



# دوفصلنامه پژوهشی در ادبیات کودک و نوجوان

شماره ۴، بهار و تابستان ۱۴۰۰

ISSN: ۲۲۸۴-۲۷۸۳

- باز آفرینی و باز نویسی در ادبیات تعلیمی کودک با تکیه بر متون کهن قلموس نامه - سیاستنامه دهه ۶۰ تا ۹۰
- باز تاب مفاصمین جنگ در شعر کودک و نوجوان دهه های ۸۰ و ۹۰ (با تأکید بر ده شاعر کودک و نوجوان)
- بررسی تأثیر جنگ ایران و عراق در ایجاد تصاویر تخیلی داستان شب بغیر فرمانده بر اساس نظریه ژیلبر دوران
- بررسی تطبیقی الماسه های و کهن الگوهای ایرانی و لهستانی
- بررسی ساختاری هنر شغفیت در داستان های نوجوان محمدرضا پیرامی
- بررسی لزوم آموزش مسائل جنسیتی کودکان در ادبیات کودک ایران با توجه به متدهای تربیتی فرهنگی و رشد درک کودک
- بررسی مؤلفه های اجتماعی و تربیتی در اشعار شاعران شاخص ادبیات کودک و نوجوان (با تکیه بر آثار اسدالله شعبانی، جعفر ابراهیمی و الماسه شعبان نژاد)
- تأثیر لعه گوئی الکترونیکی بر رشد مهارت های اجتماعی و تنظیم هیجانی کودکان کم توان ذهنی
- تحلیل محتوای مفاصمین و ویژگی های داستان رونی یک پیلانو لورت داده با تأکید بر موضوعات تربیتی و آموزشی
- تحلیل نشانه معناشناختی سازه روایی شخصیت در کتاب تصویر سیگانا
- مروری بر اهمیت آموزش کار آفرینی در مقطع ابتدایی
- نگرشی انتقادی به کارکرد زبان در آثار کودکان و نوجوانان

# بررسی تطبیقی افسانه‌های و کهن‌الگوهای ایرانی و لهستانی

زهرا زندیه<sup>۱</sup>

۱. کارشناسی ارشد ادبیات نمایشی از دانشگاه هنر تهران. ایران

## چکیده

افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه بخش مهمی از ادبیات و فرهنگ هر ملت است. این داستان‌ها بازتاب فرهنگ، تمدن و آداب و رسوم هر ملت و بخش جدانشدنی از ادبیات و تاریخ هر کشور هستند. افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه از زمان‌های قدیم حامل پیام‌های اخلاقی، فلسفی و ملی بوده و هدف اصلی آن‌ها آموزش نسل بعدی و انتقال مفاهیم فرهنگی و ملی بوده است. هدف این تحقیق تمرکز بر مفاهیم اسطوره‌ای و کهن‌الگوهای دو فرهنگ با کمک ادبیات تطبیقی و نظریه بینامتنیت و تحلیل عناصر اصلی ادبی افسانه‌ها در دو نسخه ایرانی و لهستانی است.

واژه‌های کلیدی: افسانه، ادبیات تطبیقی، بینامتنیت، داستان عامیانه، اسطوره.

## مقدمه

افسانه‌ها، اسطوره‌ها و داستان‌های عامیانه برجسته‌ترین بخش از تاریخ و ادبیات ملت‌ها هستند. شناخت سنت‌ها، آداب و رسوم، اعتقادات مذهبی و اجتماعی اقوام قدیمی، تاریخ قبایل باستان و آگاهی از آرمان‌ها و گرایش‌های آن‌ها با مطالعه اسطوره‌ها و افسانه‌های باستانی آن‌ها امکان‌پذیر است. این افسانه‌ها و اسطوره‌ها اغلب حاوی داستان‌هایی در مورد مردم عادی با افزودن عناصر مبالغه و اغراق هستند که غالباً هدف آن‌ها دروس اخلاقی به نسل‌های آینده است. در این زمینه ادبیات تطبیقی می‌تواند انتقال پدیده‌ها و مفاهیم ادبی از یک ملت به ادبیات ملت‌های دیگر را نشان دهد که این انتقال در انواع مختلف ادبی مانند شعر، افسانه‌ها، داستان‌های عامیانه یا اسطوره‌ها قابل تشخیص است. آلفرد آلد ریچ، بنیانگذار آمریکایی مجله مطالعات ادبیات تطبیقی، معتقد است که «ادبیات تطبیقی ادبیات ملی هر کشور را با کشور دیگر بررسی یا مقایسه نمی‌کند، بلکه راهی برای تعمیق دیدگاه انسانی در مطالعه آثار ادبی را فراهم می‌کند که راهی برای جستجوی فراتر از موانعی است که مرزهای ملی نامیده می‌شوند.» (آلد ریچ، ۱۹۶۹: ۲۰)

درواقع آلد ریچ معتقد است که ادبیات تطبیقی مرزهای کشورهای و اعتقادات و آداب و رسوم سنتی هر فرهنگ را از هم جدا نمی‌کند، بلکه باعث ایجاد ارتباط و نوعی وحدت بین فرهنگ‌ها و ملل مختلف می‌شود. ظهور بینامتنیت در ادبیات کودکان نیز به صورت داستان‌های شفاهی، مصور یا منثور برای کودکان و نوجوانان غیرقابل انکار است، به ویژه در زمینه افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه، ردپای بینامتنیت را می‌توان در بسیاری از فرهنگ و ادبیات ملل مختلف مشاهده کرد. نمونه‌های زیادی از افسانه‌ها و داستان‌های مشابه در فرهنگ‌های مختلف در سراسر جهان یافت می‌شود، مانند داستان‌های عامیانه برادران گریم از آلمان، داستان‌های هانس کریستین آندرسن از دانمارک، اسکار وایلد از ایرلند، جورج مک دونالد از اسکاتلند و هز/رویک شب از خاورمیانه. همچنین می‌توان ردپای آشکاری از این داستان‌های قدیمی را در کتاب‌های طنز و تولید فیلم‌های مدرن یافت. اوسالیوان عقیده

دارد که «بینامتنیت در ادبیات کودکان محدود به متون و داستان‌های خاص برای مراحل پیشرفته رشد خواندگانش نیست، بلکه اغلب به شکل نقل قول ادبی، افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه و کودکانه برای خوانندگان نوجوان یا به شکل کتاب‌های مصور برای کودکانی که هنوز نمی‌توانند بخوانند، استفاده می‌شود.» (اوسالیوان، ۲۰۰۵: ۲۹)

داستان‌های عامیانه گاه در نسخه‌های مختلف در فرهنگ‌های مختلف بازگو می‌شوند و ریشه این داستان‌ها در بیشتر موارد مبهم است، چراکه اساساً برای سرگرمی نقل می‌شده‌اند. از طریق داستان‌های عامیانه کودکان می‌توانند با سنت‌ها و آداب و رسوم و ارزش‌های اجتماعی خود آشنا شوند و هویت ملی خود را کشف کنند. این داستان‌ها در هر فرهنگی به‌عنوان میراث ملی دسته‌بندی شوند و هدفشان کمک به نسل جدید برای درک واقعیت تنوع انسانی و عقاید، ارزش‌ها، سنت‌ها و نژادهای گوناگون است. متأسفانه این حوزه از ادبیات مورد توجه چندانی قرار نگرفته است؛ در این زمینه زاپیس اعتقاد دارد که «حتی اگر داستان‌های عامیانه مهم‌ترین پدیده‌های فرهنگی و اجتماعی در زندگی اکثر کودکان باشند، منتقدان و محققان در بررسی پیشرفت تاریخی آن به‌عنوان یک ژانر کوتاهی کرده‌اند. بخش‌هایی از داستان‌های عامیانه در تاریخ ادبیات کودکان به شکل مقالات و حتی کتاب‌های مربوط به آن‌ها برای بزرگسالان کاوش‌های عمیق روانشناختی در مورد تأثیر این افسانه‌ها بر کودکان و مطالعات ساختارگرا و فرمالیستی در مورد داستان‌های فردی وجود دارد، اما هیچ سابقه‌ای از این داستان‌ها برای کودکان به‌ویژه هیچ تاریخ اجتماعی برای آن ثبت نشده و فقط شکاف عمیقی در این مطالعات دیده می‌شود.» (زاییس، ۲۰۰۶: ۱)

همان‌طور که مارگارت رید مک دونالد می‌نویسد: «داستان عامیانه داستانی است که از شخصی به شخص دیگر منتقل شده است.» او همچنین فرم‌ها و ژانرهای مختلفی از داستان‌های عامیانه را ذکر می‌کند، از جمله: داستان‌های حیوانات، حماسه‌ها، فابل‌ها، قصه‌های عامیانه، افسانه‌ها، اسطوره‌ها، داستان‌های بلند و افسانه‌های شهری.» (ماجر، ۱۹۹۵: ۱۱۵)

داستان‌های عامیانه از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شود، معمولاً به‌صورت شفاهی مانند لالایی یا داستان شبانه برای کودکان نقل می‌شده‌اند. داستان‌های عامیانه گاه در نسخه‌های مختلف در فرهنگ‌های مختلف بازخوانی می‌شوند و منشأ این داستان‌ها در بیشتر موارد ناشناخته و مبهم است، چراکه اساساً از آن‌ها برای سرگرمی در اوقات فراغت استفاده می‌شده است. این پژوهش بر دو افسانه از لهستان تحت عنوان: لک، چک و روس، ازدهای واول و دو افسانه فارسی شامل: سلم، ایرج و تورج و افسانه گرشاسپ براساس نظریه بینامتنیت و چگونگی مقایسه شخصیت‌ها، مضامین و منشأ آن‌ها می‌پردازد. هدف این مقاله تحلیل و تطبیق نمادها، قراردادهای و مفاهیم ملی براساس دو فرهنگ و تمدن متفاوت است.

