


## A STUDY OF GOSHTASB'S MYTHICAL JOURNEY BASED ON CHRISTOPHER VOGLER'S "WRITER'S JOURNEY"

ATEKEH RASMI<sup>1</sup>✉ | SAKINEH RASMI<sup>2</sup>

1 Corresponding Author, Associate Professor, Department of Persian language and literature, Faculty of Literature and humanities, Azerbaijan Shahid Madani University, Tabriz, Iran. [ac.rasmi@azaruniv.ac.ir](mailto:ac.rasmi@azaruniv.ac.ir)

2 Professor Department of Persian language and literature, Faculty of Persian Literature and foreign languages, University of Tabriz, Tabriz, Iran. [s-rasmi@tabrizu.ac.ir](mailto:s-rasmi@tabrizu.ac.ir)


Article Info	ABSTRACT
<p><b>Article type:</b> Research Article</p> <p><b>Article history:</b> Received 7 Dec 2025</p> <p>Revision 18 May 2026</p> <p>Accepted 20 May 2026</p> <p>Published online 31 May 2026</p>  <p><a href="https://heroic.lu.ac.ir/article_735880.html">https://heroic.lu.ac.ir/article_735880.html</a></p> <p><b>Keywords:</b> Goshtasb, mythical structure, Journey, archetype, Vogler.</p>	<p>The myth of the hero is one of the most well-known myths that the hero in addition to physical action in his mythical journey experiences spiritual action and while overcoming obstacles, he often returns to his origin to pamper the achievements of his journey with others. Joseph Campbell describes the hero's journey which the hero experiences a transcendental journey, evolves, attains self-knowledge and wholeness, and then returns to his people with a message. Christopher Vogler, by elimination some stages of Campbell's hero's journey and merging of some stages together, repeats the hero's transformation as the Writer's journey". The evolution of the hero reflects man's universal understanding from the nature of life. The mythical journey of the hero also accompanies the audiences, and they are empathizing with the hero, although they have sought different needs and desires. This article study the story of "Goshtasb and Katayun" in a descriptive and analytical manner using Vogler's "Writer's Journey" model. Goshtasb sets out on a journey with an inner call, and then, according to the journey model, after going through the stages in a circular motion after marrying Katayun, overcoming wolve and dragon, which is the hero's test to reach consciousness, and obtaining Lohrasb's consent to dominate the throne and crown, returns to Iran. The story corresponds to Vogler's pattern in each of the twelve stages.</p>

Cite this article: Rasmi, A., & Sakineh, R., (2026). A Study of Goshtasb's Mythical Journey Based on Christopher Vogler's "Writer's Journey", *Journal of Heroic Literature*, 3(5), pp: 243-262.



© 2026

"Authors retain the copyright and full publishing rights"

 10.22034/heroic.2026.3.5.12

Publisher: Lorestan University

## Introduction

The myth of the hero is one of the most well-known myths that the hero in addition to physical action in his mythical journey experiences spiritual action and while overcoming obstacles, he often returns to his origin to pamper the achievements of his journey with others. Joseph Campbell describes the hero's journey which the hero experiences a transcendental journey, evolves, attains self-knowledge and wholeness, and then returns to his people with a message. Christopher Vogler, by elimination some stages of Campbell's hero's journey and merging of some stages together, repeats the hero's transformation as the Writer's journey". The evolution of the hero reflects man's universal understanding from the nature of life. The mythical journey of the hero also accompanies the audiences, and they are empathizing with the hero, although they have sought different needs and desires. This article study the story of Goshtasb and Katayun with the model of Vogler's "Writer's Journey". The story corresponds to Vogler's pattern in each of the twelve stages.

## Method

Based on the descriptive and comparative method, this research analyzes the mythical journey of the Goshtasb with Vogler's "The Writer's Journey." Based on Christopher Vogler's model of mythological structure, there are twelve stages of the hero's journey archetypes that represent the cycle of separation, initiation, and return. These stages are: 1) the ordinary world, 2) the invitation to adventure, 3) the rejection of the invitation, 4) the meeting with the mentor, 5) crossing the first threshold, 6) tests, allies, enemies, 7) finding the way to the deepest cave, 8) the great trial, 9) obtaining the reward, 10) the way back, 11) resurrection, and 12) the return with the elixir. These twelve stages, which are useful for identifying the map of the hero's journey, are seen in the story of the Goshtasb and Katayun.

## Results

Archetypes are common aspects of perception that appear at different times across cultures. According to Jung, archetypes, or prototypes, are manifestations of the collective unconscious encoded in the psyche of all humans. The psyche (self) comprises the entire personality, consisting of the conscious realm, the personal unconscious, and the collective unconscious. Jung claims that these have always existed as part of the "ancient heritage of humanity. One of the myths of the hero is his mythical journey, which has been defined as: a journey to a place in the world, penetration into a source of power, and a life-giving return. The hero's journey is a general pattern that most of the world's myths are claimed to be based on. Heroes perform two types of deeds, one is a physical deed in which the hero takes a courageous action in battle or saves someone's life, the other is a spiritual deed in which the hero learns to experience the supernatural scope of human spiritual life and then returns with a message. Campbell, in his book "The Hero with a Thousand Faces," outlines the hero's journey as "the one myth" in seventeen stages. By eliminating some steps and merging others, Christopher Vogler expresses it in a simpler form in twelve steps, which form the basis of this research. The hero's journey in Persian literature has been adapted in numerous works to Campbell's Hero with a Thousand Faces and Vogler's Writer's Journey. One of the stories in the Shahnameh is the story of Goshtasb. This article analyzes the mythical journey of Goshtasb based on Christopher Vogler's "The Writer's Journey."

## Conclusions

Literature is the manifestation of mythology. One of these myths that is prominent in literary genres is the archetype of the hero that appears in different forms in the Shahnameh, which is revealed in the story of Goshtasb with a mythical journey. The character of Goshtasb in the Shahnameh is different from the Avesta. In the Shahnameh, Goshtasb sets out on a journey with the temptations of monarchy, and then, according to the pattern of the journey, after going through the stages, he returns to Iran in a circular motion, while he has responded positively to his temptations, but then he is conquered by the shadow.

## بررسی سفر اسطوره‌های گشتاسپ بر مبنای سفر نویسنده کریستوفر ووگلر

عائمه رسمی | سکینه رسمی

۱ نویسنده مسئول، دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه شهید مدنی آذربایجان، تبریز، ایران. [ac.rasmi@azaruniv.ac.ir](mailto:ac.rasmi@azaruniv.ac.ir)  
۲ استاد گروه زبان و ادبیات فارسی دانشگاه تبریز، تبریز، ایران. [s-rasmi@tabrizu.ac.ir](mailto:s-rasmi@tabrizu.ac.ir)

اطلاعات مقاله	چکیده
<b>نوع مقاله:</b> پژوهشی	اسطوره قهرمان یکی از شناخته‌ترین اسطوره‌هاست که قهرمان در سفر اسطوره‌ای خود علاوه بر کردار فیزیکی، کردار معنوی را تجربه می‌کند و ضمن پیروزی بر موانع، اغلب به مبدأ خود باز می‌گردد تا دیگران را نیز از دستاوردهای سفر خود متنعم سازد. جوزف کمپبل سفر قهرمان را با عنوان «اسطوره یگانه» تبیین می‌کند که در آن، قهرمان، سفر ماورائی را تجربه می‌کند، تحول می‌یابد، به خود شناسی و تمامیت می‌رسد و آن گاه با پیامی به سوی قوم خود باز می‌گردد. کریستوفر ووگلر با ادغام بعضی از مراحل سفر قهرمان کمپبل و ادغام بعضی مراحل در همدیگر، تحول قهرمان را با عنوان «سفر نویسنده» تکرار می‌کند. تحول قهرمان منعکس کننده درک جهانی انسان از ذات زندگی است. سفر اسطوره‌ای قهرمان مخاطبان را نیز با خود همراه می‌کند و آنان ضمن همدات پنداری با قهرمان اگرچه نیازها و خواسته‌هایی متفاوتی را جستجو کرده باشند، ولی امید به پیروزی را در خود تقویت می‌کنند. این مقاله داستان «گشتاسپ و کتابون» را به روش توصیفی و تحلیلی با الگوی «سفر نویسنده» ووگلر بررسی می‌کند. گشتاسپ با فراخوان درونی گام در راه سفر می‌گذارد و آنگاه بر طبق الگوی سفر بعد از طی مراحل در حرکتی دایره‌وار بعد از ازدواج با کنایون، غلبه بر گرگ و اژدها که آزمون قهرمان برای رسیدن به آگاهی است و به دست آوردن رضایت لهراسب جهت تسلط بر تخت و تاج، به ایران باز می‌گردد. داستان در هر دوازده مرحله با الگوی ووگلر مطابقت دارد.
<b>تاریخچه مقاله:</b> دریافت: ۱۴۰۴/۰۹/۱۶ بازنگری: ۱۴۰۵/۰۲/۲۸ پذیرش: ۱۴۰۵/۰۲/۳۰ انتشار: ۱۴۰۵/۰۳/۱۰	
 <a href="https://heroic.lu.ac.ir/article_735880.html">https://heroic.lu.ac.ir/article_735880.html</a>	
<b>کلیدواژه‌ها:</b> داستان گشتاسپ، ساختار اسطوره‌ای، ووگلر، سفر نویسنده، کهن‌الگو.	

