

بررسی ساختاری خان و هفت خان در شاهنامه و اسطوره‌ها و حماسه‌های دیگر

* مهوش واحددوست

دانشیار دانشگاه ارومیه

** علی دلانی میلان

دانشجوی دکتری دانشگاه ارومیه

چکیده

شاهنامه میراث عظیم ادبی ایران است که در آن با بهره‌گیری از عناصر مختلف اسطوره‌ای، تاریخی، داستانی، غنایی و... کلیتی منسجم و منحصر به فرد شکل گرفته که آن را از حماسه‌های ملت‌های دیگر متمایز و جدا ساخته است. بهره‌گیری مناسب از همه این عناصر آن را حتی به میل و خواسته مخاطبان امروزی خود هم بسیار نزدیک کرده است. در شاهنامه کنش و واکنش قهرمانان و پهلوانان به شکل بسیار جذابی به تصویر کشیده شده است. این قهرمانان در سراسر زندگی پر ماجراهی خود با آزمون‌های زیادی رو به رو می‌شوند که از آن‌ها می‌توان به «خان» تعبیر کرد. گاهی این خان‌ها گسترش یافته و با اضافه شدن ویژگی‌های دیگری به آن‌ها، به حالت داستانی کامل درآمده‌اند که از آن‌ها با نام «هفت خان» یاد می‌شود؛ در اینجاست که پای اسطوره به دامن قصه می‌لغزد و اسطوره و قصه یکی می‌شود. قصد ما در این مقاله بررسی نکات کلیدی و مشترک آزمون‌ها، خان‌ها، هفت خان‌ها و هفت خانگونه‌های قهرمانان در شاهنامه (که شمار آن‌ها متفاوت است) و سایر حماسه‌ها براساس روش تطبیق ساختاری است.

کلیدواژه‌ها: هفت خان، اسطوره، قصه، ریخت‌شناسی، ساختارگرایی.

mahsa.vahedy@gmail.com*

تاریخ دریافت: ۹۰/۳/۱۱ تاریخ پذیرش: ۹۰/۱۲/۱

فصلنامه زبان و ادبیات فارسی، سال ۱۹، شماره ۷۱، پائیز ۱۳۹۰

مقدمه

اساطیر، به عنوان مهم‌ترین سرماهیه دانش بشری، ویژگی‌ها و عناصر خاصی دارند. مقداری از این عناصر را می‌توان در سطح ظاهری یعنی روساخت اسطوره‌ها پیدا کرد، اماً بخش عظیمی از این بر جستگی‌ها در ژرف‌ساخت و باطن آن‌ها پنهان شده‌اند. این عناصر برآمده از زندگی آدمیان‌اند، چراکه خاستگاه اسطوره زندگی انسان‌ها است. به همین دلیل است که اسطوره‌ها در گذشته و حال در سطح زندگی انسان‌ها حضور پرنگی داشته و دارند.

بسیاری از اندیشمندان پیدایش اساطیر را در راستای نیازهای روانی، عاطفی و اجتماعی انسان‌ها تبیین کرده‌اند. رولان بارت در تعریفی که از اسطوره ارائه می‌دهد اسطوره را یک گفتار می‌داند. به نظر وی اسطوره یک نظام ارتباطی حاوی پیام‌های مختلف است (بارت، ۱۳۵۲: ۱۱۳). بنابراین نقشی که اسطوره‌ها دارند مربوط به زندگی جمعی انسان‌ها است، اساطیر به عنوان واسطه و برقرار کننده ارتباط در بین انسان‌ها عمل می‌کنند. در واقع می‌توان گفت که اسطوره‌ها روایتی از زندگی بشری هستند که از محیط و جامعه برآمده و در آن نشو و نمایافته و جریان دارند.

بارزترین عاملی که اسطوره‌ها را به اجتماع و حیات انسان‌ها نزدیک می‌سازد «روایت» است. روایتها از بد و آغاز تمدن شکل گرفته‌اند (آسابرگ، ۱۳۸۰: ۱۷) و در روند تاریخی گسترش تفکر انسانی تا حال، رنگ و بوهای مختلفی به خود گرفته‌اند، اماً همیشه حضور داشته‌اند و از آن‌ها به عنوان عضو لاینفک تفکر انسانی نام برده می‌شود. روایتها حاصل نگاه و نگرش خیالی آدمیان به محیط و اطراف هستند و بیان گر اعتقادات و نگرش‌های انسان آغازین تا به امروز را نشان می‌دهند. عرصه روایت از یک طرف به اسطوره می‌رسد که ساختمانی ساده دارد و از طرف دیگر به رمان‌های پیچیده امروزی منتهی می‌گردد (اسکولز، ۱۳۸۳: ۹۱).

از منظر اشتراوس^۱ «استوره زبان است: برای شناخت آن باید آن را باز گفت؛ استوره بخشی از گفتار آدمی است؛ برای حفظ ویژگی آن باید نشان دهیم که استوره هم از مقوله زبان است و هم چیزی جز آن، اما جوهر استوره نه در سبک بیان و نه در موسیقی اصیل کلام نهفته است؛ جوهر آن در داستانی است که استوره روایت می‌کند؛ استوره زبان است اما زبانی که حیطه آن در سطح برتری است و معنای آن از شالوده زبانی خود جدا می‌شود و فراتر می‌رود» (اشتراوس، ۱۳۷۳: ۱۳۸-۱۳۹).

اگر از منظر روایتشناسی به استوره نگاه کنیم، مشاهده می‌کنیم که اساطیر از مجموعه داستان‌های ساده و گاه پیچیده‌ای تشکیل شده‌اند که با حفظ تسلیل زمانی نقل شده‌اند و دارای شخصیت‌ها و بازیگرانی هستند که با کارکردهای مثبت و منفی، الهی و شیطانی خود، به شکل‌گیری و پیدایش آن استوره کمک کرده‌اند. اساطیر در واقع، روایت و گزارش داستان زندگی و جدال انسان‌های اولیه در تقابل با انسان‌های شرور مهاجم یا پدیده‌های طبیعی است. این انسان‌ها در گزارش این داستان‌ها، بر طبق منطق حاکم بر روایتها، از بسیاری شگردهایی که امروزه در مباحث روایتشناسی مطرح هستند سود برده‌اند. همین شگردهای روایی-ساختاری هستند که اساطیر را از دید انسان‌های معاصر هم خوش‌رنگ‌تر کرده و توجه همه انسان‌های فرهیخته را به خود جلب کرده‌اند.

یکی از زیباترین بحث‌هایی که در اساطیر وجود دارد و به راحتی قابل انطباق با شگردهای داستان‌پردازی امروزی است، موضوع «خان» و «هفت خان»^۲ است که وجهه زیبا و خاصی به اساطیر ملل مختلف بخشیده است. هفت خان‌ها ماهیتی تقریباً متفاوت با سایر کارکردهای حماسی دارند و کنش‌هایی که در آن‌ها انجام می‌شود از سایر کنش‌ها مردم‌پسندتر و جالب‌ترند و تماماً از ناخودآگاه و نیازهای روانی جامعه برآمده‌اند. بر این اساس، هفت خان‌ها علاوه بر آنکه از ماهیتی اساطیری برخوردارند و

متعلق به دنیای گسترده اسطوره هستند، به عالم قصه‌ها بخصوص قصه‌های پریان هم بسیار نزدیک‌اند.

