

## تحلیل سبک‌شناختی عناصر کهن‌الگویی فرآیند فردیت یونگ در داستان‌های عامیانه

(مورد مطالعه: بیست داستان از کتاب افسانه‌های مردم ایران)

معصومه خلیل نو علی آباد<sup>۱</sup>، حمیدرضا فرضی<sup>۲</sup>، رستم امانی آستمال<sup>۳</sup>

### چکیده

از رویکردهای ارتباطی میان ادبیات و روانشناسی، نقد کهن‌الگویی آثار ادبی است که با بررسی‌ها می‌توان به لایه‌های معنایی نهفته در محتوای آثار راه یافت. از آثار ادبی، داستان‌های عامیانه با توجه به دارا بودن بن‌مایه‌های اساطیری و محتوای اخلاقی تعلیمی، اهمیت بسزایی در آشکار ساختن محتویات ناخودآگاه دارند در این مقاله، با هدف بررسی سبک‌شناسی عناصر کهن‌الگویی و تأثیر آن در فرآیند فردیت، بیست داستان عامیانه از مجموعه «فرهنگ افسانه‌های مردم ایران» درویشیان و خندان مه‌آبادی در تکرارهای سبکی عناصر مختلف کهن‌الگویی، انواع کهن‌الگو و چگونگی فرآیند فردیت به صورت توصیفی تحلیلی بررسی شده است. کهن‌الگوی بنیادی داستان‌ها، کهن‌الگوی سایه می‌باشد. در فرآیند فردیت، شخصیت‌ها در مقابله با سایه به کمک دیگر کهن‌الگوها که مهم‌ترین آن پیر خرد می‌باشد به کمال فردیت می‌رسند و در مواردی که کهن‌الگوی یاریگر ندارند و سازگاری کهن‌الگوها متعادل نیست، قهرمان شکست خورده است. کلبداواژه‌ها: یونگ، کهن‌الگو، داستان‌های عامیانه، فرآیند فردیت، بسامد سبکی.

۱ دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران

masoomeh.kh20@gmail.com

۲ دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، واحد تبریز، دانشگاه آزاد اسلامی، تبریز، ایران. (نویسنده مسئول)

farzi@iaut.ac.ir

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

rostam90@ymail.com

## مقدمه

در روانشناسی یونگ، کل شخصیت فرد، به منزله روان قلمداد می‌شود. روان از سه قسمت تشکیل شده است. من آگاه، ناخودآگاه شخصی و عقده‌های آن، ناخودآگاه جمعی و نمونه‌های آغازین آن (ورنون، کالوین، ۱۳۸۱: ۱۳۶) در میان سه قسمت به اعتقاد یونگ ناخودآگاه جمعی، قوی‌تر است و صورت‌های ازلی و مظاهر نمونه‌وار و همگانی روان که در هر فردی ممکن است وجود داشته باشد. در ناخودآگاه جمعی قرار دارند که آن‌ها را کهن‌الگو نامیده است. «کهن‌الگو در واقع یک گرایش غریزی است» (یونگ، ۱۳۷۷: ۹۶) انواع مختلفی دارد و روان انسان در گرایش به جنبه‌های مثبت و منفی در تکاپو است. اگر «خود» که «درونی‌ترین هسته روان است» (همان: ۲۹۵) به سمت کهن-الگوهای مثبت برود و از جنبه منفی آن‌ها دوری کند. روان به یکپارچگی و تعادل می‌رسد که یونگ آن را با عنوان «نظریه تفرد» یا «فرآیند فردیت» مطرح کرده است.

در هر چیزی می‌توان به دنبال کهن‌الگو گشت و فرآیند فردیت را بررسی کرد زیرا کهن‌الگوها خاطرات مشترک و پنهانی ضمیر انسان‌ها هستند که از طریق محتویاتی که قابلیت خودآگاه شدن را دارد، قابل تشخیص است. به گفته یونگ «کهن‌الگو بر آن است تا انگیزه‌های نمودهایی که گرچه در جزئیات کاملاً متفاوت هستند اما شکل اصلی خود را از دست نمی‌دهند را به ما بشناساند» (همان: ۹۶) داستان‌های عامیانه یکی از بسترهای مهمی است که با محتوای مختلف اما بن‌مایه‌های مشترک، می‌توان کهن‌الگوهای جمعی یک ملت را در آن مشاهده کرد. «از وجوه اشتراک تمام این داستان‌ها برتری انکارناپذیر اصول اخلاقی است» (محبوب، ۱۳۸۶: ۱۱۸). با توجه به بن‌مایه تعلیمی در این داستان‌ها، فرآیند فردیت قابل بررسی است زیرا در این داستان‌ها نیروهای خیر و شر در وجود انسان در حال جدال هستند و نظریه فردیت یونگ نیز سازگاری من خودآگاه با خود ناخودآگاه در جدال با جنبه‌های منفی و مثبت کهن‌الگوها است.

در این مقاله با تکیه بر نظریه تفرد یونگ در خویش‌یابی، شاخصه‌های سبکی که در عناصر کهن-الگویی، انواع کهن‌الگو، چگونگی فرآیند فردیت در داستان‌ها تکرار شده، مورد بررسی قرار گرفته است. فرضیه تحقیق این است که در فرآیند فردیت در تکرار عناصر کهن‌الگویی، انواع کهن‌الگو و نحوه فردیت‌یابی قهرمان، تشابهات سبکی در داستان‌ها وجود دارد.

جامعه آماری تحقیق شامل بیست داستان از کتاب «فرهنگ افسانه‌های مردم ایران» علی‌اشرف درویشیان و رضا خندان مهابادی است؛ که عبارتند از: آجیل مشکل‌گشا، ج ۱: ص ۵۳، انارخاتون ج ۱ ص ۲۵۷، باغ سیب، ج ۱: ص ۳۰۷، به دنبال فلک ج ۱ ص ۴۲۵، پرند آبی ج ۲ ص ۸۱، پسر چوپان پاک ج ۲ ص ۱۵۵، سنگ‌های بلورین ج ۷ ص ۳۱۷، تبیل احمد ج ۳: ص ۱۴۱، جبران، ج ۳: ص ۳۰۱، حیلۀ درویش ج ۴ ص ۱۸۳، دانا و نادان ج ۵: ص ۶۹، روباه و پیرزن خمره سوار ج ۶، ص ۲۰۱، دختران انار ج ۵ ص ۹۹، سیب سرخ، ج ۷ ص ۵۲۳، شاهزاده ابراهیم و دیوج ۸ ص ۱۲۹، علی باقولو کار ج ۹ ص ۲۷۳، قصه دختر گازر ج ۱۰ ص ۲۷۱، کل گاوچران و خواجه خضر ج ۱۱ ص ۵۴۵، کمک آقا و دیوج ۱۱: ۵۸۵ و گلنار ج ۱۲، ص ۴۳۵.