## افسانه سه برادر

### لک، چک، روس

در لهستانی این افسانه این‌طور آغاز می‌شود که قبایل اسلاوی به‌سرعت در حال افزایش جمعیت است، به‌طوری که سه برادر سرپرست لک، چک و روس نگران نبودن غذای کافی برای همه بودند، بنابراین تصمیم گرفتند به‌عنوان یک قبیله نقل مکان کنند. وقتی آن‌ها سرانجام به دشت‌هایی رسیدند که رودخانه‌هایشان در زیر آفتاب می‌درخشیدند، روس می‌گوید که مردمش خسته‌اند و آن‌ها در همین دشت‌ها (روسیه) می‌مانند. و لک و چک به سمت خورشید حرکت کردند تا به کوه رسیدند. چک زیبایی غروب خورشید را در کوهستان دید و تصمیم گرفت در آنجا (اسلواکی و جمهوری چک) بماند، اما قول دادند که دوباره با هم دیدار می‌کنند. لک روزها با قبیله خود ادامه داد تا جایی را دید که رودخانه‌هایی مملو از ماهی و جنگل و خاکی حاصل‌خیز داشت؛ اگرچه او عاشق این مکان بود، اما احساس کرد که به نشانه‌ای از خدایان احتیاج دارد، بنابراین فریاد عقیایی عظیم و باشکوه با پرهای سفید درخشان را شنید که بر لانه‌اش فرود آمد. همه با دیدن پرندۀ بزرگ در برابر غروب آفتاب غافلگیر شدند، چراکه این نشانه‌ای از خدایان بود. سکونتگاه لک به آشیانه معروف شد و پرچم این قبیله عقاب سفید روی زمینه قرمز انتخاب شد. این افراد خود را پلونایی نامیدند و بعدها به ملت لهستان تبدیل شدند.

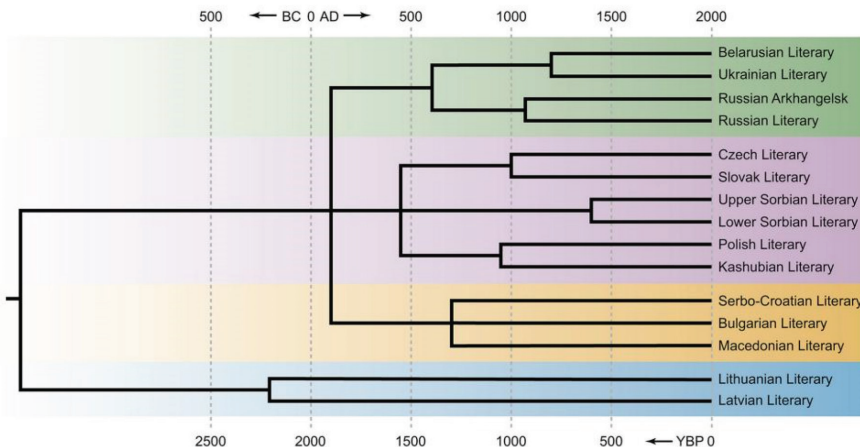
### سلم، توج و ایرج

افسانه همتای ایرانی درمورد فریدون، پادشاه بزرگ پارسی، است که تصمیم گرفت قلمرو خود را بین سه پسر خود تقسیم کند و شایستگی آن‌ها را بسنجد، بنابراین با استفاده از امتیازات خدایی خود را به صورت اژدها درمی‌آورد و به پسر بزرگتر، سلم، ظاهر می‌شود، واکنش سلم به این واقعه فرار و فرار از جنگ علیه هیولا است. بعد از آن فریدون به تور، پسر دومش، ظاهر شد و تور بدون هیچ تأمل و تردیدی به او حمله‌ور شد و اما اژدها ناپدید شد. سرانجام فریدون بر کوچک‌ترین اما عاقل‌ترین پسر خود، ایرج، ظاهر شد. ایرج خود را به هیولا معرفی کرد و شجاعت خود را برای مبارزه با او توصیف کرد و همچنین اظهار داشت که اگر قرار است در این جنگ برای کشور و پدرش کشته شود، از جنگ با اژدها هیچ پروایی ندارد، اما ناگهان اژدها ناپدید شد. روز بعد فریدون پسران خود را به قصر خود فراخواند و تصمیم گرفت تور را به فرمانروایی توران سرزمین ترک‌ها، سرزمین‌های میانه آسیا، و چین وراورد. او رم و سرزمین‌های غربی را به سلم داد و سرزمین مرکزی ایران، بهترین سرزمین طبق داستان، را به ایرج داد. پس از مدتی این کار پدر حسادت سلم و تور به ایرج را برانگیخت و آن‌ها کمر به قتل برادر خود بستند، اما فریدون سرانجام منوچهر، نوه ایرج، را به‌عنوان پادشاه جدید ایران برگزید.

### زمینه و پیشینه هر افسانه

#### آیا آن‌ها واقعاً وجود داشتند؟

«درخصوص اسطوره‌های کهن لهستان مورخان بر این باورند که دوره‌هایی وجود داشته است که ملت اسلاوی تقریباً از زبان مشابهی استفاده می‌کرده است. نمودار زیر مشتقات زبان پایه مفروض را نشان می‌دهد.» (کوشنیارویچ، ۲۰۱۵: ۵)



همچنین شواهدی از مهاجرت عمده در شرق اروپا در حدود قرن ششم میلادی وجود دارد که می‌تواند مربوط به این افسانه باشد. ظاهراً بعضی از کشورها هنوز لهستان را به نام Lech یا Lach می‌شناسند. در زبان لیتوانیایی، لهستان Lenkija نامیده می‌شود. در مجارستانی Lengyelország است و در زبان فارسی نیز معمولاً با نام Lechistan شناخته می‌شود. غالباً گفته می‌شود که روس نه به روس‌ها بلکه به روتنی‌ها که در سرزمین‌های اسلاوی شرقی اوکراین و بلاروس فعلی ساکن هستند اشاره دارد. همچنین سه درخت بلوط چند صد ساله در محوطه کاخ روگالین<sup>۲</sup> واقع در فاصله کمی از پوزنان<sup>۳</sup> وجود دارد که به نام این سه برادر

1. Ruthenians
2. Rogalin
3. Poznań

نام‌گذاری شده‌اند و به‌عنوان یک بنای یادبود از طبیعت تحت حفاظت هستند.

