

## ریخت‌شناسی قصه‌های عامیانه بختیاری بر اساس الگوی ولادیمیر پراپ

۱- شبنم حاتم پور\*، ۲- مهرانگیز محمودی کوهی

۱- استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی شوشتر، شوشتر، ایران.

۲- دانشجوی کارشناسی ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه آزاد اسلامی، شوشتر، ایران

### چکیده

قوم بختیاری ادبیات شفاهی پربراری دارد اما در دهه‌های اخیر به دلایل فرهنگی متعدد بسیاری از سنت‌ها و ادبیات شفاهی آن‌ها رو به فراموشی نهاده است از آنجایی که تاکنون هیچ‌گونه بررسی ساختاری بر روی قصه‌های بختیاری صورت نگرفته است. هدف پژوهش حاضر گردآوری این بخش از زندگی این قوم و «ریخت‌شناسی قصه‌های بختیاری براساس الگوی ولادیمیر پراپ» است. در این پژوهش ۲۴ قصه پریان بختیاری از میان ۵۳ قصه گویشی، انتخاب گردید و بر اساس الگوی ریخت‌شناسی پراپ بررسی شد. شیوه پژوهش کیفی است و پژوهشگر با ابزار مصاحبه تمام قصه‌ها را از ۳۵ نفر گویشور سالمند با میانگین سنی ۶۷ سال جمع‌آوری نموده است. داده‌ها با روش تحلیل محتوا مورد تجزیه قرار گرفتند. و چهار قصه بسیار معروف بختیاری به عنوان نمونه در این مقاله آورده شد.

نتایج این تحقیق نشان می‌دهد که قصه‌های پریان بختیاری به میزان قابل توجهی از الگوی پراپ پیروی می‌کنند. کارکرد موجود در این قصه‌ها خارج از ۳۱ کارکرد پراپ نیست. اغلب این قصه‌ها با خویشتکاری نیاز و غیبت و مصیبت آغاز می‌شوند و با خویشتکاری‌های رفع کمبود، پاداش، پیروزی و ازدواج پایان می‌پذیرند این قصه‌ها بیشتر ساختاری ساده و شبیه به هم دارند و اغلب یک، دو و سه حرکتی هستند و همچنین این بررسی نشان داد که قصه‌های بختیاری شامل

تیب‌های مختلف قصه‌های ایرانی از قبیل حکایت‌های افسانه‌ای، جانوران، اسطوره‌ای و جن و پری است.

**کلید واژه‌ها:** ادبیات شفاهی - قصه‌های عامیانه - ریخت‌شناسی - پراپ - قوم‌بختیاری

## ۱- مقدمه

فولکلور واژه‌ای ترکیبی است که از دو جزء فولک (folk) به معنای مردم و لور (Lore) به معنای علم و فرهنگ شکل یافته است. معادل لفظ فولکلور در زبان فارسی اصطلاحاتی مانند دانستنی‌های عوام، دانش توده، فرهنگ عامیانه و غیره پیشنهاد شده است (خلعتبری، ۱۳۸۵: ۱۹). دانش عامه شامل بخش‌هایی متفاوتی است که از آن جمله می‌توان به ادبیات شفاهی اشاره کرد. ادبیات شفاهی هر قوم، شامل قصه‌ها، افسانه‌ها، اسطوره‌ها، مثل‌ها، مثل‌ها، ترانه‌ها، لطیفه‌ها و چیستان‌های آن قوم است که ترجمانی از باورها، اعتقادات، جهان‌بینی، آرزوها و ناکامی‌های آن قوم را ارائه می‌دهد و جهانی را پیش چشمان خواننده تصویر می‌کند که نشانگر جهان معنوی و آرمانی یک قوم است (جعفریان، ۱۳۸۷: ۱۹).

سرزمین ایران به علت تنوع قومی و نژادی در این زمینه توانمندی‌های بالقوه و قابل توجهی دارد. قوم بختیاری یکی از اقوام شناخته شده ایرانی است که از ادبیات و فرهنگ شفاهی پرباری برخوردار است. این قوم به علت شرایط خاص جغرافیایی و زندگی کوچ‌نشینی دارای گنجینه ارزشمندی از ادبیات شفاهی منحصر به فرد در قالب قصه، ضرب‌المثل، ترانه، مرثیه، چیستان و متل و... است. متأسفانه در دهه‌های اخیر بیشتر جمعیت این قوم، زندگی کوچ‌نشینی را رها کرده و به یکجانشینی روی آورده‌اند، مهاجرت بی‌رویه و جذابیت‌های زندگی شهری و فاصله گرفتن از زندگی ایلی باعث شده بسیاری از آداب و رسوم، سنت‌ها و ادبیات شفاهی آن‌ها به فراموشی سپرده شود تا آن‌جا که امروزه بیشتر نسل جوان این قوم قادر به تکلم به گویش خود و درک و فهم بسیاری از واژه‌ها و اصطلاحات آن نیستند.

بنابراین نباید غافل بود که قطعاً هر یک از شریان‌های فرهنگی، حیات کل پیکره ملی را به خطر می‌اندازد. با آگاهی از این مطلب گردآوری گونه‌های ادبیات شفاهی بختیاری بسیار ضروری به نظر می‌رسد. با وجود آن که تا کنون تلاش‌هایی در زمینه جمع‌آوری ادبیات شفاهی این قوم

انجام شده اما هنوز به مجموعه شایسته‌ای دست نیافته‌ایم. متأسفانه در گذر زمان بسیاری از سرچشمه‌های این منابع شفاهی (راویان و گویندگان) از بین رفته و با مرگ آن‌ها بسیاری از این قصه‌ها و سایر گونه‌های دیگر به فراموشی سپرده می‌شود.

در زمینه ریخت‌شناسی قصه‌ها تحقیقات زیادی انجام شده که نمونه‌هایی از این نوع آثار که می‌تواند پیش زمینه تحقیق موردنظر ما براساس الگوی ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ باشد «کتاب طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی» نوشته «اولریش مارزلف»<sup>۱</sup>، (۱۳۷۶) است و در این اثر شخصیت‌های ثابت قصه‌های ایرانی را به روش ساختارگرایان بررسی کرده است. کتاب سرچشمه‌های داستان کوتاه فارسی، نوشته «کریستف بالایی»<sup>۲</sup> و «میشل کوپپی پرس»<sup>۳</sup> (۱۳۷۸)، محققین در این کتاب به دنبال یافتن ساختار داستان‌های فارسی بوده‌اند. همچنین کتاب ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی (۱۳۸۷) اثر پگاه خدیش، در این کتاب بر اساس شیوهی ولادیمیر پراپ، ساختار افسانه‌های جادویی ایرانی استخراج شد که با در نظر داشتن الگوی پراپ تعداد کارکردها از ۳۱ کارکرد به شش جفت کاهش یافت اشاره کرد با این وجود در زمینه ریخت‌شناسی قصه‌های قوم بختیاری تاکنون پژوهشی صورت نگرفته است و از این نظر مقاله حاضر دارای موضوعی تازه است.

روش انجام این پژوهش کیفی است چرا که قصه‌ها از طریق مصاحبه با گویشوران سالمند قوم بختیاری جمع‌آوری شده‌اند. سپس یافته‌های تحقیق به شیوه تحلیلی مورد بررسی و تحلیل محتوا قرار گرفتند. در این تحقیق برای جمع‌آوری منابع و مواد اصلی تحقیق محقق به نقاط مختلف قلمرو بختیاری سفر می‌کرد سپس با استفاده از روش مصاحبه، صدای گویشوران ضبط شد و این صداها جهت ارائه مستندات و استخراج داده‌های اصلی برای پژوهش مورد استفاده قرار گرفت.