### پیشینه تحقیق

بعد از اینکه یونگ، نظریه خود را مطرح کرد، کم‌کم بررسی و نقد روانکاوای آثار ادبی آغاز شد. در ایران نیز با ترجمه آثار یونگ، کتاب‌های مستقل روانشناسی در معرفی یونگ و آثارش چاپ شد. در کنار نویسندگان کتاب، پژوهشگران در کتاب‌ها و مقاله‌ها، آثار ادبی را با کهن‌الگوهای یونگ بررسی کردند و در رساله‌های دانشجویی، دانشگاه‌های مختلف به این موضوع پرداختند. در حوزه بررسی داستان‌های عامیانه بر مبنای نظریه یونگ نیز پژوهش‌های مختلف انجام شده است. کتاب مشخص هنوز در این موضوع چاپ نشده است اما در بخش مقاله، بررسی انواع کهن‌الگو در یک داستان عامیانه به‌ویژه در همایش‌ها متعدد ارائه شده است. در بررسی جامع چندین داستان که در مجلات پژوهشی چاپ شدند، جبری، یوسفی (۱۳۹۵) مقاله «پیوند عناصر جادویی و انگاره‌های کهن-الگویی در قصه‌های عامه» را در مجله فرهنگ و ادبیات عامه چاپ کرده‌اند. جامعه آماری این مقاله، کتاب قصه‌های ایرانی (گل به صنوبر چه کرد) انجوی شیرازی است. نگارندگان عناصر جادویی سه گروه شخصیت‌های دارنده قدرت جادویی، اشیای دارنده قدرت جادویی و کلام جادویی را در روایت قصه‌ها، در تحلیل عمیق‌تر خود با خویشکاری‌های انگاره‌های کهن‌الگویی بررسی کرده‌اند. همچنین جبری (۱۳۹۹) مقاله «نمود کهن‌الگوها در افسانه‌های مردم ایران» را در مجله کاوش‌نامه زبان و ادبیات فارسی چاپ کرده است. نگارنده از کتاب درویشیان و خندان، ۹۷ قصه آن را از منظر کهن‌الگوی پیرخردمند بررسی نموده است. بررسی او در وجود کهن‌الگوی پیرخرد در شخصیت‌های انسانی و حیوانی است و فراوانی تعداد دیوها، پریان و حیوانات را در این کهن‌الگو بیان کرده اما بررسی انواع کهن‌الگوها و سیر فرآیند فردیت که مورد نظر مقاله حاضر است در این مقاله مورد بررسی قرار نگرفته است و البته جامعه آماری آن متفاوت است. تازه‌ترین پژوهش در حوزه ادب داستانی عامیانه توسط سعیدی و همکاران (۱۴۰۱) با عنوان «بررسی بن‌مایه‌های اساطیری کهن‌الگوی سایه بر پایه نظریه یونگ در ۵۰ داستان عامیانه» در مجله بهارستان سخن چاپ شده است. جامعه آماری تحقیق مقاله کتاب انجوی شیرازی است. نویسندگان با تحلیل کهن‌الگوی سایه در این داستان‌ها آن را یکی از کهن‌الگوهای مهم این قصه‌ها بیان کردند. در این مقاله نیز عناصر کهن‌الگویی و شاخصه سبکی آن‌ها در فرآیند فردیت بررسی نشده است. در حوزه رساله، مرادی (۱۳۹۳) رساله «تحلیل کهن‌الگوی تولد دوباره در ادبیات عامیانه معاصر بر اساس مکتب یونگ» با راهنمایی سوسن جبری و مشاوره وحید مبارک در دانشگاه رازی دفاع کرده است. نویسنده صرفاً بر اساس کتاب درویشیان، کهن‌الگوی تولد دوباره در چندین داستان بررسی نموده است که در حین بررسی به کهن‌الگوهای دیگر اشاره دارد. با توجه به پیشینه حاضر، تحلیل عناصر کهن‌الگویی، تکرار انواع کهن‌الگو و چگونگی فرآیند فردیت در داستان‌های عامیانه با تأکید بر شاخصه‌های سبکی، موضوعی است که پیشینه مشخص ندارد و از این منظر که با دیدگاه سبک‌شناسی به تکرار عناصر، انواع کهن‌الگو و چگونگی خویش‌یابی در آثار ادبی بنگریم، پژوهش تازه‌ای است و این مقاله با هدف دستیابی به تشابه سبکی داستان‌های عامیانه نوشته شده است.

## بحث و تحلیل

قصه‌های عامیانه با گویندگان ناشناس و مخاطبان عمومی در طی قرن‌ها تکرار شده‌اند «قصه عامیانه به انواع قصه‌های کهن گفته می‌شود که به صورت شفاهی یا مکتوب در میان اقوام گوناگون از نسلی به نسل دیگر منتقل شده است. قصه عامیانه انواعی است از اساطیر، قصه‌های پریان و نیز قصه‌های مکتوبی که موضوعات آن از فرهنگ قومی گرفته شده است» (درویشیان، خندان مهابادی، ۱۳۸۱، ج: ۱، ۲۸) در کشور ما در هر منطقه، داستان‌های عامیانه رشد کرده و میان مردم متداول شده است. این داستان‌ها از مهم‌ترین نمونه‌های اصیل تفکر و تخیل مردم این سرزمین هستند و مردم این مرز و بوم از روزگاران بسیار دور پندارها، باورها، افکار، آرزوها و تجربه‌های خود را در قالب قصه ریخته‌اند. (انجوی شیرازی، ۱۳۵۲، ج: ۱، ۱۰) مضمون و محتوای این داستان‌ها با بینش اساطیری و عامیانه همراه است و از زندگی مردم نشأت گرفته است، در یک جمله تقابل نیروهای خیر و شر در روان انسان است. تکرارهایی که در عناصر و نمادهای کهن‌الگویی و انواع کهن‌الگو دارد، نشان می‌دهد. این قصه‌ها در جهت تعالی روحی و روانی شخصیت‌ها نوشته شده‌اند و بهترین بستر برای بررسی نظریه تفرد یونگ می‌باشند چنانکه «از دیدگاه پیروان یونگ همه قصه‌ها شرح فرآیند روانی فردیت‌یابی است» (لوفلر، ۱۳۶۶: ۱۵) این مسئله با بررسی شاخصه‌های سبکی در کاربرد عناصر مختلف کهن‌الگویی برمبنای بینش اسطوره‌ای، تکرار انواع کهن‌الگوهای مشخص برمبنای اخلاق و تشابهات سبکی در فرآیند فردیت قابل بیان است که در ادامه در سه بخش مورد بررسی قرار گرفته است.

### عناصر و نمادهای کهن‌الگویی

در بیست داستان انتخاب شده قهرمان‌های اصلی، شخصیت‌های انسانی هستند اما دیوها، پریان، حیوانات، عناصر طبیعت و اشیاء در حوادث داستانی دخیل هستند که در فرآیند فردیت به عنوان یاریگر قهرمان یا ضدقهرمان، نیروی مخالف قهرمان و یا نشانه‌های کهن‌الگویی حضور دارند. در واقع این عناصر در مقابل قهرمان داستان، غریزه‌ها، امیال، نیروهای مثبت و منفی روان هستند که به اشکال مختلف آمده‌اند. جایگاه آن‌ها نیز برمبنای پیشینه اساطیری است.

دیوها همواره یا ضدقهرمان هستند یا مخالف قهرمان اصلی عمل می‌کنند در اکثر قصه‌های عامیانه حضور دارند و در همه داستان‌ها نیز کهن‌الگوی سایه می‌باشند اما در مواردی که قهرمان با آن سازگار باشد تبدیل به جنبه مثبت سایه (مثل داستان سیب سرخ) شده‌اند. پریان برخلاف دیوان یاریگر قهرمان هستند. فقط در مواردی که قهرمان مخالف آن‌ها می‌شود تبدیل به جنبه منفی سایه (مثل پرنده آبی) می‌گردند.

حیوانات: حیوانات اعمال و رفتار انسانی دارند. به سه گونه ۱- یاریگر قهرمان، ۲- ضدقهرمان یا مخالف قهرمان و ۳- نشانه کهن‌الگویی با کهن‌الگوهای پیرخرد، مادر مثالی، سایه و نقاب آمده‌اند. اسب، پرنده، سیمرخ، روباه، عقاب، گاو، گرگ، بز، شیر، شتر، کلاغ، موش، مار، اژدها، قورباغه، گوسفند، ماهی، سوسک و میمون حیواناتی که در بیست داستان وجود دارند. «اسب» پرتکرار است. در همه داستان‌ها با پیشینه اساطیری همیشه یاریگر قهرمان شده است. در داستان «حبله درویش»

