

رساله شطرنجیه و رموز آن از دیدگاه شیخ سمنان

مهندس امید اسفندیاری

«زهار از شیخ همین صورت و همین سخن خوب و افعال و اخلاق خوب.
راضی مشوید که وراى آن چیزی هست، آن را طلبید...»

ادب صوفی یا عارفانه، ادبیاتی است که حال دل و راز روان را بیان می‌کند و از جان گداخته در راه حق سخن می‌گوید. از دل‌ها و جان‌های وارسته برمی‌آید و بر دل‌ها و جان‌های خسته می‌نشیند. برمعانی ژرف و مبادی اخلاق استوار است و هدفی شریف را که خداجویی و توحید است، در پیش روی دارد. به اصطلاح امروز، در زمره ادبیات «متعد و ملتزم» است و بر خلاف بسی دیگر از انواع ادب، از جمله غزل و برخی مکتب‌های داستان‌نویسی نوین که بنیاد آنها بر دروغ و تصنع و تکلف استوار است، ادب صوفی یا عارفانه از صدق و صفا و اخلاق و صمیمیت و حقیقت برخوردار است و در پرتوی از عاطفه و وجدان، روشن گردیده است. شیوه یا نشانه‌اش، تخیل شگرف و رمز و راز است تا آنجا که آن را در تقسیم‌بندی‌های نوین ادبی، در شمار مکتب «سمبولیک» به شمار می‌آورند. صوفیان و عارفان، به سلامت ذوق و صدق عاطفه اشتها دارند و این هر دو از ضرورت‌های ادب اصیل و هنر راستین است. شاید از این رو است که بسیاری از صوفیان و عارفان، همواره از فصاحت و

بلاغت، زیبایی الفاظ و قدرت خاص، در آوردن مجاز و به کار بردن کنایه و تصویر و تجسم موضوع و مضمون، برخوردار بوده‌اند.

تفسیر و تحلیل داستانهای عرفانی - فلسفی و رمزآمیز، مستلزم دقت در معانی خاص رمزها و کلمات اندیشمندان این سرزمین است که در دامن فرهنگ اسلامی پرورش یافتند.

فهم این تمثیل‌ها وابسته به درک معانی مجازی کلماتی است که به نمایندگی اشخاص، حیوانات، پرندگان، اشیا و مکان‌ها چارچوب ظاهری داستان را شکل می‌بخشند. این کلمات به منزله رموز و طلسماتی‌اند که راه بردن به باطن و دست یافتن به راز و حقیقت مکتوم متن، جز از طریق گشودن میسر نیست. وقتی سخن از معنی مجازی کلمات در میان می‌آید، بحث‌های مربوط به حقیقت و مجاز، که در حوزه علم بلاغت در فرهنگ اسلامی سابقه‌ای دیرینه دارد، به ذهن متبادر می‌شود. حال آنکه آنچه در این رساله رمز یا سمبل خوانده شده است، اگرچه می‌توان آن را هم نوعی از مجاز محسوب داشت، اما از شمار مجازهایی که علمای بلاغت متذکر شده‌اند، نیست و از محدوده نظر آنان بیرون است. به همین سبب قبل از پرداختن به منظور اصلی رساله شطرنجیه بحث درباره رمز و تباین و تناسب آن با مجاز و حقیقت و صور خیال و نیز ذکر زمینه‌ها و انگیزه‌های رمزگرایی و رمزگشایی و شرایط روحی تجاربی که منجر به پدید آمدن بیان رمزی می‌شود و همچنین اشاره‌ای به نمودهای آن در ارتباط با فرهنگ اسلامی و ادب فارسی در قرون هفتم و هشتم هجری، لازم است به ویژه که چشم‌انداز ادب فارسی از این نظرگاه تقریباً نادیده مانده است.