پس از انتخاب قصه‌ها تمامی ۲۴ قصه بر اساس الگوی ساختاری قصه‌های پریان پراپ بررسی شد و بعد از خلاصه کردن هر قصه به ترتیب خویشکاری‌های، حرکت‌ها و نمودگار نهایی هر قصه استخراج شد و برای تفهیم بهتر از جدول استفاده شد. به گونه‌ای که جدول پایانی هر قصه

<sup>۱</sup> - Ulrich Marzolph

<sup>۲</sup> - Christophe Balaÿ

<sup>۳</sup> - Michel Cuypers

عناصر موجود در آن را به ترتیب شماره مشخص می‌کند و نام و نشانه هر عنصر نوشته شده و در ستون بعدی جدول خویشکاری‌ها با علامت ستاره مشخص شده است و در پایان هر جدول به صورت افقی ابتدا حرکت قصه مشخص شده و در پایان نمودگار قصه نوشته شده است. قصه‌ها عیناً و بدون هیچ دخل و تصرفی ذکر گردیده است. و برای آنکه ارتباط مخاطب با بررسی ساختاری قصه‌ها آسان‌تر شود، تصمیم بر آن شد که در این مقاله بجای آوانگاری قصه - های گویشی از برگردان قصه‌ها به فارسی معیار استفاده شود. پرسش اصلی این مقاله این است: چگونه براساس الگوی ساختاری ولادیمیر پراپ می‌توان قصه‌های قوم بختیاری را تحلیل کرد؟ و پرسش‌های فرعی شامل:

۱. خویشکاری و شخصیت‌های قصه‌های بختیاری چه ارتباطی با ریخت‌شناسی قصه‌های پریان دارند؟

۲- در قصه‌های بختیاری بجز قصه‌های جن و پری چه گونه‌های دیگری وجود دارد؟  
بر این اساس فرضیه‌های زیر مورد بررسی قرار خواهند گرفت.

۱- خویشکاری و شخصیت‌های قصه‌های بختیاری با ریخت‌شناسی قصه‌های پریان پراپ انطباق دارند.

۲- در قصه‌های بختیاری بجز گونه‌های جن و پری قصه‌های قابل نیز وجود دارد.

## ۲- ساختارگرایی روش ریخت‌شناسی پراپ

مهم‌ترین ویژگی نیمه قرن نوزدهم تقسیم دانش به رشته‌های جداگانه بود. و این رشته‌ها به حدی تخصصی شدند که به نظر می‌رسید ترکیب کار آن‌ها ناممکن باشد. در واقع ظهور ساختارگرایی پاسخی است به یک نیاز منسجم که علوم را وحدت بخشد و جهان را بار دیگر برای انسان قابل سکونت گرداند. (اسکولز، طاهری ۱۳۷۹: ۱۶-۱۵) ساختار یعنی نظام. در هر نظام همه اجزاء به هم ربط دارد، به نحوی که کارکرد هر جزء وابسته به کل نظام است. و کل نظام بدون درک کارکرد اجزاء قابل درک نیست (گلدمن، ۱۳۶۹: ۹) ساختارگرایان به دنبال بررسی روابط اجزای یک متن هستند و عناصر را خارج از متن، در نظر نمی‌گیرند. به عبارتی در این نوع بررسی عناصر به خودی خود اعتبار ندارند بلکه روابط میان آن‌هاست که ماهیتشان

را مشخص می‌کند و به آن‌ها شکل می‌دهد و از طرف دیگر با بررسی ساختارها می‌توان به تفاوت میان آثار به ظاهر یکسان پی برد (تودوروف، ۱۳۸۲: ۱۰۶).

پراپ کار ریخت‌شناسی خود را که در سال ۱۹۲۸ چاپ کرد بر مبنای یک مطالعه مقایسه‌ای بین صد قصه پریان روسی، از مجموعه چهارصد قصه‌ای که آفانا سی‌یف جمع‌آوری کرده بود، آغاز کرد. وی پس از تجزیه و تحلیل این قصه‌ها نظامی ابداع کرد که مبنای آن ساختار و اجزای تشکیل‌دهنده قصه بود. او این اجزا را «کار کرد نامید». وی در این مطالعه متوجه شد همه قصه‌ها دارای ساختاری یکسان هستند و در آن‌ها سی و یک کارکرد یا خویشکاری محدود وجود دارد که برخی از این کارکردها عبارتند از نهی، غیبت، شرارت، برخورد با یاریگر، دریافت عامل جادویی، پیروزی و... که بر اساس نظمی خاص در پی هم می‌آیند و تمام بازیگران و شخصیت‌های قصه‌های پریان را به طور کلی شامل هفت دسته: شیر، بخشنده، یاریگر، شاهزاده، گسیل‌دارنده، قهرمان، و قهرمان دروغین تقسیم می‌کند و معتقد است در زیر ظاهر آشفته روایات، قوانینی زایشی بر تکامل قصه حاکم است که می‌توان آن‌ها را طبق مدلی که او ارائه می‌کند استخراج و فرمول‌بندی کرد (خراسانی، ۱۳۸۳: ۴۵-۴۷).

پراپ تنها اجزایی از یک حکایت را مورد بررسی قرار می‌دهد که در پیشبرد خط اصلی قصه‌ها نقش اساسی دارند. به این اجزاء «خویشکاری» گفته می‌شود. عوامل تعیین‌کننده یک خویشکاری از نظر پراپ دو موردند:

- ۱- به هیچ رو خویشکاری در تعریف دخالت داده نشود و به جوهر عمل محدود بماند.
- ۲- عمل را نباید بیرون از متن مورد بررسی قرار داد بلکه باید صرفاً موقعیتی را در نظر گرفت که در قصه دارد (پراپ، بدره‌ای، ۱۳۹۲: ۵۳).

اما علاوه بر خویشکاری‌ها که عناصر بنیادین قصه هستند، عناصر متغییر نیز وجود دارند. عناصر متغییر عناصری هستند که در قصه‌ها به شکل‌های مختلف ظاهر می‌شوند و امکان حذف آن‌ها در قصه وجود دارد این عناصر به صورت‌های مختلفی چون نام، صفت و شخصیت و... ظاهر شوند. وجود این نوع عناصر به قصه تنوع و تحرک می‌بخشد (پارسا، صلواتی، ۱۳۸۹: ۵۶).

علاوه بر این ساختار قصه‌ها از عناصر کمکی بهره می‌برند. «عناصر کمکی، عناصری هستند که در حکایات به شکل‌های مختلف ظاهر می‌شوند و خویشکاری‌ها را به هم پیوند می‌دهند.

ممکن است همه خویشکاری‌ها در یک مسیر قرار نداشته باشند که در این صورت، عناصر کمکی برای ایجاد ارتباط منطقی آن‌ها با هم، به عنوان رابطی ظاهر می‌شوند و خویشکاری‌ها را به هم پیوند می‌دهند. پراپ این عناصر کمکی را پیونددهنده می‌نامد (پارسا، صلواتی، ۱۳۸۹: ۵۷).