در جایگاه پیرخرد است که با زبان گویا قهرمان را از تسلط سایه نجات می‌دهد و همچون سیمرخ یک موی (رمز حیات) به دست قهرمان می‌دهد. قهرمان هنگام گرفتاری می‌سوزاند و اسب به یاری او می‌آید و عاقبت نیز او را سلامت از آتش عبور می‌دهد اما در داستان‌های دیگر نمونه مجازی از مادر مثالی مثبت قرار گرفته است. سیمرخ با همان نقش اساطیری و مشابه شاهنامه در داستان «باغ سیب» آمده است. «کلاغ» با نگرش عامیانه‌ای که در باور مردم به دزدی و خست مثل است (شریفی، ۱۳۸۷، ج: ۱: ۷۳۸) در داستان «آجیل مشکل‌گشا» گردنبند دختر حاکم را می‌دزدد و باعث گرفتاری دختر خارکن می‌شود. در داستان «علی باقالی کار»، باقالی علی را می‌دزدد و در هر دو داستان نقش سایه قهرمان را دارد. «گاو» در اسطوره، نیروی باروری است و مقدس بودن آن وابسته به مرگش است (دادگی، ۱۳۹۰: ۸۶). یونگ نیز به آیین قربانی کردن گاو در جهت تعالی روحی تأکید کرده است در داستان‌ها نیز قهرمان‌ها بر گاو مسلط هستند، شغل آن‌ها چوپانی است و گاو می‌چرانند (کل گاوچران و خواجه خضر، سنگ‌های بلورین، باغ سیب) و یا گاوها در مسیر تعادل روانی شخصیت‌ها قربانی می‌شوند (سیب سرخ). پرنده که «به طور جامع‌تر پرندگان نماد مراحل معنوی، نماد فرشتگان و نماد مرحله برتر وجود هستند» (شوالیه، گبران، ۱۳۸۵، ج: ۲: ۱۹۷) نقش نقاب شخصیت را در داستان «پرنده آبی» و «دختران انار» دارد. ماه به عنوان یاریگر قهرمان نشانه‌ای از منجی، کشف و شهود، حیات و تولد دوباره است (همان: ج: ۵: ۱۶۰) در داستان «به دنبال فلک» با همین مفهوم آمده است. سگ با نماد وفاداری یاریگر قهرمان و پیرخرد در داستان «شاهزاده ابراهیم و دیو» شده است. گربه که در میان گرایش سعد و نحس نوسان دارد (همان: ج: ۴: ۶۹۷) یاریگر قهرمان در داستان «جیران» شده است. میمون با ظاهری زشت اما خوش‌یومن در داستان «گلنار» نقاب شخصیت گلنار شده است. سوسک در داستان «قصه دختر گازر» نقاب دختر گازر است. مار، اژدها، شیر، گوسفند، موش نشانه کهن‌الگویی سایه قرار گرفته‌اند. برخی حیوانات نیز که در اسطوره نماد خاصی ندارند با نقش دوگانه آمده‌اند. «شتر» یاریگر در داستان «پرنده آبی» اما مخالف قهرمان در داستان «کمک آقا و دیو» است. روباه یاریگر قهرمان و پیر خرد در داستان «کمک آقا و دیو» و «روبه و پیرزن خمره‌سوار» است اما در داستان «تبل احمد» مخالف قهرمان است. گرگ با دو بُعد سایه مثبت و منفی در «روبه و پیرزن خمره‌سوار» و «به دنبال فلک» آمده است.

جدول زیر خلاصه حضور حیوانات با نمادهای کهن‌الگوهایی در داستان‌ها است.

نام داستان	نشانه کهن‌الگویی	عملکرد حیوان	حیوانات
انارخاتون، باغ سیب، به دنبال فلک، پسر چوپان پاک، حيله درویش، جیران، باغ سیب، تنبل احمد، سیب سرخ	مادر مثالی، پیر خرد	یاریگر قهرمان	اسب، سیمرخ، بز، خروس، گربه، ماهی، قورباغه، بز
باغ سیب، کمک آقا و دیو	سایه	مزاحم و مخالف قهرمان	اژدها، مار، شیر، گوسفند
آجیل مشکل‌گشا، علی باقالی کار، باغ سیب، سیب سرخ (کشته شدن گوساله زرد)،	سایه و مادر مثالی مثبت	تسلط قهرمان بر حیوان و نقش یاریگری یافتن حیوان	گاو، کلاغ

روبا، گرگ	دو جنبه یاریگری و مخالف	سایه، پیر خرد	کمک آقا، روباه و پیرزن خمره‌سوار. تنبل احمد
پرنده، کبوتر، میمون، سوسک	نقاب ظاهری قهرمان	نقاب	پرنده آبی، دختران انار، قصه دختر گازر، گلنار

جدول شماره ۱

عناصر طبیعت: از عناصر طبیعت آب (با نمودهای چشمه، رودخانه، دریا، حوض)، غار، چاه، درخت، نی، کوه، باد، جنگل، صحرا، بیابان در داستان‌ها، نشانه‌های کهن‌الگویی تولد دوباره و مادرمثالی دارند. آب با نماد اساطیری در قصه‌های عامیانه رمزی از حیات و تولد دوباره شده است («معانی نمادین آب را می‌توان در سه مضمون اصلی خلاصه کرد: چشمه حیات، وسیله تزکیه و مرکز زندگی دوباره. این سه مضمون در قدیم‌ترین سنت‌ها متلاقی می‌شوند و ترکیبات تخیلی گوناگون و در عین حال هماهنگی را شکل می‌دهند») (شوالیه، گربران، ۱۳۸۵، ج ۱: ۳) قهرمان‌ها در راه خود به چشمه و رودخانه می‌رسند و با آنیما و آنیموس دیدار می‌کنند (حیله درویش، دختران انار، سنگ‌های بلورین) در کنار چشمه اتفاقات خوب می‌افتد (آجیل مشکل‌گشا، دانا و نادان) عبور از چشمه، دریا، حوض، قنات زندگی جدیدی برای آن‌ها دارد (انارخاتون، تنبل احمد، حیله درویش، سنگ‌های بلورین، شاهزاده ابراهیم و دیو، به دنبال فلک، جیران)

چاه با نمود فرورفتن در زمین، نشانه عذاب و «معرف دنیای مردگان است» (بهار، ۱۳۷۶: ۳۶۹) است اما قهرمانان در چاه می‌افتند و از آزمون دشوار عبور می‌کنند و بار دیگر از چاه بیرون می‌آیند. بیرون آمدن از چاه، نماد آگاه و در ضمن نمایانگر انسانی است که به آگاه و شناخت رسیده است (شوالیه، گربران، ۱۳۸۵، ج ۲: ۴۸۴ - ۴۸۵) افتادن در چاه و بیرون از آن در داستان‌های «باغ سیب»، «کل گوچران و خواجه خضر» آمده که رمزی از تولد دوباره در این قصه‌ها شده است.

درخت در اسطوره با انسان هم‌قرین است «در بینش اساطیری، هستی درخت با ابعاد گوناگون خود با دورترین لحظات درونی آدمی گره‌خوردگی و پیوندی دیرینه و پایدار یافته است» (خادمی کولایی، ۱۳۸۶: ۲۳۲ - ۲۳۳) در این قصه‌ها نیز گستره ناخودآگاه قهرمان است که به چندین صورت: تولد آدمی از درخت (حیله درویش، پرنده آبی، دختران انار، باغ سیب) دگرذیسی شخصیت به درخت (دختران انار، سیب سرخ) و محافظ قهرمان در نماد مجازی از مادرمثالی آمده است.

بیابان، جنگل، صحرا، باغ بزرگ، قلمرو ناخودآگاه است. اتفاقات در باغ شکل می‌گیرد (باغ سیب، دختران انار، پرنده آبی). قهرمانان به بیابان می‌روند (حیله درویش، روباه و پیرزن خمره سوار). وقتی پادشاه خشم می‌گیرد فرزند را در بیابان رها می‌کند. در بیابان قهرمان‌ها با دیو روبه‌رو می‌شوند اما به یاری پیرخرد موفق می‌گردند (شاهزاده ابراهیم و دیو) قهرمان در جنگل با نیروهای ضد یا یاریگر روبه‌رو می‌شود (انارخاتون، کمک آقا و دیو) آتش، باد، کوه، غار که محافظ و حامی قهرمان در برابر نیروهای ضدقهرمان شده‌اند و به صورت مادرمثالی تکرار شده‌اند. آتش محافظ قهرمان در برابر ضدقهرمان است (پرنده آبی، حیله درویش، سنگ‌های بلورین) باد قهرمان را به سمت آگاه و مواجه با سایه می‌برد (سیب سرخ) قهرمان به دنبال هدفش به کوه می‌رود (تنبل احمد) یا در کوه زندگی می‌کند (گلنار) قهرمان را در غار می‌گذارند (پسر چوپان پاک) یا خود به غار می‌رود

(شاهزاده ابراهیم و دیو، تنبل احمد) اما با موفقیت از آن بیرون می‌آید و به تولدی دوباره و خویشتن-یابی می‌رسد.