سَر یا رمز اصولاً پیوند با احوال و عوالم و معارفی دارد که چه بسا از دایره

امور عادی و طبیعی و واقعیت‌های حسی و تجربی بیرون است. اساس بحث را در این زمینه نه می‌توان بر تجربه‌های عینی و محسوس گذاشت و نه بر استدلال عقلی و استنتاج‌های منطقی، عجز عقل و عدم ظرفیت زبان برای بیان و توضیح آنچه با روح و تجارب روحانی سروکار دارد و نیز مفاهیم و معارفی که از چنین تجاربی ناشی می‌شود، نغمه‌ای است که در سراسر آثار عرفانی و ادب صوفیانه فارسی طنین‌انداز است. آنان که با احوال و عوالمی از این دست مأنوس بوده‌اند هیچ‌گاه از تکرار این مضمون باز نمانده‌اند. از این رو آنچه در این زمینه می‌توان اندیشید، بیشتر متکی به نقل اقوال صاحبان ذوق و حال است. اینان به آنچه در ضمن تجربه‌های روحانی و عرفانی خویش به کشف و شهود دریافته‌اند، یقین کامل دارند. اما حکایت و تعبیر آنان از این یافته‌ها و دریافته‌هایشان در غبار الفاظ و کلمات که مولود تجربه‌های حسی‌اند، تصویر مبهمی است که می‌نماید و محو می‌شود. آن‌کس که نخواهد از روی هم‌دلی و دم‌سازی با این آثار دیدار کند، پیداست که از پیش حتی بر این تصور مبهم نیز چشم بسته است. در اینجا کوشیده‌ایم که بر فضای مه‌آلود این حکایت‌ها و تعبیرها به انکار چشم برنبدیم تا امکان برداشتن گامی چند میسر شود.

رمز از این نظرگاه، اگر چه سابقه‌ای دور و دراز در تاریخ دارد، اما در فرهنگ اسلامی با قرآن کریم آغاز شد. بعد از رحلت پیامبر اکرم (ص)، زمانی که شیعه - به استناد احادیثی که سلسله سند بعضی از آنها به شخص پیامبر (ص) منتهی می‌شد - قایل به معنی یا معانی باطنی برای قرآن کریم شدند، کشف این معانی باطنی یا حقیقت را از ظاهر قرآن یا شریعت نیز به امام معصوم که وارث علم نبی بود، اختصاص دادند. قبول معنی باطنی برای قرآن و تخصیص کشف آن به امام، که معرفت امامت را بعد از ختم دوره نبوت، جانشین معرفت نبوت می‌ساخت، از چنان

و جوب منطقی برخوردار بود که سرانجام جریان‌های فکری مخالف با تشیع، عرفان شیعی را به نحوی در آرا و عقاید خود پذیرفتند. متصوفه نقل را از ایجاد یقین عاجز دانستند و با توجه به قلب، و علم قلب، علم عقل را نیز در وصول به حقیقت بی اعتبار و قیل و قال بی حاصل شمردند. اهل ظاهر به «نقل» تمسک جستند و هم قلب و هم عقل را به چشم شک و تردید نگریستند و آنها را مایهٔ فساد در دین و تزلزل ایمان عوام انگاشتند. معتزلیان فیلسوف با تکیه به عقل، نقل را به شرط فتوای عقل پذیرفتند و متکلمان عقل را در خدمت نقل درآوردند. دیری نگذشت که در کنار جریان تند و شورانگیز تصوف انقلابی که صوفیانش چون بایزید، شبلی، و بعدها ابوالحسن خرقانی، شیخ احمد غزالی، عین‌القضاة همدانی و روزبهان بقلی هدایت می‌کردند، نقل و عقل با کوشش و مساعی صوفیان معتدل و شریعت‌مداران اهل ذوق مانند: نجم‌الدین کبری، عبدالرحمان اسفراینی و رکن‌الدین علاءالدولهٔ سمنانی به توافق رسیدند. یکی از تمثیلات که در ادبیات فارسی مورد توجه خانقاهیان قرار گرفته، تصویری است عرفانی از صفحهٔ شطرنج و مهره‌های آن، به صورتی که عارفان هر یک از مهره‌های شطرنج را با خاصیتی که داشته بر خواص و طبایع وجود انسانی تطبیق داده و از شطرنج بازی، شطرنجی عرفانی - اخلاقی در انطباق مهره‌های شطرنج و خاصیت آن بر وجود انسانی به وجود آورده‌اند. که این تطبیق مهره‌های شطرنج بر وجود انسانی، صورتی است کمال یافته، که عارفان به آن توجه داده‌اند، ولیکن بسیاری از نکته‌های دقیق عرفانی را که شیخ سمنان در شطرنجیه عنوان کرده است، می‌توان با توجه به شطرنج وجود انسانی بررسی کرد.

