



Morphology of the Stories of "The King of Galim Gosh" and "The King and His Seven Sons" based on a reprint of Prop's pattern

Mohammad Reza Pashaei ^{1*} | Hadis Ahmadi ² | Hadi Dehghani ³

1. Corresponding Author, Assistant Professor, Department of Persian Language and Literature, Farhangian University, Tehran, Iran. Email: pashaei.reza@yahoo.com
2. Master's degree in Persian language and literature, Al-Zahra University (S), Tehran, Iran. Email: ahmadi.hadis2026@gmail.com
3. Assistant Professor of Persian Language and Literature Department, Farhangian University, Tehran, Iran. Email: asemanekavir@gmail.com

Article Info

Article type:

Research Article

Article history:

Received: 13/06/2021

Received in revised form: 16/11/2021

Accepted: 24/11/2021

Keywords:

morphology,

folk tales,

prop,

Ali Ashraf Darvishian.

ABSTRACT

The folk tales and legends of every nation are full of wonderful events that, by reflecting on them, can reveal the thoughts and beliefs that are rooted in the conscious and subconscious of man. Identifying these ideas and beliefs is a way to better understand the literary and cultural works and, as a result, the growth and permanence of a nation's linguistic, literary and cultural heritage. One of the most accurate methods of classifying and analyzing the structure and format of stories is Propp's morphological pattern. With this model, Propp concludes that stories, despite their diversity, have a kind of structural unity. The book "Culture of the Legends of the Iranian People" has been compiled by Ali Ashraf Darvishian and Reza Khandan. The two stories discussed in this article; "King Glim Gosh" and "The King and His Seven Sons" have been selected from that collection. By designing and explaining the narrative structure of fairy tales, Prop believes that stories, while diverse, are united in terms of the diversity of heroic characters and their performance. The movements of the stories follow each other directly. The story of King Glim is composed of six movements and the story of the king and his seven sons is structured in three movements. Therefore, the mentioned stories correspond to the model of Propp's analysis and analysis in terms of the course of the story, their characters and actions, as well as the mentioned rituals.

Cite this article: Pashaei, M., Ahmadi, H. & Dehghani, H. (2023). Morphology of the Stories of "The King of Galim Gosh" and "The King and His Seven Sons" based on a reprint of Prop's pattern. *Research Journal in Narrative Literature*, 12(1), 25-50.



© The Author(s).

Publisher: Razi University

DOI: 10.22126/rp.2021.6521.1349



ریخت‌شناسی داستان‌های پادشاه گلیم گوش و پادشاه و هفت پسرش بر اساس بازخوانی الگوی پراپ

محمدرضا پاشایی^{۱*} | حدیث احمدی^۲ | هادی دهقانی یزدلی^۳

۱. نویسنده مسئول، استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران. رایانامه: pashaei.reza@yahoo.com
۲. کارشناسی ارشد رشته زبان و ادبیات فارسی، دانشکده ادبیات و علوم انسانی، دانشگاه الزهراء (س)، تهران، ایران.
رایانامه: ahmadi.hadis2026@gmail.com
۳. استادیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه فرهنگیان، تهران، ایران. رایانامه: asemanekavir@gmail.com

اطلاعات مقاله چکیده

نوع مقاله:

قصه‌های عامیانه و افسانه‌ای هر ملتی سرشار از رویدادهای شگفت‌انگیز است که با تأمل در آن‌ها می‌توان به اندیشه و باورهایی که ریشه در خودآگاه و ناخودآگاه آدمی دارند، پی برد. شناسایی این اندیشه‌ها و

مقاله پژوهشی

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۰۳/۲۳

تاریخ بازنگری: ۱۴۰۰/۰۸/۲۵

تاریخ پذیرش: ۱۴۰۰/۰۹/۰۳

واژه‌های کلیدی:

ریخت‌شناسی،

قصه‌های عامیانه،

پراپ،

علی‌اشرف درویشیان.

باورها، راهی برای شناخت دقیق‌تر آثار ادبی و فرهنگی و در نتیجه بالندگی و ماندگاری میراث زبانی، ادبی و فرهنگی یک ملت است. یکی از دقیق‌ترین شیوه‌های طبقه‌بندی و تجزیه‌وتحلیل ساختار و قالب قصه‌ها، الگوی ریخت‌شناسی پراپ است. پراپ با این الگو بدین نتیجه می‌رسد که قصه‌ها باوجود تنوع، از نوعی وحدت ساختاری برخوردارند. کتاب فرهنگ افسانه‌های مردم ایران توسط علی‌اشرف درویشیان و رضا خندان گردآوری شده است. دو داستانی که در این نوشتار بررسی می‌گردد؛ پادشاه گلیم گوش و پادشاه و هفت پسرش از آن مجموعه انتخاب شده‌اند. پراپ با طرح و تبیین ساختار روایی قصه‌های پریان، بر این باور است که قصه‌ها در عین تنوع، از منظر تنوع شخصیت‌های قهرمانی و عملکردشان دارای وحدت‌اند. بر این اساس، این مقاله ساختار روایی داستان‌های مذکور را بر اساس رویکرد ریخت‌شناسی پراپ بررسی می‌نماید تا ساختار افسانه‌های عامیانه ایرانی را در مؤلفه‌های خویشتکاری، شخصیت‌ها و صفات آنان، حرکت‌ها و انگیزش با رویکردی تطبیقی-تحلیلی آشکار کند. نتیجه این پژوهش نشان می‌دهد که ساختار داستان‌ها، بیست‌ودو خویشتکاری را در بن‌مایه خود جای می‌دهند. حرکت‌های داستان‌ها مستقیماً به دنبال یکدیگر می‌آیند. داستان پادشاه گلیم گوش شش حرکت و داستان پادشاه و هفت پسرش از سه حرکت ساختار می‌یابند. بنابراین داستان‌های مذکور از نظر سیر داستان، شخصیت‌ها و اعمالشان با الگوی بررسی و تحلیل پراپ مطابقت دارند.

استناد: پاشایی، محمدرضا؛ احمدی، حدیث و دهقانی یزدلی، هادی (۱۴۰۲). ریخت‌شناسی داستان‌های پادشاه گلیم گوش و پادشاه و هفت پسرش بر اساس بازخوانی الگوی پراپ. پژوهشنامه ادبیات داستانی، ۱۲(۱)، ۲۵-۵۰.



حق مؤلف © نویسنده‌گان.

ناشر: دانشگاه رازی

DOI: 10.22126/rp.2021.6521.1349

۱. پیشگفتار

از میان رویکردهای مسلط در نقد و تحلیل آثار ادبی، ریخت‌شناسی^۱ جایگاه برجسته‌ای را از آن خود نموده است.

«تحقیق در ساختارهای آثار ادبی و شناسایی اشکال و گونه‌های آن‌ها، ریخت‌شناسی نامیده می‌شود. به سخن دیگر، ریخت‌شناسی شیوه‌ای است که پراپ در تنظیم، طبقه‌بندی، تجزیه و تحلیل ساختار و قالب قصه‌ها به پیروی از زیست‌شناسان، به‌کار برده است» (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۲۵).

بر این اساس، «هر نوع تقسیم‌بندی در ادبیات که بتواند آثار ادبی را بر اساس مشخصه‌هایی متمایز کند، از مقوله شکل‌شناسی است» (مجیدی، ۱۳۸۴: ۱۶۳). این اصطلاح با چنین تعریفی، معادل اصطلاح ساختارگرایی^۲ است. ریشه ساختارگرایی به فرمالیسم و مکتب پراگ و نئوفرمالیسم و فوریسم می‌رسد (نورایی، ۱۳۹۸: ۹۴). پیدایش مکتب ساختارگرایی و در پی آن مکتب فرمالیسم^۳ سبب نوعی دگرگونی در بررسی ساختار متن به مهم‌ترین شاخصه نقد ادبی بدل شد. فرمالیست‌ها معتقدند در مطالعات ادبی یک اثر بررسی صنعت‌ها و شگردهای متنی سبب تمایز متن‌ها می‌شود. از نظر آنان فرم و شکل، وسیله بیان محتوا نیست؛ بلکه محتوا به ایجاد فرم کمک می‌کند. ریخت‌شناسی یکی از شاخه‌های مهم ساختارگرایی به‌شمار می‌آید.

نخستین بار ولادیمیر پراپ (۱۸۹۵-۱۹۷۰ م) با بررسی قصه‌های پریان روسی ریخت‌شناسی را مطرح و داستان‌ها را بر اساس آن دسته‌بندی کرد. ریخت‌شناسی یکی از اصطلاحاتی است که در علوم متعددی مانند زیست‌شناسی، جامعه‌شناسی، ادبیات و... کاربرد دارد و «از لحاظ واژگانی به معنی بررسی و شناخت ریخت‌هاست» (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۷). بنابراین چنین رویکردی از شیوه‌های تنظیم و طبقه‌بندی قصه، تجزیه و تحلیل ساختار و قالب این آثار است که پراپ برای اولین بار به تبعیت از زیست‌شناسان، ایده و نظریه فرمالیست‌ها را ریخت‌شناسی نامید (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۲۵). پراپ در کتاب‌های ریخت‌شناسی قصه‌های پریان (۱۳۶۸) و ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان (۱۳۷۱) روش ساختارگرایانه خود را در طبقه‌بندی قصه‌های پریان شرح و بسط داد و به این باور رسید که این طبقه‌بندی را می‌توان در

1 . Morphology
2 . Structuralism
3 . Formalism

انواع قصه‌ها به کار برد. به عقیده پراپ همه قصه‌ها یک ساخت واحد دارند که از طریق کارکرد^۱ شخصیت‌های قصه قابل پیگیری است. از منظر پراپ هر یک از قصه‌ها، یک ساختار بنیادی دارند که خواننده از وجود آن خبر ندارد (اصغری، ۱۳۹۱: ۳).