جدول زیر خلاصه عناصر طبیعت و نمودهای کهن‌الگویی آن‌ها در بیست داستان است

عنوان عناصر	کارکرد عناصر طبیعت	کارکرد کهن‌الگویی	عنوان داستان
چشمه، رودخانه	آمدن قهرمان به چشمه و اتفاقات خوب. عبور از کنار چشمه، دریا	گستره ناخودآگاهی، مادرمثالی و تولد دوباره	آجیل مشکل‌گشا، دانا و نادان، حبله درویش، تنبل احمد، دختران انار، شاهزاده ابراهیم و دیو، به دنبال فلک
چاه، غار	افتادن در چاه و بیرون آمدن از آن، ماندن در غار و بیرون آمدن از غار	تولد دوباره	باغ سیب، تنبل احمد، کل گوچران و خواجه خضر
درخت، سیب، انار	دگردیسی قهرمان به درخت، نشستن یا عبور از درخت، تولد قهرمان از سیب و انار	ناخودآگاهی، تولد دوباره و مادر مثالی	باغ سیب، پرنده آبی، جیران، دختران انار، سیب سرخ، حبله درویش، علی باقالی کار
آتش	عبور از آتش تولد دوباره قهرمان و سوختن ضدقهرمانان	تولد دوباره، مادر مثالی	پرنده آبی، حبله درویش، سنگ‌های بلورین
بیابان، صحرا، باغ، جنگل، کوه	رفتن به آنجا، زندگی در آنجا	گستره ناخودآگاهی، مادر مثالی	باغ سیب، حبله درویش، دختران انار، رویاه و پیرزن خمره سوار، شاهزاده ابراهیم و دیو، کمک آقا و دیو، گلنار
حوض، قنات	عبور از هفت حوض شیر	تولد دوباره	انارخاتون، سنگ‌های بلورین
نی	تبدیل شدن شخصیت به نی	نقاب	سیب سرخ

جدول شماره ۲

اعداد: عدد دو، سه، هفت و چهل در فرآیند فردیت قصه‌های عامیانه تکرار شده است. عدد هفت نماد و جوهره کمال است که به صورت هفت برادر، هفت حوض (انارخاتون) برای کمال خویشتن-یابی قهرمان آمده است. عدد دو، آمیختگی خیر و شر را نشان می‌دهد. در ایران باستان عدد دو در مبارزه اهورامزدا و اهریمن جلوه‌گر می‌شد و عدد دو با جدال شب و روز به عنوان دو وجه از روزگاران و نیز با دو جهان یکی زمینی و دیگری ماورائی مرتبط بود (نورآقایی، ۱۳۸۸: ۳۶) از نظر کهن‌الگویی خودآگاه و ناخودآگاه را می‌رساند. قهرمان دو پسر می‌زاید (انارخاتون) یا برای خویشتن‌یابی دو چیز سر راه آن‌ها قرار می‌گیرد (ابرسیاه و ابرسفید در سیب سرخ). عدد سه از اعداد مقدس و جلوه کمال است (کاسیرر، ۱۳۷۸: ۲۴۱) در اسطوره‌های ایرانی، اهورامزدا، آناهیتا و میتره (مهر) تثلیث نیرومندی می‌سازند که حافظ سلطنت و آثار آن هستند (بهار، ۱۳۷۶: ۳۹۵) در کل سمبل خیر، نیکی، شانس و فال خوب است، این عدد، یک عدد بنیادی در افسانه‌ها محسوب می‌شود. در شخصیت‌ها فرد سوم زیبا، موفق، خردمند و کلاً ویژگی‌های خوب را دارد و هر چیز در بار سوم به سرانجام می‌رسد. قهرمان در سفر خود با سه چیز روبه رو می‌شود (به دنبال فلک، سنگ‌های

بلورین، کمک آقا و دیو). برای رسیدن به موفقیت از سه مرحله، سه عمل، سه کار عبور می‌کند و بار سوم موفق می‌شود و به کمال فردیت می‌رسد (انارخاتون، تبیل احمد، جبران، سنگ‌های بلورین، کل گوچران و خواجه خضر) در کمال فردیت صاحب سه آنیما می‌شود (سنگ‌های بلورین، کل گوچران و خواجه خضر) عدد چهل نمایانگر کمالی است که بعد از آن دوره شکوه و پیروزی و موفقیت بوده یا اینکه خود عدد چهل نماینده همان کمال است. «عدد چهل نشانه به پایان رسیدن یک دور تاریخ است، دوری که می‌باید نه فقط به تکرار بل به تغییری اساسی و گذر از نظام عملی از یک زندگی به زندگی دیگر منتهی گردد» (شوالیه، گریبان، ۱۳۸۵، ج ۲: ۵۷۶) قهرمان چهل انار می‌چیند که یکی می‌ماند (دختران انار) از چهل تکیه سیب، چهل زن حامله می‌شوند (حیله درویش) چهل پرنده قهرمان را همراه می‌کنند (پرنده آبی)

اشیاء: طلا، گردنبند مروارید، النگوی طلا، دستاس طلا (آسیابی که آن را به دست گردانند)، صندوقچه طلا، مروارید و یاقوت اشیای قیمتی افسانه‌ها هستند که در کلیت نمایانگر کمال و تمامیت و یک قدرت درونی است که باعث هماهنگی عقده‌های ناخودآگاه با ضمیر خودآگاه است. در کل طلا نماد بهار دوره‌ای طبیعت و نماد جاودانگی است (همان، ج ۶: ۲۱۷-۲۱۸) در داستان‌ها دیده می‌شود قهرمانان به دنبال طلا هستند، بخرند یا آنیما آن‌ها را به سوی طلا و گنج هدایت می‌کند. قهرمان با غلبه بر سایه به گنج دست می‌یابد و با دستیابی به طلا و گنج موفق می‌شود که از منظر کهن‌الگویی، رسیدن به کمال خویشتن و غلبه بر نیروهای سایه و وصال با آنیما و آنیموس است. (داستان‌های آجیل مشکل‌گشا، انارخاتون، علی باقالی کار، تبیل احمد، باغ سیب، جبران، دانا و نادان، سنگ‌های بلورین، کل گاوچران و خواجه خضر). در مسیر خویشتن‌یابی انار تبدیل به یاقوت می‌شود و به عنوان کهن‌الگوی مادرمثالی باعث کمال قهرمان می‌شود (کل گوچران و خواجه خضر) گردنبند مروارید و النگو با حالت دایره‌ای رمزی از ماندالا است وقتی گم می‌شود (آجیل مشکل‌گشا) یا از دست می‌رود (دختران انار، پرنده آبی) قهرمان دچار عدم تعادل در خویشتن‌یابی می‌شود و با به دست آوردن و پیدا شدن آن به تعادل برمی‌گردد و خویشتن به کمال می‌رسد. صندوقچه در فرهنگ نمادها گنجی مادی و معنوی تفسیر شده است گشودن در صندوق به معنای تجلی و کشف و شهود است (همان: ج ۴: ۱۸۰) در داستان‌ها نیز صندوقچه تجلی ناخودآگاه است که خود از آن آگاه می‌یابد و همین مسیر کمال را هموار می‌کند یا واسطه می‌شود که قهرمان با سایه خود مواجه گردد. (باغ سیب، کمک آقا و دیو)

اشیای دیگر، دبه، دیگ، خمره آمده است که هر سه نمودی از مادرمثالی هستند اما دبه و دیگ که هدایتگر قهرمان در مسیر کمال شده‌اند مادر مثالی مثبت (علی باقالی کار) و از اشیاء تنها یک مورد خمره در داستان «روپاه و پیرزن خمره‌سوار» آمده است که چون در محتوای داستان حالت زندانی دارد و محافظت‌کننده نیست مادر مثالی منفی است.