برای ارائه این مطلب، در ابتدا این سوال‌ها در ذهن خطور می‌کند که: فرق اسطوره و قصه چیست؟ آیا می‌توان مرزی بین اسطوره و قصه قائل شد؟ قدمت اسطوره بیشتر است یا قصه؟ نقش خانها در تعامل مابین اسطوره و قصه چیست؟

اسطوره و قصه

عده‌ای از اندیشمندان به منشأ اسطوره و قصه توجه و سعی کرده‌اند که یکی از این دو را اصل و منشأ نشان دهند. از یک طرف، عده‌ای اسطوره را سرچشمۀ اصلی قصه می‌دانند. به نظر این افراد اسطوره عامل اصلی پیدایش قصه‌های پریان است و دلیل اصلی شباهت میان این قصه‌ها و اساطیر هم همان است. از بین نظریات مهم می‌توان به نظریات فروید و ولادیمیر پراپ اشاره کرد. «فروید قصه را صورت ساده و کاهیدۀ اساطیر می‌دانست و معتقد بود که اساطیر بازمانده‌های کج و معوج‌شده توهمات و آرزوهای ملل و اقوام و در حکم رؤیاهای مت마다 نوع بشر در دوران جوانی اوی‌اند؛ به زعم وی، پرداخت قصه و اسطوره عین پرداخت رؤیاست و همان سازوکارهایی که در پرداخت رؤیا به کار می‌افتد یعنی نمایش دادن، در هم فشردن، از هم گستن، جابه‌جا کردن و نمادی ساختن در پرداخت قصه‌ها و اساطیر نیز دخالت دارند» (لوفلر دلاشو، ۱۳۸۶: ۱۰). به عقیده ولادیمیر پراپ هم اسطوره مقوله‌ای تاریخی‌تر و کهن‌تر از قصه‌های پریان است، اما چون «قصه پریان در بنیادهای ریخت‌شناختی اش با اسطوره یکی است» نمی‌توان به راحتی این قصه‌ها را از اسطوره‌ها جدا دانست (پراپ، ۱۳۷۱: ۶۶).

اما برخلاف پراپ که اسطوره را کهن‌تر و قدیمی‌تر از قصه‌های پریان می‌دانست، اشتراوس شکل‌گیری قصه‌های پریان را با اساطیر هم‌زمان می‌داند. به عقیده اشتراوس

در دوران کهن اسطوره‌ها و قصه‌های پریان دوش به دوش هم و هم‌زمان شکل گرفته‌اند؛ همان‌طور که در حال حاضر هم قصه‌های عامیانه و اسطوره‌ها دوش به دوش هم وجود دارند (همان: ۱۲۹-۱۳۰). بسیاری از اندیشمندان دیگر هم بر این باورند که نمی‌توان به راحتی بین اسطوره و قصه حد و مرزی قائل شد و چه بسا ظهور آن دو هم‌زمان بوده است. فرضیه مردم‌نگاری که بزرگ‌ترین نماینده آن اندرو لانگ است معتقد است که قصه پس‌مانده اسطوره نیست، بلکه ابتدایی ترین و مقدماتی ترین شکل اسطوره است. قصه‌ها هم‌زمان در جاهای مختلف عالم اما هم‌سطح از لحاظ فرهنگی یعنی در مرحله جان‌گرایی یا جاندارپنداری طبیعت و توتم‌پرستی پدید می‌آیند (لوفلر دلاشو، ۱۳۸۶: ۷). از نظر میر‌چا الیاده مرز میان قصه و اسطوره اصلاً مشخص نیست، چرا که اسطوره‌ها غالباً با قصه‌ها آمیخته‌اند (خدیش، ۱۳۸۷: ۳۳).

بنابراین، آنچه مشخص است این حقیقت است که به خاطر درهم‌تنیدگی دیرینه‌ای که بین قصه و اسطوره وجود دارد، نمی‌توان به راحتی مرز مشخصی بین آن دو کشید. از این رو اکثر اندیشمندان به جای آنکه بخواهند منشاً اسطوره و قصه را نشان دهند سعی دارند به‌واسطه خصوصیات و کارکرد گاه متفاوت آن‌ها میان آن دو تفاوت قائل شوند.

نورتروپ فرای اسطوره را با دین، مذهب و اعتقاد مذهبی مرتبط می‌داند اما قصه‌های عامیانه را مربوط به امور غیرمقدس می‌شمارد (همان: ۳۲). کارل آبراهام که پیرو فروید است قصه را تخیل محض و مربوط به عالم انسانی می‌داند، اما اسطوره را با باورداشت و آین‌ها و مناسک انسانی و عالم خدایان در ارتباط می‌شمارد (لوفلر دلاشو، ۱۳۸۶: ۱۱). به نظر آتور آسابرگر هم اسطوره‌ها عموماً داستان مقدس تعریف می‌شوند، چراکه مضامینی از قبیل آفرینش جهان و اعمال خدایان و نیمه‌خدایان گوناگون را در بر می‌گیرند (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۹).

با توجه به این نگرش‌ها، اگر بخواهیم تفاوت‌های کلی بین اسطوره و قصه قائل شویم، یکی از بهترین راه حل‌ها این است که از لحاظ ساختاری به عناصر آن‌ها مراجعه کنیم. نخست اینکه قهرمان اسطوره یگانه است و سرشتی خدایی دارد و وجودش آرمانی و مثالی است. این قهرمان در پایان ماجراجویی‌هایش می‌میرد و در عالم علوی استحاله و دگردیسی می‌یابد. پایان زندگی قهرمان اسطوره‌ای تلخ است (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۹). در اسطوره‌ها «قهرمانان با مرگ اندوهبار خود جاودانه می‌شوند و در یادها زنده می‌مانند و قصه آن‌ها به گونه‌ای مؤثر و پویا بر سر زبان‌ها می‌ماند» (وارنر، ۱۳۸۷: ۳۳). اما قصه‌ها بخصوص قصه‌های پریان یعنی مهم‌ترین نوع داستانی که ما در دوران کودکی با آن برخورد داریم «به طور عام با پیروزی قهرمان مرد یا زن و این اطمینان خاطر که آن‌ها از آن به بعد با خوشبختی زندگی کردند پایان می‌پذیرد» (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۶). به عبارت دیگر یکی از مهم‌ترین تفاوت‌های قصه و اسطوره در این است که قصه‌ها به خاطر بُعد روان‌شناختی که برای انسان‌ها به ویژه کودکان دارند، اغلب برخلاف اسطوره‌ها، پایان خوشی دارند و قهرمان در آن‌ها مثلاً یا با دختر پادشاه ازدواج می‌کند، یا اینکه خود به پادشاهی می‌رسد. دوم اینکه، شخصیت قهرمان هرچند در اسطوره شخصیتی والامقام است و به دنیای خدایان و نیمه‌خدایان ارتباط دارد، در قصه‌ها امکان دارد یک روستایی یا یک شخص عادی دیگر باشد که بر حسب اتفاق و تقدیر صاحب خوش‌شانسی شده است. در کل می‌توان گفت که قهرمان اسطوره‌ای منطقی ترازیک دارد و هرچند اسمش جاودانه می‌گردد، خودش پایانی تلخ دارد. اما در قصه‌ها قهرمان مسیری بر عکس را طی می‌کند و از عدم به همه‌چیز می‌رسد و در پایان قصه اعمالش نتیجه رضایت‌بخش و خوشحال‌کننده‌ای را برای مخاطبان به ارمغان می‌آورد. این امر هم بیشتر دلیل روان‌شناختی دارد، چرا که قصه‌ها، حس ارزشمند داشتن خویش، حس التزام اخلاقی و احساس خود بودن را به انسان‌ها به ویژه کودکان یادآوری می‌کنند. قصه با قادر کردن آن‌ها به قراردادن تعارضات ناآگاهانه در تخیلات

آگاهانه و با پیش‌پاگذاشتن راه‌هایی که کودکان بتوانند به تخیلاتشان ساختار بخشنده به آن‌ها کمک می‌کند (آسابرگر، ۱۰۲: ۱۳۸۰).