پراپ با استفاده از این الگو به «توصیف حکایت‌ها بر اساس واحد تشکیل‌دهنده آن‌ها و مناسبات این واحدها با یکدیگر و کل حکایت» پرداخت و اساس کار خود را بر «مقایسه مضامین قصه‌ها» استوار ساخت و برای امکان‌پذیر ساختن مقایسه خود، اجزای سازنده قصه‌های پریان را جدا و سپس برحسب سازه‌های آن‌ها، به مقایسه قصه‌ها پرداخت و نتیجه کار خود را ریخت‌شناسی نامید (پراپ، ۱۳۶۸: ۴۹). از نظر پراپ، خویشکاری شخصیت‌های قصه به دلیل اهمیتی که در جهان قصه دارد، خویشکاری نامیده می‌شود (همان: ۵۳). خویشکاری اشخاص داستان، آن سازه‌هایی هستند که می‌توانند جایگزین موتیف^۲ یا «عناصر» در گفته محققان پیشین شوند. به این ترتیب، خویشکاری شخصیت‌های قصه، سازنده‌های بنیادین قصه محسوب می‌شوند (همان: ۵۲). وی برای تحلیل قصه‌ها سی‌ویک نقش ویژه یا کارکرد و خویشکاری برشمرده است که عبارت‌اند از: صحنه آغازین، غیبت، نهی، نقض نهی، خبرگیری، خبردهی، فریبکاری، همدستی، شرارت، نیاز، میانجیگری رویداد ربط‌دهنده، مقابله آغازین، عزیمت، بخشنده، واکنش قهرمان، تدارک یا دریافت شیء، انتقال مکانی میان دو سرزمین، راهنمایی، کشمکش، داغ کردن، پیروزی، جبران، بازگشت، تعقیب، رهایی، رسیدن به ناشناختگی، ادعاهای بی‌پایه، حل مسأله، کار دشوار، رسوایی، شناختن، تغییر شکل، مجازات، عروسی. عنصر شرارت از میان سی‌ویک خویشکاری بیشترین اهمیت را دارد؛ زیرا حرکت واقعی داستان را موجب می‌شود. در خوانش روایت‌ها باید این نکته را در نظر داشت که ممکن است، تمامی خویشکاری‌ها در یک قصه آشکار نگردند.

علی‌اشرف درویشیان نویسنده، داستان‌نویس و پژوهشگر توانمند، کتاب فرهنگ افسانه‌های مردم ایران (۱۳۷۸) را که مجموعه‌ای نوزده‌جلدی است، با همکاری رضا خندان مهابادی تألیف و گردآوری کرده است. در جستار حاضر، داستان‌های پادشاه گلیم‌گوش و پادشاه و هفت فرزندش با رویکرد ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ، بررسی شده است.

بر اساس مبانی نظری پیش گفته، این پژوهش در پی پاسخگویی به این سه سؤال است؛ ۱- سیر

حرکت داستانی در دو قصه یادشده، چگونه گستره روایت را پیش می‌برد؟ ۲- شخصیت‌های داستانی و کارکردهای آنها چگونه ساختار روایت داستانی را نظام می‌دهند؟ ۳- زمینه و بافت این دو قصه چه تفاوت‌های ساختاری و روساختی را در مقایسه با الگوی پراپ آشکار می‌کنند؟

کلود لوی استروس در مقاله «ساختار و شکل» نشان داد که دسته‌بندی پراپ از حکایت‌ها تا چه حد به‌عنوان روش، آفریننده و مهم است (ن.ک: احمدی، ۱۳۸۶: ۱۴۷). از میان روایت‌های فرهنگ افسانه‌های مردم ایران دو قصه عامیانه یادشده، قابلیت پرمایه‌ای برای بررسی ریخت‌شناسانه دارند. تحلیل این دو روایت بر اساس این رویکرد، ذخیره فرهنگی، زبانی و روایی قصه‌گویان و قصه‌های آنان را به‌خوبی آشکار می‌کند. از این‌رو، اهمیت و ضرورت بررسی این جستار، بازنمایی ساختار و شگردهای قصه‌پردازی فرهنگ عامیانه ایرانی است که با بازخوانی الگوی پراپ بر اساس افق فرهنگ ساختار قصه‌های ایرانی صورت می‌گیرد؛ نیز توجه به اهمیت و ظرفیت جهانی روایت‌ها و راویان در افق فرهنگ و زبان فارسی است.

در زمینه کتاب فرهنگ افسانه‌های مردم ایران چند پژوهش بر مبنای نظریه ریخت‌شناسی صورت گرفته است. اسمعیلی‌پور (۱۳۹۷) در تحقیق و پژوهش خود، ابعاد مختلف کهن‌الگوی آنیموس را؛ همچون نیروی مردانه و مذکر در این کتاب بررسی می‌کند و نقش آن‌ها را در مسیر سفر قهرمان زن، برجسته و مؤثر می‌داند. به باور وی، در داستان‌های ایرانی کهن‌الگوی مذکور دارای صفاتی همچون میل به خشونت، لجام‌گسیختگی، حسادت، آرزوی مرگ، جنگاوری و شجاعت است.

علامی و احمدی (۱۳۹۸) در پژوهش خود، خویشکاری و سپس حرکت‌های سه داستان مختلف را از کتاب فرهنگ افسانه‌های ایران با استفاده از الگوی پراپ بررسی کرده‌اند. نویسندگان در این پژوهش به این نتیجه رسیده‌اند که از مجموع سی‌ویک خویشکاری الگوی پراپ، بیست‌وهشت خویشکاری در سه داستان منتخب وجود دارد که بیانگر مطابقت الگوی پراپ با داستان‌های افسانه‌های مردم ایران است.

مرادی و کرمی (۱۳۹۹) در پژوهشی، هشتادونه قصه را از منظر بن‌مایه‌ای، بررسی کرده‌اند که از این میان، بن‌مایه‌های حیوان‌داماد و دیو بیشترین بسامد را دارد؛ از دیگر بن‌مایه‌ها می‌توان به جن و حیواناتی چون مار، کلاغ و گرگ اشاره کرد.

با این همه، در میان جستارهای مرتبط، پژوهشی صورت نگرفته است تا به تفاوت و تمایزهای الگوی ساختاری قصه‌های فرهنگ افسانه‌های مردم ایران با نظریه ریخت‌شناسی پراپ بپردازد و عناصر

متفاوت قصه‌ها و نقش بافت و زمینه فرهنگی آن‌ها را در آشکارگی این تمایزها مشخص کند. بر این اساس، پژوهش حاضر به بررسی و تحلیل تفاوت‌های ساختاری و عناصر روایی دو داستان مدنظر با الگوی ریخت‌شناسی پراپ می‌پردازد و بر نقش بافت و زمینه فرهنگی و زیستی راویان در آشکارگی این تفاوت‌ها تأکید می‌کند.

۱-۱. مبانی نظری و روش پژوهش

در ادامه، مبحث شخصیت و جایگاه آن بررسی می‌شود.

۱-۱-۱. شخصیت‌های داستان

شخصیت از عناصر اساسی هر روایت داستانی است. شخصیت‌ها با کنش‌ها^۱ و کارکردهای خویش جهان قصه را بنا می‌کنند. هر شخصیت داستانی به‌ناچار دارای منش و اوصاف خاص خود است. صفات و ویژگی‌های شخصیتی اشخاص افسانه‌ها و داستان‌ها را باید جزء عناصر متغیر و ناپایدار دانست. خلاف کارکردها - صرف‌نظر از این که چه کسی آن‌ها را انجام می‌دهد و چه خصوصیتی دارد - همیشه ثابت و تغییرناپذیرند (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۲۱). مطالعه صفات اشخاص قصه اهمیت بسیار دارد، خاصه آنچه قصه را برجسته، زیبا و پرکشش می‌سازد، صفات قهرمان قصه است (علی حوری، ۱۳۹۴: ۱۱۶). بسیاری از خویشکاری‌ها به یکدیگر می‌پیوندند و حوزه‌ای از خویشکاری به وجود می‌آورند. این حوزه‌ها در کل با شخصیت‌های خود مطابقت دارند و درواقع حوزه‌های عمل داستانی هستند (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۶۱). همچنین پراپ شخصیت‌های هر داستان را به هفت دسته طبقه‌بندی و برای هر کدام یک حوزه عمل تعریف کرد؛ طبقه‌بندی شخصیت‌ها و حوزه عمل آن‌ها در جدول ذیل نمایه شده است:

جدول ۱- حوزه‌بندی اشخاص قصه و حوزه عمل آنان

شخصیت	حوزه عمل داستانی	علائم اختصاری حوزه عمل داستانی
شریر	شرارت، کشمکش، تعقیب	A.H. PR
بخشنده	اولین کارکرد بخشنده، تدارک یا دریافت شیء	F. D
یاربگر	انتقال مکانی میان دو سرزمین، رفع مشکل، رهایی، حل مسأله، تغییر شکل	s.N.TR.K.G

ادامه جدول ۱- حوزه‌بندی اشخاص قصه و حوزه عمل آنان

شخصیت	حوزه عمل داستانی	علائم اختصاری حوزه عمل داستانی
شاهزاده خانم و پدرش	ازدواج، مجازات، شناختن، رسوایی، داغ کردن (نشان گذاشتن)؛ کار دشوار	M.J.xE.Q.U.W
گسیل دارنده	میانجیگری رویداد	B
قهرمان	مقابله آغازین، عزیمت، واکنش قهرمان، ازدواج	W.E.↑C
قهرمان دروغین	مقابله آغازین، عزیمت، واکنش قهرمان	.E.↑C

پراپ معتقد است نام قهرمان داستان‌ها و همچنین صفات آن‌ها تغییر می‌کند؛ اما فعالیت آنان و خویشکاری‌هایشان تغییر نمی‌کند. پس می‌توان نتیجه گرفت که در یک قصه اغلب کارهای مشابه به شخصیت‌های مختلف نسبت داده می‌شود. این امر مطالعه قصه را برای خویشکاری قهرمانانش میسر می‌سازد (پراپ، ۱۳۶۸: ۵۲).

شخصیت‌های دیگری نیز وجود دارد؛ اما آن‌ها به طبقه عناصر پیونددهنده تعلق دارند. مطابقت هر یک از شخصیت‌های هفت‌گانه با حوزه عملشان به‌ندرت از طریق واحدی تعریف شده است. یک شخصیت می‌تواند در چند حوزه فعالیت داشته باشد، یا یک حوزه عمل بین چند شخصیت مشترک باشد (پراپ، ۱۳۷۱: ۵۹).

در بررسی شخصیت باید به این موضوع دقت داشت که احساسات و عواطف و نیت‌های شخصیت‌ها در طول داستان ارزیابی نمی‌شود و تأثیری در روند داستان ندارد؛ بلکه رفتار و چگونگی عملکرد آن‌ها در طول قصه مورد ارزیابی قرار می‌گیرد (حاجی آقابابایی، ۱۳۹۸: ۱۴).

۲. پردازش تحلیلی موضوع

۲-۱. قصه پادشاه گلیم گوش

در این بخش، نخست خلاصه‌ای از داستان پادشاه گلیم گوش نقل می‌شود؛ سپس داستان مورد بررسی قرار می‌گیرد. داستان پادشاه گلیم گوش در جلد دوم کتاب فرهنگ افسانه‌های مردم ایران از صفحه ۲۱ الی ۲۶ آمده است. علی‌اشرف درویشان در آغاز داستان آورده است که داستان مذکور از قصه‌های

جن و پری است (درویشان، ۱۳۷۸: ۲۱).

۲-۱-۱. خلاصه داستان

پسر کچلی که خارکن بود برای جمع‌آوری خار به صحرا رفت و در عوض خار، گل زیبایی که فصل رویدن آن نبود پیدا کرد. مادر خارکن کچل، گل‌ها را به شاه هدیه داد و پادشاه به آن‌ها طلا داد. وزیر دست‌چپ که فردی بدذات بود، برای از میان برداشتن کچل نقشه کشید. به پادشاه گفت این گل کفاف سوگلی‌های شما را نمی‌دهد؛ پس بهتر است کچل را بفرستید گل‌های بیشتری بیاورد. کچل رفت تا به باغی رسید که در آن دختر جوانی بر روی تخت مرصعی دراز کشیده بود و سر بریده‌اش بر روی سینه‌اش قرار داشت. کچل ترسید و خود را پنهان کرد. سپس متوجه شد که دختر توسط دیو سحر و جادو شده است. کچل روش زنده کردن دختر را از دیو آموخت و زمانی که دیو در آن محل نبود او را زنده کرد. او از دختر خواست تا دیو را فریب دهد تا بتواند شیشه عمر دیو را پیدا کنند. آن دو آن شیشه را پیدا کردند. کچل، دختر را دزدید و دیو را کشت. خون دختر سبب رویدن آن گل‌ها می‌شد. کچل همراه دختر به شهرشان آمد و دسته‌گل‌ها را تقدیم شاه کرد. این کار باز حسادت وزیر بدطینت را برانگیخت و باعث شد هر بار در شاه بدمد و از کچل چیزی بخواهد. کچل هم هر بار با کمک دختر شاه‌پریان از عهده آن کارها برمی‌آمد و از شاه طلا و جواهرات هدیه می‌گرفت. آخرین خواسته وزیر و شاه خبر آوردن از پدر و مادر مرده‌شان از آن دنیا بود. کچل از قصر پادشاه تا قبرستان دهلیز و تونلی درست کرد و آن را از هیزم پر کرد. شاه و وزیر را درون آن برد و خود از یک راه مخفی فرار کرد و دهلیز را آتش زد. پادشاه و وزیر خبیث مردند و کچل پادشاه شد (همان: ۲۶-۲۱).

۲-۱-۱-۱. بررسی شخصیت‌های داستان پادشاه گلیم‌گوش و بررسی صفات آن‌ها

آدم‌های افسانه‌های جادویی معمولاً نام ندارند و با عناوینی عام از آن‌ها یاد می‌شود: شاهزاده خانم، وزیر، دختر و... اگر هم گاهی شخصیت‌ها نامی دارند، یا نامی بسیار رایج و فراگیر است، مثل ابراهیم، حسن و... یا این که نام افراد به‌نوعی بیان‌کننده صفت ظاهری و باطنی آن‌ها است (خدیش، ۱۳۸۷: ۱۲۰). داستان پادشاه گلیم‌گوش از نظر اسامی شخصیت‌ها همانند قصه‌های جادویی است. بعضی از شخصیت‌های داستان اسم خاص دارند و بعضی دیگر با عنوان جایگاهی که در قصه دارند، نام برده می‌شوند. تقسیم‌بندی اشخاص و صفت آن‌ها به شرح زیر است:

جدول ۲- شخصیت‌های داستان و صفات آن‌ها

شخصیت / نقش (در الگوی پراپ)	شخصیت‌های داستان	صفات
شاهزاده خانم و یاریگر	دختر شاه‌پریان	جوان، عشوه‌گر.
بخشنده	مادر کچل	_____
یاریگر	شیر، گوش‌گیر، لک لجن‌خور، سرما‌خور، شلنگ‌انداز، سنگ‌انداز، عمله	_____
شریر	وزیر	بدجنس، حسود، دلگیر، ناراحت، عاصی، تحریک‌کننده.
	پادشاه	_____
	دیو	عاشق.
قهرمان جست و جوگر	کچل	_____

نکته قابل توجه در شخصیت‌های داستان پادشاه گلیم‌گوش شخصیت دختر شاه‌پریان است که در نقش‌های شاهزاده خانم و یاریگر ظاهر شده است. داستان دارای سه شخصیت شریر است؛ اما شرارت پادشاه از دیگر شخصیت‌ها کمتر است و به نوعی قربانی ساده‌لوحی خود و فتنه‌های وزیر شده است. در این داستان برای شخصیت‌ها صفات خاصی بیان نشده است.

۲-۱-۱-۲. خویشکاری داستان پادشاه گلیم‌گوش

خویشکاری داستان پادشاه گلیم‌گوش با توجه به ترتیب و توالی داستان بررسی می‌شود نه سیر خویشکاری‌هایی که توسط پراپ برشمرده شده است.

معمولاً قصه از وضعیتی اولیه آغاز می‌شود؛ با این که وضعیت آغازین خویشکاری و کارکرد نیست؛ اما از عناصر مهم ریخت‌شناسی است (علی حوری، ۱۳۹۴: ۱۱۳). «هر قصه‌ای معمولاً با یک صحنه آغازین شروع می‌شود و قهرمان آینده با ذکر نام و موقعیتش معرفی می‌شود» (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۰). در صحنه آغازین داستان پادشاه گلیم‌گوش به وصف و شرح زندگی کچل پرداخته شده است. این داستان در جلد سوم کتاب افسانه‌های مردم ایران از صفحه ۲۱ الی ۲۶ آمده است. خویشکاری داستان به شرح زیر است:

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
صحنه آغازین (A1)	یکی بود، یکی نبود. پیرمرد خارکنی بود که یک پسر کچل داشت، زد و پیرمرد مرد.
نیاز (a)	پس از مدتی مادر کچل ناچار او را به دنبال خار، به صحرا فرستاد. کچل هر رو به صحرا می‌رفت و خاری پیدا نمی‌کرد.
دریافت شیء (F)	روز سوم در آب رودخانه چشمش به چهار دسته‌گل که فصل روئیدنشان نبود، افتاد. آن‌ها را از آب گرفت و به خانه آورد.
نخستین خویشکاری بخشنده (ς)	چون در آن فصل گل بی موسوم نمی‌روئید، مادر کچل آن‌ها را به‌عنوان تحفه به پادشاه هدیه کرد.
شناختن (Q)	پادشاه، در عوض مقداری طلا به آن‌ها داد.
شرارت (A)	وزیر دست‌چپ شاه که خیلی بدجنس بود، به کچل حسودی کرد و تصمیم گرفت او را از میان بردارد. به پادشاه گفت: شما چهل سوگلی دارید و این چهار دسته‌گل کفاف آن‌ها را نمی‌دهد. بهتر است کچل را بفرستید تا چهل دسته‌گل بیاورد.
همدستی (θ)	پادشاه کچل را خواست و به او دستور داد تا چهل دسته‌گل بی موسوم برای او بیاورد.
عزیمت (↑)	کچل پس از وداع با مادرش دنبال آب رودخانه را گرفت
رسیدن به ناشناختگی (O)	تا به باغی رسید. چشمش به تخت مرصعی افتاد که روی آن شمد ^۱ سفیدی کشیده بودند.
خبرگیری (ε)	کچل، شمد را کنار زد و دید دختر جوانی دراز کشیده است، درحالی‌که سرش را بریده و روی سینه‌اش گذاشته‌اند. کچل ترسید و خود را پنهان کرد.
شرارت (A)	پس از مدتی دیوی از آسمان آمد. از روی درختی یک کلوک روغن و یک ترکه خیزران را برداشت. سر دختر را با آن روغن به تنش چسباند و با ترکه به دختر زد. دختر عطسه‌ای کرد و برخاست. دیو غذایی به دختر داد و باز سرش را برید و رفت.
تدارک یا دریافت شیء (F)	پسر دید که قطره‌های خون دختر درون آب می‌ریزد و تبدیل به دسته‌گل بی موسوم می‌شود.
مقابله آغازین (C)	کچل، کلوک روغن و ترکه خیزران را برداشت و دختر را زنده کرد.

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
خبردهی (C)	دختر به او (کچل) گفت: من دختر شاه‌پریان هستم. دیو عاشق من شده و مرا دزدیده است.
مقابله آغازین (C)	کچل به او قول داد که آزادش کند. کچل سر دختر را برید و به پناهگاه خود رفت.
شرارت (A)	پس از چند دقیقه دیو آمد و با روغن و ترکه دختر را زنده کرد. با او غذا خورد. سرش را برید و رفت.
فریبکاری (N)	کچل از پناهگاهش خارج شد، دختر را زنده کرد و به او گفت: هر طور شده دیو را فریب بده تا جای شیشه عمرش را به تو بگوید.
همدستی (Θ)	وقتی دیو آمد، دختر با ناز و عشوه دیو را فریفت و فهمید که جای شیشه عمر دیو در پای راست آهوی لنگی است.
تدارک یا دریافت شیء (F)	پسر رفت سرچشمه و آهو را پیدا کرد. شیشه عمر را از پایش درآورد و نزد دختر رفت.
شرارت (A)	وقتی دیو آمد، دختر و کچل را دید عصبانی شد.
حل مسئله (N)	پسر شیشه عمر دیو را به او نشان داد.
کشمکش (H)	دیو خیلی ترسید. پسر به دیو گفت: «برو تمام طلا و جواهر خودت را از سیاه‌چال بیاور و روی یک شاخ بگذار و مرا و این دختر را هم روی شاخ دیگری سوار کن و به شهر و دیار خودمان برسان و در عوض من هم شیشه عمرت را به تو پس می‌دهم».
پیروزی (I)	دیو همین کار را کرد و آن‌ها را به دیار خودشان رساند.
بازگشت (↓)	به شهر رسیدند.
مجازات (U)	پسر شیشه عمر دیو را به زمین زد. دیو دود شد و به هوا رفت.
بازگشت (↓)	پسر، دختر را با طلا و جواهر به خانه‌اش برد.
تدارک یا دریافت شیء (F)	به دستور دختر طشت طلایی پر از آب کرد. سر دختر را برید و چهل قطره از خون دختر را در آب ریخت. هر قطره خون تبدیل به یک دسته گل بی موسوم شد. بعد، کچل با روغن و ترکه خیزران دختر را زنده کرد.
رفع مشکل (K)	چهل دسته گل را برای شاه برد.
شناختن (Q)	شاه و اطرافیانش زر بسیار به کچل دادند.

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
شرارت (A)	وزیر دست‌چپ دلگیر شد. شاه را به هوس انداخت تا برای اینکه جوان بماند. از شیر شیر در پوست شیر به بار شیر استفاده کند.
کار دشوار (M)	شاه کچل را احضار و آنچه وزیر به او یاد داده بود از کچل خواست.
خبردهی (۷)	پسر به خانه رفت و ماجرا را به دختر گفت.
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	دختر به او گفت به شاه بگو که «یک طناب ابریشم هزار ذرعی می‌خواهم از پول وزیر، هزاران هزار سکه طلا می‌خواهم از پول وزیر، چهل دست لباس آهنین می‌خواهم از پول وزیر، چهل دست لباس آهنین می‌خواهم از پول وزیر، چهل کفش آهنی می‌خواهم از پول وزیر».
تدارک و دریافت شیء (F)	کچل نزد شاه رفت و چیزهایی را که دختر به او یاد داده بود به شاه گفت، شاه هم به وزیر دستور داد تا همه چیز را آماده کند. وزیر ناچار شد دستور شاه را اجرا کند.
مقابله آغازین (C)	کچل با راهنمایی دختر شاه‌پریان به راه افتاد.
رسیدن به مکان ناشناخته (O)	رفت و رفت تا رسید به بیشه‌ای که کنار آن شیری افتاده بود و خاری به پایش رفته بود.
رفع مشکل (K)	پسر با طناب ابریشمی خار را از پای شیر درآورد. شیر از هوش رفت.
نیاز (a)	وقتی به هوش آمد پسر به او گفت که شیر شیر در پوست شیر به بار شیر می‌خواهد.
تدارک و دریافت شیء (F)	شیر که از پسر محبت دیده بود، همه شیرها را صدا کرد و آنچه را که پسر می‌خواست به او داد.
بازگشت (↓)	پسر سوار بر شیری شد و به قصر پادشاه رفت.
حل مسئله (N)	شاه در شیر شیر شنا کرد و جوان‌تر و زیباتر شد.
شناختن (Q)	شاه به اطرافیانش امر کرد به کچل زر بدهند.
شرارت (A)	وزیر بسیار ناراحت شد. شاه را به طمع داشتن مادیان چهل کره انداخت.
کار دشوار (M)	شاه کچل را احضار کرد و به او دستور داد که مادیان چهل کره را بیاورد.
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	پسر به خانه آمد، وقتی دختر ماجرا را فهمید به پسر گفت برگرد پیش پادشاه و بگو: «یک زین مرصع به طلا می‌خواهم از پول وزیر، یک آئینه بدل نمای طلا می‌خواهم از پول وزیر، چهل بار شراب کهنه می‌خواهم از پول وزیر». آن‌ها را که گرفتگی نزد من بیاور.

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
مقابله آغازین (C)	کچل نزد شاه رفت و آنچه را از دختر شنیده بود، بازگفت.
تدارک و دریافت شیء (F)	شاه به وزیر امر کرد که وسایل سفر کچل را فراهم کند.
میانجیگری رویداد (B)	کچل به خانه برگشت و پس از اینکه از دختر راهنمایی گرفت،
رسیدن به ناشناختگی (O)	سفر را آغاز کرد. رفت و رفت تا به چشمه‌ای رسید که آب بسیار زلالی داشت. این همان چشمه‌ای بود که مادیان چهل کره برای خوردن آب به آنجا می‌آمد.
مقابله آغازین (C)	پسر آب را گل‌آلود کرد. مادیان با چهل کره‌اش آمد. وقتی دید آب گل‌آلود است، رفت. پسر از پناهگاهش بیرون آمد و آب چشمه را صاف و زلال کرد. مادیان چهل کره برای بار دوم آمد سرچشمه و دید آب صاف شده است. خیلی خوشحال شد. پسر به مادیان گفت: «من آب را صاف کردم. بعد از مادیان خواهش کرد که اجازه دهد زین طلا بر پشتش بگذارد. مادیان سرش را بالا برد و چشمش به آیینۀ مرصع افتاد که پسر به شاخه درخت آویزان کرده بود. خیلی خوشش آمد.
پیروزی (I)	پسر زین را بر پشت مادیان گذاشت و سوارش شد. پیش کره‌ها هم نقل و نبات می‌ریخت و کره‌ها به دنبال مادرشان حرکت می‌کردند.
بازگشت (↓)	تا رسیدند به قصر پادشاه.
حل مسئله (N)	پادشاه از دیدن مادیان چهل کره خیلی خوشحال شد.
شناختن (Q)	به اطرافیانش دستور داد که زر فراوان به کچل بدهند.
شرارت (A)	وزیر پادشاه را تحریک کرد.
کار دشوار (M)	تا کچل را به دنبال دختر پادشاه گلیم گوش بفرستند.
نیاز (a)	این بار هم با راهنمایی دختر، کچل چهل بار سفر، چهل بار پیه، چهل دست لباس طلا و هزاران هزار درهم پول از وزیر گرفت.
مقابله آغازین (C)	با چند نفر دیگر راهی شد.
شرارت (A)	در بین راه به مورچه‌هایی برخورد که اندازه شتر بودند.
حل مسئله (N)	پیه‌ها را مثل دیواری دور خودشان کشیدند و مشغول استراحت شدند.
رسیدن به ناشناختگی (O)	پس از مدتی راه رفتن کچل به ترتیب به گوش گیر، لک لجن خور، سرماخور، شلنگ‌انداز و قلعه، سنگ‌انداز برخورد.