مکان‌ها: خانه، باغ، قصر پادشاه، حمام و تور مکان‌های پرتکرار داستان‌ها هستند. «خانه همچون شهر و معبد در مرکز دنیا واقع است. خانه تصویر جهان است» (شوالیه، گریبان، ۱۳۸۵، ج ۳: ۶۳) همچنین خانه نمادی زنانه است با مفهوم پناهگاه، مادر، حمایت، سینه‌مادر» (همان: ۶۶) باغ نمادی رمزی از یکپارچگی روانی و آرامش است «باغ رویش و کشت پدیده‌های زنده و درونی



است» (همان، ج ۲: ۴۹). هر دو خانه و باغ اغلب مظهر مجازی کهن‌الگوی مادرمثالی و گاه نماد خویشتم می‌باشند. قصر در شناخت خویشتم در ناخودآگاه نمادی از وجود قهرمان است یا خویشتم است که در واقع قهرمان با رفتن به قصر در صدد شناخت خویشتم است و با خارج شدن از قصر در مسیر خویشتم‌یابی می‌افتد. در داستان‌ها غیر از «تبل احمد» و «کمک آقا و دیو» قصر پادشاه یا حاکم شهر تکرار شده است. حمام و تنور نیز چنین معنایی می‌توانند داشته باشند. تنور با توجه به حالت و گرمای آن نماد خیر و برکت و محافظت‌کنندگی در روانشناسی دارد. حمام نیز مرکز تطهیر و پاکی است.

### تکرار انواع کهن‌الگوها

کهن‌الگوی سایه، آنیما، آنیموس، پیرخرمند، مادرمثالی، تولد دوباره و کهن‌الگوی نقاب در فرآیند فردیت در قصه‌های عامیانه تکرار شده است. جدول زیر عنوان کهن‌الگو و نموده‌های کهن‌الگویی عناصر مختلف است.

عنوان کهن‌الگو	نموده‌های کهن‌الگو در اشخاص، حیوانات، عناصر طبیعت و اشیاء
مادرمثالی	اشخاص: مادر و نامادری، پیرزنان حیوانات: اسب، قورباغه عناصر طبیعت: چشمه، دریا، چاه، آب، رودخانه، حوض مکان‌ها و اشیاء: غار بیابان، باغ، صحرا، خانه، قصر، تنور، خمره، دیگ، دبه، صندوقچه
پیرخرمند	اشخاص: مرد نورانی، خضر، حکیم، درویش، پیرزن، طبیب، افراد رهگذر حیوانات: اسب، سیمرخ، روباه، سگ عناصر طبیعت و اشیاء در این نماد قرار نگرفتند.
نقاب	حیوانات: پرنده، کبوتر، سوسک، میمون عناصر طبیعت: نی، درخت
تولد دوباره	آب، آتش، غار، چاه دگردیسی به درخت، نی
سایه	اشخاص: دیوها، برادر، خواهر، درویش، حاکم، وزیر حیوانات: گرگ، مار، اژدها، شیر، گاو، روباه، عقاب، سگ عناصر طبیعت و اشیاء در این نماد قرار نگرفتند
آنیما و آنیموس	شخصیت‌های انسانی در نقش پدر، همسر در این نماد هستند و پریان

### جدول شماره ۳

در فرآیند فردیت، کهن‌الگوی سایه، کهن‌الگوی محوری بیست داستان است و در سه وجه آمده است که عبارتند از:

۱- سازگاری قهرمان با سایه

۲- تسلط قهرمان بر سایه

۳- تسلط سایه بر روان قهرمان

روایت اصلی همه داستان‌ها، کشاکش قهرمان با سایه خود است که در فرآیند فردیت هر شخصی پدیدار است از جنبه روانشناسی یونگ همه داستان‌ها با مضامین مختلف یک مضمون واحد دارند و آن‌هم بازگویی سیر فردیت در مسیر خویشتن‌یابی است که اگر خود بتواند به سازگاری با کهن‌الگوها برسد به کمال دست می‌یابد و اگر نتواند اسیر سایه باقی می‌ماند. برای نمونه طبق تفکر عامیانه با بن-مایه اساطیری در همه داستان‌ها دیو نقش سایه را دارد، شخصیت‌هایی که عاشق دیو شدند، اسیر دست سایه خود هستند که قهرمان در مقابله آن‌ها قرار می‌گیرد (انارخاتون، شاهزاده ابراهیم و دیو) وقتی قهرمان به سازگاری با سایه می‌رسد یا به یاری پیر خرد، مادر مثالی، آنیما و آنیموس می‌تواند بر آن غلبه کند. دیوها را یا رام می‌کند، یا می‌کشد یا زندانی می‌کند (داستان باغ سیب، تبیل احمد، جیران، سنگ‌های بلورین، سیب سرخ، شاهزاده ابراهیم و دیو، کمک آقا و دیو) حیوانات نیز با پیشینه اساطیری کهن‌الگوی سایه قهرمان شدند که مواقع بسیار با جنبه منفی ظاهر شده‌اند که قهرمان همانند دیو با آن‌ها مقابله می‌کند اما در مواردی اندک جنبه مثبت دارند که خواسته و ناخواسته یاریگر قهرمان شده‌اند (مثل دانا و نادان، روباه و پیرزن خمره سوار)

کهن‌الگوی آنیما و آنیموس: آنیما و آنیموس فقط در دو داستان «کمک آقا و دیو» و «علی باقالی کار» وجود ندارد و در مابقی داستان‌ها آمده است. با جنبه مثبت و منفی در سیر روایت نقش محوری دارد و در خویشتن‌یابی قهرمان تأثیر گذاشته است. در بسامد بیشتر یاریگر قهرمان شده‌اند اما با جنبه منفی مانعی برای کمال فردیت هستند که البته در مقایسه با کهن‌الگوی سایه در همه داستان‌ها قهرمان از جنبه منفی آن‌ها گذشته است و مقهور آن نمانده است. یک مورد نیز در داستان «به دنبال فلک»، قهرمان یاریگری آنیما را نادیده گرفته است. در روایت داستانی به سه صورت آمده‌اند.

- از آغاز داستان با جنبه مثبت و منفی حضور دارند و در روایت داستانی تأثیر گذاشته‌اند: آجیل مشکل‌گشا، انارخاتون، باغ سیب، شاهزاده ابراهیم و دیو، تبیل احمد، دختران انار، گلنار  
- با جنبه مثبت و منفی در نیمه روایت ظاهر شده‌اند: به دنبال فلک، پرنده آبی، کل گاوچران و خواجه خضر، سنگ‌های بلورین، حيله درویش، قصه دختر گازر، سیب سرخ.  
- قهرمان سرانجام بعد از غلبه بر جنبه‌های منفی کهن‌الگوها به آنیما یا آنیموس رسیده است: جیران، دانا و نادان، روباه و پیرزن خمره سوار، پسر چوپان پاک.

پیر خردمند: کهن‌الگوی پیر خرد، نقش اصلی و مهم را در کمال خویشتن و تمامیت فرآیند فردیت دارد. در داستان‌ها به سه صورت نمود یافته است

۱- حضور شخص و حیوان در نماد پیر خردمند

۲- خرد درونی قهرمانان

۳- یاریگری آنیما، مادر مثالی و سایه با جنبه مثبت در نقش پیر راهنما

در سیر روایت به سه صورت تأثیر گذاشته است

- داستان‌هایی که پیر خرد در آن‌ها نیست یا قهرمان از توصیه پیر خردمند بهره‌مند نشده است شکست خورده و به کمال فردیت نرسیده است: به دنبال فلک، شخصیت نادان در داستان دانا و نادان، گلنار نمونه این داستان‌ها هستند.

- قهرمانانی که پیرخرد آن‌ها را هدایت کرده یا با پیر خرد درونی در مسیر فردیت به سازگاری با کهن-الگوها رسیدند، موفق شده‌اند. آجیل مشکل‌گشا، انارخاتون، کمک آقا و دیو، حیلہ درویش، جیران، پسر چوپان پاک، باغ سیب، دانا و نادان، کل گوچران و خواجه خضر نمونه این داستان‌ها هستند.

- در مواردی هم که پیرخرد مشخص در داستان نیست یا درونی است. کهن‌الگوهای آنیما و آنیموس، سایه و مادرمثالی با جنبه مثبت یاریگر قهرمان در قالب پیرخرد شده‌اند: پرنده آبی، تبیل احمد، سنگ‌های بلورین، دختران انار، روباه و پیرزن خمره سوار، قصه دختر گازر، علی باقالی کار، سیب سرخ نمونه این داستان‌ها هستند.