همچنان‌که خود شیخ علاءالدوله می‌فرماید:

«اسراری که در شطرنج ودیعت نهاده بودند از روی حال، نه از روی مقال،

جمله با من آموختند و پیش از تعلیم دقایق و تفهیم حقایق، با من گفتند که ای بیچاره اسرار ظاهر ربّانی از مدرسه ظاهر خواهی آموخت، بیا به یک لحظه در مدرسه «سربهم آیاتنا فی الافاق و فی انفسهم» بنشین تا آن رموز که در مدرسه، چندین گاه معلوم نشد، مفهوم تو گردد.»

تاریخچه پیدایش شطرنج را می‌توان در بعضی منابع ایرانی از جمله شاهنامه فردوسی و کارنامه اردشیر پاپکان جستجو کرد. بازی شطرنج که در اصل از سرزمین هندوستان آمده از بازی "چتورنگ" گرفته شده است. چتورنگ مرکب از دو لغت "چتو" و "انگ" می‌باشد. "چتو" بمعنی چهار و "انگ" یعنی عضو. پس "چتورنگ" یعنی دارای چهار عضو مانند: ارتش باستان هند که عبارت بود از ارابه، فیل، سوار و پیاده. "چتورنگ" که امروزه آن را به طور عام "چوسر" می‌گویند که در آن چهار نفر (در گروههای دو نفری) شرکت می‌کنند و بازی را با طاس ادامه می‌دهند.

در کتابی به زبان پهلوی بنام "چتورنگ نامک" که مابین سالهای ۶۵۰ تا ۸۵۰ میلادی نوشته شده است، مانند: کتاب "وسادادتا" که به زبان سانسکریت است و شاید اولین مأخذ هندی است که در آن به شطرنج اشاره شده، داستان پیدایش شطرنج را می‌توان از اصل هندی آن یافت که از طریق ایرانیان و اعراب در قرون وسطی، به غرب رسیده است.

چتورنگ خود واژه‌ای هندی است و از آنجایی که در عربی حروف "چ" و "گ" وجود ندارد و با تبدیل شدن آنها به حرف‌های "ش" و "گ"، کلمه شطرنج به شکل کنونی درآمده است. برای مثال، اصطلاح "echec etmat" (به آلمانی: schachmatt) از واژه پارسی «شاه» و لغت عربی «مات» که اعلام مات شدن شاه در بازی است گرفته شده است.

در غرب در دوران رنسانس، بعضی از قواعد بازی، تغییر یافت: حرکات "ملکه" که در شیوه شرقی این مهره "مشاور" یا وزیر شاه است (در عربی مدب یا وزیر، به فارسی، فرزانه، فرزند، یا فرزند) بیشتر شد. بازی شطرنج از مجرای ایرانی و عربی که ناقل هنر نقوش، علامات رمزی سلحشوری و قواعد جوان مردی و پهلوانی بوده، با سپردن چنین نقش مسلطی به "بانوی" شاه متناقض است. دیگر مهره بازی که در غرب دو "دیوانه" نامیده می‌شود، نیز تغییراتی یافته است. این مهره در اصل، "فیل" بود که برجی با حصار بر پشت داشت. ممکن است تصویر نمودار گونه سرفیل را، در دست‌نوشته‌های قرون وسطی، کلاه "مجنون" یا کلاه بلند و نوک‌دار ایرانیان قدیم، کلاه دو شاخه مزین به زردوزی مخصوص رؤسای مذهب کاتولیک یا کلاه بوقی، کلاه شیطانی پنداشته باشند. مهره به زبان انگلیسی bishop (مطران) و به آلمانی laufer (دونده) گفته می‌شود. در نتیجه، بازی شطرنج خصلتی بیشتر انتزاعی و ریاضی به خود گرفت و از الگوی عینی و انضمامی دور افتاد، بی‌آن‌که خصایص اصلی رمزپردازی، صف‌آرایی با مهره‌ها به صورت اصلی و الگوی کهن صف‌آرایی واضح است، در آن وضعیت، دو لشکر را که بر اساس نظام مرسوم جنگ در شرق باستان، صف بسته‌اند، می‌توان تشخیص داد: پیاده‌های شطرنج که نمودار قشون سبک اسلحه‌اند، صف اول را می‌بندند، مهم‌ترین قسمت لشکر مرکب از دسته‌های سنگین اسلحه، ارابه‌های جنگی («رخ»ها یا «برج»ها)، سواران («اسب»ها) و فیلان جنگی («دیوانه»ها) است، «شاه» با «بانو» یا «مشاور» (وزیر) ش، در قلب سپاه قرار دارند.