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
همدستی (θ)	آن‌ها را با خود همراه کرد.
رسیدن به ناشناختگی (O)	تا اینکه به شهر پادشاه گلیم گوش رسیدند.
خبرگیری (Ε)	پادشاه، کچل و همراهانش را به قصر دعوت کرد.
شرارت (A)	به اطرافیانش دستور داد که آن‌ها را مسموم کنند.
خبردهی (ς)	این توطئه توسط گوش‌گیر برملا شد.
شرارت (A)	شاه ناچار از کچل عذرخواهی کرد و به او گفت: «اگر می‌خواهی دختر مرا ببری چند شرط را باید به جا بیاوری.
کار دشوار (M)	اول اینکه چاهی را که سالیان سال پاک نشده، یک‌روزه پاک کنی».
حل مسئله (N)	این کار توسط لک لجن‌خور فوری انجام شد.
کار دشوار (M)	شاه گفت: «آب حمامی را پنج شبانه‌روز می‌جوشانیم. یکی از شما باید برود و ساعتی آنجا باشد. موقعی که بیرون می‌آید، بگوید سردم است.
حل مسئله (N)	این کار توسط سرماخور انجام گرفت.
کار دشوار (M)	پادشاه گلیم گوش خواست که نامه‌ای را به کشور همسایه برسانند و جوابش را هم در عرض پنج دقیقه بیاورند.
حل مسئله (N)	شلنگ‌انداز این کار را انجام داد.
شرارت (A)	شاه دید آن‌ها همه شرط‌ها را انجام دادند. ناچار دختر را به آن‌ها بدهد؛ ولی تصمیم داشت که جای دخترش را با یک کنیز عوض کند که گوش‌گیر حرف‌هایشان را شنید و تیر آن‌ها به سنگ خورد.
بازگشت (↓)	وقتی کچل و دختر به شهر رسیدند، یک‌راست به قصر پادشاه رفتند.
شرارت (A)	وزیر همچنان از دست کچل ناراحت بود. باز شاه را تحریک کرد.
کار دشوار (M)	که کچل را بفرستد به آن دنیا تا از پدر و مادرشان که مرده بودند، خبری بیاورد.
همدستی (θ)	شاه وسوسه شد و کچل را احضار کرد و هرچه را که وزیر یادش داده بود به کچل گفت.

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	کچل به خانه رفت و از دختر راهنمایی گرفت.
مقابله آغازین (C)	کچل توسط دوپست عمله، نقبی از قصر شاه تا قبرستان کند و توی نقب هم هیزم ریخت و روی هیزم‌ها روغن چراغ ریخت.
شرارت (A)	کچل رفت و از شاه و وزیر خواست که به همراه او به دیدن پدر و مادرشان بروند. کچل آن‌ها را داخل نقب کرد و وقتی به انتهای نقب رسیدند.
کشمکش (H)	کچل از راه مخفی خارج شد و هیزم‌ها را آتش زد. وزیر و شاه هر دو سوختند و از بین رفتند.
پادشاهی (W)	کچل هم شد پادشاه.

در داستان پادشاه گلیم‌گوش بیست‌ودو خویشکاری وجود دارد که هریک از خویشکاری‌ها بسامدی دارند و چندین بار تکرار شده‌اند. در نهایت، داستان هشتادودو خویشکاری در خود دارد. برخی از خویشکاری‌های موجود با تعاریف ارائه شده توسط پراپ مغایرت دارد. بدین معنا که تعاریف عملیات خویشکاری‌ها با حوزه عملیات شخصیت‌ها همخوانی ندارد و صرف تعریف خویشکاری مدنظر قرار گرفته‌اند. خویشکاری «خبردهی» حوزه عملیات شیر است؛ در حالی که این خویشکاری در این داستان برای قهرمان و یاریگر نیز در نظر گرفته شده است. زمانی که کچل خود را پنهان می‌کند تا راز دختر شاه‌پریان را کشف کند و زمانی که گوش‌گیر متوجه شرارت پادشاه گلیم‌گوش می‌شود، خویشکاری خبردهی صورت گرفته است... بر این اساس در افق فرهنگ ایرانی، متمایز با الگوی پراپ، خبردهی کارکردی است که قهرمان و یاریگر قهرمان نیز می‌تواند برای رسیدن به اهداف خود از آن استفاده کند. در این جا افق فرهنگی و روایی راویان در ساختار و الگوی روایی قصه‌ها تأثیر می‌گذارد و ساختار قصه علاوه بر عناصر جهانی، رنگ ساختار و عناصر ملی و فرهنگی خاص ملت‌ها را نیز به خود می‌گیرد.

خلاف توالی خویشکاری مد نظر پراپ که داستان با «غیبت» آغاز می‌شود (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۰)، داستان پادشاه گلیم‌گوش با «نیاز» آغاز می‌شود. پدر کچل که فردی خارکن بوده است، می‌میرد و مادر برای امرار معاش مجبور می‌شود کچل را به صحرا بفرستد. در خویشکاری «فریبکاری» شیر

می‌کوشد، قربانی‌اش را فریب دهد (همان: ۶۰)؛ اما در داستان شاهزاده خانم (دختر شاه پریان) که قربانی شرارت دیو شده است و در داستان نقش یاریگر قهرمان را دارد. قهرمان داستان با کمک او شریر را فریب می‌دهد. این خویشکاری کاملاً عکس تعریف پراپ در داستان رخ داده است. در خویشکاری «همدستی» قربانی فریب می‌خورد و به دشمن کمک می‌کند؛ اما در داستان، دیو که عاشق دختر شاه‌پریان بوده است با اغواگری شاهزاده خانم فریب می‌خورد و جای شیشه‌ی عمر خود را بازگو می‌کند. این رخداد نوعی همدستی است و در قسمت دیگر شاه، قربانی شرارت وزیر می‌شود و از روی طمع با وزیر همدست می‌شود.

در تعریف خویشکاری «کشمکش» آمده است که قهرمان و شریر به نبرد تن‌به‌تن می‌پردازند (همان: ۶۰). در داستان پادشاه گلیم‌گوش قهرمان هیچ‌گونه نبرد تن‌به‌تن و مبارزه‌ای ندارد؛ بلکه همه‌چیز با بحث و کلام صورت می‌گیرد. بنابراین صحبت و تهدید کچل با دیو کشمکش قلمداد شده است. در داستان آمده است که هر بار «کار دشواری» با رنگ و لعاب شرارت‌های وزیر از قهرمان خواسته می‌شود، قهرمان آن را انجام می‌دهد و شاه به او هدیه و سکه می‌دهد. این عمل داستانی «شناختن» قهرمان محسوب شده است.

۲-۲. قصه پادشاه و هفت فرزندش

داستان پادشاه و هفت فرزندش در جلد سوم کتاب فرهنگ افسانه‌های مردم ایران از صفحه ۶۵ الی ۶۸ آمده است.

۲-۲-۱. خلاصه داستان پادشاه و هفت فرزندش

پادشاهی هفت همسر داشت که آنان با طیب و دوا و درمان نتوانسته بودند، صاحب فرزند شوند. روزی درویشی نزد پادشاه آمد و گفت؛ می‌تواند زنانش را معالجه کند؛ اما شرط‌هایی دارد. پادشاه قبول کرد. درویش به هر یک از زنان پادشاه یک سیب داد. زن هفتم که مشغول کارهایش بود از سیب غافل شد و نیمی از آن را خروس خورد. پس از چندی که همسران پادشاه بچه‌های خود را به دنیا آوردند، پسر هفتم پاهایش همچون خروس شد. پادشاه زن و پسرش را به جای دوری فرستاد تا کسی متوجه پاهای فرزندش نشود. بعد از مدتی که شش پسر پادشاه بزرگ شدند، پادشاه خواست آن‌ها را امتحان کند. به آن‌ها گفت: «دیوی هر ساله گله‌ها را غارت می‌کند». پسرها سراغ دیو را گرفتند و به راه افتادند؛ اما بعد از فراز و نشیب‌هایی توسط دیو زندانی شدند. پسر هفتم پادشاه که خبر اسیر شدن

برادرهایش را شنید به خدمت پدرش رفت و از او اجازه خواست تا به یاری برادرهایش بشتابد. پادشاه برای اینکه او را از سر خود باز کند با اکراه کیسه‌ای زر به پسر داد. پسر به راه افتاد. در میان راه کارهایی را به انجام رساند تا به قلعه دیو رسید. پیرزن را فریب داد و جای دیو را از او پرسید و سپس او را کشت. به قلعه دیو رفت. دیو را کشت و شاخ‌هایش را درآورد. برادرهایش را آزاد کرد. برادرها از اینکه توسط خروس پا نجات پیدا کرده بودند، بر خود ننگ می‌دانستند. در بین راه او را در چاهی انداختند و خود به خدمت پادشاه رفتند. خروس پا توسط کسی که در طول سفر نجات برادرهایش آن‌ها را نجات داده بود، از چاه نجات پیدا کرد و پاهایش همانند پاهای انسان شد. خود را به درگاه پادشاه رساند و با نشان دادن موهای پیرزن و شاخ‌های دیو ثابت کرد که برادرهایش را نجات داده است. پادشاه نیز او را جانشین خود کرد و خروس پا پادشاه شد.