کهن‌الگوی مادرمثالی: مادرمثالی با جنبه مثبت یاریگر قهرمان و در جنبه منفی مانع فرآیند خویشتن است. این کهن‌الگو گاه نقش محوری در خویشتن‌یابی قهرمان دارد (مثل انارخاتون و سیب سرخ، پرنده آبی) اما با فراوانی بیشتر صرفاً در مسیر فردیت حضور دارد (دیگر داستان‌ها). «مادر» مهم‌ترین مادرمثالی مثبت و منفی در داستان‌هاست. شخصیت پدر یا حامی قهرمان در نقش آنیموس (آجیل مشکل‌گشا) است یا نمادی از خود به کمال نرسیده (مثل جیران) است اما مادر در بیست داستان همواره با این کهن‌الگو حضور دارد. مادرمثالی منفی در جلوه مادر (انارخاتون و پسر چوپان پاک) و نامادری (سیب سرخ) آمده است. از حیوانات «اسب» در اغلب داستان‌ها با این نماد دیده می‌شود؛ اما بیشترین فراوانی مربوط به عناصر طبیعت است. در داستان‌هایی که این عناصر محافظ، حامی و یاری‌دهنده قهرمان هستند، نشانه مادرمثالی مثبت قرار گرفتند که قهرمان سریع‌تر به کمال فردیت رسیده است.

کهن‌الگوی تولد دوباره: تولد مجدد در روانشناسی یونگ، راه دوباره‌ای برای ادامه مسیر فردیت است که با تولد دوباره شخصیت به خویشتن‌یابی می‌رسد، این کهن‌الگو در بیست داستان مورد مطالعه در چندین صورت آمده است

- عبور از آتش و نسوختن: پرنده آبی، حیلہ درویش، سنگ‌های بلورین

- عبور از دریا و رودخانه، حوض شیر: انارخاتون، به دنبال فلک

- افتادن در چاه و بیرون آمدن: باغ سیب، کل گوچران و خواجه خضر

- ماندن در غار و بیرون آمدن: پسر چوپان پاک، تبیل احمد، روباه و پیرزن خمره سوار

- دگردیسی به عناصر طبیعت و بازگشت به شخصیت اصلی: دختران انار، سیب سرخ

کهن‌الگوی نقاب: دگردیسی شخصیت‌ها به عناصر گیاه و حیوانی که ویژگی داستان‌های عامیانه است را با کهن‌الگوی نقاب می‌توان ارتباط دارد. از منظر کهن‌الگویی، نقاب شخصیتی است که فرد بر چهره می‌زند تا خود واقعی‌اش را پنهان کند اما وقتی با نقاب یکی بشود جنبه منفی دارد. (مورنو، ۱۳۷۶: ۶۷) در این داستان‌ها قهرمانان به اجبار یا بنا به مصلحتی نقاب دارند که در مسیر فردیت سرانجام نقاب را کنار گذاشته‌اند. در داستان «چهل پرنده»، پرنده نقاب حسن یوسف (قهرمان داستان) است که سرانجام با کمک مادرمثالی، پیرخرد و آنیمای مثبت از نقاب رها می‌شود. این نقاب را خودش به چهره زنده بلکه سایه‌ها (چهل پرنده) بر شخصیت او زدند. در داستان «دختران انار»، «سیب سرخ»، «قصه دختر گازر» و «گلنار» شخصیت قهرمان به شکل درخت، نی، سوسک و میمون درآمده است. این نقاب‌ها اختیاری است. در سه داستان اول، سرانجام به

شخصیت اصلی بازگشته است اما در داستان گلنار، میمون نقاب آنیمای قهرمان است که در تسلط سایه‌ها نقاب را از دست می‌دهد با از بین رفتن نقاب، آنیما نیز از دستش می‌رود.

### فرآیند فردیت در داستان‌ها

طبق نظریه تفرود یونگ، «خود» مرکز تنظیم‌کننده‌ای است که باعث بلوغ شخصیت می‌شود. میزان رشد روانی فرد بسته به این است که تا چه حد «من» بخواهد به پیام‌هایش گوش فرا دهد و آن را به خودآگاه شدن و به تحقق رسیدن نائل سازد (یونگ، ۱۳۵۲: ۲۵۰ - ۲۵۱)؛ بنابراین در جریان فرآیند فردیت، شخصیت فرد در گرایش او به جنبه‌های منفی و مثبت کهن‌الگوها بررسی می‌گردد («خود») اگر به سمت کهن‌الگوهای منفی برود، فرد شخصیت منفی می‌یابد اما وقتی کنترل کهن‌الگوهای دیگر به دست بیآورد، شخص در طی فرآیند، کامل می‌شود. در قصه‌های عامیانه هدف تعلیمی و اخلاقی و آموزشی مهم است و همین مسئله علت اصلی رشد و تکرار نسل به نسل این قصه‌ها شده است. بر همین مبنا از منظر کهن‌الگویی بنگریم، قهرمان همیشه در مسیر فردیت قرار دارد و با نیروهای شر (سایه‌ها) مواجه است، در این مسیر اگر از نیروهای خیرپیرخرد، سایه، نقاب، آنیما، آیموس و مادرمثالی با جنبه مثبت استفاده کند و این نیروها او را یاری دهند به کمال خویشتن می‌رسد و اگر نادیده بگیرد و یا این نیروها او را یاری نکنند به کمال فردیت نخواهد رسید. نیروهای شر نیز همواره در صدد تسلط بر قهرمان هستند.

آغاز فرآیند در داستان‌ها در چندگونه دیده می‌شود

- افتادن به دست سایه به وسیله خود کمال نیافته

قهرمان به وسیله خود کمال نیافته اسیر سایه می‌شود و در مسیر فردیت یا می‌تواند بر آن موفق بشود یا مقهور سایه می‌گردد. در داستان «جیران» پدرش او را به دیو (سایه) داد. در داستان «پسر چوپان پاک» با اصرار مادر (مادرمثالی منفی) پدرش او را به شاه‌عباس (سایه) فروخت. در داستان «پرنده آبی» دایه او را به زمین گذاشت و او گرفتار چهل پرنده (سایه) شد. در حيله درویش، پادشاه دخترش را به درویش (سایه) داد.

- سفر اختیاری قهرمان برای خویشتن‌یابی

در این داستان‌ها قهرمان خودخواسته یا به واسطه خوابی که دیده است. برای هدفی راه سفر می‌شود و در مسیر فردیت به کمال می‌رسد یا نمی‌رسد: به دنبال فلک، کل گاوچران و خواجه خضر، دانا و نادان، سنگ‌های بلورین نمونه این داستان‌ها هستند.

- سفر اجباری قهرمان برای خویشتن‌یابی

در این داستان‌ها قهرمان به خاطر عملکرد آنیما یا مادرمثالی مجبور به خروج از خانه و قصر می‌شود. در داستان «انارخاتون» انارخاتون توسط مادرش (مادرمثالی منفی) از خانه اخراج می‌شود. در داستان «تبل احمد» قهرمان به ترفند آنیمای مثبت از خانه خارج می‌شود و به سفر خویشتن‌یابی می‌رود. در داستان «باغ سیب» قهرمان به دنبال آنیمای مثبت به چاه می‌رود. در داستان «دختران انار» قهرمان به توصیه مادرمثالی مثبت به دنبال آنیما می‌رود. در داستان «روباہ و پیرزن خمره سوار» قهرمان به دلیل کنار آنیمای منفی توسط پدرش (خود کمال نیافته) از قصر اخراج می‌شود و به بیابان

می‌رود. در داستان «شاهزاده ابراهیم و دیو» قهرمان به دلیل ترس از پدر از قصر فرار کرد و در بیابان اسیر دیو شد.

### خویش‌نمایی قهرمان با یک اتفاق

در این داستان‌ها قهرمان به واسطه اتفاقی که برایشان می‌افتد در مسیر خویش‌نمایی قرار می‌گیرند. آجیل مشکل‌گشا، علی باقالوکار، کمک آقا و دیو، قصه دختر گازر، گلنار نمونه این داستان‌ها هستند.

کمال‌یافتگی یا کمال نیافتگی در فرآیند فردیت در ۴ مورد در این داستان‌ها آمده است.

