مایه «سه برادر»

در اساطیر هندوایرانی خدایی با نام «تریته» وجود داشته است. این خدا سومین برادری است که «اگنی» از آب آفریده بود. بنا به روایتی، سه برادر در بیابانی می‌رفتند و چون تشنه شدند، به چاهی رسیدند و تریته از چاه آب کشید و به برادران داد، اما دو برادر، برای آنکه مایملک او را به‌دست آورند، او را به چاه افکندند و چرخ گردونه‌ای را بر چاه نهادند و از آنجا رفتند. تریته به درگاه ایزدان نیایش برد و آنان او را رها ساختند.

قصه سه برادر به شکل‌های گوناگون در افسانه‌های ایران پدیدار می‌شوند: نمونه «۱»، سه برادر شاهزاده، دو برادر بزرگ‌تر قصد جان برادر کوچک‌تر را، که نزد پدر محبوب است، دارند اما در سرانجام قصه برادر کوچک‌تر پیروز می‌شود و به شاهی می‌رسد. نمونه «۲»، سه برادر، که برادر کوچک‌تر به‌نظر ابله می‌آید، اما اوست که نقش قهرمان را به‌عهده دارد و سبب پیروزی قطب نیکی بر قطب بدی می‌شود.



بن مایهٔ گاو

حضور گاو در افسانه‌ها به عنوان یاریگر قهرمان، چونان عنصری مینوی و اهورایی دیده می‌شود و ریشه در باور انسان باستانی در فلات ایران دارد. در افسانهٔ فریدون، نبرد او با ضحاک گویی نبرد گاو پرمایه و برکت‌زا با اردهای نیستی است. از این‌روست که فریدون برای این نبرد گریزی نو طرح می‌ریزد که سر گاومیش دارد و به گرز گاوسر مشهور است. باور مینوی به هستی گاو، ریشه در آیین مهرپرستی دارد. نمونه در افسانهٔ «گاو پیشانی سفید»^{۵۶} گاو یاریگر قهرمان است. گاوی پیشانی سفید نقش مادر این کودک رانده شده، قهرمان قصه، را دارد. پسر، که دچار آزار زن‌پدر است و چیزی برای خوردن ندارد، از شاخ راست گاو عسل می‌مکد و از شاخ چپ او کره. بنابراین نقش خوراک‌دهندهٔ گاو پیشانی سفید در این قصه، همانا نقش برکت بخشندهٔ گاو، در آیین مهرپرستی است.

بن مایهٔ «رویش گیاه از خون قهرمان»

داستان کشته‌شدن قهرمان و رویش گیاه از خون او، یادآور آیین سیاوش است. آیین سیاوش پیش از ورود آریایی‌ها به سرزمین ایران و پدیداری آیین زردشت، با باورهای بومیهای ساکن فلات ایران، درهم آمیخته شده بود. آیین سیاوش، ریشه در یکی از آیینهای مادرسالاری در آسیای باختری و مدیترانه دارد. در پایان داستان سیاوش نیز او را چون ایزد شهیدشونده می‌کشند و خورش را می‌ریزند و گیاه سبز می‌شود. با وجود دگرگونی آیین سیاوش در ساختهای اجتماعی متفاوت و سربرآوردن آن از درون داستان، بی‌گمان سیاوش نماد یا ایزد نباتی است.^{۵۷} در افسانه‌های جادویی، چون نارنج و ترنج، کنش کشته‌شدن قهرمان و سربرآوردن گیاه از خون او دیده می‌شود. زندگی دوباره قهرمان پس از مرگ، در قالب کنش گشتاری شخصیت، یعنی دگردیسی قهرمان به گیاه و گیاه به قهرمان، دیده می‌شود. قهرمان کشته می‌شود و از خون او گیاه می‌روید. به بیانی دیگر، مادر (الهه زمین) دوباره فرزند خود را زنده می‌کند و او به صورت یک گیاه درمی‌آورد.



این بن‌مایه به نوعی تقلید از آیین مرگ خدای گیاهی است که ریختن خون او بر زمین سبب رویش و پرباری گیاهان خواهد شد.

