

Received: 2024/08/07  
Accepted: 2024/11/14  
Published: 2025/03/10

## The Tripartite Ideology Actions in the Japanese Anime *Toshishun* from the Perspective of Georges Dumézil's Mythology

Amir Hossein Zanjanbar, Children's and Young Adults' Literature, Payame Noor University, Tehran, Iran.

### Abstract

Anime, which originated in Japan, is broadly defined by Japanese speakers as animation; however, internationally, it specifically refers to animations produced in Japan and Southeast Asia. One notable example is *Toshishun*, released in 1981, which serves as a focal point due to its legendary structure and mythological ambiance that resonate with Georges Dumézil's tripartite ideology. Dumézil, a renowned French scholar in mythology, posits that Indo-European myths are characterized by three distinct types of action: those associated with sovereignty, warfare, and craftsmanship. Actions linked to the warrior class are primarily characterized by physical prowess; for instance, sorcery and peacekeeping are categorized under sovereign activities, while agricultural labor pertains to craftsmanship. Dumézil argues that this triadic structure mirrors the class systems present in the prehistoric societies of these cultures. Notably, Atsuhito Yoshida, a Japanese researcher, was among the first to extend Dumézil's framework beyond Indo-European contexts. He suggested potential interactions between Scythians and Japanese populations within the Siberian steppes while attempting to validate Dumézil's tripartite ideological system within Japanese folklore. Contemporary mythologists following Dumézil assert that these three forms of action can also be found within fairy tales and children's narratives influenced by ancient myths. This study intends to illustrate through a descriptive-analytical approach how this tripartite ideology manifests within anime influenced by mythology—specifically focusing on *Toshishun*. The inquiry seeks to elucidate how these three ideological actions operate within this particular anime context. When Dumézil refers to ideology, he does not imply its conventional philosophical interpretation; instead, he uses it in a manner akin to theology to describe a catalog of myths along with their deities and associated concepts. The findings suggest that *Toshishun* subtly embodies Dumézil's mythological tripartite ideology across multiple dimensions including narrative archetypes, heroic endeavors, spatial symbols, and magical aides. Ultimately, this ancient tripartite ideology persists—whether consciously or unconsciously—in modern human thought processes and artistic expressions. *Toshishun* serves as an exemplary case of how traditional mythological structures continue to influence contemporary storytelling through anime. By examining the interplay between these ancient ideologies and modern narratives, we gain valuable insights into the cultural significance of anime as a medium for expressing complex themes. The enduring nature of Dumézil's tripartite ideology highlights the relevance of historical frameworks in understanding modern artistic expressions and their impact on audiences today.

Keywords: anime, legend of Toshishun, mythology, tripartite ideology, Georges Dumézil.

## کنش‌های ایدئولوژی سه‌گانه در انیمه‌ی ژاپنی «افسانه‌ی توشیشان» با رویکرد اسطوره‌شناسی دومیل

### چکیده

خاستگاه انیمه، ژاپن است و ژاپنی‌ها انیمه را در معنای عام انیمیشن به کار می‌برند؛ اما در سایر نقاط جهان تنها به انیمیشن‌های تولیدشده در ژاپن و کشورهای آسیای جنوب شرقی انیمه گفته می‌شود. «افسانه‌ی توشیشان» نام یکی از انیمه‌های سینمایی ژاپن و محصول سال ۱۹۸۱ است. علت انتخاب این انیمه ساختار افسانه‌گون و فضای اساطیری آن و نیز مطابقتش با ایدئولوژی سه‌گانه‌ی دومیل است. دومیل، اسطوره‌پژوه فرانسوی، قائل به سه گونه‌ی کنش‌گری در اساطیر هندواروپایی است: جنگاوری، شهریاری و پیشه‌وری. شاخصه‌ی طبقه‌ی جنگاوران، کنش‌های مبتنی بر نیروی جسمانی است؛ کنش‌هایی مانند جادوگری، صلح‌جویی، سازمان‌دهی و امثالهم از جمله کنش‌های طبقه‌ی شهریاران است و کشاورزی، کار و کنش‌های ثروت‌محور مصادیقی از کنش‌های مربوط به طبقه‌ی پیشه‌وران. از نظر او، این ساختار سه‌گانه‌ی اساطیر هندواروپایی بازتابی از نظام طبقاتی جامعه‌ی پیشاتاریخی آن اقوام است. نخستین کسی که روش دومیل را بیرون از حوزه‌ی فرهنگی هندواروپایی به کار گرفته است آتسوهیتو یوشیدا یکی از پژوهش‌گران ژاپنی است. ایشان با ادعای امکان مراددهی سکائیان و ژاپنی‌ها در پهن‌دشت سیبری، در پی اثبات وجود نظام ایدئولوژی سه‌کنشی دومیل در افسانه‌های کشورش بوده است. به‌زعم اسطوره‌پژوهان پسادومیل، کنش‌های سه‌گانه در افسانه‌ها و داستان‌های کودکانه‌ی متأثر از اساطیر نیز حضور دارند. این مقاله بر آن است که با روش تحلیلی-توصیفی نشان دهد، ایدئولوژی سه‌گانه‌ی مذکور در انیمه‌های متأثر از اساطیر و به‌طور موردی در افسانه‌ی توشیشان حضور دارد. در همین راستا این مقاله در پی پاسخ به چگونگی کنش‌گری ایدئولوژی سه‌گانه در انیمه‌ی مذکور است. منظور دومیل از اصطلاح ایدئولوژی، معنای خاص فلسفی آن نیست؛ بلکه آن را در معنایی نزدیک به تئولوژی و برای اشاره به فهرست‌نامه‌ی اساطیر، ایزدان و اندیشه‌های آن‌ها به کار می‌برد. نتیجه‌ی پژوهش نشان می‌دهد انیمه‌ی مذکور به‌صورتی ناآشکار در سطوح مختلفی مانند تیپ‌سازی‌های روایی، کنش‌های قهرمان، نمادهای مکانی، و یاری‌گرهای جادویی از ایدئولوژی سه‌گانه‌ی اسطوره‌شناختی دومیل پیروی می‌کند. درواقع، ایدئولوژی سه‌گانه‌ی پیشاتاریخی خواسته یا ناخواسته همچنان در ساختار تفکر انسان متمدن و آثار هنری او حضور دارد.

واژگان کلیدی: انیمه، افسانه توشیشان، اسطوره‌شناسی، ایدئولوژی سه‌گانه، دومیل.

<sup>۱</sup> کارشناسی ارشد، گروه ادبیات کودک و نوجوان، دانشکده‌ی ادبیات و زبان خارجی، دانشگاه پیام نور، تهران، ایران.