استناد: رسمی، عائمه و رسمی، سکینه. (۱۴۰۴)، بررسی سفر اسطوره‌ای گشتاسپ بر مبنای سفر نویسنده کریستوفر ووگلر، دوفصلنامه ادبیات پهلوانی،

۳ (۵)، ۲۴۵-۲۶۲.

نویسندگان

10.22034/heroic.2026.3.5.12

ناشر: دانشگاه لرستان



## ۱. مقدمه

کهن الگوها وجوه مشترکی از ادراک هستند که در زمان‌های مختلف در بین فرهنگ‌های مختلف نمود می‌یابند. به گفته یونگ، کهن الگوها یا نمونه‌های اولیه یا سرنمونه‌ها، مظهر ناخودآگاه جمعی هستند که در روان همه انسان‌ها رمزگذاری شده‌اند. روان (خود) شامل شخصیت کامل متشکل از قلمرو آگاهانه، ناخودآگاه شخصی و ناخودآگاه جمعی است. یونگ ادعا می‌کند که اینها همیشه به عنوان بخشی از «میراث باستانی بشریت» وجود داشته‌اند (Tacey, 2012: 137). به باور او کهن الگوها اعم از این که مربوط به یک شخصیت، یک شیء یا یک محیط باشند، معنای جهانی دارند، به گونه‌ای که تعداد قابل توجهی از مردم می‌توانند آن‌ها را با عناصر مشابه مرتبط کنند و این باعث می‌شود که در سراسر جهان قابل شناسایی باشند؛ با این حال، کهن الگوها همواره معادل کلیشه یا تیپ نبوده بلکه شخصیت‌های کهن الگویی و داستان‌ها، تجارب انسانی را به الگوهای قابل لمس تبدیل می‌کنند که در درک هویت انسان به ما کمک زیادی می‌کنند. کهن الگوها طیف کاملی از ویژگی‌ها را نشان می‌دهند که می‌توانند به صورت مثبت و منفی ظاهر شوند؛ به عبارت دیگر، آنها بخشی از تکامل انسان هستند که بشر قادر است آن را آگاهانه از طریق «فرایندهای غریزی ناخودآگاه روان» تجربه کند (Walker, 2002: 18) کهن الگوها با داستان‌های باستانی و اساطیر تبیین می‌شوند، چنان که کمپبل بیان می‌کند مضامین جهانی به همان اندازه که مربوط به مردم یونان و روم است، مربوط به افراد مدرن نیز است؛ زیرا، اسطوره‌ها هنگام مواجهه با تصمیم‌ها و موقعیت‌های دشوار «الگوهای زندگی» را برای افراد ارائه می‌کنند. اسطوره‌شناسی نیز با انتقال دانش، تاریخ و سنت، و با توضیح نقش‌های یک فرد در جامعه، هویت فرهنگی یک جامعه را ایجاد می‌کند. اسطوره‌شناسی مردم را در مورد وضعیت انسان آگاه ساخته و ارزش‌های جهانی خوب و بد را به انسان می‌آموزد و نحوه ایجاد جامعه و مقابله با مشکلات را توضیح می‌دهد؛ بنابراین، ارزش اسطوره‌ها را نمی‌توان نادیده گرفت.

در میان اسطوره‌ها اسطوره قهرمان جایگاهی خاص دارد. ظهور قهرمان در ادبیات ناشی از یک انقلاب در اندیشه است. این انقلاب هنگامی رخ داد که نویسندگان و شاعران و نیز مخاطبان آن‌ها توجه خود را از خدایان نامیرا به انسان‌های فانی معطوف کردند. قهرمانان اسطوره‌ای چنان که در الگوهای فون هان<sup>۱</sup> و راگلان<sup>۲</sup> و رانک<sup>۳</sup> آمده است، اغلب به یک طبقه شاهزاده‌ای تعلق دارند که در مراحل اولیه تاریخ یک قوم وجود دارند و از نظر مهارت، قدرت و شجاعت از مردان عادی فراتر می‌روند (رک. سگال، ۱۳۸۹: ۱۷۳-۱۶۸ و ۱۸۸-۱۸۴). داستان‌های مشابهی در مورد تولد قهرمان، رشد فراعادی او، عاشق شدن وی در رؤیا، سفر قهرمان در جستجوی مطلوب و معشوق، بازدارنده‌های قهرمان از سفر اسطوره‌ای و... وجود دارد. جنگ یا ماجراجویی خطرناک شغل عادی قهرمان است اما معمولاً ظرافت زیادی به قهرمان نمی‌دهند. او بیش از آنکه فکر کند، اهل عمل است. پاسخ‌های او معمولاً غریزی، قابل پیش‌بینی و اجتناب‌ناپذیر است. بر این مبنا رفتار قهرمان اسطوره‌ای در قیاس

1 Von Hahn

2 Raglan

3 Rank

با معیارهای اعصار بعدی بیش از حد ساده به نظر می‌رسد؛ با این وجود، قهرمان هنوز برای خوانندگان عصر حاضر جذابیت داشته و دارای یک تأثیر اساسی در ادبیات است. در میان آثار ادبی ایران شاهنامه فردوسی از نظر اسطوره، متنی قابل توجه است. «شاهنامه فردوسی هم تأثیرگذاری تعیین کننده و هم پراکنش گسترده‌ای داشته است، چنان که بعضی از محققان گفته‌اند اگر شاهنامه فردوسی نبود، نه فقط ادبیات بلکه زبان و حتی فرهنگ ایرانی چیزی غیر از آن می‌شد که الان هست» (نامور مطلق، ۱۳۹۷: ۵۳۷). یکی از داستان‌های شاهنامه داستان گشتاسپ است که این مقاله به تحلیل سفر اسطوره‌ای گشتاسپ بر مبنای «سفر نویسنده» کریستوفر ووگلر می‌پردازد.

### ۱-۱. بیان مسأله

یکی از اسطوره‌های قهرمان، سفر اسطوره‌ای اوست که این سفر را چنین تعریف کرده‌اند: «سفر به جایی از جهان، نفوذ به منبعی از قدرت و بازگشتی زندگی افزا» (روتون، ۱۳۷۸: ۱۰۳). سفر قهرمان یک الگوی کلی است که ادعا می‌شود بیشتر اسطوره‌های جهان براساس آن طرح‌ریزی می‌شود. «قهرمانان دو نوع کردار انجام می‌دهند، یکی کردار جسمانی است که در آن قهرمان دست به اقدامی شجاعانه در نبرد می‌زند یا زندگی کسی را نجات می‌دهد. نوع دیگر کردار معنوی است که در آن قهرمان یاد می‌گیرد گستره ماورا طبیعی زندگی معنوی انسان را تجربه کند و سپس با پیامی باز می‌گردد. کمپیل در کتاب *قهرمان هزار چهره* سفر قهرمان را با عنوان اسطوره یگانه در هفده مرحله ترسیم می‌کند» (کمپیل، ۱۳۹۶: ۵۵-۱۳). هدف نهایی جستجوی قهرمان، نباید کسب آزادی و نشاط برای خود باشد، بلکه خرد و قدرت فرد، باید در خدمت به دیگران قرار گیرد. کریستوفر ووگلر با حذف بعضی از مراحل و ادغام بعضی دیگر، آن را به صورتی ساده‌تر در دوازده مرحله بیان می‌کند که مبنای این تحقیق قرار می‌گیرد.

### ۱-۲. پیشینه پژوهش

سفر قهرمان در ادبیات فارسی در آثار متعدد با *قهرمان هزار چهره* کمپیل و *سفر نویسنده* ووگلر تطبیق داده شده است؛ از جمله آنها که با *سفر نویسنده* ووگلر تطبیق داده شده‌اند، می‌توان به «تحلیل ساختاری قصه بهرام گور در هفت پیکر نظامی بر اساس سفر نویسنده کریستوفر ووگلر» (قبچاق‌شاهی مسکن و سلامت باویل، ۱۳۹۱)، «بررسی تطبیقی شخصیت‌های پرده‌خانه بهرام بیضایی بر اساس کهن‌الگوهای کریستوفر ووگلر» (سلامت باویل، ۱۳۹۵)، «تحلیل ساختاری سیر العباد الی المعاد بر اساس الگوی سفر نویسنده ووگلر» (رحیمی‌زنگنه و زندی‌طلب، ۱۳۹۸)، «روایت سینمایی در حماسه گیل‌گمش از منظر الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر» (شاپوری، ۱۴۰۲)، «نقد اسطوره‌ای سفر قهرمان در فیلم داستانی روز واقعه بر اساس الگوی کریستوفر ووگلر» (دانش، ۱۴۰۲)، «تصویرشناسی عناصر دراماتیک نظریه کهن‌الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در رمان کوری» (بیجاری، ۱۴۰۳) و «تحلیل داستان شیخ صنعان بر اساس الگوی کریستوفر ووگلر» (زندی‌طلب، ۱۴۰۳) اشاره کرد. لذا در این زمینه، تحقیقی در مورد داستان گشتاسپ دیده نمی‌شود.