در طرف دیگر اولین سلسله حاکم در تاریخ اساطیری و حماسی ایران "پیشدادیان" بودند. پیشداد به معنای "اولین شخصی است که قانون را آورد". یکی از دوره‌هایی که شاهنامه از آن صحبت می‌کند، دوره پیشدادیان است. شاهنامه سلسله پیشدادی را به‌عنوان اولین حاکم ایران معرفی می‌کند و داستان‌های جذاب بسیاری را از این دوره روایت می‌کند. در اوستا نام پادشاهان این سلسله ذکر شده و نام بسیاری از آن‌ها به نیکی یاد شده است. به‌عنوان مثال کیومرث، که به گفته شاهنامه اولین پادشاه پیشگام است، نیکی نامیده می‌شود و زرتشتیان، پیروان زرتشت و اوستا، او را اولین انسان خوب دنیا می‌دانند. حدس و گمان‌های زیادی در مورد وجود چنین سلسله‌ای وجود دارد. اگر بخواهیم پیشدادیان را با تاریخ ثبت شده مقایسه کنیم، به نظر می‌رسد که آن‌ها سال‌ها قبل از مادها، حدود ۶۷۸ قبل از میلاد-۵۴۹ قبل از میلاد، و هخامنشیان، ۵۵۰ تا ۳۳۰ قبل از میلاد، هستند. شاید بتوان گفت که زمان پیشدادیان مقارن با دوران ماقبل تاریخ ایران است؛ به‌طوری که برخی از محققان پادشاهان نوظهور را نه فردی یکسان بلکه نمادی از یک دوره تاریخی می‌دانند. به‌تدریج این دوره‌ها به اسطوره تبدیل شده‌اند، به‌عنوان مثال جمشید به‌عنوان یک انسان تصویر می‌شود و نمادی از یک دوره تاریخی خاص است. شاید دوره‌های ماقبل تاریخ ایران در افسانه‌های ایرانی به‌عنوان پادشاه ظاهر شده‌اند. شباهت‌های فریدون و کوروش، بنیانگذار سلسله هخامنشیان در ایران، باعث شده است بسیاری از داستان‌های کوروش در قالب شخصیتی به نام فریدون بیان شود، اما فریدون ممکن است شخص خاصی نباشد؛ او ممکن است فقط یک شخصیت اسطوره‌ای در اوستا و شاهنامه باشد که نمادی از کوروش پادشاه است، بنابراین می‌توان نتیجه گرفت که اگرچه نقاط عطف تاریخی وجود دارد که ممکن است در پیدایش هر دو داستان نقش داشته باشد، اما هیچ نقطه پایه تاریخی را نمی‌توان به‌عنوان منشأ جداگانه واقعی هیچ‌یک از این افسانه‌ها ذکر کرد.

## عناصر تطبیقی و کهن الگوها در افسانه‌های سه برادر

«در فرهنگ عامیانه آفرینش اسطوره هم اساس جهان‌بینی را تشکیل می‌دهد و هم در تعدادی از حوزه‌ها خصوصاً حوزه‌های مرتبط با باورها، سحر و جادو، اخلاقیات و نظام ارزشی عملکردی طراحی شده را ایفا می‌کند.» (تامیکی، ۱۹۷۶: ۴۷)

«کهن الگوهایی که بیشترین فراوانی را در داستان‌ها دارند و به‌نظر می‌رسد برای درک نویسنده مفیدتر باشد، عبارتند از: قهرمان، مرشد (پیرزن یا زن عاقل)، آستانه، نگهبان، منادی، قهرمان سحرآمیزی که می‌تواند در ظاهرش تغییری فیزیکی بدهد، تاریکی، شخصیت متحد و شخصیت حقه باز است.» (وگلر، ۲۰۰۷: ۲۶)

در افسانه اول کهن الگوی اصلی متحدانی هستند که باهم برادرند، آن‌ها می‌خواهند قلمرو یا کشور خود را پیدا کرده و انتخاب کنند. افسانه اول روایتی درباره سه برادر اسلاو است که تصمیم گرفتند باهم از سرزمین پرجمعیت خود خارج شوند، جایی که دیگر نمی‌توانند قبایل خود را تأمین کنند، پس سفر می‌کنند تا مکان‌های جدیدی برای سکونت مردم خود بیابند. با سه برادر متحد روبه‌رویم که مسئولیت قبایل خود را به‌عنوان رهبر بر عهده دارند. آن‌ها به یکدیگر اعتماد دارند و می‌خواهند سرزمین ایده‌آل خود را برای زندگی بدون هیچ‌گونه درگیری، حسادت یا خودخواهی پیدا کنند. آن‌ها زمین خود را براساس نیازهایشان انتخاب می‌کنند و حتی توافق می‌کنند که بعد از چندین سال باهم دیدار کنند.

چهار عنصر فرهنگ غربی عبارتند از: زمین، هوا، آتش و آب. اعتقاد بر این بود که این چهار عنصر برای زندگی ضروری هستند. در افسانه اول سه برادر قلمرو خود را براساس این عناصر حیاتی انتخاب کردند. اولی دشت‌هایی با باد یا هوای آزاد را انتخاب کرد. دیگری کوه‌ها یا زمین را برای زندگی انتخاب کرده و آخرین برادر زمین با رودخانه یا آب را انتخاب کرده است. درحقیقت سه برادر به‌عنوان اعضای خانواده و عناصر حیاتی که می‌توانند زندگی را تشکیل دهند، گرد هم می‌آیند و هر یک بدون دیگری ناقص است. در شاهنامه روایت کاملاً متفاوتی وجود دارد. یک پادشاه با آزمایش فرزندان سعی می‌کند قلمرو خود را بین سه پسرش سلم، تور و ایرج تقسیم کند. «مهم‌ترین عملکرد این دوره سازگاری با جهان ویژه آزمایش است. قرار دادن شخصیت‌ها تحت نظارت دقیق

پدر و نتیجه مشخص است: برنده بهترین زمین را به دست می‌آورد، درحالی که بازندگان از سرنوشت خود راضی نیستند و سعی می‌کنند نیکی را نابود کنند. این آزمایش‌ها نیز ممکن است در معماری یا چشم‌انداز دنیای ویژه ساخته شده باشند. این جهان معمولاً تحت سلطه یک شرور یا تاریکی است که تلاش می‌کند دنیای خود را با تله‌ها، موانع و ایست‌های بازرسی احاطه کند. معمول است که قهرمانان در اینجا در دام می‌افتند یا هشدارهای امنیتی تاریکی را زیر پا می‌گذارند. نحوه برخورد قهرمان با این تله‌ها بخشی از آزمایش است.» (وگلر، ۲۰۰۷: ۱۳۶)

جریان مشابهی از وقایع را می‌توان پس از تقسیم جهان بین زئوس و برادرانش در اساطیر یونان مشاهده کرد که در آن بهترین سهم به برادر کوچک تبدیل می‌شود. چه به‌طور تصادفی و چه براساس بینامتنیت و ویژگی مشترک این افسانه‌ها تقسیم امپراتوری بزرگی بین فرزندان است، درحالی که پسر کوچک‌تر سهم اصلی را بر عهده دارد، اگرچه طبق سنت رایج فرزند بزرگ‌تر باید مالک سرزمین اصلی باشد. در این فرهنگ‌ها و آثار ادبی آن‌ها همیشه داستان‌های حماسی درمورد قهرمانان و شوالیه‌هایی وجود دارد که می‌خواهند دشمنان یا حتی اعضای خانواده خود را با خشونت شکست بدهند و همیشه در روایت‌هایشان مبارزهای وجود دارد که فقط با نبرد و نه با گفتگو یا اجماع حل می‌شود.

به گفته میولا: «بینامتنیت انواع مختلفی دارد و تمایز بین انواع آن‌ها مطلق و انحصاری نیست، بلکه این تقسیمات همه بر روی یک پیوست و با هم‌پوشانی ظاهر می‌شوند.» (میولا، ۲۰۰۴: ۱۳)

براساس نظریه میولا بازبینی نوعی از بینامتنیت است که دارای رابطه نزدیک بین متون مقدم و مؤخر است، به طوری که متن جدید هویتش را از متن قبلی می‌گیرد. این فرایند تحت نظر هدایتگر و دید تطبیقی نویسنده درحال بازبینی متن اتفاق می‌افتد. بازبینی ممکن است ناشی از شرایط خارجی سانسور یا حفظ حقوق مادی و معنوی نویسنده باشد.

به این ترتیب داستان برادران ایرانی به چندین سال قبل از مادها و هخامنشیان و به سلسله پیشدادیان برمی‌گردد. از طرف دیگر بسیاری از محققان سعی می‌کنند افسانه سه برادر لهستانی را در جدول زمانی تاریخ قرار دهند و آن‌ها به اوایل دوره مهاجرت قرون وسطایی اشاره می‌کنند که می‌تواند افسانه را به قرن ششم میلادی مربوط کند، اما ریشه‌های آن ممکن است به خیلی پیش‌تر برگردد. افسانه لهستانی تأکید می‌کند که این مربوط به زمانی است که تمام اقوام اسلاو به یک زبان صحبت می‌کردند و در یک سرزمین زندگی می‌کردند؛ اگرچه منشأ هر دو اسطوره مبهم است، اما هیچ‌کس نمی‌تواند به روشنی تقدم یا تأخر آن‌ها را تعریف کند، اما واقعیت صریح این است که این متون یا داستان‌ها نسبت به یکدیگر بینامتنیت دارند و دارای شخصیت، مضمون و خط داستانی مشابه هستند. نوع دیگر بینامتنیت مبتنی بر نظریه میولا مبدأ است. «متن‌های مبدأ دارای خط داستانی، شخصیت، انگاره، زبان یا سبک متن‌های مؤخر هستند. نوشتار نویسنده و یادآوری متن آن را به سمتی هدایت می‌کند که ممکن است شامل استراتژی‌های پیچیده تقلید باشد. متن مبدأ به طرق مختلف متن مؤخر، محتوا یا سبک و فرم بلاغی آن را شکل می‌دهد.» (میولا، ۲۰۰۴: ۲۰)

