

ریخت‌شناسی فابل‌های مرزبان‌نامه

حسین صادقی^۱

سیداحمد پارسا^۲

یوسف طاهری^۳

(۱۲۳-۱۰۵ مجله علوم ادبی)

تاریخ دریافت ۱۳۹۵/۷/۱

تاریخ پذیرش ۱۳۹۵/۱۲/۱

چکیده

هدف از پژوهش ریخت‌شناسانه، بر اساس الگوی ولادیمیر پراپ، رده‌بندی حکایت‌ها به روشی علمی و ساختاری از طریق تجزیه آنها به اجزای سازنده این حکایات و مقایسه آنها با هم است. در این پژوهش سعی کرده‌ایم بر اساس الگوی پراپ، به تجزیه و تحلیل نوع خاصی از حکایت‌های مرزبان‌نامه تحت عنوان "فابل" بپردازیم. نتایج تحقیق نشان می‌دهد که توالی خویشکاری‌ها در فابل‌های مرزبان‌نامه یکسان است. بنابراین، ساختمان آنها نیز می‌تواند متعلق به یک نوع خاص باشد. ساختار فابل‌ها ساده و تک‌حرکتی است. حکایت با خویشکاری مصیبت حرکت می‌کند و با خویشکاری فریبکاری گسترش می‌یابد. "فریبکاری" بنیادی‌ترین عنصر فابل‌های مرزبان‌نامه است که موجب گسترش منطقی آنها شده است. در ساختار حکایت‌های مرزبان‌نامه، نقش این عنصر به قدری مهم است که می‌توان آن را از مشخصه‌های ساختاری "فابل" به حساب آورد.

کلیدواژه‌ها: روایت‌شناسی، ریخت‌شناسی، ولادیمیر پراپ، مرزبان‌نامه، فابل.

hosayn1363@yahoo.com

dr.ahmadparsa@gmail.com

konarewi1312@gmail.com

۱. دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه سیستان و بلوچستان (نویسنده مسئول)

۲. استاد گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه کردستان

۳. کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی

۱- مقدمه

مکتب ساختارگرایی در میان رویکردهای نقد ادبی معاصر، سهم بسزایی را به خود اختصاص داده و در حوزه بررسی آثار ادبی موجب تحولات و دستاوردهای زیادی شده است. اصول و مبانی فکری ساختارگرایی از زبان شناسی نوین سرچشمه گرفته است. به طور کلی، زبان شناسی نوین از طریق بررسی "کنش"^۱ یعنی مصادیق عینی گفتار به "توانش"^۲ یعنی نظام زبان دست می‌یابد که ساختارگراها نیز در پژوهش‌های خود از این الگو پیروی می‌کنند؛ یعنی از طریق بررسی اجزای داستان‌ها در صدد کشف نظام روایت‌ها هستند.

بنابراین، مشخصه اصلی ساختارگرایی، برخلاف فرمالیسم که فقط به بررسی روابط اجزای یک اثر خاص می‌پردازد، کشف روابط بنیادین در مجموعه‌ای از روایات است که قابل تعمیم به آثار دیگر است. این رویکرد به ویژه در طبقه‌بندی قصه‌ها بسیار کارآمد است؛ زیرا، مؤلفه‌های درون‌ساختاری در "انواع" مختلف، به رغم داشتن ساختمان به ظاهر یکسان، با هم یکسان نیستند.

دستاوردهای ساختارگرایی در نیمه دوم قرن بیستم منجر به علم جدیدی تحت عنوان "روایت‌شناسی"^۳ شد. این اصطلاح را نخستین بار تزوتان تودوروف^۴ در کتاب *دستور زبان دکامرون*^۵ به کار برد (phelan & J. Rabinowitz, 2005: 19).

1. parole
2. langue
1. Narratology
2. Tzvetan Todorov
3. *Grammar of the Decameron*

مشهورترین پژوهشی که در حوزه روایت‌شناسی انجام شده ریخت‌شناسی قصه‌های پریان^۱ اثر ولادیمیر پراپ است که زیربنای پژوهش‌های روایت‌شناسی به حساب می‌آید. در این پژوهش سعی شده بر اساس الگوی پراپ، نوع فابل را در حکایت‌های مرزبان‌نامه به عنوان مجموعه‌ای از قصه‌های اصیل ایرانی بررسی کنیم. کشف ساختار واحد فابل‌های مرزبان‌نامه با تکیه بر مؤلفه‌های درون‌ساختاری، درک علمی ساختمان و نظام درونی فابل در قصه‌های ایرانی و در نهایت رده‌بندی نوع فابل بر اساس روش پراپ، می‌تواند از اهداف این پژوهش به حساب آیند.

۱-۱- بیان مسئله

ایراد طبقه‌بندی قصه‌ها در گذشته این بود که بر اساس مشخصه‌های ظاهری انجام و منجر به نتایج غیرعلمی می‌شد. پراپ، با به چالش کشیدن روش‌های موجود، الگویی عرضه کرد که بر اساس مؤلفه‌های درون‌ساختاری، به شکلی روشمند به تجزیه و تحلیل قصه‌ها و در نهایت طبقه‌بندی آنها پرداخت.

پراپ از میان مجموعه قصه‌های افاناسیف^۲ صد قصه از نوع قصه‌های پریان را انتخاب کرد و کار خود را با تجزیه و تحلیل آنها شروع کرد او با تجزیه قصه‌ها به اجزای سازه‌ای شان، ساختار یک "شاه‌حکایت" را کشف کرد و متوجه شد که قصه‌های پریان از نظر ساختمان متعلق به یک نوع هستند. به اعتقاد پراپ، با به کار بستن مشخصه‌های ساختاری می‌توان رده معینی را از رده‌های دیگر به درستی و به روشی کاملاً عینی بازشناخت. برای مثال، پراپ بر پایه همین بینش، قصه "گرگ و بزغاله‌ها" را که در مجموعه افاناسیف بر اساس مشخصه‌های ظاهری در رده قصه حیوانات قرار گرفته بود، بیرون آورد (پراپ، ۱۳۸۶: ۱۹۹). رده‌بندی قصه‌ها بر اساس مشخصه‌های ساختاری، مقصد نهایی پراپ بود. به اعتقاد پراپ «رده‌بندی، سنگ شالوده همه تحقیقات و پژوهش‌هاست» (همان: ۲۵).