پراپ ۳۱ خویشکاری را به اضافه چند نماد دیگر تعیین می‌کند و بعد به شرح هر کدام می‌پردازد مثلاً برای خویشکاری اصلی شرارت به عنوان سرگروه نماد  $A^*$  را بر می‌گزیند و صورت‌های فرعی آن را به صورت  $A^1, A^2, A^3, \dots, A^{16}$  نشان می‌دهد سپس بر اساس این خویشکاری‌ها (عملکردها) به تجزیه علمی قصه می‌پردازد (پراپ، کاشی‌گر، ۱۳۶۸: ۲۰۳-۲۰۶).

خویشکاری پراپ عبارتند از:

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| ۱. غیبت. نشانه $\beta$ | صحنه آغازین. نشانه a |
| ۲. نهی. $r$            | ۳. نقض نهی. $\delta$ |
| ۴. خبرگیری $\epsilon$  | ۵. خبردهی. $y$       |
| ۶. فریبکاری. $\eta$    | ۷. همدستی. $\theta$  |

این هفت خویشکاری را بخش مقدماتی قصه می‌نامند.

- |                                 |                                   |
|---------------------------------|-----------------------------------|
| ۸/۱. شرارت. نشانه A             | ۸/۲. احساس نیاز. نشانه $\partial$ |
| ۹. میانجیگری یا اعلام مصیبت B   | ۱۰. مقابله آغازین C               |
| ۱۱. عزیمت. $\uparrow$           | ۱۲. نخستین خویشکاری بخشنده        |
| ۱۳. واکنش قهرمان E              | ۱۴. تدارک یا دریافت شیء جادو      |
| ۱۵. انتقال مکانی یا راهنمایی G  | ۱۶. کشمکش. H                      |
| ۱۷. داغ کردن یا نشانه گذاشتن. J | ۱۸. پیروزی.                       |

↓	۲۰. بازگشت.	K	۱۹. التیام مصیبت.	
	RS	۲۲. رهایی.	Pr	۲۱. تعقیب. دنبال کردن.
	L	۲۴. ادعاهای بی‌پایه.	O	۲۳. رسیدن به ناشناختگی.
	N	۲۶. حل مسئله.	M	۲۵. کار دشوار.
	EX	۲۸. رسوایی.	Q	۲۷. شناختن.
	u	۳۰. مجازات	T	۲۹. تغییر شکل.
	← Mot	انگیزش	W	۳۱. عروسی.

+ یا POS ← نتیجه مثبت یک خویشکاری - یا Neg ← نتیجه منفی یک خویشکاری

§ ← ربط دهنده، پیوند دهنده

← ربط‌دهندگان سه‌گان شده

حوزه عمل کنشگران پراب عبارتند از:

۱.۵. حوزه عمل شریر، که متشکل است از شرارت (A) جنگ یا هر صورت دیگری از کشمکش با قهرمان (H)، تعقیب

۲.۵. حوزه عمل بخشنده (یا فراهم آورنده). که متشکل از؛ آماده شدن برای انتقال یک شیء یا عامل جادویی (D)؛ دادن یک عامل جادویی به قهرمان (F)

۳.۵. حوزه عمل یاریگر؛ متشکل از؛ انتقال مکان قهرمان (G)؛ جان و التیام مصیبت یا کمبود (K)؛ و ..

۴.۵. حوزه عمل یک شاهزاده خانم (شخص مورد جستجو) و پدرش، متشکل از؛ واگذاشتن کاری دشوار بر عهده قهرمان (M) و ...

۵.۵. حوزه عمل درخواستگر، متشکل از؛ گسیل داشتن (حادثه پیونددهنده، B)

۶.۵. حوزه عمل قهرمان، متشکل از؛ رفتن به جستجو (C ↑)؛ واکنش در برابر درخواست‌های بخشنده (E)؛ عروسی (W) و ...

۷.۵. حوزه عمل قهرمان دروغین نیز شامل می‌شود، (C ↑) و به دنبال آن E و به عنوان خویشکاری ویژه L می‌آید.

اما تقسیم کار بین اشخاص کار بین اشخاص قصه:

۱- شخص دقیقا در حوزه خودش کار می کند.

۲- یک شخص واحد در چند حوزه عمل فعال است.

چند شخص در یک حوزه واحد عمل می کند (همان، ۱۶۵).

در تعریف حرکت قصه باید گفت از نظر پراب، می توان قصه (SKaZKa) را اصطلاحاً آن بسط و تطوری دانست که از شرارت (A) یا کمبود و یا نیاز (a) شروع می شود و با گذشت از خویشکاری میانجی به ازدواج ( $W^*$ ) یا به خویشکاری های دیگری که به عنوان سرانجام و خاتمه قصه به کار گرفته شده است بینجامد، این خویشکاری های پایانی گاهی پاداش (F) یا منفعت و برد، یا به طور کلی التیام و جبران (K) (RS) فرار از تعقیب و مانند این هاست.

این گونه بسط و تحول در قصه، اصطلاحاً (Xod) حرکت نامید. (همان، ۱۸۳)

نمودگراها، نشان دهنده خویشکاری های موجود در حکایت ها هستند؛ به عبارت دیگر، «نمودگاران چیزی است که در متن، با حروف مشخص شده است و در زیر این سرعنوان ها، انسان می تواند مواد حقیقی قصه را بگذارد. این، ترتیب عمودی خویشکاری ها را به وجود می آورد.» (پراب، کاشی گر، ۱۳۷۱: ۱۲۰). نمودگراها می توانند به دو صورت در قصه به کار روند؛ نمودگارهای کلی که در آن همه خویشکاری های اصلی و فرعی ذکر می شوند. و نمودگارهای نهایی که فقط شامل خویشکاری های اصلی که جایگاهی مشخص دارند و می توان از طریق آن ها، و همچنین حرکت ها، ساختار نهایی یک متن را تعیین کرد. (پراب، بدره ای، ۱۳۹۲: ۱۹۰).

### ۳- تجزیه و تحلیل صوری - ساختی چهار نمونه از قصه بختیاری

۳-۱- خلاصه قصه و تجزیه و تحلیل خویشکاری قصه ماه تی تی:

۱- ماه تی تی دختر چادر نشین بسیار زیبا و عاقلی بود. زمان کوچ است و دختران می خواهند برای آخرین بار به گردش بروند. ۲- مادرانشان می گویند جای دوری نروند و زود به خانه برگردند. ۳- دختران سرگرم بازی و تفریح می شوند و از ایل دور می شوند ۴- هنگام بازگشت راه را گم می کنند. ۵. کوچ نشینان چاره ای جز کوچ ندارند هر مادری مقداری نان و روغن برای دخترش می گذارد. اما نامادری ماه تی تی (ادار و مدفوع) می گذارد. ۶. دخترها راه را پیدا