داستان اصلی درمورد کوچک‌ترین برادران است که ایرج و لک هستند و تفاوت‌های کمی باهم دارند. پدر یکی از آن‌ها یعنی ایرج او را به‌عنوان عاقل‌ترین فرزند برای داشتن میراث بهتر و زمین برگزیده است. ایرج گزینه‌ای برای انتخاب سرزمین خود ندارد و فقط اراده پدرش برای حاکمیت و سپس جنگ با دیگر برادران برای کشورش را به ناچار می‌پذیرد، درحالی که لک سرزمین خود را انتخاب می‌کند و با دیگر برادران برای اتحاد و روابط دوستانه توافق می‌کند. ژانر افسانه سه برادر در شاهنامه یک تراژدی حماسی است و پس از قتل ایرج به تراژدی انتقام تغییر می‌کند، درحالی که ژانر سه برادر لهستانی نوعی داستان یا افسانه ملی است. شاید فرهنگ افسانه‌ها و ادبیات لهستانی دوستانه‌تر یا عامیانه‌تر از فرهنگ و تاریخ ایرانی باشد، زیرا در فرهنگ فارسی خوانندگان همیشه با حماسه و تراژدی روبه‌رو می‌شوند.

«قسمت مهم دیگر در هر داستان یا روایت متحدان یا دشمنان است. طبیعی است که قهرمانانی که تازه وارد دنیای شگفت‌انگیز داستان می‌شوند، مدتی را صرف این می‌کنند که بفهمند به چه کسانی می‌توان اعتماد کرد و چه کسی قابل اعتماد نیست. این نیز به نوعی آزمون است، بررسی اینکه آیا قهرمان قدرت داوری خوبی دارد یا نه.» (وگلر، ۲۰۰۷: ۱۳۷)

در افسانه سه برادر لهستانی، آن‌ها متحدانی هستند که از یکدیگر به‌عنوان اعضای خانواده حمایت می‌کنند و به‌عنوان یک گروه با قبایل خود سفر یا مهاجرت می‌کنند، اما در افسانه فارسی شاهد سه برادر هستیم که بزرگ‌ترها به جوان‌ترها حسادت می‌ورزند و سعی می‌کنند برادر کوچک را به‌خاطر بدخواهی و حسادت بکشند، بنابراین آن‌ها از خویشاوندی خود چشم‌پوشی می‌کنند و برادر خود را بدون هیچ‌گونه همدردی و همچون دشمن خود، نه یک متحد، می‌کشند.

ماهیت نمونه اولیه شکل خانواده کیهانی به‌ویژه تصویر متمایز مادر یا زمین و اتحاد او با آسمان یا پدر، بر تصویرسازی از دیگر عناصر طبیعی، پدیده‌های آب و هوایی و اجرام آسمانی تأثیر داشت. این عناصر در الگویی شبیه به زمین به مقام مقدسی دست یافتند و شخصیت یافتند. در تصور عامیانه آتش، باد، آب، خورشید، ماه و ستارگان-مانند زمین- دارای شکل انسانی هستند و به‌عنوان موجودات زنده، آگاه با احساسات و عواطف رفتار می‌شوند.» (تامیکی، ۱۹۸۱: ۱۳۵)

در افسانه سه برادر ایرانی، مانند همتای لهستانی آن، می‌توانیم عناصر یکسانی را بیابیم. ایران سرزمین ایرج است که سرزمین جلگه‌ها و نماد بادها یا هوا است. سرزمین تور سرزمین کوه‌ها یا زمین و سرزمین سلم سرزمین دریا است که نماد آب است. «نمایه‌های زمین براساس استعاره ساختاری است، زمین یک مادر است، در نتیجه تمرکز توجه ایده‌پرداز به ویژگی‌های خاص مادر و عملکردهایی که در خانواده انجام می‌دهد، ظاهر می‌شود: زاینده، پرورش‌دهنده، مراقب، سرپرست و محافظ نظام اخلاقی. چند وجهی بودن این استعاره و عملکرد آن در ارتباط دادن جهان انسان با جهان به معنای نمادین آن عمدتاً مربوط به قدرت حیات‌بخش زمین مربوط می‌شود.» (ماسلوسکا، ۲۰۱۹: ۱۷۰)

جنگ سه برادر پارسی و همچنین مشکل سه برادر لهستانی بر سر زمین یا سرزمین‌هایی است که می‌خواهند پیدا کنند یا برای زندگی و تشکیل پادشاهی خود کشف کنند. آن‌ها با مناطق و سرزمین‌هایشان و سپس هویت، زبان و ملیت خود شناخته می‌شوند. زمین ممکن است مانند مادرشان باشد که هر کودکی سعی در جلب توجه بیشتر از او دارد و آن‌ها می‌خواهند با بهره‌برداری از سرزمین‌ها مشکلات خود را حل کنند، در نسخه لهستانی سه برادر از وطن خود خارج می‌شوند و با سفر به مقصدی که در آن هستند، سعی می‌کنند سرزمین ایده‌آل خود را پیدا کنند. آن‌ها می‌توانند غذا و آب پیدا کنند، منبعی برای برآوردن نیازهای آن‌ها. در نسخه فارسی سه برادر برای بهترین سرزمین که بهترین قسمت خاک پدرشان با اوضاع سیاسی و اقتصادی بهتر می‌جنگند.

یکی از موضوعات رایج اساطیری در روایات ملل مختلف-که در زمینه اساطیر تطبیقی قابل بحث است- مسئله شخصیت پدر (مرد) آسمان و شخصیت مادر (زن) زمین و ارتباط بین این دو است. در این دو افسانه خوانندگان با مفهومی غیرمستقیم و نمادین روبه‌رو می‌شوند که همان زمین به‌عنوان مادر است. «تصویر نمادین مادر یا زمین بر عملکردهای مشابه آن متکی است: زایش، تغذیه و محافظت از زندگی. همانند بیشتر تصاویر نمادین، این همانندسازی به سنت‌های باستان، از جمله افسانه الهه مادر و مرگ و قیام پسرش و خدای گیاهان برمی‌گردد.» (نیویادومسکی، ۱۹۹۲: ۶۳-۶۴)

## افسانه‌های نبرد ازدها

### ازدهای اول<sup>۱</sup>

روزی روزگاری یک ازدها غاری را در زیر تپه اول به‌عنوان خانه خود انتخاب کرد. هر هفته ساکنان مجبور بودند برای تغذیه این هیولا تعدادی گاو آماده کنند، اما این به مدت طولانی او را راضی نکرد. با گذشت زمان ناپدید شدن دختران جوان شروع شد. پادشاه تصمیم گرفت به رنج مردمش پایان دهد. او به شجاع‌ترین مرد، که این هیولا را شکست بدهد، وعده نیمی از پادشاهی و ازدواج با دخترش را داد. بسیاری از شوالیه‌ها شانس خود را امتحان کردند، اما هیچ‌کدام موفق نشدند. یک روز کفاشی فقیر اما خوش‌قیافه به دروازه‌های قلعه رسید. او زره، شمشیر یا اسب نداشت و فقط سه چیز خواست: پوست بره، گوگرد و دانه خردل. او قصد نداشت از قدرت خود استفاده کند، بلکه از مهارت و زیرکی خود استفاده کرد. هنگام طلوع آفتاب ازدها بیدار شد. طبق معمول در جستجوی

غذا بود و غذایی که کفاش آماده کرده بود را دید. او با حرص وعده غذایی خود را تمام کرد و ناگهان احساس سوزش شدیدی در داخل شکمش کرد و برای فرو نشانیدن آتش به سمت رودخانه ویستولا دوید تا آب بنوشد و سپس شکمش منفجر شد و مرد. پادشاه، همان طور که وعده داده بود، پادشاهی را به کفاش داد و او با شاهزاده خانم ازدواج کرد و قلعه‌ای در بالای تپه واول ساخت. افسانه‌ها و داستان‌های عامیانه بخشی اساسی و ضروری از سنت هر ملت است. آن‌ها از نسلی به نسل دیگر منتقل می‌شوند و میراث فرهنگی اساسی هر ملت هستند. افسانه‌های لهستانی مانند سایر نسخه‌های بین‌المللی در انواع موجودات جادویی مانند هیولاها، جن‌ها، شیاطین و به‌خصوص اژدها فراوان است. اژدها تنها اولین افسانه کلاسیک لهستانی است که در نسخه علمی-تخیلی بازسازی می‌شود. لهستان سرشار از هزاران موجود افسانه‌ای، از ارتفاعات کوه‌ها تا پیچ‌وخم خیابان‌های شهر و تا اعماق دریاست. اژدها الهام‌بخش بسیاری از افسانه‌ها در کشورهای مختلف بود، از اساطیر یونان گرفته تا باورهای آسیایی چین و ژاپن و افسانه‌های پارسی در خاورمیانه. از طریق این خلاقیت‌های افسانه‌ای مردم می‌توانند به دنیاهای ماوراءطبیعی دیگر سفر کنند و مفاهیم خیال و واقعیت را درک کنند. مانفرد لورکر، بنیانگذار کتاب‌شناسی بین‌المللی در نمادشناسی، شمایل‌نگاری و اساطیر، معتقد است که «افسانه‌ها و نمادها، که به لایه اولیه رشد تاریخی و روانشناختی انسان تعلق دارند، در چنین تجربه‌ای بسیار مهم هستند که چشم‌انداز نمادین، جهان معنای بالاتر (و عمیق‌تری) از وجود فرد را نشان می‌دهد و از وجود آن به‌عنوان یک پدیده فیزیکی فراتر می‌رود.» (لورکر، ۱۹۹۰: ۱۱)

