

نقد اسطوره‌ای گرشاسب‌نامه بر اساس دیدگاه پیرسون

رقیه مقدم^۱، حمیدرضا فرضی^۲، علی دهقان^۳

^۱دانشجوی دکتری آزاد تبریز

^۲دانشیار آزاد تبریز

^۳دانشیار آزاد تبریز

چکیده:

نقد اسطوره‌ای به‌عنوان یکی از رویکردهای نقد ادبی معاصر تبیین‌کننده ماهیت و ویژگی اسطوره‌ها و نقش آن‌ها در ادبیات است. در این مقاله گرشاسب‌نامه اسدی طوسی بر اساس دیدگاه پیرسون که یکی از دیدگاه‌های نقد اسطوره‌ای است تحلیل شده است. زندگی گرشاسب از سفرهای مختلفی در کنار هم تشکیل شده که هر سفر سبب رشد یکی از جنبه‌های شخصیتی او و در کل تکامل شخصیت گرشاسب شده است. سیر سفرهای گرشاسب گذر او از مرحله خود به جان و سپس خویشتن را نشان می‌دهد. با ظهور جفت‌های کهن‌الگویی، زمینه بروز کهن‌الگوهای کودک مقدس، خدایان، مرگ و تولد دوباره، آرمان‌شهر و... فراهم شده است و گرشاسب، قهرمان این سفرها، در سیر و سلوک درونی و اجتماعی خود، با پشت سر گذاشتن موانع و آزمون‌های مختلف، با ایزدبانو همراه می‌شود و به‌جای آمیختن با پری بر او غلبه می‌کند، مراسم قربانی بر پا می‌دارد و نهایتاً با آگاهی و شناختی که در طول سفرها به مدد پدر و سایر یاریگران به دست می‌آورد، به جاودانگی روحی می‌رسد.

واژگان کلیدی: گرشاسب‌نامه، نقد اسطوره‌ای، پیرسون، سفر

تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۱/۲۲ تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۱۲/۱۳

ارجاع به این مقاله: مقدم، رقیه، فرضی، حمیدرضا، دهقان، علی. (۱۳۹۸). نقد اسطوره‌ای گرشاسب‌نامه بر اساس دیدگاه پیرسون. *زبان و ادب فارسی (نشریه سابقه دانشکده ادبیات دانشگاه تبریز)*: doi: 10.22034/perlit.2019.8547, 72(239), 157-182.

۱-مقدمه

نقد ساختارگرایانه نقدی است که «با بررسی موشکافانه متن جهت استخراج معنا، به کشف و تبیین نظام حاکم بر یک اثر ادبی و ارتباط آن نظام حاکم با آن نوع ادبی یا کل ادبیات می‌پردازد» (مقدادی، ۱۳۹۳: ۲۶۰). این نقد با انتشار تدریجی نظریه‌های زبان‌شناسی فردینان دوسوسور (۱۸۵۷-۱۹۱۳) در اواسط قرن بیستم پا گرفت و ادیبانی چون پراب، تودوروف و بارت و... از این مکتب پیروی نمودند و سعی کردند تا قوانین عمومی حاکم بر یک نوع ادبی در ادبیات یک ملت را کشف کنند. نقد ساختارگرایی بر رشته‌های ادبی جدید به‌ویژه نقد روان‌شناسی و اسطوره‌ای تأثیر گذاشت.

نقد روان‌شناختی کلاسیک با نظریات زیگموند فروید (۱۸۵۶-۱۹۳۹) شکل گرفت. فروید با نگرشی ساختارگرایانه روان را به سه حوزه نهاد و خود و فراخود تقسیم نمود. او یک اثر ادبی را نتیجه بیماری روانی و خواسته‌های ممنوع می‌دانست؛ اما یونگ در یک تغییر موضع نسبت به دیدگاه فروید، روان‌شناسی را نوعی خویش‌شناسی دانست و با آمیختن اسطوره‌شناسی با روان‌شناسی، الگوهای اساطیری را جایگزین تمایلات جنسی فروید کرد.

در روان هر انسان الگوهای تکرارشونده موقعیتی و شخصیتی وجود دارند که دارای معانی یکسانی هستند، تصاویری موروثی که سبب شده‌اند تمام انسان‌ها در طول تاریخ در برابر یک محرک معین واکنش مشابهی از خود نشان دهند. «یونگ این روان آغازین را در ساختار امروزی روان بازشناسی می‌کند و به قالب‌ها و انگاره‌هایی می‌رسد که به گفته او اندام‌های پیش‌تاریخ ما هستند و آن‌ها را آرکی‌تایپ یا کهن‌الگو می‌نامد» (یاوری، ۱۳۸۶: ۴۵).

کهن‌الگوها را می‌توان با دقت در داستان‌ها و حماسه‌های نوع بشر به صورت نماد، تشخیص داد. از مهم‌ترین کارکردهای کهن‌الگوها، ساخت اسطوره‌ها است که به مدد آن، صورت‌های کهن‌الگویی ناخودآگاه برای ما مفهوم می‌شوند. به اعتقاد گرین و دیگران رؤیا و اسطوره و هنر هر سه نقش رسانه‌ای بر عهده دارند که کهن‌الگوها را برای ضمیر هشیار دسترس‌پذیر می‌کنند (گرین و دیگران، ۱۳۹۱: ۱۸۰). با دقت در تصاویر خاصی که در اسطوره‌های ملل مختلف تکرار شده‌اند می‌توان به کهن‌الگوها به عنوان نمادهای جهانی دسترسی پیدا کرد. این نمادهای جهانی در ناخودآگاه جمعی ریشه دارند. به اعتقاد پالمیر «ناخودآگاه جمعی چیزی فرا شخصی است که قبل از ما وجود داشته و شامل تصاویر ذهنی کهن از نیاکان ماست» (پالمیر، ۱۳۸۸: ۱۶۶) این نمادهای جهانی

یا همان کهن‌الگوها در روان هر انسان وجود دارند که کاملاً از همدیگر جدا نیستند و در ارتباط و پیوند با هم‌اند.

کارل پیرسون از روان‌شناسانی است که به نقد کهن‌الگویی و به‌ویژه اسطوره سفر قهرمان پرداخته و آن را در اختیار بیان مسائل روان‌شناسانه مورد کاربرد در زندگی انسان‌ها قرار داده است؛ او در سال ۱۹۴۴ در شیکاگو به دنیا آمده و مدیر آکادمی مدیریت جیمز مک‌گرگور برنز و استاد مطالعات مدیریت در دانشگاه مریلند است. او با الهام از آزمون مایزرریگر آزمونی برای آشنایی با داستان‌های ناخودآگاهی طراحی کرد و شیوه‌های دقیق و عمیق برای شناخت ناخودآگاه ارائه داد و با مبنا قرار دادن نظریه تفرّد یونگ و سفر یگانه قهرمان کمپبل کتاب‌های *زندگی برانزده من*، *قهرمان درون* و *بیداری قهرمانان درون* را تألیف کرد و به تبیین نظریاتش پرداخت.

به اعتقاد او سفر قهرمانی بسیار باارزش است و هر کدام از ما به‌مانند قهرمانان کلاسیک، سفرهای متعدد قهرمانی خود را در سه مرحله تدارک سفر و مرحله خود سفر و مشکلاتش و نهایتاً بازگشت از سفر سپری می‌کنیم تا از مرحله خود به جان و سپس خویشتن برسیم.

در دیدگاه پیرسون، قهرمان در تمام مراحل زندگی خود با سفرهایی روبه‌رو می‌شود هر سفر او، در حقیقت به‌منزله سفر «درون» است و دارای سه مرحله «تدارک پیش از سفر» مرحله «خود»، «سفر» یا همان مرحله «جان» و نهایتاً «بازگشت از سفر» یا همان مرحله «خویشتن» است. در هر مرحله از سفر درون، راهنمایان درونی به مدد قهرمان می‌آیند و او را یاری می‌رسانند. یاریگرانی که از روز ازل همراه انسان بوده‌اند و بازتاب آن‌ها بارها و بارها در هنر، ادبیات و اسطوره و دین دیده می‌شود. این کهن‌الگوها مانند جنبه‌های گوناگون خدای، ورای فهم انسان می‌باشند و به فرد کمک می‌کنند به درک ابدی و ازلی برسد. هر کهن‌الگویی که در زندگی، فعال می‌شود با خود هدیه‌ای به همراه می‌آورد و جمع کهن‌الگوها چگونه زندگی کردن را به شخص می‌آموزد و راه رسیدن به تفرّد را نشان می‌دهد و شامل دوازده کهن‌الگو است.

مراحل سفر از نظر پیرسون عبارت‌اند از:

آماده شدن برای سفر قهرمانی (خود): معصوم، یتیم، حامی، جنگ‌جو

آغاز سفر اسطوره‌ای (جان): جست‌وجوگر، نابودگر، عاشق، آفرینشگر

بازگشت از سفر اسطوره‌ای (خویشتن): حاکم، جادوگر، فرزانه، دلچک یا لوده

بدین ترتیب برای حرکت در سفر خاص زندگی، این ۱۲ کهن‌الگو- که هم در درون و هم در بیرون از انسان وجود دارند هر کدام هماهنگ با موقعیت و مرحله خاص زندگی، ظاهر می‌شوند و یکپارچه شدن بعضی از این کهن‌الگوها، زمینه بروز کهن‌الگوهای دیگری مانند کودک، معصوم، ایزدبانو، نجات‌دهنده جهان و ... را فراهم می‌آورد.

