



## تحلیل ریخت‌شناسی و بررسی ویژگی‌های قصه خیر و شر از هفت پیکر نظامی

مینا خادم‌الفقرا<sup>۱</sup> (نویسنده مسؤول)

دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی واحد نجف آباد دانشگاه آزاد اسلامی نجف آباد، ایران

عظامحمد رادمنش<sup>۲</sup>

استاد زبان و ادبیات فارسی، واحد نجف آباد دانشگاه آزاد اسلامی نجف آباد، ایران

تاریخ پذیرش: ۹۴/۷/۱۰

تاریخ دریافت: ۹۴/۴/۸

### چکیده

خمسۀ نظامی از جمله آثاری است که از قرن‌ها پیش مورد توجه ادب دوستان بوده است. منظومۀ هفت پیکر چهارمین مثنوی از این خمسه است که حاوی داستان‌های پر ماجرای است. موضوع این مثنوی، سرگذشت بهرام گور از هنگام زایش تا مرگ اوست. یکی از داستان‌های این مثنوی، داستان خیر و شر است - که هنگام نشستن بهرام را در روز پنجشنبه در گنبد صندلی و افسانه

1. Email: mina.khadem53@gmail.Com

2. Email: radmanesh@phu.iaun.ac.ir

گفتن دختر پادشاه اقلیم ششم - به تصویر می کشد. در این مقاله، ابتدا خلاصه‌ای از این داستان بیان می شود سپس سازه‌های این داستان براساس الگوی ریخت شناسی ولادیمیر پراپ تجزیه و تحلیل می گردد. پراپ معتقد بود که بر همه داستان‌های عامیانه، قوانینی حاکم است که پس از مطالعه آنها با فرمول بندی صحیح، ساختار این قصه‌ها به دست می آید. سعی نگارندگان این مقاله بر این است که ضمن نمایاندن ویژگی‌های قصه و بیان بعضی از عناصر، ساختار داستان را از راه تفکیک آن به ساختهای کوچکتر، براساس الگوی یاد شده، بررسی کند و نشان دهد که داستان خیر و شر یکی از داستان‌های منظوم تعلیمی - غنایی و یکی از داستان‌های اخلاقی مجموعه هفت پیکر است.

**کلید واژه‌ها:** خیر و شر، ریخت شناسی، ویژگی‌های قصه عامیانه، پراپ،

نظامی، ساختار

## مقدمه

«هفت پیکر» یا «بهرام‌نامه» نام منظومه چهارم از خمسه نظامی است که به نام سلطان علاءالدین کرپ ارسلان اقسنقری حاکم مراغه سروده شده است. نظامی در این مثنوی، زندگی نامه بهرام گور را بیان می کند و از ازدواج بهرام با هفت دختر از پادشاهان هفت اقلیم سخن می گوید. بهرام در هر یک از روزهای هفته به یک گنبد می رود و مهمان یکی از این دختران می شود. این هفت گنبد هر کدام به رنگی است. بهرام در هر کدام از این روزها از دختر ساکن در آن گنبد می خواهد داستانی برای او حکایت کند و نظامی در هفت پیکر، هفت داستان از زبان آنان بیان می کند. «لطف ذوق و نیروی تخیل و قوت قریحه و قدرت ابتکار نظامی در این داستان‌ها آشکار است، چه اصول مطالب دیگر هفت پیکر - اعم از جنبه تاریخی یا داستانی - چنانکه خود در مقدمه اشاره می کند، مقتبس از دیگران است» (معین، ۱۳۸۴: ۱۶۸).