شکل تخته شطرنج با نمونه «کلاسیک» Vastu-mandala، (ماندالای هستی = وجود) یعنی نمودار نگاشتی که طرح اساسی معبد یا شهر نیز هست، تطبیق

می‌کند؛ می‌دانیم این نمودار خطی رمز عالم وجود به مثابه «میدان عمل» قدرت‌های الهی است. در نتیجه، پیکار در بازی شطرنج، در کلی‌ترین معنایش، نبرد devaها با asuraها، یعنی رزم «خدایان» با «دیوان»، یا پیکار «فرشتگان» با «اهریمنان» است، و همه معانی دیگر بازی، از این معنی ناشی شده‌اند. در مروج الذهب مسعودی آمده (قرن چهارم هجری - نهم میلادی)، ابداع - یا تدوین قواعد - بازی توسط شاه هندی «بلهیت»، از اخلاف «برهمن» بوده است. در اینجا به وضوح، «کاست» برهمن و خاندان و دودمانی شاهی، با هم خلط شده‌اند. اصل برهمنی بازی شطرنج و ویژگی به غایت کاهنی یا روحانی آن از نمودار مشتمل بر ۸×۸ خانه (چهارگوش) آن قابل اثبات است. از سوی دیگر، رمزپردازی جنگ‌آورانه بازی، مربوط به Kshatriyaها، «کاست» شاهان و نجبا و اشراف است، چنان‌که مسعودی نیز بدان اشاره دارد، آنجا که می‌نویسد: هندوان بازی شطرنج را «نمونه کار مملکت‌داری و جنگ‌جویی» می‌دیدند. شاه بلهیت، کتابی درباره شطرنج پرداخت که در آن، بازی شطرنج را «نمونه پیکره‌های علوی و اجسام سماوی، یعنی هفت ستاره و دوازده برج کرد و هر نوع مهره را به ستاره‌ای اختصاص داد». شایان ذکر است که هندوان هشت اختر (سیاره) بر می‌شمارند: خورشید و ماه و پنج سیاره مرئی به چشم ساده (غیر مسلح) و راهو، «ستاره تاریک» ایام خسوف، هر یک از این «سیارات» موکل بر یکی از جهات هشت‌گانه فضا است.

کیهان‌شناسی هندوان، همواره اصل قلب یا عکس (منطقی) و استثناء را ملحوظ می‌دارد که از خصلت ابهام‌آمیز تجلی ناشی است، طبیعت ستارگان، مقتضی تابانی و فروزانی است، اما چون ستارگان، خود نور نیستند، پس باید ستاره تاریک هم وجود داشته باشد. تخته شطرنج را می‌توان همچون گسترش شاکله یا زبده

نگاشتی مرکب از چهار مربع که به تناوب سیاه و سفیداند، دانست و این تخته، بالذات، ماندالای شیوا، یعنی خدا به صورت مقلّب الاحوال است.

بنابراین ضرب آهنگ چهارگان که این ماندلا در حکم «انجماد» آن در فضا است، ترجمان اصل زمان است. چهار مربع که پیرامون مرکزی غیبی، واقع اند، نمودار رمزی منازل اصلی هر دور به شمار می‌روند. تناوب خانه‌های سفید و سیاه، در این شاکله ابتدایی تخته شطرنج، معنای ادواریش را نمایان می‌سازد، و بدین علت تخته شطرنج، معادل مربع مستطیلی شکل رمز yin-yang فرهنگ‌های خاور دور، می‌شود. این تخته، تصویر عالم با ثبوتیت بنیانی آن است. چون تخته شطرنج چینی که آن نیز اصل هندی دارد، متضمن تناوب دو رنگ نیست، باید اعتماد کرد که این عنصر از ایران آمده است، و رمزپردازی اصلی تخته شطرنج را هم نقض نمی‌کند. همچنین این تناوب، تخته شطرنج را به رمز تماثل معکوس تبدیل می‌کند چون: بهار و پاییز و بامداد و شام که به طور معکوس، ممائل یک‌دیگرند. به طور کلی، تناوب سفید و سیاه، با ضرب آهنگ روز و شب و مرگ و زندگی و تجلی و انجذاب در عالم کتم و اختفاء مطابقت دارد.