### ۱-۳. روش پژوهش

این تحقیق بر مبنای روش توصیفی و تطبیقی، سفر اسطوره‌ای گشتاسپ را با سفرنویسنده و وگلر تحلیل می‌کند. بر اساس الگوی کریستوفر و وگلر در مورد ساختار اسطوره‌ای، دوازده مرحله از کهن الگوهای سفر قهرمان که بیانگر چرخه جدایی، تشرّف و بازگشت است، وجود دارد. این مراحل عبارتند از: ۱. جهان عادی، ۲. دعوت به ماجراجویی، ۳. ردّ دعوت، ۴. دیدار با منتور یا مرشد، ۵. عبور از آستانه اول، ۶. آزمون‌ها، متحدان، دشمنان، ۷. راهیابی به ژرف‌ترین غار، ۸. آزمایش بزرگ، ۹. به دست آوردن پاداش، ۱۰. راه بازگشت، ۱۱. رستخیز و ۱۲. بازگشت با اکسیر. این دوازده مرحله که برای شناسایی نقشه راه سفر قهرمان مفید است، در داستان گشتاسپ و کتابیون دیده می‌شود.

### ۲. داستان گشتاسپ و کتابیون

گشتاسپ از پادشاهان نامدار کیانی است که دو روایت در مورد وی وجود دارد. یکی روایت دینی که براساس منابع زرتشتی، گشتاسپ شخصیتی مثبت دارد. او کسی است که با نیرومندی برای گسترش دین می‌کوشد. «زردشت در سی سالگی، نخستین الهام اهورامزدا را دریافت. ده سال بعد، هفتمین وحی بر او صورت گرفت و گشتاسپ در همین هنگام، دین بهی را از او پذیرفت. پس از آن که اورمزد، اسرار دین را بر زردشت آشکار می‌کند، او با بیست و یک نسک اوستا و سرو همیشه سبز و آتش همیشه روشن، دین خود را به گشتاسپ عرض می‌کند» (قلی‌زاده، ۱۳۸۷: ۳۵۱). او گسترنده دین بهی و پادشاهی پسندیده است، هم او تباه کننده دیوان و دروجان و خشنود کننده اورمزد و امشاسپندان است (مینوی‌خرد، ۱۳۸۵: ۴۷). زردشت در کنار رود دایتی از درگاه اهورا می‌خواهد که توفیق کامروایی و رسیدن به آرزوها را به گشتاسپ ارزانی دارد (یسنا، ۱۳۸۰: ۴۶). در متن‌های پهلوی، بنای آذر برزین مهر، آتش مخصوص کشاورزان، به او نسبت داده شده است (قلی‌زاده، ۱۳۸۷: ۳۵۰). در فروردین‌یشت فروهر پاکدین کی گشتاسپ ستوده شده است، کسی که دیوهای دشمنان را از پاکان جدا کرد و با گرز سخت برای راستی راه جست، کسی که بازوی دین اهورایی بود دین را از بند می‌رهاند (فروردین‌یشت، ۱۳۷۷: ۸۴).

در متون اوستا و پهلوی، نام همسر گشتاسپ «هوتس» آمده که دختری ایرانی و از نژاد نوذر است (رام‌یشت، ۱۳۷۷: ۱۵۲). در شاهنامه، گشتاسپ به زیاده‌خواهی توصیف شده است. به نظر بعضی از محققان، «داستان گشتاسپ طرحی دیگر از داستان کاووس می‌باشد که خود آن نیز می‌تواند بازخوانی اسطوره جمشید باشد، یعنی گشتاسپ با واسطه کاووس، ریشه در نیمه تاریک جمشید دارد. اگر جمشید با پری، کاووس با سودابه دختر شاه هاماوران ازدواج می‌کند، گشتاسپ نیز چاره‌ای جز ازدواج با کتابیون، دختر قیصر روم ندارد. دعایی که زردشت در حق او می‌کند که صاحب خانه جاودانی باشد، یادآور جمشید و ورجمکرد و کاووس و قصرهای جاودانگی او در فراز البرز است. هر چند که منابع مزدیسنی می‌کوشند وجهه دینی گشتاسپ را بیشتر کنند، روایات غیردینی همچنان او را در کسوت شاهی و با سبک‌سری‌های کیکاووس به تصویر می‌کشند. او در این ساحت به ویژه با مشاجره‌ای که بر سر شاهی با فرزندش اسفندیار داشت، چهره چندان موجه و مقبولی

ندارد» (مظفری، ۱۳۹۰: ۱۷۴). نام همسر گشتاسپ، کتایون و دختر قیصر روم است که ازدواج آن‌ها در سفر گشتاسپ به روم صورت می‌گیرد. بنا به نظر پورداوود، داستان کتایون و گشتاسپ، داستانی نسبتاً نو است که بعدها به داستان گشتاسپ افزوده شده است؛ چنان‌که «در کتب دینی ایرانیان، کتایون یا کی‌تایون نامی، زن گشتاسپ ذکر نشده و این خود دلیل نو بودن این داستان است. در عروسی کتایون با گشتاسپ و دو خواهرش با شاهزادگان دیگر از اسقف سخن رفته که مراسم عقد و نکاح به جای آورند، لابد بایستی این داستان پس از نفوذ دین عیسی به وجود آمده باشد که پیشوایان این دین، مراسم زناشویی به جای آورند» (ی‌شت‌ها، ۱۳۷۷: ۲۶۸). در متون بعد از اسلام نیز نام همسر گشتاسپ هوتوس است و نامی از کتایون ذکر نشده است (طبری، ۱۳۷۵: ۴۷۹). در شاهنامه گشتاسپ در سفر اسطوره‌ای خود بعد از ازدواج با کتایون و بعد از اثبات خود به قیصر با غلبه بر الیاس شاه خزران، فرستاده‌ای پیش لهراسب فرستاده و خواستار باج می‌شود، لهراسب چون متوجه می‌شود که گشتاسپ در پی این باج‌خواهی قرار دارد، زیر را به روم فرستاده و گشتاسپ و همسرش کتایون را به ایران فرا می‌خواند. گشتاسپ به ایران باز می‌گردد و لهراسب تاج پادشاهی بر سر او می‌گذارد. در ذیل به مراحل سفر اسطوره‌ای گشتاسپ بر مبنای سفر نویسنده پرداخته می‌شود.

### ۳. مراحل سفر اسطوره‌ای گشتاسپ

#### ۳-۱. جهان عادی

بنا بر نظر ووگلر، قهرمان از دنیای عادی روزمره به منطقه‌ای از شگفتی‌های فراطبیعی روی می‌آورد. او در پی شناخت هویت و تمامیت خود است (Vogler, 2007: 83). دنیای ویژه قهرمان در صورتی اهمیت دارد که در تضاد با دنیایی عادی تصویر شود. در داستان فردوسی، دنیای عادی قهرمان چنین تصویر می‌شود که کی‌لهراسب پدر گشتاسپ که کیخسرو سلطنت را به او سپرده است، دو پسر دارد: زیر و گشتاسپ. در درگاه او دو تن از نیرگان کاووس نیز بودند که لهراسب از آن‌ها به پسران خویش نمی‌پردازد و گشتاسپ درحالی که خود را مستحق تخت شاهی می‌داند، خود را این چنین پیش پدر اثبات می‌کند:

کنون من یکی بنده‌ام بر درت	پرستنده اختر و افسرت
ندارم کسی را ز مردان به مرد	گر آیند پیشم به روز نبرد
مگر رستم زال سام سوار	که با او نسازد کسی کارزار

(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۷)

در این مرحله، قهرمان با فقدان روبه‌روست یا گمشده‌ای دارد که در پی آن است (Vogler, 2007: 91). بر خلاف اوستا که گشتاسپ چون دین اهورایی را پذیرفت، به خدمت آن دین درآمد و از آن پس همه زندگانی و قدرت گشتاسپ در راه خدمت و گسترش دین صرف می‌شود، در شاهنامه کهن الگوی آز و زیاده‌خواهی که جزء ویژگی‌های بشری است، در گشتاسپ دیده می‌شود.

### ۲-۳. دعوت به ماجراجویی

در سفرهای اسطوره‌ای، قهرمان از طریق پیام یا پیام‌رسان به ماجراجویی فراخوانده می‌شود. این دعوت ممکن است از ناخودآگاه قهرمان باشد که به او زمان تغییر و تحوّل را اعلام می‌کند. این پیام‌ها گاه به صورت رؤیا، خیال یا تصورات تجسم می‌یابند. رؤیاهای صادق یا کابوس با استعاره‌هایی که منعکس‌کننده تغییرات عاطفی و معنوی آینده است، به ما کمک می‌کنند تا برای مرحله جدیدی از رشد آماده شویم (Ibid: 100). در داستان فردوسی، گشتاسپ تخت شاهی را حق خود می‌داند و از پدر که به نیره‌های کاووس بیش از آن‌ها می‌پردازد، دلگیر است؛ از این‌رو، وسوسه‌های سلطنت‌طلبی او را به سفر فرا می‌خواند، در حالی که به پدر می‌گوید:

گر ایدونک هستم از ارزانیان      مرا نام بر تاج و تخت کیان  
بوم همچین پیش تو بنده‌وار      همی باشم و خوانمت شهریار  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۷)

این وسوسه‌ها که برآمده از روان قهرمان هستند، او را به سوی سفر بر می‌انگیزند.

