

## تحلیل نمادین افسانه ملک جمشید

تورج زینی‌وند<sup>۱</sup>\* فرشته حیدری<sup>۲</sup>

(تاریخ دریافت: ۹۳/۷/۸، تاریخ پذیرش: ۹۴/۸/۱۶)

### چکیده

یکی از افسانه‌هایی که پیشینه تاریخی و فرهنگی کهنی در میان قوم کرد و نیز دیگر اقوام دارد، افسانه ملک جمشید است. در این مقاله به بررسی کارکردهای نمادین شخصیت‌ها و قهرمانان این افسانه و نیز باورها، اعتقادات و آداب زندگی مردمان کرد پرداخته شده است. افزون‌براین، تلاش شده است که با بهره‌گیری از چارچوب‌های ادبیات تطبیقی، تفاوت‌ها و شباهت‌های روایت افسانه در ادبیات شفاهی و مکتوب - براساس روایت علی‌اشرف درویشیان و رضا خندان - بررسی شود. یافته‌های پژوهش نیز بیانگر آن است که فرهنگ عامه و شفاهی در تکامل و غنای فرهنگ ملی و جهانی - که در شمار اهداف بنیادین ادبیات تطبیقی قرار می‌گیرند - می‌تواند نقش مؤثری داشته باشد.

**واژه‌های کلیدی:** فرهنگ عامه، افسانه، اسطوره، ملک جمشید.

---

۱. دانشیار گروه زبان و ادبیات عربی دانشگاه رازی کرمانشاه (نویسنده مسئول)

\* zinivand56@yahoo.com

۲. دانشجوی کارشناسی ارشد ادبیات تطبیقی

## ۱. مقدمه

داستان‌های اسطوره‌ای و نقل‌های شفاهی در گذر زمان روایت‌ها و الگوهای مختلفی یافته‌اند؛ اما داستان‌های ادبی روایت‌های چندانی ندارند و یگانه‌اند. جهان اسطوره‌ای و ادبیات، در درون گستره بزرگ‌تری، که جهان داستان نام دارد، جای می‌گیرند. ادبیات و به‌ویژه ادبیات داستانی هر قوم و ملتی منبع موثق و سرشاری از اطلاعات جامعه‌شناختی و مردم‌شناختی و منعکس‌کننده شرایط مختلف اجتماعی، اقتصادی، فرهنگی و دینی آن قوم در دوره‌های متفاوت تاریخی است.

قصه‌های عامیانه به انواع قصه‌های کهنی گفته می‌شود که به صورت شفاهی یا مکتوب در میان اقوام و ملل گوناگون از نسلی به نسل دیگر منتقل شده است. قصه‌های عامیانه انواع متنوعی دارد، از جمله اساطیر، قصه‌های پریان و نیز قصه‌های مکتوبی که موضوعات آن از فرهنگ قومی گرفته شده است (درویشیان و خندان مهابادی، ۱۳۷۸: ۲۸).

قصه‌های عامیانه از چنان اهمیتی برخوردار است که نمی‌توان آن را انکار کرد. برخی سرمنشأ ادبیات مکتوب را قصه‌های عامیانه می‌دانند و عده‌ای عقیده دارند که ریشه قصه‌های عامیانه در اساطیر هر قوم است. گروهی نیز که اکثریت دارند، قصه‌های عامیانه را یادمانی از زندگی ابتدایی بشر می‌دانند (همان، ۴۳-۴۴).

پژوهش حاضر بر آن است تا به شیوه توصیفی-تحلیلی با مطالعه موردی افسانه مشهور ملک جمشید، چگونگی و چرایی پیوند ادبیات رسمی با فرهنگ عامه و کارکرد نمادین شخصیت‌های این روایت را از زاویه ادبیات تطبیقی بررسی و تحلیل کند. این پژوهش با محوریت افسانه ملک جمشید در پی پاسخ به این پرسش است که فرهنگ شفاهی و افسانه‌های عامه چگونه می‌توانند به‌عنوان یکی از قلمروهای ادبیات تطبیقی در گسترش و غنای فرهنگ ملی و جهانی سودمند باشند؟

## ۲. پیشینه پژوهش

آثار بسیاری درباره قصه، افسانه‌پردازی و تحلیل محتوایی و ساختاری داستان‌ها منتشر شده است. مهم‌ترین نظریه‌پرداز معاصر، ولادیمیر پراب (۱۳۶۸)، به بررسی

ریخت‌شناسانهٔ قصه‌های پریان روسی، و اسکولز (۱۳۷۹) و تودوروف (۱۳۸۲) به بررسی نظریه‌های روایت پرداخته‌اند. کریستین‌سن، ایران‌شناس دانمارکی و نیز اسکارمان، پژوهشگر آلمانی، مطالعاتی دربارهٔ فرهنگ و قصه‌های عامه و زبان کردی انجام داده‌اند. اولریش مارزلف، نیز ضمن طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی معتقد است به سبب ماهیت ویژهٔ افسانه‌های کردی، باید آن‌ها را جدا از قصه‌های دیگر بررسی کرد. پژوهشگرانی همچون تقی‌زاده (۱۳۹۲)، جوادی نیک (۱۳۹۲)، محسنی و غنی‌پور ملک‌شاه (۱۳۹۲) مقالاتی دربارهٔ تحلیل‌های محتوایی و ساختاری داستان‌ها، رمان‌ها و افسانه‌های مختلف نوشته‌اند و آن‌ها را از ابعاد اجتماعی و روان‌شناسی، تحلیل کرده‌اند. دربارهٔ قصه‌ها و افسانه‌های کردی نیز نمونه‌های زیادی وجود دارد، از جمله افسانهٔ ملک جمشید که محققانی چون علی‌اشرف درویشیان و محمدعلی نقیب‌الممالک به شرح روایاتی از آن پرداخته‌اند. این افسانه در میان قوم کرد شهرت زیادی دارد. همچنین مصطفی خلعت‌بری لیمایی در مقاله‌ای با عنوان «اسطورهٔ ملک جمشید در فرهنگ عامه: بررسی چند روایت»، به بررسی روایت‌های گوناگون این افسانه در فرهنگ عامه پرداخته است؛ اما از نظر شخصیت‌پردازی و تحلیل نمادین، روایات را بررسی نکرده و تنها مقایسه‌ای خلاصه‌وار و تحلیلی اندک از تفاوت‌ها و شباهت‌های چند روایت ارائه کرده است.

هیچ‌یک از مواردی که ذکر شد به طور خاص به مطالعهٔ تحلیلی افسانهٔ «ملک جمشید و ملک خورشید» روایت علی‌اشرف درویشیان و رضا خندان نپرداخته‌اند. هدف از مقالهٔ حاضر آن است که روایت افسانه‌ای ملک جمشید و ملک خورشید با تأکید بر جنبه‌های نمادین، تربیتی و اجتماعی شخصیت‌های آن، بررسی شود. در این نوشتار، ابتدا پیوند بین ادبیات عامه و رسمی - که یکی از محورهای ادبیات تطبیقی است - و سپس داستان «ملک جمشید و ملک خورشید» به روایت درویشیان و جنبه‌های نمادین و کارکردی قهرمان‌ها و شخصیت‌های داستان بررسی و تحلیل خواهد شد. البته گفتنی است روایت‌های گوناگون دیگری - با قهرمان‌ها و شکل‌های مشابه و گاه متفاوت - نیز از

این افسانه وجود دارد، روایت‌هایی همچون «قصه ملک جمشید»، سعید یوسف‌زاده (اورمیه)؛ «قصه سیمرغ»، رضا روح‌اللهی (نطنز)؛ «درخت سیب و دیو»، فرخ‌لقا نظام (تهران)؛ «داستان ملک جمشید»، زهره وفایی (تبریز)؛ «قصه ملک محمد»، احمد محرابی (الیگودرز)؛ «داستان ملک احمد»، عباس مهیار (تبریز)؛ «قصه باغ انار»، صادق صحرایی (الیگودرز)؛ «درخت سیب»، هلن آساطوریان (تهران)؛ «ملک جمشید و دیو»، محسن غلام‌حسینی (شهری)؛ «باغ سیب»، فاطمه رضایی ریایی (بی‌جا) (خلعت‌بری لیمایی، ۱۳۸۸: ۲۶).