## مقدمه

اصطلاح انیمه در اواسط ۱۹۷۰ رواج یافت. این اصطلاح مخفف انیمیشن است. مجموعه‌ی دنباله‌دار فوتبالیست‌ها، چوبین، بل و سباستین، بچه‌های مدرسه‌ والت، و افسانه‌ی توشیشان<sup>۱</sup> جملگی انیمه‌هایی ژاپنی هستند که بخشی از خاطرات نوستالوژیک دهه‌ شصتی‌ها را شکل داده‌اند و بارها نیز برای کودکان نسل جدید در شبکه‌ی آی فیلم بازپخش شده‌اند. علت انتخاب افسانه‌ی توشیشان برای موضوع پژوهش این است که اولاً این انیمه تولیدشده‌ی خاستگاه ژانر انیمه - یعنی ژاپن - است؛ ثانیاً بخش قابل توجهی از هم‌نسلان نگارنده و خواننده‌های مقاله‌ی حاضر، این انیمه و انیمه‌های مشابه‌اش را کم‌وبیش به خاطر دارند؛ ثالثاً انیمه‌ای سینمایی و نسبتاً کوتاه است و رابعاً به لحاظ روایت افسانه‌گون است. «افسانه‌ی توشیشان» محصول سال ۱۹۸۱، به کارگردانی تاکه ایچی سایتو<sup>۲</sup> و نویسندگی تاکشی شودو<sup>۳</sup> است. این مقاله بر آن است که ابتدا نظریه‌ی کنش‌گرای سه‌گانی دومزیل<sup>۴</sup> را معرفی و سپس با رهیافت اسطوره‌شناختی ایشان انیمه‌ی دوبله‌شده‌ی مذکور را تحلیل کند. از نظر دومزیل نیروهای نامرئی عظیمی جامعه و روابط آن را هدایت می‌کنند که رمزگشایی از آنها باید از طریق تحلیل گفتمان‌های خداشناسی و اسطوره‌ها صورت بگیرد. دومزیل از اصطلاح «ایدئولوژی» برای اشاره به همین نیرو محرکه‌های پنهان حاکم بر جهان و ساختار ناخودآگاه جامعه استفاده می‌کند (لچت، ۱۴۰۲: ۱۵۷). پژوهش پیش‌رو، با روشی تحلیلی-توصیفی به دو پرسش پاسخ می‌دهد: ۱- ایدئولوژی سه‌گانه‌ی اساطیری چگونه ساختار انیمه‌ی افسانه‌ی توشیشان را شکل داده است؟ ۲- بر اساس بازنمایی انیمه‌ی مذکور، نظام کنش‌های سه‌گانه مبتنی بر رابطه‌ی طولی (سلسله‌مراتبی) هستند یا رابطه‌ی عرضی؟

## پیشینه

استیگ ویکاندر<sup>۵</sup> از هواداران دومزیل و از پیشگامان نظریه‌ی نظام طبقات سه‌گانی در اسطوره‌شناسی بود. او در مقاله‌ی «انجمن مردان آریایی» طبقه‌ی انجمن مردان (طبقه‌ی جنگاوران) را به عنوان گروهی از مردان جنگجوی جوان که تحت رهبری یک سرکرده هستند، از دو طبقه‌ی روحانیون و بزرگان متمایز ساخت (Littleton, 1973). ویکاندر بر طبقه‌ی جنگاوران تمرکز کرده و کمتر به طبقه‌ی روحانیون پرداخته بود. در سال ۱۹۳۸، ژرژ دومزیل ضمن رها کردن رویکرد و نظریات پیشین خود، طبقه‌بندی سه‌گانه‌ی هوادارش، ویکاندر، را ادامه داد و پس از مطالعه‌ی اساطیر هندواروپایی<sup>۶</sup> آن را تکمیل کرد (ستاری، ۱۴۰۲: ۱۵۲). نظریه‌ی سه‌کنشی دومزیل به عرصه‌ی ایزدان هندواروپایی محدود نشد؛ بلکه حوزه‌های دین، فلسفه و حتی پزشکی کهن را نیز موضوع مطالعه قرار داد. امیل بنونیست<sup>۷</sup> (۱۹۴۵) وسایل پزشکی ایرانی و یونانی را با روش سه‌کنشی مقایسه کرده و خود دومزیل نیز با مقاله‌ی «پزشکی و سه‌کنش» آن را ادامه داده است. پژوهش‌گران دیگر نیز برای بررسی اساطیر و افسانه‌های ملل خود به استقبال روش سه‌گانی رفته‌اند. نخستین کسی که روش دومزیل را بیرون از حوزه‌ی فرهنگی هندواروپایی به‌کار گرفته است آتسوهیتو یوشیدا<sup>۸</sup> یکی از پژوهش‌گران ژاپنی است. ایشان با ادعای امکان مرادده‌ی سکائیان و ژاپنی‌ها در پهن دشت سیبری، در پی اثبات وجود نظام ایدئولوژی سه‌کنشی دومزیل در افسانه‌های کشورش بوده است (نامورمطلق و عوض‌پور، ۱۳۹۵: ۱۰۹). گریسوارد<sup>۹</sup> از دیگر پیروان دومزیل است. گریسوارد شوالیه‌های قرون وسطی را به چشم جنگاوران اقوام هندواروپایی باستان می‌بیند و از همین مجرا متون متأخری چون افسانه‌ی آرتورشاه و حماسه‌ی ناربون‌ها را بازخوانی کرده است. او متون معاصر متأثر از اساطیر و حتی داستان‌های نوجوان را نیز با رویکرد سه‌کنش دومزیل تحلیل کرده است. گریسوارد (۱۴۰۲: ۸۸) در یادداشتی می‌گوید: «ادبیات امروز ویژه‌ی کودکان گاه به‌مثابه‌ی آینه‌ای است که نقشی طنزآمیز از جویندگان سه‌کنش را می‌نمایاند».

در ایران بیشتر مقاله‌های سه‌کنشی به منظومه‌های روایی کهن و معدودی نیز به هنرهای غیرکلامی پرداخته‌اند.

زاهدی و همکاران (۱۳۹۷)، کنش‌های سه‌گانه‌ی شخصیت شریر ضحاک از اساطیر ایران را در نمایش‌نامه‌ی «ضحاک» اثر غلامحسین ساعدی (۱۳۷۷) با شخصیت شرور لوکی<sup>۱۰</sup> از اساطیر اسکاندیناوی در نمایش‌نامه‌ی «ایولف کوچک» اثر هنریک ایبسون<sup>۱۱</sup> (۱۳۵۲) مقایسه کرده است. عباسی به همراه همکاران (۱۳۹۸) منظومه‌ی ویس و رامین را با رویکرد ایزدان سه‌گانه بررسی کرده است و زارعی (۱۳۹۸) سه‌گناه گرشاسب شاهنامه را وفق نظریه‌ی کنش‌گرای سه‌گانه. قانی و همکاران (۱۳۹۸) طرح و نقشه‌ی فجره‌ی قالی‌های سبک هوشنگ‌شاهی را گواهی بر احیای نظام سه‌گانی باستانی در زمان قاجار دانسته‌اند. فرهادی و حلبی (۱۳۹۹)، سیر تطور شخصیت‌های اسفندیار، رستم و سیمرغ را در متون باستانی مطالعه و نتیجه‌گیری کرده‌اند که اسفندیار با کنش شهریاری، رستم با کنش جنگاوری و سیمرغ با کنش پیشه‌وری تناسب داشته است. محمدی خبازان و حبیبی (۱۴۰۱)، سه‌گونه معماری را در کاخ‌دروازه‌های پاسارگاد، شوش و پارسه با رویکرد اسطوره‌شناختی کنش‌های سه‌گانه بازخوانی کرده است. محمدزاده و همکارانش (۱۴۰۲) با تکیه بر کنش‌های سه‌گانه‌ی دومزیل به مقایسه‌ی اودیسه هومر و داراب‌نامه‌ی طرسوسی پرداخته است. فرزانه و همکارانش (۱۴۰۲) با نگاهی انتقادی رویکرد دومزیل را برای طبقه‌بندی کنش‌ها در شاهنامه و مهابهارت ناکارآمد دانسته‌اند.