هفت خان‌ها، اسطوره یا قصه

با وجود این تفاوت‌ها، آنچه بیشتر نمود دارد این است که اساطیر و قصه‌ها در بنیاد هر دو بر یک اصل استوار هستند، چرا که درون مایه قصه‌ها همچون اسطوره‌ها همان جدال ازلى و ابدی نیکی و بدی است که قدمت آن به اسطورة آفرینش باز می‌گردد. در این نبردها همیشه خوب پیروز و بد مغلوب است، خوب پاداش می‌گیرد و اهربیمن مجازات می‌شود (خدیش، ۲۱: ۱۳۸۷).

اساس کار هفت خان‌ها هم چنین است و در آن شاهد جدال انسان‌ها با دیوان، خوبی‌ها با بدی‌ها و قهرمانان با ضد قهرمانان هستیم. آنچه براساس این گفته‌ها مشخص می‌شود این فرضیه است که می‌توان گفت هفت خان‌ها درواقع پلی‌ماین قصه و اسطوره و یکی از عوامل اصلی درهم‌تینیده‌شدن آن دو هستند. هفت خان‌ها از بطن اساطیر شکل گرفته‌اند و بیان گر «شورش گستاخانه آدمیزاد بر ترس‌ها و دلوایسی‌هایی است که آزمون‌های زندگی با گذشت قرن‌ها در او پدید آورده است» (واحددوست، ۲۳۳: ۱۳۷۹).

از طرف دیگر، با توجه به حالت روایی منسجمی که دارند - از تسلسل رویدادهای مختلف تشکیل شده‌اند - و همچنین با عنایت به این امر که در هفت خان‌ها و خان‌ها اموری چون ازدواج و رسیدن به پادشاهی پررنگ‌تر از اسطوره‌ها مطرح است (توضیح در مورد این مسئله بعداً خواهد آمد)، می‌توان گفت که از این لحاظ با قصه‌های عامیانه هم قرابت دارند. بنابراین در این بین آنچه می‌توان به آن اذعان کرد این است که خان‌ها و هفت خان‌ها نمونه و دلیل اساسی و خوبی برای درهم‌تینیدگی اسطوره و قصه‌اند و شاید در روند شکل‌گیری قصه‌ها نقش حد واسط و میانجی را ایفا کرده‌اند.

بررسی خان‌ها و هفت‌خان‌ها از منظر ساختاری^۳

تحلیل ساختاری با کنارگذاشتن محیط و مؤلف، تنها متن ادبی را ملاک قرار می‌دهد و بر آن عقیده است که در ارزش‌گذاری متون ادبی ملاک فقط باید خود متن باشد. در همین راستا تمام عناصری را که در داخل این متون در محورهای مختلف جانشینی و همنشینی قرار دارند در ارتباط با هم بررسی می‌کند. در روش ساختاری، پژوهشگر پدیده‌های گوناگون علم خود را به‌طور مستقل و جداگانه از یکدیگر مورد مطالعه قرار نمی‌دهد، بلکه همواره می‌کوشد تا هر پدیده را در ارتباط با مجموعه پدیده‌هایی که آن پدیده جزئی از آن‌هاست بررسی کند (بالایی و کویی‌پرس، ۱۳۶۶: ۲۶۷).

۱. طرح کلی هفت‌خان‌ها

مهم‌ترین کاری که ساختارگرایان قصد انجام آن را دارند یافتن الگوی زیربنایی تمام چیزها است (دان، ۱۳۸۳: ۱۶۳). به همین دلیل در بررسی پدیده‌های مختلف سعی دارند الگویی پیدا کنند که بر همه انواع ادبی در آن راستا قابل انطباق باشد. اولین و مهم‌ترین تلاش را ولادیمیر پراپ، ریخت‌شناس مشهور روسی، انجام داده است. سایر ساختارگرایان سعی کردند کارهای وی را تکمیل یا نوافض نظریات وی را برطرف کنند.

پراپ روایت را در صورت کلی متنی می‌دانست که از تغییر وضعیت از حالتی متعادل به حالتی غیرمتعادل و دوباره بازگشت به حالت متعادل ایجاد شده باشد (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۸). وی این اصل را در ساختار قصهٔ پریان روسی پیاده کرد و سی‌ویک کارکرد و هفت حوزه عمل کنشی به دست داد که در تمام این قصه‌ها مشترک بود. نتایج کار پراپ آنقدر از دید ساختاری قابل توجه بود که ساختارگرایان در بررسی‌های ساختاری خودشان بیشتر از آنکه به کار اشتراوس مقید باشند، الگوی زیربنایی پراپ را با اندکی تغییر انجام دادند. تزویتان تودوروف از ساختارگرایان برجسته بلغاری با تأسی از پراپ در تحلیل روایت‌ها بر این عقیده بود که متن روایی از

چند پاره و سلسله تشکیل می‌شود. از نظر وی، سلسله مربوط به وضعیت معینی است که در هم ریخته شده و شکل جدیدی به خود گرفته است، اما بعداً در اثر نیرویی دیگر به حالت اولیه بسامانی بر می‌گردد. می‌توان در پنج قضیه آن را نشان داد:

- ۱) تعادل (مثلاً صلح)
- ۲) قهر (دشمن هجوم می‌آورد)
- ۳) از میان رفتن تعادل (جنگ)
- ۴) قهر دوم (دشمن شکست می‌خورد)
- ۵) تعادل دوم (صلح و شرایط جدید)

براساس این الگو، وی در داستان‌ها دو مرحله و فصل را تشخیص داده است:

فصل وضعیت‌ها که شامل تعادل و عدم تعادل می‌شود.

فصل گذار که در هر داستانی یک بار اتفاق می‌افتد و شامل گذار از حالت تعادل به غیرتعادل و از غیرتعادل به تعادل است (سلدن، ۱۳۸۴: ۱۴۶).

کلود برمون در پی یافتن قاعده‌ای همگانی برای روایت‌ها، کارکردهای پراپ را تغییر داد. به عقیده وی هر روایت از سه پایه شکل می‌گیرد:

- ۱) موقعیت پایدار اولیه
- ۲) امکان تغییر و دگرگونی در موقعیت پایدار اولیه که مرحله گذار نامیده می‌شود. در این مرحله این امکان یا به فعل درمی‌آید یا نه.
- ۳) وضعیتی که محصول دگرگونی یا محصول عدم دگرگونی است رخ می‌دهد (احمدی، ۱۳۷۱: ۱۶۶؛ اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۴۰).