بن‌مایهٔ کودک رانده شده

فریدون، کودک رانده شده‌ای است که از بیم ستمگری ضحاک او را به البرزکوه برده‌اند. زال را به‌هنگام تولد، پدرش بر البرز کوه می‌نهد و سیمرغی او را پرورش می‌دهد. کیخسرو در توران‌زمین زاده می‌شود و به‌دلیل ترس از افراسیاب به شبانان سپرده می‌شود. کورش را به چوپانی می‌دهند تا وی را بکشد. اردشیر بابکان را به اجبار اردوان، از فارس به نزد وی می‌فرستند. شاهپور، پسر اردشیر نیز در کودکی دور از پدر پرورده می‌شود. افسانه‌های کهن، شاه-پهلوان به‌هنگام کودکی، از شهر و دیار خویش به‌دور می‌افتند.

تولد شخصیت قهرمان در افسانه‌های ایرانی

قهرمان قصهٔ کهن ایرانی کیست؟ او در بستر آرزوهای سرکوب‌شده متولد می‌شود. او در جستجوی زندگی جاودانه است. او از مرزها و موانع دشوار گذر می‌کند و در سرانجام قصه بر نیروی شر پیروز می‌شود. همان‌گونه که در باور زروانیان پیروزی نهایی از آن اهورامزدا است و با پیروزی اهورا بر اهریمن نظم به جهان بازمی‌گردد، در افسانه‌های ایرانی، قهرمان افسانه برای رسیدن به سعادت باید راه دشواری را طی کند. مضمون حرکت در این راه مبارزهٔ اهریمنی است. ایندره ایزد اقوام هندوایرانی است. او برای نابودی نیروهای پلید زاده شد. رستم، پهلوان عصر حماسی نیز چون ایزد ایندره، از پهلوی مادر به گیتی آمد و چون او در کودکی پهلوانی می‌کند به بیانی دیگر در سرزمین ایران در عصر حماسی، ایزد ایندره در قالب رستم پدیدار می‌شود. سرانجام در عصر تاریخی، رستم را به‌عنوان قهرمان افسانه باز می‌یابیم که بر نیروهای شر پیروز می‌شود.



تحلیل کارکردی ادبیات شفاهی

کارکرد گونه‌های متفاوت شفاهی را در مقیاس زیرسیستمها و در سطح تمام سیستم می‌توان، بررسی کرد. در تحلیل کارکردی می‌توان به تأثیر ادبیات شفاهی در زمان گذشته و حال و حتی آینده توجه کرد. در این بخش فقط به کارکرد افسانه توجه کردیم. برای تعیین کارکرد افسانه، انگیزه‌های افسانه‌پردازی بررسی می‌شود:

پژوهشگران بر این باورند که افسانه‌های کهن به‌عنوان جزئی از فرهنگ عامه (Folklore)، که از روزگاران دور نسل به نسل منتقل شده است، لبریز از باورها و آیینهای انسان باستانی درباره زمین، آسمان، خورشید، ماه، ستارگان، گیاهان، دنیای جانوران، انسان و موجودات فرا انسانی چون ایزدان و ایزدانوان، دیوان و پریان، جانوران شگفت و کنشهای جادویی است. با بازخوانی و تحلیل نقش‌مایه‌ها (Motif) در گونه‌های متفاوت ادبیات شفاهی می‌توان عقاید، باورها، رسوم، مناسبات تولیدی و روابط اجتماعی اقوام و ملل را در گستره پیش از تاریخ و عصر تاریخی جستجو کرد. بنابراین با توجه به کشف ظرفیت درونی ادبیات شفاهی است که می‌توان انگیزه‌های این فرآیند را دریافت:

- ۱- تبیین جهان مادی، در تبیین ناشناخته‌های جهان مادی، ستایش جهان مادی، ستایش نیروهای فراطبیعی و همچنین شخصیت‌دهی (تشخص) به پدیده‌های طبیعت از جایگاه ویژه برخوردارند.
- ۲- بزرگداشت کهن الگوها و انتقال این آداب از نسلی به نسل دیگر.
- ۳- انتقال تجربه‌های قوم از نسلی به نسل دیگر.
- ۴- نیازهای روانی و سازماندهی ذهنی. فرآیند خلق ادبیات شفاهی سبب التیام حس فرودستی قوم (در برابر بلایای طبیعی، برابر هجوم دشمنان به سرزمین محبوب قوم، در برابر نژاد و یا طبقه فرادست درون قوم، در برابر بی‌باروبری سرزمین محبوب قوم و بیم از مرگ)، التیام حس فرد فرودست (در برابر رقیب عشقی، در برابر رقابت خواهر و برادری، در جایگاه کودک رانده شده، به هنگام عدم توانایی جسمی) و پایان دادن به نزاع و کشمکشهای اجتماعی طبقاتی می‌شد. نمونه افسانه‌هایی که کارکرد پایان دادن به کشمکشهای اجتماعی طبقاتی را دارند، مربوط به ۳۵۰۰ سال پیش است. این افسانه‌ها را بردگان مصری بر ضد فرعون‌ها آفریده‌اند. در مصر دوران باستان سه



