کهن‌نامهٔ ادب پارسی، پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
دوفصل‌نامهٔ علمی ـ پژوهشی، سال نهم، شمارهٔ دوم، پاییز و زمستان ۱۳۹۷، ۱-۲۲

کارکرد ماورایی اسطوره در بخش اساطیری *شاهنامه*

منیژه پورعلی*
محمد طاهری، حمید آقاجانی*****

چکیده

اسطوره را فقط افسانه‌های روایی اغراق‌آمیز و استحاله‌شده از وقایع تاریخی نباید دانست، زیرا این روایت‌ها، در کنار پُرکردن خلأ علمی و تاریخی بشر، پاسخ‌دهندهٔ بسیاری از نیازهای روحی و روانی جوامع انسانی از عصر باستان بدین سو بوده‌اند. با چنین رویکردی، جوزف کمبل، صاحب نظریهٔ تک‌اسطوره (سفر قهرمان)، به پشتوانهٔ سال‌ها مطالعه و تحقیق درباب اساطیر تمدن‌های گوناگون، چهار کارکرد اصلی برای اسطوره قائل است. این کارکردها عبارت‌اند از: کارکرد ماورایی، کارکرد کیهان‌شناختی، کارکرد جامعه‌شناختی، و کارکرد تعلیم‌وتربیتی. به‌باور وی، این کارکردها جهان‌شمول است و بر تمام آثار اسطوره‌ای جهان قابلیت تطبیق دارد. ازآن‌جاکه *شاهنامهٔ* فردوسی عرصهٔ ظهور و بروز اساطیر بزرگ ایرانی را فراهم آورده است، مصادیق این کارکردهای چهارگانه را می‌توان در داستان‌های گوناگون آن مشاهده و تبیین کرد. در این پژوهش، کارکردهای ماورایی اسطوره، که حالتی آمیخته از هراس و احترام و بهت دربرابر عظمت و ناشناخته‌های عالم هستی در ذهن آدمی پدید می‌آورد و تضمین‌کنندهٔ امنیت عاطفی و روانی انسان‌هاست، در بخش اساطیری *شاهنامه* بررسی و تحلیل خواهد شد و جلوه‌های گوناگون آن به‌تصویر کشیده می‌شود.

کلیدواژه‌ها: اسطوره، *شاهنامه*، جوزف کمبل، کارکردهای اسطوره.

---

* کارشناس ارشد زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، amtinha@gmail.com
** دانشیار گروه زبان و ادبیات فارسی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان (نویسندهٔ مسئول)
taherimohammad40@gmail.com
*** استادیار گروه ایران‌شناسی، دانشگاه بوعلی سینا، همدان، hamid.aghajani@yahoo.com
تاریخ دریافت: ۱۳۹۷/۰۶/۱۸، تاریخ پذیرش: ۱۳۹۷/۰۹/۲۷

۱. مقدمه

جوزف کمبل (J. Campbell)، اسطوره‌شناس معاصر، در آرای خود برای اسطوره چهار کارکرد متمایز و برجسته قائل است و بر این نظر است که در اساطیر جهان، می‌توان مصادیق این کارکردهای چهارگانه را یافت و تحلیل بهتری از آن‌ها را ارائه کرد. در پژوهش حاضر، هدف آن است که با بررسی و واکاوی بخش اساطیری *شاهنامه*، جلوه‌های مختلف کارکرد ماورایی اسطوره در این بخش بنیادین حماسهٔ ملی تبیین شود و با نمونه‌های مشابه در دیگر اساطیر مهم جهان مقایسه شود. بدین‌منظور درابتدا، طرحی از اسطوره‌شناسی کمبل ارائه خواهد شد و در ادامه، با شرح نظریهٔ کارکردهای چهارگانهٔ اسطوره از دیدگاه کمبل، مصادیق کارکرد ماورایی، که مهم‌ترینِ این کارکردها به‌نظر می‌رسد، در بخش اساطیری *شاهنامهٔ* فردوسی تحلیل خواهد شد.

۲. پیشینهٔ پژوهش

نظریهٔ تک‌اسطوره و کهن‌الگوی سفر قهرمانِ کمبل در تحقیقات فارسی، باتوجه‌به ترجمه‌هایی که در دو دههٔ اخیر از کتاب‌های او، مانند *قهرمان هزارچهره*، انجام شده است، کم‌وبیش توجه پژوهش‌گران را برانگیخته و، به‌همین‌روی، موضوع چندین مقاله را به خود اختصاص داده است، اما تبیین و تحلیل نظریهٔ کارکردهای چهارگانهٔ او در تحقیقات فارسی سابقه‌ای ندارد. در پژوهش‌های لاتینِ با این مضمون، رساله‌ای با عنوان *کارکردهای اسطورهٔ جوزف کمبل در داستان‌نویسی علمی: اسطوره‌های مدرن و دوگانگی تاریخی و غیرتاریخی زمان*، تألیف لورل آن اسمیت (L. A. Smith)، به‌دست آمد که در سال ۲۰۱۳ در دانشگاه دولتی ویرجینیا ارائه و پذیرفته شده است. نویسندهٔ این رساله در چکیده و مقدمهٔ آن یادآوری کرده که هدف او یافتن رابطهٔ میان داستان‌نویسی علمی ـ تخیلی معاصر و دانش اسطوره‌شناسی با استفاده از نظریه‌های کمبل و یونگ (C. G. Jung) است و استدلال‌های او درجهت اثبات این فرضیه است که عملکرد داستان‌نویسی علمی ـ تخیلی در دنیای مدرن همانند عملکرد اسطوره در عصر پیشامدرنیته است. برای اثبات این مدعا، نمونه‌هایی از این عملکرد را در تحلیل دو رمان با عناوین *جنگل دست‌ها و دندان‌ها* و *شگفت‌انگیز در سرزمین شگفت‌انگیز* ارائه داده و درپایان نتیجه گرفته است که در این رمان‌ها، استفاده از زمان در دو حالت تاریخی و غیرتاریخی وسیله‌ای برای تبیین عملکرد اسطوره‌ای است و همین مهم نکتهٔ فهم اسطوره‌سازی‌های مدرن است (Smith 2018: 1, 56).

۳. نگاهی به اسطوره‌شناسی جوزف کمبل

جوزف کمبل از پژوهش‌گران نام‌دار قرن بیستم در حوزهٔ اسطوره‌شناسی تطبیقی است که بسیاری از آثار خود را در تحلیل و شرح کارکرد و تأثیر اسطوره در اندیشه و زندگی مردمان نوشته است. کمبل مطالعات خود را از اروپا آغاز کرد و چندین سال را به تحصیل زبان‌ها و اساطیر اروپایی در مراکز علمی، مانند دانشگاه پاریس فرانسه و دانشگاه مونیخ آلمان، سپری کرد. در این مدت، به‌جز مطالعه دربارهٔ اساطیر کهن اروپا، به دقت‌نظر در آثار نویسندگان صاحب‌نام، مانند توماس مان، نویسندهٔ آلمانی، و جیمز جویس، رمان‌نویس ایرلندی، نیز مشغول بود. سپس، مدت مدیدی را در هند و ژاپن به‌سر برد و با اساطیر شرقی آشنا شد. بدین‌ترتیب، او که زندگی خود را وقف مطالعه و بررسی اسطوره‌های فرهنگ‌های سراسر جهان کرده بود دریافت که اساطیر جهان از خاور دور و هند و خاورمیانه تا یونان و سرخ‌پوستان امریکای شمالی شباهت‌های انکارناپذیری دارند که ذهنیت اسطوره‌آفرین بشر را فارغ از جغرافیا و تاریخ نشان می‌دهد و از این پس بود که مبتنی‌بر آموزه‌های یونگ، درمورد ناخودآگاه جمعی و کهن‌الگوها، در سال ۱۹۴۹ در *قهرمان هزارچهره*، نظریهٔ خاص خود به نام تک‌اسطوره (monomyth) را مطرح کرد (Campbell 203: 20-23)؛ نظریه‌ای که مهم‌ترین دستاورد کمبل در عرصهٔ اسطوره‌شناسی به‌شمار می‌رود.

