

فصلنامه علمی - پژوهشی «پژوهش زبان و ادبیات فارسی»

شماره سی و ششم، بهار ۱۳۹۴: ۱۹۲-۱۵۷

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۰۴/۰۸

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۴/۰۷/۲۷

## ریخت‌شناسی تطبیقی قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا

مرتضی حیدری\*

### چکیده

پژوهش‌های تطبیقی در حوزه ادبیات عامیانه و ادبیات کودک می‌تواند با تبیین مشابهت‌های فکری و فرهنگی مردم جهان، زمینه‌ساز رشد اندیشه‌های بلند انسانی گردد. در پژوهش حاضر، نویسنده با بهره‌گیری از نظریه ریخت‌شناسی «پراپ» به تبیین و تحلیل ساختاری قصه‌های «ماه‌پیشانی» از ایران، «یه‌شین» از چین و «سیندرلا» در غرب می‌پردازد. از آنجا که قصه‌های بررسی شده در این پژوهش از خانواده قصه‌های پریان هستند، با الگوی ریخت‌شناسی پراپ که برآمده از تحلیل قصه‌های پریان روسی است، همخوانی زیادی داشته‌اند. نویسنده پس از تطبیق مشابهت‌های ساختاری این سه قصه، به یک ساختار مادر دست پیدا می‌کند که برآمده از خویشکاری‌های همسان هر سه قصه است و طرح داستانی هر سه قصه بر پایه آن است. برای تعیین نسبت دیرینگی این داستان‌ها در مقایسه با یکدیگر، نویسنده ناگزیر دست به یک تحلیل فراساختاری زده و یک کهن‌الگوی بسیار شناخته شده در قصه ماه‌پیشانی را، پس از بررسی به عصر پارینه‌سنگی (عصر شکار) رسانیده است. نویسنده سرانجام نتیجه می‌گیرد که روند دگرگونی‌های ساختاری این سه قصه، نزولی بوده است؛ یعنی قصه ماه‌پیشانی، روایت کهن‌تر این قصه‌ها بوده و در گذار زمان، از تنوع شخصیت‌ها و شمارگان خویشکاری‌های آن کاسته شده، تا جایی که نمودگار ریخت‌شناسی قصه سیندرلا، همان نمودگار مادر برآمده از قصه‌های تطبیق داده شده در این پژوهش است.

**واژه‌های کلیدی:** قصه، ریخت‌شناسی پراپ، ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا.

## مقدمه

ادبیات تطبیقی، شاخه‌ای از مطالعات ادبی است که آثار ادبی یک زبان و فرهنگ مشخص را با یکدیگر، یا آثار ادبی یک زبان و فرهنگ مشخص را با زبان‌ها و فرهنگ‌های دیگر مقایسه و مطالعه می‌کند. «ادبیات تطبیقی، تاریخی چهارهزار ساله دارد (Jost, 1968: 2/312)، ولیکن عنوان آن عملاً در نیمه اول قرن نوزدهم و بر اساس الگوهای علمی مشابهی که مورد استفاده بود (Brunel et Collab, 2008: 18-20)، شناسانده شد» (ساجدی، ۱۳۸۹: ۴۶). این شاخه از مطالعات ادبی، به‌ویژه بر چگونگی انتقال یک موضوع یا درون‌مایه مشخص ادبی به فرهنگ‌های ادبی و زبانی دیگر تأکید می‌کند و با نقد ادبی، خویشاوندی نزدیکی دارد<sup>(۱)</sup>. بینافرهنگی، بینا‌زبانی، بینا‌تمدنی، بینا‌متمنی، بینامضمونی، بیناموضوعی و بینا‌زمانی از عناصر مهم مطالعات تطبیقی هستند.

به گفته «یوهان ولفگانگ فون گوته<sup>(۱)</sup>»، ادبیات ملی دیگر چندان معنایی ندارد، زمان ادبیات جهان فرارسیده است (اتوشیروانی، ۱۳۸۹: ۷۶). پروفیسور ادوارد سعید، نویسنده آمریکایی عرب‌نژاد، اصطلاح تطبیق فرهنگ‌ها را جایگزین ادبیات تطبیقی کرده است (امین مقدسی، ۱۳۸۶: ۵). روابط ادبی شرق با غرب، از سال ۱۹۵۰ بارها در همایش‌ها و پژوهش‌های تطبیقی در غرب تحلیل شده است<sup>(۲)</sup>. «تطبیق‌گران به مفهوم دیگری که اخیراً ظاهر شده (مفهوم بینامتن)، به عنوان مجموعه متونی که فلان متن مشخص به آنها ارجاع می‌شود، بسیار حساس شده‌اند» (شورل، ۱۳۸۹: ۱۵۵). اصطلاح بینامتنیت<sup>۲</sup> یا ترامتنیت را «ژولیا کریستوا<sup>۳</sup>» در اواخر دهه شصت در بررسی آرای «میخاییل باختین<sup>۴</sup>» وارد عرصه نقد و نظریه ادبی فرانسه کرد.

بینامتنیت مبتنی بر این اندیشه است که متن نظامی بسته، مستقل و خودبسنده نیست، بلکه پیوندی دوسویه و تنگاتنگ با سایر متون دارد. افزون بر ویژگی‌های ادبی و بلاغی، ساختارها و حتی بسترهای فرهنگی و اجتماعی در نظریه ادبی بینامتنیت کاویده

1. Johann Wolfgang Von Goethe

2. intertextuality

3. Julia Kristeva

4. Mikhail Bakhtin

می‌شود<sup>(۳)</sup>. تقریباً می‌توان گفت ادبیات تطبیقی، همان مطالعه روابط بینامتنی آثار ادبی است. در ادبیات تطبیقی، دو مکتب بزرگ وجود دارد: مکتب فرانسوی به مطالعه تأثیرها و تأثرها می‌پردازد و مکتب آمریکایی بر پایه بررسی تواردها و تشابهات بنیان نهاده شده است<sup>(۴)</sup>. در مطالعات تطبیقی گاهی یک متن، نقش پایه‌ای و فرستنده دارد و گاهی هم هر دو متن ارزش یکسان دارد<sup>(۵)</sup>. قصه‌ها و افسانه‌ها، مهم‌ترین شاخه از خانواده ادبیات عامه در جهان به شمار می‌روند که «شخصیت‌های راویان، اشتیاق‌ها و دلهره‌های آنان را بازمی‌نمایند و نشان‌دهندهٔ هنجارهای اجتماعی و گرایش‌های فرهنگی هستند» (Smith et al., 1999: 207).

ادبیات کودک و نوجوان از زمینه‌هایی است که بسیار مورد توجه تطبیق‌گران است<sup>(۶)</sup>. قصه‌های کهن عامیانهٔ جهان، یادمان‌های مشترک بشر دیرین را در اندرون خود نهان کرده‌اند و به انسان امروز یادآور می‌شوند که آدمیان، «اعضای یک پیکرند». مطالعات تطبیقی قصه‌ها، به‌ویژه می‌تواند در برداشتن مرزهای مستبد فرهنگی و برطرف کردن شکاف‌های ارتباطی میان ملت‌های جهان و جهانی‌سازی به کار آید. ساختارهای مشابه قصه‌ها، یکی از زمینه‌هایی است که می‌تواند در مطالعات تطبیقی و بینامتنی بسیار کارآمد باشد، زیرا ساختارها بسیار کمتر از حادثه‌ها دستخوش دگرگونی می‌شوند. «به باور ادوارد سعید، هر متن (خواه ادبی، خواه غیر ادبی) از ساختار<sup>۱</sup> و حادثه<sup>۲</sup> تشکیل شده است. ساختار آن را عالم‌گیر و جهانی می‌سازد و از حد زمان و مکان بیرون می‌برد و عنصر حادثه و وقوع، آن را با شرایط محلی و تاریخی پیوند می‌دهد» (امین مقدسی، ۱۳۸۶: ۲۱).

### نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ

در چند دههٔ گذشته دانش ساختارگرایی<sup>۳</sup>، مطالعات حوزه فولکلور را متأثر کرده است. «ساختارگرایی، یعنی بررسی روابط متقابل میان اجزای سازه‌ای یک شیء یا

1. structure  
2. event  
3. structuralism

موضوع فولکلوریک» (پراپ، ۱۳۸۶: هفت). پیشینه پژوهش‌های ساختاری با ریشه‌های عمیق به نظریات صورت‌گرایی<sup>۱</sup> سال‌های ۱۹۱۵ تا ۱۹۱۶ میلادی بازمی‌گردد<sup>(۷)</sup>. «نافذترین نظریه‌ای که در دهه ۱۹۵۰ و ۱۹۶۰ حوزه فولکلورشناسی را تکان داد، نظریه مکتب ساختاری بود. پدر واقعی نهضت جدید، ولادیمیر پراپ<sup>۲</sup> است» (پراپ، ۱۳۷۱: ۲۸-۲۹). برای ریخت‌شناسی تطبیقی آثار ادبی، باید دستور زبان و ساختار آثار ادبی را تعیین کرد؛ کاری که ولادیمیر پراپ، فولکلورشناس روسی، برای مطالعه دگردیسی‌های درون‌مایه‌ای قصه‌های پریان می‌کرد و آن را ریخت‌شناسی<sup>۳</sup> نامیده بود. پراپ دریافت که قصه‌ها را می‌توان بر پایه الگوی کنش آنها با یکدیگر مقایسه کرد<sup>(۸)</sup>. وی باور داشت که قصه‌ها، داستان‌های پهلوانی و اسطوره‌ها، ساخت‌های مشابهی را نشان می‌دهند و در آینده باید مطالعات تطبیقی در این زمینه انجام شود<sup>(۹)</sup>. «توصیف یک قصه مشخص با توجه به اجزای سازنده‌اش، ارتباط این اجزا با یکدیگر و آنگاه با کل اثر را ریخت‌شناسی می‌گویند» (Hale, 2006, v2: 59).

پراپ، مجموعه صد قصه روسی از قصه‌های گردآوری‌شده آفاناسیف<sup>۴</sup>، از شماره ۵۰ تا ۱۵۱ را مواد کار خود قرار داد. این قصه‌ها از خانواده قصه‌های پریان بودند. «قصه‌های پریان درباره پریان، جن‌ها، اژدهاها، گول‌ها، دیوها، جادوگرها و دیگر موجودات خیالی و جادویی هستند که حوادث شگفت‌آور می‌آفرینند و در زندگی افراد بشر اغلب از بدجنسی و گاه از سر مهربانی و محبت، تغییراتی به وجود می‌آورند» (میرصادقی، ۱۳۸۸: ۳۲). به گمان پراپ، تحلیل ریختاری باید مجموعه‌ای مکفی (و نه لزوماً بسیار گسترده)، باشد، اما با مجموعه کوچک نمی‌توان نتیجه مناسبی گرفت (Hale, 2006, v2: 58). با وجود این، الگوی ریخت‌شناسی برآمده از جامعه آماری پراپ را می‌توان درباره قصه‌های منفرد به آزمون گذاشت، زیرا در اینجا، هدف رسیدن به یک الگوی تازه نیست، بلکه سنجش الگوی پراپ در فرهنگ‌های دیگر است. پراپ، کوچک‌ترین جزء سازه‌ای

---

1. formalism  
2. Veladimir Jakovlevic Propp  
3. morphology  
4. Afana's'ev

قصه‌های پریان را خویشکاری<sup>۱</sup> می‌نامد و خویشکاری را به عمل و کار یک شخصیت از دیدگاه اهمیت‌ش در پیشبرد قصه تعریف می‌کند (پراپ، ۱۳۸۶: هشت).

وی که نخستین بار این نظریه را بیان و اثبات کرد، اولین گام در تحقق فرضیه خویش را شناخت و تعیین دقیق عناصر ثابت و متغیر قصه دانست<sup>(۱۰)</sup>. در نظریه ریخت‌شناسی پراپ، بازیگران و کنش‌های آنان در حوادث داستان‌های گوناگون، مشابه‌اند. بسیار محتمل است که برخی از قصه‌های عامیانه از این قاعده پیروی نکنند و توالی خویشکاری‌ها در آنها کم و زیاد یا پس و پیش شود<sup>(۱۱)</sup>. «برای هر خویشکاری، خلاصه فشرده‌شده‌ای از آن خویشکاری، تعریف کوتاه شده‌ای از آن در یک کلمه و یک نشانه قراردادی نیاز است. وضعیت آغازین، هر چند خویشکاری به شمار نمی‌رود، یک عنصر مهم ریخت‌شناسی است که با  $\alpha$  نشان داده می‌شود. از اینجا به بعد، خویشکاری‌ها آغاز می‌شوند. برای نمونه یکی از اعضای خانواده، از جمع خانواده غایب می‌شود. (تعریف: غیبت، نشانه:  $\beta$ )» (Hale, 2006, v2: 58). بعضی از خویشکاری‌ها می‌توانند جایشان را تغییر دهند. اینها فقط نوسان‌ها هستند، نه نظام ترکیبی و ساختمانی جدیدی و یا محورهای جدیدی. نیز مواردی از نقض قاعده صریح وجود دارد (پراپ، ۱۳۸۶: ۲۱۲-۲۱۳).