پیرسون سعی می‌کند هر انسانی را تبدیل به قهرمانی کند که داستان زندگی‌اش را بشناسد و سعی کند توهم ناتوانی را کنار گذارد و مسیر نفرد روحی را با کمک کهن‌الگوها که به‌مانند راهنمایی از ناخودآگاه به کمکش می‌شتابند پشت سر بگذارد این کهن‌الگوها، هر یک نماد نوعی از بودن هستند که هدیه‌ای متفاوت در زندگی به فرد می‌بخشند و بنا به فعال بودن هر کهن‌الگو در زندگی قهرمان به‌طور فردی و فرهنگی نقشی متفاوتی برای شخص می‌آفرینند تا جایی که نوع نگاه هر فرد به زندگی از کهن‌الگوی فعال در زندگی‌اش ناشی می‌شود. کهن‌الگوی جنگجو توانایی دیدن چالش‌ها، حامی دیدن انسان‌ها نیازمند به حمایت، فرزانه دیدن پیچیدگی و تلاش برای یافتن حقیقت، لوده توانایی خوش باشی و... را به فرد اهدا می‌کنند.

۲- پیشینه تحقیق

آثاری که بر اساس دیدگاه بیداری قهرمان درون پیرسون نوشته شده و ما به آن‌ها دسترسی پیدا کردیم عبارت‌اند از: «بررسی سفر قهرمانی شخصیت در رمان شاهزاده احتجاب با تکیه بر کهن‌الگوهای بیداری قهرمان درون» از مجید سرمدی و دیگران (۱۳۹۳) و «تحلیل کیفیت قهرمان درون در شخصیت سیاوش و کی خسرو با تکیه بر نظریه پیرسون و کی مار» از محمدجواد عصاریان (۱۳۹۳)، «بررسی سفر قهرمانی شخصیت در بوف کور با تکیه بر کهن‌الگوهای بیداری قهرمان درون» از مجید سرمدی و دیگران (۱۳۹۳) اما درباره گرشاسب‌نامه اسدی طوسی از این منظر تا کنون تحقیقی صورت نگرفته است.

۳- فرضیه‌ها و پرسش‌های تحقیق

فرض بر این است که: ۱- برخی نمادهای به‌کاررفته در این منظومه «نمادهای کهن‌الگویی» هستند. ۲- در این منظومه کهن‌الگوی قهرمان درون در وجود گرشاسب نمود می‌یابد. ۳- در این منظومه کهن‌الگوی سفر قهرمان برای تحوّل شخصیت با دیدگاه قهرمان درون پیرسون که شامل دوازده کهن‌الگو است قابل تطبیق است. با توجه به این پیش‌فرض‌ها پرسش‌های اصلی این‌ها هستند. ۱- نمادهای کهن‌الگویی به‌کاررفته در گرشاسب‌نامه کدام‌ها هستند؟ و چه معنایی دارند؟ ۲-

کهن‌الگوهای قهرمان درون در منظومه گرشاسب‌نامه در وجود چه کسی بروز می‌یابد؟^۳ - از میان کهن‌الگوهای دوازده‌گانه دیدگاه پیرسون، کدام کهن‌الگوها در سفر قهرمان برای تحول شخصیت بروز یافته‌اند؟

اکنون ابتدا کهن‌الگوهای به‌کاررفته در گرشاسب‌نامه توضیح داده شده و بعد به تحلیل نمادهای کهن‌الگوی داستان پرداخته می‌شود و سرانجام تفسیر داستان بر اساس کهن‌الگوها و نمادهای توضیح داده‌شده، صورت می‌گیرد..

۴- کهن‌الگوها

۴-۱- قهرمان: در حالت کلی قهرمان، پسر و ثمر وصلت یک خدا یا یک خدایانو با یک انسان و نماد وحدت نیروهای آسمانی و زمینی است. با این‌که جاودانگی الهی ندارد اما از قدرتی مافوق طبیعی برخوردار است. قهرمان دارای قدرت بدنی و چابکی و چالاکی فوق‌العاده است در جنگ‌آوری مهارت دارد و شجاع و دلیر است. قهرمان هیچ اجازه‌ای برای سلطنت ندارد و نیاز دارد، توسط اولیای معنوی رهبری شود (شوالیه، ۱۳۸۸: ۴۹۰ و ۴۸۸). به باور یونگ اسطوره قهرمان رایج‌ترین و شناخته‌ترین نوع اسطوره است. این اسطوره جهانی به نیمچه خدایی یا مردی بسیار نیرومند که بر بدی‌هایی در قالب اژدها، مار، دیو، ابلیس پیروز می‌شود و مردم خود را از تباهی می‌رهاند، اشاره دارد (یونگ، ۱۳۹۲: ۱۱۲). کهن‌الگوی قهرمان هم برای فردی که می‌کوشد شخصیت خود را کشف و تأیید کند، مفهوم دارد و هم برای جامعه‌ای که نیاز به تثبیت هویت جمعی دارد (همان: ۱۶۴). نمادهای قهرمانی زمانی بروز می‌کنند که من خویشتن نیاز به تقویت بیشتر داشته باشد، یعنی هنگامی که خودآگاه کاری را به‌تنهایی نمی‌تواند انجام دهد، به ناخودآگاه نیاز دارد (همان: ۱۸۱). قهرمان در طی مراحل مختلف زندگی خود به کارهای خاصی برای رسیدن به هدفی خاص دست می‌زند و معمولاً در ادبیات و اسطوره‌ها به سه صورت زیر ظاهر می‌شود:

الف - جست‌وجو (کاوش) قهرمان به‌عنوان منجی و رهایی‌بخش، سفری طولانی را در پیش می‌گیرد که در آن باید کارهای ناممکن انجام دهد؛ با هیولاها بجنگد، معماهای بی‌پاسخ را حل کند و بر موانع سخت غلبه کند تا پادشاه را نجات دهد یا کشور را از خطر برهاند و احتمالاً با شاهزاده خانم ازدواج کند.

ب) پاگشایی (نوآموزی) قهرمان باید آزمون‌های دشواری را از سر بگذراند و وظایف سخت و شکنجه آور را تحمل کند تا از مرحله کودکی و جهل و نادانی عبور کند و به بلوغ فکری و اجتماعی و معنوی برسد و برای مردم خود کارساز شود. پاگشایی در بیشتر موارد شامل سه مرحله جدایی (رهسپاری)، تغییر و دگرگونی و بازگشت است و مانند جست‌وجو گونه‌ای است از کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره.

ج) بلاگردان (فدایی) این نوع قهرمان باید با ایثارگری، فدای قوم و قبیله و مملکت خود بشود تا کشور و قوم خود را از رنج، خشک‌سالی، ستم و... برهاند و به رفاه و آزادی برساند (ر.ک. شایگان‌فر، ۱۳۸۶: ۱۵۶-۱۵۷).

در این پژوهش، گرشاسب که سفرهای مختلفی را برای نجات و سربلندی مردم ایران انجام می‌دهد نمود قهرمان‌هایی بخشی شده است که در سفر برای کشتن اژدها و سفر برای کشتن منهراس می‌توان کارکرد قهرمان منجی جست‌وجوگر را مشاهده کرد و در سایر سفرها کارکرد او با مرحله «پاگشایی» مطابقت دارد.

۴-۲- سفر: سفر یکی از اصلی‌ترین کهن‌الگوهای نوع بشر است. داستان با آزار و صدمه‌ای که بر کسی وارد آمده است، (مثلاً ربه‌شده شدن یا تبعید و اخراج و...) یا با اشتیاق به داشتن چیزی آغاز می‌شود و با حرکت قهرمان و روبه‌رو شدن با بخشنده‌ای که به او یاری می‌رساند بسط می‌یابد. در جریان قصه با دشمن و رقیبی که مهم‌ترین صورت آن اژدهاست نبرد می‌کند و با موفقیتی که به دست آورده برمی‌گردد و مورد تعقیب قرار می‌گیرد و با مشکلات راه برگشت برخورد می‌کند و با کارهای شاق مورد آزمایش قرار می‌گیرد و سرانجام عاشق دختر شاه می‌شود و ازدواج می‌کند (پراپ، ۱۳۷۱: ۱۸۰-۱۸۱)

داستان زندگی گرشاسب در بستری از سفرهای متعدد او شکل می‌گیرد. او در طول زندگی خود سفرهای متعددی را با نقاب سپه‌سالاری ایران، انجام می‌دهد؛ از جمله، سفر برای کشتن اژدها، سفر به هندوستان، سفر به روم، سفر به کابل، سفر برای کشتن منهراس. در آخر عمرش هم در سفرهایی که انجام می‌دهد نریمان سپه‌سالاری را بر عهده می‌گیرد و برای اعتلای ایران می‌جنگد.

۴-۳- ایزد بانو: آنیما تجسم تمامی گرایش‌های روانی زنانه در روح مرد همانند احساسات، خلق و خواهی مبهم، مکاشفه‌های پیامبرگونه، حساسیت‌های غیرمنطقی، قابلیت عشق شخصی، احساسات نسبت به طبیعت و سرانجام روابط با ناخودآگاه است (یونگ، ۱۳۹۲: ۲۷۰). علاقه به ایزد

بانو در واقع علاقه به آنیمای روان خود است که سبب تأیید آنیمای درونی می‌شود و این خود سبب وحدت خود آگاه با ناخود آگاه می‌گردد و در قالب ازدواج با ایزد بانو نمود می‌یابد. خانم پیرسون معتقدند: ایزد بانوی درون اغلب با نوعی احساس تمامیت احساس می‌شود (پیرسون، ۱۳۹۴: ۲۸۷). البته باید اذعان نمود آنیما و آنیموس مانند تمام کهن‌الگوها دارای دو سویه مثبت و منفی است که در بروز مثبت این انرژی فرد می‌تواند با ایجاد رابطه صحیح با یک انسان غیرهمجنس در مسیر رشد فردیت قرار گیرد و در عوض با بروز بعد منفی این کهن‌الگو رشد شخص متوقف شده و زمینه بروز قاتل عشاق یا تخیلات شهوانی و یا زودرنجی مردانه فراهم می‌آید. یک قهرمان در دگردیسی خود ناگزیر است با ایزد بانو مواجه شود و به یگانگی روحی و روانی با او برسد تا فرایند فردیت به تدریج حاصل شود.