داستان «خیر و شر» که در این مقاله به آن پرداخته می شود جزء داستان‌های عامیانه<sup>۱</sup> است و حکایت افسانه گفتن دختر پادشاه اقلیم ششم در روز پنجشنبه در گنبد صندلی است. تصور نگارندگان مقاله بر آن است که این داستان حکایتی است اخلاقی، از آن دسته حکایات که در ادب غربی به آنها «پارابل»<sup>۲</sup> گفته می شود که تفاوت آنها با «فابل» در این است که در

«فابل»<sup>۳</sup> قهرمانان، حیوانات هستند اما در «پارابل» شخصیت‌ها انسان‌ها هستند. در هفت پیکر نظامی «هر شاهزاده خانم طوری داستان خود را مطرح می‌کند و به پایان می‌آورد که با رنگ گنبدی که در آن سکونت دارد، متناسب باشد و در پایان آن نیز، رنگ گنبد خود را از سایر رنگ‌ها برتر می‌نهد و سخنانی در امتیاز آن نسبت به سایر رنگ‌ها می‌گوید» (محبوب، ۱۳۸۵: ۱۱۶).

### خلاصه داستان خیر و شر<sup>۴</sup>

روز پنجشنبه بهرام هوای گنبد مشتری پیکر صندل فام بر سرش افتاد. با جامه‌ای به رنگ صندل نزد لعبت چین، بانوی آن گنبد شتافت. همین که شب فرارسید، بانوی چین پس از شکر و دعا بر سر و دست شاه بوسه زد و این افسانه را آغاز کرد:

دو جوان به نام‌های خیر و شر از شهر خود قصد سفر کردند. هرکدام با ره توشه‌ای تا به بیابانی سوزان رسیدند. خیر که همه آبش را نوشیده بود، با این که از بد رگی شر خبر داشت، به دلیل فشار تشنگی در مقابل پرداخت جواهرش از او طلب آب کرد. اما شر به خاطر خبث طینت فقط در مقابل دریافت چشمان خیر، حاضر به دادن آب به او شد. خیر ناچار تسلیم شد و شر با دشنه‌ای که همراه داشت، چشم‌های خیر را بیرون آورد و در حالی که به او آب نداده بود، او را تنها رها کرد و رفت.

چوپان کردی که گله بی شماری داشت، از آنجا عبور می‌کرد و مدتی در آنجا منزل کرد. روزی دختر چوپان به طلب آب به آن سمت رفت و ناله‌ای شنید به دنبال صدا آمد و خیر را در خاک و خون دید که از تشنگی می‌نالید. دختر به او آب داد و چشمانش را که هنوز گرم بود در جای خود گذاشت. خانواده چوپان، خیر را به خانه آوردند و او را تیمار کردند. چوپان به وسیله برگ درختی که دو شاخه داشت و برگ یک شاخه برای درمان نابینایان و برگ شاخه دیگر برای درمان صرعیان بود، چشمان او را بینا کرد. خیر با دختر چوپان ازدواج کرد و صاحب مال و اموال شد و هنگامی که می‌خواستند از آن سرزمین کوچ کنند، مقداری از آن برگ‌های شفابخش را همراه خود برد. تا به شهری رسیدند که دختر پادشاه آن شهر بیماری صرع داشت. خیر با گیاهی که به همراه داشت دختر را شفا داد و طبق قول پادشاه با دختر ازدواج کرد. دختر وزیر هم از بیماری آبله نابینا شده بود که خیر توانست او را نیز شفا دهد و با او هم ازدواج کرد.

پس از مرگ شاه، خیر به جای او بر تخت نشست و روزی در حین معامله‌ای شر را دید و نامش را پرسید. شر خودش را مبشر معرفی کرد. اما خیر او را شناخت و نشانی‌های درستی داد. شر که نمی‌توانست انکار کند. به دست و پای خیر افتاد و از او خواست او را ببخشد. خیر از او گذشت ولی چوپان که از ملازمان خیر شده بود، سر از تن شر جدا کرد و جواهر خیر را که شر در لباسش پنهان کرده بود، برداشت و به خیر داد.