این پایه‌ها در مقام زیربنای محکمی برای تمام روایت‌ها همچون قصه‌های پریان قاعده زیربنایی تشکیل دهنده پی‌رفت‌های روایی محسوب می‌شوند. اگر به هفت خان‌های مشهور نگاه کنیم می‌توانیم این الگوی ساختاری را در آن‌ها هم مشاهده کنیم. در هفت خان‌ها هم ابتدا یک وضعیت پایدار اولیه که نتیجهٔ صلح و آرامش است

حکم فرماست، اما بعداً علی رخ می‌دهد که باعث به حرکت درآمدن هفت‌خان می‌گردد. در ادامه به بررسی عواملی می‌پردازیم که وضعیت پایدار اولیه را برهمنمی‌زنند.

پراپ در تعریفی که از قصه ارائه می‌دهد بیان می‌کند که «از لحاظ ریخت‌شناسی می‌توان قصه را اصطلاحاً آن بسط و تطویری دانست که از شرارت یا کمبود و نیاز شروع می‌شود» (پراپ، ۱۳۶۸: ۱۸۳). بنابراین به عقیده‌وی انگیزش (دلیل و هدف) قصه‌ها عنصر شرارت یا احساس کمبود و نیاز است.

در هفت‌خان رستم این انگیزش شرارت است. رستم برای نجات کاووس از بند دیو سپید راهی مازندران می‌شود. وی برای بازگرداندن حالت تعادلی که در اثر اسارت شاه ایران از بین رفته بود، تن به دشواری هفت‌خان می‌دهد و در آخر پس از انجام کارهای پهلوانی دشواری، که در حکم پی‌رفت‌های میانجی‌اند، موفق به نجات کاووس و بازگرداندن دوباره حالت تعادل اولیه می‌گردد (حمیدیان، ۱۳۸۷: ۱۵۳-۱۲۹). در هفت‌خان اسفندیار ارجاسب تورانی با حمله به ایران و شرارت خود این حالت آرامش را به هم می‌زند، اما اسفندیار موفق می‌شود دوباره این حالت تعادل را با نجات خواهرانش به ایران برگرداند (همان: ۷۱۲-۶۸۸).

در داستان گیل‌گمش در اثر کشته شدن انکیدو گیل‌گمش در صدد جویاشدن راز مرگ و نامیرایی انسان‌ها برمی‌آید. در واقع مرگ انکیدو توسط تدبیر خدایان آرامش را به هم می‌زنند و کاری می‌کنند که گیل‌گمش در خود احساس نیاز و کمبود کند و در صدد آن برآید که راز نامیرایی را از «اوتناپیشتیم» جویا شود. چرا که «شورش گیل‌گمش بر سرنوشت‌ش، عصیان انسان علیه چیزی چاره‌ناپذیر یعنی مرگ است» (ر.ک شاملو، ۱۳۸۲؛ منشی‌زاده، ۱۳۸۳). وی در اثر این انگیزش به حرکت درمی‌آید. بعد از گذر کردن وی از مرحله‌های میانجی، سرانجام با از دست رفتن گیاه جوانی و بازگشت گیل‌گمش به قلمرو پادشاهی خود، دوباره این حالت تعادل استقرار می‌یابد.

(صفوی، ۱۳۵۶: ۲۲۵-۱۱۸). در ماجراهی جیسون و آرگونات‌ها، این حالت تعادل در اثر کشته‌شدن پدر جیسون توسط عموبیش بر هم می‌خورد. جیسون بعد از بزرگ شدن در اثر فشار عموبیش برای یافتن پشم زرین به حرکت در می‌آید و بالاخره با تحمل کارهای طاقت‌فرسایی با بازگرداندن پشم زرین و نشستن بر تخت پادشاهی -که میراث پدرش است- وضعیت بسامان اولیه دوباره برقرار می‌گردد (همیلتون، ۱۳۷۶: ۱۷۴-۱۷۵).

همین امر را می‌توان در خانهای مربوط به هرکول و اولیس هم لحاظ کرد (ر. ک گریمال، ۱۳۶۷). در همه‌این هفت خان‌ها قهرمان و شخصیت پهلوانی برتر و گاه خدایی در اثر شرارت شخصیت منفی دیگری یا برای برطرف کردن کمبود و نیازی که در خود احساس می‌کند، دست به کارهای خارق‌العاده و هفت خانی می‌زند. این دو عامل را می‌توان از دلایل اصلی شکل‌گیری این هفت خان‌های مشهور دانست، چرا که «حیات افسانه‌ها، متعلق و موقوف به احساس خواری و ذلت ماست. به میزانی که خود را از امتیازات و افتخاراتی که حق مسلم خویش می‌دانیم محروم می‌بینیم، دست توسل به دامان تخیل می‌زنیم» (لوفلر دلاشو، ۱۳۸۶: ۶۵).

۲. شخصیت‌ها

ولادیمیر پراب در تحلیل قصه‌های پریان علاوه بر سی‌ویک کارکردی که از تحلیل این قصه‌ها به دست می‌دهد، شخصیت‌های عمده تشکیل‌دهنده ساختار این قصه‌ها را هم به هفت حوزه کنشی محدود می‌کند: ۱. شریر ۲. بخشنده ۳. یاریگر ۴. شخصی که در جستجوی اوی‌اند ۵. اعزام‌کننده ۶. قهرمان ۷. قهرمان دروغین (پраб، ۱۳۷۱: ۵۹). سایر ساختار‌گرها هم در شیوه تحلیلی خود این کار ساختاری پраб را مد نظر قرار داده‌اند. عده‌ای از آن‌ها سعی کردند قاعده‌ای کلی‌تر و بهتر از این هفت حوزه کنشی پیدا کنند، از مشهورترین آن‌ها می‌توان به گرماس اشاره کرد. وی به جای هفت حوزه عمل پраб سه جفت تقابل دوتایی را پیشنهاد می‌کند که شامل شش نقش می‌گردند:

شناسنده/ موضوع شناسایی؛ فرستنده/ گیرنده؛ کمک کننده/ مخالف (سلدن، ۱۳۸۴: ۱۴۴).

با اندکی دقت در این سه جفت دو تایی فهمیده می‌شود که این شش حوزه کنشی در واقع همان تقسیم‌بندی پرآپ است، اما با استفاده از قاعدة تقابل‌های دوگانه که یکی از اصول اساسی ساختار گرایان است مطرح شده‌اند.

شخصیتی که در روایت‌ها بهویژه در اسطوره و قصه بیشتر با آن سروکار داریم، قهرمان است. قهرمان شخصیتی است که خواننده بیشترین توجه را در طی نقل کنش‌های داستانی به او دارد و با وی اظهار همدردی، همدلی، شادی و اندوه می‌کند (تودوروف، ۱۳۸۵: ۳۲۸).

در اساطیر ملل مختلف، اسطوره قهرمان در شمار رایج‌ترین و شناخته‌شده‌ترین اسطوره‌ها به شمار می‌رود. این اسطوره را در اساطیر قدیم یونان و روم در خاور دور و در میان قبایل بدیم می‌یابیم و حتی در خواب‌ها و رؤیاهایمان هم ظاهر می‌گردد (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۶۲). در اساطیر قهرمان برای رسیدن به بلوغ روحانی و برای نشان دادن شایستگی خود آزمون‌های دشواری را بر می‌تابد و با گشاده‌رویی به پیشواز خطرها می‌رود و سفرهای نمادینی را با رخدادهایی هولناک پذیرا می‌شود (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۲۲).