می‌کنند اما ایل کوچ کرده است. ۷. دخترها به دنبال غذا می‌گردند همه، غذاها را پیدا می‌کنند به جز ماه تی تی ۸- دخترها دلشان به حال او می‌سوزد و غذایشان را با او تقسیم می‌کنند. ۹. درمدت کوتاهی آذوقه‌ها تمام می‌شود و چیزی برای خوردن پیدا نمی‌کنند. ۱۰. یکی از دخترها دو بار پیشنهاد خوردن یکی از خودشان را می‌دهد. ۱۱- ولی هربار ماه تی تی آنها را منصرف می‌کند. ۱۲. آنها برای یافتن غذا به راه می‌افتند. سر راهشان به پیرمرد الازنگی بر می‌خورند و فرار می‌کنند اما پیرمرد الازنگی با مهربانی و خوش‌زبانی آنها را می‌فریبد و به خانه‌اش می‌برد. ۱۳. خانه الازنگی پر از انبارهای آذوقه است و هفت پستوی تودرتو دارد، الازنگی همه نوع غذا و وسایل راحتی در اختیارشان قرار می‌دهد تا چاق شوند و گوشت شیریشان را بخورد. همه دخترها به جز ماه تی تی به او اعتماد می‌کنند ۱۴- ماه تی تی در یکی از پستوها دست و پا و کله آدم می‌بیند. ۱۵. دختر هرشب در هفت پستو را می‌بندد و تا صبح بیدار می‌ماند اما یک شب فراموش می‌کند که یکی از درها را ببندد ۱۶- الازنگی از همان در وارد می‌شود تا آنها را بخورد. ۱۷. اما ماه تی تی بیدار است و الازنگی ناکام می‌ماند. ۱۸. ماه تی تی احساس خطر می‌کند و به فکر راه چاره می‌افتد. هفت شب پشت سرهم این ماجرا تکرار می‌شود و اما هر دفعه ماه تی تی بیدار است و پیرمرد را به دنبال تهیه خواسته‌هایش می‌فرستد (هفت دست لباس مردانه، هفت اسب، هفت تنگ، میخ و کلاه و تیغ و خیگ و نمک) می‌فرستد. ۱۹. در شب هفتم از پیرمرد می‌خواهد با سبد از چشمه برایش آب بیاورد. پیرمرد الازنگی فریب می‌خورد و با سبد به سر چشمه می‌رود. ۲۰. ماه تی تی دختران را بیدار می‌کند و ماجرا را به آنها می‌گوید. دخترها فوری تغییر لباس می‌دهند و سوار اسب‌ها می‌شوند. ۲۱. ماه تی تی هفت خیگ عسل و روغن را در رختخواب‌ها پنهان می‌کند. ۲۲. دخترها فرار می‌کنند. ۲۳. الازنگی متوجه می‌شود ماه تی تی او را فریب داده است. فوری به خانه می‌رود و مشک‌ها را به جای دخترها می‌درد و محتویاتشان را می‌خورد. الازنگی متوجه می‌شود باز هم از دخترها رو دست خورده. آنها را هنگام فرار می‌بیند. ۲۴. و به تعقیبشان می‌پردازد. ۲۵. به دستور ماه تی تی هفت بسته تیغ و میخ و نمک را سر راه او می‌ریزند. دخترها فرار می‌کنند و از جریان تند رودخانه عبور می‌کنند. ۲۶. الازنگی با وجود پاهای زخمی و خونین باز هم آنها را تعقیب می‌کند و با التماس از ماه تی تی می‌خواهد راه عبور از رودخانه را به او نشان دهد. ۲۷. دختر باز

هم او را می‌فریبد و الازنگی در آب غرق می‌شود و می‌میرد. ۲۸. دخترها نجات پیدا می‌کنند و ۲۹- با برداشتن تمام گنجینه‌های الازنگی به خانه‌هایشان باز می‌گردند و با ثروت او به خوبی و خوشی زندگی می‌کنند.

**جدول ۱-۳- جدول تجزیه و تحلیل خویشتاری‌های قصه ماه تی تی**

شماره	نشانه	عناصر	خویشتاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشتاری
۱	$\alpha$	صحنه آغازین	-	۲	$\uparrow Y$	نهی و تحذیر از کاری	*
۳	$\delta^1$	نقض نهی	*	۴	$B^3$	غیبت یا رفتن جراترها	*
۵	$E^5 \uparrow$	عزیمت همراه با ترحم کردن	*	۶	$\downarrow B^1$	بازگشت به خانه و غیبت بزرگترها	*
۷	$K^2$	بدست آوردن شی مورد جست و جو	*	۸	$E^2$	واکنش دوستانه	*
۹	$\alpha^5$	کمبود نیاز به غذا	*	۱۰	$\lambda$	مصیبت مقدماتی	*
۱۱	$\gamma$	نهی و تحذیر از کاری	*	۱۲	$\uparrow F_9^6$	عزیمت و دیدار با بخشنده دشمنکام	*
۱۳	$K$	کارسازی کمبود	*	۱۴	$\varepsilon^2$	خبرگیری قهرمانا ز احوال بخشنده دشمنکام	*
۱۵	$\lambda$	مصیبت مقدماتی	*	۱۶	$Pr^5$	اقدام برای خوردن قهرمان	*
۱۷	$I^6$	بیرون راندن شیریر	*	۱۸	$D^7$	درخواست های دیگر	*
۱۹	$\delta^2$	انجام دادن دستور یا فرمان	*	۲۰	$E^8$	دفع اقدام برای نابود کردن	*
۲۱	$E^{10}$	فریفتن درمبادله	*	۲۲	$R_5^4$	دخترها فرار می‌کنند	*
۲۳	$\zeta^1$	شیریر از احوال قهرمان خبر بدست می‌آورد.	*	۲۴	$Pr$	شیریردخترها را تعقیب می‌کند	*
۲۵	$R_5^2$	انداختن اشیاء در راه تعقیب کننده	*	۲۶	$\eta^1$	اغواهای فریبکارانه شیریر با التماس کردن	*
۲۷	$E^{VI}$	فریفتن مشاجره کنندگان	*	۲۸	$I^5$	کشتن شیریر بدون جنگ	*
۲۹	$W^0 \downarrow$	بازگشت به خانه و بدست آوردن ثروت	*				
		حرکت					
		نمودگار					

$$1. \gamma \text{-----} K^2 \quad 2. a^5 \text{-----} K \quad \dots \dots \dots \lambda^2 \text{-----} W^{0I}$$

$$1. \gamma \delta^1 B^3 E^5 \downarrow B^1 K^2, \\ 2. a^5 \lambda \gamma \uparrow F_9^6 K \lambda Pr^5 I^6 D^7 \delta^2 E^8 E^{10} R_5^4 E^{10} Pr \xi^1 R_5^2 \eta^1 E^{VI} I W^0 \downarrow$$