### ۳-۳. ردّ دعوت

گاه قهرمان ممکن است به خاطر ترس مال و جان، از پذیرش دعوت امتناع کند. در واقع، تأمل برای سنجیدن عواقب، تعهد به ماجراجویی را به یک انتخاب واقعی تبدیل می‌کند که در آن، پس از این دوره تردید یا امتناع، قهرمان مایل است زندگی خود را در مقابل احتمال پیروزی به خطر اندازد (Vogler, 2007: 107-108). ولی اغلب علی‌رغم احتمال خطر، قهرمان دعوت به ماجراجویی را می‌پذیرد و بدون توجه به ایمنی و امنیت شخصی خود عمل می‌کند؛ زیرا، قهرمان فردی با اخلاق و منش بالاست و باید عمق استقامت و مقاومت انسان را به خواننده نشان دهد. در داستان فردوسی چون پدر به خاطر جوانی و خامی به او جواب مساعد نمی‌دهد:

جوانی هنوز، این بلندی مجوی      سخن را بسنج و به اندازه گوی!  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۷)

گشتاسپ با گفتن این که:

همی گفتم: بیگانگان را نواز!      چنین باش و با زاده هرگز مساز!  
(همان: ۷)

در پی هوای سلطنت، با سیصد سوار قصد ترک ایران را دارد. لهراسب همانند اغلب سفرهای اسطوره‌ای که نیرویی بازدارنده در آن دیده می‌شود، در پی ممانعت از این سفر است؛ از این‌رو، زیر را با سوارانی گسیل کرده تا گشتاسپ را از عزیمت باز دارد. گشتاسپ بار اول باز می‌گردد اما در پی برآورده نشدن خواسته‌اش از سوی پدر، بار دوم تنها قصد روم می‌کند و این بار سفر او به روم محقق می‌شود.

### ۴-۳. دیدار با منتور (مُرشد)

قهرمانان اغلب قبل از این که به ماجراجویی پردازند، با برخی از منابع خرد ارتباط برقرار می‌کنند. آن‌ها ممکن است تجربه کسانی را که قبلاً سفر را تجربه کرده‌اند، جستجو کنند یا ممکن است در درون خود به

دنبال خردی باشند که در ماجراهای قبلی با هزینه‌های زیادی به دست آورده‌اند (Vogler, 2007: 118). در داستان گشتاسپ اولین راهنما در سیمای «هیشوی» نمود می‌یابد. هیشوی باژخواه یا خراج‌ستان یا گمرک‌چی پیری است که در مرز روم می‌زیست:

یکی پیر سر بود هیشوی نام  
جوانمرد و بیدار و با رای و کام  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۱۳)

هیشوی قهرمان را در گذر از آب یاری می‌دهد و پس از پیوند گشتاسپ و کتایون در شکار گاه، با وی که خود را در روم فرخزاد نامیده بود، دوستی می‌نماید. کار دیگر وی بردن خواستگاران دختران قیصر همچون اهرن و میرین، به یاری خواهی نزد گشتاسپ است. وی همچنین در نزد قیصر به دلآوری‌های گشتاسپ گواهی می‌دهد.

### ۳-۵. عبور از آستانه اول

مرحله عبور از آستانه اول، حساس‌ترین لحظه عمل است که قهرمان از دنیای معمولی خارج می‌شود. در این مرحله، قهرمان تجهیزات و دانش را به عنوان تشویق مربی دریافت کرده است. گاهی اوقات این مرحله، صرفاً نشان دهنده آن است که ما به مرز دو جهان رسیده‌ایم. قهرمان باید به پشتوانه ایمان به سمت ناشناخته‌ها حرکت کند، و گرنه ماجراجویی هرگز آغاز نخواهد شد. مرز بین دو جهان را با عبور از موانع فیزیکی مانند: درها، دروازه‌ها، طاق‌ها، پل‌ها، صحراها، دره‌ها، دیوارها، صخره‌ها، اقیانوس‌ها و رودخانه‌ها به تصویر کشیده شده است (Vogler, 2007: 129-130).

بر مبنای نمادشناسی، آب یکی از این آستانه‌ها شناخته می‌شود. «آب می‌تواند خسارت بزند و ببلعد، تندبادها و باران تاک‌های شکوفان را نابود کند. بدین گونه است که آب قدرتی موهن خواهد داشت. در این حالت گناهکاران را تیبیه می‌کند اما نمی‌تواند به نیکوکاران دست یابد که نباید از آب‌های بزرگ بترسند. آب‌های مرگ فقط برای گناهکاران است. این آب‌ها برای نیکوکاران به آب حیات بدل می‌شود» (شوالیه، ۱۳۸۸، ج ۱: ۱۵-۱۴). در داستان گشتاسپ نیز هیشوی باژستان او را از آب گذر می‌دهد:

از ایران یکی نامجویم دبیر  
سپاسی نهی جاودان بر سرم...  
چنین گفت شایسته‌یی تاج را  
کنون راز بگشای و با من بگوی  
اگر، هدیه باید اگر گفتِ راست  
ز هیشوی بشنید گشتاسپ، گفت  
ز من هرچ خواهی، ندارم دریغ  
ز دینار لختی به هیشوی داد  
ز کشتی سبک بادبان برکشید  
خردمند و روشن دل و یادگیر  
به کشتی برین آب اگر بگذرم  
و گر جوشن و تیغ و تاراج را  
ازینسان به دریا گذشتن مجوی:  
ترا رای و رای دَییری کجاست؟!  
که از تو مرا نیست چیزی نهفت  
ازین افسر و مَهر و دینار و تیغ  
از آن هدیه شد مرد گیرنده شاد  
جهانجوی را سوی قیصر کشید  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۱۴)

که در واقع گذر از آب، گذر از آستانه اول قهرمان است. «آب‌ها با جریان مداوم تجلی جهان و با ناآگاهی و فراموشی یکسان شناخته می‌شوند. همیشه تجزیه و تطهیر می‌کنند، می‌شویند و از نو پدید می‌آورند» (کوپر، ۱۳۹۲: ۱۵). کهن‌الگوی گذر از آب در داستان‌های دیگر شاهنامه چون داستان فریدون، کیخسرو، هفت‌خوان‌های رستم و اسفندیار دیده می‌شود.

### ۳-۶. آزمون‌ها، متحدان، دشمنان

مهم‌ترین عملکرد این دوره از سازگاری با جهان ویژه، آزمون‌ها هستند. نویسندگان از این مرحله برای آزمون قهرمان استفاده می‌کنند و او را با یک سری آزمون‌ها و چالش‌هایی روبه‌رو می‌کنند تا برای سختی‌های بیشتر آماده شود (Vogler, 2007: 136). علاوه بر این، عملکرد دیگر این مرحله برای قهرمان، ایجاد متحد یا معامله با دشمن است. طبیعی است که قهرمانانی که تازه وارد دنیای ویژه می‌شوند، مدتی را صرف این می‌کنند که بفهمند به چه کسانی می‌توان اعتماد کرد و چه کسانی قابل اعتماد نیستند. این نوعی آزمایش است که قهرمان به عنوان یک قاضی خوب شخصیت قرار داده می‌شود (Ibid: 137). کمپبل معتقد است که «آزمایش‌های دشوار به این منظور طراحی می‌شوند که معلوم شود کسی که قصد قهرمان شدن دارد، واقعاً قهرمان است یا نه... به نظر او آگاهی نیز در گرو همین آزمون‌هاست، هنگامی که فکر کردن به خود و صیانت نفس، جایگاه درجه اول خود را از دست می‌دهد، تحولی حقیقتاً قهرمانانه از آگاهی را می‌گذرانیم و این آگاهی با پشت سر گذاشتن آزمون‌های دشوار و مکاشفه‌ها تحول پیدا می‌کند» (کمپبل، ۱۳۸۰: ۱۹۰). در داستان گشتاسپ، در روم بخت چندان یار قهرمان نیست. او برای امرار معاش به سوی اسقف و دبیران روی می‌کند، دبیران که او را پهلوان می‌بینند، می‌گویند که در پیشه آن‌ها تعداد دبیر بیش از کارشان است، از این رو به وجود او نیازی نیست (فردوسی، ۱۳۷۵، ج ۵: ۱۵-۱۴). گشتاسپ برای یافتن قوت اندک، پیش چوپان قیصر می‌رود اما چوپان نمی‌تواند به او اعتماد کند، سپس پیش ساربان می‌رود، ساربان رسم میهمان‌نوازی به جای می‌آورد اما به او می‌گوید که این کار در شأن او نیست و به او توصیه می‌کند که به درگاه قیصر برود، تا بی‌نیازی یابد (همان: ۱۷-۱۶). گشتاسپ از آنجا به سوی بازار آهنگران رفته، آهنگری «بوراب» نام او را به کار می‌پذیرد اما بر و بازوی گشتاسپ باعث می‌شود که ضربه پتک او نه تنها گوی که سندان را درهم شکند، از این رو بوراب نیز او را رد می‌کند (همان: ۱۸-۱۷). دهقانی فریدون‌نژاد، گشتاسپ را می‌یابد و او را از خوان و خانه خویش متنعم می‌سازد:

یکی نامور زان پسندیده ده	گذر کرد بر وی که او بود مه
ورا دید با دیدگان پر ز خون	به زیر زنج دست کرده ستون
بدو گفت کای پاک مرد جوان	چرایی پُر از درد و تیره‌روان؟
بوی شاد یکچند مهمان من	اگر آیدت رای ایوان من
مگر کین غمان بردلت کم شود	سر تیر مژگانست بی‌نم شود
بدو گفت گشتاسپ کای نامجوی	نژاد تو از کیست؟ با من بگوی!