جدول ۳ - شخصیت‌های داستان پادشاه و هفت پسرش

شخصیت‌های داستان				
شخصیت / نقش (در الگوی پراپ)	قهرمان	شریر	یاریگر	قهرمان دروغین
نام	خروس پا	پادشاه پیرزن جادوگر دیو	درویش گاو سفید میش سفید	شش برادر

۲-۲-۲. خویشکاری داستان پادشاه و هفت فرزندش

خویشکاری داستان پادشاه و هفت فرزندش همانند داستان پادشاه گلیم‌گوش با توجه به ترتیب و توالی داستان بررسی می‌شود؛ نه همچون سیر خویشکاری‌هایی که توسط پراپ برشمرده شده است. برای بیان قسمت‌های دارای خویشکاری، متن داستان عیناً ذکر شده و نگارندگان از توضیحات اضافی خودداری کرده‌اند؛ زیرا داستان نثری ساده و شیوا دارد. به‌سان هر قصه‌ای که صحنه آغازین آن با معرفی قهرمان و نام و موقعیتش شروع می‌شود (پراپ، ۱۳۶۸: ۶۰)، در صحنه آغازین داستان پادشاه و هفت فرزندش به وصف پادشاه و هفت همسرش پرداخته که با دوا و درمان صاحب فرزند نمی‌شده‌اند. این داستان در جلد سوم کتاب/افسانه‌های مردم/ایران از صفحه ۶۵ الی ۶۸ آمده است.

خویشکاری داستان یاد شده به شرح زیر است:

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
صحنه آغازین (A1)	پادشاهی بود هفت فرزند داشت؛ اما هیچ کدام از آن‌ها فرزندی نزاییده بودند. هرچه طبیب آوردند و دارو ساختند، فایده نکرد.
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	روزی درویشی نزد پادشاه آمد و گفت که می‌تواند زن‌های او را معالجه کند. به شرط آنکه پس از آن یک نان هر سفره بشود دوتا و هر اشک و آهی بشود اشک شادی. پادشاه قبول کرد.
دریافت شی (F)	درویش، هفت سیب قرمز به او داد تا هر کدام از سیب‌ها را به یکی از زن‌هایش بدهد.
میانجیگری (B)	شش تا از زن‌ها سیبشان را خوردند. زن هفتمی که عادت داشت کارهایش را خودش انجام بدهد، دستش توی خمیر بود و مشغول پختن نان بود. کارش که تمام شد، دید نصف سیبش را خروس خورده است. نصف دیگرش را خورد.
رفع مشکل (K)	پس از نه ماه هر کدام از زن‌ها یک پسر زایید.
نشان گذاشتن (J)	اما زن هفتم پسرش از پایین تنه مثل خروس بود.
شرارت (A)	پادشاه، زن هفتم و پسرش را به جای دوری فرستاد تا کسی متوجه پسر پا خروسی‌اش نشود.
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	پسرها بزرگ شدند. روزی پادشاه خواست آن‌ها را آزمایش کند. به آن‌ها گفت: «من دشمن بزرگی دارم».
مقابله آغازین (C)	پسرها گفتند: «او را معرفی کن».
خبرگیری (E)	پادشاه گفت: «او دیوی است که هر سال، گله‌های مرا غارت می‌کند».
عزیمت (↑)	پسرها نشانی دیو را گرفتند و رفتند به سراغش.
رسیدن به مکان ناشناخته (O)	رفتند و رفتند تا به بیابانی رسیدند.
خبردهی (S)	در آنجا دو گاو سیاه و سفید باهم جنگ می‌کردند. کشاورزی به پسرها گفت: «اگر می‌خواهید به سلامت از این بیابان بگذرید، گاوها را طوری که هیچ کدام زخمی نشوند، از یکدیگر جدا کنید».
واکنش قهرمان (E)	پسرها توجهی نکردند.
رسیدن به مکان ناشناخته (O)	رفتند تا به تنگه‌ای رسیدند که جلوی آن دو قوچ سیاه و سفید باهم می‌جنگیدند.

خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
واکنش قهرمان (E)	پسرها بدون اینکه قوچ‌ها را از هم جدا کنند از تنگ رد شدند.
رسیدن به مکان ناشناخته (O)	رفتند تا رسیدند به قلعه‌ای که دیو و پیرزن جادوگر در آن زندگی می‌کردند.
خبرگیری (E)	دیو که بوی پسرها به مشامش خورد، به پیرزن گفت: «پشت دروازه قلعه برو. من هم می‌روم به هفت تو. اگر آدمی زاد سراغ مرا گرفت، بگو خانه نیست».
خبردهی (C)	پیرزن پشت دروازه نشست و پسرها را دید که به طرفش می‌آیند. گفت: «باد میاد، باران میاد، شش نفر به جنگ ما میاد».
خبرگیری (E)	دیو پرسید: «تلخ است یا شیرین؟».
خبردهی (C)	پیرزن گفت: «شیرین».
شرارت (A)	دیو گفت بگذار داخل شوند. پیرزن دروازه را گشود. سوارها داخل شدند. ناگهان گردوخاک شد. پسرها وقتی چشم باز کردند، دیدند در زیرزمین زندانی هستند.
شرارت (A)	خبر در شهر پیچید که پسرهای پادشاه اسیر دیو شده‌اند.
مقابله آغازین (C)	پسر هفتم پادشاه، یعنی پسر پاخروسی وقتی خبر را شنید از مادرش خداحافظی کرد و رفت تا برادرهایش را نجات دهد.
میانجیگری رویداد (B)	اول پیش پادشاه رفت و از او اجازه خواست. پادشاه برای اینکه او را از خود دور کرده باشد، کیسه‌ای زر به او داد و روانه‌اش کرد.
رفع مشکل (K)	خروس پا در میان راه آن دو گاو و دو قوچ را از هم جدا کرد.
رسیدن به مکان ناشناخته (O)	رفت تا رسید نزدیک قلعه دیو.
خبردهی (C)	پیرزن او را دید. گفت: «باد میاد، باران میاد، خروس پا به جنگ میاد».
خبرگیری (E)	دیو پرسید: «تلخ است یا شیرین؟».
خبردهی	جادوگر گفت: «تلخ!».
فریبکاری (n)	دیو گفت: «من به هفت تو می‌روم. اگر سراغ مرا گرفت، بگو خانه نیست».
همدستی (θ)	خروس پا آمد تا رسید به پیرزن و او را مجبور کرد، جای پنهان شدن دیو را بگوید.

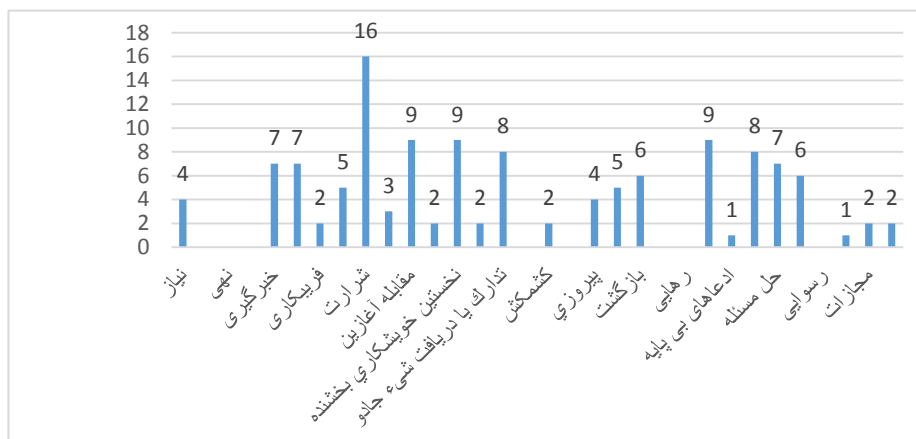
خویشکاری و نشانه‌ها	کارکردهای روایی داستان
مجازات (U)	بعد هم سر او را برید و در خورجینش گذاشت و رفت سراغ دیو. او را هم کشت.
پیروزی (I)	شاخ‌هایش را در خورجینش گذاشت.
رفع مشکل (K)	بعد رفت و برادرهایش را آزاد کرد.
شناختن (Q)	خود را به آن‌ها معرفی کرد.
شرارت (A)	برادرها از اینکه آزاد شده بودند، خوشحال شدند؛ اما برای خودشان ننگ می‌دانستند که خروس‌پا، با نصف بدن آدم آن‌ها را نجات داده باشد. این بود که در میان راه او را در چاهی انداختند و با سنگ بزرگی دهانه چاه را پوشاندند و رفتند.
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	گاو سفیدی که با گاو سیاه می‌جنگید و خروس‌پا آن‌ها را از هم جدا کرده بود، از دور دید که شش برادر چه کردند. آمد سر چاه، سنگ را با شاخ‌هایش کنار زد. خروس‌پا بیرون آمد.
بازگشت (↓)	سوار گاو شد و خود را به شهر رسانید.
نخستین خویشکاری بخشنده (D)	درویشی آمد و به خروس گفت: «من همان قوچ سفید هستم و آمده‌ام خوبی تو را جبران کنم. حالا چشم‌هایت را ببند و باز کن».
تغییر شکل (T)	خروس‌پا چشم‌هایش را بست. وقتی آن‌ها را باز کرد، دید پاهایش مثل پاهای آدمیزاد شده است.
خبرگیری (E)	به‌طور ناشناس در جشنی که پادشاه به خاطر برگشتن شش پسرش برپا کرده بود، شرکت کرد.
ادعاهای بی‌پایه (L)	شش برادر داشتند درباره جنگ خود با دیو و پیروزی بر او دروغ‌ها می‌گفتند.
شناختن (Q)	خروس‌پا طناب بلندی که از موی سر زن جادوگر درست کرده بود و نیز شاخ‌های دیو را از خورجینش درآورد.
پیروزی (I)	پسرها که این وضع را دیدند رفتند و پشت سرشان را هم نگاه نکردند.
پادشاهی (W)	سلطان چون پیر شده بود، پسر هفتم را جانشین خود کرد.