نوآوری پژوهش حاضر در این است که نخستین بار در ایران حوزه‌ی پویانمایی و انیمه را با رهیافت کنش‌گرای سه‌گانه مطمح نظر قرار می‌دهد.

## مبانی نظری

### ۱. ساختار

به لحاظ نظری دومزیل در جرگه‌ی ساخت‌گرایان قرار دارد؛ اما دومزیل در مقدمه‌ی جلد سوم کتاب اسطوره و حماسه، انتسابش را به مکتب ساخت‌گرایی رد می‌کند (Dumezil, 1968). با وجود این، همواره از مفهوم «ساختار سه‌بخشی» صحبت می‌کند؛ لیکن به اذعان خودش، مفهوم «ساختار» را در معنای عام آن یعنی به مثابه‌ی حداقلی از انسجام و سامان مندی به کار می‌برد (دومزیل، ۱۴۰۲: ۲۴). «دومزیل ابتدا برای مشابهت‌های میان اسطوره‌های هندواروپایی از عبارت چرخه<sup>۱۲</sup> استفاده می‌کند. سپس با توسعه‌ی این تحقیقات و الهام از فرایند دانش‌های گوناگون و شاید متأثر از زبان‌شناسی از اصطلاح نظام<sup>۱۳</sup> استفاده می‌کند و پس از چندی به توصیه‌ی گلدشمیت<sup>۱۴</sup> ساختار را جایگزین نظام می‌کند» (نامورمطلق و عوض‌پور، ۱۳۹۵: ۲۰). او تشبیه ساختار به تار عنکبوت را از مارسل موس<sup>۱۵</sup> وام می‌گیرد و از این منظر که کشیدن یک تار (یک رشته از شبکه‌ی توری شکل)، همه‌ی شبکه را دچار دگرگونی می‌کند، تغییر یک مفهوم را در یک ساختار، به کشیده شدن یکی از تارهای تار عنکبوت تشبیه می‌کند (دومزیل، ۱۴۰۲: ۲۳). این نگاه شبکه‌ای او به «ساختار»، به تعریف زبان‌شناختی سوسور<sup>۱۶</sup> نزدیک است.

### ۲. کنش‌های ایدئولوژی سه‌گانه

دومزیل پس از بررسی اساطیر هندواروپایی دریافت که ایزدان را می‌توان برحسب خویشکاری به سه دسته تقسیم کرد. از همین رو اعلام کرد که: در اساطیر هند، سه طبقه‌ی اجتماعی دیده می‌شود، نخستین طبقه را برهمن‌ها (کاهنان) تشکیل می‌دهند؛ دومین طبقه از راجانیا<sup>۱۷</sup> تشکیل شده است که کارکرد جنگاوری دارد و سومین طبقه شامل وایشیا<sup>۱۸</sup>، نماینده‌ی توده‌ی بزرگان، است. به طور مشابه، در روم نیز فلامین‌های<sup>۱۹</sup> مهتر سه تن‌اند، یکی کاهن خاص برترین خدا، ژوپیتراست؛ دومی، کاهن مارس<sup>۲۰</sup>، خدای جنگ و سومی، کیرینوس<sup>۲۱</sup> که فقط به کشاورزی می‌پردازد (دومزیل، ۱۴۰۲: ۱۷). ایزدان سه‌گانه هریک خویشکاری خاص خود را دارند. هیچ‌کدام در خویشکاری دیگری دخالت نمی‌کنند؛ اما در عین استقلال‌شان از یکدیگر، کنش‌هایشان در

هماهنگی و تکمیل همدیگر است. چنانکه سوراخ‌های تور عنکبوت ساختاری را تشکیل می‌دهد که در عین استقلال، کارکردشان در تقابل و همکاری با دیگر سوراخ‌های تور معنا می‌یابند. در واقع «لزوم بقای نظام طبقاتی اجتماع نه تنها مبتنی بر این است که این طبقات کاملاً از یکدیگر مجزا باشند و هر یک خویشکاری خود را به درستی انجام دهند؛ بلکه این طبقات بایستی در همکاری و هماهنگی با یکدیگر باشند» (آلگونه جونقانی، ۱۳۹۹: ۱۲۸).

دومزیل نظام سه‌گانه‌ی کیهانی ایزدان را بازتابی از نظام اجتماعی پیشاتاریخی می‌داند. «به بیانی دیگر، معتقد است شکل‌گیری نهایی ایزدان در قالب نظام تثلیثی نتیجه‌ی تفکیک جامعه به گروه‌های اجتماعی سه‌گانه است. پس می‌توان گفت: آسمان بازتاب انتزاعی زمین مادی محسوب می‌شود» (آلگونه جونقانی، ۱۳۹۹: ۱۳۹). در عین حال معتقد است که «الگوهای انتزاعی سه‌گانه پس از اینکه در مرتبه‌ی فراروندگی تثبیت شدند؛ با اینکه معلول ساختارهای اجتماعی بوده‌اند؛ در مرتبه‌ی بعدی به علت ساختارهای آتی اجتماعی مبدل می‌شوند» (آلگونه جونقانی، ۱۳۹۹: ۱۳۹). به زبانی ساده‌تر، اگرچه در ابتدا طبقه‌بندی سه‌گانه‌ی ایزدان آسمانی چیزی جز فراقنکی طبقات سه‌گانه‌ی اجتماعی مردم (معلول طبقات اجتماعی) نبوده است؛ اما بعدها همین طبقه‌بندی ایزدان آسمانی، باعث شکل‌گیری ساختارهای اجتماعی مردم روی زمین شده است.

## ۱-۲. کنش شهریاری

خویشکاری یا کنش شهریاری با جفت خدایان میترا-وارونا یعنی با جمع دو خدا صورت می‌بندد. وارونا خدای کیهانی و شهریاری جادوگر است و به همین سبب تشویش‌انگیز و خلاق است و میترا خدایی است که اصولاً اهل قانون، قضاوت، صلح جویی و سازماندهی است (دومزیل، ۱۴۰۲: ۱۷).

## ۲-۲. کنش جنگاوری

دومین جایگاه در مراتب ارزش عبادی و دینی ایزدان هند، ایندرا است که تنی نیرومند دارد و در نبردهای تن به تن بر حریف چیره می‌شود (دومزیل، ۱۳۸۳: ۱۹). دومزیل (۱۹۵۲) در اثری با عنوان خدایان هندواروپایی، با اینکه کنش جنگاوری را قائم بر نیروی جسمانی می‌داند؛ آن را به کنش رزمی منحصر نمی‌کند (دومزیل، ۱۳۷۹: ۳).

## ۳-۲. کنش پیشه‌وری

با اینکه وجه غالب در کنش پیشه‌وری، جنبه‌ی اقتصادی دارد و قائم بر باروری و ثروت است؛ اما برخلاف دو کنش پیشین، کنش سوم به‌گونه‌ای جامع‌ومانع سازمان نمی‌یابد. از همین رو، محل انتقاد منتقدانی است که کنش سوم را انبانی باز و سرگشاده می‌خوانند. دومزیل از قول یکی از منتقدانش اذعان می‌کند که «یک تن از ثابت‌قدم‌ترین معارضانم، آندره پیگانیول این کنش سوم را انبانی می‌نامید که من هر چیزی را که با کنش اول و کنش دوم نمی‌خواند، در هم و بر هم در آن می‌ریزم. اما این من نیستم که این همه را یکجا گرد می‌آورم» (دومزیل، ۱۴۰۲: ۱۸)؛ بلکه ساختار اسطوره‌ها و طبقات اجتماعی پیشاتاریخی است که طبقه‌ی سوم را به این صورت سامان می‌بخشد. در واقع، «کنش سوم بنا به طبیعتش به هیچ تعریف ثابتی تن در نمی‌دهد. این کنش اساساً اقتصادی است و چیزی که در آن مطمح نظر است، کاشتن و خوردن است و بنابراین وابسته به مکان و زمان و خصوصیات زمین است» (دومزیل، ۱۴۰۲: ۱۸).