براساس نظریهٔ تک‌اسطوره، همهٔ اساطیر جهان، فارغ از جغرافیای پیدایش آن‌ها، نشئت‌گرفته از کهن‌الگوهای مشترک نوع بشرند که در هر زمان و مکان در قالبی ویژه نمود پیدا کرده‌اند. به‌عبارت‌دیگر، تمامی اسطوره‌ها، طرح اصلی واحدی مبتنی‌بر کهن‌الگوهای مشترک انسان‌ها را بیان می‌کنند و تعدد داستان‌های اسطوره‌ای ناشی از روایت‌های گوناگون از همان طرح اصلی است. به‌نظر کمبل، تمایزها و تفاوت‌ها میان اسطوره‌های ملت‌ها و فرهنگ‌های گوناگون مواردی اندک است که فقط به پوستهٔ ظاهری آن‌ها مربوط می‌شود، اما هستهٔ اصلی اسطوره‌های بزرگْ یک داستان و یک قهرمان اصلی و یک ضدقهرمان و عناصر مرتبط دیگر است که در تاریخ بشر تکرار می‌شود و در هر دوره‌ای، به‌اقتضای زمان و مکان، با تغییرات مختصری، پوستهٔ ظاهری خود را عوض می‌کند (Grant 2005: 43-45).

۴. کارکردهای اسطوره

به‌اقتضای هر تعریفی که برای اسطوره ارائه شده باشد، می‌توان فواید و کارکردهایی برای آن درنظر گرفت و عده‌ای از صاحب‌نظران به‌صراحت از این کارکردها سخن گفته‌اند. برای

مثال، میرچا الیاده بر این نظر است کـه نخسـتین و اساسـی‌تـرین کـارکرد اسـطوره تبیـین الگوهای رفتاری و دومین کاربرد آن ایجاد تجربهٔ دینی و شهود عرفانی برای انسان‌هاسـت (Eliade 1963: 1-21). لاروی هونکو (Lauri Honko)، از صـاحب‌نظـران معاصـر در حـوزهٔ مطالعات فرهنگی و مذهبی تطبیقی، به اثرگذاری عمیق و اساسی اساطیر برای تلقین تفـوق ذهنی بر عجز انسان در زندگی واقعی باور داشت. به‌گفتهٔ او، در بسیاری از جوامع نخستین، اساطیر را بازنمایی می‌کردند تا همان رویدادها دوباره در عالم واقع تکرار شوند. برای مثال، داستان شفابخشی یک ایـزد کـه در سـاحت ازل رخ داده، بازنمـایی مـی‌شـد تـا مجـروح جراحتش التیام پیدا کند یا بیماری شفا یابد (Dundes 1984: 41-47).

همواره، اسطوره‌شناسان به جنبهٔ تعلیمی اسطوره هـم توجـه مـی‌کردنـد. بـراین‌اسـاس، اسـطوره رسـالتی اجتمـاعی و مـذهبی دارد و الگـوی رفتـاری و اخلاقـی و اجتمـاعی انسان‌هاست. بااین‌حال، اغلب اسطوره‌شناسان چندان بر این بحث تمرکز نکرده‌اند و اغلـب مباحث حول ماهیت اسطوره و تفسیر موردی اساطیر بوده و مبحث کارکردِ آن بـه حاشـیه رفته است، اما جوزف کمبل دقت بیش‌تری بر این موضوع کـرده و در کتـاب مشـهورش، *قدرت اسطوره*، با تأکید بر این نکتهٔ مهم که «اسطوره‌ها و آیین‌ها ابزاری برای هم‌نـواکـردن ذهن با جسم و هم‌نواکردن شیوهٔ زندگی با الزام طبیعت بوده‌اند» (کمبل ۱۳۸۱: ۱۱۴)، چهار کارکرد را برای اسطوره قائل شده است که تعریف و تحلیل خواهند شد.

۱.۴ کارکرد ماورایی (metaphysical function)

این کارکرد مهم‌ترین و عاطفی‌ترین کارکردهای اسطوره و تضمین‌کننـدهٔ امنیـت عـاطفی و روانی انسان‌هاست. در اعصاری کـه بشـر عـاجز از درک و تبیـین پدیـده‌هـای شـگفت و توضیح‌ناپذیر طبیعت هم‌چون آتشفشان و صـاعقه بـوده، بـا قدسـی و آسـمانی دانسـتن و ارتباط‌دادن آن‌ها با ماوراءالطبیعه، ترسی آمیخته با احترام دربرابر عالم هسـتی پدیـد آورده و برای خود به‌نوعی حریم امنیت ذهنی فراهم کرده است.

۲.۴ کارکرد کیهان‌شناختی (cosmological function)

تبیین جهان و تشریح منشأ و ساختار گیتی برای انسان‌ها وظیفهٔ همیشگی اسـطوره‌هاسـت. توضیح آن‌که ماهیت جهان هستی و چگونگی آفرینش گیتی پرسش بزرگ انسان‌ها از آغـاز پیدایش تاکنون بوده است و بشر به‌مدد علوم تجربی تاحدی توانسته است از اسـرار جهـان

پرده بردارد، اما اسطوره‌ها پیش از علم در پُرکردن این خلأ ذهنی بشرِ نخستین کوشیده‌اند. اساطیر جهان را توجیه می‌کردند و بدین‌وسیله، در غیاب علم، پاسخ‌هایی برای تبیین جهان فراهم می‌ساختند و با خلق داستان‌هایی جذاب و شنیدنی تاحدودی به آن سؤالات مبهم پاسخ می‌دادند.

۳.۴ کارکرد جامعه‌شناختی (sociological function)

این کارکرد نحوهٔ تدوین نظام‌های طبقاتی حکومت‌ها و البته اعتباردادن به آن‌ها را مشخص می‌کند و دربارهٔ آن توضیح می‌دهد. نظیر آن‌چه درضمنِ «داستان جمشید» در *شاهنامه* دربارهٔ چگونگی شکل‌گرفتن طبقات چهارگانهٔ مردم آمده است.

۴.۴ کارکرد تربیتی (pedagogical function)

نتیجهٔ این کارکرد تعلیمِ آداب زندگی و اخلاق به جوانان تحت شرایط مختلف است. در اغلب موارد، اسطوره‌ها در قالب روایت و به‌صورت نبرد خیروشر و یا قهرمان و ضدقهرمان نمود پیدا می‌کنند و ازآن‌جاکه اغلب روایت‌های کهن ارزش‌های اخلاقی را بازگو می‌کنند، بدیهی است که اسطوره‌ها از نقش تربیتی پُررنگی برخوردار باشند. نقش تعلیمی در اساطیر، اغلب در نحوهٔ روایت عملکرد قهرمان و ضدقهرمان‌ها جلوه‌گر می‌شود. در اساطیر، قهرمان‌ها اغلب سوژه و شخصیتِ محوری روایت‌اند و نقش قدرت‌مندی در روایت و درام ایفا می‌کنند و متناسب با هدف‌هایشان نوع خاصی از آرمان‌خواهی همیشگی نسل بشر را به‌دوش می‌کشند (کمبل ۱۳۸۱: ۶۲-۶۳).

۵. زمینه‌های ظهور کارکرد ماورایی اسطوره

تأثیر و تقدس نیروهای آسمانی محور بحث کارکرد ماورایی اسطوره است. در ذهنیت انسان‌ها در درازنای تاریخ، این باور بوده است که ورای این جهان ماده و تمام نیروها و کنش‌های مربوط به آن، که دائم تکرار می‌شوند، نیروهایی برتر و متعالی وجود دارند که بر پدیده‌های طبیعی و اعمال انسان‌ها اثرگذارند و کم‌وکیف آن را رقم می‌زنند. به‌عبارت‌دیگر، کارکرد ماورایی اسطوره محصول عجز بشر در فهم و توجیه عقلانی پدیده‌های طبیعی، مانند طلوع و غروب خورشید و زلزله و رعد و برق، بوده و البته در ادیان توحیدی، این قدرتِ فائق همان ذات مقدس حق‌تعالی و موکلان او (فرشتگان) است که در اسطوره‌ها