در این پژوهش سعی کردیم به روش پراپ، نوع فابل را در قصه‌های ایرانی را بررسی کنیم و از آنجا که الگوی پراپ بیشتر بر روی متون کهن که از ساختاری ساده و نظامی منطقی و زمانی برخوردارند، قابل اعمال است، حکایت‌های مرزبان‌نامه را انتخاب کردیم که علاوه بر داشتن ویژگی‌های مذکور یعنی داشتن آرایش عناصر درون‌مایگانی مبتنی بر ترتیب زمانی تقویمی و تابع اصل علیت، ایرانی هم هستند.

4. *Morphology of the Folktale*
5. Alexander Nikolayevich Afanasyev

۱-۲- پیشینه پژوهش

پیشینه پژوهش در ادبیات فولکلور و جمع‌آوری و طبقه‌بندی قصه‌ها به سده نوزدهم می‌رسد. «تا آن زمان به این قبیل آثار، که تراویده ذوق و فکر عامه مردم است، اعتنا نمی‌شد و دانشمندان این‌گونه آثار را به چشم حقارت می‌نگریستند» (آرین‌پور، ۱۳۷۹: ۴۴۵). برادران گریم^۱ نخستین کسانی بودند که به گردآوری قصه‌های عامیانه پرداختند. بولته و پولیفکا^۲، افاناسیف، آدرین بولون^۳، آرنه و تومپسون^۴ از چهره‌های سرشناس دیگر در این حوزه هستند. خاورشناسانی چون آرتور کریستن سن^۵، لوریمر^۶، هانری ماسه^۷، آدرین بولون و الیش مارزلف^۸ نیز کسانی بودند که به جمع‌آوری و طبقه‌بندی آثار فولکلور ایران پرداختند. در حوزه قصه‌های ایرانی آدرین بولون نخستین کسی بود که به تحلیل یکصد و سه قصه از قصه‌های خراسان، به روش آرنه/تومپسون پرداخت (مارزلف، ۱۳۷۱: ۲۱). رویکرد این فولکلورشناسان بیشتر معطوف به جمع‌آوری و طبقه‌بندی قصه‌ها بر مبنای مشخصه‌ها و مشابهت‌های ظاهری بود.

فرمالیست‌های روسی نخستین افرادی بودند که به روش علمی به تجزیه و تحلیل قصه‌ها پرداختند. از چهره‌های سرشناس فرمالیست در این حوزه می‌توان به بوریس توماشفسکی^۹ و ویکتور شک洛夫سکی^{۱۰} اشاره کرد. اما مشهورترین پژوهشی که با الهام از زبان‌شناسی جدید، انجام شد همان ریخت‌شناسی قصه‌های پریان (۱۹۲۸) اثر ولادیمیر پراپ، فولکلورشناس روسی است. کریستف بالایی و میشل کویی‌پرس نخستین افرادی بودند که قصه‌ها و داستان‌های ایرانی را به شیوه ساختاری تجزیه و تحلیل کردند.

سابقه پژوهش در حوزه قصه‌های عامیانه و ادبیات فولکلور در ایران قدمت چندانی ندارد. می‌توان صادق هدایت را نخستین فردی دانست که به جمع‌آوری قصه‌ها و آثار توده پرداخت. فضل‌الله صبحی مهتدی، ابوالقاسم انجوی شیرازی، صمد بهرنگی، حسین کوهی کرمانی، امیرقلی امینی و علی‌اشرف درویشیان، چهره‌های سرشناس و ماندگار این حوزه هستند. دامنه فعالیت این افراد بیشتر صرف گردآوری قصه‌ها و ادبیات فولکلور بوده است. و هیچ‌کدام به تجزیه و تحلیل ساختاری قصه‌ها دست نزده‌اند.

1. Wilhelm Grimm and Jacob Grim
2. Johannes Bolte and Georg Polivka
3. Adrin Bolon
4. Antti Aarne and Stith Thompson
5. Arthur. Christensen
6. Lorimer
7. Henri Massé
8. Ulrich Marzolph
9. Boris Thomashefsky
10. Viktor Shklovsky

در محافل دانشگاهی بویژه بر مبنای الگوی ولادیمیر پراپ پژوهش‌هایی انجام شده است که عطف توجه به مبانی و هدف ریخت‌شناسی، می‌توان آنها را در دو دسته جای داد: دسته اول پژوهش‌هایی هستند که به بررسی یک حکایت یا داستان خاص پرداخته‌اند پژوهش‌هایی نظیر: «ریخت‌شناسی داستان حسنک‌وزیر به روایت بیهقی»، بهنام (۱۳۸۹)؛ «بررسی ریخت‌شناسی داستان "بیژن و منیژه" شاهنامه فردوسی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ»، روحانی و عنایتی قادیکلایی (۱۳۸۸)؛ «تحلیل ریخت‌شناسی اسطوره "کتیبه" بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ»، حسن‌زاده میرعلی و قنبری عبدالملکی (۱۳۹۱)؛ «تجزیه و تحلیل قصه "سمک عیار" بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ»، خائفی و فیضی گنجین (۱۳۸۶)؛ «تحلیل ساختاری قصه "شاه سیاهپوشان" بر اساس الگوی پراپ»، نقابی و قربانی (۱۳۹۱) و «ریخت‌شناسی قصه "قلعه ذات‌الصور" در مثنوی طبق نظریه ولادیمیر پراپ»، روحانی و اسفندیار (۱۳۸۹) در این دسته جای دارند.

دسته دوم پژوهش‌هایی هستند که به بررسی مجموعه‌ای از قصه‌ها یا داستان‌ها پرداخته‌اند. پژوهش‌هایی نظیر «نقد ریخت‌شناسی حکایت‌های کشف‌المحجوب و تذکره/اولیاء»، قافله‌باشی و بهروز (۱۳۸۶)؛ «بررسی قصه‌های "دیوان" در شاهنامه بر اساس نظریه ریخت‌شناسانه ولادیمیر پراپ»، روحانی و عنایتی قادیکلایی (۱۳۹۰)؛ «ریخت‌شناسی قصه‌های خواب در متون نثر صوفیه»، زمردی و حیدری (۱۳۹۰)؛ «ریخت‌شناسی هزار و یک‌شب»، خراسانی (۱۳۸۳)؛ «الگوی ساختارگرایی ولادیمیر پراپ و کاربردهای آن در روایت‌شناسی»، پروینی و ناظمیان (۱۳۸۷)؛ «ریخت‌شناسی داستان‌های کوتاه صادق هدایت»، فرهادی (۱۳۸۷)؛ «ریخت‌شناسی حکایت‌های کلیه و دمنه نصرالله منشی»، پارسا و صلواتی (۱۳۸۹) و «حکایت‌های حیوانات در ادب پارسی، تقوی (۱۳۷۶).