از نظر دومزیل خدایان پیشه‌وری بر تمام دامنه‌ی کنش‌های این طبقه حاکم نیستند. به عبارتی دیگر خویشکاری هر ایزدی از طبقه‌ی پیشه‌وران، نماینده‌ی صرفاً بخشی از کنش طبقه‌ی پیشه‌وری است. مثلاً در خدایان ودایی پوشان<sup>۲۲</sup> و ساراسواتی<sup>۲۳</sup> هر دو خدایان پیشه‌وری هستند؛ اما اولی خدای گله‌هاست و دومی، الهه‌ی جویبارها (دومزیل، ۱۴۰۲: ۱۸).

## خلاصه‌ی انیمه‌ی افسانه‌ی توشیشان

رییس تبهکاران، هان‌هنگای، کلبه را آتش می‌زند و زن را می‌برد. گل‌سر او می‌افتد. توشیشان کوچک پس از دویدن دنبال اسب هان‌هنگای و از دست دادن مادرش، برمی‌گردد گل‌سر مادر را برمی‌دارد. در صحنه‌ی بعدی، توشیشان نوجوان شده و سردسته‌ی گروهی نوجوان دله‌دزد است. پلیس مدت‌ها است که می‌خواهد این بچه‌ها را دستگیر کند؛ اما هر بار با زرنگی توشیشان ناکام می‌ماند. توشیشان در حال فرار، با رآن تنه‌به‌تنه می‌شود. رآن وقتی متوجه تعقیب و گریز توشیشان با پلیس می‌شود، او را در بشکه‌ای پنهان می‌کند. ارباب به خاطر تأخیر در آوردن آب، رآن را کتک می‌زند؛ توشیشان از پناهگاهش بیرون می‌آید تا از رآن دفاع کند. دفاع او، منجر به اخراج رآن می‌شود. هر دو آواره، راهی کلبه‌ای دورافتاده می‌شوند که پناهگاه توشیشان و دوستان دله‌دزدش است. پلیس‌ها شبانه همه‌ی آن‌ها را، از جمله رآن بی‌گناه را دستگیر می‌کنند. فقط توشیشان موفق به فرار می‌شود. توشیشان درمانده و بی‌هدف پشت دروازه چمباتمه می‌زند؛ ناگهان پیرمردی بلندقامت، نورانی با محاصن و سبیل بسیار بلند و سفید به او نزدیک می‌شود.

توشیشان آرزوی ثروت می‌کند. پیرمرد با عصای جادوگرانه‌اش<sup>۳۳</sup> به سایه‌ی توشیشان اشاره می‌کند و از او می‌خواهد بخشی از زمین را که سایه‌ی سر توشیشان روی آن قرار دارد بگند. توشیشان پس از کندن زمین، با دینه‌ای که پیدا می‌کند قصری می‌سازد و دوستانش را به قصرش می‌آورد. رآن ثروت بادآورده‌ی توشیشان را نمی‌پذیرد و از پیش او می‌رود. توشیشان وقتی می‌شنود که مادرش دیاکورن همسر وزیر است، به دیدار او می‌شتابد. وزیر کسی نیست مگر هان‌هنگای تبهکار. هان‌هنگای برای اینکه کسی از پیشینه‌ی تبهکاریش آگاه نشود، همه‌ی دوستان حتی خانواده‌اش را کشته است. دیاکورن به داشتن فرزندی به نام توشیشان اقرار نمی‌کند؛ چراکه می‌داند چنانچه هان‌هنگای بفهمد که همسرش پسری دارد که از پیشینه‌ی سیاهش آگاه است، پسر را سربه‌نیست خواهد کرد. توشیشان از بی‌محللی مادر می‌رنجد و برای تسکین خود به عیش و نوش و مهمانی‌های بزرگ مشغول می‌شود. سرانجام آس و پاس دوباره به پشت دروازه پناه می‌برد.

غروب پیرمرد نورانی می‌آید. توشیشان از او قدرت می‌خواهد. پیرمرد با عصا به جایی که سایه‌ی سینه‌ی توشیشان روی آن قرار گرفته است اشاره می‌کند. توشیشان پس از حفر سینه‌ی سایه، زره، کلاه خود و شمشیری جادویی می‌یابد. همه‌ی یاغیان را شکست می‌دهد و فرمانده‌ی سپاه می‌شود. توشیشان هان‌هنگای وزیر را اسیر می‌کند. بار دیگر از دیاکورن می‌خواهد که اجازه بدهد تا او را مادر خطاب کند؛ اما بار دیگر طرد می‌شود. توشیشان وقتی برای بار دوم بی‌مهری مادر را تجربه می‌کند؛ گل‌سری را که تا آن لحظه به یادگار نگه داشته است، پیش پای مادرش پرت می‌کند و می‌رود. هان‌هنگای تصمیم به کشتن توشیشان می‌گیرد. دیاکورن سوار اسب سفیدی می‌شود و می‌رود که پسرش را از قصد شوم هان‌هنگای باخبر سازد. سواران کماندار هان‌هنگای تعقیبش می‌کنند و به او تیراندازی می‌کنند و دیاکورن سرانجام به دره‌ای سقوط می‌کند. سواران به خیال آنکه مرده است، قید تعقیب را می‌زنند. خانواده‌ی فقیری زن درآستانه‌ی مرگ را پیدا می‌کنند.

از سویی دیگر، توشیشان در اثر توطئه‌ی عده‌ای از سرداران که از قدرت روزافزونش نگران شده‌اند، تهدید به مرگ می‌شود. از همین رو بار دیگر به پشت دروازه‌ی شهر پناه می‌برد. این بار از پیرمرد آرزوی تحمل و صبر می‌کند. پیرمرد او را سوار عصای جادویی‌اش می‌کند و هر دو پرواز می‌کنند. در جزیره‌ای تاریک بر لبه‌ی پرتگاهی فرود می‌آیند. پیرمرد او را آنجا رها می‌کند و به او توصیه می‌کند که تحت هیچ شرایطی کلامی از دهانش خارج نشود. اشباح شیطانی در قالب افعی‌های غول‌پیکر و هیولاهای بر او ظاهر می‌شوند و با فشارهای زیاد از او می‌خواهند؛ اسمش را بگوید. توشیشان مقاومت می‌کند؛ تا اینکه اسبی سفید (مشابه با همان اسبی است که دیاکورن سوار بر آن در پرتگاه سقوط کرد) پیش او می‌آید. اسب راه خروج را بلد است. سوار بر اسب از پله‌های هزارتویی به سوی بالا می‌رود. در انتهای پله‌ها دو لنگه در از جنس

صخره‌های سنگی هر لحظه بسته و بسته‌تر می‌شوند (تصویر ۱).