پراپ هفت شخصیت و سی‌ویک خویشکاری را در ساختار قصه‌های پریان شناساند و برای تشخیص شخصیت‌ها از یکدیگر، از خویشکاری‌های روی داده در حوزه عملیاتی آنها یاری گرفت. گاهی یک شخصیت در چندین حوزه عملیات فعال است. برای نمونه یک حیوان، حوزه عملیاتی‌اش را با بخشندگی شروع می‌کند و سپس یاریگر قهرمان می‌شود<sup>(۱۲)</sup>. شخصیت‌های قصه را باید بر اساس حوزه عملیاتی آنها در قصه (و نه بر مبنای پیش‌داوری‌های برآمده از خوانش دیگر قصه‌ها و نقش غالب شخصیت‌ها در آن قصه‌ها) از یکدیگر متمایز نمود. گاهی نیز برعکس یک حوزه عملیاتی واحد، میان چندین شخصیت توزیع می‌شود<sup>(۱۳)</sup>. دانستن این نکته در کاربرد درست نظریه پراپ، بسیار کلیدی است. حوزه عملیاتی شریر، شرارت، جنگ یا هر صورت دیگری از کشمکش با قهرمان و تعقیب است؛ بخشنده، به انتقال یک شیء یا عامل جادویی و یا

دادن یک عامل جادویی به قهرمان می‌پردازد؛ یاریگر به انتقال مکانی قهرمان می‌پردازد، مصیبت یا کمبود را التیام می‌دهد، قهرمان را از تعقیب شدن نجات می‌دهد، کار دشواری را حل می‌کند و یا انجام می‌دهد و به تغییر شکل قهرمان کمک می‌کند؛ شاهزاده و پدرش، کار دشواری را بر دوش قهرمان می‌گذارند، داغ می‌زنند یا نشان می‌کنند، رسوا می‌کنند یا رازی را فاش می‌کنند، بازمی‌شناسند، مجازات و یا عروسی می‌کنند؛ شخصیت گسیل‌دارنده، قهرمان را گسیل می‌کند؛ قهرمان به جست‌وجو می‌رود، در برابر درخواست‌های بخشنده واکنش نشان می‌دهد و عروسی می‌کند؛ قهرمان دروغین نیز به جست‌وجو می‌رود، در برابر درخواست‌های بخشنده واکنش نشان می‌دهد و رسوا می‌شود<sup>(۱۴)</sup>. هر چند پراپ در مواردی بر گسست توالی خویشکاری‌ها انگشت نهاده، گه‌گاه نظام ریخت‌شناسی خود و خویشکاری‌های متوالی را منسجم و تخطی‌ناپذیر به شمار آورده است: «توالی خویشکاری‌ها همیشه یکسان است» (پراپ، ۱۳۸۶: ۵۴؛ نیز همان، ۱۳۷۱: ۲۱۵).

با وجود این نظریه ریخت‌شناسی پراپ توجه بسیاری از دانشمندان نامدار حوزه علوم انسانی را به خود جلب نموده و در نقد و یا تکمیل آن کوشیده‌اند. نظریه او چنان بعد کاربردی‌ای یافته که برخی از منتقدان گفته‌اند: «دانستن این نکته که روش تحلیل ساختاری پراپ، درباره همه قصه‌های پریان کارایی دارد، این امید را ایجاد می‌کند که بتوان چنین تحلیلی را درباره ادبیات به طور کلی به کار گرفت» (Carter, 2006: 48). نظریه پراپ را کسانی مانند گریماس<sup>۱</sup>، تزوتان تودورف<sup>۲</sup> و ژرارژ ژنت<sup>۳</sup> بازنگری کردند و در آن جرح و تعدیل‌هایی نمودند<sup>(۱۵)</sup>. عده‌ای بر این باورند که نظریه پراپ از آن‌رو که در سی‌ویک کارکرد خلاصه می‌شود و رویکرد هم‌زمانی ندارد، کاستی‌هایی دارد<sup>(۱۶)</sup>.

## بیان مسئله

ادبیات عامیانه و ادبیات کودکان در زبان فارسی با بهره‌مندی از پستوانه‌هایی مانند قصه‌های هزار و یک شب و کلیله و دمنه و بسیاری از افسانه‌های شفاهی، توانش

1. Algirdas Julien Greimas  
2. Tzvetan Todorov  
3. Gérard Genette

تطبیقی و گفتمانی زیادی با ادبیات عامیانه دیگر ملت‌های جهان دارد. متأسفانه پژوهشگران ایرانی در زمینه تطبیق قصه‌ها و افسانه‌های مشهور ایرانی با قصه‌ها و افسانه‌های شناخته‌شده جهانی، پژوهش‌های جدی‌ای نداشته‌اند و این پژوهشگران غربی بوده‌اند که بر غنای ادبیات فولکلور مشرق‌زمین (مانند ایران، هند و چین) تأکید کرده‌اند. پژوهش‌های تطبیقی در حوزه ادبیات عامه و قصه‌های کودکان می‌تواند در بهبود بخشیدن به روابط فرهنگی و اجتماعی انسان‌ها در جهان سودمند باشد. قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا از قصه‌های بسیار شناخته‌شده در حوزه ادبیات فولکلور در نقاط مختلفی از جهان هستند که نویسنده در این پژوهش می‌کوشد با تبیین و تطبیق مشابهت‌های ریختاری آنها، ساختار مادر و مشترک این هر سه قصه را به دست بیاورد و جهانی بودن طرح روایی آنها را نشان دهد.

### نوع، روش و چارچوب نظری پژوهش

پژوهش حاضر از نوع پژوهش‌های کاربردی است؛ بدین معنی که نظریه ریخت‌شناسی پراپ را به روشی تطبیقی در مطالعه ساختار یک قصه ایرانی (ماه‌پیشانی)، یک قصه چینی (یه‌شین) و یک قصه غربی (سیندرلا) به کار گرفته است. چارچوب نظری این تطبیق، به مطالعات تطبیقی مکتب آمریکایی نزدیک است، زیرا در پی یافتن مشابهت‌های ساختاری میان سه قصه بررسی شده است. داستان «ماه‌پیشانی» در ایران، روایت‌های گوناگونی دارد که در پژوهش حاضر، روایت شاملو از این داستان برگزیده شده است. قصه «یه‌شین» نیز از داستان‌های کهن چینی است که روایت مشهور آن به قلم آی. لینگ لویی<sup>۱</sup> نقل شده و در اینجا مبنا قرار گرفته است. قصه «سیندرلا» نیز در سرزمین‌های اروپایی و در سراسر جهان بسیار شناخته شده است و روایت بسیار مشهور آن را شارل پرو<sup>۲</sup> فرانسوی در سال ۱۶۹۷م نوشته است. والت دیسنی<sup>۳</sup>، پویانمای سرشناس آمریکایی، در سال ۱۹۵۰م این قصه را با توجه به روایت پرو، بازنویسی و به

---

1. Louie Ai-Ling  
2. Charles Perrault  
3. Walt Disney  
4. animator

۱۶۴ / پژوهش زبان و ادبیات فارسی، شماره سی و ششم، بهار ۱۳۹۴

صورت کارتون تولید کرده که در این پژوهش بررسی خواهد شد. در واقع یک قصه از خاورمیانه، یک قصه از خاور دور و یک قصه از یک جامعه مدرن (بر اساس شناخته‌تر بودن روایت‌هایشان)، از لحاظ ساختاری تطبیق داده خواهد شد.

### پیشینه و اهمیت پژوهش

در ایران به‌ویژه در حوزه ادبیات کودک، پژوهش‌های تطبیقی تاکنون بعدی جهانی نیافته و چند سالی بیش نمی‌گذرد که گرایش ادبیات تطبیقی و ادبیات کودک در دانشگاه‌های ایران، مستقلاً آموزش داده می‌شود. قصه‌هایی که نویسنده در این پژوهش برگزیده و ریخت‌شناسی تطبیقی‌ای که در تحلیل ساختار آنها به کار گرفته، تاکنون موضوع پژوهش جدی‌ای در ایران نبوده است. در جهان، اما داستان سیندرلا و اهمیت تطبیقی آن از نگاه پژوهشگران غربی دور نمانده است. از جمله اریکسون<sup>۱</sup>، مقاله‌ای با عنوان «فرهنگ چینی در قصه سیندرلا» در مرکز مطالعات آسیای شرقی دانشگاه ایندیانا نگاشته که در آن بر مشابهت‌ها و تفاوت‌های فرهنگی قصه‌های یه‌شین و سیندرلا تأکید کرده و از آموزگاران خواسته تا آنها را برای کودکان بخوانند.

همچنین جودی سیرا<sup>۲</sup> مقاله‌ای با عنوان «داستان‌های سیندرلا، یگانی چند فرهنگی» نوشته و بیست‌وپنج روایت گوناگون از آن را در کشورهای جهان شناسانده است. نام داستان، راوی آن، زمینه اثر، شخصیت‌ها، قهرمان و ضد قهرمان، شرور، مسئله، حل مسئله، نیروی جادویی، جنبه‌های فرهنگی و برخی از واژگان خاص، همه آن عنوان‌هایی هستند که سیرا در جدولی آورده و در زیر هر عنوان، مصداق‌های هر یک از داستان‌ها را نوشته است. جامعه آماری این پژوهش درخور ستایش است، اما از آن‌رو که میانی و چارچوب نظری مشخصی نداشته، نتیجه‌گیری علمی‌ای از آن انجام نشده و اهمیت پژوهشی آن، بیشتر در شناساندن روایت‌های گوناگون قصه سیندرلا در جهان است. هر دوی این پژوهش‌ها در روش تطبیقی خود بر زمینه‌های فرهنگی انگشت نهاده‌اند.

نظریه ریخت‌شناسی پراپ که چارچوب پژوهش حاضر را تشکیل داده، در ایران

1. Stacy Erickson

2. Judy Sierra

ناشناخته نیست و بسیاری از پژوهشگران ایرانی از آن سود برده‌اند. از جمله «تحلیل ریخت‌شناسی داستان سیاوش بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ» از استاجی و رمشکی؛ «الگوی ساختارگرایی ولادیمیر پراپ و کاربردهای آن در روایت‌شناسی» از پروینی و ناظمیان؛ «بررسی قصه‌های دیوان در شاهنامه فردوسی» از روحانی و عنایتی قادیکلایی؛ «ریخت‌شناسی قصه خیر و شر بر اساس نظریه پراپ» از ایشانی و «بررسی ریخت‌شناسی داستان بیژن و منیژه فردوسی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ» از روحانی و عنایتی قادیکلایی. پژوهش‌های مشابه دیگری با این پژوهش نیز در زمینه تحلیل و تطبیق ساختاری قصه‌ها انجام پذیرفته؛ از جمله «بررسی ساختار روایی داستان کودکان بر مبنای نظریه گریماس» از نبی‌لو و «بازخوانی قصه‌های کودکان بر مبنای مؤلفه‌های طرح‌واره در رویکرد شناختی» از نیکویی و باباشکوری.

نویسنده در این پژوهش، نظریه ریخت‌شناسی پراپ را به گونه‌ای در مطالعه تطبیقی سه قصه شناخته‌شده جهانی به کار گرفته که تاکنون پیشینه‌ای نداشته است. رسیدن به یک ساختار نهایی از تطبیق ساختار سه قصه بررسی شده، هدف و دستاورد نوین این پژوهش است.

### پرسش‌ها و فرضیه‌های پژوهش

- ۱- چه عناصر مشترکی را می‌توان از تطبیق قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا که از فرهنگ‌های مختلف هستند، نتیجه‌گیری کرد؟  
- پنداشته می‌شود از آن‌رو که قصه‌های ملل مختلف جهان، بیشتر در روستاها و ایزودها با یکدیگر تفاوت دارند، نه ساختارها و زیرساخت‌ها، بنابراین با بهره‌گیری از نظریه ریخت‌شناسی پراپ بتوان در ورای شخصیت‌ها و کنش‌های متفاوت آنها، مشابهت‌های ساختاری قصه‌های این پژوهش را تبیین کرد.
- ۲- ساختار مادر قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا، چگونه ساختاری می‌تواند باشد؟  
- به نظر می‌رسد که ساختار مادر این قصه‌ها، ساختاری برآمده از خویشکاری‌های مشابه و مشترک هر سه قصه باشد که همان طرح روایی مشترک آنهاست.