۱-۳- ضرورت و اهمیت پژوهش

هدف از پژوهش ریخت‌شناسی، کشف ساختار واحد مجموعه‌ای از قصه‌های متعلق به یک نوع خاص به منظور رده‌بندی علمی آنهاست. بنابراین، بررسی ساختاری یک قصه به تنهایی یا مجموعه‌ای از قصه‌ها، بدون تفکیک "نوع" آنها، منجر به کشف یک کلان‌ساختار نخواهد شد؛ هدفی که پراپ به دنبال آن بود یعنی ساختار واحد قصه‌های پریان. پراپ بر مبنای همین رویکرد، نوع خاص قصه‌های پریان را انتخاب کرد. زیرا هر قصه دارای ساختاری واحد است؛ یعنی از منظر ریخت‌شناسی، توالی خویشکاری‌های آن می‌تواند تابع ساختاری خاص باشد.

در بسیاری از پژوهش‌های انجام شده از این هدف مهم غفلت شده است. و پژوهشگران فقط در پی مطابقت صوری الگوی پراپ با قصه یا مجموعه‌ای از قصه‌های متنوع (قصه‌هایی که

داخل در یک "نوع" خاص نیستند) یا حتی داستان‌های پیچیده‌ی امروزی که اصلاً از خط زمانی تقویمی پیروی نمی‌کنند، بوده‌اند. بنابراین، آنچه ضرورت و اهمیت این پژوهش را ایجاب می‌کند رفع این خلل در پژوهش‌های ریخت‌شناسی است. در این پژوهش، مجموعه‌ای از قصه‌های *مرزبان‌نامه* که متعلق به "نوع" فابل هستند، انتخاب شده مورد بررسی قرار گرفته‌اند. تا ساختار نهایی و یا "شاه‌حکایت" نوع فابل را در این حکایت‌ها بتابیم و بدین صورت رده‌بندی فابل را به صورت علمی نشان دهیم.

۲- بحث

روایت‌شناسی علم بررسی روایت‌ها و نظام درونی حاکم بر آنهاست. بنابراین، روایت‌شناسان از طریق تجزیه‌ی قصه‌ها به اجزای تشکیل‌دهنده یا واحدهای معنایی و مقایسه‌ی آنها با هم، نظام درونی و علمی قصه‌ها را کشف می‌کنند. این امر در پژوهش‌های ریخت‌شناسی بر پایه‌ی الگوی پراپ برای طبقه‌بندی قصه‌ها به روش علمی، بسیار کارآمد و قابل اعتماد است. از آنجایی که در این پژوهش با اصطلاحاتی نظیر ساختارگرایی، روایت‌شناسی، فابل و نظریه‌ی روایتی پراپ سروکار داریم ابتدا جهت ایضاح و درک مطلب، در مورد این اصطلاحات به طور مختصر مطالبی ارائه می‌گردد و پس از آن به تجزیه و تحلیل فابل‌های *مرزبان‌نامه* با روش و هدف پراپ می‌پردازیم.

۲-۱- فابل

فابل، رایج‌ترین شکل حکایت تمثیلی است که در آن حیوانات ممثل انسان‌ها هستند و همانند آنها سخن می‌گویند و رفتار می‌کنند (ابرمز، ۱۳۸۴: ۸). فابل یا تمثیل حیوانی در ادبیات بسیاری از ملت‌ها پربسامد است و آثاری وجود دارد که یکسر بدین شیوه نگارش یافته‌اند مثل *قلعه‌ی حیوانات* اثر جورج اورول، *کلیده‌ودمنه*، *مرزبان‌نامه* و فابل به خاطر این ویژگی می‌تواند جزو انواع ادبی به حساب آید. فابل یک موقعیت خیالی را ترسیم می‌کند که امکان وقوع آن در خارج ممکن نیست و درس اخلاقی در آن معمولاً به امور دنیوی می‌پردازد (پورنامداریان، ۱۳۸۹: ۱۴۲).

نکته‌ی اصلی در تشخیص فابل این است که شخصیت اصلی قصه حیوان است نه انسان؛ برخلاف پارابل که شخصیت اصلی آن انسان است. بنابراین، قصه‌هایی که انسان و حیوان در آن هستند اما نقش اصلی قصه را انسان بر عهده دارد، فابل نیستند. برای مثال می‌توان حکایت "مارافسای با مار" (وراوینی، ۱۳۷۶: ۴۴۰) را فابل بنامیم زیرا مار نقش اصلی را بر عهده دارد.

اما داستان "برزگر با گرگ و مار" (همان: ۴۴۳) را پارابل بنامیم زیرا نقش اصلی را برزگر بازی می‌کند.

۲-۲- روایت‌شناسی

روایت‌شناسی علم جدید و نوپایی است که از دل ساختارگرایی بیرون آمده است. هدف غایی روایت‌شناسی کشف ساختار جهانی روایت‌هاست که پژوهشگران با تقلیل روایت به واحدهای کوچک معنایی، در صدد دستیابی به این هدف بنیادین هستند. پژوهشگران، موضوع "روایت" را از زوایای گوناگونی نگریسته برای آن تعاریف متعددی ذکر کرده‌اند، اما شاید بتوان «روایت را در ساده‌ترین و عام‌ترین بیان، متنی دانست که قصه‌ای را بیان می‌کند و قصه‌گویی (راوی) دارد» (اخوت، ۱۳۷۹: ۸).