تصویر ۱) دروازه‌ی هزارتوی آزمون توشیشان که از جنس سنگ و پیوسته در حال بسته شدن است  
منبع: اسکرین شات از فیلم

توشیشان در چند قدمی دروازه از روی اسب نقش بر زمین می‌شود. اسب، خودش را لای در پرتاب می‌کند تا مانع از بستن شود. توشیشان وقتی گل سر آبی رنگ مادر را روی یال اسب می‌بیند، سعی می‌کند اسب را از لای در نجات دهد؛ اما زورش نمی‌رسد. سرانجام تحت فشار، نام مادر را به زبان می‌آورد. ناگهان در باز می‌شود. و مادرش را در هاله‌ای از نور در بستر خورشید می‌بیند.

صحنه فیدآوت می‌شود و در سکansı دیگر، هاله‌ی نوری از پنجره وارد می‌شود. نور در بدن دیاکورن می‌نشیند و دیاکورن به هوش می‌آید.

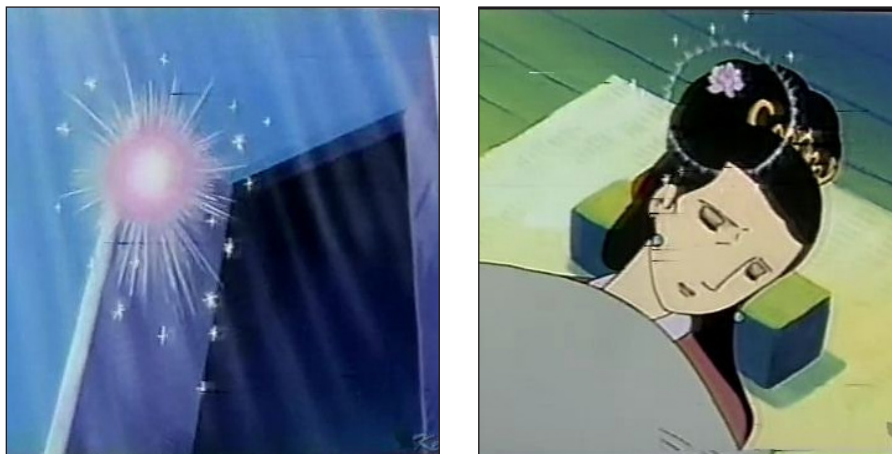
در سکانس پایانی، توشیشان در کنار دروازه‌ی شهر از خواب و خلسه برمی‌خیزد و پیرمرد را مقابل خود می‌بیند. توشیشان بعد از قبولی در آزمون، از پیرمرد یک زندگی ساده در کنار مادرش را تمنا می‌کند. ناگهان در افق جایی که خورشید دارد از بین کوه‌ها سربر می‌زند، مادر و رآن را می‌بیند که به سوی او می‌آیند. توشیشان به سوی آغوش مادر می‌دود.

## بحث و تحلیل

### ۱. آرزوهای سه‌گانه

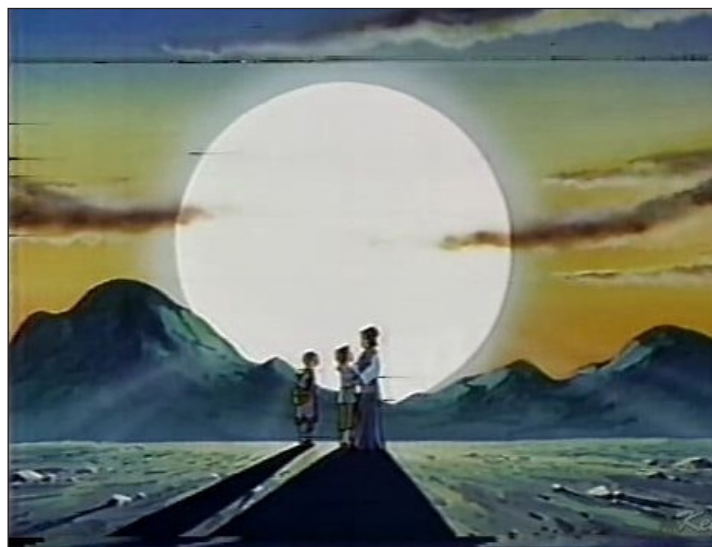
توشیشان سه بار آرزو می‌کند و هر آرزویش وفق گفتمان یکی از طبقات سه‌گانه‌ی دومزیل است. بار اول، آرزوی ثروت می‌کند. ثروت مهم‌ترین دغدغه‌ی طبقه‌ی پیشه‌وران است. توشیشان (چه در زندگی با مادرش و چه در زندگی با دوستانش) نماینده‌ای از طبقه‌ی اجتماعی پیشه‌وران است؛ بنابراین در چارچوب سلسله‌مراتبی سه‌گانه‌ی طبقات، طبیعی است که آرزوی توشیشان مطابق با طبقه‌ی پیشه‌وران باشد. آرزوی ثروت، آرزویی است که حد اعلا‌ی لذت برای این طبقه است. توشیشان در این دوره بارها ادعا می‌کند که با پول می‌تواند همه چیز را به دست آورد. این در حالی است که پس از چندی متوجه می‌شود، با وجود ثروت گزافش، نه تنها نمی‌تواند مادر خودش را به دست آورد؛ بلکه رآن را که تا آن لحظه با او بوده، از دست می‌دهد. از همین رو قدرت نظامی و نیروی قهری را می‌طلبد. شکست‌ناپذیری حد اعلا‌ی لذت جنگاوران است.

توشیشان سپاهیان کشورهای متخاصم و یاغیان داخلی را یک‌به‌یک شکست می‌دهد و در آخرین گام با نیروی جنگاوری هان‌هنگای را به بند می‌کشد؛ اما بازهم نمی‌تواند مادر را از او پس بگیرد. بار سوم نیرویی قائم بر علل بیرونی (پول/زره) را نمی‌خواهد؛ بلکه نیروی درونی تحمل را طلب می‌کند. این نیرو، با طبقه‌ی شهریاران تناسب دارد. در صحنه‌های پایانی داستان، بازنمایی مادر توشیشان در معیت نورهای مختلف به کرات دیده می‌شود. مثلاً پس از پیروزی توشیشان در آزمون‌های تحمل، نوری معجزه‌گون از در خانه وارد می‌شود و از سر مادر به بدن او وارد می‌شود و مادر صحت خود را بازمی‌یابد (تصویر ۲).



تصویر ۲) نمایش نور معجزه‌گونی که از در وارد و از سر دیاکون بیمار به بدنش وارد می‌شود  
منبع: اسکرین‌شات از فیلم

در صحنه‌ی پایانی داستان، نور علاوه بر مادر با ران و توشیشان نیز تقارن می‌یابد (تصویر ۳). مادر و ران هر دو بر پس‌زمینه‌ای از طلوع خورشید به سوی توشیشان در حرکت‌اند. بنابراین تحمل‌پذیری، نیرویی درونی است و با زبان نمادین، وصال با ایزدبانوی خورشید (رسیدن به مادر و ران) را به همراه دارد. از همین رو تحمل‌پذیری کنشی شهریارانه است.



تصویر ۳) یکی از صحنه‌های پایانی، اجماع دوباره‌ی مادر و توشیشان به همراه ران با پس‌زمینه‌ای از طلوع خورشید  
منبع: اسکرین‌شات از فیلم



## ۲. یاریگرهای جادویی سه‌گانه

سه عنصر جادویی یاریگر که از طریق پیرمرد در اختیار قهرمان قرار می‌گیرد، متناظر با طبقات سه‌گانه‌ی دومزیل است. سکه‌های طلا بیان‌گر اقتصاد مادی و ثروت است. از آنجاکه رسیدن به ثروت و فراوانی غایت کنش‌های طبقه‌ی پیشه‌وران است؛ بنابراین سکه‌ها نقش یاری‌گرهایی برای تحقق همین میل را ایفا می‌کنند. کلاه خود، شمشیر و سپر نماد طبقه‌ی جنگاوران است.