## تحلیل و بررسی

### الف) ازدیدگاه نظامی

با توجه به اینکه در ادبیات مشرق زمین، بویژه ادبیات فارسی، همواره توجه به معنویت، در قالب‌های گوناگون به چشم می‌خورد، نظامی نیز در بیان داستان‌هایش از این نکته استفاده می‌کند: «گرایش نظامی در بیان ویژگی‌های قهرمانان آثارش به جانب مطلق‌سازی و ارائه اسوه‌های مثالی است. یعنی همان چیزی که نظامی به آن خوی گر است. به دیگر سخن، در داستان‌های او مطابق معمول در سنت داستان‌پردازی فارسی، سنخ (type) مطرح است، نه شخصیت (character)» (حمیدیان، ۱۳۸۸: ۱۵۰).

در داستان خیر و شر، اعتقاد نظامی به اسوه‌های کمالی دیده می‌شود. اعتقاد دیرین به خیر و شر، همواره در فرهنگ‌های گوناگون وجود داشته است. «در دنیای ایران باستان، دو نوع نیروی شر متداول بوده است: آنهایی که مستقیماً به پیکر انسان‌ها حمله می‌کردند و آنهایی که در اطراف انسان‌ها پرسه می‌زدند. و در انتظار فرصتی بودند تا به آنها و محصولات و دام‌هایشان زیان برسانند» (کرتیس، ۱۳۷۳: ۲۳). خیر که نمونه خوبی مطلق است، به عنوان یک اسوه کمال دیده می‌شود و شر از نوع دوم است که در انتظار فرصت آسیب رساندن است و این فرصت برای او ایجاد می‌شود. دو نیروی خیر و شر با هم به عنوان خوب مطلق و بد مطلق در این قصه در تضاد هستند.

### ب) بحث ریخت‌شناسی

تحلیل و بررسی این داستان از دیدگاه ریخت‌شناسی، بر مبنای سازه‌های ولادیمیر پراپ است. او و همفکرانش از بنیانگذاران مکتب «فرمالیسم» هستند. در این مکتب ادبیات در فرم و ساخت است نه در روح و فکر. از نگاه آنها ارزش یک اثر ادبی به چگونگی ساخت آن است. از نظر فرمالیست‌ها، عدول از زبان معیار<sup>۵</sup>، ایجاد تغییر شکل در واقعیت<sup>۶</sup> یا غریب‌سازی<sup>۷</sup> از

موارد مهم در ایجاد یک اثر ادبی هستند. البته «آخن بام» از دانشمندانی بود که عقیده داشت، بهتر است به جای «فرمالیسم» از ترکیب «ریخت‌شناسی» استفاده شود.<sup>۸</sup> برداشت پراپ از قصه نوعی برداشت اثبات‌گرایی منطقی<sup>۹</sup> است. یعنی همان طور که در علوم طبیعی، داده‌های برگرفته شده از تجربه حسی، مهم‌ترین منبع همه معرفت‌ها است، در قصه‌ها نیز مهم‌ترین سرچشمه شناخت، مطالعه قواعد و ویژگی‌های صوری آنها است. پراپ اسم این تحول در ساخت قصه را "ریخت‌شناسی" نامید.<sup>۱۰</sup>

در این مقاله ابتدا به بررسی ریخت‌شناسی داستان خیر و شر براساس الگوی پراپ پرداخته می‌شود و پس از آن ویژگی‌های این قصه، بر مبنای ویژگی‌های قصه عامیانه، برشمرده می‌شود.

### ج) ریخت‌شناسی داستان خیر و شر

پراپ پس از بررسی‌های گوناگون در فرم قصه به چهار اصل کلی درباره قصه دست یافت. این چهار اصل عبارت‌اند از:

«۱- عناصر ثابت و پایدار قصه، کارهایی است که اشخاص قصه در قصه، انجام می‌دهند، اما کارهایی که از هویت‌کننده کار و شیوه عمل او مستقل است این عناصر، اجزای تشکیل دهنده بنیادی قصه است.

۲- تعداد کارهای شناخته شده اشخاص قصه‌های جن و پری عامیانه، محدود است.

۳- تسلسل کارهایی که اشخاص قصه انجام می‌دهند همیشه یکسان نیست.

۴- ساختار همه قصه‌های جن و پری، یکسان است «پراپ، کاشی‌گر، ۱۳۶۸: ۴۶-۴۴».