۴-۴- مرگ و تولد دوباره: (نوزایی یا باززایی): این کهن‌الگو از میل باطنی انسان‌ها برای جاودانگی نشئت می‌گیرد. یونگ **ولادت مجدد** را جزو اعتقادات اولیه بشر می‌داند و اعتقاد دارد: «ولادت مجدد، کاملاً دور از دریافت حواس است. در اینجا با حقیقتی سروکار داریم که صرفاً روانی است و به‌طور غیرمستقیم و از طریق احکام شخصی به ما انتقال یافته است» (یونگ، ۱۳۶۸: ۶۸-۶۷). پیرسون نیز باور دارد: این کار آیین الگوی روان‌شناختی دوباره است هنگامی که با آنچه هستیم می‌میریم، قادر می‌شویم آنچه را می‌توانیم باشیم، به دنیا بیاوریم (پیرسون، ۱۳۹۴: ۸۸ و ۸۷) و به اعتقاد الیاده بسیاری از مراسم و آیین‌های باستانی بیانگر مفهوم تولد دوباره هستند، مثل؛ سبزه رویاندن ایرانیان در جشن نوروز (ر.ک الیاده، ۱۳۹۳: ۷۷).

در اساطیر ملل مختلف می‌توان مصداق‌هایی برای کهن‌الگوی تولد دوباره ذکر کرد؛ برای نمونه، رفتن یونس به شکم ماهی، رفتن اصحاب کهف درون غار و بیرون آمدن از آن، رفتن سیاوش درون آتش و بیرون آمدن از آن و حتی افتادن یوسف در چاه و بیرون آمدن از چاه همگی نمونه‌هایی از کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره هستند. در داستان گرشاسب نیز در دو جا شاهد این کهن‌الگو هستیم یکی در رفتن به غار اژدها و بیرون آمدن از آن و دیگری در کشتن منهراس و به سلامت بیرون آمدن از غار و مبارزه با این اژدها.

در سیر زندگی و انتقال قدرت از گرشاسب به نریمان و از نریمان به سام نیز می‌توان نشانه‌های کهن‌الگوی تمایل به زندگی جاودان را دید. در گذر زمان برای معقول و پذیرفتنی شدن اسطوره

جاودانگی گرشاسب، شخصیت گرشاسب به سه شخصیت تبدیل گردیده و نوزایی او در قالب نریمان و فرزند او سام صورت می‌گیرد. (ر.ک. سرکاراتی، ۱۳۵۰: ۱۰)

۴-۵- **پیر خردمند (منجی، رهایی‌بخش، مراد):** «پیر دانا» از برجسته‌ترین کهن‌الگوهای شخصیت است. تجسم اصل روحانی، معرف دانش، تأمل، بینش درونی، خرد و شهود از یک سو و از سوی دیگر، کیفیات اخلاقی چون حسن نیت و آمادگی برای کمک به دیگران است. زمانی که قهرمان در وضعیت مصیبت‌بار قرار می‌گیرد و به دلایل درونی و بیرونی نمی‌تواند مشکلش را حل کند و فقط تأملات عمیق یا فکری میمون می‌تواند او را از آن وضعیت خارج کند پیر دانا ظاهر می‌شود (گرین و دیگران، ۱۳۹۱: ۱۶۵).

در داستان گرشاسب پیر خردمند در قالب شخصیت برهمن پیری بر او ظاهر می‌شود که علاوه بر حمایت از گرشاسب در جنگ‌ها، او را با اسرار زندگی و مرگ نیز آشنا می‌کند. در حمله به کابل باز هم برهمنی برای او پیشگویی می‌کند که گرشاسب در ادامه مسیر از آن استفاده می‌کند. در سایر سفرها نیز پیرمردی و حتی در جنگ لاقطه پیرمردی همراه با کودکی او را راهنمایی می‌کنند و راه‌های رسیدن به پیروزی را به او نشان می‌دهند و نهایتاً در سفر برای کشتن منهراس نیز برهمنی او را با اسرار مرگ و جهان پس از مرگ آشنا می‌کند.

۴-۶- **آرمان‌شهر:** یکی از اصلی‌ترین کهن‌الگوهای بشری غم غربت بهشت است. الیاده غم غربت بهشت را میل به یافتن همیشگی و بدون دردسر خود، در قلب جهان واقعیت و قداست می‌داند. میل به گذر از شرایط بشری به طرز طبیعی و بازیافتن شرایط ملکوتی (شوالیه، ۱۳۸۸: ۱۳۴). بهشت یا پردیس همان پرده سنسکریت، یا منطقه برترو پارادس کلدانی است. بهشت با چشمه‌های مرکزی و چهار رود جاری در چهار جهت، مرکز معنویت اولیه و خاستگاه تمام مذاهب و محل جاودانگی و نقطه وصل آسمان به زمین است (همان: ۱۳۵).

گرشاسب نیز بر اساس این دیدگاه، زمانی که از سفر روم به همراه ایزد بانوی خود برمی‌گردد سعی می‌کند تا شهر آرمانی‌اش را در کنار رود زه بنا نهد و به این سبب برای رهایی از غم غربت بهشت ابدی، شهر زرنج یا سیستان امروزی را می‌سازد و به نوعی برای این سرزمین موعود خود قربانی می‌کند تا جاودانه باقی بماند.

۵- نمادهای کهن‌الگویی:

۵-۱-**غار:** غار مکان تاریکی است که همه از آن می ترسند این «احساس ترس اساساً بیم از سفر به عوالم دوزخ است» (یونگ، ۱۳۹۲: ۴۰۵). انسان هر چه در ناخودآگاه فرو می رود بیشتر تهدید به فرمان پذیری می شود. تا زمانی که خودآگاه در کنار ناخودآگاه از فعالیت خودداری می کند، اضداد ناخودآگاه نهفته می مانند اما وقتی این اضداد به واسطه خودآگاه تحریک شوند شاهزاده یعنی روح و جان توسط جسم بلعیده می شود (همان: ۴۰۷).

یاوری غار را با شکلی دایره وار و تاریک و رازآمیز نمادی شناخته شده از قلمرو ناخودآگاهی و دنیای ناشناخته درون می داند (ر.ک. یاوری، ۱۳۸۶: ۱۳۵). غار نماد ناخودآگاهی است، تمثیل قلب انسان در مقام مرکز روحانی است. از نظر یونگ غار بیانگر امنیت و تسخیرناپذیری ناخودآگاه است. در فرهنگ نمادها غار را نماد کشف من درونی، حتی کشف من نخستین می دانند که در عمق ناخودآگاه سرکوب شده است (ر.ک. شوالیه، ۱۳۸۸: ۳۳۷).

از معانی نمادین کهن الگویی غار که در گرشاسب نامه به آن توجه شده است ارتباط با «قلمرو ناخودآگاه» است، ورود گرشاسب به مکان زندگی منهراس که شبیه غار است، رمز ارتباط با ناخودآگاه برای رسیدن به کهن الگوی «خویشتن» است.

۵-۲-**اژدها:** اژدها را می توان سایه ای برآمده از ناخودآگاه جمعی دانست. سایه علاوه بر جنبه شخصی که در ناخودآگاه فردی جا دارد دارای جنبه قوی در ناخودآگاه جمعی است و به عنوان شیطان و ساحر یا چیزی همانند آن تظاهر می کند (ر.ک. فورد هام؛ ۱۳۸۸: ۸۱-۸۳). در روان شناسی یونگ، نبرد بین «من» و «سایه» در حیطه ادبیات گاه به شکل کشمکش بین قهرمان و اژدها رخ می نماید. «سایه» از نگاه یونگ «رویه تاریکی» است که از کنترل بخش خودآگاه شخصیت خارج است. «با تمایلات حیوانی فرد در ارتباط است. با وجود این، سایه به طور بالقوه می تواند منشأ عکس العمل های خودانگیخته، خلاقیت و درک بلاواسطه نیز باشد» (Strickland, 2001: 47). از نظر هندرسن «در کشمکش انسان ابتدایی برای نیل به خودآگاهی، این ستیز به شکل رقابت میان قهرمان کهن الگویی و نیروهای کیهانی شر که به صورت اژدها و سایر عفریت ها درمی آید نمودار می شود و در خودآگاهی رو به رشد فرد، شخصیت قهرمان وسیله سمبولیکی است که بدان وسیله «من» رو به ظهور بر رکود ذهن ناخودآگاه چیره می شود و انسان بالغ را از هوس واپس گرایانه برای بازگشت به حالت سعادت بخش کودک که سلطه مادر بر آن گسترده بود، آزاد می سازد» (هندرسن،

۱۳۵۹: ۱۸۰). پذیرش مبارزه با اژدها همانند پذیرفتن مبارزه زندگی و مبارزه جویی ناخودآگاه است و از طریق این پذیرش به افق‌های رهایی می‌رسد و از تنگنا به درمی‌آید.