### ۳-۲- خلاصه و تجزیه و تحلیل قصه گل گیس:

۱- گل گیس دختری یکی یکدانه و بسیار زیبایی کدخداست و خواستگاران زیادی دارد. ۲- پدرش برای نگهداری گله بزرگش نیاز به چوپانی ماهر و کاردان دارد. ۳- به همین منظور چوپان جوان و درستکاری را استخدام می‌کند. ۴- چوپان کارش را بسیار خوب انجام می‌دهد و در نواختن نی و گله‌داری بسیار ماهر است. گوسفندان چنان به صدای نی او عادت کرده‌اند که با صدای نی حرکت می‌کنند و می‌خورند و می‌خوابند. ۵- بعد از مدتی چوپان و گل گیس عاشق و دل‌باخته هم می‌شوند ولی فاصله طبقاتیشان خیلی زیاد است (رعیت نمی‌تواند با ارباب - زاده ازدواج کند) و هر دو دل‌داده از این موضوع خیلی رنج می‌برند. ۶- تمام حرف‌ها و راز و نیاز چوپان با صدای نی به گوش گل گیس می‌رسد ولی هر دو چاره‌ای جز صبر ندارند. ۷- یک روز راهزنان به گله حمله می‌کنند. چوپان را اسیر و زخمی می‌کنند. هر کاری می‌کنند گله تکان نمی‌خورد شروع به زدن آن‌ها می‌کنند. ۸- چوپان راه به حرکت درآوردن گله را به آن‌ها می‌گوید. دزدان دست‌های او را باز می‌کنند و نی را به دستش می‌دهند. ۹- چوپان در هنگام نواختن نی پیامی با این مضمون را به گوش دختر می‌رساند. «دزدان به او حمله کردند و دارند گله را می‌برند هرچه زودتر مردم را برای کمک بفرست». ۱۰- دختر پیام را می‌شنود و ایل را از ماجرا باخبر می‌کند. ۱۱- مردم به کمک چوپان می‌روند. دزدان فرار می‌کنند و آن‌ها گله را پس می‌گیرند. ۱۲- پدر گل گیس از او می‌خواهد که بگوید چطور از ماجرای دزدی گله باخبر شده است؟ ۱۳- دختر با اصرار پدر و مردم حقیقت ماجرا را می‌گوید. پدر گل گیس در برابر عشق و درستکاری و جانفشانی چوپان تسلیم می‌شود و او را با رضایت خاطر به دامادی می‌پذیرد و آن دو دل‌داده به وصال هم می‌رسند.

جدول ۳-۲- جدول تجزیه و تحلیل خویشکاری‌های قصه گل گیس

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	$\alpha$	صحنه آغازین	-	۲	$a$	نیاز به چوپان	*
۳	$F_9^6$	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه می‌دارد.	*	۴	$F^9$	عامل جادویی خدمت خود را عرضه می‌دارد.	*
۵	$a^1$	نیاز به عروس	*	۶	$B^7$	آواز شکایت آمیز	*
۷	$A^5$	شرارت به همراه غارت	*	۸	$E^{VI}$	فریفتن دزدان	*
۹	$\zeta^3$	دریافت خبر از راه‌ها و وسایل دیگر	*	۱۰	$G^3$	قهرمان راهنمایی می‌شود	*
۱۱	$KF$	کارسازی و دفع مصیبت از راه خویشکاری	*	۱۲	$\gamma^2$	دستور یا فرمان	*
۱۳	$W^*$	ازدواج دختر با چوپان					
	حرکت	$W^* a .1 k$					
	نمودگار	$1. a F_9^6 F^9 a^1 B^7 A^5 E^{VI} \zeta^3 G^3 K F \gamma^2 W^* .$					

۳-۳- تجزیه و تحلیل خویشکاری قصه هفت زن کور:

۱. پادشاهی بود که هفت همسر داشت ولی از آن‌ها صاحب فرزند نشده بود. ۲. پادشاه خیلی دلش می‌خواست صاحب فرزنی بشود. ۳. یک روز در صحرایی حضرت موسی (ع) را دید و خواسته‌اش را با او در میان نهاد. ۴. حضرت موسی (ع) هفت عدد سیب به او داد و گفت: «آن‌ها را به همسرانت بده». ۵. پادشاه سیب‌ها را به زنان می‌دهد و زنان سیب‌ها را می‌خورند و باردار شدند. ۶. در همین موقع زنی الازنگی با آگاهی از آرزوی پادشاه خود را به او نزدیک می‌کند و می‌گوید. ۷. می‌تواند هر ماه یک پسر برایش به دنیا بیاورد. ولی شرطش این است که زنان را کور کنی و از قصر بیرون بیندازی. ۸. پادشاه فریب زن الازنگی را می‌خورد و با او ازدواج می‌کند. ۹. پادشاه بی‌خبر از همه جا هفت همسر خود را کور می‌کند و از قصر بیرون می‌اندازد و به جای دوری می‌فرستد. ۱۰. الازنگی کوزه‌ای بر شکم می‌بندد و به شاه خبر می‌دهد به زودی اولین پسرش را به دنیا می‌آورد. ۱۱. پس از مدتی شش تا از زنان ضع حمل می‌کنند و

شش پسر به دنیا می‌آورند اما از شدت گرسنگی بچه‌هایشان را می‌خورند. ۱۲. کمی بعد کوچکترین همسر پادشاه پسری به دنیا می‌آورد زنان می‌خواهند پسر او را هم بخورند ولی زن اجازه نمی‌دهد. ۱۳- پسر رشد عجیبی دارد در عرض هفت روز هفت ساله می‌شود. پسر متوجه می‌شود که پسر پادشاه است و زن بابای الازنگیش مادر و دیگر زنان را به چنین حال و روزی انداخته است. ۱۴. پسر هر شب میوه‌های باغ پدرش را برای مادر و نامادری‌ها می‌آورد. ۱۵. باغبان متوجه می‌شود و پسر را پیدا می‌کند و متوجه می‌شود او پسر پادشاه است. ۱۶. باغبان پسر را نزد پادشاه می‌برد و او را به پادشاه معرفی می‌کند. ۱۷. پادشاه از شنیدن خبر خوشحال می‌شود و دستور می‌دهد زنان بی‌گناهش را به قصر برگردانند. ۱۸. زن الازنگی از شدت حسادت آتش می‌گیرد به پادشاه می‌گوید تنها راه به دنیا آمدن فرزندش کشیدن سورمه‌ای مخصوص به چشمش است که باید پسرت برود آنرا از خانه پدرم بیاورد. ۱۹. زن پسر را با دادن نامه‌ای که فرمان مرگش در آن است روانه می‌کند. ۲۰. پسر بی‌خبر از همه جا به راه می‌افتد. در راه حضرت موسی (ع) را می‌بیند. ۲۱. حضرت او را از نقشه نامادری آگاه می‌کند و می‌گوید خود را پسر الازنگی معرفی کند. ۲۲. پسر با راهنمایی حضرت موسی (ع) به سرزمین الازنگی‌ها می‌رسد و خواهر الازنگی را می‌بیند و خود را خواهرزاده او معرفی می‌کند. ۲۳. پسر با تیزهوشی راه درمان انسان‌های کور را از خواهر الازنگی می‌پرسد و او می‌گوید: «پودر خشک شده روده‌اش چشم نابینا را شفا می‌دهد. ۲۴. پسر با گشتن در خانه الازنگی شیشه‌های عمر آنها را می‌بیند و شیشه عمر نامادری را هم پیدا می‌کند. ۲۵. پسر تمام آنها را به جز نامادریش، می‌شکند. ۲۶. بعد هم خواهر الازنگی را می‌کشد و روده‌اش را در می‌آورد و با خودش می‌برد. ۲۷. پسر به خانه برمی‌گردد و سرمه الازنگی را به او می‌دهد زن از زنده ماندن پسر خیلی عصبانی می‌شود. و نقشه دیگری می‌کشد. ۲۸. پسر با پودر روده‌های خواهر الازنگی مادر و دیگر زنان پدرش را بینا می‌کند. ۲۹. الازنگی دوباره پسر را برای آوردن خواسته‌اش به سرزمین شیران می‌فرستد. ۳۰. پسر در راه پیرزنی ناتوان و گرسنه را می‌بیند و به او کمک می‌کند. ۳۱. پیرزن راه بدست آوردن خواسته نامادری را به او می‌گوید و راه را به او نشان می‌دهد. ۳۲. پسر به ماده شیر زخمی کمک می‌کند و او هم خواسته پسر را برایش تهیه می‌کند. ۳۳. پسر

سوار بر شیر به قصر بر می گردد و نامادری را رسوا می کند و با شکستن شیشه عمر الازنگی او را نابود می کند و بعد از آن به خوبی و خوشی با مادر و پدرش به زندگیشان ادامه می دهد.