## ریخت‌شناسی قصه‌ها

### قصه ماه‌پیشانی

یکی بود، یکی نبود. مردی بود که خیلی خاطر زنش را می‌خواست. از این زن دختری پیدا کرد که نامش را شهربانو گذاشتند و بزرگ که شد، فرستادندش مکتب‌خانه ملاباجی. ملاباجی فهمید پدر شهربانو، مرد چیزمیزداری است. رفت تو این فکر که جای مادر شهربانو را بگیرد. یک روز، یک کاسه به شهربانو داد و گفت، به ننه‌ات بگو یک خرده سرکه این تو برام بفرستید. وقتی رفت سرکه بردارد، تو پاهایش را از عقب بلند کن، بیندازش تو خمرة هفتمی. شهربانو هم همین کار را کرد و مادرش بعد از چهل روز به گاو زردرنگی تبدیل شد. وقتی ملاباجی با پدر شهربانو ازدواج کرد، گاو را بست تو طویله. خود ملاباجی هم دختری داشت به اسم شهربانو که خیلی زشت بود. ملاباجی با شهربانو بدرفتاری می‌کرد و از او می‌خواست که هر روز گاو را صحرا ببرد و با دوک پنبه‌ها را هم بریسد. یک روز بادی آمد و پنبه‌ها را انداخت توی چاه. شهربانو از ترس ملاباجی، زد زیر گریه. گاو گفت، توی چاه یک نردبان هست، از آن پایین برو. ته چاه دیوی نشسته است، هر کاری از تو خواست، وارونه‌اش را انجام بده. دیوه شهربانو را امتحان کرد، فهمید دختر خوبی است. پنبه‌هایش را ریسید و موقع رفتن به او گفت، برو تو حیاط سومی، یک نهر آب هست. آب سیاه و زرد که آمد، بهش دست نمی‌زنی. آب سفید که آمد، دست و روت را می‌شوری. وقتی شهربانو برگشت به خانه، دید یک ماه به پیشانی‌اش درآمده، یک ستاره به چانه‌اش. ملاباجی که تعجب کرده بود، شهربانو را ترساند تا راستش را بگوید و او هم گفت. ملاباجی بنا کرد روی خوش به شهربانو نشان دادن و فردا صبح شهربانوی زشت خودش را با او روانه کرد تا او هم ماه‌پیشانی شود. شهربانوی ملاباجی وارد چاه شد و دروغکی به دیوه گفت، باد پنبه‌هایش را داخل چاه انداخته. دیوه، دختر ملاباجی را آزمایش کرد و چون او زبان وارونه دیوها را نمی‌دانست، دیوه هنگام رفتن به او گفت، برو تو حیاط سومی، بنشین لب نهر آب؛ آب سفید و زرد که آمد، دست نمی‌زنی، آب سیاه که آمد، دست و روت را باش می‌شوری. وقتی شهربانوی ملاباجی برگشت، یک دست خری از وسط پیشانی‌اش درآمده بود. ملاباجی از روی اجبار، یک روز در میان، آن را می‌برید، اما از این ور می‌برید، از آن ور سبز می‌شد!

زد و عروسی دختر پادشاه شد و او همه را دعوت کرد. ملاباجی یک کاسه کرمانی و سه‌چهار تا کیسه نخود و لوبیا و لپه آورد با هم قاطی کرد و به شهربانو گفت، تا وقتی ما از عروسی برگردیم، باید آن‌قدر اشک بریزی که این جام پر بشود و اینها را هم از هم سوا کرده باشی و رفتند. شهربانو یاد دیوه افتاد که گفته بود هر وقت گره تو کارش افتاد، پیش او برود. دیو یک مشت نمک دریایی به او داد و گفت این نمک را آب کن، می‌شود اشک زلال. این خروس را هم بنداز به جان بنشن‌ها، تا آنها را سوا کند. خروس خانه خودتان را هم تار کن و این را جایش نگه دار تا نامادريت خیال کند همان خروس قبلی است. بعد دیوه یک بقمچه لباس زیبا به او داد تا بپوشد و روغنی هم به پاهایش مالید تا فرزند شود و بتواند زودتر از ملاباجی و دخترش از عروسی برگردد. یک دسته گل و یک ذره خاکستر هم به او داد. ملاباجی و دخترش در کفش‌کن نشسته بودند. شهربانوی ملاباجی، ماه‌پیشانی را شناخت. اما مادرش گفت: ساکت، بمیر، جوان مرگ شده! آن خیر ندیده کجا، این ماه تابان کجا؟ او الآن دارد تو خانه زارزار تو جام کرمانی اشک می‌ریزد. یکی تو سر خودش می‌زند، یکی تو سر نخود لوبیا لپه‌ها! وقتی نوبت رقصیدن شهربانوی ماه‌پیشانی شد، یک ذره خاکستر را به طرف ملاباجی و دخترش تکاند که یک کپه خاکستر شد. یک دسته گل را هم طرف عروس و مهمان‌ها انداخت که همه غرق گل شدند. پسر پادشاه که رقصیدن شهربانو را دیده بود، عاشق او شد. موقع برگشتن، شهربانو را دنبال کرد، اما او فرزند شده بود و نتوانست به او برسد. فقط لنگه کفش شهربانو، وقتی خواست از روی جو بپرد، افتاد تو آب و پسر پادشاه آن را برداشت. ملاباجی و دخترش هم که شهربانوی خیلی زیبا شده با لباس‌های دیوه را نشناخته بودند، با اوقات تلخ از عروسی برگشتند و وقتی دیدند که جام پر از اشک شده و بنشن‌ها هم سوا شده، انگشت به دهان ماندند. ملاباجی فکر کرد با خودش این گاو زرد تو طویله، ننه شهربانو است و او هست که کارها را نشانش می‌دهد. با حکیم‌باشی ساخت و پاخت کرد و خودش را به مریضی زد. وقتی پدر شهربانو برگشت و دید ملاباجی مریض شده، رفت سراغ حکیم‌باشی و او هم گوشت گاو زرد را دوی درد ملاباجی دانست و قرار شد فردا گاو را بکشند. شهربانو همان شب آمد سراغ دیوه و دیوه گاو زرد را با همزادش عوض کرد و به او گفت، مبادا به گوشتش لب بزنی. استخوان‌هایش را هم یک گوشه تو طویله بکن زیر خاک. پسر پادشاه هم از عشق ماه‌پیشانی ناخوش شد و قرار شد صاحب

لنگه کفش را پیدا کنند. ملاباجی می‌خواست دختر خودش را به عقد پسر پادشاه در بیاورد، اما وقتی گیس سفیدها در جست‌وجوی ماه‌پیشانی آمدند، لنگه کفش به پایش نرفت. گیس سفیدها می‌خواستند بروند که خروسه شروع کرد به خواندن و به آنها گفت که ماه‌پیشانی در تنور زندانی است و آنها او را پیدا کردند و دیدند که کفش اندازه پایش است. ملاباجی برای شیربهای ماه‌پیشانی، دو ذرع کرباس آبی، نیم من سیر و نیم من پیاز خواست و شرط کرد شهربانوی خودش را هم باید پسر وزیر بگیرد. ملاباجی لباس گله‌گشادی از همان کرباس برای ماه‌پیشانی دوخت و آش آلوچه‌ای هم با یک من سیر و پیاز، به زور به خوردش داه تا زشت شود، دهانش بوی بد بدهد و شکم‌روش پیدا کند و پسر پادشاه از او بدش بیاید. شهربانو در بین راه با دیوه دیدار کرد و دیوه هم کارهای ملاباجی را بی‌اثر کرد و چیزهای دیگری هم یادش داد تا حسابی پسر پادشاه را شیفته خودش بکند. وقتی ملاباجی به ماه‌پیشانی سر زد تا ببیند چه شده، ماه‌پیشانی گفت که پسر پادشاه و خانواده‌اش کارهای ملاباجی را به فال نیک گرفته‌اند. ملاباجی هم همان لباس کرباس و همان غذا را برای شهربانوی زشت خودش دوخت و پخت و او را راهی خانه پسر وزیر کرد. شهربانوی ملاباجی خراب‌کاری کرد و وزیر و پادشاه هم او را به خانه مادرش پس فرستادند. ماه‌پیشانی که دلش برای مادرش تنگ شده بود، از دیوه خواست تا مادرش را برگرداند و او هم مادر شهربانو را از جلد گاو بیرون آورد و مادرش برگشت به حالت اول. وقتی که پادشاه و وزیر همه‌چیز را فهمیدند، پادشاه دستور داد ملاباجی و دخترش را از باروی شهر پرتشان کردند توی خندق (تلخیص نویسنده از داستان ماه‌پیشانی در شاملو، ۱۳۷۹: ۳۱۲ - ۳۳۴).

#### جدول ۱- ریخت‌شناسی قصه ماه‌پیشانی

نمونه	نشانه	خوبشکاری
یک مردی بود، یک زنی داشت که خیلی خاطرش را می‌خواست. از این زن دختری پیدا کرد، خیلی قشنگ و پاکیزه که اسمش را گذاشتند شهربانو و بزرگ که شد فرستادندش مکتب‌خانه، پیش ملاباجی.	$\alpha$	صحنه آغازین: اعضای خانواده و قهرمان داستان معرفی می‌شوند.
ملاباجی بنا کرد زیرپاکشی و ته‌وتو درآوردن تا فهمید پدر شهربانو مرد چیزمیزداری است و خیلی هم خوب زن‌داری می‌کند.	$\alpha^1$	خبرگیری: شریک به خبرگیری از قهرمان می‌پردازد.

<p>ملاباحی رفت تو این فکر که یک جوری مادر شهربانو را از میدان درکند، خودش بشود میاندار.</p>	<p><math>\eta^1</math></p>	<p>فریب‌کاری: شرب می‌کوشد قربانی‌اش را بفریبد تا به چیزهایی که به او تعلق دارد، دست یابد.</p>
<p>وقتی ننه‌ات خم شد سرکه بردارد، تو جلدی پاهایش را از عقب بلند کن، بیندازش تو خمره، درش را بگذار!</p>	<p><math>\eta^2</math></p>	<p>امر: شکل وارونه‌ای از نهی به صورت امر یا پیشنهاد ابراز می‌گردد.</p>
<p>شهربانو گفت: خیلی خوب و همین کار را هم کرد.</p>	<p><math>\theta^3</math></p>	<p>هم‌دستی: قربانی فریب می‌خورد، از این‌رو ناگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند.</p>
<p>طفلکی مادر شهربانو بعد از چهل روز گاو زردی شد، از خم آمد بیرون و ملاباحی هم گرفت، برد بستش تو طویله.</p>	<p><math>A^{11}</math></p>	<p>شرارت: شرب، کسی یا چیزی را افسون یا طلسم می‌کند.</p>
<p>از آن طرف، شب پدره آمد خانه. دید شهربانو تنه‌است. پرسید: ننه‌ات کو پس؟</p>	<p><math>A^7</math></p>	<p>شرب سبب ناپدید شدن ناگهانی کسی می‌شود.</p>
<p>ملاباحی یک روز به شهربانو گفت: اگر می‌خواهی بت خوش بگذره، باید یک کاری بکنی پدرت مرا بگیرد، بیاورد تو خانه‌تان.</p>	<p><math>A^{16}</math></p>	<p>شرب کسی را به زور برای ازدواج می‌خواهد.</p>
<p>عقد را که بستند، ملاباحی رفت بند و بساطش را جمع کند، بیاید خانه.</p>	<p><math>A^{12}</math></p>	<p>شرب کسی را جانشین کس دیگر می‌کند. [خود شرب، جای مادر شهربانو را می‌گیرد].</p>
<p>شهربانو که مادرش را در خمره سرکه انداخته بود و مادرش به گاو تبدیل شده بود، اکنون آرزو داشت که مادرش دوباره برگردد.</p>	<p><math>a^6</math></p>	<p>نیاز: یکی از افراد خانواده یا فاقد چیزی است یا آرزوی به دست آوردن و داشتن چیزی را می‌کند.</p>
<p>از فردا صبح باید پیش از آفتاب بیدار بشوی؛ اتاق‌ها و حیاط را جارو کنی و ظرف‌های شب‌مانده را بشوری. بعد دوک و یک بقچه پنبه برداری با گاو ببری صحرا، گاو را بچرانی و پنبه‌ها را بریسی و غروب برگردی خانه که شام شب را بپزی!</p>	<p><math>B^2</math></p>	<p>میانجی‌گری، رویداد ربط‌دهنده: قهرمان مستقیماً اعزام می‌شود.</p>
<p>شهربانو، فردا بقچه پنبه و دوک را برداشت، گاو را از</p>	<p><math>\uparrow</math></p>	<p>عزیمت: قهرمان، خانه را ترک</p>