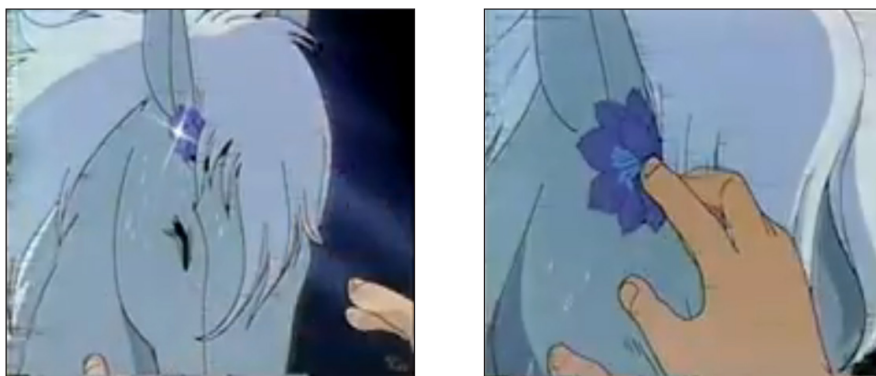
پس از موفقیت توشیشان در آزمون، نیرویی به شکل نور از لای دروازه خارج می‌شود و از پنجره‌ی خانه‌ای که دیاکورن بستری است عبور می‌کند و وارد بدنش می‌شود. نور مسیح‌وار پس از حلول در بدن بیمار بلافاصله او را احیا می‌کند (تصویر ۲). بنابراین حلول نور زندگی بخش که از سوی توشیشان ساتع و جذب مادر می‌شود، نیروی معجزه‌گون شهریاری و ایزدی است. این نور در پس‌زمینه‌ی صحنه‌های مختلف، مجازی با ایزدبانوی خورشید همسان‌انگاری شده است.

لوتوس (نیلوفر آبی با پنج گلبرگ) گلی است که از مرداب می‌روید اما به سوی خورشید روی می‌آورد. در پاره‌ای از اساطیر خدایان خورشید از شکوفه‌های لوتوس بیرون می‌آیند. در ژاپن لوتوس گل نوزایی و تجدید حیات است (جایز، ۱۳۹۷: ۱۷۴-۱۷۵). در پلان‌های پایانی انیمه وقتی توشیشان در آغوش مادر و در کنار ران آرام می‌گیرد؛ شاهد پس‌زمینه‌ای از طلوع خورشید هستیم و بلافاصله پلان بعدی باغی از گل‌های نیلوفر آبی پنج‌پر (لوتوس) را به‌شکلی استعاری نشان می‌دهد (تصویر ۴). گل نیلوفر آبی که نماد خدایگون شدن است، با کنش شهریاری همخوانی دارد.



تصویر ۴) یکی از صحنه‌های پایانی، دشتی از گل‌های نیلوفر آبی پنج‌برگ به‌عنوان سمبل خدایگون شدن توشیشان پس از رسیدن به مادرش  
منبع: اسکرین‌شات از فیلم دوبله شده

علاوه بر این، در مرحله‌ی پایانی آزمون (وقتی اسب خودش را بین شکاف درمی‌اندازد) گل‌سر نیلوفرمانند آبی‌رنگ روی موهای اسب برق می‌زند (تصویر ۵). این گل‌سر نیلوفری نقش عنصر یاریگر را برای توشیشان دارد؛ چراکه توشیشان با دیدن برق آن گل‌سر متوجه می‌شود که اسب فداکار مادرش است و با دیدن این صحنه درصد نجات اسب-مادر برمی‌آید و با یک ضربه‌ی دست اشباح اهریمنی را که در حال تهاجم به سوی او هستند، از پله‌ها به پایین پرتاب می‌کند و با اشک و بغض نام مادرش را صدا می‌زند. با توجه به معنای سمبولیک گل نیلوفر آبی در اسطوره‌های ژاپن و نیز با التفات به کارکرد یاری‌گری آن در آزمون تشریف توشیشان، این موتیف دارای کنشی شهریاری است.



تصویر ۵) گل سر نیلوفری شکل درخشان به‌عنوان رمز خدایگون شدن بر روی موهای اسب  
منبع: اسکرین شات از فیلم

### ۳- کنش‌های سه‌گانه‌ی قهرمان

کنش فراوانی برکت، غایت هدف طبقه‌ی پیشه‌وران است و توشیشان با برپایی جشن‌های شبانه و بریزوپاش‌ها و گلریزان برای آزادی دوستان زندانی‌اش، به فراوانی نعمت دست یافته است. در دومین آزمون از مراحل تشرف، توشیشان با لشکرکشی و قوه‌ی قهریه هان‌هنگای را دستگیر می‌کند. هان‌هنگای و همسرش دست‌بسته، سربه‌زیرافکنده، بر زمین زانوده به پیشگاه توشیشان حاضر می‌شوند. توشیشان با کلاه‌خودی که به سر، زرهی که بر تن و شمشیری که محکم و مقتدر در دست دارد و بالحنی قاطع بر آن دو سخن می‌راند (تصویر ۶). این کنش مطابق با کنش جنگاوران است.



تصویر ۶) توشیشان در لباس رزم و بازنمایی اقتدار در نحوه‌ی به دست گرفتن شمشیر و نیز نگاه نافذش  
منبع: اسکرین شات از فیلم

در سومین آزمون از مراحل تشرف، توشیشان نه با اتکا به عوامل بیرونی (ثروت/ شمشیر) بلکه با اتکا به نیروی درونی خود و با مدیریت خویشتن به سوی مقصود گام برمی‌دارد. تذهیب نفس و استفاده از نیروهای درونی، کنشی شهریارانه است.

### ۴- مکان‌نمایی سه‌گانه

دو مکانی که پیرمرد راهنما برای تحقق آرزوی اول و دوم پسرک به آنها اشاره می‌کند؛ در زمین هستند؛ یعنی پسرک باید بخشی از زمین را بکند تا به آن‌ها برسد؛ اما برای رسیدن به سومین آرزو باید با عصای جادویی

پیرمرد پرواز کند و به آسمان‌ها و دگرجایی دهشتناک برود (تصویر ۷). یعنی آرزوی سوم پسرک در بستر مکانی متفاوتی نسبت به دو آرزوی نخست باید اتفاق بیفتد. در تقابل با دو آرزوی زمینی نخستین که با کندن زمین و دست‌یابی به عناصر مادی (سکه‌ی طلا و لباس رزم) امکان تحقق داشت؛ آرزوی سوم ماورایی و آسمانی است. آسمان ساحت هستی‌شناختی ایزدان و شهریاران است.



تصویر ۷) پرواز پیرمرد و توشیشان با کمک عصای جادویی به سمت آسمان  
منبع: اسکرین شات از فیلم

علاوه بر این، سایه‌ی پسرک استعاره‌ای از بخشش به خاک افتاده‌ی وجود پسرک و آرزوهای زمینی اوست؛ وقتی پسرک نیروی تحمل را می‌پرد؛ این نیرو از جنس نوری آسمانی است که پس از موفقیتش در زنجیره‌ی آزمون‌ها، از سوی او به سوی مادر بیمارش گسیل می‌شود (تصویر ۲).