### ۳. تحلیل داستان

#### ۳-۱. افسانه ملک جمشید در ادبیات مکتوب

روایت ملک جمشید هرچند دقیقاً بر داستان‌های *شاهنامه* فردوسی منطبق نیست؛ اما با برخی از داستان‌های آن از نظر بن‌مایه‌های اساطیری پیوند و ریشه‌های مشترک دارد. از جمله این بن‌مایه‌ها و کهن‌الگوهای اساطیری در *شاهنامه* می‌توان به کهن‌الگوی قهرمان اشاره کرد. از مهم‌ترین قهرمانان (پهلوان) و شخصیت‌های *شاهنامه* - که فردوسی با علاقه و هنر خاصی در ترسیم زوایای متفاوت شخصیتی او کوشیده - رستم است. او نماد نسبتاً کاملی از کهن‌الگوی قهرمان در میان قهرمانان *شاهنامه* است. وجود قهرمانان در روایت ملک جمشید از ریشه‌های پیوند این روایت با *شاهنامه* است. از دیگر بن‌مایه‌های اساطیری و نمادین در *شاهنامه*، گیاهان و رستنی‌ها هستند. از نظر نمادشناسی «عالم نباتات مجلای واقعیت زنده و زندگانی است که به هرچندگاه تجدید می‌شود» (الیاده، ۱۳۷۲: ۳۰۵). گیاه هر ساله می‌میرد و بی‌آنکه ریشه‌اش بخشکد، با تولد بهاران، از نو می‌شکفتد و تجدید حیات می‌کند. از دیدگاه روان‌شناسی یونگ (۱۳۵۷: ۲۳۶) نیز «گیاهان نماینده سمبولیک رشد و زندگی روانی می‌باشند که با زندگی غریزی - که حیوانات معمولاً سمبل آن هستند - تفاوت دارد». در *شاهنامه* نمادینگی حیات‌بخشی و زندگانی و تجدید حیات را دربارهٔ سیاوش می‌بینیم که از مرگ او گیاهی

می‌روید. «شخصیت سیاوش را نمادی از خدای نباتی دانسته‌اند که می‌میرد و با تولد طبیعت دوباره متولد می‌شود و تولد کیخسرو را نیز نمادی از بازگشت او به جهان زندگان دانسته‌اند» (بهار، ۱۳۷۳: ۲۰۲). از دیگر نمودهای مفهوم اساطیری تقدس گیاهان و درختان در *شاهنامه*، درخت گزی است که رستم از آن تیر می‌سازد تا بر چشم اسفندیار بنشانند.

کمان را به زه کرد و آن تیر گز که پیکانش را داده بد آب رز  
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۷۵۰ ب ۱۳۷۶)  
بزد تیر بر چشم اسفندیار سیه شد جهان پیش آن نامدار  
(همان، ب ۱۳۸۸)

از جمله کهن‌الگوهای اساطیری در داستان ملک جمشید نیز وجود دو درختی است که قهرمانان در ابتدای سفر در باغچهٔ قصر می‌کارند که نشانهٔ عمر و زندگی دو قهرمان است و زردشدن درختان، نماد زندگی تباه آنان است. همچنین وجود برگ درختی که قهرمان با استفاده از آن، قهرمان مرده را زنده می‌کند و به او حیات دوباره می‌بخشد، نشانهٔ کارکرد حیات‌بخشی درخت و گیاه در این روایت است. این امر پیوند بین این روایت با بن‌مایه‌های اساطیری *شاهنامه* را اثبات می‌کند.

بن‌مایهٔ اسطوره‌ای دیگر در *شاهنامه* وجود جانوران سمبلیک در داستان‌های آن است. جانوران برای انسان نخستین، دارای شعور و اراده‌ای بودند که از سرچشمهٔ اسرار گیتیانه می‌جوید و انسان را با نزدیک‌کردن به گوهر پنهان طبیعت در رسیدن به اهدافش یاری می‌کرد. یکی از نخستین جانوران نمادین در *شاهنامه* - که در سنت کهن هندوایرانی ارزش و تقدس بسیاری دارد - گاو است. «گاو یکتاآفرید» به روایت *بندهش*، پنجمین مخلوق هرمزد است که قبل از کیومرث آفریده شده است» (دادگی، ۱۳۶۹: ۴۰). این گاو که منشأ و نیای اساطیری همهٔ جانوران به‌شمار می‌رود، در یورش اهریمن کشته و نطفهٔ او به ماه برده می‌شود. بیشترین نمادینگی گاو در *شاهنامه* را در داستان فریدون می‌بینیم که گاو «برمایون» او را پرورش می‌دهد:

همان گاو کش نام برمایه بود ز گاو ورا برترین پایه بود  
(فردوسی، ۱۳۸۶: ۲۰۱ ب ۱۱۲)

ز پستان آن گاو طاووس‌رنگ برافراختی چون دلاورپلنگ

(همان، ۲۲ ب ۱۶۷)

در داستان ملک جمشید نیز، شاهد حضور گاو اسطوره‌ای هستیم که در شیردهی به پریزاد، هدایت قهرمان به سمت کاخ پریزاد و رساندن قهرمان به هدف، نقش ویژه‌ای ایفا می‌کند. از دیگر جانوران شاهنامه که به‌خصوص در داستان خاندان‌های پهلوانی و سپهسالاران اهمیت زیادی دارد، اسب است. «در فرهنگ عوام هندواروپایی، اسب از ارزشی بنیادین برخوردار بوده» (کریستین‌سن، ۱۳۵۵: ۲۲). اسب نه مرکبی صرف، که همچون شخصیتی برای پهلوان، نقش مکمل، یاریگر و تأمین‌کننده بخشی از قوای مادی و روحانی پیروزی‌بخش طبیعت را ایفا می‌کرده است. بارزترین نمود آن در رابطه بین رستم و رخس دیده می‌شود. در هفت‌خان، رستم بدون رخس نمی‌تواند پیروز شود و به‌ویژه در خان اول، رخس است که با شیر نبرد می‌کند و در خان سوم و پنجم نیز به یاری رخس، رستم بر اژدها و تاریکی غالب می‌شود. در داستان رستم و شغاد نیز رخس از حرکت به سمت گودال سر باز می‌زند.

همی رخس زان خاک می‌یافت بوی تن خویش را کرد چون گرد گوی  
همی جست و ترسان شد از بوی خاک زمین را به نعلش همی کرد چاک  
بزد گام رخس تکاور به راه چنین تا بیامد میان دو چاه

(فردوسی، ۱۳۸۶: ۷۶۲ ب ۱۶۰-۱۶۳)

از دیگر اسب‌های نمادین شاهنامه می‌توان به «گلرنگ»، اسب فریدون که با آن از رود اروند می‌گذرد؛ نیز

بهزاد، اسب سیاوش که با وی سخن می‌گوید؛ شب‌دیز نام اسب لهراسب و گشتاسب و همچنین نام اسب‌های بهرام‌گور و خسرو پرویز و اسب شگفت یزدگرد بزه‌گر اشاره کرد. همچنین وجود نام اسب در نام‌های شاهان و پهلوانان نامی شاهنامه، چون گرشاسب، لهراسب، شهرسپ، وزیر دانای طهمورث، و شیدسپ، پسر لهراسب، و ... حتی ارجاسب تورانی، دلیل دیگری بر نمود مفهوم اسب در شاهنامه است. به‌خاک سپردن رستم و اسبش در یک گور نیز مفهومی نمادین از وحدت

جسم قهرمان و اسب او می‌باشد که آن را رسمی سکایی دانسته‌اند (جایز، ۱۳۷۰: ۱۶).