گروه کاهنان- جادوگر، شاعران روایتگر چنگ‌نواز و دشنام‌گویان حرفه‌ای به فرمان فرعون مأمور نشر و رواج این افسانه‌ها برای حفظ تعادل‌های روانی جماعت بودند. این افسانه‌ها با پندار برابری فرودستان با فرادستان، از راه پست و خوارمایه شمردن فرادستان، درصدد التیام جماعت فرودست بود، تا پایه‌های حکومت فرعون حفظ شود.

۵- کارکرد زیبایی شناختی.

۶- انگیزه سرگرمی و تفریح، این کارکرد سبب ماندگاری افسانه در گذر تاریخ شده است.

حال به کارکرد ادبیات شفاهی به‌ویژه افسانه‌ها در عصر حاضر می‌پردازیم:

۱- برآوردن نیاز زیبایی‌شناختی مخاطب.

۲- کارکرد شناختی، از میان رمزها، اندیشه‌ها و واژه‌های کلیدی و در تمثیلات قصه‌های کهن که دارای قدرتی سحرآمیزند، می‌توان زندگی مردم باستان را جستجو کرد. هرچند این میراث در تهاجم زمان دستخوش دگرگونی‌هایی شده است، بازهم با پس‌زدن این تیرگی‌ها و تغییرات، زندگی اجتماعات و اقوام باستانی را می‌توان، بازخوانی کرد.

۳- تفریح و لذت که با رشد عاطفی شخصیت مخاطب کودک همراه است.

۴- کارکرد روان‌شناختی وظیفه سامان‌دهی ذهنی مخاطب کودک را به انجام می‌رساند. قصه‌های شگفت جادو به ساختن سرشت مخاطب از راه تشویق انتخاب میان خوب و بد نمی‌پردازند بلکه به او امید می‌دهد که ضعیف‌ترین‌ها هم می‌توانند در زندگی پیروزی یابند. مخاطب همراه با قهرمان افسانه به سفر می‌رود. این سفر کشف و شهود، استعداد تمیز و تشخیص خویش است. در این سفرها مخاطب در درون خویش با ظلم و بی‌رحمی به مبارزه برمی‌خیزد و در این آگاهی، که لازمه سن بلوغ است، جایگاه خویش در هستی را جستجو می‌کند.

نتیجه

با نگاه به درون فرهنگ باستانی فلات ایران و تأمل در قصه‌های کهن ایرانی، درمی‌یابیم که چگونه کودک با شنیدن این قصه‌های کهن، در ژرف‌ترین لایه‌های وجودش، یعنی در حوزه ناخودآگاهی جمعی که ذهنیات ابتدایی قوم و نژادش در آئینه آن متجلی می‌شود، نضج و قوام می‌یابد. ادبیات



کهن، که برآمده از تخیل جمعی نیاکان است، با در مقابل هم قراردادن، دو چیز متضاد، عامل بالقوه نیروزای هستی را در درون کودک می‌پروراند. این نیرو در تمامی کنشهای آدمی در ترکیبی متضاد در برون و درون او به وجود آمده‌اند. این جفت‌های متضاد، شکل‌دهنده هستی، از این نیروی درونی، برخاسته‌اند.

از این رو، می‌توان گفت ادبیات شفاهی بخش مهمی از میراث فرهنگی بشر است. افسانه‌ها، به عنوان بخش بزرگی از ادب باستانی، در گذر اسطوره به حماسه و از حماسه به تاریخ شکل گرفته‌اند. پیچیدگی شگفت در بنیان اسطوره، که حاصل کارکرد ناخودآگاه بشر و تلاش پنهان و پیوسته فرد و قوم برای سازگاری با محیط و شرایط زیست است، به افسانه‌ها منتقل شده است. افسانه‌ها نه فقط قوه تخیل کودک را تقویت می‌کنند، بلکه او را یاری می‌دهند تا بر تضادهای عمیق روانی خویش چیره شود. بدین سان، اسطوره پس از افسانه شدن، باز هم سهم خود را در زندگی انسان حفظ می‌نماید.