چنین داد پاسخ ورا کدخدای  
من از تخم شاه آفریدون گرد  
چو بشنید گشتاسپ برداشت پای  
چو آن مهتر آمد سوی خان خویش  
بسان برادر همی داشتش  
کزین پرسش اکنون ترا چیست رای؟  
کزان تخمه کس در جهان نیست خرد!  
همی رفت با نامور کدخدای  
به مهمان بیاراست ایوان خویش  
زمانی به ناکام نگذاشتش  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۱۹-۱۸)

### ۳-۷. راهیابی به ژرف‌ترین غار

جهان خاص همچنین نشان دهنده آستانه جدیدی برای نتیجه آزمایش‌های جذاب است. قهرمان هنگام ورود به دنیای ویژه جدید و متفاوت، با یک نگهبان آستانه دیگر دیدار خواهد کرد. بدین ترتیب برای آماده‌سازی ذهنیت قهرمان برای رویارویی با سختی‌های بیشتر آزمایشی پیش‌رو است. قهرمانان، با سازگاری با جهان ویژه، اکنون به دنبال قلب آن هستند. آن‌ها به یک منطقه میانی بین مرز و مرکز سفر قهرمان می‌روند. در سفر آن‌ها، منطقه مرموز دیگری را با آستانه نگهبانان، دستور کارها و آزمایش‌های خاص خود پیدا می‌کنند (Vogler, 2007: 143). در داستان فردوسی گشتاسپ این مرحله را زمانی تجربه می‌کند که آواره و گرسنه در سایه درختی به درگاه خداوند روی می‌کند:

همی گفت کای داور کردگار  
غم آمد مرا بهره زین روزگار  
نینم همی ز اختر خویش بد  
ندانم چرا بر سرم بد رسد!  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۱۸)

در بسیاری از این داستان‌ها قدرت‌های پشتیبان یا «نگهبانان»، ناتوانی اولیه قهرمان را جبران می‌کنند و وی را قادر می‌سازند تا عملیات خود را که بدون یاری گرفتن از آن‌ها نمی‌تواند انجام دهد، به سرانجام برساند» (یونگ، ۱۳۸۱: ۱۶۴). در داستان فردوسی نیز، بعد از روی آوردن قهرمان به درگاه خدا، ناگاه دهقانی فریدون‌نژاد او را می‌یابد و به سوی خانه خویش می‌برد و ماه‌ها میهمان‌نوازی می‌کند. در آن روزگار دختران قیصر برای انتخاب همسر در انجمنی که از دلیران سترگ تشکیل می‌شد، شرکت می‌کردند و از میان آن‌ها همسر مناسب خویش را برمی‌گزیدند. چنین مجلسی برای کتایون دختر بزرگ قیصر تشکیل می‌شود. کتایون در رویای خود دیده بود که مردان شهر جمع شده‌اند، در آن میان مردی غریب دسته گلی به او می‌دهد. در این داستان کتایون، پیشتر آنیموس خود را دریافته است. گشتاسپ به همراه مرد دهقان به تماشای مراسم می‌رود، با افتادن چشم کتایون به گشتاسپ، در می‌یابد که این همان غریبه رویای اوست. کتایون، گشتاسپ را به همسری برمی‌گزیند. این امر چندان بر قیصر خوشایند نیست و انتخاب یک فرد بی‌اصل و نسب جهت دامادی را بر خود شایسته نمی‌یابد اما اسقف یادآور می‌شود که در انتخاب همسر، برای دختران شرطی لحاظ نشده بود و از این‌رو شایسته قیصر نیست که از حرف خود بازگردد. قیصر گشتاسپ و کتایون را از قصر بیرون می‌کند ولی در مورد دختران دیگر خود، از رأی خویش عدول کرده و شرط ازدواج دختر دومش را با میرین جوان «با رای و گنج» رومی، غلبه بر گرگ بیشه فاسقون و شرط ازدواج دختر سوم را با اهرن پهلوان نژاده رومی، غلبه بر

اژدهای کوه سقیلا قرار می‌دهد که البته هر دو هیولا به دست گشتاسپ کشته شده و میرین و اهرن به دامادی قیصر می‌رسند (رک. فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۱۹-۲۲).

### ۳-۸. آزمایش بزرگ

قهرمانان در این مرحله با بزرگترین چالش و هولناک‌ترین حریف روبه‌رو می‌شوند. آنان باید بمیرند تا تولد دوباره‌ای بیابند (Vogler, 2007: 155). آن‌ها دگرگون می‌شوند، تحول می‌یابند و باز می‌گردند (Ibid: 156) اما قهرمان لازم نیست که حتماً بمیرد تا تأثیر خود را بگذارد، او ممکن است شاهد مرگ یا علت مرگ باشد (Ibid: 163). در تمام داستان‌ها رایج‌ترین نوع آزمایش، نوعی نبرد یا رویارویی با یک نیروی مخالف است. این می‌تواند یک دشمن شرور، حریف یا حتی یک نیروی طبیعت باشد. ایده‌ای که نزدیک به همه این احتمالات باشد، کهن‌الگوی سایه است. یک شرور ممکن است یک شخصیت بیرونی باشد، اما به معنای عمیق‌تری که تمام این کلمات برای آن مطرح می‌شوند، احتمالاً خصوصیات منفی خود قهرمان است. به عبارت دیگر، بزرگترین حریف قهرمان، سایه خودش است (Ibid: 163) که در داستان‌ها به صورت‌های مختلف روی می‌نماید. یکی از عناصر اسطوره‌ای در داستان‌ها نبرد با هیولاست که این نبرد به عنوان یک آزمایش صورت می‌گیرد. آزمایش در واقع برای رسیدن به آگاهی لازم است. در این آزمایش‌ها، قهرمان داستان بر هیولاها غالب می‌آید که در داستان گشتاسپ و کتیون به صورت زیر دیده می‌شود:

### ۳-۸-۱. نبرد با گرگ

گشتاسپ که در روم با نام فرخزاد شناخته می‌شود، به عکس اغلب داستان‌ها که قهرمان برای رسیدن به محبوب و مقصود وارد نبرد می‌شود، به خاطر اثبات برتری و شایستگی خود بعد از رسیدن به مقصد، وارد نبرد با هیولا شده است. در آزمایش اول گشتاسپ به جای «میرین» در صحنه آزمایش حاضر می‌شود، میرین دلاوری رومی از نژاد سلم است که قیصر برای پذیرش او به عنوان داماد خود، وی را به کشتن گرگ بیشه فاسقون وامی‌دارد. میرین به راهنمایی هیشوی، گشتاسپ را به یاری خویش فرا می‌خواند. هیشوی، زشتی و دهشتناکی گرگ بیشه فاسقون را چنین توصیف می‌کند:

چنین گفت هیشوی کین پیر گرگ	سرش برترست از هیونی سترگ
دو دندان او چون دو دندان پیل	دو چشمش طرخون و چرمش چون نیل
سروهاش چون آبنوسی فرسپ	چو خشم آورد بگذرد بر دو اسپ

(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۲۸-۲۷)

و گشتاسپ می‌گوید که چنین گرگی را من اژدها می‌نامم:

همی اژدها خوانم این را نه گرگ	تو گرگی مدان چون هیونی سترگ!
-------------------------------	------------------------------

آن‌گاه با نیروی فره‌مندی و به یاری شمشیر سلم که نزد میرین بود، گرگ را کشته و میرین را به خواسته‌اش می‌رساند. از نظر نماد شناسی، «گرگ مظهر زمین، بدی، حرص و مصیبت است» (کوپر، ۱۳۹۲: ۳۲۹). دانای کل

داستان از زبان گشتاسپ او را ازدها می‌نامد. بنا به نظر کوپر، «ازدهایان به منزله هیولاها اربابان نخستین زمین اند که قهرمانان، جهانگشایان و آفرینندگان باید برای تسلط یا تصرف زمین با آن بستیزند. آنانان نگهبانان گنج‌ها و مدخل‌های دانش رازگونه‌اند. مبارزه با ازدها، نمایانگر دشواری‌هایی است که برای دستیابی به گنج‌های حکمت ذاتی باید بر آنها غلبه کرد. کشتن ازدها به منزله نبرد میان روشنی و تاریکی و نابودی نیروهای مخرب شر یا به منزله غلبه شخص بر نفس خود است» (همان: ۳۲). از این رو در اساطیر، هیولا بیشتر به صورت ازدها جلوه می‌نماید و این همان مرحله‌ای است که یونگ مبارزه برای رهایی می‌نامد. در واقع، من خویشتن همواره با سایه در ستیز است. این ستیزه در کشمکش انسان بدوی برای دست یافتن به خود آگاهی به صورت نبرد میان قهرمان کهن الگویی با قدرت‌های شرور انسانی که به هیبت ازدها و دیگر اهریمنان نمود پیدا می‌کنند، بیان شده است» (یونگ، ۱۳۸۱: ۱۷۶-۱۷۵). به نظر کمپل نیز «هیولاها در واقع نماد سایه قهرمان می‌باشند، از این رو اسطوره‌ها الهام بخش تحقق کمال، تجلی کامل قدرت، و به ارمغان آورنده نورخورشید به جهان‌اند. کشتن هیولاها در واقع کشتن چیزهای تاریک است» (کمپل، ۱۳۸۰: ۲۲۴). در این داستان گشتاسپ با دیدن گرگ ازدها مانند بر او تیرباران می‌گیرد:

چو گشتاسپ آن ازدها را بدید  
کمان را بمالید و اندر کشید  
چو باد از برش تیر باران گرفت  
کمان را چو ابر بهاران گرفت  
دد از تیر گشتاسپی خسته شد  
دلیریش با درد پیوسته شد  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۳۰)

و آن‌گاه گشتاسپ او را با شمشیر سلم به دو نیم می‌کند:

پیاده بزد بر میان سرش  
به دو نیم شد پشت و یال و برش!  
(همان: ۳۱)

### ۳-۸-۲. نبرد با ازدها

نبرد میان قهرمان و ازدها، شکل فعال‌تر این اسطوره است و اجازه می‌دهد مضمون کهن الگویی پیروزی من خویشتن بر گرایش‌های واپس‌گرایانه آشکارتر شود. «در روایات اساطیری و حماسی ایران، با شمار زیادی از پهلوانان ازدها کش روبه‌رو می‌شویم که معروف‌ترین آن‌ها عبارتند از: فریدون، گرشاسپ، یا سام، رستم، گشتاسپ، اسفندیار، بهمن، اردشیر بابکان، بهرام گور، بهرام چوبین و غیره. علاوه بر این، ایزدانی چون بهرام، تِشتر، آذر، مهر، سروش و حتی خود اهورامزدا نیز ازدها اوژنند» (سرکاراتی، ۱۳۹۳: ۲۳۷). سلاح ازدها کشتی در بین ملل هندی و اروپایی اغلب گرز است (رک. قصرالدشتی و قلعه‌خانی، ۱۴۰۳: ۱۶۹). در بیشتر صحنه‌های شاهنامه، قهرمان یا با شمشیر ازدها را نابود می‌کند یا آنکه نخست با پرتاب تیر سپس با شمشیر، پتیاره را از پا در می‌آورد (رک. رستگار فسایی، ۱۳۷۹: ۱۸۰-۱۶۷). در داستان گشتاسپ، نبرد قهرمان با نیروی شر، در خواستگاری اهرن، دلاور قیصرنژاد صورت می‌گیرد. اهرن خواستگار دختر سوم قیصر روم است و قیصر برای پذیرش درخواست اهرن و ازدواج دخترش به او، خواستار کشتن ازدهای کوه سقیلا شده است:

یکی ازدها بر سر تیغ کوه  
شده مردم روم زو در ستوه

همی ز آسمان کرگس اندر کشد      ز دریا نهنگ دژم برکشد  
همی دود زهرش بسوزد زمین      نخواند بر آن مرز کس آفرین  
(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۴۱)

اهرن با مشورت میرین و راهنمایی هیشوی، گشتاسپ (فرخزاد) را پیدا کرده و از او می‌خواهد تا اژدها را به خاطر او بکشد. گشتاسپ نیز برای اثبات خویش، قبول کرده و اژدها را می‌کشد و سپس اهرن جسد اژدها را نزد قیصر برده و به خواسته خویش که ازدواج با دختر پادشاه است، می‌رسد. به نظر یونگ «در بیشتر مردم، طرف تیره و منفی شخصیت در ناخودآگاه می‌ماند اما قهرمان درست به وارونه باید متوجه وجود سایه باشد تا بتواند از آن نیرو بگیرد و اگر بخواهد به اندازه‌ای نیرومند شود تا بتواند بر اژدها پیروز شود، باید با نیروهای ویرانگر خود کنار بیاید. به بیانی دیگر، من خویشتن تا ابتدا سایه را مقهور خود نسازد و با خود همگونش نکند، پیروز نخواهد شد» (یونگ، ۱۳۸۱: ۱۷۶). سرکاراتی نیز با اشاره به این تحلیل یونگ بر این باور است که این تحلیل «بیشتر رنگ عرفانی دارد، [و در واقع] اسطوره اژدها کشتی تعبیری است رمزی از جریان بغرنج تکوین شخصیت آدمی که ضمن آن، جان آگاه در طلب کمال و آزادی و فردیت و برای رسیدن به غایت شناخت و معرفت خویش، ناچار است که با اژدهای نفس که به عنوان نمادی از محتوای روان ناآگاه، بازدارنده و پرآز و اوبارنده است، روبرو شود و بستیزد و هرگونه تحلیل و تأویل اسطوره در تحدید و کاهش معنای آن دخیل خواهد بود و به از بین رفتن معنی تمثیلی اسطوره منجر می‌شود و بر همین مبنا اسطوره رویارویی پهلوان و اژدها می‌تواند تعبیری از تقابل روشنی و تاریکی، سیری و گرسنگی، جوانی و پیری، داد و بیداد، مردمی و ددمنشی، آزادی و بندگی، شکوهمندترین پهلوان پهلوان‌ها و مخوفترین اژدهایان، یعنی: زندگی و مرگ باشد» (سرکاراتی، ۱۳۹۳: ۲۴۸-۲۴۹). در تمامی داستان‌های شاهنامه فردوسی که خیر و شر، نفرت و روشنی، جنگ و آتشی، صداقت و نیرنگ نمود می‌یابد، محدودیت‌های روان فردی در گذشته، با کهن الگوهای اسطوره‌ها پیوند می‌یابند؛ از این رو پیش آمده‌ها، خویشکاری‌ها و بن‌مایه‌های داستان گشتاسپ و کتابیون نیز مرتبط با اساطیر و کهن الگوها بوده و از حوزه تاریخ و حتی فضای پهلوانی قدم فراتر گذاشته‌اند.

### ۳-۹. به دست آوردن پاداش

به طور طبیعی، قهرمان پس از موفقیت در برابر چالش‌های بزرگ آزمایش، لذت فوق‌العاده‌ای از پیروزی را تجربه می‌کند. این مرحله لحظه دریافت پاداش قهرمان را ارائه می‌دهد. پاداش همیشه یک وسیله گرانبها یا چیز خوب نیست، آن می‌تواند دانش یا کیفیت شخصیت جدید باشد. بعد از گذشت بحران سختی، قهرمانان اکنون عواقب زنده ماندن را تجربه می‌کنند. آن‌ها بعد از مقتول یا مغلوب ساختن اژدهایی که در ژرف‌ترین غار زندگی می‌کند، شمشیر پیروزی را به دست گرفته و ادعای پاداش خود را می‌کنند. پیروزی ممکن است زودگذر باشد اما در حال حاضر آن‌ها لذت‌های آن را می‌پسندند (Vogler, 2007: 175-176).

بسیاری از قهرمانان حماسی اساطیر و ادبیات، با شمشیری با هیولاهایی که در سفر خود روبه‌رو می‌شوند می‌جنگند. شمشیرها بخشی از شخصیت قهرمان هستند؛ زیرا، جنگ با شمشیر شجاعت و قدرت می‌خواهد و به همین

دلیل قهرمان را در برابر دشمن قرار می‌دهد. گاهی شمشیر قهرمانان، جادویی هستند. «رزم‌افزار ویژه که نهاد و نشان مخصوص دارد و اغلب از قدرت جادویی برخوردار است و زیناوند شدن با آن به خداوندش، نیرو و یا رستن ارزانی می‌دارد تا بر دشمنان خود و در رأس آن‌ها بر سهمگین‌ترینشان - دیو یا اژدهایی دژم - چیره شود و در میدان جنگ و معرکه نام و ننگ به فیروزی رسد و صاحب آوازه بلند گردد، یکی از مضامین تکرار شونده در ادبیات حماسی جهان است که می‌توان از آن با اصطلاح بن‌مایه یا موتیف سلاح سحرآمیز یاد کرد» (سرکاراتی، ۱۳۹۳: ۳۶۳). در واقع، خلق‌ها برای نشان دادن قدرت و شکست‌ناپذیری قهرمان خود، او را مسلح به سلاحی برتر می‌کرده‌اند تا بتواند بر حریف قدرتمند و حتی دیوها و اژدهاها فائق آید. در داستان گشتاسپ، میرین دبیری هوشمند است که از فیلسوفان روم سخن می‌گوید (فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۱: ۲۷). ضمن این که میرین چون از نژاد سلم است، شمشیر سلم را در اختیار دارد (نوع چهارم)، چنان که هیشوی در معرفی او به گشتاسپ گوید:

دبیرست و با دانش و هوشمند	بگیرد شمار سپهر بلند
سخن گوید از فیلسوفان روم	از آباد و ویران و هر مرز و بوم
هم از گوهر سلم دارد نژاد	پدر بر پدر نام دارد به یاد
به نزدیک اویست شمشیر سلم	که بودی همه ساله در زیر سلم

(همان: ۲۷)

و حاضر است آن را جهت کشتن گرگ بیشه فاسقون، در اختیار گشتاسپ قرار دهد و چون گشتاسپ تقاضای او را می‌پذیرد و شمشیر سلم را به همراه اسبی نژاده از او طلب می‌کند، میرین شمشیر و اسب را به همراه هدایای دیگر به گشتاسپ تقدیم می‌کند:

بدو گفت گشتاسپ کان تیغ سلم	بیارید و اسبی سرافراز گرم
همی اژدها خوانم این را نه گرگ	تو گرگی مدان چون هیونی سترگ!
چو بشنید میرین از آنجا برفت	سوی خانه خویش تازید و تفت
از آخر گزین کرد اسب سیاه	گرانمایه خفتان و رومی کلاه
همان مایه‌ور تیغ الماس گون	که سلم آب دادش به زهر و به خون
بسی هدیه بگزید با آن ز گنج	ز یاقوت و گوهر همه پنج پنج...
جهانجوی میرین از ایوان برفت	بیامد به نزدیک هیشوی تفت
ز نخچیر گشتاسپ زان سو کشید	نگه کرد هیشوی و او را بدید
چو نزدیکی آمد پذیره شدند	از آن اسب و شمشیر خیره شدند
چو گشتاسپ آن هدیه‌ها بنگرید	همان اسب و تیغ از میان برگزید
دگر چیز بخشید هیشوی را	بیاراست جان جهانجوی را

(همان: ۲۸)

و همین شمشیر است که قهرمان را در غلبه گرگ یاری می‌دهد و گرگ را به وسیله آن به دو نیم می‌کند.