اگر جهان حسی در شکفتگی کامل و تمامش، به نوعی، از تکاثر صفات لازمه فضا (مکان) و زمان، حاصل آمده، وجود هستی نتیجه تقسیم زمان و مکان (فضا) است؛ به یاد داریم که وجود هستی از دور نامحدود و بی نهایت آسمان، تکوین یافته، یعنی نخست محورهای (جهات) اصلی، این دور را تقسیم کرده‌اند و سپس دور تقسیم شده، به شکل مربع مستطیل «متبلور» گشته است.

بنابراین هستی جلوه معکوس ترکیب دو اصل مکان (فضا) و زمان است، و معنای آن در همین نکته نهفته است. از سوی دیگر، جهان از سه کیفیت اصلی

یا gunas «بافته» شده است، و ماندالا، نمودار شاکله‌گون این نسج، بر وفق جهات اصلی فضا است. تماثل میان «واستو- ماندالا» و بافندگی را تناوب رنگ‌ها که یادآور نسجی است که تار و پودش به تناوب آشکار و پنهان‌اند، نمایان می‌سازد. وان‌گهی تناوب سفید و سیاه، با دو جنبه هستی که اصولاً مکمل یکدیگر ولی عملاً متخالف‌اند، تناظر دارد: هستی از سویی به عنوان جمع و ترکیب ثابت و متعال کیهان، یعنی رمز روح کلی است، و از سوی دیگر، رمز وجود به مثابه محمل انفعالی تجلیات الهی است. کیفیت هندسی رمز، مبین روح و گسترش منحصرأ کمی آن، معرف وجود است. همچنین سکونش در عالم معنا، «روح» است و انجماد محدودکننده‌اش، «وجود»، یا ماده، اما در این قطبیت مورد نظر ما، قطب ماده، هیولای اول، بکر و کریم (واهب‌الصور) نیست، بلکه هیولای دوم، ظلمانی و هاویه‌گون و ریشه‌دوگانگی هستی است. پیکاری که بازی شطرنج نمودگار آن است، این معنای دوگانه را که در موارد دیگر نیز بدان باز می‌خوریم، به نحوی کمابیش واضح که در هر رمز مشاهده می‌کنیم، فعلیت می‌بخشد. گفتیم که این نبرد، اساساً پیکار قدیسان با اهریمنان در بازی شطرنج جهان است. در اینجا معنای رمزپردازی رنگ‌های سفید و سیاه که خانه‌های شطرنج متناوباً متضمن آن است، به تمام و کمال آشکار می‌شود: لشکر سفید، سپاه روشنایی است و لشکر سیاه، سپاه تاریکی. و اگر از دیدگاهی نسبی در امور بنگریم، نبردی که بازی شطرنج، نمودار آن است، نمایش‌گر نبرد دو لشکر زمینی است که هر یک به خاطر اصل و مبدایی می‌جنگد.

به گفته مسعودی: «هندوان برای تضاعف یعنی تصاعد هندسی خانه‌های شطرنج، معنایی سرّی قایلند، و میان اولی که بر همه افلاک حاکم است و غایت همه چیز است و مجموع خانه‌های چهارگوش شطرنج، نسبتی می‌بینند» مسعودی در