اسب‌های سبزرنگ باد و باران در روایت ملک جمشید- که قدرت خارق‌العاده و اساطیری دارند و در پیشبرد اهداف قهرمان و رسیدن او به هدف، نقش مهم و اساسی را ایفا می‌کنند- می‌تواند بیانگر پیوندهای اسطوره‌ای این روایت با داستان‌های *شاهنامه* فردوسی باشد.

از دیگر مضامین و بن‌مایه‌های مشترک در روایت ملک جمشید و داستان‌های *شاهنامه*، می‌توان به وجود دیوان و جادوگران اشاره کرد که نماد پلیدی و حيله‌گری هستند. *شاهنامه* از نمودهای دیوان سرشار است؛ از کشتن سیامک به چنگال دیو سیاه تا مصاف و چیرگی طهمورث و هوشنگ با دیوان و تسخیر آن‌ها به فرمان جمشید و بزه‌کاری آن‌ها در عصر ضحاک و دیوان افسون‌گر دورهٔ کیکاووس و دیوان مازندران و نبرد آن‌ها با رستم که وجودشان حتی در لشکر ارجاسب تورانی نیز امتداد می‌یابد و سرانجام به دست پهلوانان و قهرمانان *شاهنامه* نابود می‌شوند و حقیقت بر ظلم و سیاهی پیروز می‌شود. در داستان ملک جمشید نیز دیوان و جادوگران به دست قهرمانان نابود می‌شوند. در *شاهنامه* جمشید، فرزند طهمورث، شاهی فرهمند است که سرانجام در پی خودبینی و غرور، فره ایزدی را از دست می‌دهد و ضحاک ماردوش او را می‌کشد. پادشاهی جمشید در *شاهنامه* هفتصدسال به‌طول می‌انجامد. کارهایی که انجام آن در *شاهنامه* به او نسبت داده شده است، عبارت‌اند از: ساختن ابزار جنگ، تهیهٔ پوشش مردمان، بخش‌کردن مردمان به چهار قسمت (مردمان دین که کارشان پرستش بود و ایشان را در کوه‌ها جای داد، دودیدگر جنگ‌آوران، سه‌دیدگر برزگران و دیگر کارگران و دست‌ورزان)، ساختمان‌سازی و خشت‌زنی، برآوردن گوهر و فلزات گران‌بها از دل سنگ، برآوردن بوهای خوش مثل گلاب، عود، مشک و کافور، ساختن کشتی، جشن نوروز و گرفتن شراب و ... (فردوسی، ۱۳۸۶: ۱۲-۱۴ ب ۴۷-۷۴). ویژگی‌های شخصیتی جمشید جم در *شاهنامه* با ویژگی‌های جمشید در روایت درویشیان متفاوت است.

خان‌های این روایت و اتفاقاتی که در چندین مرحله برای قهرمان رخ می‌دهد، شباهت چندانی به خان‌های شاهنامه ندارد؛ اما در بسیاری موارد با اتفاقاتی که در مثنوی جمشید و خورشید اثر سلمان ساوجی برای جمشید پیش می‌آید، نزدیکی زیادی دارد. ساوجی (حدود ۷۰۸-۷۷۸ق) این مثنوی را در بحر هزج مسدس محذوف یا مقصور در حدود سه هزار بیت و به درخواست سلطان اویس در ۷۶۳ق سروده است (ر.ک: ساوجی، ۱۳۴۸: مقدمه آسموسین و وهمن، شانزده). خلاصه مثنوی - که با افسانه مورد پژوهش در این مقاله نیز تناسب سبکی و محتوایی دارد- به این شرح است:

جمشید، تنها پسر پادشاه چین، شبی در عالم خواب عاشق خورشید، دختر قیصر روم می‌گردد و پس از بیداری حالش دگرگون گشته، بعد از تحمل سختی‌ها و مرارت‌های فراوان برای رسیدن به محبوب، با دوستش مهرباب بازرگان راهی سفر پرمخاطره دیار روم می‌گردد و پس از جنگ و ستیز بسیار به وصال محبوب می‌رسد، آنگاه به چین برمی‌گردد و سرانجام به جای پدر می‌نشیند (همان، شانزده- هفده).

مثنوی جمشید و خورشید داستان سفر پرمخاطره پسر نوجوانی است که از خانواده خود جدا می‌شود و به دنیای خطرناک پامی‌گذارد تا بتواند به معشوق خود برسد. جمشید در راه با خطراتی چون اژدها و دیو مواجه می‌شود و بر آن‌ها غلبه می‌کند. این داستان تجلی استقلال‌خواهی نوجوان و تلاش او برای به‌دست‌آوردن هویت است. نوجوان باید هویتی مستقل برای خود کسب کند و این دوران را به سلامت پشت سر بگذارد. هماهنگی نیروهای درونی و حل تعارضات درونی مهم‌ترین پیام این داستان است. برخی خان‌ها و اتفاقات مثنوی جمشید و خورشید ساوجی و روایت ملک‌جمشید شبیه یکدیگرند؛ اما تفاوت‌های اندکی نیز با همدیگر دارند، از جمله مشترکات این دو داستان عبارت‌اند از: دیدن جمشید خورشید را در خواب، سفر جمشید به روم، کشته‌شدن دیو به دست جمشید، رفتن جمشید به اقامتگاه خورشید، عاشق‌شدن خورشید بر جمشید، طلب‌کردن خورشید جمشید را، در بند افتادن خورشید به دستور



مادرش، بی‌تابی جمشید در فراق خورشید، رفتن جمشید به دژ خورشید و دیدن او، آزاد شدن خورشید. تفاوت‌های این روایات این‌گونه است که در مثنوی ساوجی، خورشید معشوقهٔ جمشید است و ابتدا جمشید او را در خواب می‌بیند و شیفتهٔ او می‌شود و سپس خورشید عاشق جمشید می‌شود؛ اما در روایت درویشیان خورشید برادر جمشید و پریزاد معشوقهٔ جمشید است که جمشید را در خواب می‌بیند و عاشق او می‌شود. در *جمشید و خورشید ساوجی*، مادر خورشید او را حبس می‌کند؛ اما در روایت درویشیان، شاهزادهٔ جادوگر چین پریزاد را حبس و طلسم می‌کند.

#### ۴. پردازش تحلیلی موضوع

##### ۴-۱. معرفی داستان

قصه‌ها در شکل کلی خود، ماجرای تغییر وضعیت و موقعیت قهرمانان قصه هستند و آنچه امکان چنین تغییری را به دست می‌دهد، «سفر» است. روایت ملک جمشید و ملک خورشید نیز با سفر آغاز می‌شود. این روایت به نسبت روایات دیگری که از این افسانه نقل شده است، بیشتر از بن‌مایه‌ها و عناصر اسطوره‌ای و افسانه‌ای بهره گرفته است. داستان این دو شاهزاده بدین شرح است:

روزی ملک جمشید به برادر خود، ملک خورشید، می‌گوید که بیا تا راهی سفر شویم و دنیا را سیاحت کنیم و برویم دنبال سرنوشتمان. در ابتدای راه شرطی می‌گذارند که اگر بر سر دوراهی رسیدند، از هم جدا شوند. ملک جمشید می‌گوید: ای برادر پس چگونه از حال همدیگر باخبر شویم؟ ملک خورشید می‌گوید در باغچهٔ قصر، دو درخت نونهال بکارند و به سفر بروند؛ اگر به دوراهی رسیدند، یکی از آن‌ها برگردد و هر روز به درختان آب بدهد. اگر درخت کسی که به سفر رفته خشک شود، معلوم می‌شود که برایش اتفاقی افتاده است. ماجرا چنان‌که شرط کردند پیش می‌رود. دو برادر به دوراهی می‌رسند، ملک جمشید به سفر ادامه می‌دهد و ملک خورشید به قصر بازمی‌گردد. ملک جمشید در پای درختی سرسبز استراحت می‌کند. بعد از اینکه از خواب بیدار