گرشاسب در اولین نبرد با غلبه بر اژدهای مردم خوار مقام سپهسالاری به دست می‌آورد و در آخرین نبرد به‌عنوان سپهسالار ایران نیز با منهراس می‌جنگد و می‌تواند قدرت معنوی و روحی و آگاهی بر اسرار مرگ را به دست آورد.

۳-۵- **قربانی کردن:** قربانی کردن از همان آغاز جزو برنامه مذهبی انسان‌ها بوده است. «هر قربانی فعل آغازین آفرینش را تکرار می‌کند و استمرار جهان را برای سال بعد تضمین می‌نماید» (الیاده، ۱۳۹۴: ۲۷۹). با توجه به ریشه‌های هندی-ایرانی اسطوره گرشاسب، می‌توان از اسطوره‌های هندی نیز برای تحلیل گرشاسب‌نامه استفاده کرد. در هند اعتقاد بر این بود که «آفرینش دوباره کیهان که به‌واسطه زمان ادواری (سال) پریشان و از توان افتاده است از طریق قربانی - یعنی فعالیت مستمر کاهنان - زنده، نظام یافته و بارور می‌گردد و این کاربرد تازه اندیشه‌ای کهن است که تکرار سالانه کیهان آفرینی را ایجاب می‌کند» (همان: ۲۷۹). همان کاری که گرشاسب می‌کند و برای بقای نسل خود اسرای کابلی را قربانی می‌کند.

الیاده معتقد است: در گذشته منجمان جایگاهی را به‌عنوان مرکز جهان انتخاب می‌کردند که سنگ بنا در آنجا گذاشته می‌شد و معتقد بودند هر تجدید بنایی آفرینش جهان را بازآفرینی می‌کند و با آغاز مرحله خاصی از فرهنگ، اسطوره جهان آفرینی بیانگر خلقت از راه کشتن غول عظیم‌الجثه است، بر اساس این نوع از اسطوره آفرینش قربانی بنا پدید آمد. اگر لازم است بنایی دوام یابد باید جان داشته باشد و این جان را فقط با ریختن خون پیدا می‌کند چراکه خانه عالمی است که انسان با تقلید از آفرینش مثالی خدایان، یعنی آفرینش جهان برای خود بنا می‌کند. بنای هر خانه‌ای به‌عنوان آغازی نو و حیاتی تازه است و هر آغازی آغاز نخستین را تکرار می‌کند (الیاده، ۱۳۹۰: ۴۷ تا ۴۹). در بازگشت از سفر کابل گرشاسب در عملی غیرمنتظره اسرای کابلی را در زرنج سر می‌برد گویا او با این عمل می‌خواهد در تجسم دوباره تصویر کیهانی با قربانی کردن دیو به مقام ایزدی دست یابد و در قالب سوشیاتی دیگر نجات‌بخش جهان باشد و با تکرار دوباره کار کیهان باعث تداوم آن گردد.

۶- تحلیل گرشاسب‌نامه اسدی طوسی

خلاصه داستان گرشاسب: گرشاسبِ سامِ نریمان پیش از رستم بلندآوازه‌ترین پهلوان و تجسمی از آرمان پهلوانی ایرانی بود. شرح اسطوره‌اش در اوستا موجود است. در کابل از اثر ط زاده شد. ضحاک در راه هندوستان، گرشاسب را دید و آثار بزرگی را در چهره‌اش مشاهده کرد و او را به جنگ اژدها فرستاد بعد از کشتن اژدها، گرشاسب راهی جنگ با بهو در هندوستان شد و بعد از گشت‌وگذار در هند برای یافتن همسر روانه روم شد و با به جا آوردن شروط شاه روم، توانست با دخترش ازدواج کند. در بازگشت به ایران شهر زرنج (سیستان امروزی) را تأسیس کرد. از طرفی شاه کابل از غیبت گرشاسب استفاده کرده به جنگ اثرط آمد و ضربات بسیاری بر ایرانیان وارد نمود اما گرشاسب از راه رسید و کابلیان را شکست داد و بر تخت نشست. در کابل شیفته دختر شاه کابل گردید ولی این دختر با جام شرابی که برای گرشاسب آورده بود، کشته شد. گرشاسب با اسرای کابلی زیادی به زرنج برگشت و آنان را زیر دروازه‌های زرنج سر برید. ضحاک ترسان از نفوذ و مقام گرشاسب، او را به جنگ منهراس فرستاد ولی این بار هم اژدها به دست گرشاسب کشته شد. در اواخر حکومت هزارساله ضحاک، فریدون ظهور کرد و نریمان را به جای گرشاسب سپه‌سالار خود نمود. گرشاسب نیز اواخر عمر خود را در زابل در کنار خانواده سپری کرد.

پیرسون معتقد است داستان‌های حماسی، ژرف و جاودانه‌اند و معنای ماهوی زندگی را آموزش می‌دهند و چگونگی وصل به چرخه‌های بزرگ جهان‌های روحانی و معنوی را نشان می‌دهند و به زندگی معنا می‌بخشند. برای رسیدن به معنای زندگی ناچاریم اسطوره‌ها و به‌ویژه اسطوره قهرمان را بشناسیم اسطوره‌ای که پرش دلاورانه‌ای از رویارویی با ناشناخته‌ها، رویارویی با اژدها و کشف گنج درون و بازگشت برای دگرگونی قلمروی پادشاهی است و برای سفرهای انسان امروز نیز کاربرد دارد (پیرسون، ۱۳۹۴: ۱۷ و ۱۶).

داستان حماسی گرشاسب که به نظر می‌رسد از کهن‌الگوی مردانگی ایرانیان نشئت گرفته و تبدیل به قهرمانی اسطوره‌ای شده است، هم برای فرد در کشف شخصیت فردی‌اش و هم برای جامعه، در تثبیت هویت جمعی‌اش مفهوم پیدا می‌کند و در حقیقت اسطوره‌ای است که برای بیان حقیقت جاودانگی دارای ماهیت فوق طبیعی و جادویی گردیده است و بخش مهمی از ساختار روانی ایرانیان را شکل می‌دهد.

داستان قهرمانی‌های گرشاسب در قالب سفرهای او به مناطق مختلف شکل می‌گیرد. در حقیقت داستان زندگی گرشاسب داستان «سفر» است. سفر برای گرشاسب پاسخ مثبت به «خود» برای

اکتشاف درونی‌اش است تا حرکتش در زندگی زنده‌تر و مؤثرتر باشد. اهمیت سفر در این است که سبب می‌شود گرشاسب لذت موفق شدن را بچشد اسرار «جان» را بشناسد و فرصتی بیابد تا ودیعه منحصر به فرد درونی خود را به جهان ارائه دهد و به یگانگی درونی با خود برسد و مسیر تفرّد را طی کند و در این حین برای جهان نیز آرامش و امنیت به بار آورد. پیرسون باور دارد: «در طی سفر درون به مبارزه خوانده می‌شویم تا شایستگی، انسانیت و وفاداری خود را به آرمان‌های والا به اثبات برسانیم. طی سفر، امنیت خانواده یا قبیله را رها می‌کنیم و راهی سفری انکشافی می‌شویم که در آن با مرگ، رنج و عشق روبه‌رو خواهیم شد؛ اما از همه مهم‌تر در این سفر خویشتن ما دگرگون خواهد شد. در افسانه‌ها معمولاً این دگرگونی با نماد یافتن گنج یا شیئی مقدس نشان داده می‌شود» (همان: ۲۹).

سفر نیست آهو، که والا گهر چو بیند جهان پیش گیرد هنر
 ز هر گونه بیند شگفتی بسی گرد گونه گون دانش از هر کسی
 شب و روز و چرخ و مه و آفتاب دمان ابر و تند آتش و تیز آب
 همیدون همه بر سفر کردن‌اند چپ و راست در تاختن بردن‌اند
 مرا نیز گشتن به گیتی رواست مگر یابم آن کاین دلم را هواست
 (اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۱۹۹)

۱-۶- آماده شدن برای سفر قهرمانی (خود): مرحله «خود» که مرحله آماده شدن برای سفر است با ظهور و کمک چهار کهن‌الگوی «معصوم» و «یتیم» و «جنگجو» و «حامی» صورت می‌گیرد. این مرحله برای گرشاسب نیز با یاری کهن‌الگوی «معصوم» آغاز می‌شود. گرشاسب که از نژاد جمشید اسطوره‌ای زاده شده است. زندگی راحتی در نزد پدر دارد. نماد معصومیت کامل و سرشار از همدلی نسبت به دیگران است. در داستان تنها به پدرش اثرط اشاره شده و سخنی از مادرش به میان نیامده است. کهن‌الگوی «یتیم» درون گرشاسب سبب می‌شود درد و رنج ایرانیان را ببیند و علیرغم سخنانی که در مورد جادوگر بودن ضحاک گفته می‌شود با قوه تشخیصی که دارد برای سربلندی ایران به ضحاک اطمینان کند و مأموریت کشتن اژدها را بپذیرد. تلفیق دوگانگی دو کهن‌الگوی یتیم و معصوم که یکی امیدواری و دیگری گرایش بر تأکید بر مشکلات را دارد باعث می‌شود که در روند رشد روحی گرشاسب، کهن‌الگوی «کودک مقدس» زاده شود. پیرسون معتقد

است: هنگامی که معصوم و یتیم را در هم می‌آمیزند، کودک درون تبدیل به **کودک مقدس** می‌شود (پیرسون، ۱۳۹۴: ۴۲۱).