اینجا محتملاً دو چیز را با هم خلط کرده است: یکی رمزپردازی ادواری که 8×8 متضمن آن است، و آن دیگر، افسانه مشهوری که می‌گوید: مخترع شطرنج از شاه خواست تا خانه‌های شطرنج را با دانه‌های گندم پر کند، بدین وجه که در نخستین خانه یک دانه، و در خانه دوم، دو دانه، و در سومین خانه، چهار دانه بگذارد و بر همین قیاس تا خانه شصت و چهارم، که اینچنین مجموع دانه‌های گندم به تعداد ۶۱۶، ۵۵۱، ۷۰۹، ۰۷۳، ۷۴۴، ۴۴۶، ۱۸ خواهد رسید. ابوریحان بیرونی تضاعیف خانه‌های شطرنج را که مبتنی بر تصاعد هندسی است، در صورتی که خانه اول از یکی حساب شده باشد، به طور دقیق حساب کرده و این نتیجه را به دست داده است: ۶۱۵، ۵۵۱، ۷۰۹، ۰۷۳، ۴۴۶، ۱۸.

رمزپردازی ادواری خانه‌های شطرنج بر این امر مبتنی است که بازی شطرنج، نمودار گسترش فضا، بر وفق چهارگانی و هشت‌گانی جهات است ($8 \times 8 = 4 \times 4 \times 4$)، و دو دور گردش خورشید و ماه: دوازده برج فلکی منطقه البروج و بیست و هشت منزل ماه را که مکمل یکدیگرند، در شکلی «بلورین» با هم ترکیب می‌کند، از سوی دیگر، رقم ۶۴، یعنی شماره مجموع خانه‌های شطرنج، مقسوم ۲۵۹۲۰، رقم دور گردش اصلی است که اندازه تبادر اعتدالین یا تقدیم اعتدالین محسوب می‌شود. دیدیم که بر هر منزل یک دور گردش که در نمودار 8×8 چهارگوش «تثبیت» شده، یک ستاره حاکم است، و آن منزل در عین حال، ساحتی از خدا را که در کسوت یکی از دواها، تشخیص یافته، به صورتی رمزی نمایش می‌دهد. بدین گونه این وجود در آن واحد، رمز عالم مرئی و عالم روح و الوهیت با جهات و جوانب عدیده اوست. بنابراین مسعودی به حق می‌گوید: هندوان «به مدد محاسباتی» که بر شطرنج مبتنی است، به تبیین «گردش زمان و ادوار و تأثیرات

فوقانی که بر این جهان فایض و نازل می‌شود، و رشته‌های پیوند آنها با روان آدمیان... می‌پردازند.

آلفونس حکیم، تروبادور (troubadour) بلندآوازه قشتاله که به سال ۱۲۸۳ میلادی کتابی تصنیف کرده و از منابع شرقی بهره‌های وافر برگرفته است، با رمزپردازی ادواری بازی شطرنج آشنایی داشت. آلفونس حکیم همچنین گونه‌ای بسیار کهن از بازی شطرنج را توصیف می‌کند که «بازی چهار فصل» نام دارد، و چهار هم‌بازی آن را بازی می‌کنند، و مهره‌ها که در چهار گوشه تخته شطرنج چیده شده‌اند، به صورت دورانی، همانند گردش خورشید، حرکت کرده به جلو می‌روند. ۸×۴ مهره باید به رنگ‌های سبز و قرمز و سیاه و سفید باشند که با چهار عنصر: هوا، آتش، خاک و آب و «اخلاط» چهارگانه بدن تطبیق کنند. حرکت چهار اردو، رمز تغییر ادواری است. این گونه دیگر از بازی شطرنج، در Bhawishya Purana توصیف شده است. آلفونس حکیم نیز از نوعی «بازی بزرگ شطرنج» که بر میزی دارای ۱۲×۱۲ خانه بازی می‌شد، و مهره‌هایش، نمودار جانوران اساطیری بود و آلفونس ابداع آن را به حکمای هند منسوب می‌دارد، سخن می‌گوید.

این بازی که با بعضی آیین‌ها و رقص‌های «خورشیدی» سرخ‌پوستان آمریکای شمالی شباهت شگفت‌انگیزی دارد، اصل اساسی تخته شطرنج را برآفتاب می‌اندازد.