در قصه‌های عامیانه این قهرمان اغلب از نژاد شاهان و بزرگان است و از خصلت‌هایی چون آزادگی، اصیل‌زادگی، زیبایی، خوش‌اندامی، زورمندی، زیرکی و... برخوردار است (میرصادقی، ۱۳۷۶: ۵۸) و نقش اصلی آن، سرکوبی شخصیت‌های شرور و بازگرداندن آرامش از دست‌رفته ملت و کشور است.

یکی از ویژگی‌های اصلی اسطوره قهرمان این است که در بسیاری از این اساطیر قدرت‌های پشتیبان یا حامیان، ناتوانی اولیه قهرمان را جبران می‌کند و وی را قادر می‌سازند که عملیات خود را -که بدون یاری گرفتن از آن‌ها نمی‌تواند انجام دهد- به

سرانجام برساند (یونگ، ۱۳۷۷: ۱۶۴). در شاهنامه شخصیت رستم به گونه‌ای خلق شده است که برای انجام کارهای دشواری که بر دوش وی گذاشته می‌شود دارای زور و قوت فراوانی است، اما اگر در جایی مثل جنگ با اسفندیار نیروی زور وی کم می‌آورد، از سایر کمک‌ها مثلاً سیمرغ یا در جنگ با سهراب از حیله و ترفند هم استفاده می‌کند. این امر به این دلیل است که رستم به عنوان قهرمان اصلی اسطوره ایرانی باید و نمی‌تواند شکست بخورد؛ در واقع وی محکوم به پیروزی و بُرد است.

در اساطیر یونانی هر وقت که قهرمان با مشکلی رو به رو می‌شود، این خدایان هستند که به کمک قهرمان مورد علاقهٔ خود می‌آیند و وی را یاری می‌رسانند. حامی پرسئوس، آتنا و حامی تزه (ترئوس)، پوزئیدون است. هر کول در خانه‌ای دوازده‌گانهٔ خود از کمک آتنا و سایر خدایان بهره می‌برد و با کمک این خدایان است که می‌تواند دوازده خان مشهور خودش را انجام دهد. در داستان گیل‌گمش، وی از راهنمایی و یاریگری «شامش»، خدای خورشید، برخوردار است.

علاوه بر یاری خدایان - که نمود واضح آن را در اساطیر یونان می‌بینیم - در هفت خان‌ها بر اساس منطق حاکم بر قصه‌ها که پر اپ به آن اشاره می‌کند، شخصیت ثابتی تحت نام «یاریگر» وجود دارد که کارش کمک به قهرمان در حل مشکلات و گذر کردن از سد خانه‌ای دشوار پی‌درپی است. در هفت خان رستم، «اولاد» این نقش را ایفا می‌کند. رستم بعد از شکست دادن وی در خان پنجم، به کمک این دیو از تاریکی عبور می‌کند. اسفندیار از کمک «گرگسار» برخوردار است و با راهنمایی وی است که می‌تواند از خان دشوار از برف و سرما و خان دریا عبور کند. جیسون در پیروزی‌هایش مدیون جادوگری «مده» است. گیل‌گمش با کمک‌های «سیدوری» است که کشتی‌بان «او تناپیشتم» یعنی «اورشانبی» را پیدا می‌کند و به او تناپیشتم راه پیدا می‌کند.

یاریگر ممکن است اصلاً انسان نباشد. رستم در خان دومش به راهنمایی یک «میش» به چشمۀ آب هدایت می‌شود. وی همچنین در خان‌های اول و سوم خود با کمک «رخش» می‌تواند از سد خان شیر شرزه و اژدها عبور کند. در واقع می‌توان این اصل را پیش کشید که در هفت‌خان‌ها همچون عالم قصه‌ها همیشه این کمبود و ناتوانی فهرمان با یاری حامی و یاریگر برطرف می‌شود. شخصیت حامی در این روایت‌ها شخصیتی فرعی و ثانوی است و مکمل قهرمان به حساب می‌آید (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۹).

همان‌طور که ذکر شد، هفت‌خان‌ها همچون قصه‌ها در اثر ایجاد شرارت یا حس کمبود و نیاز خلق می‌شوند. در اغلب آن‌ها شخصیت دیگری که پر از آن با نام «اعزام‌کننده» یاد می‌کند، به قهرمان پیشنهاد می‌دهد که خود دست به انجام این کارهای دشوار بزند و شرارت ایجادشده را برطرف سازد. در هفت‌خان رستم این پیشنهادهنه زال است. به توصیه وی است که رستم دست به کار می‌شود و به سمت مازندران حرکت می‌کند. جیسون به دستور عمویش که غاصب تاج و تخت پدرش است، برای به دست آوردن پشم زرین حرکت می‌کند.

۳. آزمون و موانع

در جهت پیشنهاد شخص «اعزام‌کننده» است که قهرمان برای گذر کردن از آزمون‌های مختلف حرکت می‌کند. این آزمون‌ها برای تشریف به پایگاه پهلوانی، پادشاهی و جاودانگی است. قهرمان تلاش می‌کند در راهی سخت که خودش انتخاب کرده است،^۴ به جان بکوشد و نامی سزاوار نام پهلوان به دست آورد. در واقع بعد از گذر کردن از این آزمون‌ها است که شخص پهلوان به قهرمانی در خور هفت‌خان بدل می‌شود. قهرمان این آزمون‌های دشوار را از سر می‌گذراند، آن‌گونه که از بی‌خردی خالی می‌شود و در مرگ و تولدی رمزی و سمبولی در خود می‌میرد و چون مردی تازه از خود زاده می‌شود (مسکوب، ۱۳۷۴: ۳۴-۳۲). در الگوی هفت‌خانی «پهلوان نوبالغ،

با تحمل آزمون‌های سخت و پیروزی در برابر خطرهای هولناک بلوغ پهلوانی خویش را نشان می‌دهد» (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۳).

این آزمون‌ها جوهره و خمیره هفت خان‌ها را تشکیل می‌دهند. قهرمان در گذر از این آزمون‌ها به کمک شخص یاریگر و سایر عوامل از موانع متعددی عبور می‌کند. این موانع را در حالت کلی می‌توان به دو دستهٔ موانع طبیعی و موانع انسانی - جانوری تقسیم کرد. عده‌ای از این موانع همچون: شب، دریا، بیابان، برف، سرما، درهٔ تنگ و... مربوط به طبیعت هستند. رستم در خان دوم خود از گرما و تشنگی و در خان پنجمش از تاریکی گذر می‌کند. اسفندیار در خان ششم از برف و سرما و در خان هفتمش شب‌هنگام از دریا عبور می‌کند. گیل‌گمش از دریای طوفانی و مرگ‌کزا گذر می‌کند. اولیس از تنگناهای دهشتناک و طوفان عظیم که خشم خورشید آن را ایجاد کرده بود عبور می‌کند. هر کول از دنیای زیرین و عالم مردگان سالم بیرون می‌آید و سگ سه‌سر «سربروس» را با خود می‌آورد (همیلتون، ۱۳۷۶: ۲۴۰-۲۱۸). جیسون از میان صخره‌های کوبنده سیمپلگاد با موقیت عبور می‌کند (همان: ۱۷۴-۱۵۷).