پی‌نوشت‌ها

۱. این نوشتار بخشی از کتاب *افسانه در ادبیات کودکان* است که نگارنده در دست تهیه دارد.
۲. یونگ بر این باور است که در درون ناخودآگاه شخصی یا فردی انسان، قلمروی ژرف گستره‌ای وجود دارد، که از آن جمع است، جمعی که فرد به آن تعلق دارد و آن ناخودآگاه قومی است. ناخودآگاه قومی، قرارگاه تجربیات قومی است که در ذهن افراد و آحاد آن قوم، وجود دارد.
۳. راوندی، مرتضی، *تاریخ اجتماعی ایران*، ج ۱، ص ۱۵.
۴. بهار، مهرداد، *جستاری چند در فرهنگ ایران*، ص ۳۳-۳۴ نقل به معنی.
۵. بهار، مهرداد، *پژوهشی در اساطیر ایران*، ص ۳۷۱، نقل به معنی.
۶. کریس، وستا سرخوش، *اسطوره‌های ایرانی*، ص ۹۹.
۷. مختاری، محمد، *حماسه در رمز و راز ملی*، نقل به معنی، ص ۱۸۱.
۸. بهار، مهرداد، *پژوهشی در اساطیر ایران*، ص ۴۴۶.
۹. بهار، مهرداد، همان، نقل به معنی، ص ۳۶۰.
۱۰. آریان‌پور، ا.ح.، *جامعه‌شناسی هنر*، ص ۱۲۳.
۱۱. همان، ص ۱۲۴.
۱۲. میهن‌دوست، محسن، *پژوهش عمومی فرهنگ عامه*، ص ۱۳ و ۱۶.
۱۳. فرهنگنامه کودکان و نوجوانان، *مقاله پیدایش ادبیات*، ج ۲، ص ۱۱۲.
۱۴. چمبرز، دیوپی، *قصه‌گویی و نمایش خلاق*، نقل به معنی، ص ۵ و ۶.



۱۵. فرهنگنامه کودکان و نوجوانان، ص ۱۱۲.
۱۶. همان.
۱۷. ستاری، جلال، آیین و اسطوره در تئاتر، نقل به معنی، ص ۱۵۴ مقاله ادبیات شفاهی از میر چاد الیاده.
۱۸. پلووسکی، آن، دنیای قصه‌گویی، نقل به معنی، ص ۶۵.
۱۹. مؤذن جامی، محمد مهدی، ادب پهلوانی، ص ۱۷.
۲۰. کریتس، وستا سرخوش، اسطوره‌های ایرانی، ص ۹۹.
۲۱. هینلز، جان، شناخت اساطیر ایران، ص ۱۷۳.
۲۲. در تعریف آیین می‌توان گفت که منظور سلسله اعمالی است که برای برآوردن نیازهای اساسی صورت می‌گیرد، اعمالی که باید بر طبق ضریب‌های مطلوب انجام شود.
۲۳. کرنی، شارل و دیگران، آیین و اسطوره، ج ۳، ص ۴۱.
۲۴. بهار، مهرداد، جستاری ...، ص ۷۶، نقل به معنی.
۲۵. مارزلف، اولریش، طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی، ص ۴۰.
۲۶. بهار، مهرداد، پژوهشی در اساطیر، ص ۳۷۱، نقل به معنی.
۲۷. آریان‌پور، ا. ح.، جامعه‌شناسی هنر، ص ۱۲۳، نقل به معنی.
۲۸. وکیلان، سید احمد، متل‌ها و افسانه‌های ایرانی، ص ۲۷۵.
۲۹. میهن‌دوست، محسن، اوسنه‌های خواب، ص ۱۰۵.
۳۰. مختاری، محمد، حماسه در رمز و راز ملی، نقل به معنی از پیشگفتار.
۳۱. بهار، مهرداد، جستاری ...، ص ۷۶، نقل به معنی.
۳۲. همان، ص ۳۰ و ۳۱، نقل به معنی.
۳۳. همان، ص ۷۷، نقل به معنی.
۳۴. همان.
۳۵. همان، ص ۷۶ و ۷۷، نقل به معنی.
۳۶. همان.
۳۷. بتلهایم، برونو، کاربردهای افسون، ص ۶۵.
۳۸. میرصادقی، جمال و میمنت میرصادقی (ذوالقدر)، واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی، ص ۴۷.
۳۹. دگردیسی شخصیتها به شکل‌های گوناگون را گشتار شخصیت می‌نامیم.
۴۰. بهار، مهرداد، ادیان آسیایی، نقل به معنی، ص ۳۹.
۴۱. میهن‌دوست، محسن، نه کلید: دفتری از اوسانه‌های خراسان، ص ۱۷.
۴۲. همان، ص ۲۱.
۴۳. همان، ص ۳۰.
۴۴. مزدایور، کایون، افسانه پری در هزار و یکشب، ص ۲۹۱.
۴۵. میهن‌دوست، محسن، سمندر چهل گیس، ص ۱۵-۱۱. راوی این افسانه ربابه و هاب‌نیا، هفتاد و دو ساله، اهل مشهد است.
۴۶. سه شرط چنین است: شاهزاده از دخترک نخواهد که برایش پیه‌سوز روشن کند و هیچ‌گاه در آتش‌دان هیزم نیندازد و شرط سوم این است که هیچ‌گاه به تنور نزدیک نشود.
۴۷. بهار، مهرداد، جستاری چند ...، ص ۳۲، نقل به معنی.