### جدول ۳-۳- جدول تجزیه و تحلیل خویشکاری های قصه هفت زن کور

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	$\alpha$	صحنه آغازین	-	۲	$a$	نیاز به فرزند	*
۳	$R_6^9$	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه می دارد.	*	۴	$F^9$	عامل جادویی در خدمت کسی قرار می گیرد	*
۵	$F^7$	عامل جادویی خورده می شود.	*	۶	$\zeta^3$	دریافت خبر از راه ها و افراد دیگر	*
۷	$\eta^1$	اغواهای فریبکارانه شیر	*	۸	$W^*$	ازدواج با شیر	*
۹	$A - A^9$	شرارت همراه با طرد کردن	*	۱۰	$E^{VI}$	فریفتن مشاجره کنندگان	*
۱۱	$\lambda - A^{17}$	مصیبت مقدماتی خوردن بچه ها	*	۱۲	$R_5^8$	نجات و رهایی از خورده شدن	*
۱۳	$\varepsilon^1$	خیرگیری قهرمان از احوال شیر	*	۱۴	$a^5$	نیاز به غذا	*
۱۵	$Q$	شناخته شدن قهرمان	*	۱۶	$G$	انتقال قهرمان به جایی معین	*
۱۷	$E^4$	آزاد ساختن زندانی	*	۱۸	$\eta^3$	صورت های دیگر فریفتن و واداشتن	*
۱۹	$\uparrow M$	فرستادن برای انجام مأموریت	*	۲۰	$F_9^5$	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه می دارد.	*
۲۱	$G^3$	قهرمان راهنمایی می شود	*	۲۲	$E^{VI}$	فریفتن مشاجره کنندگان	*
۲۳	$F^3$	جای عامل جادویی به قهرمان نشان داده می شود.	*	۲۴	$F$	به دست آوردن عامل جادویی	*
۲۵	$D^8$	شکستن شیشه های عمر الازنگی ها	*	۲۶	$F^3$	عامل جادویی تهیه می شود	*
۲۷	$N \downarrow$	انجام کار دشوار و برگشتن به خانه	*	۲۸	$F^9$	عامل جادویی خدمت خود را عرضه می دارد.	*
۲۹	$M \uparrow$	مأموریت و انجام کار دشوار	*	۳۰	$R_6^9$	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه می دارد.	*
۳۱	$G$	قهرمان راهنمایی می شود	*	۳۲	$B^1$	یاری و کمک به ماده شیر	*
۳۳	$N \downarrow$	انجام کار دشوار و برگشتن به خانه	*	۳۳	$I^5$	کشتن شیر	*
$.1 a \dots W^*$							حرکت

$2.A - A^9 \frac{I^5}{\dots}$	
$1. a R_6^9 F^9 F^7 \zeta^3 \eta^1 W^*$ $2. A - A^9 E^{VI} \lambda A^9 R_5^8 \varepsilon^1 a Q G E^4 \eta^3 \uparrow M F_9^6 G^3 E^{VI} F^3 F$ $D^8 F^3 D^8 F^9 N \downarrow F^9 M R_6^9 G B^1 N \downarrow I^5$	نمودگار

۳-۴- خلاصه تجزیه و تحلیل خوشکاری های قصه گوو عاقله و گوو لیوه :

۱. دو برادر چوپان بودند یکی عاقل و دانا و دیگری نادان. ۲- یک روز در صحرا غذایشان تمام شد برادر عاقل برای آوردن غذا به روستا می‌رود. ۳- قبل از رفتن به برادر نادان می‌گوید گوسفندان را به زیر درخت‌های زالزالک ببر و برایشان میوه بچین. ۴- برادر نادان گوسفندان را به زیر درخت‌ها برد و به بالای درخت رفت و شروع به تکان دادن آن کرد و. ۵. و به گوسفندان هم گفت: «همه میوه‌ها را نخورید و سهم مرا بگذارید.» گوسفندان همه زالزالک را خوردند. ۶- برادر نادان همه گوسفندان را به جز چند تا از آنها رابه خاطر سرپیچی از دستورش کشت. ۷- برادر عاقل از راه می‌رسد و متوجه موضوع می‌شود. او را سرزنش می‌کند بعد به فکر راه چاره‌ای می‌افتد. لاشه‌های گوسفندان را در غاری پنهان می‌کنند. ۸. شب هنگام با ظاهر سازی و بستن شاخه‌های درختان و آویزان کردن زنگوله‌ها به شاخه‌ها وانمود می‌کنند که گله وارد حصار شده است. ۹. بعد مادر پیرشان را بر می‌دارند و از آن‌جا فرار می‌کنند. ۱۰. صبح زود کدخدا و اهالی روستا متوجه ماجرا می‌شوند و به تعقیب آن‌ها می‌پردازند. ۱۱. سرانجام آن‌ها را پیدا می‌کنند و به سختی مجازات می‌کنند. ۱۲. برادر نادان شروع به زدن مردم می‌کند و برادر و مادرش را از دست آن‌ها نجات می‌دهد. ۱۳. در بین راه برادر نادان باز هم به اذیت و آزار و کارهای احمقانه‌اش ادامه می‌دهد. ۱۴. آن‌ها به سر یک دو راهی می‌رسند و تصمیم می‌گیرند از هم جدا شوند برادر عاقل هر کاری می‌کند که مادرش را با خود ببرد برادر نادان نمی‌پذیرد. ۱۵- سرانجام برادر عاقل راضی می‌شود مادر را به او بسپارد. ۱۶- برادران از هم جدا می‌شوند و هر کدام به سوی سرنوشت خود می‌رود. ۱۷. هنگام غروب برادر عاقل به آسیاب متروکه‌ای می‌رسد تصمیم می‌گیرد شب را در آن‌جا بگذرانند. ۱۸. روباهی در آن‌جا زندگی می‌کند و از او می‌خواهد از آنجا دور شود چون آن‌جا محل زندگی حیوانات درنده است و ماندن در آن‌جا خطرناک است. ۱۹- برادر عاقل قبول نمی‌کند و اصرار می‌کند که در آن‌جا بماند ۲۰- روباه به