برخی دیگر از این موانع و آزمون‌ها در برخورد با موجودات قوى و خارق العادة بزرگ‌هیکل يا انسان‌های شرور و جادوگر است. قهرمان با این موانع دست و پنجه نرم می‌کند و با گذر کردن از این موانع و کشتن این موجودات است که قهرمان زاده می‌شود (اشترواس، ۱۳۷۳: ۱۴۴). از مشهورترین این موجودات می‌توان به اژدها اشاره کرد. «مسئلهٔ کشتن اژدها یک انگارهٔ کهن اساطیری است که نه تنها در افسانه‌های هند و اروپایی و سامی بلکه در میتوالوژی اقوام ابتدایی تقریباً سرتاسر جهان با هزار سیمای مختلف جلوه‌گری می‌کند» (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ۴۴). در واقع می‌توان گفت که «در اسطوره اژدها موجودی دوزخی است که باید کشته شود تا آدمیزادگان از زمین زاده شوند» (اشترواس، ۱۳۷۳: ۱۴۴). رستم، اسفندیار، جیسون، هرکول و گیل‌گمش هر

کدام در مراحلی از سیر قهرمانی خود مجبور می‌شوند این موجود اسطوره‌ای را بکشند.
علاوه بر اژدها، می‌توان به شیر، گرگ، غولان آدمی خوار، گراز و... اشاره کرد.
یکی از موانع مهم انسانی که بر سر راه این قهرمانان وجود دارد، مانع «زن جادو» است. زن جادو، یکی از پرکاربردترین شخصیت‌های منفی، هم در هفت‌خانها و هم در قصه‌ها به شمار می‌رود. این شخصیت با جادوگری و زیبایی خود سعی می‌کند قهرمان را از نیل به هدف خویش بازدارد. رستم در خان چهارم بعد از اینکه زنی جادوگر در شکل و شمایل زنی زیبا بر وی ظاهر می‌شود، به کمک بر زبان آوردن اسم پروردگار از این مانع عبور می‌کند. اسفندیار هم در خان چهارم از سد زن جادو رد می‌شود. جیsson در اولین خان خود با زنان «لمنوس» برخورد می‌کند اما موفق می‌شود که با زیرکی از شر آن‌ها خلاص شود. اولیس در مسیر بازگشت به زادگاه و قلمرو پادشاهی خود از دست زن جادوگری رهایی می‌یابد (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۷-۸).

قهرمان، شخصیت برتر روایت، بعد از گذر کردن از این موانع و با کمک شخصیت پاریگر موفق می‌شود به نقطهٔ پایان روایت هفت‌خانی خود برسد و حالت تعادلی را که در اثر شرارت شخص شریر از بین رفته بود دوباره ایجاد کند. در این مرحله، قهرمان با دفع انگیزش شرارت یا با برطرف شدن حس کمبود و نیازی که قبلًا داشت، به پایان آرمانی هدفی که به خاطر آن حرکت کرده بود دست می‌یابد. این پایان خوش هفت‌خانی بیشتر از آنکه با منطق اسطوره‌ها سازگار باشد، شبیه پایان خوش قصه‌های پریان است؛ در آنجا که شاهزاده قهرمان در آخر قصه با شاهزاده خانم عروسی می‌کند یا اینکه به پادشاهی می‌رسد (مسکوب، ۱۳۷۴-۲۰۸-۲۰۹).

خان و هفت‌خان در گذر از اسطوره به قصه

در تحلیل اسطوره، روش کار اشتراوس شباهتی سطحی به روش پرایپ دارد. وی برخلاف پرایپ که حکایت‌های عامیانه روسی را به کارکردهای ثابتی تقسیم می‌کند،

در بررسی اساطیر آن‌ها را به واحدهای کوچک بخش می‌کند که هر کدام رابطه‌ای خاص با هم دارند. بعضی از این واحدها با کارکردهای سی‌ویک گانه پراپ هم خوانی دارند، اما بعضی از آن‌ها متفاوت‌اند. وی در تحلیل عملی خود این واحدها را تنظیم می‌کند تا رمز و پیام نهفته در آن اساطیر را کشف کند. در نظر اشتراوس اسطوره نوعی پیام است که به صورت رمز بیان شده است؛ اگر ما بتوانیم به خوبی این واحدها را پیدا و به نحو درستی تنظیم کنیم، می‌توانیم رمز نهفته در پیام‌ها را دریابیم (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۰۵).

قسمت مهم کار اشتراوس که حائز اهمیت است بحث اشتراکات و تکرار کارکردها در اساطیر است. اشتراوس در تحلیل اسطوره‌ها به دنبال ساختاری می‌گردد که به اسطوره‌ها معنی می‌بخشد. وی با کشف ساختار اسطوره‌ها در پی آن است که ساختار بنیادین ذهن بشر را آشکار سازد (سلدن، ۱۳۸۴: ۱۴۳). به عقیده وی اسطوره‌ها به طور مشترک ساختاری لایه‌لایه دارند؛ آنچه این ساختار لایه‌لایه‌ای را مشخص و هویدا می‌سازد تکرار است. در اثر فرآیند تکرار است که ساخت لایه‌لایه‌ای همه اساطیر را می‌توان ظاهر ساخت (اشتراوس، ۱۳۷۳: ۱۵۸).

اگر بخواهیم بر اساس آنچه تا حال گفته شده، یعنی براساس کارکردها و خویشکاری‌های ثابت هفت خان‌ها، به بررسی این نوع روایی پردازیم، می‌توانیم مشابهت‌های بسیاری در بین هفت خان‌های مشهور پیدا کنیم. به بسیاری از این مشابهت‌ها قبلًا اشاره شده است؛ اما اگر در جمع‌بندی کلی بخواهیم این مشابهت‌ها را دسته‌بندی کنیم، عناصر مشترک و ثابت زیر را می‌توان در همه هفت خان‌ها مشاهده کرد:

۱. اعزام‌کننده: در هفت خان رstem اعزام‌کننده «زال» است. در هفت خان اسفندیار («گشتاسب» پدرش این نقش را بر عهده دارد. هر کول را پسرعم وی «اوریسته» به دوازده خان وامی دارد. جیسون را عمومیش می‌فرستد (سرامی، ۱۳۸۳: ۱۰۴۰).

۲. یاریگر: یاریگر رستم «ولاد» و «رخش» است. یاریگر اسفندیار «گرگسار» است. یاریگر هر کول، خدایان بهویژه «آتنا» و یاریگر گیل گمش، «شامس» خدای خورشید است. یاریگر جیسون «آرگونات‌ها» بهویژه «هرکول» و «مده» هستند.
۳. زن جادو: همان‌طور که قبلًا اشاره شد، در هفت‌خان‌های رستم و اسفندیار شاهد آن هستیم. همچنین در خان‌های گیل گمش، جیسون و اویس هم می‌توان به وضوح این شخصیت منفی را مشاهده کرد.
۴. گذر از موانع طبیعی و انسانی - جانوری: قهرمان هفت‌خان برای به‌دست آوردن نامی درخور خود و برای دوباره‌زاده شدن و رسیدن به حد انسان کامل، در راه با موانع طبیعی فراوانی چون تاریکی، دریا، گرسنگی و تشنگی و... ب Roxورد می‌کند و از آن‌ها سربلند بیرون می‌آید. علاوه بر این موانع، مانع مهم و اصلی که بر سر راه قهرمان قرار دارد جانوران و انسان‌ها هستند. از این جانوران مهم که جزو شخصیت‌های اصلی و شکل‌دهنده اساطیرند می‌توان به گرگ، شیر، سگ، اژدها، غول، گراز و... اشاره کرد.
۵. نجات‌دادن شخص و رسیدن به هدفی که قهرمان برای آن رهسپارشده است: این عامل در دو هفت‌خان ایرانی که در شاهنامه ذکر شده است، یعنی هفت‌خان رستم و اسفندیار، نمود بیشتری دارد. این امر یکی از عوامل مهم بر جستگی قهرمانان ایرانی نسبت به سایر قهرمان‌ها است. رستم کاووس را از بند دیوان مازندران می‌رهاند، اسفندیار خواهانش را از بند ارجاسب تورانی آزاد می‌کند. اما در سایر هفت‌خان‌ها بیشتر قهرمانان به دلایل شخصی این کار را انجام می‌دهند. جیسون برای آنکه میراث پادشاهی پدرش را به دست آورد و پادشاه شود این کار را انجام می‌دهد. اویس برای آنکه بتواند به خانه بازگردد، هر کول هم برای آنکه بتواند از توان قتل زن و سه فرزندش رهایی یابد این کار را می‌کند.
۶. ازدواج و رسیدن به پادشاهی: این اصل را هم می‌توانیم به عنوان یکی دیگر از کارکردهای مشترک هفت‌خان‌ها ذکر کنیم. اسفندیار هرچند به پادشاهی نمی‌رسد، در