۴۸. همان، ص ۳۸۱.
۴۹. معین، محمد، *مزدیسنا و ادب پارسی*، ص ۳۷۷، نقل به معنی.
۵۰. یارشاطر، احسان، *داستان‌های ایران باستان*، ص ۳۰، نقل به معنی.
۵۱. رستگار فسایی، منصور، *اژدها در اساطیر ایرانی*، ص ۹-۵، نقل به معنی.
۵۲. همان، ص ۱۱.
۵۳. همان، ص ۱۸۹.
۵۴. بهار، مهرداد، *پژوهشی در اساطیر ...*، ص ۴۷۰-۴۶۹.
۵۵. مهتدی، فضل‌الله، *افسانه‌ها*، (صبحی)، ص ۶۴-۷۰.
۵۶. بهار، مهرداد، *از اسطوره تا تاریخ*، ص ۳۸۹-۳۸۶، نقل به معنی.
۵۷. دلاشو، م. لوفلز، *زبان رمزی افسانه*، ص ۶۳-۶۰، نقل به معنی.

منابع

- آریان‌پور، ا.ح.، *جامعه‌شناسی هنر*، تهران، نشر گسترده، ۱۳۸۰.
- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم، *اسطوره، بیان نمادین*، تهران، سروش، ۱۳۷۷.
- بتلهایم، برونو، *کاربردهای افسون*، ترجمه کاظم شیوا رضوی، تهران، ناشر: مترجم، بی‌تا.
- بهار، مهرداد، *ادیان آسیایی*، به کوشش ابوالقاسم اسماعیل‌پور، تهران، نشر چشمه، ۱۳۷۵.
- بهار، مهرداد، *از اسطوره تا تاریخ*، تهران، نشر چشمه، ۱۳۷۸.
- بهار، مهرداد، *پژوهشی در اساطیر ایران*، به کوشش کتابون مزدپور، تهران، آگه، ۱۳۷۶.
- بهار، مهرداد، *جستاری چند در فرهنگ ایران*، تهران، انتشارات فکر روز، ۱۳۷۶.
- پراپ، ولادیمیر، *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، به کوشش و ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران، توس، ۱۳۷۱.
- پلوسکی، آن، *دنیای قصه‌گویی*، ترجمه محمد ابراهیم اقلیدی، تهران، سروش، ۱۳۶۴.
- چمبرز، دیویی، *قصه‌گویی و نمایش خلاق*، ترجمه ثریا قزل‌ایاغ، تهران، مرکز نشر دانشگاهی، ۱۳۷۵.
- دلاشو، م. لوفلز، *زبان رمزی افسانه‌ها*، ترجمه جلال ستاری، تهران، توس، ۱۳۶۴.
- دلاشو، م. لوفلز، *زبان رمزی قصه‌های پریوار*، ترجمه جلال ستاری، تهران، توس، ۱۳۶۶.
- راوندی، مرتضی، *تاریخ اجتماعی ایران*، ج ۱، تاریخ اجتماعی ایران و کهن‌ترین ملل باستانی از آغاز تا اسلام، تهران، امیرکبیر، ۱۳۵۶.
- رستگار فسایی، منصور، *اژدها در اساطیر ایران*، تهران، توس، ۱۳۷۹.
- روح‌الامینی، محمود، *نمودهای فرهنگی و اجتماعی در ادبیات فارسی*، تهران، آگه، ۱۳۷۵.
- صفا، ذبیح‌الله، *حماسه سرایی در ایران*، تهران، انتشارات امیرکبیر، ۱۳۶۹.
- ضیمران، محمد، *گذار از جهان اسطوره به فلسفه*، تهران، هرمس، ۱۳۷۹.
- *فرهنگنامه کودکان و نوجوانان*، تهران، شرکت نشر فرهنگنامه کودک و نوجوان، ج ۲، ۱۳۷۶.
- کریس، وستاسرخوش، *اسطوره‌های ایران*، ترجمه عباس مخبر، تهران، نشر مرکز، ۱۳۷۳.
- کریستین سن، آرتور، *کیانیان*، ترجمه ذبیح‌الله صفا، تهران، نگاه ترجمه و نشر کتاب، ۱۳۵۶.
- کرینی، شارل و دیگران، *آیین و اسطوره*، جهان اسطوره‌شناسی، «آیین و اسطوره» از لوک بنوا، ترجمه جلال ستاری، تهران، نشر مرکز، ۱۳۷۹.