### موقعیت اژدهای واول و مجسمه آن

طبق افسانه‌ها این هیولا در غاری در دامنه تپه واول در کرانه رود ویستولا در کارکف ۲ زندگی می‌کرده است. جدا از افسانه‌ها یک تندیس اژدها در تپه واول کنار رودخانه ویستولا وجود دارد که برونیسلاو کرومی ۳ آن را طراحی کرده و در سال ۱۹۶۹ تکمیل شده است. این مجسمه برنزی روی یک تخته سنگ بزرگ سنگ آهک ایستاده است و طول آن ۶ متر، ۲۰ فوت، است که نوعی نشانه یادبود افسانه اژدهای واول در کارکف است.

### افسانه گرشاسپ

روزی روزگاری در یکی از شهرهای زابلستان اژدهایی بزرگ و مهیب وجود داشت که همیشه به گله‌ها حمله می‌کرد و گوسفندان و اسب‌ها را می‌دزدید یا مردم را مورد حمله قرار می‌داد و آن‌ها را می‌کشت. یک روز جنگجویی به نام گرشاسپ به این شهر سفر می‌کند و درحالی که مشغول پختن ناهار خود در یک دیگ فلزی در پشت این اژدها بود، ناگهان گرما بدن اژدها را می‌سوزاند و او حرکت می‌کند و آب‌جوش را روی خودش می‌ریزد. گرشاسپ در ابتدا غافلگیر می‌شود و می‌ترسد، اما تصمیم می‌گیرد با اژدها بجنگد. او چندین روز با اژدها می‌جنگد و سرانجام می‌تواند اژدها را با گرز خود بکشد. پس از این واقعه مردم شهر از گرشاسپ برای اقدام قهرمانانه و نجات جان خود تشکر می‌کنند.

### پیشینه گرشاسپ

این داستان بخشی از روایات/وستا است و «گرشاسپ یکی از برجسته‌ترین قهرمانان ایرانی در ادبیات حماسی و اساطیری فارسی است. بخش‌های اصلی ادبیات اساطیری ایران در توصیف اعمال او و فرزندان او، نریمان، سام، زال، رستم، فرامرز و برزو، است. نام گرشاسپ در لغت به معنای صاحب اسب لاغر است، در اوستا نام او keresaspa و در سانسکریت krsāsva است که از دو قسمت تشکیل شده است: keresa به معنی لاغر و لاغر و aspa به معنی اسب در فارسی است.» (مهرکی، ۱۳۸۰: ۱۹۷)

گرشاسپ در شاهنامه شخصیتی متمایز به‌عنوان پادشاهی است که پسری به نام نریمان دارد و نوه‌اش سام است، اما «گرشاسپ

1. Vistula
2. Kraków
3. Bronislaw Chromy



در اوستا شخصیت کاملاً متفاوتی است که با سه صفت برجسته و مشخص شناخته می‌شود: موهای بلند و مجعد، صاحب گرز و نریمان به معنای مردی است که دارای صفات مردانه و جوانمردانه است و دو صفت آخر او از متون اوستا و پهلوی به متون تاریخی و حماسه‌های ملی تبدیل شده است.» (پورخالقی، ۱۳۸۹: ۱۰)

مهم‌ترین اقدام گرشاسپ در اوستا و سایر متون حماسی قتل اژدهای غول‌پیکر است، گرچه قهرمانان بسیار متنوعی وجود دارند که در روایت حماسی و افسانه‌ای از شاهنامه اژدها را می‌کشند، مانند: فریدون، رستم، اسفندیار؛ گرشاسپ اولین قهرمانی است که این موجود جادویی را در اوستا می‌کشد. سلطنت او و خانه و خانواده‌اش در زابلستان و سیستان امروزی، ایران در جنوب شرقی ایران، در شاهنامه و سایر متون حماسی تصویر شده است. برخی از اقدامات قهرمانانه او در اوستا نیز در همان منطقه رخ می‌دهد. اقدام مهم دیگر گرشاسپ کشتن یک دیو وحشتناک و عظیم‌الجثه بود که وعده‌های غذایی او نهنگ‌های عظیمی از دریا بود. گرشاسپ حدود نه روز با این موجود جنگید و سپس او را از دریا بیرون کشید و دستانش را بست و با گرز خود او را کشت. از آنجا که بسیاری از آثار گرشاسپ در شاهنامه به سام و رستم نسبت داده می‌شود، کشتن شیاطین و اژدها را نیز سام در شاهنامه انجام می‌دهد (درحالی که در اوستا سام به قبیله‌ای می‌گوید که گرشاسپ از آن است و نریمان نام مستعار وی است).

### پایان عمر گرشاسپ

گرشاسپ یکی از موجودات جاویدان و نامیرای آیین زرتشت است، بنابراین باید تا روز قیامت زنده باشد، اما به دلیل اهانت به آتش مقدس در داستان کشتن اژدها به خواب رفته است. دلیل ماندگاری او این است که او یکی از یاوران سوشیانس، منجی موعود در اوستا، است و در هزاره گذشته ضحاک را نابود می‌کند که شخصیتی شیطانی در اساطیر ایرانی است، در ادبیات عامیانه فارسی باستان به نام اژی‌دهاک (اژدها) مشهور است. در اوستا ضحاک از زندان آزاد می‌شود و موجودات اهورامزدایی یا مقدس را نابود می‌کند. اهورامزدا خالق و عالی‌ترین خدای آیین زرتشت است. او اولین و پاک‌ترین موجود است که در یسنا، فصلی از اوستا، مورد استناد قرار می‌گیرد.

### مفاهیم اسطوره‌ای و کهن‌الگوها و مضامین مشابه در افسانه‌های اژدها

اژدها یکی از محبوب‌ترین موجودات در اساطیر باستان است و بسیاری از فرهنگ‌ها این موجود را در افسانه‌ها یا داستان‌های عامیانه خود دارند. به‌عنوان مثال در کشورهای آسیای شرقی اژدها به‌عنوان نمادهای قدرت، توانایی، طول عمر یا خوش‌شانسی در نظر گرفته می‌شود. اژدها در فرهنگ اروپایی به‌صورت جانوران بالدار است که نفسی آتشین دارد و در لبه‌های زیرزمینی یا رودخانه‌ها زندگی می‌کند. به‌عنوان مثال یک داستان کاملاً آشنا در مورد جورج مقدس وجود دارد که او اژدهایی بزرگ را می‌کشد، بنابراین طبق افسانه‌های اروپایی اژدها نمادی از گناه، شرارت و وحشی است. در سایر مناطق جهان اسلاو اژدها به‌عنوان یک جانور شرور، شبیه به اروپای غربی، دیده می‌شود. در روسیه و اوکراین یک موجود خاص اژدها مانند به اسم Zmey Gorynych که جانوری خطرناک است و دارای سه سر است و آتش می‌اندازد، وجود دارد. از آنجا که مضمون اساطیر ایرانی نبرد بین نیروهای خوب و اهریمنی است و اژدها یکی از بزرگترین موجودات اهریمنی است، بنابراین مبارزه با این موجود یکی از مضامین اسطوره‌ای بسیاری از آثار ادبی حماسی و داستان‌های عامیانه است. وسعت این مضمون در این دسته از روایات تعداد زیادی از قهرمانان جنگنده اژدها را به‌وجود آورده است. در اساطیر ایران اژدها مخلوق شیطان یا نیروهای اهریمنی است و اژدهاکشی نمادی از «لیاقت و شایستگی» قهرمانان در امر قهرمانی یا پادشاهی است.