در "جهاد"، نیز امکان دارد که هر یک از دو خصم، خود را مدافع بر حق روشنایی بدانند که با تاریکی می‌رزمد. این نیز نتیجه معنای دوگانه هر رمز است: آنچه برای یکی بیانگر روح است، ممکن است در نظر دیگری، تصویر «ماده» تیره و ظلمانی باشد، و یا نمودار نبرد روح با ظلمات در وجود انسان، و این هر دو، دو

صورت «جهاد» اند: «جهاد اصغر»، و «جهاد اکبر»، بنا به اصطلاحی که پیامبر اسلام (ص) وضع کرده است.

اگر از مهره‌های مختلف بازی شطرنج، معنایی روحانی مُراد کنیم، شاه، قلب یا روح است و صورت‌های دیگر، قوای مختلف روان. و آن‌گهی حرکات آنها با انحاء مختلف تحقیق امکانات کیهان که در بازی شطرنج نمایش یافته، تطبیق می‌کند: حرکات عمودی «رخ» یا ارابه‌های جنگی، حرکت پیچیده مورّب «دیوانه» یا فیل که فقط در خانه‌های هم‌رنگ جابه‌جا می‌شود، و حرکت پیچیده سواران (اسبها). حرکت عمودی که خانه‌های «رنگین» (سیاه و سفید) را قطع می‌کند، منطقی و مردانه است، حال آنکه حرکت اریب، با استمرار «وجود» و بنابراین استمرار زنانه، مطابقت دارد. پرش سواران (اسبها) با «شهود و اشراق»، متناظر است.

آنچه بیش از هر چیز انسان متعلق به «طبقه» نجبا و جنگ‌آوران را افسون می‌کند، رابطه اراده با تقدیر است. و بازی شطرنج که تسلسل حرکات مهره‌هایش غالباً معقول و قابل فهم است بی‌آنکه تغییراتش محدود باشد، تحقیقاً نمایش‌گر همین معنی است. آلفونس حکیم در کتابش درباره بازی شطرنج، حکایت می‌کند که یک تن از شاهان هند خواست بداند که جهان، تابع عقل است یا پیرو صُدفه و بخت. دو حکیم که مشاورانش بودند پاسخهای متضاد دادند و برای اثبات بر نهاده‌هایشان، یکی بازی شطرنج را مثال آورد که در آن، هوش بر تصادف و اتفاق فزون می‌آید، حال آنکه دیگری، طاس تخته نرد را، تصویر قضا و قدر فرا نمود. تخته شطرنج از سویی و بازی نرد از سوی دیگر، نمودار دو رمز کیهان‌اند که در عین حال مختلف ولی مکمل هم هستند. مسعودی نیز می‌نویسد: شاه بهلیت که قواعد بازی شطرنج را مدون ساخت، شطرنج را بر نرد که بر قضا و اتفاق مبتنی است، رجحان داد، زیرا در بازی

شطرنج، «هوشمندی، همواره بر نادانی فایق می‌آید».

شطرنج‌باز در هر مرحله از بازی، مختار است که میان چندین امکان، یکی را برگزیند، اما حرکت، ریشه عواقب گریزناپذیری در پی دارد، به نحوی که حکم ضرورت، آزادی در انتخاب را بیش از پیش محدود می‌کند، و پایان بازی، ثمره تصادف و اتفاق به نظر نمی‌رسد، بلکه نتیجه قوانین خدشه‌ناپذیر، می‌نماید.

در اینجا نه تنها رابطه اراده با تقدیر، بلکه پیوند میان آزادی و شناخت نیز آشکار می‌شود؛ شطرنج‌باز جز در موارد سهو و غفلت طرف مقابل (خصم)، به میزانی که تصمیماتش با نهاد بازی، یعنی با امکاناتی که بازی در اختیار او می‌گذارد، می‌تواند، آزادی عمل خویش را حفظ کند. به بیانی دیگر، آزادی عمل در اینجا با پیش‌بینی و شناخت امکانات، هم‌بسته است، برعکس برانگیختگی یا تکانه کور، هر قدر در بدو امر آزاد و خودجوش بنماید، مکشوف می‌شود که نفی آزادی است.