گرشاسب با کمک کهن‌الگوی کودک مقدس در نخستین سفرش که برای مقابله با اژدها صورت می‌گیرد از مشکلات زندگی نمی‌هراسد و ناامید نمی‌شود بلکه در کمال آرامش احساس ایمنی می‌کند:

چنین گفت گرشاسب کز فرّ شاه ببندم بر اهریمن تیره راه
کنم ز اژدهای فلک سر ز کین چه باک آیدم ز اژدهای زمین
سر اژدها بستـــه دام گیر تو اندیشه او مبر، جام گیر
(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۷۱)

جنگ برای کشتن اژدها با کهن‌الگوی «معصوم» که منشأ احساس آرامش نزد خانواده و کهن‌الگوی «یتیم» که منشأ حس رهاشدگی در برابر اژدها است آغاز می‌شود. دفاع از موقعیت و منافع خود که ناشی از کهن‌الگوی یتیم است زمینه‌ساز بروز **کهن‌الگوی جنگجو** در وجود گرشاسب می‌گردد. کهن‌الگوی جنگجو در وجودش شجاعت و دلیری ایجاد می‌کند بنابراین هدفی جز پیروزی ندارد. چراکه هدیه کهن‌الگوی جنگجو شجاعت و انضباط و مهارت است و هدفش برنده شدن و پیشبرد راه خود و ایجاد تغییر از راه تلاش است و از ضعف و ناتوانی و بی‌لیاقتی می‌ترسد (پیرسون، ۱۳۹۴: ۱۷۸).

بر اژدها رفت و بفراخت دست خدنگی پیوست و بگشاد دست
زدش بر گلو کام و مغزش بدوخت ز پیکان به زخم آتش اندر فروخت
(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۷۷)

این اژدها که موجودی به رنگ نیل معرفی می‌شود سایه‌ای برآمده از ناخودآگاه است:

پشیزه پشیزه تن از رنگ نیل ازو هر پشیزی مه از گوش پیل
ز مردم پرداخت این بوم و مرز هم از چارپای و هم از کشت و ورز
(همان: ۷۶ و ۷۵)

اژدهای این سفر در حقیقت به‌مانند نگهبان آستانه عمل می‌کند؛ آستانه در اصل حیطة ناشناخته‌هاست که افراد عادی از آن می‌ترسند و دوری می‌کنند. عبور از نخستین آستان در واقع نخستین قدم برای ورود به حیطة مقدس منبع کیهان است «آستان اول در هر سفر، گذر از مرز

خودآگاه به ناخودآگاه فرد است. ورود به قلمرو ناخودآگاه، امر دشواری است که با مقاومت نگهبانان آستان دشوارتر هم می‌شود» (ذبیحی، ۱۳۹۳: ۴۱).

مکان زندگی اژدها دره‌ای است که شیهه غار است؛ محیطی تاریک و ترس‌آلود که حتی اسب گرشاسب از ترس پا به فرار می‌گذارد. جایگاهی است که معبد درونی گرشاسب می‌گردد تا به صورت نمادین وارد رحم کیهانی زمین و قلمرو درونی‌اش شود:

درآمد بدان درّه آن نامدار یکی کوه جنبان بدید آشکار
بر آن پشته بر پشت‌سایان به کین ز پیچیدنش جنبش اندر زمین
چو تاریک غاری دهن پهن و باز دو یشکش چو شاخ گوزنان دراز
(اسدی طوسی، ۱۳۹۴: ۷۶)

کشتن اژدها و بیرون آمدن از مکان زندگی او به معنای پیروزی بر بزرگ‌ترین سایه وجود خود و سایه ناخودآگاه جمعی و پیوستن روح انسانی با رحمت الهی است؛ در واقع گرشاسب نوعی مراسم تطهیر برای خود انجام می‌دهد و در معبد درونی خود وجودش را مختص خدا می‌کند بنابراین تمام نیرو و توان خود را از او می‌بیند:

بغلتید پیش گرو گسر به خاک همی گفت کای دادفرمای پاک
همه زور و فرّ و توان و بهی تو داری و آن را که خواهی دهی
(همان: ۷۸)

وقتی هم که از غار بیرون می‌آید گویی پهلوانی است که از نو متولد شده است؛ او به مانند ماری پوست‌اندازی کرده و در تولدی دوباره سر از خاک بیرون آورده است:

همی آمد آشفته چون پیل مست به بازو کمان، گرز و خنجیر به دست
بدان مژده از دیده بان خاست غو دویدند پیش سپهدار نو
یل نیو گفت آن که بدخواه ماست چنان باد بیچاره کان اژدهاست
(همان: ۷۸)

حال همه گرشاسب را سپهدار و پهلوان نو لقب می‌دهند؛ یعنی کشتن اژدها و بیرون آمدن از محل زندگی آن را نوعی نوزایی روحی و درونی و ولادت مجدد برای گرشاسب به حساب می‌آورند؛ او به عنوان قهرمان منجی و رهایی‌بخش با شجاعت تمام وارد تاریکی و مکان ترسناک می‌شود هیولا را می‌کشد و در قالب پهلوانی نو زاده می‌شود و به کهن‌الگوی جاودانگی دست

می‌یابد؛ با این توضیح که ورود قهرمان به تاریکی تجربه نوعی مرگ نمادین و بیرون آمدن از آن در حکم تولدی دیگر و **ولادت مجدد** است (هندرسن، ۱۳۵۹: ۱۸۱).

۲-۶- آغاز سفر اسطوره‌ای (جان): کشتن اژدها گرشاسب را برای سفر به دوردست‌ها آماده می‌کند؛ زیرا که سفر همان مرحله جان است و با کمک چهار کهن‌الگوی «جوینده» و «عاشق» و «نابودگر» و «آفریننده» به سرانجام می‌رسد. در سفر به هندوستان گرشاسب با تجربه قبلی جدایی از ایران رهسپار می‌شود و بعد از غلبه بر دشمنان مهرج شاه و به سلطه در آوردن دوباره هندوستان، با کمک کهن‌الگوی «جوینده» سفرش را به سرزمین‌های ناشناخته ادامه می‌دهد و مانند قهرمانی نوآموز تلاش می‌کند بر آگاهی خود بیفزاید اما چون خودش به تنهایی نمی‌تواند این راه را طی کند **پیر دانا** در قالب برهمنی ظهور می‌کند و او را راهنمایی می‌کند به سؤالاتش پاسخ می‌دهد. این پرسش و پاسخ باعث می‌شود تا اندیشه و عقاید گرشاسب شکل بگیرد و مستقل و خودکفا شود:

بر آن گه برهمن یکی پیرمرد برآورده و ز گردش روزگرد
ازو پهلوان جست راه سخن که ای راست دل کوژپشت کهن
(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۱۳۱)

در سفر به روم با یاری کهن‌الگوی جنگجو شیری را می‌کشد و چهل دزد را شکست می‌دهد و دیدار با دختر شاه کابل یعنی آنیمای وجودش زمینه‌ساز بروز کهن‌الگوی «عاشق» در وجودش می‌گردد؛ قهرمان برای متحد کردن خود آگاه با ناخودآگاه باید ایزدبانو را که عنصر مقدسی است بشناسد و سعی کند با او ازدواج کند تا به سوی خانه اصلی‌اش هدایت شود و نیروی ویرانگری را به نیروی آفرینش تبدیل نماید. ازدواج با ملکه بیانگر تسلط کامل قهرمان بر زندگی است؛ زیرا زن، همان زندگی و قهرمان، دانا و مسلط بر آن است. به واسطه ازدواج یکپارچگی بنیادین روان شکل می‌گیرد و دوستی مرد و زن بیرونی منجر به محبت زن و مرد درونی می‌گردد. کهن‌الگوی عاشق اغلب موردحمایت کهن‌الگوی حامی و یا جنگجو قرار دارد.

دختر شاه روم معیار تمام زیبایی‌ها و پاسخی است به تمام خواسته‌های این جهانی گرشاسب؛ او مادر، خواهر، معشوقه، عروس و ایزد بانوی گرشاسب است. تجلی نویدبخش کمال و آرامش و اطمینان روح است. او به‌عنوان چهره اسطوره‌ای مادر کیهان، خصلت‌های زنانه اولین حامی یعنی

مادر را به یاد می‌آورد. در این مرحله، قهرمان باید عواطف و آزرده‌گی‌های دوران کودکی خود را پاک کند و آماده درک حضور معنوی و ماورایی گردد:

سپهدار برجست و بردش نماز مزیدش دو یاقوت گوینده راز
بدو اندر آویخت آن دل گسل چو معنی ز گفتار شیرین به دل
سپهدار گفتا سپاس از خدای که جفتی مرا چون تو آمد به جای
(همان: ۲۰۹)

در بازگشت از سفر روم نیز گرشاسب بر مشکلاتی، از قبیل؛ زنگی پرستیزی که دختر یکی از بزرگان شهر را مانند تمام داستان‌های پریان زندانی کرده است، غلبه می‌کند.

با بازگشت گرشاسب از روم و ترکیب دو کهن‌الگوی جوینده و عاشق، کهن‌الگوی **آرمان‌شهر** شکل می‌گیرد که کهن‌الگوی بزرگ‌تری برای خانواده حقیقی است (پیرسون، ۱۳۹۴: ۴۲۵). به این صورت که گرشاسب بعد از ازدواج با دختر شاه روم و برگشتن به ایران به نزدیک آب زه می‌رود و شهر آرمانی‌اش زرنج یا همان سیستان را بنیان می‌گذارد. این شهر در حقیقت رؤیای کهن‌الگوی قدسی مآب است. آرزوی عصر طلایی (یا بهشت) که در آن، همه، همه‌چیز دارند و فرمانروایی بزرگ، عادل و خردمند بر باغ کودکان فرمانروایی می‌کند (همان: ۱۲۱).