«اسطوره‌ها بازتاب واقعیتی عمیق هستند و به‌طرز چشمگیری ادراک غریزی ما را بازتاب می‌دهند؛ علاوه بر این اسطوره‌ها جهانی و مشترک هستند، بنابراین آن‌ها به زندگی اجتماعی مردم احساس کمال و اتحاد می‌دهند. مردم بومی هر سرزمین و در واقع همه تمدن‌ها مجموعه افسانه‌ها و داستان‌های خاص خود را دارند که به‌نظر می‌رسد بسیاری از آن‌ها تصاویر و مضامین متداولی هستند که در سایر ملل تکرار می‌شوند. یکی از متداول‌ترین افسانه‌ها در فرهنگ هند و اروپا درباره این است که خدایان یا قهرمانان اژدها را به قتل می‌رسانند. روایات مشابه در دیگر مجموعه‌های اسطوره‌ای که در سایر ملل از چین تا بابل و از آفریقا تا برزیل وجود دارد،

نشانگر میزان پراکندگی این افسانه است. موضوع اژدهاکشی در اسطوره‌ها و حماسه‌های ملی موضوعی تکراری است که به‌ویژه دارای محتوای مذهبی و آیینی است و مربوط به حوادث و عقاید کیهانی مربوط به خلقت و معاد است. (اشرف زاده، ۱۳۹۵: ۸) در هر دو داستان مسئله‌ای یکسان وجود دارد: در یک شهر اژدهایی خونخوار و ترسناک وجود دارد که انسان و حیوانات را به‌عنوان غذای اصلی خود می‌خورد و می‌کشد. هیچ‌کس نه می‌تواند با این موجود وحشی و عجیب از دنیای دیگر مقابله کند و نه درگیری داشته باشد. همان‌طور که آداموفسکی ذکر می‌کند: «در فرهنگ عامیانه، مکان‌های غیرقابل دسترس، به‌ویژه مکان‌های تاریک و مرطوب جایی که جهان‌های بالا و زیر زمین با هم تلاقی می‌کنند (تنگه‌ها، چاله‌ها، غارها) و مکان‌هایی است که در امتداد افق دیده می‌شوند که به‌نظر می‌رسد آسمان با زمین (قله‌های کوه، پشته‌های مرزی دور در مزارع، چنگال‌های موجود در جاده) تلاقی دارد و مکان "میان‌شهری" در نظر گرفته می‌شود، زیرا آن‌ها کانون تماس جدی بین جهان طبیعی و ماوراءطبیعی هستند.» (آداموفسکی، ۱۹۹۹: ۲۰)

در هر داستان عامیانه یا افسانه همیشه جنبه‌ای تاریک و مبهم وجود دارد که می‌تواند شخصیت‌ها یا افراد بی‌گناه را نابود کند. آن‌ها مانند سایه تاریک یا قسمت مبهم داستان هستند و اژدها یا هیولاها در این داستان‌ها نقش ویژه‌ای به‌عنوان کهن‌الگو دارند. «مفهوم روانشناختی کهن‌الگوی تاریکی استعاره مفیدی برای درک شخصیت‌های شرور و دشمنان در داستان‌های ما و همچنین درک جنبه‌های بیان نشده، نادیده گرفته شده یا کاملاً پنهان قهرمانان ماست.» (وگلر، ۲۰۰۷: ۶۸)

در نسخه لهستانی اژدها در یک غار تاریک در زیر زمین زندگی می‌کند و در اوستا و شاهنامه اژدها معمولاً در کوه‌های بلند یا جاهایی غیرقابل دسترس زندگی می‌کنند یا مانند دیوی که گرشاسپ می‌کشد، در اعماق دریا زندگی می‌کنند و فقط برای شکار از لانه‌شان خارج می‌شوند. هر داستان را یک قهرمان شکل می‌دهد که سعی می‌کند اژدها را شکست دهد، اما با روش و برنامه خودش. کفاش و گرشاسپ که قهرمانان اصلی این افسانه‌ها هستند، سعی می‌کنند به روش خود با این مسئله روبه‌رو شوند. یکی از آن‌ها مانند کفاش در تلاش برای نجات جان مردم در پاسخ به دعوت پادشاه و درخواست کمک مردم کارش را آغاز می‌کند و دیگری به‌طور ناگهانی با اژدها مقابله می‌کند و می‌خواهد او را بکشد و پس از آن واقعه او یک قهرمان مشهور میان مردم خواهد شد. «نجات یافتن از مرگ، شکست دادن اژدها، یا کشته شدن هیولا دلایل شادی و جشن قهرمان و مخاطبان هستند. قهرمان اکنون گنجی که به دنبالش آمده و پاداش خود را تصاحب می‌کند که ممکن است سلاح خاصی مانند شمشیر جادویی یا مقداری اکسیر باشد که می‌تواند سرزمین آسیب دیده‌ای را التیام بخشد.» (وگلر، ۲۰۰۷: ۱۶)

در نسخه لهستانی کفاش که مردی زیرک است، راهی هوشمندانه برای کشتن اژدها پیدا می‌کند. او چند گوسفند را انتخاب می‌کند و یک خمیر ضخیم و زرد از گوگرد را بر تن حیوانات آغشته می‌کند، سپس آن‌ها را در مکانی می‌گذارد که اژدها آن‌ها را ببیند. اژدها آن‌ها را می‌بلعد و با این نیرنگ می‌میرد. در این نسخه هیچ جنگ یا دعوی وجود ندارد و اژدها بدون هیچ مشکلی کشته می‌شود، اما در نسخه فارسی گرشاسپ با دیدن اژدها چندین روز با او می‌جنگد و سرانجام می‌تواند او را شکست دهد و به قتل برساند. در نسخه اول قهرمان فقط از ذکاوت خود استفاده می‌کند و در نسخه دیگر قهرمان فقط از قدرت خود استفاده می‌کند. حماسه موضوع اصلی افسانه‌ها یا داستان‌های عامیانه در ادبیات فارسی است و به این دلیل است که گرشاسپ به‌عنوان قهرمان مستقیماً از طریق به خطر انداختن جان خود و با تلاش و قدرتش با اژدها روبه‌رو می‌شود.

براساس برخی شواهد در اساطیر هند و اروپا به‌نظر می‌رسد که کشتن اژدها پیامدهای ناگوار و بدی را برای قهرمانان به همراه داشته است. اگرچه این فرضیه قابل تعمیم نیست، اما با نگاهی به سرنوشت تعداد زیادی از افسانه‌های قهرمانان هند و اروپایی درمی‌یابیم که بسیاری از آن‌ها پایان خوبی نداشته‌اند یا اینکه سرنوشت شومی در انتظار آن‌ها بوده است. به‌عنوان مثال در اساطیر یونان هراکلس با پوشیدن لباسی که همسرش، دیانیرا، به خون نسوس آغشته کرده بود، در رنج درگذشت. پس از کشتن اژدهایی به نام پایتون، آپولو در حوادث دیگری که پشت سر گذاشت، دو بار به بردگی انسان‌ها گرفته شد. کادموس اژدهایی را که پسر آرس و محافظ چشمه بود، نابود کرد و به‌خاطر کشتن آن اژدها مجبور شد هشت سال برده آرس شود.

و گنگر معتقد است که «پایان داستان و بازگشت قهرمان باید قانع‌کننده و رضایت‌بخش باشد و معتقد است که هدف اصلی بازگشت این است که پادشاه و مجازات‌های نهایی را در داستان مشخص کند. این بخشی از برقراری تعادل در دنیای داستان است و به خواننده حس کمال می‌دهد. فرد شرور باید به‌خاطر کارهای بدش به سرنوشت نهایی خود برسد و نباید خیلی راحت از زیر مسئولیت کارش شانه خالی کند. مجازات باید متناسب با جرم باشد و از کیفیت عدالت شاعرانه برخوردار باشد. به عبارت دیگر نحوه مردن شخصیت شرور یا به‌دست آوردن هزینه‌اش باید مستقیماً با گناهان او ارتباط داشته باشد. [...] به‌طور تصویری ممکن است مواردی زیادی انسان را به‌سمت ماجراجویی سوق دهد، مثل: پول، شهرت، قدرت، عشق، صلح، خوشبختی، موفقیت، سلامتی، دانش یا داشتن یک داستان خوب برای گفتن» (وگنگر، ۲۰۰۷: ۲۲۰-۲۲۱)، اما در روایت‌های حماسی ایرانی گاهی اوقات پیامدهای ناگوار نبرد با اژدها هم‌زمان با کشتن اژدها رخ می‌دهد و حوادث ناگواری مانند عقیم شدن، بیهوشی، شکستگی کمر و ... برای قهرمان رخ می‌دهد. در افسانه‌گرشاسپ برخی از محققان معتقدند که کمرش در وسط نبرد شکسته شده است و در نسخه اصلی در *اوستا* به دلیل بی‌احترامی به آتش مجازات می‌شود و پس از پرتاب تیری از سوی یکی از نگهبانان آتش مقدس از سرزمین توران به خواب نیمه ابدی می‌رود تا در روز قیامت از خواب برخیزد؛ درحالی که در نسخه لهستانی شاهد پایانی خوش هستیم که بیشتر با تعریف و گنگر از بازگشت سازگار است. کفاش با نیرنگ خود اژدها را می‌کشد و در عوض نیمی از پادشاهی و شاهزاده خانم را دریافت می‌کند و آن‌ها سال‌های سال باهم زندگی می‌کنند. پایان خوش این افسانه مانند برخی از افسانه‌های جادویی و سحرآمیزی است که والدین برای فرزندان خود به‌عنوان قصه‌های شب می‌خوانند.