تغییر شکل یافته و در قالب داستان‌های نمادین تجلی پیدا کرده است. کمبل دربارهٔ کارکرد ماورایی می‌نویسد: «اسطوره جهان را درمقابلِ بُعد راز و درک رازی که زیربنای همهٔ صورت‌هاست می‌گشاید ... اگر این راز درخلالِ همهٔ چیزها خود را متجلی کند، کیهان به یک تصویر مقدس تبدیل می‌شود» (کمبل ۱۳۸۱: ۶۱). چنان‌که گفته شد، این کارکرد برای بشر همواره تأثیر روانی و عاطفی به‌هم‌راه داشته است و برای انسانی که به‌اقتضای محدودیت‌های ظاهری و جسمی خود درمقابل قوای طبیعت لایتناهی همواره درمعرض ناتوانی‌ها و کمبودها قرار داشته است امنیت ذهنی فراهم می‌کند. گفتنی این‌که از این جهت بشر پیشرفتهٔ امروز در مواجهه با ناشناخته‌ها و شگفتی‌های مدرن هیچ تفاوتی با انسان‌های نخستین ندارد. برای مثال، ذهن اسطوره‌ساز بشر در گذشته‌های دور پدیدهٔ ناشناخته و مهلک خشک‌سالی را به اژدهایان نسبت می‌داد و با اجرای آیین قربانی در بستر رودهای خشک، امید به زایاشدن آن داشت یا، درضمن یک داستان حماسی، جهان‌پهلوانی شکست‌ناپذیر را روانه می‌کرد تا با کشتن اژدها، امید و اعتمادبه‌نفس ازمیان‌رفتهٔ قومی را بازیابد. اما در دنیای مدرن معاصر، که بشر با مجهولات نوین ازجمله ناشناخته‌های فضا و خطرهای آن روبه‌روست، با خلق اسطوره‌هایی هم‌چون بشقاب‌پرنده‌ها و موجودات بیگانهٔ فضایی، در قالب فیلم و رمان تخیلی، برای ناشناخته‌های خود هویت و شخصیتی برتر قائل می‌شود. یونگ، که کمبل در نظریاتش از وی بسیار تأثیر پذیرفته است، دربارهٔ اسطورهٔ بشقاب‌پرنده‌های فضایی کتابی مستقل نوشته و بر این نظر است که این اسطوره از ناخودآگاه ذهن بشر و از ناامنی روانیِ همیشگی او در زمین نشئت گرفته است. به‌باور وی، وجود واقعی بشقاب‌پرنده چندان مهم نیست و حتی اگر بشقاب‌پرنده وجود هم داشته باشد، باز هم نکتهٔ روحی و روانی آن، که احساس تهدید است، اهمیت دارد (Rothgeb 1994: 67).

به‌نظر کمبل، کارکرد ماورایی اسطوره موجب تجسم قدرتی برانگیزنده یا نظامی ارزشی است که زندگی بشر و کائنات را تدبیر می‌کند (کمبل ۱۳۹۵: ۴۹). این کارکرد، به‌رغم شباهت‌هایی که با نهاد دین و باورهای الهی دارد، البته دارای تفاوتی ماهوی است و گاه مانند اساطیر یونانی که مبتنی‌بر تعدد خدایان و ایزدان است، حتی در تقابل با آن قرار می‌گیرد.

اهمیت کارکرد ماورایی اسطوره در این است که باورهای اسطوره‌ای را از دایرهٔ یک تصور و یا عقیدهٔ شخصی و یا جمعیِ صِرف خارج می‌کند و چهارچوب و نظامی اخلاقی تبیین می‌کند که همهٔ جامعه به قبول و اطاعت آن مجبورند. به‌عبارت‌دیگر، کارکرد ماورایی پی‌آمدهای اجتماعی گسترده‌ای داشته است و مصادیقِ فراوانِ آن در تمامی اسطوره‌های

جهان، به‌ویژه اساطیر یونانی و مصری، و انبوه خدایان و نیمه‌خدایانی که ایشان بدان‌ها اعتقاد داشتند، به‌صورت نمایان و بارزی مشاهده می‌شود.

درمورد خاص اساطیر کهن ایرانی و به‌تبع آن *شاهنامهٔ* فردوسی، که موضوع خاص پژوهش حاضر است، نمونه‌های بسیاری از این کارکرد، به‌ویژه در بخش اساطیری *شاهنامه*، مشاهده می‌شود که درخور بررسی و تحلیل است، زیرا درون‌مایهٔ اغلب حماسه‌های ملی ایران مبتنی‌بر نبرد همیشگی میان دو قطب متضاد خیر و شر است و فردوسی، حکیم طوس، در بسیاری از داستان‌های *شاهنامه* برای توجیه راز ناگشودهٔ دوام ستیزه‌جویی در جهان از این کارکرد بهره جسته است. پیش از *شاهنامه*، این ستیز دائمی در متون زردشتی به‌شکلی نمادین در قالب پیکار اهورامزدا، نماد خیر و نیکی، و اَنگره‌مینو یا اهریمن، نماد شر و بدی، به‌تصویر کشیده شده است (عفیفی ۱۳۸۳: ۵۲۳). به‌اعتبار منابع زردشتی، اهورامزدا و اهریمن از ازل تا ابد با هم در نَبردند و زندگی در این جهان بازتابی از مبارزهٔ کیهانی این دو است. در نبرد پایانیِ جهان، اهورامزداست که بر اهریمن پیروز می‌شود و او را از بین می‌برد و پس از آن تنها نیکی و نور و تن‌درستی در گیتی ماندگار خواهد شد (هینلز ۱۳۸۳: ۲۰۴). بدیهی است که ایمان به غلبهٔ نهایی نماد خیر بر نماد شر آرامش روحی و امنیت معنوی باورمندان این اسطوره را فراهم می‌کند و کارکرد اصلی این اسطوره نیز محقق می‌شود.

۶. کارکرد ماورایی اسطوره در بخش اساطیری *شاهنامه*

هرچند اسطوره به‌طور گسترده در حوزهٔ ادبیات، به‌ویژه در نوع غنایی و حماسی، حضور دارد، هویت آن بیش‌تر با شیوهٔ روایی در حماسه حفظ می‌شود. بنابراین، بیش‌ترین محل تلاقی اسطوره و ادبیات در حماسه است و اسطوره، به‌مثابهٔ اثری روایی، در این نوع ادبی است که پدیدار و بازآفرینی می‌شود. در *شاهنامهٔ* فردوسی، بیش‌تر اسطوره‌ها، به‌ویژه مواردی که مستقیم به آفرینش و ظهور نخستین پدیده‌های خلقت می‌پردازند، در آغاز جلد نخست و در قسمتی که به بخش اساطیری معروف است، دیده می‌شوند. نخستین کسی که برای *شاهنامه* سه بخش تاحدی مجزا، یعنی اساطیری و پهلوانی و تاریخی، را قائل شده، یوگنی برتلس، مصحح و شاهنامه‌شناس روسی، است (برتلس ۱۳۲۲: ۱۵۷). براساس تقسیم‌بندی برتلس، بخش اساطیری از ابتدای *شاهنامه* تا پایان «داستان ضحاک» را دربر دارد. البته، باید دانست که این تقسیم‌بندی مطلق نیست و موارد اساطیریْ کم‌وبیش در سراسر *شاهنامه* مشاهده می‌شود.

چنان‌که قبلاً تأکید شد، اسطوره‌ها براساس نیاز انسان برای توجیه شگفتی‌های جهانِ پیرامون شکل گرفته‌اند و «اسطوره جهان را درمقابل بُعد راز و درک رازی که زیربنای همهٔ صورت‌هاست می‌گشاید» (کمبل ۱۳۹۵: ۶۱). در این «مهم‌ترین روش تفکر جمعی» (الیاده ۱۳۸۲: ۲۳)، همه‌چیز به‌صورت رمزوراز درمی‌آید و کیهان صورت یک تصویر مقدس و شگفت‌انگیز به خود می‌گیرد:

جهان پُرشگفت است چون بنگری　　ندارد کسی آلت داوری
که جانت شگفت است و تن هم شگفت　　نخست از خود اندازه باید گرفت

(فردوسی ۱۳۸۶: ج ۳، ۲۸۸، بیت ۱۳– ۱۴)

اسرار رازآلود و ماورایی جهان هستی در بخش اساطیری *شاهنامه* در چهار گونهٔ متمایز متجلی شده، که بدین قرار است:

۱. راز سرنوشت؛
۲. راز مرگ؛
۳. اسطورهٔ فر؛
۴. اسطورهٔ سروش.

در ادامه، مصادیق هریک از این نمودها بررسی می‌شود.

۱.۶ راز سرنوشت

در نگاه نخست، رابطهٔ اسطوره با مفهوم سرنوشت چندان واضح و آشکار نیست، ولی اگر این تعبیر را بپذیریم که سرنوشت دلالت بر امری دارد که گویی از قبل تعیین شده و به‌صورت زنجیره‌ای از حوادث به‌نحوی به‌وقوع پیوسته که تدبیر انسان در کم‌وکیف آن هیچ دخالتی نداشته است، اسطوره‌ها را بهترین بستر برای تبیین و روایت این مسئلهٔ فلسفی خواهیم یافت (مجتهدی ۱۳۸۰: ۲). براساس این کارکرد، تفاوت‌های بارز و در برخی موارد توضیح‌ناپذیرِ داستان زندگی بشر، که یکی برخوردار از صد ناز و نعمت و دیگری نان جوی آغشته در خون دارد، توجیه می‌شود. بدین‌ترتیب، انسانِ باورمند به اسطوره با آرامش روحی کاذب سرنوشت خود را پذیرا می‌شود، زیرا نه در چگونگی رقم‌خوردن آن خویشتن را گناه‌کار می‌یابد و نه برای خلاصی از آن دست‌وپای بیهوده می‌زند.