- کمال‌یافتگی فردیت با تسلط بر سایه به کمک پیر خردمند و همراه آنیما و آیموس در داستان «آجیل مشکل‌گشا» دختر خارکن (قهرمان قصه) در فرآیند خویش‌نمایی با همراه آیموس (پدرش) و کمک پیر خرد (مرد نورانی) به کمال و تمامیت فردی می‌رسد. او به دلیل اینکه توصیه مادرش (مادرمثالی مثبت) را در نذری دادن آجیل انجام نداده است، اسیر سایه می‌شود. گردنبدن دختر حاکم گم می‌شود و او را مقصر می‌دانند بنابراین با پدرش به زندان می‌افتد اما مرد نورانی در خواب او را راهنمایی می‌کند که نذرش را ادا کند تا مشککش حل بشود «دختر در خواب مردی نورانی را دید که به او تکلیف کرد که نذرش را ادا کند. او از خواب بیدار شد و جریان را به پدرش گفت و دوباره به خواب رفت. باز همان مرد نورانی به خوابش آمد و گفت کنار لنگه در صد دینار پول هست آن را بردار و نذرت ادا کن» (درویشیان، خندان، ۱۳۸۱، ج: ۱، ۵۴) قهرمان نذرش را ادا می‌کند و کلاغ گردنبدن را لب چشمه می‌گذارد. (همان: ۵۶) مرد نورانی در خواب در داستان انارخاتون (همان: ۲۵۸) و شاهزاده ابراهیم و دیو (همان، ج: ۸، ۱۳۴) آمده است.

در داستان «باغ سیب» قهرمان به راهنمایی آنیمای مثبت و همراه سیمرخ (پیر فرزانه) از پناه نجات می‌یابد و به وصال آنیما می‌رسد (همان، ج: ۱، ۳۱۰) در داستان «پسر چوپان پاک» تلاش سایه (شاه‌عباس) در جهت کشتن پسر چوپان است؛ اما قهرمان در مواجهه با سایه، اول بار به کمک پیر خرد نجات می‌یابد (چوپانی او را در غار می‌یابد و بزرگ می‌کند) و بار دوم آنیما او را از مرگ نجات می‌دهد. آنیما دختر شاه‌عباس است که در مسیرش او را می‌بیند و عاشق می‌شود و نامه پدرش را می‌خواند که در نوشته بود صاحب نامه را بکشید اما مضمون را این‌گونه عوض می‌کند که دخترم به عقد صاحب نامه در بیاورید (همان، ج: ۲، ۱۵۷) در داستان «تبل احمد» زنش او را یاری می‌دهد و او در مسیر خویش‌نمایی با پیر خرد درونی با دیوها (سایه‌ها) می‌جنگد و پیروز می‌شود. در «سنگ-های بلورین»، قهرمان چوپان گاوچرانی است که با خرد درونی به یاری سه آنیما بر سایه غلبه می‌کند و به کمال می‌رسد.

### کمال فردیت با غلبه بر سایه به کمک پیر خردمند

در این داستان‌ها آنیما یا آیموس وجود دارد اما در کمال فردیت یاریگر و همراه قهرمان نیست. بلکه قهرمان صرفاً با پیر خرد به کمال فردیت می‌رسد. در داستان جیران، قهرمان با راهنمایی پیرزنی (پیر خرد) دیو (سایه) را می‌کشد و به شهری می‌رود و با آیموس دیدار می‌کند. در داستان «حیله درویش»، قهرمان دختر پادشاه است که به راهنمایی اسب (پیر خرد) از دست درویش (سایه) فرار

می‌کند و به وصال با آنیموس (پسر شاه) می‌رسد. در داستان «دانا و نادان»، شخصیت دانا (قهرمان داستان) با خرد درونی صاحب گنج حیوانات می‌شود و به وصال با آنیما (دختر شاه) می‌رسد. در داستان «دختران انار» قهرمان با خرد درونی و کمک مادرمثالی بر «دده سیاه» (سایه) غلبه می‌کند و به وصال با آنیموس می‌رسد.

- کمال‌یافتگی فردیت با تسلط بر کهن‌الگوی مادر مثالی منفی به کمک پیرخرمند و همراه آنیموس در این داستان‌ها مادرمثالی منفی، کهن‌الگوی اصلی است که مانع خویشتن‌یابی قهرمان می‌شود اما عاقبت قهرمان با پیرخرد و آنیموس به کمال فردیت می‌رسد. در داستان «انارخاتون» مادرش (مادرمثالی منفی) قصد نابودی و کشتن او را دارد؛ اما سرانجام دختر با پادشاه ازدواج می‌کند که دیو و مادرش را می‌کشد. در داستان «سیب سرخ» نامادری به همراه دخترش قصد کشتن قهرمان را دارد اما قهرمان با کمک مادرمثالی مثبت و تولد دوباره به همراه آنیموس بر مادرمثالی منفی (نامادری) پیروز می‌شود.

### رسیدن به کمال فردیت با حمایت سایه‌های مثبت در نقش یاریگر

وقتی که قهرمان با سایه سازگار شده است، سایه‌ها با نقش مثبت با او همراه کرده‌اند. البته تعداد چنین داستان‌هایی کم‌بسامد است. در بیست داستان مورد مطالعه، در داستان «روباه و پیرزن خمره سوار» چهار حیوان نزد قهرمان داستان می‌آیند و با او زندگی می‌کنند که سایه او هستند اما وقتی قهرمان با سایه‌ها سازگار می‌شود، سایه در نقش پیرخرد او را به وصال با آنیما می‌رسانند. چنانکه در این داستان شاهزاده برای حیوانات غذا می‌آورد و حیوانات نیز دختر پادشاه برای پسر می‌آورند و آن‌ها باهم ازدواج می‌کنند. در داستان «سیب سرخ» نیز قهرمان با دیو سازگار می‌شود و دیو او را راهنمایی می‌کند تا زیبا شود.

### کمال‌یافتگی فردیت با تولدی دوباره

تولد دوباره در داستان‌های «انارخاتون»، «باغ سیب»، «پرنده آبی»، «سیب سرخ»، «تبل احمد»، آمده است که در مسیر کمال فردیت مؤثر شده است. قهرمان‌ها پس از تولدی دوباره توانستند بر سایه مسلط شده و به کمال برسند.

### کمال‌یافتگی فردیت با کمک مادرمثالی مثبت

یک مورد در داستان «پرنده آبی» قهرمان با کمک مادرش از دست سایه‌ها نجات می‌یابد. مادر حسن‌یوسف که کهن‌الگوی مادرمثالی برای اوست، تور (نمود محافظت و نگهدارنگی) می‌سازد و در آن راه فرار می‌گذارد. «قرار بر این شد که توری بسازند و راه فراری هم برایش بگذارند و آتشی در آن روشن کنند فردا مادر دستور داد تور را آماده کنند» (همان، ج: ۱، ۸۳) حسن‌یوسف وارد تور آتش می‌شود و از راه فرار بیرون می‌آید و به تولد دوباره می‌رسد اما چهل پرنده (سایه‌ها) در آتش می‌سوزند.

### کمال نیافتن فردیت با نبود پیر خرد یا عدم توجه جنبه‌های مثبت کهن‌الگوها

داستان «به دنبال فلک» و «گلنار» دو نمونه مشخص هستند که قهرمان به کمال فردیت دست نمی‌یابد زیرا در مسیر خویشتن‌یابی، از راهنمای پیرخرد، آنیمای مثبت و مادرمثالی مثبت بهره نمی‌برد و

عاقبت مقهور سایه می‌ماند. داستان «به دنبال فلک»، قصه مرد فقیری است که به دنبال شکایت از فلک راه سفر می‌شود، در مسیرش با گرگ، پادشاه و ماه روبه‌رو می‌شود که هرکدام سؤالاتی از فلک دارند و از قهرمان می‌خواهند از فلک بپرسد. قهرمان به فلک می‌رسد که مشغول آبیاری بخت مردم است. بخت خویش را آبیاری می‌کند و به همین خیال برمی‌گردد که چون بختش را آبیاری کرده است، در زندگی موفق می‌شود. در مسیر برگشت جواب سؤالات ماهی، پادشاه و گرگ را که از فلک پرسیده، می‌دهد. او با جواب دهی به سؤالات ماه و پادشاه می‌توانست صاحب لعل، طلا و گنج شاهی (نماد خویشتن) شود اما از حماقت آن‌ها را رها می‌کند و عاقبت گرگ (سایه) او را می‌خورد. فلک در نقش باغبان پیرخردی است که جواب سؤالات او را می‌دهد اما در مسیر بازگشت وقتی از دریا (نماد کهن‌الگوی تولد دوباره) عبور می‌کند در جواب سؤال ماه که پرسیده بود چرا دماغش می‌خارد، می‌گوید لعلی در دماغش دارد. «ماه‌گنده گفت پس بیا تو خودت بز لعل را بردار مرد گفت من دیگر به این چیزها احتیاج ندارم کرت خودم را پر آب کرده‌ام» (همان، ج: ۱، ۴۲۷) بعد از ماهی، به پادشاه زن (آنیمای مثبت) می‌رسد و جواب سؤال او را که پرسیده بود چرا همیشه شکست می‌خورد، می‌دهد که چون زن است شکست می‌خورد. زن از او تقاضای ازدواج می‌کند اما او نمی‌پذیرد «به او گفت حالا تو راز مرا دانستی بیا و بدون اینکه کسی بفهمد مرا بگیر و بشین به‌جای من پادشاه کن. مرد قبول نکرد. گفت نه من پادشاه را می‌خواهم چه کار کرت خودم را پر آب کرده‌ام (همان: ۴۲۷-۴۲۸)