پراپ هفت شخصیت را در قصه‌ها شناسایی کرده: «۱- شریر ۲- بخشنده ۳- یاریگر ۴- شاهزاده خانم ۵- گسیل دارنده ۶- قهرمان ۷- قهرمان درونی که میان این شخصیت‌ها و کارکرد ایشان سه نوع رابطه وجود دارد: ۱- شخصیت فقط با یک حوزه کنش سروکار دارد. ۲- یک شخصیت در چند حوزه کنش شرکت می‌کند. ۳- یک حوزه کنش میان چند شخصیت مختلف تقسیم می‌شود: «خدیش، ۱۳۹۱: ۵۳».

پراپ همچنین سی و یک کارکرد در قصه‌ها بر می‌شمارد که در زیر فقط عنوان این

۱- وضعیت اولیه: i

۲- دور شدن: e

۳- قدغن: k

۴- سرپیچی: q

۵- پرس و جو: v

۶- خبرگیری: w

۷- نیرنگ: z

۸- همکاری ناخواسته: g

۹- شر: X

۱۰- کمبود: x

۱۱- لحظه پیوند دهنده: y

۱۲- تصمیم گیری قهرمان قصه: W

۱۳- رفتن: ↑

۱۴- اولین کار هبه کننده: D

۱۵- واکنش قهرمان قصه: H

۱۶- تهیه وسیله سحر آمیز: Z

۱۷- انتقال از سرزمینی به سرزمین دیگر: R

۱۸- مبارزه: L

۱۹- علامت گذاری: M

۲۰- پیروزی: V

۲۱- شر یا کمبود اولیه رفع می شود: E

۲۲- تعقیب: P

۲۳- نجات: S

۲۴- رسیدن به صورت ناشناس: O

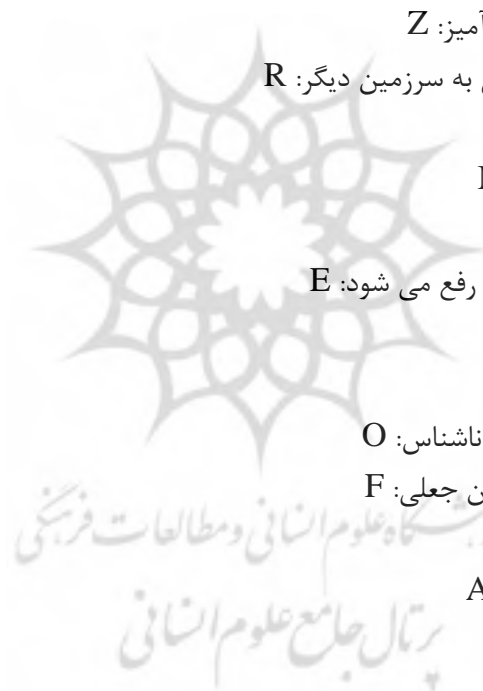
۲۵- دعوی دروغ قهرمان جعلی: F

۲۶- کار سخت: T

۲۷- انجام کار سخت: A

۲۸- شناسایی: I

۲۹- افشاگری: DV



۳۰- تغییر شکل: Tr

۳۱- عروسی: N

ممکن است همهٔ این کارکردها در یک قصه وجود نداشته باشد و یا الزاماً ترتیب آنها به صورتی که ذکر شد، نیامده باشد. اکنون با توجه به کارکردهای یاد شده، داستان خیر و شر به صورت زیر تجزیه می‌شود. ذکر این نکته ضروری است که هر کدام از این کارکردها به شکل‌های جزئی‌تر تجزیه می‌شوند و با علامت اختصاری و عدد نمایش داده می‌شود.