> از این لحاظ، اسطوره قبول آن جنبه از سرنوشت است کـه در چهـارچوب هـیچ‌گونـه استدلال و برهان عقلی نمی‌گنجد و، به‌همین‌دلیل، درعین‌حـال کـه صـلابت و قـدرت انکارناپذیر سرنوشت را نمایان مـی‌سـازد، وسـیلهٔ تصـعید و تعـدیل آن را نیـز آمـاده می‌نماید. اسطوره امکان تحمل سرنوشت را فراهم می‌آورد (همان: ۳).

این تفکر در ایران باستان ریشه در آیین زُروانی دارد که، به‌اعتبار برخی منابع، حاصل و نتیجهٔ تأثیر و نفوذ عقاید و مذاهب بابلی در آیین زردشت بوده است. به‌نظر می‌رسـد آیـین زروان از وقتی در بین ایرانیان پدید آمده است که بابل به سرزمین تحت‌فرمـان شاهنشـاهی هخامنشی افزوده شده است. ناگزیرترین پی‌آمدِ این باور گرایش‌هـای جبـریِ برآمـده از آن است، زیرا زروان، ایزد زمان، مظهر و مدبر حرکت افلاک و اجرام و حـاکم بـر سرنوشـت همه‌چیز و همه‌کس است و زندگی آدمی بر مدار خواست و ارادهٔ او می‌گردد. زروان نه‌تنها خدای زمان، بلکه خدای مرگ، خدای داور، خدای نظم و قرار، و خدای تاریکی و روشنی هم بود و البته خدای بخت یا سرنوشت نیز به‌شمار می‌رفت. او بر همـه‌چیـز و همـه‌کـس تسلط داشت (نیبرگ ۱۳۸۳: ۳۸۸). آشکار است که چنین نگرشـیْ باورمنـدان بـه زروان را بسیار جبرگرا می‌ساخت.

بازماندهٔ ادبیات پهلوی هم نشان می‌دهد که در روزگار ساسانیان، یعنی دوران تکـوین و تدوین خدای‌نامگ‌ها، تا چه اندازه اسـطوره و اندیشـهٔ زروانـی بـا آداب و آیـین باورهـای ایرانیان درآمیخته بود (مسکوب ۱۳۹۴: ۱۱۳). مقایسهٔ روایت اسـاطیری «زروان» و *شـاهنامه* بیان‌گر آن است که فردوسی با این اسطوره آشنا و تحت‌تأثیر آن بوده است. بنابراین، بدیهی می‌نماید که جبرگرایی زروانی در *شاهنامه* بازتاب گسترده‌ای داشته باشد. تفکر تقدیرگرایانه در *شاهنامه* به‌گونه‌ای است که برخی از شاهنامه‌پژوهان بر این باورند که در *شـاهنامه* همـهٔ راه‌ها به راه‌نمایی سرنوشت پیموده می‌شود (اسلامی ندوشن ۱۳۷۴: ۴۲۹). تقریباً در سراسر *شاهنامه* از تقدیر و سرنوشتِ محتوم سخن به‌میان آمده است و از بـودنی‌هـایی کـه اتفـاق خواهد افتاد و دچار تغییر هم نمی‌شود فراوان نام برده شده است؛ به‌ویژه سرنوشت تلـخ و ناعادلانهٔ شخصیت‌هایی چون سهراب و سیاوش این‌گونه توجیه شده است:

شکاریم یک‌سر همه پیشِ مرگ سری زیر تاج و سری زیر تَرگ

(فردوسی ۱۳۸۶: ج ۲، ۱۹۱، بیت ۹۲۴)

در بخش اساطیری، نخستین بار بازی تقـدیر را مـی‌تـوان در پایـان «داسـتان جمشـید» خواند. بزرگ‌ترین شاه پیشدادی، پس از سال‌ها حکومت پُرشکوه، به دست ضحاک تـازیِ

ماردوش اسیر و کشته می‌شود. تنها راهی که برای توجیه این عاقبت هول‌ناکِ پیش روی انسانِ بهت‌زده وجود دارد اسطوره است که می‌تواند این پایان شوم را راز سربه‌مهر تقدیر و سرنوشت بداند و گیتی را، در قامت دشمنی دوست‌نما، کارگردان بازی سرنوشت قلمداد کند:

چه باید همه زندگانی دراز — چو گیتی نخواهد گشادنت راز
همی‌پروراندت با شهد و نوش — جز آوازِ نرمت نیاید به گوش
بدو شاد باشی و نازی بدوی — همان راز دل را گشایی بدوی
یکایک چو گیتی که گسترد مهر — نخواهد نمودن به بد نیز چهر
یکی نغز بازی برون آورد — به دلت اندرون درد و خون آورد

(همان: ج ۱، ۵۲، بیت ۱۹۰– ۱۹۵)

البته، همین ماجرا برسر ضحاک نیز می‌رود، با این تفاوت که او در عالم رؤیا سرنوشت شوم خود را از پیش می‌بیند و با رای‌زنی موبدان درصدد تغییر آن برمی‌آید و رئیس موبدان سرنوشت حتمی ضحاک را برایش این‌چنین توضیح می‌دهد:

اگر بارهٔ آهنینی به پای — سپهرت بساید نمانی به جای

(همان: ۶۱، بیت ۹۰)

ضحاک به‌توصیهٔ نزدیکانش درصدد برمی‌آید که مانع زادن فریدون شود، غافل از این‌که همین امر نیز بخشی از بازی تقدیر است و اقداماتی که ضحاک به‌توصیهٔ موبدان برای زاده‌نشدن فریدون انجام می‌دهد بی‌فایده است و کشتن پدر فریدون و گاوِ بَرمایه ازاتفاق انگیزهٔ فریدون را برای نابودی‌اش دوچندان می‌کند. سرنوشت ضحاک چنان محتوم است که حتی همسرش، ارنواز، با دیدن فریدون اطمینان دارد که او کسی است که باید طومار زندگی ضحاک را درهم پیچد:

بدو گفت شاه آفریدون تویی؟ — که ویران کنی تنبل و جادویی؟
کجا هوش ضحاک بر دست توست — گشایش جهان را کمربست توست

(همان: ۷۷، بیت ۳۴۸– ۳۴۹)

و هم‌چنین هنگامی که ضحاک شهرناز را در کنار فریدون می‌بیند که از او بدگویی می‌کند، یقین دارد به پایان کار رسیده است:

بدانست کان کار هست ایزدی رهـایی نیابـد ز دسـت بـدی

(همان: ۸۲، بیت ۴۳۵)

در پایان داستان ضحاک و فریدون، فردوسی درقالب ابیاتی نغز دیگربار اسطورهٔ «جهـان هوشمند بدگوهر» را بازی‌گردان نمایش زندگی انسان معرفی می‌کند:

جهانـا، چـه بـدمهر و بـدگوهری که خود پرورانـی و خـود بشـکری
نگـه کـن کجـا آفریـدون گـرد کـه از تخـم ضـحاک شـاهی ببـرد
ببد در جهان پـنج‌صـد سـال شـاه بـه آخـر بشـد، مانـد از او جایگـاه
جهـان جهـان دیگـری را سـپرد بـه‌جـز درد و انـدوه چیـزی نبـرد
چنینـیم یـک‌سـر کـه و مـه همـه تو خواهی شبان باش و خواهی رمه

(همان: ۸۵– ۸۶، بیت ۴۹۵– ۴۹۹)