او هشدار می‌دهد در مقابل هر چیزی که دید و شنید هیچ سرو صدایی ایجاد نکند ۲۱- شب شیر و دیگر حیوانات در آسیاب جمع شدند و اخبارشان را با هم رد و بدل کردند شغال گفت: «یک موش بزرگ در زیر فلان درخت هفتاد کوزه طلا پنهان کرده است.» شیر گفت: «دختر پادشاه بیمار است و تنها راه علاج او مالیدن مغز سر سگ زرد فلان چوپان به بدنش ست. ۲۲. برادر عاقل همه حرف را شنید ۲۳- طبق حرف‌های شغال و شیر کوزه‌های طلا و سگ زرد را با زیرکی به دست آورد و به طرف شهر به راه افتاد ۲۴- از آن طرف برادر نادان مادر را روی کولش گذاشت و به راه افتاد. هنگام غروب خسته و گرسنه مادر را به زمین گذاشت. ناگهان سوسک سرگینی دید، مادرش را به او سپرد و برای پیدا کردن غذا به راه افتاد. ۲۵- شب حیوانات درنده پیر زن بی‌نوا را خوردند. ۲۶- نادان همین‌طور رفت تا به برادرش رسید و بعد که سکه‌ها را دید با اصرار از برادرش خواست که تا راز بدست آوردن سکه‌ها را به او بگوید. ۲۷. برادر عاقل ماجرای آسیاب را برای او تعریف کرد و نادان با خوشحالی به طرف آسیاب دوید و بدون توجه به هشدارهای روباه داخل آن شد. ۲۸. شب دوباره حیوانات به اتفاق شیر وارد آسیاب شدند و مشغول گفتگو شدند ۲۹- برادر نادان نتوانست جلوی زبانش را بگیرد حیوانات متوجه حضورش شدند. او را پاره پاره کردند. ۳۰- برادر عاقل به قصر رفت و خود را درمانگر دختر معرفی کرد شاه هشدار به او هشدار می‌دهد، اگر از عهده درمان بر نیاید او را می‌کشد. ۳۱- برادر عاقل طبق دستور شیر دختر را درمان می‌کند. ۳۲- شاه به او پاداش می‌دهد و او را به دامادی می‌پذیرد و برادر عاقل به سعادت و خوشبختی می‌رسد.

### جدول ۳-۴- جدول تجزیه و تحلیل خوشکاری‌های قصه گو و عاقل و گو ویوه

ردیف	نشانه	عناصر	ردیف خوشکاری	نشانه	عناصر	ردیف خوشکاری
۱	$\alpha$	صحنه آغازین	-	۲	$B^3$	غیبت *
۳	$\gamma$	دستور یا فرمان	*	۴	$\delta^2$	انجام دادن دستور یا فرمان *
۵	$\delta^1$	نقض نهی	*	۶	$A^{14}$	کشتن *
۷	$\lambda$	مصیبت مقدماتی	*	۸	$K$	کارسازی مصیبت یا کمبود *

۹	$R_5^4$	فرار	*	۱۰	$\zeta^1$	شریراز احوال قهرمان	*
۱ ۱	$A$	شرارت (کنک) (زدن)	*	۱۲	$E^8$	دفع اقدام برای نابودکردن	*
۱ ۳	$\delta^1$	نقص نهی	*	۱۴	$A^8$	درخواست تحویل دادن	*
۱ ۵	$\theta$	قهرمان تسلیم فریب می‌شود	-	۱۶	$<$	جداشدن بر سربک دوراهی	-
۱ ۷	$O$	ناشناخته رسیدن	*	۱۸	$F_9^6$	دیدار با یاریگری که خدمت خود را عرضه می‌دارد.	*
۱ ۹	$D^7$	*شخصی که از پیش وضعیت- اضطراری قرارگرفته درخواستی می کند	*	۲۰	$\gamma^2$	دستور یا فرمان	*
۲ ۱	$D^1$	آزمودن قهرمان	*	۲۲	$F^2$	جای عامل جادویی به قهرمان نشان داده می شود.	*
۲ ۳	$F^3$	عامل جادویی تهیه می‌شود	*	۲۴	$\lambda$	مصیبت مقدماتی حاصل از قراردادی خدعه آمیز	*
۲ ۵	$A^{14}$	کشتن مادر توسط حیوانات	*	۲۶	$\varepsilon^1$	خبرگیری از احوال قهرمان	*
۲ ۷	$\delta^1$	نقض امر	*	۲۸	$D^1$	آزمودن قهرمان دروغین	*
۲ ۹	$U - Neg$	نهی یکی خوبشکاری مجازات	*	۳۰	$M$	مأموریت و کار دشوار	*
۳ ۱	$N$	انجام دادن کار دشوار	*	۳۱	$W^{0*}$	ازدواج و دریافت پاداش	*
$.1 B \text{-----} K$ $2. R s^a \text{-----} \left\{ \begin{array}{l} \lambda \text{-----} U \\ O \text{-----} W^{0*} \end{array} \right.$							حرکت
							نمودگار

### جدول شماره ۱: بسامد خوشکاری‌های اصلی و فرعی حکایت‌ها

شماره	بسامد	مثال	نام حکایت
۱	۲۴	مادر به دختر گفت نزد زن خالکوب نرو	زن خالکوب
۲	۱۲	مرد به وصیت زنش عمل می‌کند. کفش را در پای زنان امتحان می‌کند	شاه الماس
۳	۱۴	پیرزن راز دختر را می‌فهمد و به پادشاه خبر می‌دهد	پاپا خارکن (۱)
۴	۲۷	ماده دیو پسر را در حین غذا آوردن برای زنان می‌بندد	هفت زن کور - پیرزن الازنگی
۵	۲۱	پدر با تبر پسر را می‌کشد - خاله چشم‌های دختر را کور می‌کند	جیگم جیگم سرگشته - پاپا خارکن (۱)
۶	۲۸	دختر به راحتی از کنار سنگ‌های درنده عبور می‌کند	دختر و مار
۷	۱۷	پیر مرد الازنگی فریب می‌خورد و با سید به سر چشمه می‌رود	ماه تی تی
۸	۱۱	رستم نره دیو الازنگی را از پا در می‌آورد	رستم و حضرت علی (ع)
۹	۱۳	دختر باز هم به دیدن زن خالکوب می‌رود	گل گلی زرد
۱۰	۸	الازنگی کوزه‌ای بر شکم می‌بندد و به شاه می‌گوید به زودی برایش پسری می‌آورد	هفت زن کور
۱۱	۲۱	پسر برای انجام دستور زن باز خانه می‌رود	هفت زن کور - دالو الازنگی
۱۲	۱۱	همسر مرد بیمار می‌شود و می‌میرد	داماهی - هفت دختر - شاه الماس
۱۳	۱۰	رستم طلسم را می‌شکند و زن را نجات می‌دهد	رستم و حضرت علی (ع)
۱۴	۱۵	برادر بعد از هفت سال به خانه برمی‌گردد	سه برادر
۱۵	۳۹	برادر کوچک جام جادویی را می‌خرد - مرد زاهد سببی به مرد گله دار می‌دهد	سه برادر - علی میش‌زا
۱۶	۲۶	مرد می‌خواهد با دخترش ازدواج کند	شاه الماس
۱۷	۱۴	شیر به حیوانات دستور می‌دهد مرد را پاره پاره کنند.	خیر و شر - برادر عاقل و برادر نادان
۱۸	۳۸	مرد خیلی دلش می‌خواست بچه دار شود	علی میش‌زا - تیگک نوشت (۲)
۱۹	۱۱	زن عبدالله و رستم هر کدام هزار دیو را می‌کشند	رستم و حضرت علی (ع)
۲۰	۲۱	بعد از یک سال مرد صاحب پسری زیبا می‌شود	علی میش‌زا - تیگک نوشت (۲)
۲۱	۲۰	مادریه دختر گفت: «به خانه دایی هایت برو.»	گل گلی زرد