به چونین بیابان و ریگ روان سپه برد و برداشت ره پهلوان
چنین تا بدان‌جا که خوانی زرنج چو آمد، برآسود لختی زرنج
خوش آمدش، گفتا چو از پیش شاه بیایم، کنم شهری این جایگاه
کزین بار بندم به زاوولستان بگیرم شهری تا به کاوولستان
(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۱۹۲)

گرشاسب در شهر زرنج که به‌عنوان بهشت موعود اوست بعد از جذب نقش‌ها و وظایف کهن‌الگوهای حاکم و ساحر، به مرحله‌ای از آرامش معصومانه دست یافته است و در تجلی دوباره کهن‌الگوی معصوم در سطحی والاتر زندگی خوشی را در کنار همسرش دارد که از رنج پدرش و موردحمله قرار گرفتن او خبردار می‌شود. این خبر به‌متزله دعوتی برای آغاز سفر است و باعث می‌شود کهن‌الگوی یتیم و جنگجو در کنار کهن‌الگوی حامی فعال بشوند؛ بنابراین گرشاسب سعی می‌کند با یاری کهن‌الگوی جنگجو به حمایت از پدر و خاندان و سرزمین خود پردازد و در فراخوان مجدد روان کاملش، دوباره با کهن‌الگوی **پیر دانا** روبه‌رو می‌شود که برایش پیشگویی می‌کند:

از آن ده برهمن یکی مرد پیر به آواز گفت ای یل گردگیر
 هنرمند گرشاسب گر نام توست نیای تو جمشید شه بُد درست
 به مردی جهان را بخواهی گرفت بسی رزم‌ها کرد خواهی شکفت
 که گر دختر شاه کابل به جام گه بزم آرد می لعل فام
 بدان کان فریست، نازش مخر بفرمای تا خود خورد، تو مخور
 (همان: ۲۲۵)

گرشاسب بعد از شکست دادن کابلیان دل‌بسته دختر شاه کابل می‌شود؛ اما دخت شاه به سبب مرگ پدر کینه خواه گرشاسب بود و سعی می‌کند با جامی زهر آگین گرشاسب را به قتل برساند که گرشاسب با یادآوری پیشگویی برهمن نجات می‌یابد:

به مهرش دل پهلوان گشت راست ز مادرش در حال وی را بخواست
 چنان شیفته شد بدان دل‌فریب که بی او زمانی نکردی شکیب
 (همان: ۲۳۷)

اسدی طوسی در توصیف چهره دختر شاه کابل او را پری‌چهره می‌نامد:
 گرفته پری‌چهره جام بلور پر از لعل می چون درفشنده هور
 (همان: ۲۳۸)

آوردن صفت پری‌چهره برای دختر شاه کابل که او را شیفته خود کرده است و یا صفت دیو برای زن در بیتی دیگر، به‌طور ناخودآگاه یادآور اسطوره گرشاسب است؛ در انگاره‌ای ایرانی پیش از ظهور زرتشت «پریان» ایزد بانوان باروری و زاینده می‌شدند (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۶۴)؛ اما پس از ظهور زرتشت به‌صورت موجودات اهریمنی تصور شده‌اند (همان: ۶۵). پریان موجودات افسونگری هستند که پهلوان را شیفته خود می‌کنند اما در عاقبت برای پهلوانی که با آنان ازدواج می‌کند سرگردانی و مرگ به بار می‌آورند. در اوستا در بخش وندیداد، فرگرد نخستین، بند نهم، از یک پری به نام xnaaiti یاد شده که با گرشاسب نریمان در آمیخته است؛ گرشاسب بنا به روایت وندیداد در شهری که به‌احتمال زیاد کابل بوده است فریفته زنی زیباروی از دیویسان می‌شود و با دل باختن به آن پری که خنثی‌تی نام داشته است یکی از بزرگ‌ترین گناهان زندگی‌اش را مرتکب می‌شود (اوستا، ۱۳۷۴: ۶۶۱/۲).

دختر زیاروی شاه کابل که با صفت پری‌چهر از او یاد می‌شود می‌تواند همان پری خنثینی باشد که از کابل برآمده بود و گرشاسب را فریفته خود کرده بود. ولی این پری که گرشاسب را شیفته خود کرده عاقبت بدی می‌یابد؛ به این صورت که گرشاسب به پاداش تمام کارهای نیکش به کمک پیشگویی برهمن به ماهیت پری (دختر شاه کابل) پی می‌برد او را از بین می‌برد. پری خنثی‌تی در داستان اسطوره‌ای گرشاسب توانسته بود ضربه خود را به گرشاسب وارد کند و او را به گناه نابخشودنی بیالاید ولی در این داستان با دخالت اسدی طوسی و کسر اسطوره و با کمک یک قدرت و نیروی ماوراءالطبیعه که پیشگویی برهمن است از دام پری می‌رهد. با این حال وجود گرشاسب هنوز نتوانسته است به‌طور کامل بر قدرت منفی آنیما تسلط بیابد و آن را به خود آگاه خود منتقل کند؛ به همین سبب این انرژی منفی تبدیل به سایه‌ای می‌گردد و باعث می‌شود که گرشاسب به‌جای رسیدن به مرحله خویشتن، سفر درونی خود را در سمت منفی آن پیش گیرد؛ بنابراین با تجدید مراسم قربانی قدیمی و با یاری کهن‌الگوی نابودگر سعی می‌کند تا ناتوانی خود را جبران کند:

اسیران که از کابل آورده بود به یک جایگه گردشان کرده بود
بفرمود خون همسه ریختن و زیشان گل باره انگیختن
از آن خون به ریگ اندرون خاست مار کرا آن گزیدی بکردی فکار
چو آن شهر پردخت و باره بساخت برو پنج در آهنین بر نشاخت
(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۲۴۳)

فعال شدن کهن‌الگوی ویرانگر سبب می‌شود که گرشاسب با نگاهی فراتر از جنبه مادی به مرگ بنگرد و به‌واسطه آشنایی با مرگ ترس مرگ در وجودش از بین برود و برای همیشه تغییر کند؛ بنابراین او برای این بهشت موعودش خون بسیاری را می‌ریزد و قربانی زیادی را به یاد اساطیر قدیمی تقدیم می‌کند و این همان چیزی است که امروزه نیز مرسوم است و در قربانی کردن گوسفند در احداث یک خانه دیده می‌شود. به باور گذشتگان برای ایجاد یک مکان برای زندگی باید خون ریخته شود.

قربانی کردن از همان آغاز جزو برنامه مذهبی انسان‌ها بوده است و این امر هم برای قربانی و هم برای قربانی کننده تقدس به بار می‌آورد. در ایران نیز مراسم قربانی را که روحانی زرتشتی اجرا می‌کرد در واقع یادآور آخرین قربانی است که سوشیانت با آن بازسازی نهایی را به انجام می‌رساند.

به این ترتیب روحانی برگزارکننده مراسم قربانی، خود را با سوشیانت و به نوعی دیگر با زرتشت یکسان می‌پندارد (پیرسون، ۱۳۹۴: ۳۹۰). در تحلیل ما از این داستان نیز گرشاسب خود را نماینده مقدس دین می‌داند و برای خود این حق را قائل است که به عنوان ناجی ایران و مؤسس سیستان به قربانی کردن اهالی کابل پردازد؛ او انسان‌ها را در یک تجدید حیات دوباره قربانی می‌کند تا بدین وسیله اهریمن قربانی شود و قدرت در دست ایزد قرار گیرد.

سفر بعدی گرشاسب برای کشتن منهراس صورت می‌گیرد «منهراس» در واقع همان گندروه Gandarewa است؛ ازدهای زرین پاشنه که با دهان گشوده برای بلعیدن مدام در تکاپو است و سر به خورشید می‌ساید و می‌تواند دوازده انسان را در یک شورش بلعد و می‌گویند نبرد با این هیولای ترس‌بار نه شبانه‌روز در دریای کیهانی یا وروکشمه ادامه می‌یابد و در نهایت آفریدگار به گرشاسب فرمان می‌دهد با گرز معروف خود او را فرو کوبد و نابود سازد و مردمان را نجات دهد و به سبب دلیری گرشاسب برای کشتن گندروه است که فره جمشید را به دست می‌آورد (ر.ک هیلنز، ۱۳۹۳: ۱۱۳ و ۱۱۴).