طویلۀ آورد بیرون و راهی صحرا شد.		می‌کند.
گاوه گفت: توی چاه یک نردبان هست. ازش برو پایین، آن ته می‌بینی دیوی نشسته. برو جلو سلامش کن. ... او این جور می‌گوید، تو این جور جوابش بده.	G <sup>3</sup>	قهرمان راهنمایی می‌شود.
دیوه گفت: آن سنگ را بردار سر مرا بشکن. شهربانو سر دیو را گذاشت رو زانوش و بنا کرد موهاش را جستن و رشک‌هاش را گرفتن و شپش‌هاش را کشتن.	D <sup>1</sup>	نخستین خوبشکاری بخشنده: قهرمان، آزمایش می‌شود.
دیوه گفت: حالا اگر می‌خواهی بروی، به سلامت! هر وقت هم کارت گیر کرد، بیا سراغ خودم.	E <sup>1</sup>	واکنش قهرمان: قهرمان از عهده‌آزمون برمی‌آید.
وقتی از آن آب سفید به صورتش زده، یک ماه به پیشانیش درآمده، یک ستاره به چانه‌اش.	F <sup>1</sup>	تدارک یا دریافت شیء جادو: عامل مستقیماً به قهرمان می‌رسد.
آمد، گاو را فرستاد طویلۀ و نخ را تحویل داد به نامادری‌اش.	↓	بازگشت: قهرمان بازمی‌گردد.
شهربانو و دختر ملاحی با گاو و بقچه‌ پنبه و سفره مرغ بریان راه افتادند طرف صحرا.	↑	عزیمت: قهرمان [دروغین]، خانه را ترک می‌کند.
دیو دید نه سلامی، نه علیکی. ... دیو گفت: بادی نبود که پنبهات را بیاورد بیندازد تو چاه. حالا بیا اول سر مرا بچور.	D <sup>1</sup>	نخستین خوبشکاری بخشنده: قهرمان [دروغین]، آزمایش می‌شود.
... دختر گفت: چه حرف‌ها! معلوم است که سر ننه‌ام... سر تو عوض رشک و این چیزها پُر از رتیل و عقرب است و بوی پشکل می‌دهد.	E <sup>1</sup> neg.	واکنش قهرمان [دروغین]: قهرمان دروغین از عهده‌آزمون بر نمی‌آید.
وقتی آب سیاه آمد، دست و روش را با آن شست. دست خری از وسط پیشانی دختر ملاحی درآمد.	F <sup>1</sup> contr.	تدارک یا دریافت شیء جادو: عامل مستقیماً به قهرمان [دروغین] می‌رسد.
تا ما برگردیم، تو باید آن قدر اشک بریزی که این جام پُر بشود و این نخود و لوبیا و لپه‌ها را هم از هم سوا کرده باشی.	M	کار دشوار: انجام دادن کار دشواری از قهرمان خواسته می‌شود.
دیو گفت: هیچ غصه نخور که خودم برایت درست می‌کنم.	N	مأموریت انجام می‌گیرد و مشکل حل می‌شود.

<p>دیو، یک مشت نمک دریایی و یک خروس آورد، داد به شهربانو. ... این خاکستر را فوت کن طرف ملاجی و دختر عتیقه‌اش، این دسته گل را پرت کن طرف عروس و داماد و مهمان‌ها. از روغنی که آن تو بود به پاهای شهربانو مالید که فرزندش شود و زودتر از عروسی برگردد. ... پسر پادشاه دويد دنبالش. لنگه کفش ماه‌پیشانی افتاد توی جو.</p>	<p>XIV bis = F<sup>1</sup></p>	<p>عامل جادویی تازه‌ای در اختیار قهرمان قرار می‌گیرد: عامل مستقیماً به قهرمان می‌رسد.</p>
<p>خروسه بنا کرد به خواندن: قوقولی‌قو، وقت آلا باغ پایین، باغ بالا، ماه‌پیشونی توی تنور. ... بزرگ گیس سفیدها کفش را پای شهربانو کرد، دیدند درست قالب پاش است.</p>	<p>Q</p>	<p>شناختن: قهرمان شناخته می‌شود.</p>
<p>ماه‌پیشانی را آوردند به قصر. مجلس عقد آماده بود: صیغه عقد را جاری کردند.</p>	<p>W</p>	<p>عروسی: قهرمان عروسی می‌کند و بر تخت پادشاهی می‌نشیند.</p>
<p>وزیر گفت: حالا با این مادر و دختر چه باید کرد؟</p>	<p>EX</p>	<p>رسوایی: قهرمان دروغین یا شریر رسوا می‌شود.</p>
<p>دیو، گاو را آورد و با تیغ الماس پوستش را از پشت سر تا دم شکافت، که یک‌هوا مادره از جلد گاو پرید بیرون.</p>	<p>K<sup>8</sup></p>	<p>بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه التیام می‌پذیرد: طلسم شخص افسون‌شده‌ای شکسته می‌شود.</p>
<p>شاه امر کرد آنها را تو گونی کنند، ببرند از بالای باروی شهر پرتشان کنند تو خندق.</p>	<p>U</p>	<p>مجازات: شریر، مجازات می‌شود.</p>

### تبیین ریخت‌مندی قصه ماه‌پیشانی

قهرمان در این داستان، ماه‌پیشانی است که در بزنگاه داستان (ازدواج با پسر پادشاه)، در برابر دختر ملاجی قرار می‌گیرد و ضد قهرمان، ناخواهری او است. خویشکاری قهرمان و ضد قهرمان در این داستان، از نوع دوحرکتی است؛ ملاجی که گسیل‌دارنده است، شهربانو - نادختری‌اش - را به صحرا می‌فرستد و او ماه‌پیشانی بازمی‌گردد؛ دختر خودش را نیز به صحرا می‌فرستد، اما یک دست خری از پیشانی‌اش بیرون می‌آید و بازمی‌گردد. نام هر دوی آنها شهربانو است و هر دو یک جفت خویشکاری متقابل را به نمایش گذاشته‌اند:

## جدول ۲- تقابل خویشکاری‌های قهرمان و ضد قهرمان

$\uparrow D^1 E^1 F^1$	خویشکاری قهرمان
$\uparrow D^1 E^1 \text{neg} F^1 \text{cont.}$	خویشکاری ضد قهرمان

چنان‌که پیداست، ضد قهرمان از عهدهٔ آزمون برنمی‌آید ( $E^1 \text{ negative}$ ) و پاداشی عکس ( $F^1 \text{ contrast}$ ) دریافت می‌کند. شخصیت ضد قهرمان، بالنسبه منفعل و پذیراست و این ملاحظه‌ای است که در نقش شخصیت شرّیر و شخصیت گسیل‌دارنده، حرکت‌های داستان را به پیش برده است. در داستان‌ها، یکی از شخصیت‌های شرور می‌تواند نامادری باشد (Hale, 2006, v2: 59). شخصیت یاریگر داستان، مادر ماه‌پیشانی است که به هیئت گاو زردی مسخ شده است. دیو در آغاز در نقش بخشنده ظاهر می‌شود، اما در ادامهٔ داستان، نقش یاریگر را نیز تعهد می‌کند. شاهزاده نیز دیگر شخصیت داستان است. بنابراین هر هفت شخصیتی که پراپ در نظریهٔ خود شناسانده است (قهرمان، ضد قهرمان، گسیل‌دارنده، شرّیر، بخشنده، یاریگر و شاهزاده)<sup>(۱۷)</sup>، در این داستان به چشم می‌خورد.

در توالی خویشکاری‌های این داستان در مقایسه با الگوی پراپ، تغییرهایی دیده می‌شود. خویشکاری امر ( $F^2$ )، از الگوی متوالی پراپ پیروی نکرده و جابه‌جا شده است؛ خویشکاری شرارت (A) در این داستان، مرکب بوده است؛ یعنی خویشکاری طلسم کردن شرّیر ( $A^{11}$ )، خویشکاری‌های ناپدید شدن ( $A^7$ )، کسی را به زور برای ازدواج خواستن ( $A^{16}$ ) و جایگزینی ( $A^{12}$ ) را به دنبال داشته و در خود ادغام کرده است؛ خویشکاری راهنمایی شدن قهرمان ( $G^3$ )، خویشکاری عروسی (W) و خویشکاری التیام مصیبت ( $K^8$ ) نیز در مقایسه با الگوی پراپ جابه‌جایی داشته‌اند. از آنجا که پراپ، جابه‌جایی خویشکاری‌ها و گاهی نقض صریح الگوی ریخت‌شناسی خود را در نظریه‌اش احتیاط کرده است (پراپ، ۱۳۸۶: ۲۱۲-۲۱۳)، این دیگرگونگی‌ها را باید نوسان‌هایی روساختی دانست که نظام ترکیبی تازه‌ای را پایه‌ریزی نکرده‌اند. در مجموع ساختار داستان ماه‌پیشانی از الگوی پراپ پیروی کرده و شخصیت یا خویشکاری تازه‌ای افزون بر سی‌ویک خویشکاری پیشنهادی وی در داستان دیده نمی‌شود.

## قصه یه‌شین

در زمان‌های خیلی دور، حتی پیش از سلسله‌های پادشاهی چین و هان، فرمانداری در نواحی جنوبی چین زندگی می‌کرد که اسمش «وو» بود. همان‌طور که در آن زمان‌ها رسم بود، فرماندار وو دو تا زن گرفته بود که هر کدام از آنها به نوبه خود، دختری برای وو آورده بودند. از قضا، یکی از زن‌ها بیمار شد و مرد. زمان زیادی نگذشت که فرماندار وو هم در بستر بیماری افتاد و فوت کرد. یه‌شین، دختر کوچولوی یتیم، در خانه نامادری‌اش بزرگ شد. او دختر شاد و بسیار دوست‌داشتنی‌ای بود که پوستی به سفیدی عاج و چشم‌هایی سیاه داشت. نامادری‌اش به این همه زیبایی و خوبی یه‌شین حسادت می‌کرد، زیرا دختر خودش اصلاً زیبا نبود. به خاطر همین ناراحتی بود که همه کارهای سنگین و ناخوشایند خانه را به یه‌شین بینوا داده بود. تنها دوستی که یه‌شین برای خودش داشت، ماهی‌ای بود که گرفته بود و خودش آن را بزرگ کرده بود. ماهی یه‌شین، ماهی زیبایی بود که هر روز از آب بیرون می‌آمد و سرش را کنار حوض می‌گذاشت و منتظر می‌شد تا یه‌شین به او غذا بدهد. نامادری یه‌شین، خیلی وقت‌ها به او غذای کافی نمی‌داد، اما دخترک بینوا همیشه چیزی پیدا می‌کرد و با ماهی‌اش که داشت خیلی بزرگ می‌شد، قسمت می‌کرد.

نامادری یه‌شین، یک جورهایی این خبر را شنید و به طرز ترسناکی عصبانی شد که یه‌شین رازی را از او پنهان کرده است. با عجله به طرف حوض رفت، اما نتوانست ماهی را ببیند، چون دوست یه‌شین با زیرکی خودش را پنهان کرد. نامادری، اما زن حيله‌گری بود و خیلی زود نقشه را فهمید. او داخل خانه رفت و صدا زد یه‌شین، برو مقداری هیزم جمع کن، اما صبر کن، ممکن است همسایه‌ها تو را ببینند. کت کثیف را هم اینجا در بیاور. یک دقیقه بعد یه‌شین دنبال کارش رفته بود. نامادری به سرعت، خودش کت را پوشید و دوباره به سر حوض رفت. این بار ماهی ژاکت آشنای یه‌شین را دید و به امید غذا خوردن، خودش را روی آب رساند. نامادری چاقویی را در آستینش پنهان کرده بود، آن را به ماهی زد و زیر لباسش پنهان کرد. ماهی را هم برداشت و به خانه برد تا با آن شام بپزد.

غروب، وقتی که یه‌شین سر حوض آمد، دید دوستش غیبش زده. غصه همه وجودش را فراگرفت و روی زمین افتاد و قطره‌های اشکش روی آب آرام حوض ریخت. «آی، طفلک معصوم»، صدایی گفت. یه‌شین بلند شد و مرد بسیار پیری را دید که لباس خشنی داشت و موهایش روی شانهایش ریخته بود. پیرمرد به او زل زده بود. «عموی مهربان، شما چه کسی هستید؟»، یه‌شین پرسید. «مهم نیست، دخترم، آنچه تو باید بدانی این است که من فرستاده شده‌ام تا نیروهای شگفت‌انگیز ماهیات را به تو بگویم.» «ماهی من، اما آقا...»، چشم‌های دخترک پر از اشک شد و نتوانست ادامه بدهد. پیرمرد آهی کشید و گفت، بله دخترم. ماهی تو دیگر زنده نیست. نامادری تو باز هم باعث ناراحتی تو شد. یه‌شین از ترس بریده‌بریده نفس می‌زد، اما پیرمرد ادامه داد، اجازه بده در چیزهایی که دیگر گذشته است، نمایم. من آمده‌ام که برای تو هدیه‌ای بیاورم. حالا با دقت به چیزی که می‌گویم باید گوش کنی. در استخوان‌های ماهی تو روح نیرومندی وجود دارد. وقتی که نیاز شدیدی به کمک پیدا کردی، در برابر استخوان‌ها زانو بزن و اجازه بده آنها نیاز درونی تو را بفهمند، اما هدیه‌های آنها را هدر نده. یه‌شین خواست چیزهای بیشتری از آن حکیم پیر بپرسد، اما پیش از آنکه بتواند کلمه‌ای بر زبان بیاورد، پیرمرد به سوی آسمان بالا رفت. با قلبی سنگین، یه‌شین به سوی توده اشغال‌ها رفت تا استخوان‌های دوستش را جمع کند. زمان گذشت و یه‌شین که بیشتر وقت‌ها تنها بود، با استخوان‌های دوستش درد دل می‌کرد. یه‌شین که بیشتر وقت‌ها گرسنه بود، از استخوان‌ها می‌خواست که برایش غذا فراهم کنند. روزها همین‌طور می‌گذشت و یه‌شین همین جور زندگی‌اش را می‌گذراند، اما او می‌ترسید که نامادری‌اش رازش را بفهمد و استخوان‌ها را از او بگیرد. زمان گذشت و فصل بهار سر رسید.