روایت‌شناسی با ساختار بنیادین درون‌مایه داستان‌ها کار چندانی ندارد، بلکه بر ساختار روایت متمرکز است؛ یعنی شیوه‌ای که داستان‌ها به معنای وسیع کلمه از طریق آن نقل می‌شوند (برتنس، ۱۳۸۷: ۸۶). اهمیت این جنبه از روایت‌شناسی تا آنجاست که به اعتقاد برخی، روایت‌شناسی تنها به این موضوع می‌پردازد که چگونه حوادث، که یک داستان بخصوص را خلق می‌کنند، روایت می‌شوند (Bal, 1997: 3). صرف نظر از تعاریف و نگرش‌های متفاوت به موضوع روایت، می‌توان گفت که همه پژوهش‌هایی که به منظور تحلیل ساختار روایت انجام می‌شود، مبنای علمی مشترکی دارند: نشانه‌شناسی یا علم روایت (Mcquillan, 2000: 130). هرچند از نظر تاریخی نظریات فرمالیست‌های روسی در شکل‌گیری مبانی روایت‌شناسی تأثیری بسزا داشته اما در اصل روایت‌شناسی جدید با ریخت‌شناسی قصه‌های پریان، اثر پراپ، آغاز شد (Baldik, 2004: 166).

۲-۳- نظریه روایتی ولادیمیر پراپ

هدف پراپ ارائه روشی علمی برای طبقه‌بندی قصه‌ها بر اساس مؤلفه‌های درون ساختاری بود، زیرا تا زمان وی، طبقه‌بندی قصه‌ها بر اساس مشخصه‌های ظاهری انجام می‌گرفت. روش کار او بدین صورت بود که ابتدا هر قصه را به عناصر بنیادین آن تجزیه می‌کرد، سپس به مقایسه این عناصر در همه قصه‌ها می‌پرداخت. بنابراین، ریخت‌شناسی وی عبارت بود از «توصیف قصه بر اساس اجزای تشکیل‌دهنده آن و مناسبات این اجزاء با هم و با مجموع قصه» (پراپ، ۱۳۶۸: ۴۱).

پراپ متوجه شد ساختمان قصه‌ها از عناصر ثابت و متغیری تشکیل شده است بنابراین، وی عناصر ثابت را که از سازه‌های بنیادین قصه محسوب می‌شدند "کارکرد" یا "خویشکاری"^۱ نام نهاد. خویشکاری یعنی «عمل شخصیتی [از اشخاص قصه]، که از نقطه‌نظر اهمیت آن در حرکت قصه تعریف می‌شود» (Propp, 1968: 10). پراپ پس از حذف کارکردهای تکراری، متوجه شد که کل کارکردهایی که ساختمان قصه بر مبنای آنها تشکیل می‌شود از سی و یک کارکرد تجاوز نمی‌کند و خاطر نشان کرد که اگرچه ممکن است این سی و یک کارکرد تماماً در یک قصه وجود نداشته باشند، اما توالی آنها در همه قصه‌های پریان یکسان است.

بررسی پراپ نشان داد ۱. خویشکاری‌ها عناصر ثابت و پایدار قصه هستند؛ ۲. شمار خویشکاری‌ها محدود است؛ ۳. توالی خویشکاری‌ها همیشه یکسان است؛ و ۴. همه قصه‌های پریان از نظر ساختمانشان از یک نوع هستند (پراپ، ۱۳۸۶: ۵۳-۵۶).

۲-۴- تجزیه و تحلیل فابل‌های مرزبان‌نامه

مرزبان‌نامه حدود پنجاه و پنج حکایت دارد که از این تعداد حدود پانزده مورد آنها فابل هستند. در این پژوهش تمام فابل‌های مرزبان‌نامه را تجزیه و تحلیل کرده و بر اساس آن به نتیجه‌گیری پرداخته‌ایم، اما جهت پرهیز از اطناب، هشت مورد از بهترین فابل‌ها را به عنوان نمونه ذکر کرده‌ایم.

۲-۴-۱- حکایت روباه با بط (وراوینی، ۱۳۷۶: ۱۰۳)

ساختار حکایت

۱. دو مرغابی کنار جویباری خانه داشتند. روباهی نیز در مجاورت آنها زندگی می‌کرد. ۲. روباه دچار مرض "گری" شد و زار و نزار گشت. ۳. روزی لاک‌پشتی به خانه وی آمد و از علت بیماری و ضعف او پرسید. ۴. لاک‌پشت گفت: جگر مرغابی در مداوای این درد مفید است. ۵. روباه کنار جویبار رفت و برای گرفتن مرغابی در کمین نشست. ۶. اتفاقاً روباه مرغابی ماده را دید. ۷. روباه به او گفت: شوهرت دل از تو بر گرفته و به کسی دیگر نظر دارد. ۸. مرغابی گفت: طبق شرع چاره‌ای جز اطاعت از شوهر ندارد. ۹. روباه گفت: علت رفتار شوهرت این است که فکر می‌کند تو به او خیانت می‌کنی. ۱۰. مرغابی سخنان روباه را باور کرد و از وی چاره کار را خواست. روباه گفت: من گیاه "مرگ بطن" را دارم. می‌روم تا آن را برایت بیاورم. ۱۱. چون روباه در آوردن گیاه مذکور دیر کرد، مرغابی خود برای گرفتن گیاه به خانه روباه رفت. ۱۲. هنگامی که مرغابی وارد خانه شد روباه وی را از هم درید.

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	وضعیت آغازین		۲	M	مصیبت	*
۳	Y	آمدن یاریگر	*	۴	R	راهنمایی	*
۵	K	جستجو	*	۶	Q	رسیدن	
۷	F ^{s1}	فریبکاری	*	۸	E ^g	فریب نخوردن	*
۹	F ^{s2}	فریبکاری	*	۱۰	G ^g	فریب خوردن	*
۱۱	O	انگیزش		۱۲	P ^g	پیروزی	*
شخصیت‌ها		روباه: قهرمان / شریر مرغابی: قربانی لاک‌پشت: یاریگر شریر					
حرکت		M-----P ¹					
نمودار		MYRK ^{s1} E ^g F ^{s2} G ^g P ^g					

۲-۴-۲- حکایت زغن ماهیخوار با ماهی (همان: ۲۵۶)

ساختار حکایت

۱. زغنی بسیار گرسنه بود؛ چند روز بود که چیزی برای رفع گرسنگی نیافته بود. ۲. یک روز به قصد شکار ماهی کنار جویباری به کمین نشست. ۳. ناگاه چشمش به یک ماهی افتاد. ۴. زغن پرید و او را گرفت تا بخورد. ۵. ماهی گفت: اگر مرا نخوری هر روز ده ماهی برایت می‌آورم تا آنها را بخوری و اگر در این باره به من اعتماد نمی‌کنی مرا سوگند بده. ۶. زغن گفت: بگو به خدا. ۷. با بازکردن دهان، ماهی داخل آب پرید.