۲.۶ راز مرگ

مرگ، که درواقع قطعهٔ آخر پازل زندگی است و با وقوعش چرخهٔ حیات به‌پایان می‌رسـد، از مهم‌ترین دغدغه‌های بشر در درازنای تاریخ بوده است. مرگ بدیهی‌ترین و صریح‌ترین و درعین‌حال رمزآلودترین مقولهٔ هستی است. در پدیدهٔ مرگ، نهایت بهت و حیرت و عجز و ضعف بشر دیده می‌شود و ازآن‌جاکه همه، حتی پادشـاهان بـزرگ و پهلوانـان نـام‌آور نیـز شَرَنگ مرگ را خواهند نوشید، بنابراین، باز این وظیفهٔ اساطیر است که به یاری بشر بشتابند و با کارکرد معنوی خود آرامش برقرار کنند. به‌نظر بعضی محققان، در اساطیر باورهایی کـه حول مرگ ریشه دوانیده‌اند، معمولاً با زندگی پس از مرگ مرتبط‌اند و تـلاش دارنـد تـا از دهشت این پدیدهٔ درک‌ناپذیر و بیان‌ناشدنی بکاهند (رضایی ۱۳۸۳: ۶۰). ازایـن‌رو، طبیعـی است که مرگ و تبعات آن در اساطیر جهان جایگاه خاص و برجسته داشته باشد. خـدایان گوناگونی که در اسطوره‌های یونان و مصر و هند خویش‌کاری مرگ و عوالم پـس از آن را به‌عهده دارند بر این مدعا گواهی می‌دهند. در مصر باستان، آنوبیس ایزد مرگ و مردگـان و تدفین بود (Armour 2002: 140). در یونان باستان، هادس این وظیفـه را برعهـده داشـت و فرمان‌روایی مردگان و جهان زیرزمینی را برعهده داشـت (Daly and Rengel 2009: 58). در اسطوره‌های هندی، ایزدبانویی به نام کالی عالم مرگ را تدبیر می‌کرد (Monaghan 2010: 17). در متون پهلوی و زردشتی هم ایزدی به نام بهرام است که به روان مردگان آرامش می‌بخشد و آنان را در سفر به جهان دیگر هم‌راهی می‌کند (*مینوی خرد* ۱۳۵۴: ۱۲).

رمزوراز مرگ در جای‌جای *شاهنامه* به‌قولی «ابرپنـدار *شـاهنامه* مـرگ اسـت» (سـرامی ۱۳۶۸: ۶۰۴) و از این راز شگفت‌انگیز جهان با تلخی و تعبیرهای هول‌ناک یاد شده است:

مرگ کز مرگ خود چاره نیسـت　　وزو بدتر از بخت، پتیاره نیسـت

(فردوسی ۱۳۸۶: ج ۳، ۴، بیت ۱۲)

به‌هرروی، با امید به جایگاهی بهتر در سرای دیگر واقعیتِ آتشِ هول‌ناک مرگ تلطیـف و زهر آن گرفته می‌شود:

از این راز جان تو آگـاه نیسـت　　بدین پرده اندر تو را راه نیست
به رفتن مگر بهتر آیدش جـای　　چو آرام یابد بـه دیگـر سـرای
دم مرگ چون آتش هـول‌نـاک　　نـدارد ز برنـا و فرتـوت بـاک

(همان: ج ۲، ۱۱۷، بیت ۴– ۶)

شیوهٔ فردوسی در *شاهنامه* آن است که پس از درگذشت شاهان و پهلوانان از ناپایداری و بی‌وفایی جهان شِکوه کند و خواننده را انذار دهـد. در بخـش اسـاطیری، در پایـان کـارِ هریک از شهریاران، چند بیتی بدین مهم اختصاص دارد. در داستان کیومرث، پس از این‌که هوشنگ انتقام خون پدرش، سیامک، را از اهریمن می‌ستاند، عمر کیومرث هم به‌سر می‌آید و مرگْ او را به کام خویش فرومی‌برد تا رشتهٔ زندگی و داستان را دیگری در دست بگیرد:

چون آمد مر آن کینـه را خواسـتار　　سـر آمـد کیـومرث را روزگـار
برفت و جهان مردری ماند از اوی　　نگـر تـا کـه را نـزد اوی آبـروی

(همان: ج ۱، ۲۵، بیت ۶۷، ۷۰)

دربارهٔ مرگ هوشنگ نیز چنین می‌سراید:

چو پیش آمدش روزگار بهـی　　از او مردری مانـد گـاه مهـی

(همان: ۳۱، بیت ۲۲)

و هم‌چنین دربارهٔ مرگ طهمورث دیوبند می‌سراید:

برفت و سر آمـد بـر او روزگـار　　همـه رنـج او مانـد زو یادگـار
جهانا، مپرور چـو خـواهی درود　　چو می‌بدروی، پروریدن چه سود

(همان: ۳۷، بیت ۴۶– ۴۷)

تأسف و شگفتی و ناباوری دربرابر پایان تلخ جمشید بیش از هر شهریار دیگری در سروده‌های فردوسی مشهود است. جمشید، پس از گسستن فر، برای فرار از سرنوشت، سال‌ها آوارهٔ این‌جا و آن‌جاست، اما تلاش بی‌فرجام او حاصلی جز مرگی هول‌ناک نیست:

شد آن تخت شاهی و آن دستگاه — زمانه ربودش چو بیجاده کاه
ازو بیش بر تخت شاهی که بود — بدان رنج‌بردن چه آمدش سود
گذشته بر او سالیان هفت‌صد — پدید آوریده همه نیک و بد
چه باید همی زندگانی دراز — چو گیتی نخواهد گشادنت راز

(همان: ۵۲، بیت ۱۸۷– ۱۹۰)

نتیجه آن‌که خویش‌کاری اسطورهٔ مرگ در داستان‌های یادشده، در کنار کارکرد تعلیمی، بیان‌گر کارکرد ماورایی است. بُهتی آمیخته با احترام و ترس درمقابل امری رازآلودِ هول‌ناک و اجتناب‌ناپذیر که پیر و جوان و پادشاه و درویش نمی‌شناسد و همه را به کام خویش فرومی‌برد. این کارکرد درعین‌حال برای انسان تسلیم درمقابل امر محتوم را توصیه می‌کند تا نخست در اوج قدرتْ مرگ را فراموش نکند و دوم دست از تلاش مذبوحانه بردارد و به واقعیت تن دردهد تا شاید به آرامشی معنوی دست یابد.

۳.۶ اسطورهٔ فَر

اسطورهٔ فَر (فَرّه) از بهترین مظاهر کارکرد ماورایی اسطوره است که برای توجیه معنوی ظهور و سقوط فرمان‌روایان در اساطیر کهن ایرانی به‌کار رفته است. یکی از مهم‌ترین معماهای ناگشوده، که از بدو شکل‌گیری اجتماعات انسانی، همواره در اذهان پرسش‌گر خلجان می‌کرده، این است که علت اصلی به‌قدرت‌رسیدن و برتخت‌نشستن فردی خاص چیست و سایر رقیبان هم‌طراز او به چه علت بازی تخت‌وتاج را واگذار می‌کنند. اهمیت این پرسش زمانی بیش‌تر آشکار می‌شود که پادشاهی بزرگ، هم‌چون جمشید در داستان‌های ایرانی، در اوج سلطنت و شکوه ناگهان دچار فتور و سستی می‌شود و در سراشیبی سقوط قرار می‌گیرد. ذهن بشر نخستین، که دانش لازم برای تحلیل و تجزیهٔ علمی رویدادها را نداشت، برای توجیه و رسیدن به آرامش، چاره‌ای ندارد جز این‌که پاسخ این پرسش را به پدیده‌ای شگفت و قدسی به نام اسطورهٔ فر مربوط کند و آن را عامل اصلی دست‌به‌دست شدن قدرت سیاسی قلمداد کند.

در باور ایرانیان باستان، فر که نیرویی الهی و آفریدهٔ هورمزد است و «از طرف اهورا به پیامبر یا شاهی بخشیده می‌شود» (پورداود ۱۳۵۶: ۵۱۲)، چنان توصیفات شگفت و منحصربه‌فردی دارد که صاحب خود را کاملاً از مقام یک انسان معمولی جدا می‌کند و به پایگاه خدایان و نیمه‌خدایان می‌رساند. «مفهوم مینوی فر با نشانه‌هایی چون هالهٔ نور، توانایی خرق عادت، تسلط بر طبیعت، ارتباط با بخت و شناسه‌های مادی‌ای چون جانوران و ابزارهای مقدس بر شخصیت فره‌مند نمایان می‌شود» (قائمی ۱۳۹۰: ۱۱۳). دارندهٔ فر بر اهریمن دست می‌یابد، جهان را از بدی می‌رهاند، جلوی جادو را می‌گیرد و همهٔ امور با فرِ او سامان می‌پذیرد. شهریارِ فره‌مند می‌تواند پیشوای دین شود و مردم را به‌سوی روشنایی رهبری کند و، درمقابل، اگر خداوند را فراموش کند، فر از او گسسته می‌شود و کشور رو به ویرانی می‌رود. ستم‌گری پادشاه دیگر عامل ازمیان‌رفتن فر است و با سال‌خوردگی و مرگ او نیز فره پادشاهی‌اش تیره و تباه می‌شود. جلوهٔ مادی فر به‌صورت فروغی تابان از چهرهٔ شاهان می‌تابد و سبب محبوبیت و مقبولیت ایشان می‌شود؛ یعنی می‌توان گفت که فر به‌نوعی تأیید آسمانی و نشانهٔ مشروعیت قدرت‌مندان را اثبات می‌کند (مرتضوی ۱۳۶۹: ۱۳۲).