زمان برگزاری جشن داشت نزدیک می‌شد که شلوغ‌ترین موقع سال بود و کارهایی مانند غذا پختن، تمیز کردن و لباس دوختن در آن موقع انجام می‌شد. یه‌شین به ندرت وقتی برای استراحت داشت. در جشنواره بهاری، مردان و زنان جوان دهکده یکدیگر را می‌دیدند و امیدوار بودند کسی را که دوست دارند، برای ازدواج پیدا کنند. یه‌شین چقدر آرزو داشت که به جشن برود! اما نامادری او نقشه‌های دیگری داشت. او می‌خواست که برای دختر خودش شوهری پیدا کند و دوست نداشت که هیچ مردی او را بشناسد.

را ببیند. وقتی که روز جشن فرارسید، نامادری و دخترش لباس‌ها و زیورهایشان را پوشیدند و سبدهایشان را پر از شیرینی کردند. «حالا تو باید در خانه بمانی و نگهبانی بدهی تا مبادا کسی میوه‌ای از درخت‌های ما بدزدد»، نامادری این را گفت و همراه دخترش به مهمانی رفت. همین که یه‌شین تنها شد، رفت تا با استخوان‌های ماهی‌اش صحبت کند. «آه دوست نازنینم!»، یه‌شین در برابر استخوان‌های بارزش زانو زد و گفت: خیلی آرزو دارم به جشن بروم، اما نمی‌توانم خودم را در این لباس کهنه ببینم. آیا جایی هست که من بتوانم لباس‌هایی مناسب برای پوشیدن در جشن قرض بگیرم؟ ناگهان یه‌شین خودش را در لباسی به رنگ آبی لاجوردی دید و شنلی از جنس پر مرغان دریایی که شانه‌های او را پوشانده بود. قشنگ‌تر از اینها، کفش‌های زیبایی به پایش بود که یه‌شین تا حالا مثل آن ندیده بود. کفش‌های او از رشته‌های طلا درست شده بود، شکل آن مثل پولک‌های ماهی بود و تخت‌های درخشانده آن از طلای سخت بود. این کفش‌ها جادویی بودند، زیرا خیلی سنگین به نظر می‌آمدند، اما وقتی یه‌شین راه رفت، پاهایش احساس کردند به سبکی باد است. «مراقب باش که کفش‌های طلایی را گم نکنی»، روح استخوان‌ها گفت. یه‌شین قول داد مواظب باشد. در حالی که از تغییر شکل خوش لذت می‌برد، خداحافظی خیلی جانانه‌ای با استخوان‌های دوستش کرد و بعد رفت تا به جشن برسد. آن روز یه‌شین همین که وارد جشن شد، همه نگاه‌ها را متوجه خودش کرد. همه مردمی که اطرافش بودند، شروع کردند به پیچ کردن: «به آن دختر زیبا نگاه کنید! چه کسی می‌تواند باشد؟» در کنار اینها، شنیده شد که ناخواهری یه‌شین به مادرش گفت، مادر، او شبیه یه‌شین ما نیست؟ همین که یه‌شین این را شنید، پرید و دور شد تا ناخواهری‌اش نتواند او را دقیق ببیند. او به سمت کوهی دوید، اما در هنگام دویدن یک لنگه کفش طلایی‌اش را گم کرد. پس از اینکه یک لنگه کفش او از پایش افتاد، همه لباس‌های زیبای او دوباره به حالت اولش برگشت، جز همان لنگه کفش کوچک طلایی. یه‌شین به سراغ استخوان‌های دوستش رفت و کفش را پس داد، در حالی که قول می‌داد لنگه آن را پیدا کند. اما استخوان‌ها ساکت بودند و یه‌شین با ناراحتی فکر کرد که تنها دوستش را از دست داده است.

او لنگه کفش کوچک را در رختخوابش پنهان کرد و بیرون رفت تا گریه کند. به درخت میوه‌ای تکیه داد و گریه کرد و گریه کرد تا خواب چشم‌هایش را گرفت. نامادری، جمعیت را ترک کرد تا ته‌توی قضیهٔ یه‌شین را در بیاورد، اما وقتی که به خانه برگشت، دید یه‌شین به نظر خواب رفته؛ بازوهایش را دور درخت میوه حلقه کرده بود. بنابراین فکر دیگری دربارهٔ او نکرد و دوباره به جشن برگشت. در این میان، یک روستایی لنگهٔ کفش را پیدا کرد. وقتی فهمید قیمتی است، آن را به تاجری فروخت. او هم به نوبهٔ خودش لنگهٔ کفش را به پادشاه جزیرهٔ توهان هدیه داد. پادشاه بیشتر از اینکه کفشی هدیه گرفته باشد، خوشحال شد. او شیفتهٔ چیز کوچکی شده بود که از گران‌بهاترین فلزها ساخته شده بود، با وجود این، وقتی که با سنگی برخورد می‌کرد، صدایی از آن در نمی‌آمد. هر چه بیشتر شگفت‌زده می‌شد، بیشتر مصمم می‌شد که زنی را که لنگهٔ کفش متعلق به او بود، پیدا کند.

جست‌وجو برای پیدا کردن صاحب لنگه کفش در میان زنان قلمرو پادشاهی آغاز شد، اما همهٔ کسانی که کفش را می‌پوشیدند، به طرز غیر ممکن برایشان کوچک بود. پادشاه مصمم دستور داد جست‌وجو به زنان روستایی اطراف جایی که کفش پیدا شده بود نیز کشیده شود. از آنجا که پادشاه فهمید که آمدن همهٔ زن‌ها به جزیرهٔ پادشاهی او برای پوشیدن کفش ممکن است سال‌ها طول بکشد، چاره‌ای برای رسیدن به زن اصلی اندیشید. پادشاه دستور داد کفش را در آلاچیقی کنار جاده‌ای که کفش از اطراف آن پیدا شده بود، گذاشتند و فرستاده‌اش اعلام کرد که کفش به صاحب اصلی آن بازگردانده خواهد شد. پادشاه و مردانش در نزدیکی آنجا مخفی شدند و منتظر شدند تا زنی با پاهای کوچک سراغ آن کفش بیاید و دربارهٔ آن ادعایی کند. همهٔ آن روز آلاچیق پر از زنان روستایی‌ای شد که آمده بودند کفش را بیوشند. نامادری یه‌شین و دخترش هم در میان آنها بودند، اما یه‌شین نبود؛ آها به او گفتند در خانه بماند. در پایان روز، هر چند زنان زیادی تلاش کردند لنگهٔ کفش را بیوشند، آن لنگهٔ کفش نپوشیده باقی مانده بود. پادشاه، خسته و کوفته به شب‌بیداری خودش ادامه داد.

هنوز تاریکی شب به او جش نرسیده بود و ماه هم پشت ابرها بود که یه‌شین جرأت کرد خودش را در آلاچیق نشان بدهد و روی پنجهٔ پا آهسته‌آهسته و با ترس در کف آلاچیق راه برود. دخترک با لباسی کهنه روی زانویش نشست تا کفش کوچک را امتحان

کند. فقط وقتی که فهمید آن کفش، لنگه گم‌شده کفش طلایی اوست، جرأت کرد آن را بردارد. سرانجام او توانست هر دو لنگه کفش کوچک را برای استخوان‌های ماهی بیاورد. مطمئناً بعد از آن بود که روح استخوان‌های دوستش دوباره با او حرف زد. پادشاه ابتدا فکر کرد یه‌شین را به خاطر دزدی زندان بیدازد، اما وقتی که یه‌شین خواست برود، نگاه مختصری به صورت او کرد.

در یک لحظه، پادشاه شیفته ترکیب شیرین چهره او شد که خیلی با لباس کهنه‌ای که پوشیده بود، فرق داشت. بعد که نگاه دقیق‌تری به او کرد، فهمید او کوچک‌ترین پاهایی را دارد که تاکنون دیده است. پادشاه با حرکت دستش نشان داد که این دخترک کهنه‌لباس می‌تواند ال‌اچ‌یو را با کفش طلایی ترک کند. مردان پادشاه، آهسته دنبال او رفتند و تعقیبش کردند. در همه این مدت، یه‌شین از هیچانی که در پادشاه ایجاد کرده بود، خبر نداشت. او مسیر خانه را در پیش گرفت و در این فکر بود که کفش‌های طلایی‌اش را در رختخوابش پنهان کند. یه‌شین، صدای در خانه را شنید. رفت تا ببیند چه کسی در می‌زند که پادشاه را جلو در خانه دید. اوّلش خیلی ترسید، اما پادشاه با صدای مهربانی با او صحبت کرد و از او خواست که کفش طلایی را به پایش بکند. او هم همین کار را کرد و هنگامی که کفش را پوشید و ایستاد، یک بار دیگر لباس کهنه او به شنلی از پر مرغ‌های دریایی و لباس لاجوردی تغییر شکل داد. زیبایی فراوانی که داشت، او را مانند موجودی آسمانی نشان می‌داد. پادشاه ناگهان در قلبش احساس کرد که عشق واقعی‌اش را پیدا کرده است. نامادری یه‌شین و دخترش دیگر نتوانستند او را ببینند تا روزی که به خاطر ریزش سنگ روی سرشان کشته شدند (ترجمه خلاصه‌شده نویسنده از Louie, 1982: Yeh-Shen: a Cinderella Story from China).

### جدول ۳- ریخت‌شناسی قصه یه‌شین

نمونه	نشانه	خویشکاری
در زمان‌های خیلی دور، حتی پیش از سلسله‌های پادشاهی چین و هان، فرمانداری در نواحی جنوبی چین زندگی می‌کرد که اسمش «وو» بود. فرماندار وو دو تا زن گرفته بود که هر کدام از آنها به نوبه خود، دختری برای وو آورده بودند.	a	صحنه آغازین: اعضای خانواده و قهرمان داستان معرفی می‌شوند.

از قضا، یکی از زن‌ها بیمار شد و مرد. زمان زیادی نگذشت که فرماندار وو هم در بستر بیماری افتاد و فوت کرد.	$\beta^2$	غیبت: یکی از اعضای خانواده، از خانه غیبت می‌کند (مرگ پدر و مادر).
نامادری یه‌شین، یک جوهرهایی این خبر را شنید و به طرز ترسناکی عصبانی شد که یه‌شین رازی را از او پنهان کرده است. با عجله به طرف حوض رفت، اما نتوانست ماهی را ببیند.	$\epsilon^1$	خبرگیری: شریر به خبرگیری از قهرمان می‌پردازد.
او داخل خانه رفت و صدا زد یه‌شین، برو مقداری هیزم جمع کن، اما صبر کن، ممکن است همسایه‌ها تو را ببینند. کت کثیف را هم اینجا دریاور. یک دقیقه بعد یه‌شین دنبال کارش رفته بود.	$\gamma^2$	امر: شکل وارونه‌ای از نهی به صورت امر یا پیشنهاد ابراز می‌شود.
نامادری به سرعت، خودش کت را پوشید و دوباره به سر حوض رفت. این بار ماهی، زاکت آشنای یه‌شین را دید و به امید غذا خوردن، خودش را روی آب رساند.	$\eta^1$	فریب‌کاری: شریر می‌کوشد قربانی‌اش را بفریبد تا به چیزهایی که به او تعلق دارد، دست یابد.
نامادری چاقویی را در آستینش پنهان کرده بود، آن را به ماهی زد و زیر لباسش پنهان کرد. ماهی را هم برداشت و به خانه برد تا با آن شام بپزد.	$A^{14}$	شرارت: شریر، مرتکب قتل می‌شود.
غروب، وقتی که یه‌شین سر حوض آمد، دید دوستش غیبت زده.	$a^1$	نیاز: نیاز به عروس (یا دوست، یا انسان به طور کلی).
غصه همه وجودش را فراگرفت و روی زمین افتاد و قطره‌های اشکش روی آب آرام حوض ریخت.	$B^7$	میانجی‌گری، رویداد پیونددهنده: نوحه‌سرای می‌شود.
«عموی مهربان، شما چه کسی هستید؟»، یه‌شین پرسید.	$D^2$	سلام و احوال‌پرسی
دخترم، آنچه تو باید بدانی این است که من فرستاده شده‌ام تا نیروهای شگفت‌انگیز ماهی‌ات را به تو بگویم.	$F_9^6$	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه می‌دارد.