آخر هفت خان با دو خواهرش ازدواج می‌کند. جیسون در آخر سفر طولانی خود با «مده» ازدواج می‌کند. اولیس بعد از آنکه موفق می‌شود خانهایش را پشت سر بگذارد پیش همسرش بازمی‌گردد و بعد از کشتن خواستگاران وی، دوباره بر تخت شاهی می‌نشیند. گیل گمش هم بعد از آنکه گیاه جوانی را از دست می‌دهد، دوباره به «اوروک» زادگاهش باز می‌گردد و با دادگری و عدل پادشاهی می‌کند. همین اصل یکی از علت‌های اصلی نزدیکی هفت خان به قصه است؛ همان‌طور که قبلًاً اشاره شد، پایان خوش یکی از ویژگی‌های اصلی قصه است، چراکه اسطوره ذاتاً پایان تراژیک و تلخ دارد.

هفت خان و هفت خانی‌های شاهنامه

با توجه به محورهای مشترک یادشده، می‌توانیم در شاهنامه چند هفت خانی^۰ (شبه هفت خان) را بر شمریم که از لحاظ بسیاری به هفت خان‌ها شبیه هستند، اما تمام ویژگی‌های آن را ندارند. در شاهنامه به مواردی برخورد می‌کنیم که قهرمانان، به فرمان پادشاه بیگانه به انجام کارهای دشوار روی می‌آورند، اما پیش از آنکه گزارش این کارها به صورت هفت خان درآید پایان می‌پذیرند؛ گزارش این قهرمانی‌ها به هفت خانی‌های ناتمام می‌ماند. یکی از این موارد داستان بهرام گور است. بهرام گور، آن‌گاه که چون فرستاده خویش به هندوستان می‌رود، دست به اژدهاکشی می‌زند و در آنجا با این کارش داماد شاه می‌شود (سرامی، ۱۳۸۳: ۱۰۳۷). بهرام چوبین هم چنین سفری را در چین دارد و در آنجا بعد از کشتن اژدها داماد خاقان چین می‌شود (همان: ۱۰۳۸).

بیشتر از این دو مورد، ماجراهای رفتن گشتابن به روم و ازدواجش با کتایون شبیه هفت خان است. گشتابن بعد از آنکه توسط کتایون به همسری برگزیده می‌شود با گرگ، اژدها و پهلوان رومی جنگ می‌کند و آن‌ها را شکست می‌دهد و بعد از ازدواج

با کتایون و بازگشت به ایران به پادشاهی ایران هم انتخاب می‌شود (همان: ۱۰۲۸-۱۰۲۷). اسکندر هم در ماجراه تلاش خود برای یافتن اکسیر حیات، که از نوع خانگونه‌های شاهنامه فردوسی است، با مواعی مانند کرگدن (اشاره به رزم اسکندر با کرگدن شاخدار در شاهنامه)، اژدها و باد و برف دود آتشین و... مقابله می‌کند و از سد آن‌ها با موفقیت عبور می‌کند، (ر. ک. حمیدیان، ۷/۱۳۷۹: ۶۰-۱۱۳)، اما موفق نمی‌شود اکسیر حیات را به دست آورد (همان: ۱۰۳۲-۱۰۳۰). همچنین ماجراه نجات یافتن بیژن توسط رستم را می‌توان نمودی از هفت‌خانی دیگر برای رستم برشمرد. رستم به دستور کیخسرو برای نجات بیژن اعزام می‌گردد و بعد از اینکه وی را نجات می‌دهد (نجات دادن کسی) با تورانیان (مانع) جنگ می‌کند و با پیروزی به ایران بازمی‌گردد. در پایان باید گفت هفت‌خان‌ها بحث مهمی در اساطیرند و کارکردها و عناصر مشترکی دارند و از پایان و آغاز مشترکی برخوردارند. حرکت هفت‌خانی اصلاً ماهیتی تاریخی ندارد که بتوان آن را به سایر حرکت‌های تاریخی هم اشاعه داد. بلکه همان‌طور که اساطیر برآمده از ذهن فعال و جوشان انسانی هستند، هفت‌خان‌ها هم در اثر نیازهای روانی مردم و جامعه شکل گرفته‌اند و برآمده از کش و قوس‌های تاریخی یک ملت هستند. هفت‌خان‌ها حاصل خیال‌پردازی قومی است که در معرض تهدید واقع شده است (لوفلر دلاشو، ۱۳۸۶: ۵۳). در صورت کلی می‌توان گفت که هفت‌خان‌ها «هدفی هماهنگ با آین ایزدی و ارزش‌های اخلاقی حماسه دارند» (مسکوب، ۱۳۷۴: ۳۴). تحلیل ساختاری هفت‌خان‌ها نشان می‌دهد که هفت‌خان‌ها علاوه بر آنکه زاده‌شده و برآمده از بطن اسطوره هستند و از لحاظ ماهیت کاملاً اساطیری‌اند، با عالم قصه‌ها هم تناسب و نزدیکی زیادی دارند و بسیاری از کارکردهای تشکیل‌دهنده هفت‌خان در واقع کارکردهای قصه هم به حساب می‌آیند. به عبارت واضح‌تر، این تحقیق نشان می‌دهد که هفت‌خان‌ها ساختاری اسطوره‌ای - قصه‌ای دارند؛ این امر از یک طرف این نکته مهم را اثبات می‌کند که اسطوره و قصه خاستگاهی مشترک دارند؛ و از طرف

دیگر، یکی از عوامل اصلی جذابیت و عامه‌پسندبودن هفت خان‌ها همین دوقطبی بودن آن است.

نتیجه‌گیری

خان و آزمون یکی از کلیدی‌ترین و مهم‌ترین ویژگی‌های اسطوره است و شالوده و زیربنای آن را شکل می‌دهد. در اسطوره قهرمان همیشه در محک انتخاب و آزمون قرار می‌گیرد. در هفت خان‌ها با تعداد زیادی از این آزمون‌ها (خان) رو به رو هستیم که سلسله‌وار پشت سر هم چیده شده‌اند. انسان اسطوره‌ای با گذر کردن از همه این موانع و با ثابت کردن توانایی‌های فردی و روحی خود دوباره زاده می‌شود و امکان آن را به دست می‌آورد که انسان برتر و کامل اسطوره‌ای (قهرمان) نامیده شود.