می‌شود، جادوگری به شکل ابر سیاه بالای سرش می‌آید و او را گول می‌زند و به خانه خود می‌برد. جادوگر با استفاده از یک نی نوک‌تیز که قرار بود با آن یک قطره از خون ملک‌جمشید را بگیرد، تمام خون او را می‌مکد و در کوزه‌ای می‌کند و جسد خشک او را در سیاه‌چاله‌ای می‌اندازد. برادر با دیدن درخت عمر ملک‌جمشید که زرد شده است، پی به گرفتاری او می‌برد و به جست‌وجوی او می‌پردازد. از قضا، ملک‌خورشید نیز به زیر همان درختی می‌رسد که برادرش زیر آن استراحت می‌کرد و جادوگر سراغش آمد. همان سرنوشت ملک‌جمشید برای او نیز تکرار شد؛ اما ملک‌خورشید گول جادوگر را نمی‌خورد و با پرسش از جادوگر که کدام کوزه را بیشتر دوست دارد و اشاره جادوگر به کوزه دوست‌داشتنی‌اش، کوزه عمر جادوگر را پیدا می‌کند و آن را در دست می‌گیرد. ملک‌خورشید با جادوگر معامله می‌کند که اگر برادرش را تحویل او بدهد، کوزه را به وی تحویل می‌دهد. به محض تحویل برادر و برگرداندن خون و سلامتی بدنش، ملک‌خورشید کوزه عمر جادوگر را به زمین می‌زند و جادوگر آب می‌شود و در زمین فرو می‌رود.

در ادامه سفر برای ملک‌جمشید اتفاقاتی می‌افتد و از طریق یک گاو و هدایتش به قصر دختر شاه‌پریان که در طلسم جادوگر شاهزاده چین اسیر است، با این دختر آشنا می‌شود. دختر شاه‌پریان چند وقت قبل، ملک‌جمشید را در خواب دیده بود و عکس او را بر روی انگشتری‌اش حک کرده بود و عاشقش شده بود. وقتی که پریزاد (دختر شاه‌پریان) ملک‌جمشید را در عالم واقعیت ملاقات می‌کند، خواب را برایش تعریف می‌کند. ملک‌جمشید نیز دل‌باخته پریزاد می‌شود. پریزاد انگشتری خود و نیز چمدانی را به ملک‌جمشید می‌دهد که جادوگر کبوتری را داخل آن زندانی کرده بود. چنانچه درب چمدان باز شود، کبوتر می‌پرد و به قصر شاهزاده چین می‌رود و خبر می‌دهد که بیایند و پریزاد را به عقد شاهزاده چین درآورند. ملک‌جمشید یک روز با خود می‌گوید: «بهتر است درب چمدان را باز کنم و سر کبوتر جادوگر را از تنش جدا کنم». همین‌که درب چمدان را باز می‌کند، کبوتر می‌پرد و به قصر می‌رود. وقتی پریزاد از موضوع باخبر

می‌شود، به ملک جمشید عطر بیهوشی می‌زند تا وزیر شاه او را از بین نبرد. در ادامهٔ داستان گرفتاری‌های دیگری برای قهرمان پیش می‌آید که با نیروی برادرش و فراست او- که از دو گنجشک که با هم دعوا می‌کنند و سر یکی از آن‌ها کنده می‌شود و دیگری با برگ سیزی که به محل زخمش می‌مالد، او را زنده می‌کند، شیوهٔ زنده کردن ملک جمشید را می‌آموزد- از طلسم‌هایی می‌یابد و جادوگر را نابود می‌کند و به کمک اسبان سبزرنگ باد و باران به قصر شاهزادهٔ چین می‌رود و پریزاد را به دست می‌آورد و با او ازدواج می‌کند. در این روایت نکتهٔ متفاوت و بارزی وجود دارد و آن، استفاده از کوزه به عنوان نشانهٔ جان دیو است که در بیشتر روایات، جان دیو در شیشه است.

#### ۲-۴. شخصیت‌های داستان

تودوروف (۱۳۸۸:۲۴۶) دربارهٔ شخصیت‌های داستان می‌گوید:

شخصیت برشی است از جهان فضایی-زمانی‌ای که بازنموده شده و نه چیز دیگری، همین که یک شکل زبانی ارجاع‌دهنده (اسامی خاص، بعضی زنجیره‌های اسمی و ضمائر شخصی) داخل متن و درخصوص یک موجود انسان‌گونه ظاهر شود، با شخصیت سروکار داریم.

در قصه‌ها و داستان‌ها شخصیت‌های داستان یا مظهر خیر مطلق‌اند و محبوب خواننده، یا مظهر شر مطلق‌اند که ضدقهرمان شمرده می‌شوند. شخصیت‌های این روایت ملک جمشید، ملک خورشید، پریزاد، جادوگران، وزیر شاهزادهٔ چین، گنجشک، گاو، اسب‌های سبزرنگ باد و باران، کبوتر و مورچه هستند. شخصیت اصلی این روایت ملک جمشید و شخصیت‌های فرعی ملک خورشید و پریزاد هستند. جادوگران، وزیر شاهزادهٔ چین، گنجشک، گاو، اسبان سبزرنگ، مورچه و کبوتر شخصیت‌های فرعی روایت‌اند. شخصیت‌های مثبت ملک جمشید، ملک خورشید، پریزاد، گنجشک، گاو و اسبان سبزرنگ و شخصیت‌های منفی جادوگران، مورچه و کبوتر هستند.

### ۳-۴. شخصیت‌های داستان و برداشت‌های نمادین آن‌ها

#### ۱-۳-۴. شخصیت قهرمان

قهرمان‌های داستان دو برادر به نام‌های ملک‌جمشید و ملک‌خورشید هستند. ملک‌جمشید قهرمان اصلی و ملک‌خورشید قهرمان فرعی و به نوعی کمک‌قهرمان داستان‌اند. در بیشتر قصه‌هایی که درون‌مایه آن‌ها مثل قصه ملک‌جمشید و ملک‌خورشید است، دو برادر از هم جدا می‌شوند و یکی از آن‌ها به سفر می‌رود و سرنوشت خود را رقم می‌زند. معمولاً در داستان‌ها برادری که خانه را ترک کرده و به سفر رفته است، به خطر و مرگ دچار می‌شود. در قصه ملک‌جمشید نیز این‌گونه است. در اساطیر و افسانه‌ها معمولاً قهرمان، بر اهریمن (شیطان، دیو یا نفس) پیروز می‌شود. در بیشتر قصه‌های عامه، قهرمان اصلی از همه اشخاص داستان باهوش‌تر و دوراندیش‌تر است و معمولاً کمک‌قهرمان یا قهرمان فرعی در پاره‌ای موارد به یاری او می‌شتابد.

در این داستان، قهرمان فرعی زیرک‌تر و دوراندیش‌تر از قهرمان اصلی و آماده به‌خطر انداختن جان خود برای برادرش است که در اثر سادگی، اسیر جادوی جادوگر شده است. بتلهایم (۱۳۸۶: ۱۱۹-۱۲۰) می‌گوید: «اگر دو برادر به‌منزله فرایندهای روان ما باشند، فرایندهایی که کارکردشان با یکدیگر موجب هستی ماست، پس مرگ یا فساد شیء جادویی - فروپاشی آن - اشاره دارد به فروپاشی شخصیت ما، در صورتی که همه عناصر آن با یکدیگر همراه نباشند». بنابر گفته وی هرکدام از این برادران می‌توانند به‌منزله فرایندهای روانی مثبت یا منفی شخصیت وجودی افراد باشند که جنبه‌های متضاد طبیعت او را می‌سازند و به انجام اعمال متضاد وادارش می‌کنند؛ این تضاد که آیا باید خواهش‌های نفس حیوانی را بپذیرد یا از امیال مادی چشم‌پوشد و اقدام انسانی انجام دهد. این فرایندها در کنار یکدیگر باعث تقویت و تکامل شخصیت فرد می‌شوند و دور از هم، موجب نابودی شخصیت فرد هستند. در این داستان، ملک‌خورشید کمک‌قهرمان یا قدرت‌پشتیبان است و ناتوانی و کمبودهای قهرمان را جبران می‌کند و ملک‌جمشید را قادر می‌سازد تا عملیات و کنش‌های خود را - که بدون یاری‌گرفتن از

برادرش نمی‌توانست آن‌ها را انجام دهد- به‌انجام برساند. ملک خورشید بسیار باهوش و زیرک است و با تدبیر خود جادوگران را نابود می‌کند و از سر راه قهرمان برمی‌دارد.