<p>در استخوان‌های ماهی تو، روح نیرومندی وجود دارد. وقتی که نیاز شدیدی به کمک پیدا کردی، در برابر استخوان‌ها زانو بزن و اجازه بده آنها نیاز درونی تو را بفهمند.</p>	<p><math>f^9</math></p>	<p>عامل جادویی یادآور می‌شود که در وقت نیاز خودش ظاهر می‌شود.</p>
<p>خیلی آرزو دارم به جشن بروم، اما نمی‌توانم خودم را در این لباس کهنه ببینم. ... ناگهان یه‌شین خودش را در لباسی به رنگ آبی لاجوردی دید و شنلی از جنس پر مرغان دریایی. ... قشنگ‌تر از اینها، کفش‌های زیبایی به پایش بود که یه‌شین تا حالا مثل آن ندیده بود.</p>	<p><math>K^6</math></p>	<p>التیام بدبختی یا مصیبت یا کمبود: استفاده از عامل جادویی به فقر و ناداری پایان می‌بخشد.</p>
<p>خداحافظی خیلی جانانه‌ای با استخوان‌های دوستش کرد و بعد رفت تا به جشن برسد.</p>	<p><math>\uparrow</math></p>	<p>عزیمت: قهرمان، خانه را ترک می‌کند.</p>
<p>همین‌که یه‌شین این را شنید، پرید و دور شد تا ناخواهری‌اش نتواند او را دقیق ببیند. او به سمت کوهی دوید، اما در هنگام دویدن یک لنگه کفش طلایی‌اش را گم کرد.</p>	<p><math>Rs^4 = \downarrow</math></p>	<p>قهرمان در حین فرار خود را مخفی می‌سازد.</p>
<p>پس از اینکه یک لنگه کفش او از پایش افتاد، همه لباس‌های زیبای او دوباره به حالت اولش برگشت، جز همان لنگه کفش کوچک طلایی.</p>	<p><math>T^1</math></p>	<p>ظاهر جسمانی جدید</p>
<p>نامادری، جمعیت را ترک کرد تا ته‌توی قضیه یه‌شین را دریابد، اما وقتی که به خانه برگشت، دید یه‌شین به نظر خواب رفته؛ بازوهایش را دور درخت میوه حلقه کرده بود. بنابراین فکر دیگری درباره او نکرد و دوباره به جشن برگشت.</p>	<p><math>O</math></p>	<p>قهرمان، ناشناخته به خانه یا سرزمین دیگری می‌رسد.</p>
<p>یه‌شین به سراغ استخوان‌های دوستش رفت و کفش را پس داد، در حالی که قول می‌داد لنگه آن را پیدا کند.</p>	<p><math>C\uparrow</math></p>	<p>قهرمان یک بار دیگر به جست‌وجوی چیزی می‌رود.</p>
<p>یه‌شین جرأت کرد خودش را در آلاچیق نشان بدهد و روی پنجه پا آهسته‌آهسته و با ترس در کف آلاچیق راه برود. دخترک با لباسی کهنه روی زانویش نشست تا کفش کوچک را امتحان کند.</p>	<p><math>G</math></p>	<p>قهرمان به محل شیء مورد جست‌وجو برده می‌شود یا انتقال می‌یابد.</p>
<p>پادشاه با حرکت دستش نشان داد که این دخترک کهنه‌لباس می‌تواند آلاچیق را با کفش طلایی ترک کند.</p>	<p><math>Q</math></p>	<p>قهرمان شناخته می‌شود.</p>

پادشاه با صدای مهربانی با او صحبت کرد و از او خواست که کفش طلائی را به پایش بکند. او هم همین کار را کرد و هنگامی که کفش را پوشید و ایستاد، یک بار دیگر لباس کهنه‌ او به شنلی از پر مرغ‌های دریایی و لباس لاجوردی تغییر شکل داد.	T <sup>3</sup>	قهرمان شکل و ظاهر جدیدی پیدا می‌کند: قهرمان جامه‌ تازه‌ای در بر می‌کند.
پادشاه ناگهان در قلبش احساس کرد که عشق واقعی‌اش را پیدا کرده است.	W	قهرمان ازدواج می‌کند.
نامادری یه‌شین و دخترش دیگر نتوانستند او را ببینند، تا روزی که به خاطر ریزش سنگ روی سرشان کشته شدند.	U	مجازات قهرمان دروغین یا شرّیر

### تبیین ریخت‌مندی قصه‌ یه‌شین

یه‌شین، دخترک بینوا، قهرمان این داستان است که شرارت‌های نامادری‌اش او را آزرده کرده است. ضدّ قهرمان، ناخواهری اوست که در حرکت داستان نقش بسیار منفعلانه‌ای دارد و هیچ خویشتکاری مستقلّی از او سر نمی‌زند؛ تنها زمینه و بهانه‌ای برای کج‌خلقی‌ها و کژتابی‌های نامادری شرّیر است که در درون خویش، او را با یه‌شین زیبا مقایسه می‌کند. پیرمرد فرود آمده از آسمان، یاریگر یه‌شین است و استخوان‌های دوستش، ماهی، نقش بخشنده‌ داستان را دارد که به او لباس‌ها و کفش‌های طلائی جادویی می‌دهد. نامادری شرّیر، نقش گسیل‌دارنده را هم تعهد کرده و او را به جست‌وجوی هیزم می‌فرستد تا در غیبت او نقشه‌اش را پیاده کند. هر هفت شخصیت الگوی ریخت‌شناسی پراپ، در این قصه نیز حضور دارند. در این قصه، خویشتکاری‌های U، T<sup>1</sup>، ↑ از توالی خویشتکاری‌های پیشنهادی پراپ، پیروی دقیقی نکرده‌اند و جابه‌جایی‌هایی داشته‌اند. همچنین خویشتکاری فرار قهرمان (RS<sup>4</sup>)، متضمّن بازگشت او (↓) نیز بوده است. خویشتکاری‌ها از محدوده‌ سی‌ویک خویشتکاری نظریه‌ ریخت‌شناسی پراپ فراتر نرفته‌اند.

### قصه‌ سیندرلا

در زمان‌های بسیار دور، مرد ثروتمندی زندگی می‌کرد که دختر بسیار زیبایی به نام سیندرلا داشت. متأسفانه زن او مرده بود و او زن دیگری گرفته بود که آن زن،

مغرورترین و پرافاده‌ترین زنی بود که تا الآن دیده شده. او دو تا دختر داشت که همه رفتارها و کارهای بدشان به مادرشان رفته بود. وقتی که مراسم ساده ازدواج برگزار شد، نامادری هم عصبانیت خودش را بیرون ریخت. او نمی‌توانست سیندرلا را تاب بیاورد. خوبی‌های سیندرلا باعث می‌شد که دخترهای او منفورتر از همیشه به نظر بیایند. نامادری سیندرلا، انجام دادن کارهای سخت خانه را به او سپرده بود. این سیندرلا بود که ظرف‌ها را می‌شست و پلّه‌ها را تمیز می‌کرد و اتاق خواب خانم و دخترهایش را هم مرتب می‌کرد. سیندرلا همه کارها را انجام می‌داد، اما یک کلمه دستت درد نکنه هم نمی‌شنید. تنها دوستان او، تعدادی موش کوچک بودند. او در اتاق سرد می‌خوابید، حال آنکه ناخواهرهای او رختخواب گرم و نرم داشتند. با همه اینها، سیندرلا هیچ‌وقت شکایت نمی‌کرد و می‌دانست که آخرش یک روز خوشبختی به سراغ او می‌آید. وقتی که دعوت‌نامه‌ای برای رقص سلطنتی رسید، سیندرلا خیلی هیجان‌زده شد. شاهزاده می‌خواست با دختری ازدواج کند، به همین خاطر از همه دخترها خواسته شده بود که در مراسم رقص شرکت کنند. نامادری بدجنس و دخترهایش سیندرلا را ساعت‌ها به کار گرفتند تا نتواند برای مراسم رقص خودش را آماده کند. سیندرلا لباس زیبایی هم نداشت که بپوشد. او به باغ رفت و گریه کرد. ناگهان زن کوچکی ظاهر شد و گفت: من مادرخوانده جادوگر تو هستم؛ گریه نکن، من می‌دانم که تو به رقص سلطنتی خواهی رفت. آخه چطور؟! سیندرلا پرسید. مادرخوانده جادویی به سوی کدوی بزرگی که در آنجا بود و موش‌ها نگاه کرد و عصای جادویی خود را تکان داد. کدو تبدیل به یک کالسکه شد و موش‌ها هم اسب‌هایی شدند برای کشیدن کالسکه. او باز هم عصایش را تکان داد. وای!! سیندرلا لباس دوست‌داشتنی‌ای پوشیده بود و کفش‌های بلوری قشنگی به پایش بود. او به سیندرلا گفت: حرکت کن، اما یادت باشد که پیش از نیمه شب باید برگردی. ساعت دوازده شب همه چیز به حالت اول خودش برمی‌گردد، حتی لباس هم دوباره به لباس کهنه‌ات تغییر پیدا می‌کند. سیندرلا، زیباترین دختر در مراسم رقص سلطنتی بود. شاهزاده به هیچ دختر دیگری توجه نکرد و تمام شب را با او رقصید. وقتی که ساعت خواست، زنگ نیمه‌شب را بزند، از رقصیدن دست کشید و به طرف کالسکه دوید. در بین راه، یکی از کفش‌های بلوری او افتاد، اما او وقت نداشت آن را بردارد و توجهی نکرد. روز بعد، همگی شگفت‌زده شدند که این کفش بلوری مال چه کسی است.

شاهزاده گفت، او تنها با کسی ازدواج می‌کند که بتواند این کفش را بپوشد. اما چگونه می‌توانست او را پیدا کند؟! شاهزاده به دوک بزرگ دستور داد تا همه دخترهای آن سرزمین کفش را امتحان کنند. در این میان، نامادری شرور، سیندرلا را در اتاق زندانی کرد تا شانس برای وقتی که دوک کفش بلوری را به خانه نامادری سیندرلا آورد، نداشته باشد. وقتی دوک کفش را آورد، خواهرهای ناتنی سیندرلا، هر چقدر سعی کردند، نتوانستند کفش را بپوشند. دوستان سیندرلا، موش‌ها، کلید را پیدا کردند و به هر حال در را باز کردند. او گفت: می‌توانم کفش را امتحان کنم؟ سیندرلا کفش بلوری را پوشید که خیلی هم اندازه‌اش پایش بود. خواهرهای زشت سیندرلا به او خیره شده بودند، اما کاری از دستشان بر نمی‌آمد. او و شاهزاده خیلی زود مراسم ازدواج سلطنتی را برگزار کردند و بعد از آن با خوشیختی سال‌های سال زندگی کردند (ترجمه خلاصه‌شده نویسنده از Disney, 1981: cinderella).

#### جدول ۴- ریخت‌شناسی قصه سیندرلا

نمونه	نشانه	خویشکاری
در زمان‌های بسیار دور، مرد ثروتمندی زندگی می‌کرد که دختر بسیار زیبایی به نام سیندرلا داشت. متأسفانه زن او مرده بود و او زن دیگری گرفته بود که آن زن، مغرورترین و پرافاده‌ترین زنی بود که تا الان دیده شده. او دو تا دختر داشت که همه رفتارها و کارهای بدشان به مادرشان رفته بود.	a	صحنه آغازین: اعضای خانواده و قهرمان داستان معرفی می‌شوند.
وقتی که مراسم ساده ازدواج برگزار شد، نامادری هم عصبانیت خودش را بیرون ریخت؛ او نمی‌توانست سیندرلا را تاب بیاورد. خوبی‌های سیندرلا باعث می‌شد که دخترهای او منفورتر از همیشه به نظر بیایند. نامادری سیندرلا، انجام دادن کارهای سخت خانه را به او سپرده بود. این سیندرلا بود که ظرف‌ها را می‌شست و پله‌ها را تمیز می‌کرد و اتاق خواب خانم و دخترهایش را هم مرتب می‌کرد.	A	شرارت