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	صحنه آغازین		۲	K	جستجو	*
۳	Q	رسیدن		۴	V	شرارت	*
۵	Fg	فریبکاری	*	۶	Gs	فریب خوردن	*
۷	Z ^s	شکست	*				

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
		زغن: قهرمان/شریر				ماهی: قربانی	
		K-----Z ^s					
		KVF ^g G ^s Z ^s					

۲-۴-۳- حکایت گرگ خنیاگردوست (همان: ۴۶)

ساختار حکایت

- گرگی در بیشه‌ای زندگی می‌کرد. ۲. روزی بسیار دنبال شکار گشت می‌سر نشد. ۳. شبانگاه بزغاله‌ای دید که از گله گوسفندان بازمانده بود. ۴. به قصد خوردن به او حمله کرد. ۵. بزغاله که چاره‌ای جز حيله نداشت، به گرگ گفت: شبان مرا به پاس نیکوسیرتی و آزرمی که ما را داشتی، مرا به عنوان غذا پیش تو فرستاده گفت که برای هضم بهتر غذا برایت آوازی بخوانم. ۶. گرگ پیشنهاد بزغاله را پذیرفت. ۷. چوپان با شنیدن آواز بزغاله سر رسید و «آتش در خرمن تمنای گرگ زد».

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	صحنه آغازین		۲	K	جستجو	*
۳	Q	رسیدن		۴	V	شرارت	*
۵	F ^g	فریبکاری	*	۶	G ^s	فریب خوردن	*
۷	Z ^s	شکست	*				
		گرگ: قهرمان/شریر				بزغاله: قربانی	
		چوپان: یاریگر				قربانی	
		K-----Z ^s					
		KVF ^g G ^s Z ^s					

۲-۴-۴- حکایت شغال خرسوار (همان: ۵۵)

ساختار داستان

- روباهی در کنار باغی خانه داشت. ۲. هرروز وارد باغ می‌شد و بعد از خوردن میوه‌ها، آنها را تباه می‌کرد. ۳. باغبان از رفتار او به ستوه آمد و تصمیم گرفت از وی انتقام بگیرد. ۴. یک روز سوراخ باغ را گرفت و با ضرب چوب وی را بیهوش گردانید. ۵. روباه خود را به مردن

۵. ۶. باغبان پنداشت که روباه مرده است. ۷. وی را از باغ بیرون انداخت. ۸. روباه پای‌کشان و لنگان می‌رفت. با گرگی در بیشه‌ای آشنایی داشت. پیش او رفت. ۹. گرگ چیزی برای پذیرایی نداشت. روباه گفت: در این نزدیکی خری می‌شناسم؛ می‌توانم او را با حيله و ترفند در چنگال تو اندازم. ۱۰. روباه برای آوردن خر رهسپار شد. ۱۱. روباه خر را که در آسیابی کار می‌کرد ملاقات کرد و به او وعده مرغزاری سرسبز و خرم داد. ۱۲. خر نیز پذیرفت و با سوار کردن روباه بر پشت خویش، به سوی مرغزار موعود رهسپار شد. ۱۳. نزدیک مرغزار، خر از دور گرگ را دید و دست روباه را خواند. ۱۴. خر که چاره‌ای جز حيله نداشت به روباه گفت: باید برگردم و پندنامه پدرم را که بی آن خواب‌های پریشان می‌بینم، بیاورم. ۱۵. روباه که از این تصمیم ناگهانی خر حیران بود چاره‌ای جز قبول آن ندانست، اما از ترس عدم بازگشت خر، با وی به سمت ده برگشت. ۱۶. در مسیر بازگشت، روباه با شنیدن مضمون پندنامه مذکور، ماجرا را فهمید. ۱۷. روباه به قصد فرار، از پشت خر پایین پرید اما دیگر دیر شده بود و سگان ده وی را از هم دریدند.

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	وضعیت آغازین		۲	V	شرارت	*
۳	T	مقابله‌ی آغازین	*	۴	D	درگیری	*
۵	F ^s	فریبکاری	*	۶	G ^g	فریب خوردن	*
۷	P ^s	پیروزی	*	۸	A	وضعیت آغازین	
۹	O	انگیزش		۱۰	K	جستجو	*
۱۱	F ^s	فریبکاری	*	۱۲	E ^g	فریب خوردن	*
۱۳	W ^s	رسوایی	*	۱۴	F ^g	فریبکاری	*
۱۵	E ^s	فریب خوردن	*	۱۶	W ^g	رسوایی	*
۱۷	Z ^s	شکست	*				

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
		۱. روباه: قهرمان/شریر ۲. روباه: قهرمان/شریر، گرگ: یاریگر شریر، خر: قربانی، سگ‌ها: یاریگر قربانی				باغبان: قربانی	
		1. V-----P ^s 2. K-----Z ^s					
		1. VTDF ^s G ^g P ^s 2. KF ^s E ^g W ^s F ^g E ^s W ^g Z ^s					

۲-۴-۵- حکایت موش با مار (همان: ۱۶۳)

ساختار حکایت

۱. موشی در خانه توانگری خانه ساخته بود و از آنجا نیز به انبار و باغ سوراخی زده بود.
 ۲. روزی ماری ازدهاپیکر برای رفع تشنگی وارد باغ شد و با دیدن خانه موش در آن آرمید.
 ۳. موش با دیدن مار بسیار خشمگین شد و برای چاره‌اندیشی نزد مادر خود رفت.
 ۴. مادر، موش را از درگیری با مار برحذر داشت و به ترک خانه سفارش کرد.
 ۵. موش پیشنهاد مادر را رد کرد.
 ۶. موش تصمیم گرفت به یاری باغبان، از مار انتقام بگیرد.
 ۷. موش با اذیت کردن باغبان، وی را وادار به تعقیب خود کرد.
 ۸. باغبان در حالی که دنبال موش می‌دوید، با دیدن مار وی را هلاک ساخت.