داستان پادشاه و هفت پسرش در خود بیست‌ودو خویشکاری دارد که برخی از آن‌ها تکرار شده‌اند، با مجموع تکرار و بسامد، داستان مذکور چهل‌وشش خویشکاری در بن‌مایه خود دارد. در این داستان

برخی از خویشکاری‌ها با تعاریف و حوزه‌های عملیات اشخاص متفاوت است. بدین صورت که پراپ هفت شخصیت را در داستان‌های افسانه‌ای نام برده است که عبارت‌اند از: شریر، بخشنده، یاریگر، شاهزاده خانم، گسیل‌دارنده، قهرمان دروغین. همان‌گونه که در صفحات قبل آمده است، هر یک از اشخاص حوزه‌های عمل خاصی دارند و خویشکاری‌های خاص خود را انجام می‌دهند؛ اما در این مقاله نگارندگان حوزه‌های عمل را نادیده گرفته‌اند؛ بر این اساس هر شخصیت خویشکاری‌های متفاوتی انجام داده است؛ برای نمونه در داستان پادشاه (شریر)، پسران (قهرمانان دروغین) را آزمایش می‌کند. نگارندگان خویشکاری «نخستین خویشکاری بخشنده» را در نظر گرفته‌اند؛ در حالی که پراپ تعریف این خویشکاری را چنین بیان می‌کند:

«قهرمان را می‌آزمایند. از او پرسش می‌شود. به او حمله می‌شود و مانند این‌ها که همه راه را برای اینکه وسیله جادویی یا یاریگری را دریافت دارد، هموار می‌سازد» (پراپ، ۱۳۶۱: ۱۶).

خویشکاری‌های بعدی «خبرگیری» و «خبردهی» و «همدستی» است که جز فعالیت‌های شریر هستند؛ اما برای قهرمان و قهرمانان دروغین نیز به کار گرفته شده است. داستان‌های پادشاه گلیم‌گوش و پادشاه و هفت پسرش صدویست‌وهشت خویشکاری در بن‌مایه افسانه‌ای خود دارند. چنین تفاوت‌هایی که در ساختار قصه‌های ایرانی با الگوی پراپ آشکار می‌شود، نشان از آن دارد که الگوهای ساختاری قصه‌ها علاوه بر عناصر جهانی، از دیگر عوامل فرهنگی و اجتماعی نیز آشخور می‌یابند و تعریف و کارکرد شخصیت‌ها و کنش‌های آنان را قوام می‌بخشند. فراوانی هریک از خویشکاری‌ها به شرح زیر است:



نمودار ۱- فراوانی خویشکاری‌های دو داستان

خویشکاری «شرارت» بیشترین فراوانی را دارد. خویشکاری‌های «مقابله آغازین، نخستین خویشکاری بخشنده، دریافت شیء، رسیدن به مکان ناشناخته» در جایگاه دومین فراوانی هستند. خویشکاری‌های غیبت، نهی، نقض نهی، انتقال مکانی، نشان گذاشتن، تعقیب، رهایی و رسوایی بسامدی نداشته‌اند.

۲-۳. حرکت قصه

هر عمل شرارت‌بار جدیدی، هر کمبود یا نیازی حرکت تازه‌ای می‌آفریند به این حرکت‌ها در فرانسه پارتی^۱ می‌گویند (پراپ، ۱۳۷۱: ۶۰). یک قصه ممکن است چندین حرکت داشته باشد و هنگامی متنی را تجزیه و تحلیل می‌کنیم، بیش از هر چیز باید تعداد حرکت‌هایی که قصه از آن تشکیل شده است، معین سازیم. یک حرکت ممکن است مستقیماً به دنبال حرکت دیگر بیاید؛ اما ممکن هم هست که حرکت‌ها در هم بافته شوند؛ بدین ترتیب بسطی که آغاز شده است متوقف گردد و حرکت جدیدی به وسط کشیده شود (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۸۳).

از لحاظ ریخت‌شناسی، می‌توان قصه را اصطلاحاً آن بسط و تطوری دانست که از شرارت (A) یا کمبود و نیاز (a) شروع می‌شود و با گذشت از خویشکاری‌های میانجی به ازدواج (w) یا به خویشکاری‌های دیگری که به‌عنوان سرانجام و خاتمه قصه به کار گرفته شده است، می‌انجامد (همان: ۱۸۳). خویشکاری‌های پایانی گاهی پاداش (F) یا منفعت و برد، یا به‌طور کلی التیام و جبران مافات (k)، فرار از تعقیب (Rs) و مانند این‌ها است. این‌گونه بسط و تحول در قصه را اصطلاحاً حرکت نامیده‌ایم (همان: ۱۸۳).

حرکت داستان‌های پادشاه گلیم‌گوش و پادشاه و هفت پسرش بدین گونه است که هر حرکت مستقیماً به دنبال حرکت دیگر می‌آید. داستان پادشاه گلیم‌گوش از شش حرکت تشکیل شده است. حرکت اول با «نیاز» آغاز و به «دریافت شیء» ختم می‌شود. دیگر حرکت‌ها با شرارت وزیر و گسیل داشتن قهرمان به مأموریت شروع می‌شود و به حل مسئله و دریافت شیء پایان می‌یابد؛ اما در آخرین حرکت که با شرارت وزیر آغاز می‌شود منجر به پادشاهی قهرمان می‌گردد.

نیاز	دریافت شیء	شرارت	حل مسئله	شرارت	حل مسئله	شرارت	حل مسئله	شرارت	پادشاهی
a	F	A	N	A	N	A	N	A	W

داستان پادشاه و هفت پسرش نیز از سه حرکت تشکیل شده است. حرکت اول با نیاز آغاز شده و به حلّ مسأله ختم شده است. حرکت دوم با آزمایش شروع می‌شود و با شرارت به پایان رسیده است. حرکت سوم نیز با مقابله آغازین شروع گردیده و با رسیدن به پادشاهی خاتمه یافته است.

نیاز	دریافت شی	آزمایش	شرارت	مقابله آغازین	پادشاهی
a	F	D	A	C	W

۳. نتیجه

با بررسی و تجزیه و تحلیل شخصیت‌ها، خویشکاری و حرکت‌های داستان‌های پادشاه گلیم گوش و پادشاه و هفت فرزندش می‌توان نتیجه گرفت که بررسی ساختارگرایانه ریخت‌شناسی درباره قصه‌های پریان و روایت‌های عامیانه ایرانی نیز قابل تطبیق و کاربرد است؛ اما ساختار این گونه داستان‌ها نظر به بافت و زمینه فرهنگی و جغرافیایی راویان فارسی‌زبان، تفاوت و جابه‌جایی‌هایی در خویشکاری داستان‌ها با الگوی پیشنهادی پراپ دارد. پراپ هفت شخصیت را معرفی می‌کند که در داستان پنج شخصیت شیر، بخشنده، یاریگر، شاهزاده خانم، قهرمان و قهرمان دروغین وقایع داستان را به پیش می‌برند. خویشکاری‌ها در داستان بسامد بالایی دارند. از مجموع سی و یک خویشکاری برشمرده توسط پراپ، بیست و دو خویشکاری، صد و بیست و هشت بار در گستره داستان به کار رفته‌اند؛ در نتیجه تنها هشت خویشکاری از روند داستان حذف شده است. این تمایز تفاوت اندک داستان‌های افسانه‌ای را مشخص می‌سازد. پراپ معتقد است که توالی خویشکاری‌ها همواره ثابت است در حالی که جایگاه و توالی خویشکاری‌ها در داستان‌های دارای جابه‌جایی است. تفاوت دیگر حوزه عملیات شخصیت‌ها با تعاریف بعضی از خویشکاری‌ها مطابقت ندارد. داستان پادشاه گلیم گوش از شش حرکت و داستان پادشاه و هفت فرزندش از سه حرکت تشکیل شده است. این تفاوت‌ها نشان از آن دارد که هر فرهنگ و اندیشه‌ای ساختار اندیشگی خویش را در پدیدارهای فرهنگی از جمله قصه‌ها نمایان می‌کند. بنابراین در تحلیل ساختارهای جهانی قصه‌ها علاوه بر الگوهای جهانی، نظر به عناصر ساختاری فرهنگ و روایت‌پردازی‌های ملی و بومی ضرورتی است انکارناپذیر.