۱- وضعیت اولیه: دو جوان به نام خیر و شر نام برده می‌شوند: I

۲- دور شدن: خیر و شر از شهر خویش آهنگ سفر کردند:  $\mathcal{E}^F$

۳- قدغن: خیر به شر می‌گوید: چشم‌هایم را در نیاور k و به جای آن جواهرم را بردار  $k^F$

۴- سرپیچی: شر، چشمهای خیر را در می‌آورد و صدمه و زیان وارد می‌کند. Q

۵- نیرنگ: شر، خیر را اغوا می‌کند و از خیر می‌خواهد که چشمهایش را به او بدهد و در مقابل آب بستاند اما به او آب نمی‌دهد.  $\mathcal{J}^F$  (به وسایل و شیوه‌های نیرنگ آمیز متوسل می‌شود)

۶- همکاری ناخواسته: خیر فریب می‌خورد و چشم‌هایش را به شر می‌دهد ولی آبی دریافت نمی‌کند (g) البته شر از تشنگی خیر سوء استفاده می‌کند و موافقت خیر به او تحمیل می‌شود که این عنصر را بدبختی مقدماتی می‌نامیم و آن را با نماد (h) نشان می‌دهیم.

۷- شر: شر به خیر ضرر وارد می‌کند: X و جواهر خیر را می‌دزد: X به او صدمه بدنی وارد می‌کند و چشم‌هایش را در می‌آورد  $X^F$ .

۸- لحظه پیونددهنده: دختر چوپان به دنبال صدای خیر می‌رود. در اینجا دختر چوپان قهرمان جستجوگر است (Y) که تصمیم می‌گیرد خیر را به خانه ببرد و او را تیمار کند.  $\mathcal{Y}^F$ .

۹- رفتن: دختر چوپان به عنوان قهرمان جستجوگر، هدفش جستجوست و با شنیدن صدای خیر به جستجو او می‌رود اما در مرحله‌ای که خیر به همراه چوپان و خانواده‌اش تصمیم به رفتن می‌گیرند، خیر به عنوان قهرمان قربانی بدون اینکه در فکر جستجوی چیزی باشد، به راه می‌افتد (↑)

۱۰- دست‌یابی به وسیله سحرآمیز: در این قسمت، جای کارکردها کمی تغییر می‌کند ابتدا چوپان با تهیه برگ جادویی خیر را نجات می‌دهد ( $\mathcal{Z}^F$ ) و پس از آن بعد از عزیمت

چوپان و خیر و خانواده، خیر به سمت درخت می‌رود و از هر دو شاخه جادویی کیسه‌هایش را پر می‌کند (Z<sup>۱</sup>)

۱۱- انتقال از سرزمینی به سرزمین دیگر: خیر در ابتدای داستان با شر همسفر می‌شود: (R<sup>۲</sup>) و در اواسط داستان، دختر به همراه چوپان و خانواده‌اش از جایگاه شان کوچ می‌کنند و به سرزمینی دیگر می‌روند (R<sup>۳</sup>)

۱۲- پیروزی: شر به عنوان ضد قهرمان در نهایت شکست می‌خورد و بدون اینکه بین شر و خیر مبارزه‌ای در بگیرد، به دست چوپان کشته می‌شود. (V<sup>۵</sup>)

۱۳- دفع شر: چوپان پس از اینکه شر را می‌کشد، جواهر خیر را در تن شر پیدا می‌کند و آن را به خیر باز می‌گرداند. (E<sup>۴</sup>)

۱۴- نجات: شر به جان خیر سوء قصد دارد و چشمان او را در می‌آورد اما خیر به وسیله دختر چوپان از این سوء قصد نجات داده می‌شود. (S<sup>۶</sup>)

۱۵- کار سخت: هنگامی که خیر، خبر بیماری صرع دختر شاه و نابینایی دختر وزیر را شنید، با داروی جادویی که داشت، هر دو دختر را شفا داد. این قسمت با کارکرد بعدی یعنی انجام کار سخت به دنبال هم می‌آید.