دو خواسته‌ی نخستین پسرک اگرچه هر دو زمینی هستند و با کندن زمین رسیدن به آن‌ها امکان‌پذیر می‌شود؛ اما هر دو در بخش یکسانی از زمین جای ندارند. یکی در بخش سر سایه‌ای است که بر زمین افتاده است و دیگری در بخش سینه. سر، جایگاه تعقل است و سینه، جایگاه کینه‌ی انتقام و ترحم. پیرمرد ثروت را با قسمت سر سایه‌ی انسان گره می‌زند. یعنی مجرای رسیدن به ثروت را سایه‌ی اندیشه و تفکر توشیشان (بخش سر) می‌انگارد. توشیشان با اتکا به فکرش و تصمیمات عاقلانه‌اش می‌تواند هم به مال و اموال برسد و هم می‌تواند آن را به باد بدهد. توشیشان با تصمیمات نادرست و افراط در عیش و نوش تمام ثروتش را به باد می‌دهد. توشیشان سینه‌ی سایه را می‌شکافد و ادوات جنگ (ابزار کینه‌ورزی و یا شهرت) را در آنجا می‌یابد. کلاه خود، شمشیر و سپر به‌عنوان ادوات کینه‌ورزی مرتب به توشیشان دستور می‌دهند که به پیش بتازد و همگان را مغلوب کند تا بدین طریق هم به شهرت برسد و هم به انتقام‌گیری از هان‌هنگای نزدیک شود. پس از تصاحب بالاترین درجه‌ی نظامی، سرانجام لحظه‌ی انتقام از هان‌هنگای فرامی‌رسد؛ اما وقتی او را اسیر می‌کند، به خاطر مادرش بر او ترحم می‌کند. کانون میل انتقام و بخشش، نه عقل بلکه دل یا سینه‌ی او است. سینه جایگاهی است که با طبقه‌ی جنگاوران در ارتباط است. از همین رو است که عموماً جنگاوران با سینه‌های پهن و ستبر تداعی می‌شوند.

##### ۵- تیپ‌های سه‌گانه در روایت

به‌لحاظ روایت‌شناختی افراد توی افسانه‌ها از مقوله‌ی تیپ هستند، نه شخصیت. تفاوت شخصیت با تیپ در این است که شخصیت در طول داستان از چند بعد بازنمایی می‌شود و با واکنش‌های متفاوتی که در

شرایط متفاوت از خود نشان می‌دهد به خواننده معرفی می‌شود؛ اما تیپ بر اساس تنها یک بعد و یک کنش محوری ثابت در طول داستان به تصویر کشیده می‌شود. توشیشان، دیاکورن و ران سه شخصیت اصلی این افسانه هستند که به‌عنوان تیپ در جرگه‌ی طبقه‌ی پیشه‌وران قرار دارند. نوجوانانی که با توشیشان دوست هستند و فروشندگان توی بازار نیز در طبقه‌ی پیشه‌وران جای می‌گیرند؛ اما این افراد نقش مکمل و فرعی دارند. هان‌هنگای از تیپ جنگاوران است که علاوه بر حمله به خانه‌ها و تصاحب زوری همسرش، پدر و خانواده‌ی خود را نیز کشته است. سپاهی تحت فرمان دارد و عامل سقوط همسرش در پرتگاه می‌شود (تصویر ۸). هان‌هنگای در پی فرصتی برای کشتن توشیشان است. سردارانی که از افزایش قدرت توشیشان احساس خطر می‌کنند و برای قتل او توطئه می‌چینند اگرچه در جرگه‌ی طبقه‌ی جنگاوران قرار می‌گیرند؛ اما شخصیت‌های اصلی به‌شمار نمی‌آیند.



تصویر ۸) تهدید هان‌هنگای و تحمیل کردن همسری به دیاکورن  
منبع: اسکرین شات از فیلم

پیرمرد راهنما که محاصن و سبیل بلند دارد و با هاله‌ای از نور ظاهر می‌شود و قادر به غیب شدن دارد و می‌تواند با عصایش پرواز کند؛ در طبقه‌ی شهریاران جای می‌گیرد (تصویر ۹).



تصویر ۹) اشاره‌ی پیرمردی که سیمای کاهنان را دارد به سایه‌ی توشیشان  
منبع: اسکرین شات از فیلم

هر بار که پیرمرد خود را بر توشیشان می‌نماید، نوری شدید به چهره‌ی توشیشان ساطع می‌شود و توشیشان در مقابل هجوم نور شدید پیرمرد، دست را حفاظ چشم‌هایش می‌کند (تصویر ۱۰).



تصویر ۱۰) هجوم نور از چهره‌ی پیرمرد نورانی به چشمان توشیشان  
منبع: اسکرین شات از فیلم

هاله‌ی قرمز غروب خورشید در اطراف پیرمرد و فضای وهم‌انگیز او در لحظه‌ی ظهور، این شخصیت را ماورایی و در جرگه‌ی کاهنان و شهریاران قرار می‌دهد (تصویر ۱۱).



تصویر ۱۱) حضور پیرمرد با سیمای کاهنان در فضایی وهم‌آلود و ناواضح در گرگ‌ومیش غروب آفتاب  
منبع: اسکرین شات از فیلم

جدول ۱. تحلیل کنش‌های سه‌گانه در ساختار انیمه‌ی توشیشان

تیپ روایی	مکان‌نمایی	کنش قهرمان	یاری‌گر جادویی	آرزو	
دخترک خدمتکار (رآن)/ توشیشان به‌عنوان کودک ناتوان/ به‌عنوان دله‌دزد/ به‌عنوان ثروتمند	زمینی که بخش‌سر سایه‌ی توشیشان بر آن قرار گرفته است.	بریزوبپاش و عیش‌ونوش	سکه‌های طلا	ثروت	پیشه‌وری
توشیشان به‌عنوان فرمانده/ هان‌هنگای	زمینی که سینه‌ی توشیشان بر آن سایه افکنده است.	لشکرکشی‌های مکرر/ به بند کشیدن هان‌هنگای	ادوات رزم (زره، کلاه خود و شمشیر)	قدرت	جنگ‌آوری

تیب روایی	مکان نمایی	کنش قهرمان	یاری‌گر جادویی	آرزو	شهریاری
پیرمرد نورانی/ نور شفا بخشی که از توشیشان ساعت و به بدن بیمار مادر نشست/ نمایش همزمانی طلوع خورشید و رسیدن قهرمان به مادر و رآن	آسمانی که توشیشان برای عبور از مراحل آزمون به آن سفر می‌کند/ جزیره‌ای که مار غول‌پیکر و پلنگ در آن برای بلعیدن و دریدن رقابت می‌کنند/ سردابه‌ی تاریک و کابوس‌مانند اشباح	توجه به نیروی درون/ تحمل شکنجه‌ی اشباح شیطانی/ توجه به گل سر لوتوسی روی سر اسب/ نجات اسب را نسبت به نجات خود (عبور از دروازه) ارجح شمردن	عصای جادویی پیرمرد/ اسب جان‌فشان	خوبشنداری	