- کمبل، جوزف، قدرت/اسطوره، ترجمه عباس مخبر، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۰.
- لینچ براون، کارل ام، «ادبیات سستی: ویژگیها و انواع»، ترجمه پرناز نیری، مجله پژوهشنامه، زمستان ۱۳۸۰، ص ۱۱.
- مارزلف، اولریش، طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی، ترجمه کیکاووس جهانداری، تهران، سروش، ۱۳۷۶.
- مختاری، محمد، حماسه در رمز و راز ملی، تهران، نشر قطره، ۱۳۶۸.
- مزدپور، کنایون، افسانه پری در هزار و یکشب، شناخت هویت زن ایرانی، مهرانگیز کار و شهلا لاهیجی، روشنگران، تهران، ۱۳۷۱.
- معین، محمد، مزدیسنا و ادب پارسی، انتشارات دانشگاه تهران، ۱۳۵۶.
- مؤذن جامی، محمد مهدی، ادب پهلوانی: مطالعه‌ای در تاریخ ادب دیرینه از زرتشت تا اشکانیان، تهران، نشر قطره، ۱۳۷۹.
- مهتدی، فضل‌الله (صبحی)، افسانه‌ها (جلد دوم)، به کوشش جلال‌الدین طه، تهران، جامی، ۱۳۷۷.
- میرصادقی، جمال و میمنت میرصادقی (ذوالقدر)، واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی، تهران، کتاب مهناز، ۱۳۷۷.
- میهن‌دوست، محسن، اوسنه‌های خواب، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۰.
- میهن‌دوست، محسن، باکره‌های پریراد، تهران، نشر مرکز، ۱۳۸۰.
- میهن‌دوست، محسن، پژوهش عمومی فرهنگ عامه، تهران، توس، ۱۳۸۰.
- میهن‌دوست، محسن، سمندر چهل‌گیس، تهران، انتشارات مرکز پژوهشهای مردم‌شناسی و فرهنگ عامه، ۱۳۵۲.
- میهن‌دوست، محسن، نه کلید: دفتری از اوسانه‌های خراسان، تهران، توس، ۱۳۷۸.
- وکیلپان، احمد، مثل‌ها و افسانه‌های ایرانی، تهران، سروش، ۱۳۷۷.
- هینلز، جان، شناخت اساطیر ایران، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضیلی، تهران، نشر چشمه، ۱۳۷۳.
- یارشاطر، احسان، داستانهای ایران باستان، مبتنی بر آثار اوستایی-فارسی باستان-پهلوی-پارتی-سغدی، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی، ۱۳۷۹.
- یونگ، کارل گوستاو و دیگران، اسطوره و رمز، به کوشش و ترجمه جلال ستاری، تهران، سروش، ۱۳۷۸.
- Donna, E., *Through the Eyes of a child, An Introduction to Children's literature*, Norton- 5th ed., Traditional Literature, 1999, p. 276-349.
- Lukens, Rebecca j., *A Critical Handbook of Children Literature*, Rebecca j. lukens- 6th ed., Traditional Literature, 1999, p. 24-28.