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	وضعیت آغازین		۲	V	شرارت	*
۳	U	یاری خواستن	*	۴	N	نهی	*
۵	X	نقض نهی	*	۶	T	مقابله آغازین	*
۷	B	عمل قهرمان	*	۸	P ^g	پیروزی	*
		موش: قهرمان/قربانی باغبان: یاریگر قربانی					
		V-----P ^g					
		VUNXTBP ^s					

۲-۴-۶- حکایت ماهیخوار و ماهی (همان: ۵۰۰)

ساختار حکایت

۱. مرغ ماهیخواری به علت کهولت و ضعف اندام انگیزه شکار کردن را از دست داده بود.
 ۲. روزی از فرط گرسنگی چاره‌ای ندانست جز آنکه کنار جویباری رود و مترصد ماهی بنشیند.
 ۳. ماهی‌ای از آنجا بگذشت توفی کرد و از وضع نامطلوب او سوال کرد. ۴. ماهیخوار گفت: دیگر پیر شده‌ام و از شکار دست کشیده‌ام؛ امروز آمده‌ام تا از ماهیان حلالیت طلبم. ۵. ماهی چون این سخنان را شنید گفت: اکنون چه می‌فرمایی؟ ماهیخوار گفت: این مطلب را به دیگر ماهیان بگویی تا از جور من در امان باشند. ۶. ماهی که برای دست دادن با ماهیخوار جلو رفته بود، طعمه او شد.

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	وضعیت آغازین		۲	K	جستجو	*
۳	R	رسیدن		۴	F ^S	فریبکاری	*
۵	G ^g	فریب خوردن	*	۶	P ^S	پیروزی	*
شخصیت‌ها		ماهیخوار: قهرمان/شریر					
حرکت		K-----P ^S					
نمودار		KF ^S G ^g P ^S					

۲-۴-۷- حکایت خروس با روباه (همان: ۳۳۰)

ساختار حکایت

۱. خروسی جهان‌دیده اطراف ده به تماشای بوستان می‌گشت. ۲. روباهی با شنیدن آواز خروس، به سمت وی می‌آید. ۳. خروس از ترس روباه به بالای دیواری می‌پرد. ۴. روباه گفت: من آمده‌ام تا تو را از فرمان شیر مبنی بر رفع دشمنی بین حیوانات، آگاه سازم. ۵. خروس در میان سخن روباه، گردن دراز کرد و سوی راه نگرست و از آمدن جانوری با نشانه‌های سگ خبر داد. ۶. روباه با شنیدن این سخن پا به فرار گذاشت.

شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	وضعیت آغازین		۲	V	شرارت	*
۳	C	واکنش قهرمان	*	۴	F ^s	فریبکاری	*
۵	W ^s	رسوایی	*	۶	P ^g	پیروزی	*
شخصیت‌ها		خروس: قهرمان/ قربانی روباه: شریر سگ‌ها: یاربگر قربانی					
حرکت		V-----P ^g					
نمودار		VCF ^s W ^s P ^g					

۲-۴-۸- حکایت مار با مارافسای (همان: ۴۴۰)

ساختار حکایت

۱. ماری در دامنه کوهی خفته بود ۲. وقتی چشم باز کرد بالای سر خود مارافسای را دید طوری که دیگر راهی برای فرار نداشت. ۳. مار چاره‌ای جز این ندانست که خود را مرده سازد تا بدین وسیله از شر مارافسای رهایی یابد. ۴. مارافسای از مرده‌ی مار نیز نگذشت و تصمیم گرفت مهره مار را به دست بیاورد. ۵. مار که از قصد مارافسای با خبر شد تصمیم گرفت در صورت هرگونه اقدام، دست وی را نیش بزند ۶. مار افسای دست دراز کرد تا لاشه مار را بردارد؛ و ۷. مار دست او را نیش زد و هلاکش ساخت.

ماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری
۱	A	وضعیت آغازین		۲	M	مصیبت	*
۳h	F ^g	فریبکاری	*	۴	E ^s	فریب نخوردن	*
۵	T	مقابله آغازین	*	۶	V	شرارت	*
۷	P ^g	پیروزی	*				

ماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	شماره	نشانه	عناصر	خویشکاری	
شخصیت‌ها	مار: قهرمان/قربانی						مارافسای: شریر	
حرکت	M-----P ^g							
نمودار	MF ^g E ^s T ^v P ^g							

با بررسی دقیق فابل‌های مرزبان‌نامه مشخص شد که این حکایت‌ها دارای خویشکاری‌های ثابت و متوالی و به تبع دارای ساختاری مشابه هستند؛ بنابراین، می‌توان گفت که متعلق به یک "نوع" خاص هستند. ساختار فابل‌های مرزبان‌نامه ساده و تک‌حرکتی است و آرایش عناصر درون‌مایگانی آنها مبتنی بر ترتیب زمانی تقویمی و تابع اصل علیت است.

به طور کلی در این حکایت‌ها، صرف‌نظر از صحنه آغازین که خویشکاری محسوب نمی‌گردد، قهرمان به مصیبتی دچار می‌گردد و برای رهایی از آن به چاره‌اندیشی دست می‌یازد و در این مرحله یا خود به تنهایی وارد کار می‌شود یا از یاریگری کمک می‌طلبد یا یاریگر خود از راه می‌رسد. در هر صورت قهرمان سعی می‌کند وضعیت بحرانی را به حالت اولیه بازگرداند این می‌تواند نخستین خویشکاری مشترک تمامی فابل‌های مرزبان‌نامه باشد که موجب حرکت حکایت می‌شود. برای مثال: روباهی مریض می‌شود؛ زغنی گرسنه می‌شود؛ گرگی دنبال شکار می‌گردد؛ و ماهیخواری گرسنه می‌شود.

خویشکاری بعدی فریبکاری است که قهرمان در تمامی حکایت‌ها بدون استثناء به آن تمسک می‌جوید؛ در واقع، می‌توان گفت عنصر فریبکاری، بنیادی‌ترین عنصر فابل‌های مرزبان‌نامه است که گسترش منطقی حکایت، نتیجه بلامنازع استفاده از آن است. این خویشکاری به قدری در ساختار فابل‌های مرزبان‌نامه اهمیت دارد که می‌توان آن را از مشخصه‌های بارز نوع فابل به حساب آورد.