در متون اساطیری و حماسی ایران ابزارهای کشتن اژدها متفاوت است. طبق متون *اوستا* و پهلوی گرشاسپ اژدها را با گرز از بین می‌برد و گاهی قهرمان با ترفندهایی هوشمندانه مانند کفاش لهستانی به جنگ اژدها می‌رود. در اکثر روایت‌ها یا افسانه‌های حماسی قهرمان داستان داوطلبانه به نبرد با اژدها می‌رود و انگیزه اصلی او برای چنین نبردهایی به شرح زیر است: آزادی پادشاهان، قهرمانان یا شاهزاده خانم‌هایی که در دست دشمنان هستند، آزادی مردم سرزمینی که از ظلم‌وستم اژدها جان سالم به در برده‌اند و گاهی اوقات شرط ازدواج با دختر پادشاه کشتن اژدها است. در افسانه‌گرشاسپ او اژدها را می‌کشد و جان افراد زیادی را که از اژدهای شرور جان سالم به در برده‌اند نجات می‌دهد و در نسخه لهستانی کفاش در ازای ازدواج با شاهزاده خانم اژدها را می‌کشد. در اساطیر ایرانی اژدها به‌عنوان دشمن و موجود اهریمنی در نظر گرفته می‌شود، درحالی که موجب ایجاد خشکسالی و خونریزی و جنگ است، اما در برخی روایات اژدها نقش مثبتی دارد و می‌توان آن را وجودی مقدس و اهورایی دانست. خیرخواهی این گروه از اژدهایان موجب نابودی پادشاهی مستبد مثل ضحاک است که مردم از او بی‌نهایت رنج کشیده‌اند. شاید چون از بین بردن سلطنت یا مقام پادشاهی<sup>۲</sup> در فرهنگ و اساطیر ایران به‌عنوان گناهی نابخشودنی تلقی می‌شد، اژدها وظیفه تخریب پادشاه ستمگر را به عهده می‌گرفت.

«الگوهای مکرر موجود در اسطوره‌ها و داستان‌های جادویی شامل تصویری از سفر به جهان دیگر است. تماس قهرمان افسانه‌ای با ارواح و آزمایشاتی که در آن‌ها پیروز می‌شود، راز زندگی پس از مرگ را آشکار می‌کند و تصویر جهان دیگر را که شیاطین و هیولاها در آن زندگی می‌کنند، شکل می‌دهد؛ اگرچه موقعیت جغرافیایی آن به هیچ‌وجه دقیق نیست، اما اتفاقی نیست که اروپایی‌ها آن را با ایرلند، غربی‌ترین قسمت قاره، مرتبط می‌دانند.» (سوکولسکی، ۱۹۹۰: ۵۱-۵۲)

در روایت‌های حماسی ایران گاهی اوقات با اژدهایی روبه‌رو می‌شویم که جادویی و افسونگر است. این اژدها اغلب نتیجه دگردیسی شیاطین، جادوگران یا پادشاهان است. گاهی اوقات هدف دگردیسی آن‌ها آزمایش قهرمانان است. قدیمی‌ترین نمونه این موضوع تبدیل شدن فریدون به اژدها برای آزمایش فرزندان خود است که در *شاهنامه* و در قسمت اول این مقاله آمده است. در این افسانه‌ها ما جنبه‌ای از جهان‌های طبیعی و ماوراءطبیعی را می‌بینیم که می‌توان آن‌ها را به‌عنوان ژانری شگفت‌انگیز مورد بررسی قرار داد. در داستان گرشاسپ مردم شهر در کنار موجودی افسانه‌ای زندگی می‌کنند که زندگی عادی و طبیعی آن‌ها را مختل کرده

است. اژدها در این شهر نمادی از یک موجود افسانه‌ای و فراطبیعی است و به‌عنوان یک نیروی شیطانی در داستان است، اما وقتی اژدها کشته می‌شود، مردم می‌توانند زندگی معمول خود را داشته باشند. با این حال وجود گرشاسپ به‌عنوان یک قهرمان جاودانه و اسطوره‌ای مرز بین جهان ابدی و فانی را مشخص می‌کند. «مهم‌ترین عامل زمانی که دنیای طبیعی و ماوراءطبیعی را متمایز می‌کند، تقابل بین ابدیت و زمانیت است. در مرحله گذار از یک واقعیت به واقعیت دیگر و تغییر وضعیت فرد زمان زمینی متوقف می‌شود، به‌ویژه در مورد عبور از حوزه زندگی (موقت) به مرگ (ابدی). در این مرحله همه رویدادها در خارج از زمان رخ می‌دهند و بازگشت زنده به ریتم عادی واقعیت زمانی مستلزم اعمال آیینی خاصی است.» (ماسلوسکا، ۲۰۱۹: ۷۳)

در نسخه لهستانی ما موجودی افسانه‌ای را می‌بینیم که قوی و ابدی به‌نظر می‌رسد و در مجاورت یک شهر کوچک با مردم عادی زندگی می‌کند، درحالی که اصلی‌ترین درگیری بحث‌برانگیز تضاد بین جهان‌های طبیعی و ماوراءطبیعی است که در آن مردم عادی در کنار اژدها زندگی می‌کنند. از غاری در زیر زمین به‌عنوان نمادی از جهان ماوراءطبیعی یاد می‌شود. وقتی کفاش اژدها را از بین می‌برد، جنبه ماوراءطبیعی داستان محو می‌شود و مردم به دنیای عادی خود باز می‌گردند. درحقیقت این افسانه‌ها از جنبه‌های مختلف بینامتنیت دارند. آن‌ها عملاً دارای مضمون یا ژانر یکسان و قهرمان یا شخصیت یکسانی هستند. از نظر میولا هفت نوع بینامتنیت وجود دارد. آن‌ها شامل: بازبینی، ترجمه، نقل قول، متن مبدأ، قراردادهای و پیکربندی، ژانرها و پارالوگ‌ها هستند.

در این دو افسانه منحصربه‌فرد ما شاهد ژانرها و به نوعی بازبینی هستیم و داستانی با طرح و وقایع مشابه درباره اژدهایی داریم که به یک شهر حمله می‌کند و مردم را می‌کشد، درحالی که یک قهرمان می‌آید و این موجود عجیب و غریب را می‌کشد و جان مردم را نجات می‌دهد. همان‌طور که در این مقاله ذکر شد، بازبینی نوعی بینامتنیت است که دارای رابطه‌ای نزدیک بین متون مقدم و مؤخر با طرح و رویدادهای یکسان است و نسخه فارسی ممکن است قدیمی‌تر از نسخه لهستانی باشد، زیرا داستان گرشاسپ در *اوستا* نوشته شده است که مجموعه بزرگی از قدیمی‌ترین نوشته‌ها و اشعار زرتشتی است و احتمالاً بین ۱۵۰۰ تا ۱۲۰۰ قبل از میلاد نوشته شده است. نوع دیگر بینامتنیت ژانر است؛ اگرچه به‌نظر می‌رسد که این افسانه‌ها ژانرهای متفاوتی دارند، یکی از آن‌ها حماسی یا مذهبی و دیگری جادویی و خارق‌العاده است، اما به نوعی شباهت دارند، این افسانه‌ها درباره هویت ملی ما و این که قهرمانان ما چگونه می‌توانند شهر یا سرزمین خود را با بخشش و فداکاری نجات دهند، بحث می‌کنند. ژانرهای آن‌ها به نوعی قهرمانانه و ملی‌گرایانه است.