<p>وقتی که دعوت‌نامه‌ای برای رقص سلطنتی رسید، سیندرلا خیلی هیجان‌زده شد. شاهزاده می‌خواست با دختری ازدواج کند، به همین خاطر از همه دخترها خواسته شده بود که در مراسم رقص شرکت کنند. نامادری بدجنس و دخترهایش، سیندرلا را ساعت‌ها به کار گرفتند تا نتواند برای مراسم رقص خودش را آماده کند.</p>	<p><math>a^6</math></p>	<p>نیاز: یکی از اعضای خانواده فاقد چیزی است یا آرزوی داشتن چیزی را دارد (تمام صورت‌های گوناگون دیگر).</p>
<p>ناگهان زن کوچکی ظاهر شد و گفت: من مادرخوانده جادوگر تو هستم؛ گریه نکن، من می‌دانم که تو به رقص سلطنتی خواهی رفت. آخه چطور؟! سیندرلا پرسید.</p>	<p><math>D^2</math></p>	<p>بخشنده به قهرمان سلام می‌کند و از او پرسش‌هایی می‌نماید.</p>
<p>مادرخوانده جادویی به سوی کدوی بزرگی که در آنجا بود و موش‌ها نگاه کرد و عصای جادویی خود را تکان داد. کدو تبدیل به یک کالسکه شد و موش‌ها هم اسب‌هایی شدند برای کشیدن کالسکه. او باز هم عصایش را تکان داد. وای!! سیندرلا لباس دوست‌داشتنی‌ای پوشیده بود و کفش‌های بلوری قشنگی به پایش بود.</p>	<p><math>F^1</math></p>	<p>تدارک یا دریافت شیء جادو: عامل مستقیماً به قهرمان می‌رسد.</p>
<p>او به سیندرلا گفت: حرکت کن، اما یادت باشد که پیش از نیمه شب باید برگردی. ساعت دوازده شب همه چیز به حالت اول خودش برمی‌گردد، حتی لباس هم دوباره به لباس کهنه‌ات تغییر پیدا می‌کند.</p>	<p><math>G^2 = \uparrow</math></p>	<p>انتقال مکانی میان دو سرزمین، راهنمایی: قهرمان روی زمین یا روی دریا سفر می‌کند.</p>
<p>سیندرلا، زیباترین دختر در مراسم رقص سلطنتی بود. شاهزاده به هیچ دختر دیگری توجه نکرد و تمام شب را با او رقصید.</p>	<p><math>K^4</math></p>	<p>بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه پایان می‌پذیرد: شیء مورد جست‌وجو به عنوان نتیجه مستقیم عملیات یادشده به دست قهرمان می‌رسد.</p>
<p>وقتی که ساعت خواست زنگ نیمه‌شب را بزند، از رقصیدن دست کشید و به طرف کالسکه دوید. در بین راه، یکی از کفش‌های بلوری او افتاد، اما او وقت نداشت آن را بردارد و توجهی نکرد.</p>	<p><math>\downarrow</math></p>	<p>قهرمان بازمی‌گردد.</p>

در این میان، نامادری شرور، سیندرلا را در اتاق زندانی کرد تا شانس برای وقتی که دوک، کفش بلوری را به خانه نامادری سیندرلا آورد، نداشته باشد.	A <sup>15</sup>	شرارت: شرّیر کسی را زندانی می‌کند یا بازداشت می‌نماید.
دوستان سیندرلا، موش‌ها، کلید را پیدا کردند و به هر حال در را باز کردند.	B <sup>6</sup>	قهرمان مخفیانه آزاد می‌شود.
وقتی دوک کفش را آورد، خواهرهای ناتنی سیندرلا، هر چقدر سعی کردند، نتوانستند کفش را بپوشند.	EX	قهرمان دروغین یا شرّیر رسوا می‌شود.
او کفش بلوری را پوشید که خیلی هم اندازه پایش بود.	Q	قهرمان شناخته می‌شود.
او و شاهزاده خیلی زود مراسم ازدواج سلطنتی را برگزار کردند و بعد از آن، با خوشبختی سال‌های سال زندگی کردند.	W	قهرمان ازدواج می‌کند.

### تبیین ریخت‌مندی قصه سیندرلا

سیندرلا، قهرمان مهربان این داستان است. نامادری او، شخصیت شرّیر داستان را نمایش داده است و خواهرهای ناتنی‌اش هم نقش ضدّ قهرمان را دارند. مادرخوانده جادوگر سیندرلا، بخشنده‌ای است که اشیا و لباس‌های جادویی را در اختیار وی می‌گذارد و گسیل‌دارنده او به جشن پسر پادشاه نیز است. ابتدا مادرخوانده جادوگر و سپس موش‌ها هم یاریگران او هستند. شاهزاده دل‌باخته نیز شخصیت دیگر داستان است. بنابراین داستان دارای هفت شخصیت است که شخصیت بخشنده و گسیل‌دارنده از آن یک نفر است. تقابل میان قهرمان و قهرمان‌های دروغین داستان، تقابلی منفعلانه است و این نامادری شرّیر است که بازی‌گردان این تقابل است.

خویشکاری  $D^2$  (سلام کردن بخشنده به قهرمان و پرسیدن سؤال‌هایی از او)، از توالی نمودار پیشنهادی پراپ پیروی نکرده است. همچنین قهرمان داستان است که در نقش پرسشگر ظاهر شده است، نه بخشنده. خویشکاری‌های  $A^{15}$ ،  $B^6$ ،  $EX$ ، خویشکاری‌هایی هستند که باز هم در مقایسه با الگوی پراپ جابه‌جایی‌هایی داشته‌اند. خویشکاری شرارت، دو بار ( $A$ ،  $A^{15}$ ) در داستان آمده؛ یک بار زمینه حرکتی داستان را

ریخت‌شناسی تطبیقی قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا / ۱۸۵  
 فراهم کرده و دیگر بار، توطئه علیه خوشبختی قهرمان را تصویر کرده است. خویشکاری  
 انتقال مکانی قهرمان ( $G^2$ )، متضمن خویشکاری عزیمت قهرمان ( $\uparrow$ ) نیز است.

### تطبیق ساختار قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا

برای رسیدن به نتیجه‌ای دقیق‌تر، جدول تطبیقی شخصیت‌های هر سه قصه ترسیم  
 می‌شود:

جدول ۵- جدول تطبیقی شخصیت‌های هر سه قصه

سیندرلا	یه‌شین	ماه‌پیشانی	قصه‌ها شخصیت‌ها
سیندرلا	یه‌شین	ماه‌پیشانی	۱. قهرمان
نامادری	نامادری	نامادری	۲. شرّیر
ناخواهران	ناخواهری	ناخواهری	۳. ضدّ قهرمان
مادرخوانده جادوگر، موش‌ها	پیرمرد	گاو (مادر ماه‌پیشانی)	۴. یاریگر
مادرخوانده جادوگر	روح استخوان‌های ماهی	دیو	۵. بخشنده
مادرخوانده جادوگر	نامادری	نامادری	۶. گسیل‌دارنده
پسر پادشاه	پادشاه	پسر پادشاه	۷. شاهزاده

با مقایسه شخصیت‌های این سه قصه درمی‌یابیم که شخصیت‌های قهرمان، شرّیر،  
 ضدّ قهرمان و شاهزاده در همه قصه‌ها الگوی مشابهی داشته و از ساختار یکسانی  
 برخوردار است؛ جز آنکه در قصه یه‌شین به جای شاهزاده، خود پادشاه است که ایفای  
 نقش می‌کند. با وجود این همسانی‌ها، تفاوت‌های مهمی در خویشکاری‌های شخصیت  
 قهرمان و ضدّ قهرمان داستان‌ها دیده می‌شود. در ماه‌پیشانی، قهرمان و ضدّ قهرمان یک  
 جفت خویشکاری متقابل را به نمایش گذارده‌اند و حضور ضدّ قهرمان در این داستان،  
 پررنگ‌تر است؛ اما در یه‌شین و سیندرلا شخصیت ضدّ قهرمان تحلیل رفته و کشمکش  
 قصه‌ها را از رمق انداخته است. شخصیت یاریگر داستان در ماه‌پیشانی، همان گاو است  
 که در واقع مادر مسخ‌شده او است. در یه‌شین، پیرمرد آسمانی و در سیندرلا مادرخوانده  
 جادوگر است که قهرمان درمانده را یاری می‌کنند. موش‌ها هم در مقطعی یاریگر

سیندرلا می‌شوند. مادر خوانده جادوگر می‌تواند روح به آسمان رفته مادر قهرمان باشد. در ماه‌پیشانی و سیندرلا، یاریگر به گونه‌ای مادر قهرمان است، آیا پیرمرد یاریگر یه‌شین، نمی‌تواند روح پدر در گذشته او باشد؟ شخصیت بخشنده ماه‌پیشانی، دیو است که در ادامه داستان، نقش یاریگر را هم بر دوش گرفته است؛ در یه‌شین، روح استخوان‌ها و در سیندرلا، مادر خوانده جادوگر، شخصیت بخشنده داستان‌ها هستند. لباس‌ها و کفش‌های زیبا، هدیه مشترک این هر سه بخشنده به قهرمانان است. شخصیت گسیل‌دارنده در ماه‌پیشانی و یه‌شین، نامادری شریر است، اما در سیندرلا، این مادر خوانده یاریگر و بخشنده است که او را به مراسم رقص شاهزاده گسیل می‌کند. تنوع شخصیت‌ها در داستان سیندرلا، در مقایسه با ماه‌پیشانی و یه‌شین کمتر است؛ مادر خوانده جادوگر در نقش سه شخصیت در سیندرلا ظاهر شده است.

### تطبیق ریخت‌شناسانه هر سه قصه

اکنون برای سامان دادن به ریخت‌شناسی تطبیقی قصه‌ها، طرح‌های سه‌گانه برآمده از تجزیه و تحلیل داستان‌ها با یکدیگر سنجیده می‌شود و از مقایسه میان این طرح‌ها، طرح خلاصه‌شده‌ای که برآمده از تشابهات ریختاری هر سه داستان است، ارزیابی تطبیقی می‌شود.

#### نمودگار قصه ماه‌پیشانی

$$\alpha \varepsilon^1 \eta^1 \gamma^2 \theta^3 A^{11} (A^x A^{16} A^{12}) a^e B^2 \uparrow G^r \{D^1 E^1 F^1\} \downarrow M N F^1 Q W X E K^A U$$

$$\downarrow D^1 E^1 \text{neg} F^1 \text{neg}.$$

#### نمودگار قصه یه‌شین

$$\alpha \varepsilon^1 \gamma^2 \eta^1 A^{12} a^1 B^y D^2 F_9^e f^0 K^r R s^4 \downarrow T^1 O C \uparrow G Q T^3 W U \uparrow$$

#### نمودگار قصه سیندرلا

$$\alpha A a^6 D F^1 G^2 \uparrow K^4 \downarrow^2 A^{15} B^6 E X Q W$$

نمودگار برآمده از تطبیق قصه‌ها

$$\alpha A a D F G \uparrow K \downarrow B Q W$$

با جدا کردن عناصر مشترک و مشابه هر سه قصه (با لحاظ کردن خویشکاری‌های مادر و بدون توجه به نوع و شماره خویشکاری‌های فرعی که کمیت‌زا هستند)، ریخت مشترک آنها به دست می‌آید. با مقایسه خویشکاری‌های هر سه داستان، روند نزولی تعداد خویشکاری‌ها و ساده‌تر شدن حرکت‌های داستان‌ها آشکار می‌شود. قصه ماه‌پیشانی، بسان سرچشمه‌ای است که در گذار زمان و مکان، شاخه‌هایی از آن (یه‌شین در چین و سیندرلا در فرانسه و بعدها در آمریکا) منشعب شده و سرانجام در آمریکا به ساده‌ترین و فشرده‌ترین شکل خود نمود یافته است. تنوع شخصیت‌ها نیز روندی نزولی را نشان می‌دهد. مقایسه نمودگار نتیجه‌شده با نمودگار قصه سیندرلا، به خوبی گویای این نکته است که تفاوت میان آن دو، تنها در خویشکاری EX (رسوا شدن قهرمان دروغین و شیر) است که آن هم به گونه‌ای از خویشکاری مجازات شیر و ضد قهرمان (U) در قصه یه‌شین دریافت می‌شود و در واقع خویشکاری EX از عناصر مشترک هر سه قصه است. به بیان دیگر نمودگار خلاصه‌شده، همان نمودگار قصه سیندرلا است. قصه سیندرلا، پایانه دگرگونی‌های ساختاری قصه ماه‌پیشانی است.

### یافته‌های پژوهش

۱. نظریه ریخت‌شناسی پراپ از آن‌رو که برآمده از مطالعه قصه‌های پریان بوده، به خوبی شخصیت‌ها و ساختار قصه‌های انتخاب شده در این پژوهش را تبیین می‌کند، زیرا این قصه‌ها نیز از خانواده قصه‌های پریان است. نوسان‌ها و تغییر توالی برخی از خویشکاری‌ها، تفاوت‌هایی روساختی هستند که ساختار اساسی قصه‌ها را دچار پریشیدگی نمی‌کند.

۲. گزارش ساختار تطبیقی به دست آمده از مقایسه سه قصه از این قرار است: دختری از یک خانواده سرشناس ( $\alpha$ )، گرفتار فتنه‌انگیزی‌های نامادری شرور خود می‌شود (A) و احساس نیاز یا کمبودی پیدا می‌کند (a) که بخشنده‌ای (D) با دادن عامل و یا ابزار جادویی (F)، وی را راهنمایی می‌کند تا به سوی مقصدی معین که می‌تواند در آنجا به خواست خود برسد، رهسپار شود ( $G\uparrow$ ) و پس از برطرف شدن نیاز و کمبودش (K) به خانه بازگردد ( $\downarrow$ ). رویدادهای پیونددهنده‌ای (مانند جست‌وجوی

صاحب لنگه کفش) نیز اتفاق می‌افتد (B)، که باعث می‌شود هویت واقعی آن دختر - قهرمان قصه - شناخته شود (Q) و سرانجام با شاهزاده یا پادشاه ازدواج کند (W). (QW)  $\alpha A a D F G \uparrow K \downarrow B$  (اثبات فرضیه‌های شماره ۱ و ۲).