در فابل‌های مرزبان‌نامه با دو نوع قهرمان روبه‌رو هستیم؛ ۱- قهرمانی که خود شریر است؛ و ۲- قهرمانی که خود قربانی است. هم قهرمان شریر و هم قربانی هر دو می‌توانند در یک حکایت از عنصر فریبکاری استفاده کنند. این خویشکاری، گاه در یک حکایت چند بار مورد استفاده واقع می‌شود و ساختمان حکایت بر بنیاد همین عنصر بسط و توسعه می‌یابد، مانند حکایت "روباه با بط" (همان: ۱۰۳) و حکایت "شغال خرسوار" (همان: ۵۵). در نهایت، قهرمان که برای رسیدن به مقصود به فریبکاری متوسل شده یا پیروز می‌گردد یا شکست می‌خورد. می‌توان ساختار فشرده و کلی فابل‌های مرزبان‌نامه را با حذف خویشکاری‌های کم‌اهمیت، به صورت زیر نشان داد.

مصیبت ← جستجو ← فریبکاری ← پیروزی/شکست

برخی از فابل‌های *مرزبان‌نامه* دارای دو حرکت هستند که تعداد آنها پربسامد نیست مانند حکایت "موش خایه‌دزد با کدخدای" (همان: ۳۹۶) و "شگال خرسوار" (همان: ۵۵). که در حکایت "موش خایه‌دزد با کدخدای" فقط عنصر "انتقام" برای اولین بار در ساخت حکایت وارد می‌شود و آن را از سایر فابل‌ها مجزا می‌کند و گرنه ساختار هر دو حرکت با سایر فابل‌ها همسو است. اما به نظر می‌رسد حرکت اول حکایت "شگال خرسوار" جعلی و ساختگی باشد؛ قسمت اول این حکایت هرچند دارای عناصر اصیل ریخت‌شناسی است، اما در قیاس با ساختمان سایر فابل‌ها دارای ضعف‌های ساختاری است؛ با ساخت‌شکنی حرکت اول این حکایت به طور مجزا و صرف نظر از ارتباط آن با حرکت دوم، متوجه می‌شویم که حرکت و گسترش ساختمان آن نتیجه شرارتِ عبث و بی‌هدف قهرمان است؛ روباه بعد از خوردن انگورها، آنها را لگدمال می‌کند. این خویشکاری هرچند موجب حرکت حکایت است، اما از نظمی منطقی پیروی نمی‌کند چون مشخص نیست دلیل رفتار وی چیست. در هیچ‌کدام از فابل‌ها نیز از خویشکاری شرارت به این صورت استفاده نشده است. به بیان دیگر، در هیچ‌کدام از فابل‌ها، حرکت حکایت نتیجه شرارت غیرمنطقی قهرمان نیست، بلکه استفاده از عنصر شرارت باید متکی بر علت‌ی منطقی باشد. از نظر ارتباط با بخش بعدی حکایت یا حرکت دوم نیز خالی از خلل نیست؛ زیرا خویشکاری و عنصر اصلی حرکت در بخش دوم، گرسنگی گرگ است نه حالت و وضعیت شغال که در حرکت اول عارض وی شده است؛ بنابراین، می‌توان گفت حرکت اول کاملاً بی‌ارتباط با حرکت دوم است. حتی می‌توان آن را حذف کرد بدون اینکه به ساختار حرکت دوم خللی وارد آید. از این‌رو، می‌توان گفت که حرکت اول این حکایت ساختگی و جعلی است، زیرا همانطور که مشاهده شد ساختار آن با دیگر فابل‌ها یکی نیست.

ساختار برخی از فابل‌های *مرزبان‌نامه* نیز در قیاس با ساختار دیگر فابل‌ها به طور کلی متفاوت است. البته بسامد این گونه فابل‌ها بسیار نادر است، مانند حکایت "زاغ به بچه خویش" (همان: ۲۸۱) که نه تنها واجد عنصر بنیادین فابل‌های *مرزبان‌نامه* یعنی "فریبکاری" نیست، بلکه حرکت حکایت نیز نتیجه خویشکاری بحران و مصیبت نیست؛ بنابراین، در ماهیت این حکایت نیز می‌توان تردید کرد که جعلی و ساختگی باشد که بعدها به کتاب افزوده شده باشد، زیرا با ساختار فعلی نمی‌تواند در رده فابل قرار گیرد.

۳- نتیجه‌گیری

بر اساس بررسی و تحلیل ریخت‌شناسی فابل‌های *مرزبان‌نامه*، می‌توان نتیجه گرفت که خویشکاری‌ها محدود و از عناصر ثابت و پایدار حکایت‌ها هستند و توالی آنها نیز یکسان است؛

بنابراین، ساختمان آنها می‌تواند متعلق به یک نوع خاص یعنی "فابل" باشد. شمار خویشکاری‌های اصلی و بنیادین فابل‌های مرزبان‌نامه چهارتاست: ۱- مصیبت؛ ۲- جستجو؛ ۳- فریبکاری؛ و ۴- پیروزی / شکست.

ساختار فابل‌های مرزبان‌نامه پیچیده نیست؛ اغلب آنها تک‌حرکتی هستند. فابل‌های دو حرکتی بسیار نادر هستند. "فریبکاری" بنیادی‌ترین عنصر فابل‌های مرزبان‌نامه است که گسترش منطقی حکایت نتیجه استفاده از آن است. عنصر فریبکاری را می‌توان مشخصه ساختاری نوع فابل به حساب آورد.

در حکایت‌های حیوانات با دو نوع قهرمان، که بنیاد حکایت بر کنش‌های آنها استوار است، روبه‌رو هستیم؛ ۱. قهرمانی که خود شریک است؛ و ۲. قهرمانی که خود قربانی است. این خصوصیت البته، ساختاری دوگانه ایجاد نمی‌کند؛ زیرا، توالی خویشکاری‌ها در هر دو نوع حکایت یکسان است.

ساختار علمی فابل‌های مرزبان‌نامه را با توجه به کنش هر دو قهرمان، می‌توان به دو صورت زیر نشان داد.

KVUF^sE^sG^sW^gP^gZ^s
KVUF^gE^gG^gW^gP^s

پی‌نوشت

۱- طراحی و شکل هندسی جداول از مقاله (ریخت‌شناسی حکایت‌های "کلیله و دمنه" نصرالله منشی پارسا و صلواتی: ۱۳۸۹)، اقتباس شده است.