منبع: نگارنده

### نتیجه‌گیری

این مقاله نشان می‌دهد انیمه‌ی ژاپنی «افسانه‌ی توشیشان» در چندین سطح از جمله در سطح آرزوهای قهرمان، کنش‌های قهرمان، یاری‌گرهای جادویی، نمادهای مکانی، و تیپ‌سازی‌های روایی مبتنی بر الگوی کنش‌گری سه‌گانه است. دومزیل معتقد بوده است که ایدئولوژی سه‌گانه در اساطیر ملل آینه‌ی نظام طبقاتی جامعه‌ی آن ملل یا اقوام است. پژوهش‌گران بسیاری از ملل و اقوامی که خارج از جغرافیای فرهنگی هندواروپایی هستند، نشان دادند که در اساطیر آن‌ها نیز ایدئولوژی کنش‌های سه‌گانه وجود دارد. آتسوهیتو یوشیدا اسطوره‌پژوه ژاپنی فرضیه‌ی تلاقی فرهنگ ژاپن با فرهنگ هندواروپایی را برای توجیه حضور نظام سه‌گانه در اساطیر ژاپن مطرح کرد. عده‌ای نیز ساختار کنش‌های سه‌گانه را آن قدر کلی و فراگیر می‌دانند که حضور آن را برای تقریباً تمام اساطیر طبیعی می‌انگارند. این مقاله نشان می‌دهد که الگوی سه‌گانه کنش‌ها علاوه بر اساطیر ژاپن، به عنوان فرهنگی خارج از جغرافیای هندو اروپا، بر گونه‌های روایی نوظهوری مانند انیمه‌های ژاپنی نیز حاکم‌اند. از سویی دیگر دومزیل معتقد است که هر سه کنش در نظام ایزدان به لحاظ جایگاه ارزش عبادی، در عرض یکدیگر قرار دارند؛ این در حالی است که در افسانه‌ی توشیشان، کنش شهریاری به لحاظ ارزش‌گذاری در سطحی بالاتر از دو کنش پیشه‌وری و جنگاوری بازنمایی شده است.

### پی‌نوشت‌ها

1. Toshishun/ 杜子春
2. Buichi Saitō
3. Takeshi Shudō
4. Georges Dumézil
5. Stig Wikander
6. Indo-European
7. Emile Benveniste
8. Atsuhito Yoshida
9. Joël Grisward
10. Loki
11. Henrik Ibsen
12. cycle
13. system
14. Victor Goldschmidt

15. Marcel Mauss
16. Ferdinand de Saussure
17. Rājanya
18. Vaiçya
19. Flamen
20. Mars
21. Quirinus
22. Pusan
23. Sarasvati
24. Wand

## فهرست منابع

- آلگونه جونقانی، مسعود (۱۳۹۹). جستارهایی در باب اسطوره. تهران: سخن.
- ایبسون، هنریک (۱۳۵۲). ایولف کوچک. ترجمه‌ی حفظ‌الله بریری. تهران: مازیار.
- جابز، گرتروود (۱۳۹۷). فرهنگ سمبل‌ها، اساطیر و فولکلور. ترجمه‌ی محمدرضا بقاپور. تهران: اختران.
- دومزیل، ژرژ (۱۳۷۹). جهان اسطوره‌شناسی ۴. ترجمه‌ی جلال ستاری. تهران: مرکز.
- دومزیل، ژرژ (۱۳۸۳). سرنوشت جنگجو. ترجمه‌ی شیرین مختاریان و مهدی باقی. تهران: قصه.
- دومزیل، ژرژ (۱۴۰۲). «پیک خدایان» در اسطوره و حماسه در اندیشه‌ی ژرژ دومزیل، جهان اسطوره‌شناسی ۵. ترجمه‌ی جلال ستاری. تهران: مرکز.
- زارعی، علی اصغر (۱۳۹۸). «بررسی سه بزه گرشاسب و تطبیق آن با نظریه‌ی کنش سه‌گانه ژرژ دومزیل». مطالعات ایرانی. د ۱۸. ش (۳۶)، صفحه‌های ۵۵-۷۱.
- زاهدی، فریندخت؛ اصغریان، مارال و طالبی رستمی، مهسا (۱۳۹۷). «ضحاک و لوکی، مقایسه‌ی دو اسطوره‌ی ایرانی و اسکاندیناوی بر مبنای نمایشنامه‌های ضحاک و ایولف کوچک در چهارچوب نظریه‌ی کنش‌گرایانه‌ی ژرژ دومزیل». ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی. د ۱۴. شماره (۵۲)، صفحه‌های ۲۴۹-۲۷۶.
- ساعدی، غلامحسین (۱۳۷۷). ضحاک. تهران: به‌نگار.
- عباسی، سمانه؛ طباطبایی، سیدحسن و اسماعیلی، عصمت (۱۳۹۸). «تحلیل منظومه‌ی غنایی ویس و رامین بر مبنای نظریه‌ی ایزدان سه‌گانه‌ی ژرژ دومزیل». نقد و نظریه ادبی. د ۴. شماره (۱)، صفحه‌های ۱۱۷-۱۴۰.
- فرزانه قصرالدشتی، علی؛ رضایی، محمود و حاجیان، فرخ (۱۴۰۲). «بررسی انتقادی نظام سه بنی ژرژ دومزیل در شاهنامه و مهابهارت». کهن‌نامه ادب پارسی. د ۱۴. شماره (۲)، صفحه‌های ۲۳۷-۲۵۹.
- فرهادی، فرحناز و حلبی، علی اصغر (۱۳۹۹). «تطبیق و بررسی کارکرد نظریه‌ی کنش‌گرای دومزیل (اسطوره‌شناس معاصر) بر داستان رستم و اسفندیار». پژوهش ادبیات معاصر جهان. د ۲۵. شماره (۲)، صفحه‌های ۵۶۲-۵۸۸.
- قانی، افسانه؛ نامورمطلق، بهمن و مهربانی، فاطمه (۱۳۹۸). بازخوانی قالبی تصویری هوشنگ‌شاهی با روش اسطوره‌شناسی تطبیقی کنش‌گرا. مطالعات تطبیقی هنر. د ۹. شماره (۱۸)، صفحه‌های ۳۵-۴۹.
- گریسوار، ژوئل (۱۴۰۲). «دومزیل، تک‌خال، و نیکلاکوچولو» در اسطوره و حماسه در اندیشه‌ی دومزیل، جهان اسطوره‌شناسی ۵. ترجمه‌ی جلال ستاری. تهران: مرکز. صفحه‌های ۸۸-۹۰.
- لچت، جان (۱۴۰۲). پنجاه متفکر بزرگ معاصر از ساختارگرایی تا پسانسان‌گرایی. ترجمه‌ی پیروز ایزدی. تهران: ثالث.
- محمدزاده، الناز؛ اسماعیلی، محمدمهدی و خمسه، شروین (۱۴۰۲). تحلیل تطبیقی کنش‌های سه‌گانه‌ی شخصیت‌های اساطیری در ساختار روایی اودیسه‌ی هومر و داراب‌نامه‌ی طرسوسی بر مبنای نظریه‌ی اسطوره‌شناسی تطبیقی ژرژ دومزیل. ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناسی. د ۱۹. شماره (۷۱)، صفحه‌های ۱۶۷-۱۹۷.
- محمدی خبازان، سهند و حبیبی، میترا (۱۴۰۱). خوانش اسطوره‌شناختی کاخ‌دروازه در ارگ‌های هخامنشی. اثر. د ۴۳. شماره (۳)، صفحه‌های ۴۴۸-۴۶۴.
- نامورمطلق، بهمن و عوض پور، بهروز (۱۳۹۵). اسطوره و اسطوره‌شناسی نزد ژرژ دومزیل. تبریز: موغام.
- Dumezil, G. (1968). *Mythe et epopée (I)*, Paris: Gallimard. [in French].
- Littleton, S. (1973). *The New Comparative Mythology*, Berkely, Los Angeles, London, Pp. 156-161.