۱۶- افشاگری: شر که در پایان داستان خودش را مبشر معرفی می‌کند، رسوا می‌شود. (DV)، مجازات می‌شود و چوپان او را به قتل می‌رساند. (Pu)

۱۷- عروسی: خیر، پس از آشنایی با چوپان و ماندن نزد او به دخترش دل می‌بندد و با پیشنهاد چوپان با او ازدواج می‌کند (N) و پس از اینکه دختر شاه و دختر حاکم را با داروی شفا بخش، شفا می‌دهد. طبق گفته شاه و وزیر با آن دو دختر نیز ازدواج می‌کند و پس از پیوند به مقام جانشینی پادشاه می‌رسد. (N)

به نظر نگارنده، در این قسمت تفاوت الگوی یاد شده پراپ، با این داستان آشکار می‌شود. با توجه به فرهنگ و آداب و رسوم حاکم بر تفکر غربی شکل ۵ و ۶ این کارکرد به این صورت تعریف می‌شود: «پس از ازدواج، قهرمان قصه زنش را از دست می‌دهد و پس از جستجوی مجدد او را باز می‌یابد و گاهی نیز قهرمان قصه با دختر پادشاه عروسی نمی‌کند و فقط جایزه‌ای نقد می‌گیرد» (پراپ، کاشی گر، ۱۳۶۸: ۹۷). اما در داستان خیر و شر، طبق فرهنگ حاکم بر جامعه، خیر هم زمان با هر سه دختر، عروسی می‌کند.

اکنون اگر بخواهیم شخصیت‌های داستان خیر و شر را بر شماریم طبق جدول زیر به این



صورت خلاصه می‌شود:

ردیف	شخصیت	طبق داستان	کارکردها
۱	شریر	شر	IqXV <sup>5</sup> Dvpu
۲	قهرمان	خیر	IR <sup>2</sup> R <sup>3</sup> S <sup>9</sup> NN**
۳	یاریگر	دختر چوپان و چوپان	↑ Yy <sup>7</sup> z <sup>9</sup> z <sup>1</sup> R <sup>3</sup>
۴	شاهزاده خانم	دختر شاه و دختر وزیر	NN**

ساختار داستان خیر و شر با توجه به مواردی که شمرده شد، طبق جدول زیر این گونه است:

ردیف	تعریف کارکرد	علامت اختصاری	ردیف	تعریف کارکرد	علامت اختصاری
۱	وضعیت اولیه	i	۹	رفتن	↑
۲	دور شدن	e <sup>3</sup>	۱۰	دست یابی به وسیله سحرآمیز	z <sup>9</sup> -z <sup>1</sup>
۳	قدغن	k-k <sup>2</sup>	۱۱	انتقال از سرزمینی به سرزمین دیگر	R <sup>2</sup> -R <sup>3</sup>
۴	سریچی	q	۱۲	پیروزی	V <sup>5</sup>
۵	پیرنگ	j <sup>3</sup>	۱۳	رفع شر	E <sup>4</sup>
۶	همکاری ناخواسته	g-h	۱۴	نجات	S <sup>9</sup>
۷	شر	X-X <sup>6</sup>	۱۵ ۱۶	کار سخت افشاگری	Dv pu
۸	لحظه پیوند دهنده	y-y <sup>7</sup>	۱۷	عروسی	N-N**

### ویژگی‌های قصه خیر و شر

با توجه به این که داستان خیر و شر از انواع قصه‌های عامیانه شمرده می‌شود که نظامی آن را به نظم درآورده است، ویژگی‌های آن براساس ویژگی‌های قصه‌های عامیانه بررسی می‌شود. ویژگی‌های عمده قصه عامیانه به شرح زیر طبقه‌بندی شده است:

۱. خرق عادت ۲. پیرنگ ضعیف ۳. مطلق گرایی ۴. کلی گرایی و نمونه کلی ۵. ایستایی ۶. زمان و مکان ۷. همسانی قهرمان‌ها در سخن گفتن ۸. نقش سرنوشت ۹. شگفت‌آوری ۱۰. استقلال یافتگی حوادث (اپیزودی) ۱۱. کهنگی