۲۲	رویداد های ربط دهنده	۱۳	دختر به مزار مادرش پناه می برد و از او کمک می خواهد	گل گلی زرد
۲۳	کار دشوار	۱۷	نامادری دختر را روانه چاه ماده دیو می کند - الازنگی پسر را برای آوردن سورمه به سرزمین الازنگی ها می فرستد	گل گلی زرد - دالو الازنگی
۲۴	حل مسأله	۱۵	پسر شیر در پوست شیر را برای زن بابایش می آورد	هفت زن کور
۲۵	رسوایی	۸	شاهزاده دستمال ها را از صورت نا خواهری باز می کند و او را رسوا می کند	گل گلی زرد
۲۶	پاداش و ازدواج	۲۸	خیر با دختر شاه ازدواج می کند و نصف ثروت شاه را هم به دست می آورد	خیر و شر
۲۷	کشمکش	۵	بین سه برادر به خاطر ازدواج با دختر عمو کشمکش به وجود می آید	سه برادر (۲)
۲۸	تعقیب	۱۰	الازنگی به تعقیب دختر می پردازد	مار و دختر - ماه تی تی
۲۹	باز شناسی	۱۰	دختر با دیدن انگشتر صاحب آن را می شناسد	سه برادر (۱)
۳۰	به ناشناختگی رسیدن	۹	خیر به قصر متروکه ای می رسد - دختر به شهر بزرگی با باروهای بلند می رسد	خیر و شر - دختر و مار
۳۱	ادعای بی پایه	۳	دو خواهر ادعا می کنند با مقدار کمی آرد و یک قالی کوچک می توانند از صد مهمان پذیرایی کنند	سه خواهر بکر
۳۲	بخشنده	۳۴	مرد گلگه دار زاهدی را می بیند و مشکلش را به او می گوید	علی میش زا
۳۳	تغییر شکل	۱۱	مرد زنش را به شکل جالیز خیار در می آورد	مار و دختر
۳۴	طرد کردن	۱۰	زن شوهرش را وادار می کند دخترها را از خانه بیرون کند	هفت دختر

## جدول شماره ۲: بسامد حرکت قصه‌ها

شماره	حرکت ها	بسامد
۱	قصه های یک حرکتی	۶
۲	قصه های دو حرکتی	۱۴
۳	قصه های سه حرکتی	۳
۴	قصه های چهار حرکتی	۱

## جدول شماره ۳: بسامد شخصیت‌های حکایت‌ها

شماره	شخصیت‌ها	بسامد
۱	قهرمان	۲۵
۲	شریر	۲۶
۳	یارگیری قهرمان	۳۹
۴	قربانی	۲۹
۵	گسیل دارنده	۲۲
۶	بخشنده	۲۳
۷	قهرمان دروغین	۱۱

## ۵- نتیجه گیری

سال‌ها پیش ولادیمیر پراپ برای تجزیه و تحلیل قصه‌های پریان، نمودگار و الگویی را پیشنهاد کرده. نظریه پراپ به‌رغم نقص‌ها و کاستی‌هایش در علم روایت‌شناسی بر روایت‌شناسان بعد از خود تأثیری شگفت‌نهاد. پراپ معتقد است می‌توان این الگو را در مورد سایر قصه‌های عامیانه جهان و حتی رمان‌ها نیز به کار برد. براساس این نظریه قصه‌های شفاهی قوم بختیاری نیز می‌تواند در این مقوله قرار بگیرد. در این تحقیق سعی شده است، تا الگوی ساختاری پراپ بر روی قصه‌های پریان قوم بختیاری اجرا شود و نتایج آن با نتایج کار پراپ مقایسه شود در این تحقیق نتایجی که از تجزیه و تحلیل ۲۴ قصه بختیاری به دست آمد، بسیار با نتایج تجزیه و تحلیل پراپ مطابقت دارد. این امر نشان‌دهنده عظمت و ارزش والای کار پراپ و الگوی پیشنهادی اوست.

بررسی نمودگار نهایی قصه‌های بختیاری نشان می‌دهد که این ۲۴ قصه از نمودگاری نسبتاً ساده پیروی می‌کنند و اکثر این حکایت‌ها با خویشکاری‌های کمبود، نیاز، غیبت، مصیبت و شرارت آغاز می‌شوند و بعد از گذشتن از خویشکاری‌های میانی به خویشکاری‌های پایانی مانند ازدواج، پیروزی، کارسازی مصیبت یا نیاز و حل مسئله ختم می‌شوند. این ۲۴ قصه تابع همین نمودگارند.

نتایج بررسی تعداد و توالی حرکت‌ها در این تحقیق براساس بسامد و نوع آن‌ها به ترتیب عبارت است از قصه‌های دو حرکتی ۱۴ مورد. قصه‌های یک حرکتی ۶ مورد، قصه‌های سه حرکتی ۳ مورد و قصه چهار حرکتی یک مورد که بر اساس میانگین بسامدها می‌توان گفت که قصه‌های پریان بختیاری ساختاری ساده دارند و فاقد ساختار مشکل و پیچیده‌اند. بسامد شخصیت‌های داستان‌های بختیاری به ترتیب یاریگر قهرمان، قربانی، شریر، قهرمان، گسیل دارنده، بخشنده، قهرمان دروغین به ترتیب با بیش‌ترین و کم‌ترین تعداد در قصه‌های بختیاری آمده است و کاملاً با شخصیت‌های قصه‌های پراپ مطابقت دارد.

در پاسخ به این سؤال که آیا در قصه‌های بختیاری قصه‌های فابل یا قصه‌های امثال وجود دارد؟ باید گفت: «که بخش زیادی از قصه‌های جمع‌آوری شده توسط محقق، همان قصه‌های فابل و

امثال بختیاری‌اند که پیش‌زمینه بسیاری از ضرب‌المثل‌ها هستند و در بین عموم بختیاری‌ها رایج است.»

## منابع

۱. اسکولز، رابرت. (۱۳۷۹). درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات؛ ترجمه فرزانه طاهری، تهران: نشر آگه.
- ۲- بالایی، کریستف و کوپبی پرس، میشل. (۱۳۷۸). سرچشمه‌های داستان کوتاه فارسی. ترجمه احمد کریمی حکاک، تهران: معین و انجمن ایران‌شناسی فرانسه در ایران.
۳. پارسا، سیداحمد و لاله صلواتی. (۱۳۸۹). «ریخت‌شناسی حکایت‌های کلیله و دمنه نصرالله منشی»، فصلنامه بوستان ادب، دانشگاه شیراز.
۴. پراپ، ولادیمیر. (۱۳۹۲). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، چاپ سوم، تهران: توس.
۵. پراپ، ولادیمیر. (۱۳۷۱). ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان، ترجمه فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
۶. پراپ، کاشی‌گر. (۱۳۶۸). ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، چاپ اول، تهران: نشر روز.
۷. تودوروف، تزوتان. (۱۳۸۲). بوطیقای ساختارگرا؛ ترجمه محمد نبوی، چاپ سوم، تهران: آگه.
۸. خراسانی، محبوبه. (۱۳۸۳). «ریخت‌شناسی هزار و یک شب» فصلنامه پژوهش‌های ادبی، شماره ۶.
۹. خدیش، پگاه. (۱۳۸۷). ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی، چاپ اول، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
۱۰. جعفریان، رسول. (۱۳۷۸). قصه خوانان در تاریخ اسلام و ایران، چاپ اول، تهران: دلیل.
۱۱. گلدمن، لوسین. (۱۳۶۹). نقد تکوینی، ترجمه محمد تقی غیائی، چاپ چهارم، تهران: بزرگ مهر.

۱۲. مارتسزولف، اولریش. (۱۳۷۶). طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی، ترجمه کیکاوس جهاننداری، چاپ دوم، تهران: سروش.