۳. ممکن است تحولات ساختاری قصه‌ها، همیشه روند نزولی نداشته باشد و ساختار مادر اولیه، ساختاری فشرده‌تر باشد که در گذار زمان بسط یافته باشد. در پژوهش حاضر، در داستان ماه‌پیشانی، دفن کردن استخوان‌های گاو قربانی شده که از آیین‌های انسان عصر پارینه‌سنگی (عصر شکار) است، دیرینگی آن را نسبت به دو قصه دیگر نشان می‌دهد و نویسنده را یاری کرده تا روند نزولی تحول این قصه‌ها را از ماه‌پیشانی به سیندرلا گزارش کند. بنابراین تحلیل ساختاری قصه‌ها، هر چند در تبیین ساختار مشترک قصه‌ها بسیار سودمند است، هرگز از عهده تبیین تاریخی و فرهنگی آنها بر نمی‌آید و پژوهشگر ناگزیر است از روش‌های نقد کهن‌الگویی و تاریخی برای رسیدن به دیرینگی قصه‌ها در مقایسه با یکدیگر استفاده کند<sup>(۱۸)</sup>.

۴. هر چند قصه‌های ماه‌پیشانی، یه‌شین و سیندرلا زیرساختی مشترک دارند، تفاوت‌های روساختی‌ای در آنها دیده می‌شود که می‌تواند برآمده از نمادهای اساطیری و فرهنگی خاص مردمانی باشد که این قصه‌ها در میان آنها به یادگار مانده است. برای نمونه گاو و دیو در قصه ماه‌پیشانی از نمادهای بسیار کلیدی فرهنگ و اساطیر ایرانی است و ماهی در قصه یه‌شین نیز می‌تواند رسوبی از ماهی اسطوره‌ای «یو» در چین باشد که نماد ثروت و فراوانی و برکت است<sup>(۱۹)</sup>.

### نتیجه‌گیری

ادبیات تطبیقی به بررسی روابط بینامتنی آثار ادبی در حوزه زبان و فرازبان (مسائل سیاسی، اجتماعی و فرهنگی) می‌پردازد و از فرهنگ‌های گوناگون جهان، جهانی فرهنگی می‌آفریند که خاص هیچ سرزمینی نیست، بلکه خاص انسان است. ادبیات فولکلور و افسانه‌ها و قصه‌های عامیانه جهان از مقوله‌هایی هستند که در پژوهش‌های تطبیقی، بسیار مورد توجه قرار گرفته‌اند، زیرا دیرینگی آنها ویژگی‌های ریشه‌دار فرهنگی هر سرزمین را منعکس می‌کند. نظریه ریخت‌شناسی پراپ در مطالعه تطبیقی قصه‌ها،

کارایی ویژه‌ای دارد. قصه‌های بررسی شده در این پژوهش، با نظریه ریخت‌شناسی پراپ همخوانی داشته‌اند و هر یک دارای هفت شخصیت و تعدادی خویشکاری در محدوده سی‌ویک خویشکاری الگوی پراپ هستند. از آنجا که رسیدن به دیرینگی قصه‌ها با نظریه پراپ ممکن نیست، دیرینگی بیشتر قصه ماه‌پیشانی به یاری یک کهن‌الگوی شناخته‌شده نشان داده شده و روند تحول با سیری نزولی در تنوع شخصیت‌ها و شمارگان خویشکاری‌ها از ماه‌پیشانی به سیندرلا تحلیل شده است. پس از تطبیق قصه‌های ماه‌پیشانی از ایران، یه‌شین از چین و سیندرلا در غرب بر پایه نظریه ریخت‌شناسی پراپ، یک نمودگار مشترک از هر سه قصه به دست آمده ( $\alpha A a D F G \uparrow K \downarrow B Q W$ ) که ساختار مادر هر سه قصه به شمار می‌رود. این ساختار مشترک، خود گویای دادوستد-های فکری و فرهنگی مشترک شرق و غرب می‌تواند باشد. تفاوت‌های روساختی‌ای که در این قصه‌ها دیده می‌شود، می‌تواند رد پای نمادهای فرهنگی و اساطیری با گستره متفاوت کاربردی در هر سرزمین باشد. پیشنهاد می‌شود در مطالعات تطبیقی، رابطه داشتن یا نداشتن میان درون‌مایه‌های مشترک و شکل‌گیری ساختارهای مشترک در قصه‌های ملل جهان، موضوع پژوهشی جداگانه قرار گیرد.

### پی‌نوشت

۱. نیز ر.ک: مکاریک، ۱۳۸۸: ۲۱ - ۲۳؛ ژون، ۱۳۹۰: ۳۸.
۲. ر.ک: شورل، ۱۳۸۹: ۱۶۱ - ۱۶۳.
۳. نیز ر.ک: مکاریک، ۱۳۸۸: ۷۲ - ۷۳.
۴. ر.ک: نامور مطلق، ۱۳۹۰: ۵۵ - ۵۸.
۵. ر.ک: ژون، ۱۳۹۰: ۸۸ - ۸۹.
۶. ر.ک: شورل، ۱۳۸۹: ۱۳۰.
۷. ر.ک: نیوا، ۱۳۷۳: ۱۷ - ۲۳.
۸. نیز ر.ک: مکاریک، ۱۳۸۸: ۲۱ - ۲۳.
۹. ر.ک: پراپ، ۱۳۸۶: ۱۹۸.
۱۰. نیز ر.ک: حق‌شناس و خدیش، ۱۳۸۷: ۳۰.
۱۱. نیز ر.ک: Bertens, 2001: 37-39.

۱۲. ر.ک: پراپ، ۱۳۸۶: ۱۶۳.

۱۳. همان: ۱۶۵.

۱۴. ر.ک: پراپ، ۱۳۸۶: ۱۶۱-۱۶۸.

۱۵. ر.ک: همان: ۴۸-۵۱.

۱۶. ر.ک: اسکولز، ۱۳۷۹: ۱۰۲.

۱۷. ر.ک: پراپ، ۱۳۸۶: ۱۶۱-۱۶۲.

۱۸. انسان عصر شکار که زیستن خود را در گرو بازماندن گونه‌های حیوانی می‌دید، استخوان حیوان شکارشده را در خاک دفن می‌نمود تا رستاخیز دوباره‌ای داشته باشد و تبارش نیست و نابود نگردد. «قصه‌ای هست که در آن حکایت می‌شود که چگونه دختری استخوان‌های گاوی را دفن می‌کند و بر روی آنها آب می‌پاشد (آفاناسیف، قصه شماره ۱۰). چنین رسمی و آیینی حقیقتاً وجود داشته است: استخوان‌های حیوانات را به دلیلی نه می‌خوردند و نه دور می‌انداختند، بلکه دفن می‌کردند» (پراپ، ۱۳۷۱: ۱۸۹-۱۹۰). اینکه شکارگران می‌کوشیدند تا به هر وسیله جانور کشته‌شده را از نو زنده سازند (به‌ویژه با دفن استخوان‌های آن)، تا بار دیگر آن را شکار کنند، در مردم‌نگاری<sup>۱</sup> امری کاملاً شناخته شده است (همان: ۲۶۴). دفن کردن استخوان‌های شکار، برای آن بوده تا نیروهای اهریمنی بر آن دست نیابند و دودمان شکار را برنیدازند. این موتیف با تغییراتی، وارد آیین‌های اجتماعی و مذهبی نیز شده است. انسان وحشی، میان خود و اجزای بدنش رابطه‌ای بنیادین می‌بیند و اجزای جداشده از بدنش، مانند مو و ناخن را پنهان می‌کند تا بدخواهان و جادوگران بر آنها دست نیابند و موجب بیماری و مرگ او نشوند (فریزر، ۱۳۸۷: ۲۶۲). در وندیداد دستور داده شده، ناخن‌های چیده شده دفن شوند (دارمستتر، ۱۳۸۴: ۲۴۳). دین زرتشتی به مؤمنان می‌گوید دندان، ناخن و موی خود را پنهان کنند تا به دست جادوگران نیفتد (هدایت، ۱۳۸۱: ۲۵).

۱۹. برای اطلاعات بیشتر درباره‌ی نمادهای گاو، دیو و ماهی ر.ک: یاحقی، ۱۳۸۶: ذیل همین عنوان‌ها.

## منابع

- اسکولز، رابرت (۱۳۷۹) درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات، ترجمه فرزانه طاهری، تهران، آگاه.
- امین مقدسی، ابوالحسن (۱۳۸۶) ادبیات تطبیقی، تهران، دانشگاه تهران.
- انوشیروانی، علیرضا (۱۳۸۹) «فلسفه دانش ادبیات تطبیقی: گذشته، حال و آینده»، در نامور مطلق، بهمن و منیژه کنگرانی، دانش‌های تطبیقی، تهران، سخن، صص ۶۷-۹۳.
- پراپ، ولادیمیر (۱۳۷۱) ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران، توس.
- (۱۳۸۶) ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، چاپ دوم، تهران، توس.
- حق‌شناس، علی‌محمد و پگاه خدیش (۱۳۸۷) «یافته‌هایی نو در ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی ایران»، فصلنامه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه تهران، سال ۵۹، شماره ۱۸۶، صص ۲۷-۳۹.
- دارمستر، جیمس (۱۳۸۴) مجموعه قوانین زرتشت (وندیداد)، ترجمه موسی جوان، ویراسته علی‌اصغر عبداللهی، چاپ دوم، تهران، دنیای کتاب.
- ژون، سیمون (۱۳۹۰) ادبیات عمومی و ادبیات تطبیقی (رساله راهبردی)، ترجمه دکتر حسین فروغی، تهران، سمت.
- شاملو، احمد (۱۳۷۹) قصه‌های کتاب کوچه، تهران، مازیار.
- شورل، ایو (۱۳۸۹) ادبیات تطبیقی، ترجمه طهمورث ساجدی، چاپ دوم، تهران، امیرکبیر.
- فریزر، جیمز ج. (۱۳۸۶) شاخه‌های زرین، ترجمه کاظم فیروزمند، چاپ چهاردهم، تهران، آگاه.
- مکاریک، ایرنا ریما (۱۳۸۸) دانش‌نامه نظریه‌های ادبی معاصر، ترجمه مه‌رمان مهاجر و محمد نبوی، چاپ سوم، تهران، آگاه.
- میرصادقی، جمال (۱۳۸۸) واژه‌نامه هنر داستان‌نویسی، چاپ دوم، تهران، کتاب مهناز.
- نامور مطلق، بهمن (۱۳۸۹) «دانش‌های تطبیقی»، در: نامور مطلق، بهمن و منیژه کنگرانی، دانش‌های تطبیقی، تهران، سخن، صص ۱۷-۳۲.
- (۱۳۹۰) درآمدی بر بینامتنیت، تهران، سخن.
- نیوا، ژرژ (۱۳۷۳) «نظری اجمالی بر فرمالیسم روس»، ترجمه رضا سید حسینی، مجله ارغنون، شماره ۴، صص ۱۷-۲۵.
- هدایت، صادق (۱۳۸۱) فرهنگ عامیانه مردم ایران، چاپ چهاردهم، تهران، چشمه.
- یاحقی، محمدجعفر (۱۳۸۶) فرهنگ اساطیر و داستان‌واره‌ها در ادبیات فارسی، چاپ دوم، تهران، فرهنگ معاصر.

- Paris: A. Colin.
- Carter, David (2006) *Literary Theory*, Herts, Pocket Essentials.
- Cierra, Judy (1992) "Cinderella Stories: a Multicultural Unit", Oryx Press.  
<<http://www.education.ne.gov/forlg/elementary/cinderella.pdf> >. [Accessed 20 March 2015].
- Disney, Walt (1981) *Cinderella*. New York, Windmill Books / Simon & Schuster.
- Erickson, Stacy (2003) "The Chinese Culture through Cinderella", *Teaching East Asia*, Indiana University, 95 \_ 104. < <http://docstall.net/library/theme-chinese-culture-c-through-cinderella-indiana-.html> > [Accessed 10 jan. 2015].
- Hale, Dorothy J. (ed.) (2006) *The novel: an Anthology of Criticism and Theory, 1900–2000*, Blackwell Publishing Ltd.
- Jost, François (1968) *Essai de littérature Comparée, Tom II: Europæana*, Fribourg.
- Louie, Ai-Ling (1982) *Yeh-Shen: A Cinderella Story from China*, New York, Philomel Books.
- Smith, Brian Sutton et al. (eds) (1999) *Children's Folklore*, Logan, Utah State University Press.

Archive of SID