#### ۲-۳-۴. شخصیت پریزاد

پریزاد (دختر شاه‌پریان) شخصیت ثانویه‌ای دارد که به نوعی کمک‌قهرمان و هدف اصلی و غایت درونی قهرمان داستان است؛ شخصیت زنی که در بیشتر روایات افسانه‌ای وجود دارد و معمولاً در طلسم دیو و جادوان اسیر می‌شود و قهرمان برای نجات او به جنگ دیو و غول و جادوگر می‌رود و حاضر است برای نجات او و به‌دست‌آوردنش، حتی از جان خویش نیز بگذرد. در این روایت نیز ملک جمشید بعد از دیدن پریزاد و باخبرشدن از خواب او و پی‌بردن به علاقهٔ پریزاد نسبت به خود، عاشقش می‌شود و برای نجات پریزاد از طلسم جادوگر، به هر کاری دست می‌زند و تمام تلاش خود را به‌کار می‌بندد. در برخی موارد، شخصیت زن اساطیر و افسانه‌ها، قهرمان را در عالم رؤیا و خواب می‌بیند و شیفتهٔ او می‌شود. در این داستان نیز این‌گونه است و پریزاد قبل از دیدن ملک جمشید در عالم واقعیت، او را در خواب می‌بیند و دل‌باخته‌اش می‌شود و عکس او را بر روی انگشتری خود حک می‌کند.

#### ۳-۳-۴. شخصیت شاهزادهٔ چین

شاهزادهٔ چین نماد رقیب قهرمان و سد و مانعی است بر سر راه او تا به معشوق و محبوبش، پریزاد، نرسد. در بیشتر اساطیر و روایت‌های شفاهی و افسانه‌ای، چنین شخصیتی وجود دارد؛ ولی حضورش در داستان خیلی پررنگ نیست، اما افعال و اعمال او در روند کلی داستان نقش بسزایی دارد، قدرت و حاکمیت در دست اوست، نیروهای نظامی و مالی فراوانی دارد، سپاهیان زیاد، وزیر و نوکرانی در اختیار دارد که کارهای حکومتی و فرامینش را اجرا می‌کنند، به هر چیزی که دوست داشته باشد به کمک موقعیت و قدرت و ثروت خویش می‌رسد. در بیشتر موارد چنین شخصیتی رقیب، دشمن و نقطهٔ مقابل قهرمان می‌شود و با وی به مبارزه می‌پردازد و در صورت

موفقیت به محبوبش دست می‌یابد. در این روایت نیز، روال به همین شکل است و قهرمان برای نجات پریزاد به قصر شاهزاده چین می‌رود و با کمک کنیز شاهزاده، ملک‌جمشید و اسبان باد و باران، او را نجات می‌دهد و مانع از ازدواج شاهزاده چین با پریزاد می‌شود.

#### ۴-۳-۴. شخصیت جادوگران

در دوره پیش از پیدایش خط و عصر قصه‌های عامه و نقل سینه‌به‌سینه داستان، به سبب اعتقاد مردم و جامعه سنتی به نیروهای فوق‌بشری و قدرت جادو، به جادو و جادوگری توجه ویژه‌ای می‌شد؛ چنان‌که گاهی سرنوشت قهرمان یا شخصیت اصلی داستان، با جادو و فعل جادوگر رقم می‌خورد و این از سوی مردم و شنوندگان، پذیرفتنی بود. چیزی که درباره شخصیت جادوگران در قصه‌های عامه و افسانه‌ها به ذهن می‌رسد، بی‌نام‌بودن آن‌هاست. در بسیاری از داستان‌ها، جادوگر قصه‌ها اسم ندارد و شاید، یکی از ویژگی‌های بارز او بیان شود، برای مثال جادوگر پیر، جادوگر بدجنس، جادوگر سیاه‌پوش.

گویی جادو و جادوگری یکی از عناصر مهم جامعه سنتی در دوره افسانه‌پردازی، و عمل و تأثیر آن‌ها از نام و شخصیتشان بسیار مهم‌تر بوده است؛ زیرا در بیشتر موارد به اعمال و مفاهیم امور توجه می‌شد نه عامل و کسی که فعل غیرعادی یا خارق‌العاده‌ای انجام می‌دهد. پس شخصیت جادوگر در قصه‌ها، همیشه در هاله‌ای از ابهام به شکل سیاه یا خاکستری و در سایه مطرح می‌شود. جادوگران نماد شیاطین‌اند. قرآن کریم درباره شیطان می‌فرماید: «وَزَيْنَ لَهُمُ الشَّيْطَانُ مَا كَانُوا يَعْمَلُونَ» (انعام/۴۳)، یعنی شیطان، اعمال ایشان را در نظرشان بیاراست و این به‌عینه معنای سحر و جادوست. جادوگرانی که یکی به شکل پرنده و ابر سیاهی درمی‌آید و دیگری کبوتر را داخل چمدان قرار می‌دهد و درنهایت، با تدبیر ملک‌خورشید به مورچه‌ای حقیر و ناتوان تبدیل می‌شود. این دو نماد سحر و جادوی و فریبکاری و اعمال شیطانی‌اند که درنهایت، دچار ضعف و

زبونی می‌شوند؛ یکی با شکستن کوزهٔ عمرش به وسیلهٔ ملک خورشید و دیگری با تدبیر ملک خورشید که او را به مورچه‌ای مبدل می‌سازد.

#### ۴-۳-۵. شخصیت درخت

درخت در متون اساطیری و افسانه‌ها نقشی بسیار پراهمیت و جایگاهی ویژه دارد و نماد زندگی و حیات، جاودانگی و دگرگونی‌های روزگار است. وجود درختان در اساطیر وقف ایزدان است. «در افسانه‌های یونانی، هر درخت را فرشته‌ای به نام هامادرایا<sup>۱</sup> - که در داخل آن درخت پنهان است - نگهبانی می‌کند که جان وی به حیات درخت بستگی دارد» (زنگچی، ۱۳۷۲: ۷). در اساطیر کهن باستان، درخت رمز آفرینش کیهان است، درختی ستبر و غول‌پیکر که شاخه‌هایش در آسمان و ریشه‌اش در سراسر زمین گسترده است و ماه و خورشید میوه‌های آن هستند. درخت رمز طبیعت بارور است و تغییرات فصول سال را نمایش می‌دهد. مرگ و حیات دوباره و تکرار چرخه، می‌تواند یادآور قیامت و رستاخیز عظیم باشد. درخت از نظر باروری و تداوم حیات و زایش، ساحتی زنانه دارد و یادآور نقش و شخصیت مادر در باروری و توسعهٔ جامعه است.

درخت در این افسانه، نماد روح و جان و نشانهٔ زندگی و هویت هریک از قهرمانان است. چنانچه هریک از قهرمانان به گرفتاری و خطر مرگ دچار شوند، درختشان زرد می‌شود و قهرمان دیگر از طریق این نشانه به گرفتاری برادرش پی‌می‌برد و به دنبال او می‌رود تا نجاتش دهد. روح و جان انسان با مشکلات و گرفتاری‌ها، زرد و پژمرده و نابود می‌گردد. در این روایت در جای دیگری نیز به درخت اشاره شده است و آن درخت سرسبزی است که قهرمان و کمک‌قهرمان در طول سفر در زیر آن استراحت می‌کنند و جادوگر در زیر همان درخت به سراغ آن‌ها می‌آید و گرفتارشان می‌کند؛ بنابراین این درخت نیز در سرنوشت قهرمانان داستان بی‌تأثیر نیست.