۴. پیوست (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۳۲-۶۰).

ردیف	خویشکاری	توضیحات	اعلام اختصاری
۱	غیبت	یکی از اعضای خانواده از خانه غیبت می‌کند.	β
۲	نهی	قهرمان قصه از کاری نهی می‌شود.	γ
۳	نقض نهی	نهی نقض می‌شود.	δ
۴	خبرگیری	شریر به خبرگیری می‌پردازد.	ε
۵	خبردهی	شریر اطلاعات لازم را درباره قربانی‌اش به‌دست می‌آورد.	ε
۶	فریبکاری	شریر می‌کوشد قربانی‌اش را فریب دهد تا بتواند بر او یا چیزهایی که به وی تعلق دارد دست یابد.	η
۷	همدستی	قربانی فریب می‌خورد و بنابراین ناآگاهانه به دشمن خود کمک می‌کند.	θ
۸	شرارت	شریر صدمه و جراحاتی را به وجود می‌آورد.	A
۹	میانجیگری	مصیبت یا نیاز علنی می‌شود. از قهرمان قصه درخواست و یا به او فرمان داده می‌شود که به اقدام بپردازد و به او اجازه داده می‌شود برود و یا به مأموریت گسیل می‌شود.	B
۱۰	مقابله آغازین	جست‌وجوگر موافقت می‌کند و یا تصمیم می‌گیرد که به مقابله بپردازد.	C
۱۱	عزیمت	قهرمان خانه را ترک می‌کند.	↑
۱۲	نخستین خویشکاری بخشنده	قهرمان را می‌آزمایند. از او پرسش می‌شود. به او حمله می‌شود و مانند این‌ها که همه راه را برای اینکه وسیله جادویی یا یاریگری را دریافت دارد، هموار می‌سازد.	D
۱۳	واکنش قهرمان	قهرمان در برابر کارهای بخشنده آینده واکنش نشان می‌دهد.	E
۱۴	تدارک یا دریافت شیء جادو	قهرمان اختیار استفاده از یک عامل جادویی را به‌دست می‌آورد.	F
۱۵	انتقال مکانی میان دو سرزمین	قهرمان به مکان چیزی که در جست‌وجوی آن است، انتقال داده می‌شود و یا راهنمایی می‌شود.	G

ردیف	خویشکاری	توضیحات	اعلام اختصاری
۱۶	کشمکش	قهرمان و شریر به نبرد تن به تن می پردازند.	H
۱۷	نشان گذاشتن	نشان هایی را در اختیار قهرمان می گذارند.	J
۱۸	پیروزی	شریر شکست می خورد.	I
۱۹	رفع مشکل	بدبختی یا مصیبت یا کمبود آغاز قصه، التیام می یابد.	K
۲۰	بازگشت	قهرمان باز می گردد.	↓
۲۱	تعقیب	قهرمان تعقیب می شود.	rP
۲۲	رهایی	قهرمان از شر تعقیب کننده رها می شود.	sR
۲۳	رسیدن به ناشناختگی	قهرمان، ناشناخته به خانه یا سرزمینی دیگر می رسد.	O
۲۴	ادعاهای بی پایه	قهرمانی دروغین، ادعاهایی بی پایه می کند.	L
۲۵	کار دشوار	انجام دادن کاری دشوار از قهرمان خواسته می شود.	M
۲۶	حل مسأله	مأموریت انجام پذیرفته و مشکل حل می شود.	N
۲۷	شناختن	قهرمان شناخته می شود (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۲۹).	Q
۲۸	رسوایی	قهرمان دروغین یا شریر رسوا می شود.	xE
۲۹	تغییر شکل	قهرمان شکل و ظاهر جدیدی پیدا می کند.	T
۳۰	مجازات	شریر مجازات می شود.	U
۳۱	عروسی	قهرمان عروسی می کند و بر تخت پادشاهی می نشیند.	W

کتابنامه

احمدی، بابک. (۱۳۸۶) *ساختار و تأویل متن*، چاپ اول. تهران: مرکز.

اصغری، جواد؛ قاسمی اصل، زینب. (۱۳۹۱) «بررسی حرکتهای داستانی در هزارویک شب با تکیه بر الگوی

- ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ. پژوهشنامه نقد عربی. شماره ۴، صص ۲۹-۵۱.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۸۶) ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۶۸) ریخت‌شناسی قصه. ترجمه مدیا کاشیگر. تهران: روز.
- پراپ، ولادیمیر. (۱۳۷۱) ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: هرمس.
- حاجی آقابابایی، محمدرضا. (۱۳۹۸) «ریخت‌شناسی قصه عامیانه کره دریایی بر اساس نظریه پراپ». هفتمین همایش ملی متن‌پژوهی ادبی. تهران: انتشارات دانشگاه علامه طباطبایی، صص ۱۰-۲۰.
- خدیش، پگاه. (۱۳۸۷) ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی. تهران: علمی و فرهنگی.
- درویشیان، علی‌اشرف؛ خندان، رضا. (۱۳۸۷) فرهنگ افسانه‌های ایرانی، جلد دوم. تهران: کتاب و فرهنگ.
- روحانی، مسعود؛ عنایتی، محمد. (۱۳۸۶) «بررسی ریخت‌شناسانه داستان بیشن و منیژه شاهنامه فردوسی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ». مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی، سال ۱۷، شماره ۶۶، صص ۱۱۹-۱۴۳.
- علی حوری، محبوبه. (۱۳۹۴) «ریخت‌شناسی همای‌نامه». پژوهش‌نامه ادب حماسی، شماره ۲۰، صص ۱۰۵-۱۳۲.
- صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۸۴) تاریخ ادبیات ایران. تلخیص محمد ترابی. تهران: فردوس.
- مجیدی، فاطمه. (۱۳۸۴) «ریخت‌شناسی داستان شیخ صنعان». فصلنامه پژوهش‌های ادبی، شماره ۷، صص ۱۵-۱۶۳.
- محمدی فشارکی، محسن؛ طلایی، مولود. (۱۳۹۴) «بررسی وجوه مشترک داستانی در منظومه‌های مهر و مشتری بر مبنای نظریه بیش‌متنیت ژرار ژنت». فصلنامه علمی-تخصصی ادبیات غنایی و عرفانی، سال پنجم، شماره ۱۶، صص ۳۷-۴۸.
- نورایی، الیاس؛ امامی، علی‌اکبر. (۱۳۹۸) «نقد ساختاری، نشانه‌شناختی و ریخت‌شناسانه داستان دخیل عشق مریم بصیری». پژوهش‌نامه ادبیات داستانی، شماره ۳۲، صص ۹۳-۱۰۹.

References

- Ahmadi, Babak. (1386) *Text structure and interpretation*, first edition. Central Tehran. (in Persian)
- Asghari, Javad; Ghasemi Asl, Zeynab. (2012) "Investigation of story movements in One Thousand and One Nights based on Vladimir Propp's morphological model". *Research paper of Arabic criticism*. No. 4, pp. 29-51. (in Persian)
- Propp, Vladimir. (1386) *Morphology of fairy tales*. Translated by Fereydoun Badrei. Tehran: Toos. (in Persian)

- Propp, Vladimir. (1368) *Story Morphology*. Translated by Kashigar Media. Tehran: Rooz. (in Persian)
- Propp, Vladimir. (1371) *Historical Roots of fairy tales*. Translated by Fereydoun Badrei. Tehran: Hermes. (in Persian)
- Haji Aghababai, Mohammadreza. (2018) "Morphology of the folk tale of Marine Glob based on Propp's theory". *The 7th National Literary Textual Research Conference*. Tehran: Allameh Tabatabai University Press, pp. 10-20. (in Persian)
- Khadish, Pegah. (1387) *Morphology of Magical Legends*. Tehran: Scientific and Cultural. (in Persian)
- Darvishian, Ali Ashraf; Khandan, Reza (1387) *The collection of Iranian legends*, the second volume. Tehran: Book and culture. (in Persian)
- Rouhani, Massoud; Enayati, Mohammad. (1386) "Morphological study of Dastan Bijan and Manijeh of Ferdowsi's Shahnameh based on the theory of Vladimir Propp". *Journal of Faculty of Literature and Human Sciences*, year 17, number 66, pp. 119-143. (in Persian)
- Ali Hoori, Mahboobeh. (2014) "The Morphology of Homay Nameh". *Research Journal of Epic Literature*, No. 20, pp. 105-132. (in Persian)
- Safa, Zabihullah. (1384) *History of Iranian literature*. Summarized by Mohammad Torabi. Tehran: Ferdous. (in Persian)
- Majidi, Fatemeh. (1384) "Structuralism of Sheikh Sanaan's Story". *Literary Research Quarterly*, No. 7, pp. 163-15. (in Persian)
- Mohammadi Fesharaki, Mohsen; Talaei(2014) "Investigation of common features of stories in the systems of Mehr and Jupiter based on Gerard Genet's theory of hypertextuality". *Scientific-expert quarterly of lyrical and mystical literature*, fifth year, number 16, pp. 37-48. (in Persian)
- Noorai, Elyas; Emami, Ali Akbar. (2018) "Structural, semiotic and morphological criticism of Maryam Basiri's love story". *Research Journal of Fiction*, No. 32, pp. 93-109. (in Persian)