هرچند فر و مختصات گستردهٔ آن از شاخصه‌های اساطیر ایرانی است، در اساطیر سایر ملل هم می‌توان مواردی کم‌وبیش مشابه برای اسطورهٔ فر یافت. پژوهش‌گران در روایات باستانی بین‌النهرین و اقوام ایلامی و حتی خدایان یونان باستان، مواردی را یافته‌اند که به‌نوعی یادآور این مفهوم است (قائمی ۱۳۹۰: ۱۲۹).

فر در ادبیات غربی معاصر با کاریزما تطبیق‌دادنی است. به‌لحاظ ریشه‌شناسی، این واژه برگرفته از «خاریسما»ی یونانی به‌معنای جاذبهٔ ذاتی است که خود از ریشهٔ «خاریتاس»، به‌معنای متانت، جذابیت، برکت، و موهبت مشتق شده است. شخصیت کاریزماتیک ویژگی‌های مرموزی دارد که طبیعت یا آسمان و خدایان به او اعطا کرده و این فضیلت ذاتی و موهبت مادرزادی او را از دیگران متمایز می‌کند و بر آنان برتری می‌بخشد (Potts 2010: 20).

فر در *شاهنامه* از مهم‌ترین و پُربسامدترین اساطیر است و از همان آغاز کتاب، در پادشاهی کیومرث، اولین پادشاه و بنیان‌گذار سلسلهٔ پیشدادیان، وجود فر از الزامات فرمان‌روایی به‌شمار می‌رود:

همی‌تافت زو فر شاهنشهی — چو ماه دو هفته ز سرو سهی
دد و دام و هر جانور که‌ش بدید — ز گیتی به نزدیک او آرمید
دوتا می‌شدندی بر تخت اوی — از آن برشده فرّه و بخت اوی

(فردوسی ۱۳۸۶: ج ۱، ۲۲، بیت ۱۰– ۱۲)

در این ابیات، به‌روشنی دیده می‌شود که موهبت فر احترام و ستایش شاه را برای عامهٔ مردم و حتی جانوران وحشی واجب می‌کرده است.

در داستان هوشنگ، پدیدآمدن پیشهٔ دامداری و کشاورزی در اجتماع، که خود باعث تمدن و رونق آن است، به‌علت فرِ کیانی او ممکن شده است:

بدان ایزدی جاه و فرّ کیان　　ز نخجیر و گور و گوزن ژیان
جدا کرد گاو و خر و گوسفند　　به ورز آورید آن‌چه بد سودمند

(همان: ۳۱، بیت ۱۴– ۱۵)

در داستان پادشاهی طهمورث نیز به‌بندکشیده‌شدن دیوان توسط او و نابودی اهریمن زمانش براثر وجود فره‌مندبودن اوست؛ فری ایزدی که از رخسارش هویداست:

چنان شاه پالوده گشت از بدی　　که تابید از او فرّه ایزدی

(همان: ۳۶، بیت ۲۶)

در داستان جمشید نیز به‌تخت‌نشستن او پی‌آمد تأثیر فر ایزدی است:

کمر بست با فرّ شاهنشهی　　جهان گشته سرتاسر او را رهی
زمانه برآسوده از داوری　　به‌فرمان او دیو و مرغ و پری
جهان را فزوده بدو آبروی　　فروزان شده تخت شاهی بدوی
منم گفت با فرّه ایزدی　　همم شهریاری و هم موبدی

(همان: ۴۱، بیت ۵– ۸)

در داستان جمشید، حتی چیرگی او بر عناصر طبیعت نیز به فر کیانی او بازبسته است:

به فرّ کئی نرم کرد آهنا　　چو خود و زره کرد و چون جوشنا

(همان: بیت ۱۰)

هم‌چنین، ساختن تخت شاهی و تزیین آن هم باز جلوه‌ای از کارایی فر است:

به فرِ کیانی یکی تخت ساخت　　چه مایه بدو گوهر اندر نشناخت

(همان: ۴۴، بیت ۴۸)

چنان‌که دیدیم، فر موهبتی دائمی نیست و با کژراهی پادشاه تیره می‌شود و عاقبت گسسته می‌شود:

چون این گفته شد فـر یـزدان از اوی　　بگشت و جهان شد پُر از گفت‌وگوی

(همان: ۴۵، بیت ۷۰)

به جمشیدِ بر تیره‌گون گشـت روز　　همـی‌کاسـت آن فـر گیتـی‌فـروز

(همان: ۴۵، بیت ۷۴)

بر او تیره شـد فـره ایـزدی　　به کژی گرایید و نـابخردی

(همان: ۵۱، بیت ۱۶۹)

در داستان فریدون نیز مشاهده می‌شود که فرِ جمشید از همان ابتدای به‌دنیاآمدنِ فریدون هم‌راه اوست و این نیروی ایزدی سبب به‌روزی و نیک‌بختی او می‌شود:

ببالیـد برسـان سـروِ سـهی　　همی‌تافت زو فر شاهنشـهی

جهان‌جوی با فر جمشید بود　　به‌کردار تابنده خورشید بـود

(همان: ۶۲، بیت ۱۰۸– ۱۰۹)

در ادامهٔ داستان، فریدون به‌مدد نیروی آسمانی همین فر تمام سـختی‌هـا را پشـت سـر گذاشته و بر ضحاک غلبه می‌کند؛ به‌ویژه هنگامی کـه فریـدون بـا سـپاهش مـی‌خواهـد از اروندرود عبور کند و مأموران ضحاک در آن‌جا اجازهٔ گذشتن با کشتی نمی‌دهند و فریدون و یارانش با اسبانِ خود به آب می‌زنند و از رود می‌گذرند.

کارایی فر در گذشتن فریدون و سپاهش از اروند در داستان کیخسـرو بـه‌صـراحت بـه اسطورهٔ فر نسبت داده می‌شود:

بدو گفت گیو ار تو کیخسروی　　نبینی از ایـن آب جـز نیکـوی

فریدون که بگذاشت اروانـدرود　　فرسـتاد تخـت مهـی را درود

جهانی شد او را سراسـر رهـی　　که با روشنی بـود و بـا فرهـی

چه اندیشی ار شاه ایران تویی؟　　سـر نـام‌داران و شـیران تـویی

به بد، آب را کی بود بر تو راه؟　　که با فر و برزی و زیبـای گـاه

(همان: ج۲، ۴۴۷، بیت ۳۹۴– ۳۹۸)

۴.۶ اسطورهٔ سروش

در بیش‌تر داستان‌های اسطوره‌ای مشاهده می‌شود که قهرمان و گاهی سایر شخصـیت‌هـای داستان، با الهام و نداهایی مرموز، خطاب می‌شوند که اغلب روند زندگی آن‌ها را دگرگـون

می‌کند و این واقعه به‌منزلهٔ نقطهٔ عطفی مهم در زندگی اشخاص تلقی می‌شود. تأثیر این هاتف غیبی در شکل‌گیری شخصیت قهرمانان اساطیری به‌اندازه‌ای است که جوزف کمبل، در کتاب *قهرمان هزارچهره*، مرحلهٔ آغازین و سنگ بنای سفر قهرمان اسطوره‌ای را، که به او انگیزهٔ ماجراجویی می‌دهد، ندایی از عالم غیب معرفی می‌کند (کمبل ۱۳۹۲: ۶۰).

کارکرد این اسطوره توجیه درک و فهم ناخواسته و ناشناخته‌ای است که یک‌باره به ذهن آدمی خطور می‌کند و معمولاً او را از خطری پیشِ رو بیم می‌دهد یا واقعه‌ای گاه مثبت و گاه منفی را در آیندهٔ نزدیک خاطرنشان می‌کند و گاهی نیز خالق انگیزه‌ای است که شخص را به آغاز کار برای نیل به هدفی بزرگ وامی‌دارد. منشأ این دریافتِ شگفت احتمالاً ناخودآگاه ذهن است، اما ذهن تخیل‌گرا و اسطوره‌پرداز بشرِ ابتدایی، به‌علت جهل درقبال سازوکارهای مغز انسان، خود را به‌سمت تصور پدیده‌ای هم‌چون سروش سوق داده است. باید دانست که این ذهنیت در دوران معاصر هم از میان نرفته است و به‌گونه‌ای دیگر خودنمایی می‌کند و با تعابیری چون حس ششم، حس برتر، یا ادراک فراحسی شناخته می‌شود؛ بدین‌معنا که فرد، به‌کمک دریافتی که وابسته به هیچ‌یک از حواس پنج‌گانهٔ فیزیکی نیست، فقط ازطریق درونی به نکته‌ای دست یابد (Leeming 1998: 329).