#### ۴-۳-۶. شخصیت گاو

از آنجا که حیواناتی مثل گاو، اسب، کبوتر، گنجشک و ... می‌توانند آزادانه در جهان بگردند؛ طبیعی به نظر می‌رسد که این حیوانات - که هرکدام در داستان‌های شفاهی شخصیتی شمرده می‌شوند- بتوانند قهرمان قصه‌ها را در تکاپوهایش برای رسیدن به هدف و مقصود آرمانی راهنمایی کنند. در این روایت نیز گاو سفیدی، که متعلق به پریزاد است، قهرمان اصلی و فرعی را به سوی هدف راهنمایی می‌کند. گاو در روزگاران کهن نماد تجلی قدسی خدای زایاننده و مظهر آثار جوی [خدای جو زمین]، طوفان و رعد و برق و باران و زایایی معرفی شده است. در آثار پهلوی نیز، گاو و یا «گئو»<sup>۲</sup> از ریشه «گئو»، به معنی حیات و زندگی آمده است. «در ایران باستان گاو نماد ماه شناخته شده است» (صمدی، ۱۳۶۷: ۲۱). «زرتشت پیروانش را از کشتن گاو، برحذر داشته و در متون پهلوی نیز بر حرمت کشتن آن تأکید شده است» (شایست‌ناشایست، ۱۳۶۹: ۱۲۴). در اساطیر باستان قربانی کردن گاو، آیینی مذهبی بود و از گاو به‌عنوان نماد قربانی برای خدایان استفاده می‌شد. قربانی کردن گاو در فرهنگ ایرانیان و خدایان باستان، نمادی از قربانی کردن اهریمن (نفس اماره) بوده است و با ذبح گاو، تعلقات نفسانی نیز ذبح می‌شود.

در این روایت، گاو به‌عنوان کمک‌قهرمان عمل می‌کند و راهنما و هدایتگر قهرمان داستان می‌شود. در قرآن کریم در سوره بقره به گاوی اشاره شده است که هدایتگر قوم می‌شود و گناهکار را مشخص می‌کند. البته در بعضی فرهنگ‌ها نیز، گاو نماد حماقت معرفی شده است؛ ولی در این داستان، نماد هوشیاری و فراست و وفاداری است. گاو در اساطیر ایرانی، نمادی از نبرد نور و تاریکی و خوبی و بدی است. همان‌گونه که گاو با شیرش، فریدون را پرورش می‌دهد، در این افسانه نیز پریزاد از شیر گاو استفاده می‌کند.

#### ۴-۳-۷. شخصیت اسب‌های باد و باران

اسب در ادبیات حماسی، مظهر شجاعت و غیرت، در ادبیات اخلاقی مظهر نجابت و سودمندی و در ادبیات عرفانی مظهر وصال و تقرّب و سلوک است (ر.ک: یاحقی، ۱۳۹۱).



۱۱۳). نخستین معنای اساطیری نماد اسب، نقشی است که در نمادینگی حیات مادی گیتیانہ (با مظهر آب)، در مقابل حیات روحانی و آسمانی دارد و سوییہ زیبا و شکوهمند و قدرت شگفت و سحرآمیز زندگی زمینی را- که مرکبی برای روح الوهی انسان (سوار/ قهرمان) است - به نمایش می‌گذارد.

از منظر روان‌شناسی تحلیل، اسب نمادی از بخش تشکیل‌دهندهٔ غریزهٔ جانوری روان انسان است که به تعبیر یونگ نمایندهٔ روان غیرناخودآگاه انسان و به تعبیری دیگر، نمایندهٔ بخش مادون انسان یا سوییۂ جانوری وجود اوست که از فراقنی ناخودآگاهانهٔ این بخش قدرتمند از وجود قهرمان در موجودی بیرونی، صاحب این خویشکاری شده است؛ موجودی تنومند، نجیب و وفادار که نشستن قهرمان (سوار) بر آن، تسلط وجود پالایش‌یافتهٔ روان او بر نیروهای مهارشدهٔ طبیعت و غرایز سرکش او را نمادینه می‌کند؛ غرایزی که قهرمان، با چیره‌شدن بر آن‌ها به این نیروی روانی شگرف دست یافته است، به همین دلیل مجموعهٔ معانی نمادین اسب، در فرهنگ‌های بشری از سویی قدرت و سرکشی طبیعت و غرایز را و از سویی دیگر مقاومت و آزادگی روح متعالی را، در برابر بازدارنده‌های بیرونی و درونی نمایندگی می‌کند (قائمی و یاحقی، ۱۳۸۸: ۱۴-۱۵).

دو اسب سبزرنگ باد و باران که در روایت ملک جمشید و ملک خورشید به توصیف آن‌ها پرداخته شده است، نمادهایی از قدرت، سرعت و نجات‌بخشی برای قهرمان شمرده می‌شوند و به نوعی نقش کمک‌قهرمان را ایفا می‌کنند و قهرمان و پریزاد را در راه رسیدن به اهدافشان یاری می‌کنند. رنگ سبز اسب‌ها نشانهٔ تقدس و ماورائی بودن آن‌هاست.

#### ۸-۳-۴. شخصیت وزیر و همراهان

قسمتی از کارهای اجرایی حکومت بر عهدهٔ وزیر است. شاه در بیشتر مواقع با وزیر مشورت و همفکری می‌کند و تدابیر مملکتی در عمل بر عهدهٔ وزیر است. او چشم و گوش شاه است و در فرهنگ‌ها معمولاً به‌عنوان نماد عقل و حکمت، رعایت ادب،

زیرکی و فراست و حيله‌گری آمده است. وزیر در اصل واژه‌ای فارسی است که از «Vicir» پهلوی و پارسی میانه و «Vichira» پارسی باستان به معنی «داور و میانجی» گرفته شده است. وزیر شاهزاده چین و همراهانش در این روایت، نماد سیاهی لشکر هستند که دستورات شاهزاده را اجرا می‌کنند و اعمال حکومت را انجام می‌دهند. وزیر و همراهان در این روایت، در حاشیه داستان هستند و داستان را به جلو می‌برند و پررنگ‌تر می‌سازند و در تحقق اتفاقات سهیم‌اند.

#### ۹-۳-۴. شخصیت کبوتر

پرندگان موجوداتی آزادند و می‌توانند در آسمان پرواز کنند. یکی از شخصیت‌های این روایت کبوتر محبوس در چمدان است. این پرنده در بین اعراب، نماد حماقت و اندوه است؛ حماقت به این دلیل که لانه خود را در جاهای ناامن و سست می‌سازد؛ در نتیجه، تخم‌هایش می‌افتند و می‌شکنند. کبوتر سفید در نمادآفرینی مذهبی، نماینده روح‌القدس است و از اوایل دوران مسیحیت، نماد نیروهای نیک‌خواه فوق‌بشری بوده است. کبوتر سفید سمبل آزادی، بی‌گناهی و پاکی روح است (همان، ۶۶۳).

«کبوتر، دانه‌خوار و حشره‌خوار است و بیشتر در زمین و مناطق بیابانی زندگی می‌کند. این پرنده دارای انواع مختلفی، از جمله کبوتر چاهی و کبوتر کوهپایه است» (عطوفت شمسی، ۱۳۸۴: ۲۷۲-۲۷۳).

کبوتر، از ریشه کبود (آبی) است. حس جهت‌یابی این پرنده بسیار قوی است و بدین جهت برخی گونه‌های آن را به منظور نامه‌رسانی و کسب خبر تربیت می‌کنند و به آن‌ها کبوتر قاصد (نامه‌بر) گویند. کبوتر قاصد گونه‌ای کبوتر است که به منظور نامه‌رسانی خصوصاً در جنگ‌ها مورد استفاده قرار می‌گیرد که به آن کبوتر نامه‌بر می‌گویند. گونه‌های مختلف کبوتر به نام‌های کبوتر صحرائی، کبوتر چاهی، کبوتر پرکاغذی، چتری، قاصد، طوقی، کاکلی، فرعی، حضرتی، غبغبی، پاپر، کبوتر سینه وجود دارد (معین، ذیل «کبوتر»).