بدین گونه آنیمای مثبت را کنار می‌زند و به (گرگ) سایه می‌رسد. در جواب سؤال او که پرسیده بود چرا سرش همیشه درد می‌کند، پاسخ فلک را به او می‌دهد که اگر مغز احمقی را بخورد، سردردش خوب می‌شود سپس قصه ماه و پادشاه را تعریف می‌کند، گرگ می‌فهمد او یک احمق است که از لعل گذشته و پادشاه را هم قبول نکرده است بنابراین به او حمله می‌کند و می‌کشد (همان: ۴۲۸)

در داستان گلنار نیز، قهرمان که همسر گلنار است، با حيله برادرانش (سایه‌ها) آنیمای مثبت را از دست می‌دهد. در این داستان گلنار با نقاب میمون با پسر پادشاه ازدواج می‌کند. در یک مهمانی دختر زیبایی می‌شود و به پسر می‌گوید جلد میمون را در دست داشته باشد و آن را مواظبت کند اما دو برادرش، جلد میمون را می‌زدند و در آتش می‌اندازند و بدین گونه قهرمان آنیما را از دست می‌دهد «صدای وحشتناکی از پوست بلند شد. پسر کوچک با شنیدن این صدا، به خود آمد و پوست را دید. خواست آن را در میان آتش بردارد ولی پوست خیلی زود خاکستر شد و از میان رفت و برادر کوچک دیگر نتوانست گلنار را ببیند و خوشبختی‌اش را از دست داد» (همان: ۴۳۷)

### نتیجه‌گیری

در این مقاله داستان‌های عامیانه در ارتباط با نظریه تفرّد یونگ با دیدگاه سبک‌شناسی بررسی شد. با توجه به محتوا و تکرار عناصر مختلف در ساخت قصه‌های عامیانه فرضیه تحقیق این بود که در نظریه تفرّد نیز شاخصه‌های سبکی در این داستان‌ها دیده می‌شود. با هدف مشخص شدن تکرارهای سبکی در عناصر کهن‌الگویی، انواع کهن‌الگو و چگونگی فرآیند فریدت قهرمان‌های داستان‌ها بررسی انجام شد. نتایج تحقیق نشان داد: عناصر حیوانی، عناصر طبیعت، اشیاء، مکان‌ها، اعداد در جایگاه کهن‌الگو یا نماد و نشانه‌های کهن‌الگویی در داستان‌ها تکرار شده است. حیواناتی مثل اسب،

گاو، پرنده، سیمرغ، گرگ، روباه، کلاغ، شیر، مار، اژدها، کلاغ با توجه به پیشینه اساطیری که نگرش مثبت و منفی به آن‌ها وجود دارد. در داستان‌ها در نقش سایه، کهن‌الگوی پیرخرد، مادرمثالی قرار گرفته‌اند. از عناصر طبیعت، چشمه، درخت، چاه، کوه، باد، آتش جزو نشانه‌های کهن‌الگویی مادرمثالی و تولد دوباره می‌باشند که تکرار شده‌اند. اشیایی مثل طلا، مروارید، یاقوت رمزی از خویشتن و تمامیت است که قهرمان‌ها به دنبال آن می‌گردند. اشیای دیگر با توجه به کاربرد یا شکل آن نشانه کهن‌الگویی قرار گرفته‌اند. گردنبند با حالت گردی که دارد در داستان‌ها نمادی از ماندالا است. دبه با محتوای مثبت و حالت محافظت که دارند نشانه کهن‌الگوی مادرمثالی شده‌اند اما وقتی در داستان حالت محافظت‌کنندگی ندارند مادرمثالی منفی شده‌اند. اعداد (دو، سه، هفت و چهل)، مکان‌های خانه، باغ قصر، بیابان، غار، جنگل شاخصه سبکی در بیست داستان دارد که نشانه کهن‌الگویی مادرمثالی، تولد دوباره، رمز کمال، خویشتن و گستره ناخودآگاه قرار گرفته‌اند. در شاخصه سبکی کهن‌الگوها، کهن‌الگوی سایه، آنیما، آنیموس، مادرمثالی، پیرخردمند، تولد دوباره، نقاب مهم‌ترین کهن‌الگوی داستان‌ها است. کهن‌الگوی بنیادی، سایه است که در همه داستان‌ها تکرار شده است. جدال نیروهای خیر و شر در روان و رسیدن به یکپارچگی روانی که نظریه تفرد یونگ است بن‌مایه فکری داستان‌های عامیانه است. در فرآیند فردیت، شخصیت‌ها با مقابله در برابر سایه به کمال فردیت می‌رسند. در کمال یافتگی فردیت چندگونه تسلط بر سایه به کمک پیرخرد، تسلط بر سایه به کمک پیرخرد با همراه آنیما و آنیموس، تسلط بر سایه به کمک کهن‌الگوهای مادرمثالی، تولد دوباره یا صرفاً یاری کهن‌الگوها بدون پیرخرد یا خرد درونی است. شاخصه سبکی این است که در اغلب داستان‌ها، قهرمان در فرآیند فردیت به کمال رسیده است اما در مواردی اندک که قهرمان از کهن‌الگوهای یاریگر استفاده نکرده است، در خویشتن‌یابی شکست خورده‌اند.



## منابع

- انجوی شیرازی، ابوالقاسم (۱۳۵۲) قصه‌های ایرانی، تهران: امیرکبیر.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۶) از اسطوره تا تاریخ، تهران: چشمه
- خادمی کولایی، مهدی (۱۳۸۶). «جستاری در باب اسطوره‌ها و نمادهای نباتی»، پیک نور، سال هفتم، ش ۱، ۳-۲۱.
- دادگی، فرنیخ (۱۳۹۰) بندهش، گزارنده: مهرداد بهار، تهران: توس
- درویشیان، علی‌اشرف، خندان مهابادی، رضا (۱۳۸۱) فرهنگ افسانه‌های مردم ایران، ۱۹ جلدی، تهران: کتاب فرهنگ و هنر
- شریفی، محمد (۱۳۸۷) فرهنگ ادبیات فارسی، ۲ جلدی، تهران: معین
- شوالیه، ژان، گریران، آلن (۱۳۸۵) فرهنگ نمادها، ۶ جلدی، ترجمه سودابه فضاییلی، تهران: جیحون
- کاسیرر، ارنست (۱۳۸۷) زبان و اسطوره، ترجمه محسن ثلاثی، تهران: مروارید
- لوفلر دلشوو، مارگریت (۱۳۶۶) زبان رمزی قصه‌های پری‌وار، ترجمه جلال ستاری، تهران: توس
- محبوب، محمدجعفر (۱۳۸۶) ادبیات عامیانه ایران، به کوشش حسن ذوالفقاری، تهران: چشمه
- نورآقایی، آرش (۱۳۸۸) عدد، نماد، اسطوره، تهران: نقد افکار.
- ورنون، نوردی، کالوین، هال (۱۳۸۱) راهنمای زندگی‌نامه و نظریه‌های روانشناسان بزرگ، ترجمه احمد به‌پژوه و رمضان دولتی، تهران: منادی تربیت
- یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷) انسان و سمبل‌هایش، ترجمه محمود سلطانی، تهران: جامی.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۵۲) روانشناسی و دین، ترجمه فؤاد روحانی، تهران: سهامی کتاب‌های جیبی