۱. خرق عادت: «در فرهنگ‌ها، فرق عادت به معنای خلاف عادت آمده است، یعنی آنچه با محسوسات عقلی و تجربیات حسی و موازین عینی جور در نمی‌آید» (میرصادقی، ۱۳۶۷: ۶۱). در داستان خیر و شر این ویژگی در چند قسمت دیده می‌شود. نخست آن که شر با

دشنه‌ای چشم‌های خیر را از حدقه در می‌آورد. دوم آنجا که دختر چوپان گردد، چشمها را از خاک برمی‌دارد و درجایش می‌گذارد و آنها را می‌بندد، سوم درخت جادویی که دو شاخه دارد و برای درمان بیماری صرع و نابینایی مفید است. هر سه این ویژگی‌ها با مشاهدات حسی مطابقت ندارد.

۲. پیرنگ ضعیف: پیرنگ در حقیقت حوادث داستان برمبنای رابطه علت و معلولی است. «پیرنگ، وابستگی موجود میان حوادث داستان را به طور عقلانی و منطقی تنظیم می‌کند» (میرصادقی، ۱۳۷۹: ۶۴). در قصه‌های عامیانه این ساختار استدلالی بسیار ضعیف و دیربآور و حتی می‌توان گفت باور ناکردنی است.

در داستان خیر و شر، جنبه درمانی دو شاخه درخت به این سرعت و سادگی، غیرمعقول و غیرمنطقی است. نیز جادادن چشمان از حدقه درآمده در جایگاه خود، به پادشاهی رسیدن خیر به دلیل کمکی که به دختر پادشاه می‌کند. همه حوادثی غیرقابل پذیرش هستند.

۳. مطلق‌گرایی: قهرمان‌ها در این دست قصه‌ها خوب یا بد مطلق هستند به عبارتی سیاه مطلق یا سفید مطلق هستند: برعکس داستان‌های امروز که آمیزه‌ای از خوبی و بدی هستند. در داستان خیر و شر، خیر خوب مطلق است، هیچ بدی یا نیروی اهریمنی در او وجود ندارد. به گمان نگارنده این سطور، حتی در ابتدای داستان نیز که خیر، عاقبت اندیشی نمی‌کند و توشه راهش را به سرعت مصرف می‌کند و شر برعکس، عاقبت اندیش است و آذوقه‌اش را حساب شده، مصرف می‌کند، نظامی این دوراندیشی را، عامل مثبت و موجهی جلوه نداده است و فقط در حد توصیف بیان کرده است. چه، در این نوع قصه‌ها، قهرمان خوب، هیچ عیب یا ایرادی ندارد.

چون بریدند روزکی دو سه راه	توشه‌ای را که داشتند نگاه
خیر می‌خورد و شر نگه می‌داشت	این غله می‌درود و آن می‌کاشت
(نظامی، ۱۳۸۳: ۱۴۶)	

شر نیز، بد مطلق است و منش اهریمنی دارد. بد نماد است و سرانجام نیز باید در نبرد با خیر شکست بخورد و به نوعی بیانگر مدینه فاضله‌ای است که ظالم باید در آن نابود شود و مظلوم نجات یابد.

۴. کلی‌گرایی و نمونه کلی: در این داستان خیر، مظهر کلی نیکی، زیبایی و خداترسی است و شر نماد پلیدی و خبث طینت، علت آن هم معلوم نیست و دلیل برای آن وجود ندارد

دختر چوپان، دختر شاه و دختر وزیر هر سه دختران زیبایی هستند که دلبری می‌کنند تا آن جا که دختر چوپان گرد را ندیده، عاشق می‌شود و چون این دختران به طور کلی زیبا و دلربا هستند، خیر که مظهر خوبی مطلق است به وصال آنان دست می‌یابد.