«روایات زیادی در مورد قدرت مقدس یا شیطانی آتش در افسانه‌ها و داستان‌های جهانی وجود دارد. در برخی ادیان ملل مختلف آتش می‌تواند نمادی از جهنم یا مجازات گناهکاران یا نمادی از نیروهای شرور باشد.» (ماسلوسکا، ۲۰۱۹: ۲۴۸)

به‌عنوان مثال در داستان اژدهای کارکوف این موجود به انسان و حیوانات حمله می‌کند و آن‌ها را نابود می‌کند. ارتباط بین آتش و شیطان در این خود که نمادی از نیروهای شرور است به انسان‌ها و حیوانات حمله می‌کند و آن‌ها را نابود می‌کند. ارتباط بین آتش و شیطان در این تصویرسازی قابل درک است. آتش به دلیل حرارت و برآوردن نیازهای اساسی انسان نقش مهمی در زندگی انسان ایفا کرده است. از سوی دیگر این عنصر گاهی به‌عنوان یک عامل مخرب ظاهر شده است. این دو نقش متضاد، نقش مثبت و منفی آتش، همواره مورد توجه جوامع بدوی بوده است. همچنین آتش در دین زرتشت به‌عنوان وسیله‌ای برای تصفیه و بی‌گناهی استفاده می‌شود. عبور از آتش نوعی آزمایش خلوص است، چراکه آتش بی‌گناهان را نمی‌سوزاند و فقط گناهکاران و نیروهای شیطانی را از بین می‌برد. فقط افرادی که با آتش پاک شده‌اند، می‌توانند وارد بهشت شوند. عبور از آتش، بدون هیچ‌گونه صدمه‌ای، ثابت می‌کند که رهگذر آن پاک است. در بسیاری از روایات شاهنامه ایرانیان از آتش به‌عنوان آزمایش پاکی استفاده می‌کنند. در *اوستا* آتش نماد پاکی و قداست است و احترام به آتش یکی از وظایف هر زرتشتی است. به همین خاطر در افسانه گرشاسپ هنگامی که اژدها به دلیل گرمای آتش دیگر را تکان می‌دهد و آب آن می‌ریزد و آتش را خاموش می‌کند، گرشاسپ به‌خاطر این بی‌احترامی مجازات می‌شود.

## نتیجه‌گیری

بخش سفر پیدایش در کتاب مقدس به داستان پیدایش جهان اشاره می‌کند و یکی از سرفصل‌های اصلی این بخش به موضوع زبان‌های مختلف نوع بشر اختصاص دارد. طبق گفته کتاب مقدس در آغاز زبان تمام مردم زمین و نژادشان یکی بود. آن‌ها تصمیم به مهاجرت و ساختن شهر خود کردند و سرزمین بابل را ساختند و سپس تصمیم گرفتند برج بلندی بسازند. آنقدر بلند که به بهشت برسند. پروژه ساخت این برج آغاز شد. خداوند از این عمل ناخشنود شد و حکم بر آن شد که در زمین پراکنده گردند و هرکدام به زبانی صحبت کنند، به طوری که هیچ‌یک زبان دیگری را نفهمد. حکم الهی بر آنان جاری شد، زبان‌های مختلف جهان به‌وجود آمدند و مردم در سراسر زمین پراکنده شدند. براساس این افسانه هر ملت و کشوری دارای ریشه‌های تاریخی یا اسطوره‌ای یکسانی هستند که می‌توانند جهانی باشند و امروزه به‌دلیل این که هر کشوری دارای زبان متفاوتی است، این تنوع تمدنی و فرهنگی در جهان شکل گرفته است. ما دارای فرهنگ، مبدأ و ادبیات جهانی با زبان‌های گوناگون در چندین کشور هستیم و اگر با چشمان منصف به این روند نگاه کنیم، هیچ تفاوتی بین انسان‌های این جهان وجود ندارد. ما ممکن است زبان‌ها، فرهنگ‌ها و مذاهب مختلف داشته باشیم، اما همگی از تمدن و ریشه‌ای یکسان هستیم و همه ما عنصر انسانیت را دارا هستیم. مفاهیم و مضامین اسطوره‌ها مختص یک قوم نیست. به‌عنوان مثال در همه افسانه‌ها یک قهرمان یا نجات‌دهنده وجود دارد و همه اسطوره‌ها خدایان و قدیسین خاص خود را دارند، بنابراین همیشه یک فرهنگ جهانی وجود دارد که هر ملتی به شیوه خود شکل داده است. افسانه‌های سه برادر در نسخه‌های فارسی و لهستانی تقریباً مشابه است، اما ژانر و تاریخ روایت آن‌ها متفاوت است. یکی از آن‌ها حماسی، جنگی و باستانی و دیگری تاریخی، خارق‌العاده و صلح‌آمیز است. افسانه‌ها ازدها در فرهنگ‌های مختلف وجود دارد، اما در نسخه فارسی قهرمان داستان با شمشیر و گرز آن را می‌کشد، درحالی که در نسخه لهستانی قهرمان با استفاده از هوش خود اژدها را شکست می‌دهد. از نظر بسیاری از منتقدان همه داستان‌ها و روایات تکراری هستند و بارها به زبان‌ها و اشکال مختلف گفته شده‌اند، اما از آنجا که انسان موجودی فراموشکار است، این داستان‌ها اغلب یادآوری و بازگو می‌شوند. هدف اصلی نظریه بینامتنیت در ادبیات یا هنر ملل مختلف یافتن شباهت‌ها و تفاوت‌ها بین متون و ادراک آن‌ها است و نظریه بینامتنیت مسئولیت حفظ و به‌خاطر سپردن روایات را برعهده می‌گیرد. این پژوهش نمادها، ژانرها و شخصیت‌ها و رسوم دو ملت از دو قاره مختلف را مورد بررسی و تحلیل قرار داد و با استفاده از نظریه بینامتنیت به دنبال یافتن شباهت‌های بین دو فرهنگ بود، چراکه که همه فرهنگ‌ها، چه از غرب و چه از شرق جهان، همه دارای تمدن مشترک، افسانه‌های مشترک، قصه‌های عامیانه مشابه و گاهی حتی تاریخ و ادبیات مشترک هستند.

## منابع

- اشرف‌زاده، رضا. (۱۳۹۵). «اسطوره اژدهاکشی در اوستا و متون حماسی». *زبان و ادبیات فارسی*. دانشگاه آزاد مشهد. صص ۲۹-۵۰.
- پورخالقی چترودی، مهدخت؛ راشد محصل، محمدرضا؛ نقوی، نقیب و طبسی، حمید. (۱۳۸۹). «کردارشناسی گرشاسپ در گذار از اسطوره به حماسه و تاریخ». *فصلنامه جستارهای ادبی (مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی مشهد)*. ش ۱۷۱. صص ۴۴-۶۵.
- مهرکی، ایرج. (۱۳۸۰). «تحول شخصیت گرشاسب در اسطوره و حماسه». *مجله دانشکده ادبیات و علوم انسانی (دانشگاه خوارزمی)*. ش ۳۲. صص ۱۹۷-۲۱۴.
- Adamowski, Jan. (1999). *Kategoria przestrzeni w folklorze. Studium etnolingwistyczne*. Lublin: Wydawnictwo Uniwersytetu Marii Curie-Skłodowskiej.
- Aldridge, Alfred. (1969). *Comparative literature: Matter and method*. University of Illinois Press.
- Kushniarevich, Alena. (2015). *Genetic Heritage of the Balto-Slavic Speaking Populations: A Synthesis of Autosomal, Mitochondrial and Y-Chromosomal Data*. PLOS ONE.
- Lurker, Manfred. (1990). *Die Botschaft der Symbole: in Mythen, Kulturen und Religionen*. Kösel: München

- Majer-Baranowska Urszula. (1995). *Dualizm religijny w ludowych wierzeniach o pochodzeniu wody*, in: *Folklor-sacrum-religia*, ed. Jerzy Bartmiński, Maria Jasińska-Wojtkowska. Lublin: Instytut Europy Środkowo-Wschodniej.
- Masłowska, Ewa. (2019). *Mediating the Otherworld in Polish Folklore*. Peter Lang GmbH. Translated by Maria Fengler and Piotr Styk. Internationaler Verlag der Wissenschaften.
- Miola, Robert s. (2004). *Seven types of intertextuality*, book chapter. Manchester: University Press.
- Niewiadomski, Donat. (1992). *Motyw orki złotym pługiem. Semantyka noworocznej kołody gospodarskiej*. Etnolingwistyka.
- O'Sullivan, E. (2005). *Comparative Children's Literature*. trans. Anthea Bell. London and New York: Routledge.
- Sokolski, Jacek. (1990). *Staropolskie zaświaty*. Wrocław: Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.
- Tomicki, Ryszard. (1976). *Słowiański mit kosmogoniczny*. Etnografia Polska. No 1.
- \_\_\_\_\_ . (1981). *Religijność ludowa*, in: Etnografia Polski. Przemiany kultury ludowej. Maria Biernacka, Maria Frankowska, Wanda Paprocka, Wrocław: Zakład Narodowy im. Ossolińskich.
- Vogler, Christopher. (2007). *The Writer's Journey*. M. Wiese Productions.
- Zipes, Jack. (2006). *Fairy Tales and the Art of Subversion*. New York: Routledge.