### ۳-۱۰. راه بازگشت

قهرمانان در این مرحله با انتخاب این که آیا در دنیای ویژه بمانند یا با بازگشت خود چرخه سفر را کامل کنند، روبه‌رو می‌شوند. اگرچه ممکن است جهان ویژه، جذابیت‌های خود را داشته باشد، اما تعداد کمی از قهرمانان ماندن را انتخاب می‌کنند. بیشتر آن‌ها به همان مبدأ نهایی باز می‌گردند (Vogler, 2007: 187). در داستان گشتاسپ چون زیر برای برگرداندن برادر سوی روم می‌رود، با وعده سلطنت او را به ایران فرا می‌خواند:

ز زیر خجسته به گشتاسپ گفت	که بادی همه سال با تخت جفت!
پدر پیر شد گر تو برنا دلی	ز دیدار پیران چرا بگسلی؟!
به پیری بر آن بخت خندان شده است	پرستنده پاک یزدان شده است
فرستاد نزدیک تو تاج و گنج	سزد گر نداری کنون تن به رنج!
چنین گفت کایران سراسر تراست	سر تخت با تاج و لشکر تراست!
ز گیتی یکی کنج ما را بس است!	که تخت مهی را جز از من کس است!
برادر بیاورد پرمایه تاج	همان یاره و طوق با تخت عاج
چو گشتاسپ تخت پدر دید شاد	نشست از برش تاج و بر سر نهاد

(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۶۶ و ۶۷)

### ۳-۱۱. رستاخیز

این مرحله نشان می‌دهد که سفر قهرمان به پایان رسیده و او با اکسیر از ماجراجویی فعلی باز می‌گردد. قهرمانان باید قبل از ورود دوباره به دنیای معمولی، تصفیه نهایی شوند (Vogler, 2007: 197). رستاخیز، امتحان نهایی قهرمان است و فرصتی برای نشان دادن آنچه آموخته. قهرمانان با فداکاری نهایی یا تجربه عمیق‌تر از اسرار زندگی و مرگ کاملاً پاک می‌شوند. بعضی از این نقطه خطرناک عبور نمی‌کنند اما کسانی که زنده می‌مانند، وقتی با اکسیر بازگشتند، چرخه سفر قهرمان را کامل می‌کنند (Ibid: 212). در مرحله رستاخیز، قهرمان شخصیت جدیدی دارد که می‌تواند زبان دنیا را درک کند. گشتاسپ بعد از اثبات خود به قیصر و غلبه بر الیاس شاه خزران، گرگی را به خواب می‌بیند:

بخفتند شادان دو اختر گرای	جوانمرد هزمان بجستی ز جای
بدیدی به خواب اندرون رزم گرگ	به کردار نر ازدهایی سترگ

(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۳۳)

این رویا بیانگر سایه یا همان بخش سرکوب شده قهرمان است. «هر کس در رویا دیده می‌شود و هر چه که تجلی اندیشه است، در واقع خود رویابین است» (اپلی، ۱۳۷۱: ۲۷). «گرگ»، تصور ذهنی نیروی مردانه متمرکزی است که با خشم به حرکت درآمده است» (شوالیه و گربران، ۱۳۸۴، ج ۴: ۷۱۵). گشتاسپ پیام رویا را

درمی‌یابد که نتیجه غلبه بر گرگ یا سایه رسیدن به تخت و تاج است و از این رو از کتایون می‌خواهد که به ایران بروند تا به خواسته خویش برسند.

### ۳-۱۲. بازگشت با اکسیر

قهرمانان اگر به معنای واقعی قهرمان باشند، با اکسیر از دنیای ویژه برمی‌گردند؛ مانند آوردن چیزی برای به اشتراک گذاشتن با دیگران یا چیزی با قدرت برای بهبودی یک سرزمین زخمی (Vogler, 2007: 215). این اکسیر می‌تواند عشق، تحول، مسئولیت، تنبه دیگران و... باشد. در داستان گشتاسپ نیز لهراسب قول سلطنت را به قهرمان می‌دهد؛ در واقع، گشتاسپ علاوه بر اینکه با عشق کتایون، قبول قیصر را به دست آورده، با قول سلطنت پدر و مسئولیت سلطنت به ایران باز می‌گردد و از سوی پدر تاج بر سر نهاده می‌شود:

بیوسید و تاجش به سر بر نهاد	همی آفرین کرد بر تاج یاد
بدو گفت گشتاسپ کای شهریار	ابی تو میناد کس روزگار!
چو مهتر کنی من ترا کهترم!	بکوشم که گرد ترا بسپرم!
همه نیک بادا سرانجام تو!	مبادا که باشیم بی‌کام تو!

(فردوسی، ۱۳۹۶، ج ۵: ۷۰)

و البته بعد از این مرحله، گشتاسپ که قدرت و سلطنت در جانش ریشه دوانیده، به تسخیر سایه در می‌آید و با گوش سپردن به وسوسه‌های جاماسب، راهنمایی که چهره شیطانی به خود گرفته است، عقل درون و آگاهی خویش را از دست می‌دهد و فرزند را نیز به سوی مرگ می‌فرستد؛ چنان که «بدنامترین شهریار ایران می‌گردد که در سیاهکاری حتی روی کیکاووس را نیز سفید کرده است» (اسلامی ندوشن، ۱۳۵۶: ۱۶۹-۱۶۸).

## نتیجه

ادبیات تجلی گاه اساطیر است. یکی از این اسطوره‌ها که به صورت پُر رنگ در انواع ادبی نمود دارد، کهن الگوی قهرمان است که در شاهنامه به صور مختلف نمود دارد. الگوی قهرمان در داستان گشتاسپ با سفر اسطوره‌ای روی می‌نماید. شخصیت گشتاسپ در شاهنامه با اوستا متفاوت است. در شاهنامه گشتاسپ با وسوسه‌های سلطنت‌طلبی گام در راه سفر می‌گذارد و آنگاه بر طبق الگوی سفر بعد از طی مراحل در حرکتی دایره‌وار گشتاسپ بعد از اثبات خود به قیصر، غلبه بر گرگ و اژدها که آزمون قهرمان برای رسیدن به آگاهی است، تسلط بر الیاس شاه خزران، در حالی که از سوی لهراسب نیز پذیرفته شده تا بر تخت بنشیند، دوباره به ایران باز می‌گردد و چرخه سفر را کامل می‌کند. گشتاسپ در این سفر به وسوسه‌های خود جواب مثبت می‌دهد، سلطنت را به دست می‌آورد اما با گوش سپردن به راهنمای شیطانی خود جاماسپ، عقل درونی خود را نادیده می‌گیرد و در حالی که به تسخیر سایه درآمده، فرزند خود را نیز به کام مرگ می‌فرستد.

## تعارض منافع

طبق گفته نویسنده، پژوهش حاضر فاقد هرگونه تعارض منافع است.