گرشاسب با تعهدی که در درون خود به پیمان ضحاک احساس می‌کند شور و شوق زائدالوصفی برای مقابله با منهراس دارد؛ او قهرمانی خوش‌نام و عادل با تمام صفات قهرمانی است که سایه منفی روحش در وجود منهراس به تجلی رسیده است. او برای این که بتواند قدرت ناخودآگاه را با خودآگاهش بیامیزد؛ ناگزیر است تا با بزرگ‌ترین سایه برآمده از ناخودآگاه فردی و جمعی روبه‌رو شود:

به ناگه بدان دیوش افتاد چشم ورا دید در ژرف غاری به خشم

(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۲۵۵)

منهراس در درون غاری تاریک زندگی می‌کند؛ غار به عنوان یک مکان مقدس «رمز نوزایی و ولادت دیگر» است و از این نظر با نماد یا صورت مثالی بطن مادر نزدیکی دارد و نزد همه اقوام، غار مکان مقدس راز آموزی و تشریف به اسرار بوده است (حسینی، ۱۳۸۷: ۳۹). به علت شباهت ظاهری و معنایی غار و زهدان مادر در نمادپردازی تولد از نماد غار استفاده می‌شود و شاید به همین سبب است که داستان زندگی و پهلوانی‌های گرشاسب با ورود به غار و کشتن ازدها شروع می‌شود و همین غار در داستان سفر پایانی زندگی او دوباره آشکار می‌شود که نمادی برای فعال شدن کهن‌الگوهای حاکم و فرزانه در وجود گرشاسب است؛ چرا که در ادامه این داستان گرشاسب به جای

پدر بر تخت پادشاهی زابل می‌نشیند و پهلوان سالاری را به نریمان قهرمان جدید ایران واگذار می‌کند. در گرشاسب‌نامه در توصیف منهراس و رویارویی گرشاسب با آن می‌خوانیم:

یکی جانور کوه پر جنگ و جوش که هر کش بدیدی برفتی ز هوش
 چو شیرانش چنگال و چون غول روی به کردار میشان همه تنش موی
 دو گوشش چو دو پرده پهن و دراز برون رسته دندان چو یشک گراز
 ستبری دو بازو مه از ران پیل رخس زرد و دیگر همه تن چو نیل
 دل شیر جنگی برآورد شور به یزدان پناهد و زو خواست زور
 سبک پهلوان پیشش کآید به هوش به غار اندرون رفت چو شیر زوش
 (اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۲۵۵)

تصویری که اسدی از منهراس ارائه کرده یادآور اژدهای تک‌شاخ است و با نماد تک‌شاخ و شیر ارتباط دارد؛ در کتاب روان‌شناسی و کیمیاگری می‌خوانیم: «زبان کلیسا، تمثیل تک‌شاخ را از مزامیر داوود گرفته است که در آن تک‌شاخ در وهله اول معرف قدرت خداوند است در درجه دوم مظهر حیات بشر می‌باشد و قدرت مردانگی نیز با قدرت تک‌شاخ مقایسه شده است» (یونگ، ۲/۱۳۹۲: ۵۱۸). در داستان گرشاسب نیز منهراس موجود تک‌شاخی است و تمثیلی است از یک موجود شر که بدخواه انسان‌هاست؛ همان موجودی که یونگ در مورد آن می‌نویسد: «موجودی افسانه‌ای که تمام بدی‌ها در وجودش جمع آمده است. به‌طور کلی تک‌شاخ در آغاز حیوانی افسانه‌ای و هراس‌انگیز بوده است که در درون خویش واجد یک تضاد و نوعی «وحدت اضداد» است و نمادی مناسب برای بیان غول دوجنسی کیمیاگری می‌باشد» (همان: ۵۲۷).

شبهاتی هم که بین اژدهای تک‌شاخ - که گرشاسب با آن مبارزه کرده- با سایر تک‌شاخ‌ها دیده می‌شود جالب است؛ پلین طبیعت هیولای تک‌شاخ را این‌گونه شرح می‌دهد: پیکری چون اسب، پنجه‌های فیل و دم گراز (یونگ، ۲/۱۳۹۲: ۵۲۷). در داستان گرشاسب هم در توصیف منهراس و زنگی و حتی اژدهایی که در ابتدا با آن می‌جنگد، شباهت با فیل و گراز را شاهد هستیم.

در داستانی از حضرت داوود نیز آمده است که خداوند به‌واسطه پدیدار کردن شیری او را از دست تک‌شاخ نجات می‌دهد «چون شیر فرمانروای تک‌شاخ است» (همان: ۵۴۸). در سلاح‌های سلطنتی انگلستان نیز شیر و تک‌شاخ کنار هم قرار دارند. با توجه به این توضیحات می‌توان گفت

شاخ نشانه قدرت و زورمندی و صلابت مردانه است و شکستن شاخ برای گرشاسب که به شیر تشبیه شده است با توجه به برتری شیر بر تک شاخ، قدرت و تمامیت را به بار می آورد.

در ادامه سفر، گرشاسب با یاری کهن الگوی «آفریننده» جواهراتی به دست می آورد و جام ده منی برای خود می سازد:

یکی ده منی جام دیگر بساخت بدو گونه گون گوهر اندر نشاخت
 ز یک روی آن جام جمشید شاه نگاریده در بزم با تاج و گاه
 ز روی دگر پیکر خویش کرد چو در صف چه با ازدهای نبرد
 هر آنکه که بزمی نو آراستی بدان ده منی جام می خواستی

(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۲۸۷)

این جام که تصویر جمشید بر روی آن نگاشته شده یادآور جام جم است؛ علاقه زیاد مردمان گذشته به آگاهی از سرنوشت، احوال و آینده خود و دیگران و به تبع آن گسترش داستانی جهان بینی و رازگشایی سبب شده است جام وسیله ای برای بروز این خواسته گردد؛ در حقیقت «در تصور گذشتگان، ابزارهای اساطیری و عجیب، سرشت یا الگویی مینوی داشته اند» (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۱۶۷). آرزوی داشتن وسیله رازگشا، نشان از آرزوی جاودانگی بشر دارد. آیدنلو می نویسد: ابزاری جهان نما و رازگشا که انسان بتواند به وسیله آن دامنه آگاهی و تسلط خود را فراتر از حدود معمولی و توانایی های بشر باستانی ببرد همچون روپین تنی و طلب جاودانگی یک آرزوی دیرین است که نمونه های داستانی آن به صورت تشت و آینه و جام ظاهر شده است (همان: ۱۸۵). گرشاسب با ساختن جامی ده منی برای خود در حقیقت جاودانگی را تداعی می کند او می خواهد به مانند جمشید نامش همیشه ماندگار گردد.

گرشاسب در گذار میان سالی باید با ترکیب دو کهن الگوی ویرانگر و آفریننده به بازآفرینی مجدد زندگی خود پردازد و سعی کند آنچه را که در گذشته بود ولی با زمان حالش فرق می کند، رها سازد و بتواند هویتی درونی تر از عاشق و جوینده برای خود تدارک ببیند و چیزهایی هماهنگ با شخصیت جدیدش در ارتباط با دیگران به زندگی اش اضافه کند و زمینه ساز بروز کهن الگوی **مرگ و تولد دوباره** گردد. «این یکپارچگی در افسانه های ایزدان باروری مانند مسیح (ع)، اوسیریس، اینانا، دیونیسوس و کر که تجسم فرایند مرگ و تولد دوباره هستند نشان داده شده است»

(پیرسون، ۱۳۹۴: ۴۳۱). در گرشاسب‌نامه نیز کهن‌الگوی مرگ و تولد دوباره را می‌توان هم در مرگ اثرط و جانیشینی گرشاسب و هم در به عرصه رسیدن نریمان مشاهده کرد.

۳-۶- بازگشت از سفر اسطوره‌ای (خویشتن): مرحله بازگشت از سفر و رسیدن به خویشتن که با ظهور کهن‌الگوهای «حاکم» و «ساحر» و «فرزان» و «لوده» همراه است مرحله در میان گذاشتن استعدادها و آموخته‌ها و ارزش‌های سفر اسطوره‌ای با دیگران است (پیرسون و کی مار، ۱۳۹۱: ۱۴۵). گرشاسب در آخرین جنگش به‌عنوان سپهسالار ایران توانسته است منهراس را دست‌بسته بیاورد و طلا و جواهرات فراوانی را به ارمان بیاورد؛ او در این زمان با یاری کهن‌الگوی حاکم قدرتی ماورایی در درون خود به دست آورده و فرمانروای قلمرو درون خود شده به خویشتن دست یافته است. حال سخن و رفتار گرشاسب بر ایران و زابل تأثیر می‌گذارد؛ بنابراین او از قدرتش برای ایجاد یک زندگی بهتر بهره می‌برد و با کمک کهن‌الگوی ساحر، نریمان را برای در دست گرفتن قدرت تربیت می‌کند تا ایرانیان احساس امنیت و قدرت بیش‌تری کنند:

از آن‌پس جهان‌پهلوان چون ز بخت به‌جای پدر یافت شاهی و تخت

نریمان پدر کرده بد نام اوی ز گیتی همان بد دلارام اوی

به کام دلش پهلوان سترگ همی‌پروراند تا شد بزرگ

یلی شد که چون نیزه برداشتی سنان بر دل کوه بگذاشتی

(همان: ۲۹۲)

گرشاسب در این مرحله دو کهن‌الگوی ساحر و حاکم را یکپارچه می‌کند و زمینه‌ساز بروز **کهن‌الگوی نجات‌دهنده** می‌گردد؛ چراکه حکمران با در دست گرفتن کارها و تعیین مسیر و حفظ نظم می‌کوشد از همه منابع قلمرو خود مانند منابع داخلی، انسانی، مالی و مادی بیشترین استفاده را ببرد. کهن‌الگوی ساحر نیز پنداره خلاقیت و اراده را در هم می‌آمیزد تا واقعیت موجود را دگرگون کند و چیزی را به وجود آورد که پیش‌ازاین موجود نبوده است؛ او این کار را با در نظر گرفتن خیر کل انجام می‌دهد.

فضیلتی که ساحر و حکمران به ما می‌آموزند، دگرگونی است؛ قدرت کمک کردن به التیام یا تکامل جهان (پیرسون، ۱۳۹۴: ۴۳۳). هنگامی که به خود اجازه می‌دهیم قدرتمان را پس بگیریم و بر جهانی که در آن زندگی می‌کنیم تأثیر بگذاریم و هماهنگ با اصل وجودمان زندگی کنیم یکایک ما «نجات‌دهنده جهان» می‌شویم؛ زیرا می‌دانیم بر جهانی فراتر از خودمان تأثیر خواهیم گذاشت

(همان: ۴۳۵). حال در این داستان گرشاسب که به یکپارچگی ساحر و حکمران رسیده است می تواند کهن الگوی نجات دهنده جهان را به زندگی خود فرابخواند؛ بنابراین گرشاسب در مقام نجات دهنده جهان بازمی گردد؛ او که سفر خود را به انجام رسانده است به قلمروی شاهی برمی گردد تا در دگرگونی سرزمینش تأثیرگذار باشد؛ اما در حقیقت نجات دهنده اصلی **فریدون** است که از راه می رسد و ضحاک بزرگ ترین دشمن گرشاسب را از بین می برد.