هفت خان‌ها از موضوعات دلپسند و شیرین اساطیر ملل مختلف محسوب می‌شوند و همه آن‌ها دارای ساختار، استخوان‌بندی و آغاز و پایان مشترکی هستند. هفت خان‌ها علاوه بر آنکه ماهیتی کاملاً اساطیری دارند و در بطن اسطوره قرار دارند، به عالم قصه هم نزدیک هستند. به نظر می‌رسد که قصه‌های پریان شکل تحول یافته و تقریباً مساوی با هفت خان‌ها در عالم قصه باشد. در واقع می‌توان گفت که هفت خان‌ها ماهیتی اسطوره‌ای—قصه‌ای دارند و همین امر هم توجه به آن را بیشتر کرده و آن را منحصر به فرد و مردم‌پسند ساخته است.

پی‌نوشت

۱. کلود لوی اشتراوس (Claud Levi-Strauss ۱۹۰۸-۲۰۰۹) قوم‌شناس و مردم‌شناس فرانسوی و از نظریه‌پردازان مردم‌شناسی مدرن که نام وی با ساختارگرایی عجین شده است.
۲. بهتر است «خان» نوشته شود؛ هر چند فرهنگستان زبان و ادب فارسی هر دو صورت «خان» و «خوان» را درست دانسته است، با توجه به این امر که الگوی داستانی در تمام این روایت‌ها براساس طی منزل و مرحله (خانه) است بهتر است «خان» بنویسیم (ر. ک آیدنلو، ۱۳۸۸: ۱۷).

۳. برای هفت خانهای رستم و اسفندیار از شاهنامه فردوسی حمیدیان استفاده شده است. هفت خانهای یونانی از کتاب سیری در اساطیر یونان و روم انتخاب شده‌اند و برای داستان گیل گمش هم از کتاب پهلوان نامه گیل گمش حسن صفوی بهره برده شده است. از آنجا که در این تحقیق دفعات زیادی به هفت خانهای مذکور اشاره می‌شود، فقط برای بار اول منع آن‌ها ذکر شده است.
۴. انتخاب راه دشوار و سخت از بین چندین راه، یکی از محورهای اساسی و مشترک هفت خانه به شمار می‌رود. در هفت خانهای رستم و اسفندیار به‌وضوح این امر دیده می‌شود. در اساطیر یونانی تزه (تئوس) برای یافتن پدرش راه سخت خشکی را بر راه راحت دریا برمی‌گزیند.
۵. قدمعلی سرامی در کتاب از رنگ گل تا رنچ خار به درستی این داستان‌ها را به دلیل شباهت بسیار به هفت خان، «هفت خانی» نامیده است (ر.ک سرامی، ۱۳۸۳: ۱۰۳۷).

منابع

- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰) روایت در فرهنگ عامیانه رسانه و زندگی روزمره. ترجمه محمدرضا لیراوی. تهران: سروش.
- آیدنلو، سجاد (۱۳۸۸) «هفت خان پهلوان». نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان. شماره ۲۶. پیاپی ۲۳: ۲۷-۱.
- احمدی، بابک (۱۳۷۱) ساختار و تأویل متن. ۲ جلد. تهران: مرکز.
- اخوت، احمد (۱۳۷۱) دستور زبان داستان. اصفهان: فردان.
- اسکولز، رابت (۱۳۸۳) درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات. ترجمه فرزانه طاهری. چاپ دوم. تهران: آگه.
- اشترووس، کلود لوی (۱۳۷۳) «بررسی ساختاری اسطوره». ترجمه بهار مختاریان و فضل الله پاکزاد. ارغون. شماره ۴: ۱۶۰-۱۳۵.
- بارت، رولان (۱۳۵۲) نقد تفسیری. ترجمه محمد تقی غیاثی. تهران: امیرکبیر.
- بالایی، کریستف و میشل کوبی برس (۱۳۶۶) سرچشمه‌های داستان کوتاه فارسی. ترجمه احمد کریمی حکاک. تهران: پاپروس.
- پرایپ، ولادیمیر (۱۳۶۸) ریخت‌شناسی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدراهی. تهران: توس.

_____ (۱۳۷۱) ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.

تودورووف، تروتان (۱۳۸۵) نظریه ادبیات. ترجمه عاطفه طاها‌یی. تهران: اختاران.

حمیدیان، سعید (۱۳۸۷) شاهنامه فردوسی. چاپ چهاردهم. تهران: قطره.

خدیش، پگاه (۱۳۸۷) ریخت سناسی افسانه‌های جادویی. تهران: علمی و فرهنگی.

دان، استیور (۱۳۸۳) «ساختار گرایی و پس اساختار گرایی». ترجمه ابوالفضل ساجدی. نشریه حوزه و دانشگاه. شماره ۳۹: ۱۵۴-۱۸۵.

ستاری، جلال (۱۳۸۰) پژوهشی در اسطوره گیل گمش و افسانه اسکندر. تهران: مرکز.

سرامی، قدملی (۱۳۸۳) از رنگ گل تا رنچ خار. چاپ چهارم. تهران: علمی و فرهنگی.

سرکاراتی، بهمن (۱۳۸۵) سایه‌های شکارشده. چاپ دوم. تهران: طهوری.

سلدن، رامان و پیتر ویدوسون (۱۳۸۴) راهنمای نظریه ادبی معاصر. ترجمه عباس مخبر. چاپ سوم. تهران: طرح نو.

شاملو، احمد (۱۳۸۳) گیل گمش. چاپ دوم. تهران: چشم.

صفوی، حسن (۱۳۵۶) پهلوان نامه گیل گمش. تهران: امیر کبیر.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۹) شاهنامه. به کوشش سعید حمیدیان. چاپ پنجم. تهران: قطره.

گریمال، پیر (۱۳۶۷) فرهنگ اساطیر یونان و رم. ۲ جلد. ترجمه احمد بهمنش. چاپ سوم. تهران: امیر کبیر.

لوفلر دلاشو. م (۱۳۸۶) زبان رمزی افسانه‌ها. ترجمه جلال ستاری. چاپ دوم. تهران: توس.

_____ (۱۳۸۶) زبان رمزی قصه‌های پریوار. ترجمه جلال ستاری. چاپ دوم. تهران:

توس.

مسکوب، شاهرخ (۱۳۷۴) تن پهلوان و روان خردمند. تهران: طرح نو.

منشی‌زاده، داوود (۱۳۸۲) حمامه گیل گمش. تهران: اختاران.

میرصادقی، جمال (۱۳۷۶) ادبیات داستانی. چاپ سوم. تهران: سخن.

واحددوست، مهوش (۱۳۷۹) نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی. تهران: سروش.

وارنر، رکس (۱۳۸۷) دانشنامه اساطیر جهان. ترجمه ابوالقاسم اسماعیلپور. چاپ سوم. تهران: اسطوره.

همیلتون، ادیت (۱۳۷۶) سیری در اساطیر یونان و رُم. ترجمه عبدالحسین شریفیان. تهران: اساطیر.

بونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷) انسان و سمبل‌هایش. ترجمه محمود سلطانیه. تهران: جامی.