## منابع و مآخذ

- اپلی، ارنست. (۱۳۷۱). *رویا و تعبیر رویا*. ترجمه دل‌آرا قهرمان. تهران: فردوس.
- اسلامی ندوشن، محمدعلی. (۱۳۵۶). *داستان داستان‌ها*. چاپ دوم. تهران: توس.
- بیجاری، محمدعلی. (۱۴۰۳). «تصویرشناسی عناصر دراماتیک نظریه کهن الگوی سفر قهرمان کریستوفر ووگلر در رمان کوری». *زبان و ادبیات فارسی*. دوره ۲۰. شماره ۴. صص: ۳۴-۴۴.
- دانش، کاظم. (۱۴۰۲). «نقد اسطوره‌ای سفر قهرمان در فیلم داستانی روز واقعه براساس الگوی کریستوفر ووگلر». *جستارنامه فرهنگ و هنر اسلامی*. دوره ۶. شماره ۱۵. صص: ۱۸۵-۱۹۹.
- رحیمی زنگنه، ابراهیم؛ زندی‌طلب، احسان. (۱۳۹۸). «تحلیل ساختاری سیر العباد الی المعاد براساس الگوی سفر نویسنده ووگلر». *پژوهش‌نامه نقد ادبی و بلاغت*. دوره ۸. شماره ۱۵. صص: ۱۹۹-۲۱۶.
- روتون، ک.ک. (۱۳۷۸). *اسطوره*. ترجمه ابوالقاسم اسماعیل‌پور. تهران: مرکز.
- زندی‌طلب، احسان. (۱۴۰۳). «تحلیل داستان شیخ صنعان براساس الگوی کریستوفر ووگلر». *پژوهشنامه متون ادبی دوره عراقی*. دوره ۵. شماره ۴. صص: ۱۹-۴۱.
- سرکاراتی، بهمن. (۱۳۹۳). *سایه‌های شکار شده*. تهران: طهوری.
- سگال، رابرت. (۱۳۸۹). *اسطوره*. ترجمه فریده فرودفر. تهران: بصیرت.
- سلامت‌باویل، لطیفه. (۱۳۹۵). «بررسی تطبیقی شخصیت‌های پرده‌خانه بهرام بیضایی براساس کهن الگوهای کریستوفر ووگلر». *مطالعات نقد ادبی*. شماره ۴۳. صص: ۵۳-۷۲.
- شاپوری، مرتضی. (۱۴۰۲). «روایت سینمایی در حماسه گیل‌گمش از منظر الگوی سفر نویسنده کریستوفر ووگلر». *فصلنامه رهپویه هنرهای نمایشی*. دوره ۳. شماره ۱۰. صص: ۶۳-۷۵.
- شوالیه، ژان؛ گربران، آلن. (۱۳۸۸). *فرهنگ نمادها*. ترجمه سودابه فضایی. جلد ۳. تهران: جیحون.
- طبری، محمد بن جریر. (۱۳۷۵). *تاریخ طبری (تاریخ الرسل و الملوک)*. ترجمه ابوالقاسم پاینده. چاپ پنجم. تهران: اساطیر.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۹۶). *شاهنامه*. به کوشش جلال خالقی مطلق. دفتر پنجم. چاپ ششم. تهران: مرکز دائرةالمعارف بزرگ اسلامی.
- فرزانه قصرالدشتی، علی؛ قلعه‌خانی، گلنار. (۱۴۰۳). «سلاح آیینی اژدهاکشی». *ادبیات پهلوانی*. دوره ۲. شماره ۳. صص: ۱۶۵-۱۷۴.

- قیچاق شاهی مسکن، علی؛ سلامت باویل، لطیفه. (۱۳۹۱). «تحلیل ساختاری قصه بهرام گور در هفت پیکر بر اساس سفر نویسنده کریستوفر ووگلر». *مطالعات نقد ادبی*. سال ۱. شماره ۲۸. صص: ۱۰۰-۶۱.
- قلی‌زاده، خسرو. (۱۳۹۲). *فرهنگ اساطیر ایرانی، بر پایه‌ی متون پهلوی*. تهران: بنگاه ترجمه و نشر کتاب پارسه.
- کمپیل، جوزف. (۱۳۸۸). *قهرمان هزار چهره*. برگردان شادی خسرو پناه. چاپ هشتم. مشهد: نشر گل آفتاب.
- کمپیل، جوزف. (۱۳۸۰). *قدرت اسطوره*. ترجمه عباس مخبر. تهران: مرکز.
- کوپر، جی. سی. (۱۳۹۲). *فرهنگ نمادهای آیین*. ترجمه رقیه بهزادی. تهران: علمی.
- مظفری، علیرضا. (۱۳۹۰). «زایش اسطوره‌های ترمیمی در سنت اساطیری ایران». *جستارهای ادبی*. شماره ۱۷۴. صص: ۱۶۶-۱۴۹.
- مینوی خرد. (۱۳۸۵). ترجمه احمد تفضلی. تهران: توس.
- نامور مطلق، بهمن. (۱۳۹۷). *درآمدی بر اسطوره‌شناسی*. تهران: سخن.
- یسنا. (۱۳۸۰). تفسیر و تألیف ابراهیم پورداود. تهران: اساطیر.
- یشت‌ها. (۱۳۷۷). تفسیر و تألیف ابراهیم پورداود. تهران: اساطیر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۸۱). *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمه محمود سلطانیه. تهران: جامی.
- Vogler, Ch. (2007). *The writer's journey: mythic structure for writers*. (3rd ed.). published by Michael Wiese Productions, united States of America: Data.
- Walker. S F. (2002). *Jung and the Jungianson Myth: An Introduction (Theorists of Myth)*, Taylor & Francis: Routledge.

## References

- Appley, E. (1992). *Dream and Dream Interpretation*. (D. Ghahraman, trans.). Tehran: Ferdows. [in Persian]
- Bijari, M.A. (2024). "The Imagery of the Dramatic Elements of Christopher Vogler's Hero's Journey Archetype Theory in the Novel "Blindness". *Persian Language and Literature*, 20(4), 34-44. [in Persian]
- Campbell, J. (2001). *The Power of Myth* (A. Mokhber, trans.). Tehran: Markaz. [in Persian]
- Campbell, J. (2009). *The Hero of a Thousand Faces*. (Sh. Khosrow Panah, trans., 8<sup>th</sup> ed.). Mashhad: Gol Aftab. [in Persian]
- Chevalie, J. & Gheerbrant, Al. (2006). *Dictionnaire des symboles*. (S. Fazayeli, trans., Vol. 4). Tehran: Jeyhoun. [in Persian]
- Cooper, J. C. (2013). *The Dictionary of Ritual Symbols*. (R. Behzadi, trans.). Tehran: 'Elmi. [in Persian]
- Danesh, K. (2023). "Mythological Criticism of the Hero's Journey in the Fiction Film "Day of the Event" Based on Christopher Vogler's Model". *Journal of Islamic Culture and Art*, 6(15), 185 - 199. [in Persian]
- Eslami Nodoushan , M.A. (1977). *Story of Stories*. (2<sup>th</sup> ed.). Tehran: Toos. [in Persian]
- Farzaneh Qasr-al-Dashti, A. & Ghalekhani, G. (2024). "The Ritual Weapon of Killing Dragons in Persian Epic". *Heroic Literature*, 2(3), 165-174. [in Persian]
- Ferdowsi, A. (2017). *Shahnameh*. (J. Khaleghi Motlagh ed., Vol. 5, 6<sup>th</sup> ed.). Tehran: Markaz. [in Persian]
- Gholizadeh, Kh. (2013). *Persian Mythology, Based on Pahlavi Texts*. Tehran: Parseh Book Translation and Publishing. [in Persian]
- Jung, C.G. (2002). *Man and His Symbols*. (M. Soltanieh, trans.). Tehran: Jami. [in Persian]
- Minouye Kherad. (2006). Translated by Ahmad Tafazzali. Tehran: Toos. [in Persian]
- Mozaffari, A. (2011). "The Birth of Restoration Myths in the Mythological Tradition of Iran. *Literary Essays*, 174 ,149-166. <https://doi:10.22067/jls.v44i3.12653> [in Persian]
- Namvar Motlagh , B. (2018). *An Introduction to Mythology*. Tehran: Sokhan. [in Persian]
- Qebchaq shahi Maskan, A. & Salamat Babil, L. (2012). "A Structural Analysis of the Story of Bahram Goor in Haft Peykar Based on the Journey of Author Christopher Vogler". *Literary Critic Quarterly*, 7(28), 67-100. [in Persian]
- Rahimi Zangeneh, E. & Zandi Talab, E. (2019). "Structural Analysis of Seir al-'Ibad Ila al-Ma'ad on th Basis of The writer's journey by Christopher Vogler in his "The Writer's Journey". *Research paper on literary criticism and rhetoric*. 8(15), 199-216. <https://doi.org/10.22059/jlcr.2019.71475>. [in Persian]
- Ruthven , K.K. (1999). *Myth*. (A. Esmacilpour, trans.). Tehran: Markaz.
- Salamat Baviile, L. (2016). " A Comparative Study of the Characters of Bahram Bayzai's "Parde Khane" Based on Christopher Vogler's Archetypes. *Literary Criticism Studies*, 43, 53 - 72. [in Persian]
- Sarkarati , B. (2014). *Hunted shadows*. Tehran: Tahouri. [in Persian]
- Segal, R. (2010). *Myth*. (F. Farnoudfar trans.). Tehran: Basirat.
- Shapouri, M. (2024). "Cinematic Narration in the Epic of Gilgamesh from the Perspective of the Journey Model by Author

- Christopher Vogler. *Performingartsrahpooyeh*, 3(10), 63-75. <https://doi:10.22034/rpa.2024.2036017.1083>. [in Persian]
- Tabari, M. (1996). *Tabari's History, History of the Messengers and Kings*. (A.Payandeh, trans., 2<sup>th</sup> ed.). Tehran: Asatir.
- Vogler, Ch. (2007). *The writer's journey: mythic structure for writers*. (3rd ed.). published by Michael Wiese Productions. united States of America: Data.
- Walker, S F. (2002). *Jung and the Jungianson Myth: An Introduction* (Theorists of Myth), Taylor & Francis,: Routledge.
- Yashtha*. (1998). Report by E. Pourdavoud. Tehran: Asatir. [in Persian]
- Yasna*. (2001). Report by E. Pourdavoud. Tehran: Asatir. [in Persian]
- Zanditalab, E . (2024). "Analysis of the Story of Sheikh San'an Based on Christopher Vogler's Model. *Research of literary text in Irag career*, 5(4), 19-41. <https://doi:10.22126/ltp.2024.10951.1282>. [in Persian]