«هنر شاه‌وار» فرمان‌روایی بر جهان - برون یا درون - ویژگی‌های خاص خود را دارد. لازمه این هنر، فرزادگی است که همانا شناخت امکانات است، و روح کلی و الهی، متضمن همه امکانات، به طرزی جامع، ترکیب یا تلفیق یافته است. حکمت حقیقی عین روح شدن، به نحوی کمابیش کامل است، و کیفیت هندسی تخته شطرنج، «مهر» وحدت اصلی و اساسی امکانات عالم، نمودار رمزی این روح است. روح یا کلام (الهی)، «صورت‌الصور» یعنی مبدأ صوری عالم است.

روح همانا حقیقت است، آدمی به یارمندی روح، آزاد و بی‌پیوند روح، اسیر تقدیر است و این آموزش بازی شطرنج به سالکی است که به بازی شطرنج می‌پردازد؛ و در آن بازی چیزی جز وسیله وقت‌گذرانی، و تصعید هوا و شهوت جنگ‌جویی و نیاز ماجراجویی خویش نمی‌بیند، اما همچنین، به قدر استعداد

عقلانیش، محملی برای تأملات نظری، راهی که از عمل به سیر و نظر می‌انجامد، نیز می‌یابد.

عارفان با توجه به سپیدی و سیاهی مهره‌ها، و این که در خانه‌های سفید و سیاه می‌نشینند، به این صورت عمل کرده‌اند:

مهره‌های سپید در صفحه شطرنج و انطباق آن در شطرنج وجود انسان (از راست به چپ) عبارت است از:

رخ: صدق، اسب: عشق، فیل: خانه سپید: صبر و حلم، وزیر: عقل
معاهده، شاه: جان، فیل خانه سیاه: عدالت، اسب: همت، رخ:
معرفت، پیاده: قناعت، پیاده: فکر، پیاده: ادب، پیاده: صوم، پیاده: صمت،
پیاده: انصاف، پیاده: ذکر، پیاده: سهر.

مهره‌های سیاه در شطرنج و انطباق آن در شطرنج وجود انسان (از سمت راست) عبارت است از:

رخ: کذب، اسب: شهوت، فیل سیاه در خانه سپید: حسد، شاه:
نفس، وزیر: عقل معاش، فیل سیاه در خانه سفید: غضب، اسب: غرور، رخ:
جهل، پیاده: حرص، پیاده: غفلت، پیاده: کینه، پیاده: لجاج، پیاده: ریا، پیاده:
کفران، پیاده: خواب.

البته این تطبیق مهره‌های شطرنج وجود انسانی، صورتی است کمال یافته که عارفان متأخر به آن توجه داده‌اند، ولیکن بسیاری از نکته‌های دقیق عرفانی را که شیخ سمنان در شطرنجیه عنوان کرده است، می‌توان با توجه به شطرنج وجود انسانی بررسی کرد.

وَفِي كُلِّ شَيْءٍ لَّهُ شَاهِدٌ يَدُلُّ عَلَىٰ أَنَّهُ وَاحِدٌ

«ای دوست! هر که از شطرنج چندین گنج بر گرفت در عالم «سربهم آیاتنا فی الافاق [۴۱/۵۳]» مسافری شرط اوست اما هر که هزار بار اسرار قرآن بر او خوانند و هنوز بیدار نشد، خاکساری است که هرگز از خواب غفلت بیدار نگردد. چون عجایب شطرنج را در عالم معنی نظر کن، هرگاه معانی را به جان و دل تلقین کردی، همه احوال دنیا و آخرت از یک چیز حقیر توآند.»

منابع:

- مصنفات فارسی، علاءالدوله سمنانی، به اهتمام نجیب مایل هروی، علمی و فرهنگی، ۱۳۶۹.
- تحقیق در احوال و آثار نجم الدین کبری، منوچهر محسنی، علمی، ۱۳۴۶.
- پیدایش شطرنج، شریف حسن قاسمی، تحقیقات اسلامی سال ششم، شماره ۱ و ۲ - ۱۳۷۰.
- رمزپردازی، تیتوس بورکهاات، ترجمه جلال ستاری، سروش ۱۳۷۰.
- رمز و داستانهای رمزی در ادب فارسی، تقی پورنامداریان، علمی و فرهنگی، ۱۳۷۵.
- مروّج الذهب و معادن الجوهر، علی بن حسین مسعودی، ترجمه ابوالقاسم پاینده، ۱۳۴۴.
- لغتنامه دهخدا، شماره مسلسل ۷۲.