همان سال ضحاک را روزگار دژم گشت و شد سال عمرش هزار

بیامد فریدون به شاهنشاهی و ز آن مارفش کرد گیتی تهی

سرش را به گرز کیی کوفت خرد بیستش به کوه دماوند برد

چو در برج شاهین شد از خوشه مهر نشست او به شاهی سر ماه مهر

(اسدی طوسی، ۱۳۹۴: ۲۹۳)

در ادامه زندگی گرشاسب کهن الگوی فرزانه و قبل از مرگش کهن الگوی لوده ظاهر می شود. گرشاسب در سیر سفرهای خود، از خود به خویش و نهایتاً به خویشتن می رسد؛ اما در این میان کهن الگوی «جنگجو» پررنگ تر از سایر کهن الگوها همواره حاضر است. خود گرشاسب می گوید:

مرا ایزد از بهر جنگ آفرید چه پایم که جنگ آمد اکنون پدید

چنین یال و بازوی و این زور و برز نشاید که آساید از تیغ و گرز

(اسدی طوسی، ۱۳۹۳: ۸۲)

حتی بر فرهنگ جامعه نیز کهن الگوی جنگجو حاکم است؛ مردم با هم متحد می شوند تا با دیگران بجنگند (پیرسون، ۱۳۹۴: ۴۹۷). گرشاسب جنگجویی است که همیشه پیروز است؛ در دوره ای که مردمان یکجانشینی را انتخاب کردند و مجبور بودند برای حفاظت از جان خود و خانواده شان بجنگند و به مردانی با نیروی بدنی قوی تکیه کنند به همین سبب گرشاسب کهن الگوی مردینه است که تبدیل به خدای جنگ و پیروزی ایرانیان می شود و می توان او را معادل با بهرام ایزد جنگ و پیروزی از ایزدان پیش زرتشتی دانست.

نتیجه گیری:

پژوهش حاضر نشان می دهد که کهن الگوی گرشاسب بر اساس اسطوره «قهرمان - منجی» در طول سفرهایش شکل گرفته است. از میان مراحل سه گانه تحول و رستگاری قهرمان، در سفر برای کشتن

اژدها و سفر برای کشتن منهراس می‌توان کارکرد قهرمان منجی جست‌وجوگر را مشاهده کرد و در سایر سفرها کارکرد او با مرحله «پاگشایی» که دارای سه مرحله «جدایی و حرکت، تغییر و بازگشت» است، قابل تطبیق است. با در کنار هم قرار دادن کهن‌الگوهای زندگی گرشاسب بر اساس دیدگاه پیرسون می‌توان به خط سیر رشد روانی او پی برد و در سیر رشد روانی خود با گذر از مرحله خود در طی سفر برای کشتن اژدها و سفر به هندوستان لیاقت گذر به مرحله جان را می‌یابد و در سفر به هندوستان و سفر به کابل و سفر برای کشتن منهراس با گذر از مرحله جان، به مرحله خویشتن قدم می‌گذارد و با همراهی کهن‌الگوهای حاکم و ساحر و فرزانه به پایان زندگی خود می‌رسد. در بررسی پیوند رشد سنی و بروز کهن‌الگوی خاص آن دوره، مطابق با دیدگاه پیرسون، در هر سن از گذر عمر گرشاسب می‌توان کهن‌الگوی مطابق با آن زمان را مشاهده کرد تنها کهن‌الگوی جوینده است که برخلاف نظر پیرسون قبل از کهن‌الگوی عاشق ظاهر می‌شود. همچنین کهن‌الگوهای به ظهور رسیده در سیر زندگی گرشاسب متناسب با جفت‌های کهن‌الگویی زندگی از دیدگاه پیرسون است که ترکیب و یکپارچگی این کهن‌الگوها با هم سبب بروز کهن‌الگوهای کودک مقدس، خدایان، مرگ و تولد دوباره، آرمان‌شهر، منجی عالم در کنار نمادهای پیر دانا و قربانی و غار و دره می‌گردد. در تمام سفرها کهن‌الگوی بارز کهن‌الگوی جنگجو است که می‌توان این گونه نتیجه گرفت که گرشاسب در حقیقت همان کهن‌الگوی جنگ و پیروزی ایرانیان است او در واقع نماد مردانگی ایرانی است که در یک کسر اسطوره‌ای به‌جای آمیختن با نماد زنانگی بر آن غلبه می‌کند و در سپاس‌گزاری از این عنایت ماورایی مراسم قربانی را به‌جای می‌آورد تا سوشیانتی دیگر گردد.

منابع

۱. آیدنلو، سجاد (۱۳۸۸) *از اسطوره تا حماسه*، انتشارات سخن، تهران، چ دوم.
۲. *اوستا* (۱۳۷۴) گزارش و پژوهش جلیل دوستخواه، چاپ مروارید، تهران، چ دوم.
۳. اسدی طوسی، علی بن احمد (۱۳۹۳) *گرشاسب‌نامه*، به اهتمام و تصحیح حبیب یغمایی، تهران: دنیای کتاب، چ سوم.
۴. *الیاده*، میرچا (۱۳۹۰) *مقدس و نامقدس*، ترجمه بهزاد سالکی، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی، چ سوم.
۵. *الیاده*، میرچا (۱۳۹۳) *اسطوره بازگشت جاودانه*، ترجمه بهمن سرکارتی، تهران، انتشارات طهوری، چ چهارم.
۶. *الیاده*، میرچا (۱۳۹۴) *تاریخ اندیشه‌های دینی*، ترجمه بهزاد سالکی، کتاب پارسه، تهران، چ اول.

۷. پالم، مایکل (۱۳۸۸) *فرزید، یونگ و دین*، ترجمه محمد دهگان پور و غلامرضا محمودی، تهران رشد.
۸. پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ترجمه فریدون بدره‌ای، چ اول، تهران، توس.
۹. پیرسون، کارول اس (۱۳۹۴) *بیداری قهرمان درون*، ترجمه فرناز فرنود، انتشارات جیحون، تهران، چ دوم.
۱۰. پیرسون، کارول و هیو کی مار (۱۳۹۲) *زندگی برازنده من*، ترجمه کاوه نیری، انتشارات بنیاد فرهنگ زندگی، تهران، چ هفتم.
۱۱. حسینی، مریم (۱۳۸۷) «نقد کهن‌الگویی غزلی از مولانا»، *پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، ش ۱۱ ص ۹۷-۱۱۸.
۱۲. ذیحی، رحمان، پروین پیکانی (۱۳۹۳) «تحلیل سفر اسکندر در دارابنامه طرسوسی بر اساس کهن‌الگوی «سفر قهرمان» جوزف کمبل»، *فصلنامه علمی-پژوهشی پژوهش زبان و ادبیات فارسی*، شماره ۳۳، تابستان: ۳۳-۵۶.
۱۳. سرکاراتی، بهمن (۱۳۵۰) «بازشناسی بقایای گرشاسب»، *نامه فرهنگستان*، ۲/۳.
۱۴. شایگان فر، حمیدرضا (۱۳۸۶) *نقد ادبی*، دستان، تهران، چ ۳.
۱۵. شوالیه، ژان و دیگران (۱۳۸۸) *فرهنگ نمادها*، ترجمه سودابه فضایی، تهران، انتشارات جیحون.
۱۶. گرین، ویلفرد و دیگران (۱۳۹۱) *مبانی نقد ادبی*، ترجمه فرزانه طاهری، انتشارات نیلوفر، تهران، چ پنجم ۲۳.
۱۷. فورد هام، فریدا (۱۳۸۸) *مقدمه‌ای بر روان‌شناسی یونگ*، ترجمه مسعود میربهاء، تهران، جامی، چ اول.
۱۸. مقدادی، بهرام (۱۳۹۳) *دانش‌نامه نقد ادبی از افلاتون تا به امروز*، تهران، نشر چشمه.
۱۹. هندرسن، جوزف ل. (۱۳۵۹) *اساطیر باستانی و انسان امروز*، ترجمه ابوطالب صارمی، تهران، امیرکبیر، چ دوم.
۲۰. هیلنز، جان راسل (۱۳۹۳) *شناخت اساطیر ایران*، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، تهران، چ چهارم.
۲۱. یاور، حورا (۱۳۸۶) *روانکاوی و ادبیات*، تهران: سخن.
۲۲. یونگ، کارل گوستاو (۱۳۶۸) *چهار صورت مثالی*، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد، آستان قدس رضوی، چ اول.
۲۳. یونگ، کارل گوستاو (۱۳۹۲) *انسان و سمبل‌هایش*، با همکاری ماری لویفرون فرانتس و دیگران، ترجمه محمود سلطانی، تهران، جامی.

۲۴. یونگ، کارل گوستاو (۲/۱۳۹۲) روان‌شناسی و کیمیاگری، ترجمه محمود بهفروزی، نیل، تهران، چ دوم.

منبع خارجی

25. Strickland, Bonnie, ed. (2001) The Gale Encyclopedia of Psychology. Second edition. USA: Gale Group