این پرنده در بین اعراب، نماد حماقت و اندوه است؛ حماقت به این دلیل که لانهٔ خود را در جاهای ناامن و سست می‌سازد، در نتیجه تخم‌هایش می‌افتند و می‌شکنند. کبوتر سفید در نمادآفرینی مذهبی، نمایندهٔ روح‌القدس است و از اوایل دوران مسیحیت، نماد نیروهای نیک‌خواه فوق‌بشری بوده است. کبوتر سفید سمبل آزادی، بی‌گناهی و پاکی روح است.

در این روایت، کبوتر نماد روح انسان است که می‌تواند رها از جسم در عالم هستی به پرواز درآید و چمدان که حکم جسم را برای این روح دارد، او را اسیر کرده است. کبوتر این روایت نماد پیک، نامه‌رسانی و فرصت‌های زندگی است که در چمدان اختیار انسان، زندانی و اسیر است؛ اگر بپرد و از دست برود، جبران و برگرداندن آن سخت و دشوار است و به معنی غنیمت‌شمردن فرصت‌های زندگی است. در ادبیات عرفانی کبوتر کنایه از دل است.

#### ۱۰-۳-۴. شخصیت گنجشک

گنجشک نماد ضعف، شیطنت و دمدمی مزاج بودن است. دو گنجشکی که در داستان هستند، سر یکی از آن‌ها بعد از جنجال و دعوا کنده می‌شود و با بدنش به زمین می‌افتد و گنجشک دیگر با برگ کوچکی که با منقار خود حمل می‌کند، بر بالای سر بی‌جان او می‌آید و سر و بدنش را به هم می‌چسباند، برگ را به گردن او می‌مالد و او را زنده می‌کند. ملک خورشید با دیدن این صحنه، همان برگ را از روی زمین برمی‌دارد و به گردن ملک جمشید - که جسد بی‌جان در اثر عطر بیهوشی بر روی زمین افتاده است - می‌مالد و ملک جمشید عطسه‌ای می‌کند و زنده می‌شود. دو گنجشک در این روایت نقش بسیار مهمی را ایفا می‌کنند. آن‌ها نماد کمک‌قهرمان هستند و راه را برای موفقیت او هموار می‌کنند. این قسمت از روایت، یعنی آموزش و ارائهٔ راه‌حل و گشودن گره ماجرا و مشکل از سوی دو حیوان کوچک و ضعیف به یک انسان، می‌تواند یادآور داستان قرآنی هابیل و قابیل باشد؛ وقتی که قابیل جسد بی‌جان برادر را در برداشت و نمی‌دانست با آن چه کار کند، دو کلاغ در مقابلش با هم درگیر شدند. یکی از کلاغ‌ها

کشته شد، کلاغ دیگر با نوک زمین را کند و کلاغ مرده را درون آن چاله انداخت و با نوک خود بر روی جسدش خاک ریخت. قابیل از این صحنه و ماجرا درس گرفت و فهمید چگونه جسد هابیل را دفن کند. ملک خورشید نیز از صحنه درگیری دو گنجشک و زنده کردن یکی از آنها توسط دیگری به کمک برگی کوچک درس گرفت و برادرش را با همان برگ کوچک زنده کرد و او را نجات داد.

#### ۱۱-۳-۴. شخصیت مورچه

مورچه در ادبیات فارسی نماد کار و تلاش و سخت‌کوشی و همچنین قناعت و ذخیره‌سازی معرفی شده است. مورچه مظهر حقارت، خردی و زبونی است. در این داستان جادوگر با تبدیل شدن به مورچه، حقیر و ناتوان می‌گردد و در برابر آدمیان، توان دفاع از خود را از دست می‌دهد و نابود می‌شود.

#### ۱۲-۳-۴. عنصر زمان و مکان

زمان قصه ملک جمشید و ملک خورشید نیز مانند بسیاری دیگر از افسانه‌ها مبهم است؛ یعنی داستان در زمانی مجهول اتفاق می‌افتد. در روایات دیگری که از این افسانه وجود دارد، «زمان حیات ملک جمشید به دوره شاه‌عباس صفوی برمی‌گردد» (همان، ۲۰۷). در روایت ملک جمشید و ملک خورشید که پژوهش حاضر بر مبنای آن انجام گرفته، به زمان به صورت مستقیم اشاره‌ای نشده است. مکان این افسانه نیز، ابتدا در قصر شاهزاده است، سپس داستان به جلو می‌رود و قهرمان افسانه وارد مکان‌های ناشناخته و تازه‌ای همچون چمنزار و زیر درخت سرسبز در مسیر سفر، خانه جادوگر، قصر دختر شاه پریان، قصر شاهزاده چین و ... می‌شود.

#### ۱۳-۳-۴. پیام داستان

ادبیات عامه مضامین و بن‌مایه‌های عالی و اندیشه‌های شکوفا و شکوه‌مندی دارد. افسانه‌ها و داستان‌های عامه، از باورها و اعتقادات مردم نشئت گرفته‌اند. این افسانه‌ها

آینهٔ تمام‌نمای باورها، ارزش‌ها، آمال بشری و آرمان‌های تودهٔ مردم در طول اعصار هستند که با زبان ساده و شیوا این ایده‌ها و افکار را انعکاس می‌دهند. داستان‌های فولکلور از آنجا که از دل مردم جامعه برآمده‌اند و شرح وقایع زندگی مردم‌اند، لاجرم بر دل می‌نشینند. این داستان‌ها سرشار از مضامینی، چون عشق به استقلال و آزادی، مبارزه با ظلم و ستم و تنفر از زورگویی و بدگویی، تلاش بی‌وقفه برای رسیدن به هدف، واقع‌گرایی، تلاش و کوشش همیشگی برای جلوگیری از استعمار و استثمار، برتری‌دادن پاکدامنی و صداقت بر گناه و زشت‌کاری، و اعتقاد به پیروزی راستی و عدل بر ظلم و نور بر تاریکی هستند. افسانهٔ ملک جمشید نیز از این قاعده مستثنی نیست و مانند دیگر آثار ادبیات شفاهی چند پیام و مضمون را تبلیغ می‌کند، از جمله داستان‌ها ماجرای تغییر وضعیت زندگی و موقعیت قهرمانان قصه‌ها هستند و آنچه امکان چنین تغییری را فراهم می‌کند، «سفر» است. سفر سبب تغییر سرنوشت و احوال زندگی انسان‌ها می‌شود و در گرفتاری‌ها و مصائب است که انسان آزموده می‌شود و سرنوشتش رقم می‌خورد. در این روایت عهدی که دو برادر در شروع سفر با یکدیگر می‌بندند، در قصه‌ها به صورت «کتیبه» بر سر دوراهی گذاشته شده؛ اما در این روایت به صورت شرط درآمده است؛ شرطی که قهرمان و برادرش را ملزم می‌سازد که از حال هم باخبر شوند و در گرفتاری‌ها و مشکلات به یاری یکدیگر بشتابند. این مسئله یکی از امور لازم و اساسی برای زندگی افراد اجتماع است که باید در مواقع گرفتاری و بروز مشکل به یاری هم بشتابند و از همدیگر دستگیری کنند.