کتابنامه

۱. اخوت، احمد. (۱۳۷۹). *دستور زبان داستان*. اصفهان: فردا.
۲. آبرامز، ام. اچ. (۱۳۸۴). *فرهنگ توصیفی اصطلاحات ادبی*. (ترجمه سعید سبزیان). تهران: رهنما.
۳. آربین‌پور، یحیاء. (۱۳۷۹). *از نیما تا روزگار ما: تاریخ ادب فارسی معاصر* (چاپ سوم). تهران: زوار.
۴. برتنس، هانس. (۱۳۸۷). *مبانی نظریه ادبی* (چاپ دوم). (ترجمه محمدرضا ابوالقاسمی). تهران: ماهی.
۵. بهنام، مینا. (۱۳۸۹). ریخت‌شناسی داستان "حسنک‌وزیر" به روایت بیهقی. *پژوهش‌نامه زبان و ادب فارسی* (گوه‌ر گویا). ۱، ۱۳۱-۱۵۰.
۶. پارسا، سیداحمد و صلواتی، لاله. (۱۳۸۹). ریخت‌شناسی حکایت‌های کلیله و دمنه نصرالله منشی. *بوستان ادب*. ۴، ۴۷-۷۷.
۷. پراپ، ولادیمیر. (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه*. (ترجمه م. کاشیگر). تهران: روز.
۸. ----- (۱۳۸۶). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان* (چاپ دوم). (ترجمه فریدون بدره‌ای). تهران: توس.
۹. پروینی، خلیل و ناظمیان، هومن. (۱۳۸۷). الگوی ساختارگرایی ولادیمیر پراپ و کاربردهای آن در روایت‌شناسی. *دوفصلنامه پژوهش زبان و ادبیات فارسی پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات اجتماعی جهاد دانشگاهی*. ۱۱، ۱۸۳-۲۰۳.
۱۰. پورنامداریان، تقی. (۱۳۸۹). *رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی* (چاپ هفتم). تهران: علمی و فرهنگی.
۱۱. تقوی، محمد. (۱۳۷۶). *حکایت‌های حیوانات در ادب فارسی*. تهران: روزنه.
۱۲. حسن‌زاده میرعلی، عبدالله و قنبری عبدالملکی، رضا. (۱۳۹۱). تحلیل ریخت‌شناسی اسطوره "کتیبه" بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ. *فصلنامه پژوهش‌های زبان و ادبیات تطبیقی*. ۳، ۸۱-۱۰۰.
۱۳. خائفی، عباس و فیضی‌گنجین، جعفر. (۱۳۸۶). تجزیه و تحلیل قصه سمک عیار بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ. *فصلنامه پژوهش‌های ادبی*. ۱۸، ۳۳-۵۱.
۱۴. خراسانی، محبوبه. (۱۳۸۳). *ریخت‌شناسی هزار و یک‌شب*. *فصلنامه پژوهش‌های ادبی*. ۶، ۴۵-۶۶.
۱۵. روحانی، مسعود و عنایتی قادیکلایی، محمد. (۱۳۸۸). بررسی ریخت‌شناسی داستان "بیژن و منیژه" *شاهنامه* فردوسی بر اساس نظریه ولادیمیر پراپ. *مجله زبان و ادبیات فارسی*. دانشگاه خوارزمی. ۶۶، ۱۱۹-۱۴۳.
۱۶. روحانی، مسعود و اسفندیار، سبیکه. (۱۳۸۹). ریخت‌شناسی قصه "قلعه ذات‌الصور" در مثنوی طبق نظریه ولادیمیر پراپ. *مجله زبان و ادب فارسی* دانشگاه تبریز. ۲۲۰، ۶۷-۸۳.
۱۷. روحانی، مسعود و عنایتی قادیکلایی، محمد. (۱۳۹۰). بررسی قصه‌های "دیوان" در *شاهنامه* بر اساس نظریه ریخت‌شناسی ولادیمیر پراپ. *پژوهش‌های زبان و ادبیات فارسی*. دوره جدید، ۱، ۱۰۵-۱۲۲.
۱۸. زمردی، حمیرا و حیدری، محبوبه. (۱۳۹۰). ریخت‌شناسی قصه‌های "خواب" در متون نثر صوفیه. *مجله ادب فارسی*. دوره جدید، ۳-۵، ۱۰۱-۱۲۳.

ریخت‌شناسی فابل‌های مرزبان‌نامه /// ۱۲۳

۱۹. فرهادی، علی. (۱۳۸۷). ریخت‌شناسی داستان‌های کوتاه صادق هدایت. اراک: نویسنده.
۲۰. قافله‌باشی، سیداسماعیل و بهروز، سیده‌زیبا. (۱۳۸۶). نقد ریخت‌شناسی حکایت‌های کشف‌المحجوب و تذکره‌الاولیاء. فصلنامه پژوهش‌های ادبی. ۱۸، ۱۱۷-۱۴۰.
۲۱. مارزلف، اولریش. (۱۳۷۱). طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی. ترجمه کیکاوس جهان‌داری. تهران: سروش.
۲۲. وراوینی، سعدالدین. (۱۳۷۶). مرزبان‌نامه (چاپ سوم). (تصحیح محمد روشن). تهران: اساطیر.
۲۳. نقابی، عفت و قربانی، کلثوم. (۱۳۹۱). تحلیل ساختاری قصه "شاه سیاهپوشان" بر اساس الگوی پراپ. پژوهش‌نامه زبان و ادب فارسی (گوهر گویا). ۱، ۱۴۱-۱۶۰.

24. Bal, Mieke. (1997). *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. 2st Ed. Toronto: University of Toronto Press.
25. Baldick, Chris. (2004). *the Concise Oxford Dictionary of Literary Terms*. , 2st Ed. Oxford: Oxford University press.
26. Mcquillan, Martin. (2000). *The Narrative Reader*. 1st Ed. USA and Canada: Routledge.
27. Phelan, James & J. Rabinowitz, Peter. (2005). *A Companion Narrative Theory*. 1st Ed. Malden, MA: Blackwell Pub.
28. Propp, Vladimir. (1968). *Morphology of the Folk Tale*. (Translated by Laurence Scott). 1st Ed. America: The American Folklore Society and Indiana University.