پیک پیام‌آور اسطوره‌ای در *شاهنامه* «سروش» نام دارد و خویش‌کاری او راه‌نمایی شاهان و پهلوانان در هنگام لزوم است. سروشِ *شاهنامه* شخصیتی متمایز از سروش متون اوستایی و پهلوی در ایران باستان دارد. سروش (سرئوش) از مهم‌ترین ایزدان در آیین زردشت بوده است و هرچند درشمار امشاسپندان (هفت ایزد بزرگ زردشتی) نیست، اما ارج و ارزی هم‌سنگِ آنان دارد (راشد محصل ۱۳۸۲: ۸). چنان‌که بخش مهمی از متون اوستایی، به نام «سروش یسن»، به توصیف او و ویژگی‌هایش اختصاص یافته است. در اساطیر ایرانی، سروش نخستین آفریدهٔ اهورامزداست و امور بسیاری به وی نسبت داده شده است. ازجمله این‌که روان مردگان را خوش‌آمد می‌گوید و از آن‌ها مراقبت می‌کند و هم‌چون جنگ‌جویی مسلح، از آغاز آفرینش به نبرد با دیوان سرگرم است و به‌ویژه هنگام شب می‌کوشد تا جهان را از شر دیوان حفظ کند. او نگهبان آتش است (قندهاری ۱۳۹۴: ۲۷۵).

برطبق پژوهش حیدری و قاسم‌پور (۱۳۹۳: ۱۲۵– ۱۴۴)، اوصاف *شاهنامه* درباب اسطورهٔ سروش با مندرجات متون مزدایی هم‌سویی اندکی دارد. برخی صفات سروشِ ایزد مانند جنگاوری، دین‌یاری، و نگه‌بانی از آفرینش اصلاً به *شاهنامه* نرسیده است و درمقابل، برخی صفات سروش در *شاهنامه* مانند خبر از آینده و خبر از رویدادهای پنهانی در اوصاف سروش ایزد *اوستا* نیامده است. از سروش متون پهلوی هم فقط دو

خویش‌کاریِ پیام‌آوری ازجانب خداوند و خویش‌کاریِ پس از مرگ در *شاهنامه* دیده می‌شود و، برخلاف سروش متون پهلوی، که این کار را با همکاری ایزدان دیگر انجام می‌دهد، سروش *شاهنامه* به‌تنهایی این وظیفه را برعهده دارد.

در اساطیر یونانی، هرمس ایزد موسیقی و خالق ساز چنگ و خطابه و ادبیات را، که فرزند زئوس و مایا، دختر اطلس، است، می‌توان با ایزد سروش مقایسه کرد. او اغلب به‌شکل جوانی خوش‌سیما بر مخاطبان خود جلوه می‌کرد و قادر به رفت‌وآمد سریع بین جهان انسان‌ها و جهان ایزدان بود و نقش پیام‌رسان و واسطه را میان انسان‌های فانی با خدایان المپ ایفا می‌کرد و هم‌چون سروش توانایی آزادانه سفرکردن بین جهان‌ها و هم‌چنین وظیفهٔ راه‌نمایی ارواح مردگان به دنیای زیرزمینی و پنج رودخانه را برعهده داشت. او هم‌چنین حامی مسافران و ورزش‌کاران نیز بود و پهلوانان را هم در مأموریت‌هایشان راه‌نمایی می‌کرد (گرین ۱۳۶۶: ۳۷–۴۲). در اساطیر روم باستان، هم اسطوره‌ای به نام مرکوری را پیک خدایان می‌دانستند و معمولاً او را به‌شکل مردی جوان با کفش‌ها و کلاهی بال‌دار ترسیم می‌کردند. باور بر این بود که وی از نویسندگان، بازرگانان، مسافران، و آوارگان مراقبت می‌کند (حکمت ۱۳۴۵: ۱۰۲).

پیام‌آور آسمانی در بخش اساطیری *شاهنامه* از همان ابتدا در روند داستان‌ها نقش‌آفرین است و حضور و تأثیر اوست که روایت را به‌پیش می‌برد.

در داستان کیومرث هنگامی که دیوبچهٔ اهریمنی سپاهی می‌آراید و جهان را از تباهی پُر می‌کند، سروش بر سیامک ظاهر می‌شود و پیغام می‌آورد و او را از کارهای دیو آگاه می‌سازد:

یکایک بیامد خجسته سروش　　به‌سان پریی پلنگینه‌پوش
بگفتش به راز این سخن دربه‌در　　که دشمن چه سازد همی با پدر

(فردوسی ۱۳۸۶: ج ۱، ۲۳، بیت ۲۶– ۲۷)

یک سال پس از کشته‌شدن سیامک، سروش برای کیومرث پیغام می‌آورد که دیگر سوگواری بس است و سپاهی آماده کن و به جنگ دیو برو که او را به‌یاری یزدان پاک شکست خواهی داد:

درود آوریدش خجسته سروش　　کزین بیش مخروش و بازآر هوش
سپه ساز و برکش به‌فرمان من　　برآور یکی گرد از آن انجمن
از آن بدکنش دیو، روی زمین　　بپرداز و پردخته کن دل ز کین

(همان: ۲۴، بیت ۴۳– ۴۵)

خویش‌کاری الهام آسمانی، در بخش اساطیری، درضمن داستان فریدون به اوج می‌رسد. نخستین بار زمانی است که مادرش او را از گزند ضحاک به مردی عابد در مَرغزاری که گاو برمایه در آن‌جاست می‌سپارد و فریدون با شیر گاو و مراقبت‌های آن مرد می‌بالد، اما روزی به مادر فریدون الهام می‌رسد که باید فرزندش را از آن مکان انتقال دهد وگرنه به‌دست ضحاک کشته خواهد شد. این پیغام‌های غیبی به‌صورت ندای درونی یا به‌اصطلاح امروزی، همان حس ششم، بر فرانک وارد می‌شود، اما در این‌جا نامی از سروش در میان نیست و این الهام به «اندیشه‌ای ایزدی» تعبیر می‌شود:

دوان مادر آمد سوی مَرغزار　　چنین گفت با مرد زنهاردار
که اندیشه‌ای در دلم ایزدی　　فراز آمده‌ست از ره بخردی
همی‌کرد باید کزان چاره نیست　　که فرزند و شیرین روانم یکی‌ست
ببرم پی از خاک جادوستان　　شوم با پسر سوی هندوستان

(همان: ۶۳– ۶۴، بیت ۱۳۶– ۱۳۹)

دومین بار هم الهام‌دهندهٔ ایزدی بی‌نام است و با توصیفی که از زیبایی و خرد او می‌شود، تداعی‌کنندهٔ هرمس یونانی است. هنگامی که فریدون رهسپار نبرد با ضحاک است، پیک ایزدی به‌صورت پری جوان و زیباروی بر او ظاهر می‌شود و از توطئهٔ برادرانش او را آگاه می‌سازد و برای دفع این توطئه به او افسون‌گری می‌آموزد:

چو شب تیره‌تر گشت از آن جایگاه　　خرامان بیامد یکی نیک‌خواه
فروهشته از مشک تا پای موی　　به کردار حور بهشتیش روی
سوی مهتر آمد به‌سان پری　　نهانی بیامُختش افسون‌گری

(همان: ۷۲، بیت ۲۷۴– ۲۷۶)

در ادامهٔ داستان، هنگامی که فریدون در نبرد با ضحاک پیروز می‌شود و می‌خواهد با گرزِ گاوسر او را به‌هلاکت برساند، این بار، پیک ایزد دقیقاً با نام سروش بر او ظاهر می‌شود و پیغام می‌آورد که او را نباید کشت، بلکه باید در کوه به زنجیر مکافات بست، چون هنوز زمان مرگش فرانرسیده است:

بیامد سروش خجسته دمان　　مزن گفت کو را نیامد زمان

(همان: ۸۲، بیت ۴۴۳)

جالب این‌جاست که اندکی بعد، فریدون بی‌اعتنا به پیام سروش باز مصمم به قتل ضحاک است و دوباره سروشِ فرخنده با تأکید بر همان پیغام نخست بر او ظاهر می‌شود و او را از قتل ضحاک بازمی‌دارد:

همی‌راند او را به کوه اندرون　　همی‌خواست کردن سرش را نگون
همان گه بیامد خجسته سروش　　به چربی یکی راز گفتش به گوش
که این بسته را تا دماوند کوه　　ببر هم‌چنین تازنان بی‌گروه

(همان: ۸۴، بیت ۴۷۵-۴۷۶)

۷. نتیجه‌گیری

اغلب اسطوره‌شناسان بر این باورند که اسطوره حاصل تبیین و تفسیر فراطبیعی نوع بشر از پدیده‌هایی است که علت وقوع آن‌ها بر وی نامعلوم بوده است. به‌عبارت‌دیگر، انسان در تلاش برقراری صلحی روحی میان طبیعت و خودش اسطوره‌ها را می‌آفریند. جوزف کمبل با مطالعهٔ تطبیقی اساطیر جهان و با تأثیر از آرای یونگ چهار کارکرد اصلی ماورایی (عرفانی)، کیهان‌شناختی، جامعه‌شناختی، و تعلیمی را برای اسطوره قائل بود. ازآن‌جاکه اسطوره درواقع بازتاب‌دهندهٔ اعجاب آدمی دربرابر جهان پُررمزوراز و نتیجهٔ نگاه جست‌وجوگر انسان به طبیعت ناشناخته و همهٔ هستی است، این کارکرد ذهن آدمی را با ماورا گره می‌زند و جهان هستی را نه پدیده‌ای صرفاً مادی و به خود رهاشده، بلکه تحت‌تسلط نیروهایی ماورایی مانند خدایان، نیمه‌خدایان، پریان، و فرشتگان قلمداد می‌کند. موجودات برتری که قدرت فائقهٔ آن‌ها هر لحظه می‌تواند برنهاده‌های بشر خاکی را به‌هم بریزد و زندگی و سرنوشت او را دگرگون کند. در همهٔ اسطوره‌ها، سخن از رازآلود و مقدس‌بودن عالم ماوراست و این امر کارکرد ماورایی اسطوره را توجیه می‌کند. کارکردی که خویش‌کاری آن درابتدا ایجاد بهت و حیرت و سپس اعجاب و القای حس تسلیم در انسان و درپی آن برقراری نوعی آرامش روحی و روانی است. اسطوره‌ها به بشر این امید و اطمینان را می‌دهند که در عرصهٔ گیتی تنها نیست و می‌تواند چشم امید به آسمان و یاری اهالی آن داشته باشد. در *شاهنامه* و به‌ویژه بخش اساطیری آن، که جولانگاه اساطیر کهن آریایی است، این کارکردها به‌صورت بارزی مصداق دارد. در این پژوهش، کارکرد عرفانی اسطوره در بخش اساطیری *شاهنامه* بررسی و تحلیل شد و نظریهٔ کمبل در چهار پدیدهٔ رمزآلود شاخص *شاهنامه*، یعنی سروش، فر، سرنوشت، و مرگ، مصادیق درخور ذکر و مهم است.

کتاب‌نامه

اسلامی ندوشن، محمدعلی (۱۳۷۴)، *زندگی و مرگ پهلوانان در شاهنامه*، تهران: نشر آثار ملی.

برتلس، یوگنی ادوارادویچ (۱۳۲۲)، «منظور اساسی فردوسی»، در: *هزارهٔ فردوسی*، به‌کوشش محمدامین ریاحی، زیر نظر مهدی محقق، تهران: مؤسسهٔ مطالعات اسلامی دانشگاه تهران ـ دانشگاه مک گیل.

پورداود، ابراهیم (۱۳۵۶)، *یسنا؛ بخشی از کتاب اوستا*، تهران: اساطیر.

حکمت، علی‌اصغر (۱۳۴۵)، *تاریخ ادیان*، تهران: نشر ابن‌سینا.

حیدری، حسن و محدثه قاسم‌پور (۱۳۹۳)، «مقایسهٔ صفات و خویش‌کاری‌های سروش در *شاهنامه* با متون مزدیسنی»، *کهن‌نامهٔ ادب پارسی*، س ۵، ش ۲.

راشد محصل، محمدتقی (۱۳۸۲)، *سروش یسن؛ بررسی متن زند و اوستایی یسن پنجاه و هفت*، تهران: پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.

رضایی، مهدی (۱۳۸۳)، *آفرینش و مرگ در اساطیر*، تهران: اساطیر.

سرامی، قدم‌علی (۱۳۶۸)، *از رنگ گل تا رنج خار؛ شکل‌شناسی داستان‌های شاهنامه*، تهران: علمی و فرهنگی.

عفیفی، رحیم (۱۳۸۳)، *اساطیر و فرهنگ ایرانی در نوشته‌های پهلوی*، تهران: توس.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۶)، *شاهنامه*، تصحیح جلال خالقی مطلق، ۱۲ ج، تهران: نشر مرکز دایرةالمعارف بزرگ اسلامی.

قائمی، فرزاد (۱۳۹۰)، «تحلیل انسان‌شناختی اسطورهٔ فر و کارکردهای آن در *شاهنامهٔ* فردوسی و اساطیر ایران»، *جستارهای ادبی*، ش ۳.

قندهاری، فیروزه (۱۳۹۴)، «جلوه‌های سروش در *اوستا*، متون پهلوی و *شاهنامه*»، *ایران‌نامه*، ش ۲.

کمبل، جوزف (۱۳۸۱)، *اساطیر ایران و ادای دین*، ترجمهٔ ع. ا. بهرامی، تهران: نشر روشنگران و مطالعات زنان.

کمبل، جوزف (۱۳۹۲)، *قهرمان هزارچهره*، ترجمهٔ شادی خسروپناه، مشهد: گل آفتاب.

کمبل، جوزف (۱۳۹۵)، *قدرت اسطوره*، ترجمهٔ عباس مخبر، تهران: نشر مرکز.

گرین، راجرلنسلین (۱۳۶۶)، *اساطیر یونان از آغاز آفرینش تا عروج هراکلس*، ترجمهٔ عباس آقاجانی، تهران: سروش.

مجتهدی، کریم (۱۳۸۰)، «اسطوره و مفهوم سرنوشت در فرهنگ یونان باستان (بحثی در زمینهٔ فلسفهٔ تاریخ)»، *فلسفه*، س ۱، ش ۱.

مرتضوی، منوچهر (۱۳۶۹)، *فردوسی و شاهنامه*، تهران: مؤسسهٔ مطالعات و تحقیقات فرهنگی.

مسکوب، شاهرخ (۱۳۹۴)، *ارمغان مور*، تهران: نشر نی.

مینوی خرد (۱۳۵۴)، ترجمهٔ احمد تفضلی، تهران: بنیاد فرهنگ ایران.

نیبرگ، هنریک ساموئل (۱۳۸۳)، *دین‌های ایران باستان*، ترجمهٔ سیف‌الدین نجم‌آبادی، کرمان: دانشگاه شهید باهنر.

هینلز، جان راسل (۱۳۸۳)، *اساطیر ایران*، ترجمهٔ باجلان فرخی، تهران: اساطیر.

الیاده، میرچا (۱۳۸۲)، *اسطوره، رؤیا، راز*، ترجمهٔ رؤیا منجم، تهران: فکر روز.

Armour, Robert A. (2002), *Gods and Myths of Ancient Egypt*, Cairo, Egypt: The American University, in Cairo Press.

Campbell, Joseph (2003), *The Hero's Journey: Joseph Campbell on His Life and Work*, Phil Cousineau (ed.), Novato, California: New World Library.

Daly, K. N. and M. Rengel (2009), *Greek and Roman Mythology A to Z*, New York: Chelsea House.

Dundes, A. (1984), *Sacred Narrative, Readings in the Theory of Myth*, Berkeley: University of California Press.

Eliade, Mircea (1963), *Myth and Reality*, New York: Harper & Row.

Grant, Ginger (2005), *Re-Visioning the Way We Work: a Heroic Journey*, IUniverse, Inc.

Leeming, David Adams (1998), *Mythology; The Voyage of the Hero*, United King: Oxford University Press.

Monaghan, Patricia (2011), *Goddesses in World Culture*, Santa Barbara, California: Praeger.

Potts, John (2010), *A History of Charisma*, Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Rothgeb, Carrie (1994), *Abstracts of the Collected Works of C.G. Jung*, London: Routledge.

Smith, Laurel Ann (2018), *Joseph Campbell's Functions of Myth in Science Fiction: Modern Mythologies and the Historical and Ahistorical Duality of Time*, Virginia Tech Electronic Theses and Dissertations: https://vtechworks.lib.vt.edu/handle/10919/25350.