از جمله پیام‌های داستان می‌توان به غنیمت‌شمردن فرصت‌ها اشاره کرد که با عنصر کبوتر داخل چمدان بیان می‌شود و بیانگر آن است که فرصت و اختیار تا وقتی که در دست انسان و محدودهٔ اختیار اوست، باارزش است؛ ولی هنگامی که از دست رفت و پرید، دیگر انسان هیچ اختیاری نسبت به آن ندارد و لحظات و فرصت‌های باارزش عمر قابل بازگشت و جبران نیستند. پس باید همیشه قدر فرصت‌ها را دانست و از آن‌ها به بهترین شکل استفاده کرد. تمامی عناصر طبیعت برای کمک به انسان و در جهت

رسیدن به خواسته‌هایش و در خدمت ترقی و پیشرفت و تحقق آرمان‌های بشری، چون رهایی از ظلم و ستم، پیروزی حق بر باطل و نور بر ظلمت و ... است. ظلم و ستم و جادو همیشه شکست خورده و منفور، و راستی و عشق و محبت در تمامی مراحل تاریخ همواره پیروز بوده است؛ پس انسان باید همیشه برای رسیدن به عشق و تعالی و تکامل و معرفت واقعی - که از اهداف اصلی و والای زندگی است - تمام تلاش خود را به کار بندد و با استفاده از قوای جسمانی و عقلانی و قدرت اختیار و انتخاب و با یاری نظام طبیعت به این اهداف برسد و بر مشکلاتش فائق آید.

### نتیجه‌گیری

بیشتر قصه‌های عامه و افسانه‌های مردمی که درون‌مایه حماسی و اساطیری دارند، بیش از آنکه توالی حوادث خوب و بد باشند، ماجرای زندگی انسانی (قهرمان) است که پیوسته از آزمون‌های پایدار و ناپایدار عبور می‌کند و در پی جست‌وجوی حقیقت انسانی، با حضور عناصر و موجوداتی انسانی و غیرانسانی در کنار هم است. افسانهٔ ملک‌جمشید یکی از افسانه‌های عامه است که سرنوشت قهرمانان آن با سفر به دنیای جدید رقم می‌خورد و زندگی‌شان رنگ‌وبوی دیگری می‌یابد. این عنصر با شرط و قراردادی (کاشتن دو درخت در حیاط قصر به نشانهٔ جان دو برادر) بین دو قهرمان افسانه آغاز می‌شود. در طول سفر، حوادثی رخ می‌دهد که در نهایت قهرمان اصلی داستان با کمک و مساعدت کمک‌قهرمانان به موفقیت می‌رسد و پایان ماجرا سرنوشت شیرینی پیدا می‌کند.

عناصر، عوامل و اشخاصی چند، در شکل‌گیری داستان دخیل‌اند، از جمله می‌توان به عنصر زمان، مکان، شخصیت‌های اصلی، فرعی و ... اشاره کرد. شخصیت اصلی داستان ملک‌جمشید است. ملک‌خورشید و پریزاد، شخصیت‌های ثانوی داستان‌اند. جادوگران وزیر شاهزادهٔ چین و عده‌ای از همراهانش، گنجشک، گاو، اسبان باد و باران، مورچه و

کبوتر شخصیت‌های فرعی داستان‌اند. جادوگران، مورچه و کبوتر شخصیت‌های منفی و دیگر شخصیت‌هایی که ذکر شد، همگی شخصیت‌های مثبت این روایت‌اند. زمان افسانه در این روایت، به روشنی بیان نشده و روایت در زمانی مجهول اتفاق می‌افتد؛ اما در روایات دیگر به زمان حیات ملک جمشید اشاره شده و گفته‌اند که در زمان شاه‌عباس صفوی می‌زیسته است. مکان این روایت ابتدا در قصر شاهزاده ملک جمشید است، سپس داستان به پیش می‌رود و قهرمان و کمک‌قهرمان به مکان‌های تازه و ناشناخته‌ای همچون خانهٔ جادوگر، قصر پریزاد و قصر شاهزادهٔ چین وارد می‌شود.

برجسته‌ترین پیام و برداشت نمادین داستان، پیروزی خیر و نیکی بر شرّ و پلیدی است. مبارزه با دشمنان درونی و بیرونی و ستم ستمگران، تلاش برای رسیدن به خواسته‌ها و آرمان‌های بشری و سرانجام رهایی از ظلم و تزویر و رسیدن به سعادت و پیروزی و شادکامی است.

#### پی‌نوشت‌ها

1. Hamaderaya
2. Gao

#### منابع

- آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰). *روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره*. ترجمهٔ محمدرضا لیراوی. چ ۱. تهران: سروش.
- الیاده، میرچا (۱۳۷۲). *رساله در تاریخ ادیان*. ترجمهٔ جلال ستاری. تهران: سروش.
- ----- (۱۳۷۳). *جستاری چند در فرهنگ ایران*. تهران: فکر روز.
- بتلهایم، برونو (۱۳۸۱). *افسون افسانه‌ها*. ترجمهٔ اختر شریعت‌زاده. چ ۱. تهران: هرمس.
- ----- (۱۳۸۶). *افسون افسانه‌ها*. ترجمهٔ اختر شریعت‌زاده. چ ۲. تهران: هرمس.
- بهار، مهرداد (۱۳۸۹). *پژوهشی در اساطیر ایران*. چ ۸. تهران: آگاه.

- پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.
- تودوروف، تزوتان (۱۳۸۲). *بوطیقای ساختگرا*. ترجمه محمد نبوی. چ ۲. تهران: آگاه.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۸). *بوطیقای نثر، پژوهش‌هایی نو درباره حکایت*. ترجمه انوشیروان گنجی‌پور. تهران: نی.
- جایز، گروتروود (۱۳۷۰). *سمبول‌ها (کتاب اول جانوران)*. ترجمه محمدرضا بقاپور. تهران: مترجم.
- خلعت‌بری لیمایی، مصطفی (۱۳۸۸). «اسطوره ملک‌جمشید در فرهنگ عامه (بررسی چند روایت)». *نجوای فرهنگ*. ش ۱۳. صص ۲۵-۳۸.
- دادگی، فرنیغ (۱۳۶۹). *بندهش*. ترجمه مهرداد بهار. تهران: توس.
- درویشیان، علی‌اشرف و رضا خندان مهابادی (۱۳۸۷). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. ج اول. چ ۴. تهران: کتاب و فرهنگ.
- \_\_\_\_\_ (۱۳۸۲). همان. ج ۱۴.
- رنگچی، غلامحسین (۱۳۷۲). *گل و گیاه در ادبیات منظوم فارسی*. تهران: پژوهشگاه.
- *شایست ناشایست* (۱۳۶۹). ترجمه کتابیون مزداپور. تهران: موسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- صمدی، مهرانگیز (۱۳۶۷). *ماه در ایران*. تهران: علمی و فرهنگی.
- عطوفت شمسی، مسعود (۱۳۸۴). *دایرةالمعارف حیوانات ایران*. تهران: بدرقه جاودان.
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۶). *شاهنامه* (متن کامل براساس چاپ مسکو). به‌کوشش سعید حمیدیان. چ ۱۱. تهران: قطره.
- قلی‌زاده، خسرو (۱۳۷۷). *فرهنگ اساطیر ایرانی بر پایه متون پهلوی*. چ ۲. تهران: کتاب پارسه.
- قائمی فرزاد و محمدجعفر یاحقی (۱۳۸۸). «اسب پرتکرارترین نمادینه جانوری در شاهنامه و نقش آن در تکامل کهن‌الگوی قهرمان». *زبان و ادب پارسی*. ش ۴۲. صص ۹-۲۶.



تحلیل نمادین افسانهٔ ملوک جمشید \_\_\_\_\_ تورج زینی‌وند و همکار

- کریستین سن، آرتور (۱۳۵۵). *آفرینش زیان‌کار در روایات ایرانی*. ترجمهٔ احمد طباطبایی. تبریز: دانشکدهٔ ادبیات تبریز.
- معین، محمد (۱۳۷۱). *فرهنگ معین*. ج ۳. تهران: امیرکبیر.
- میرصادقی، جمال (۱۳۷۶). *عناصر داستان*. چ ۳. تهران: سخن.
- مارزلف، اولریش (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمهٔ کیکاووس جهان‌داری. تهران: سروش.
- ولک، رنه و آستین وارن (۱۳۸۲). *نظریهٔ ادبیات*. ترجمهٔ ضیاء موحد و پرویز مهاجر. چ ۲. تهران: علمی فرهنگی.
- هاشمی، حمید (۱۳۷۸). *فرهنگ فارسی حمید*. چ ۸. تهران: فرهنگ و قلم.