۵. ایستایی: در داستان‌های عامیانه، شخصیت‌ها قابل تفسیر و تحول نیستند و حوادث هیچ نقشی در تغییرات کاراکترها ندارند. خیر، خوب مطلق است و خواننده در آغاز کار با او آشنا می‌شود و تا پایان قصه نیز همین تصویر در ذهن خواننده پایدار می‌ماند، بدون آنکه حوادثی که در طول داستان پیش می‌آید، کوچکترین تغییری در شخصیت خیر داشته باشد. شر نیز پذیرای تغییرات داستان نیست تا جایی که حتی وقتی عذرخواهی می‌کند و از خیر می‌خواهد که او را ببخشند، از نظر نویسنده یا شاعر یا گوینده، قابل بخشش نیست، چرا که وجودش از ابتدا شر بوده و قابل تغییر هم نیست. بنابراین چوپان، باید او را به سزای عملش برساند.

۶. زمان و مکان: زمان و مکان وقوع داستان مشخص نیست. اگر خواننده داستان به جستجوی این دو عامل است، باید حدس و گمان شخصی خود را دخالت بدهد.

۷. همسانی قهرمان‌ها در سخن گفتن: در این داستان طرز صحبت کردن خیر با شر و یا چوپان و دخترش یکسان است و به عنوان مثال از طرز گفتگوی چوپان یا پادشاه یا وزیر نمی‌توان به تفاوت طبقاتی آنها پی برد.

۸. نقش سرنوشت: «تقدیر و سرنوشت در قصه‌ها نقش اساسی دارد. شخصیت‌ها از سرنوشت محتوم خود نمی‌توانند بگریزند. تنها سرنوشت آنها متفاوت است. زیرا تقدیر و سرنوشت، قهرمان حقیقی قصه‌هاست نه شخصیت‌ها که چون پرکاهی بازبچه تقدیر تغییر ناپذیر خویش‌اند» (میرصادقی: ۱۳۷۶: ۷۰).

در این داستان، سرنوشت محتوم خیر، عاقبت نیک و پادشاهی است، چرا که از ابتدا برایش رقم خورده است. چون خوب است و باید نتیجه خوبی خود را محسوس و عیان دریافت کند شر چون شریر است، باید سرنوشت بدی داشته باشد، آن جا که حتی بخشش خیر نیز در سرنوشت او تأثیری ندارد.

۹. شگفت‌آوری: خواننده این داستان با شنیدن ماجرای خارق‌العاده که در قسمت اول بیان کردیم، احساس تعجب و شگفتی می‌کند.

۱۰. استقلال یافتگی حوادث (اپیزودی): این ویژگی را نمی‌توان در این داستان، به

تنهایی بررسی کرد. چرا که در یک مجموعه کامل آمده است که هر کدام برای خود داستانی دارد. اما اگر داستان خیر و شر را در مجموع مثنوی هفت پیکر مورد مطالعه قرار دهیم به این نتیجه می‌رسیم که هر هفت قصه این مجموعه به تنهایی می‌تواند داستان کامل و مجزایی باشد که حوادث مخصوص به خود دارد بنابراین از این دیدگاه شایان بررسی است.

۱۱. کهنگی: مضمون این داستان منعکس کننده آداب و رسوم گذشتگان درباره مفهوم خوبی و بدی است و این که پایان خوبی، باید مستقیم خیر و نیکی باشد و پایان بدی نیز، بدبختی و سختی است و این مفهوم باید شفاف و روشن به خواننده منتقل شود و این نشان‌دهنده قدمت و کمکی این قصه است.

### ساختار رمزی داستان خیر و شر

نظامی در آثارش از درون‌مایه‌های اسطوره‌ای- فلسفی و عرفانی بهره برده است و این بهره‌گیری در تمام آثار نظامی به چشم می‌خورد تا جایی که به قول ثروتیان «همه آثار نظامی رمزنامه است» (ثروتیان، ۱۳۸۳، ۲۸۰). در هفت‌پیکر نیز که منظومه‌ای جذاب است، رمز بسیار دیده می‌شود. در داستان خیر و شر نیز، خیر رمز خوبی مطلق است. دختر چوپان و چوپان رمز نیروهای امدادی از طرف حق هستند که به یاری خیر می‌شتابند و او را نجات می‌دهند و خوشبخت واقعی کسی است که خداوند پشت و پناهِش باشد و رسیدن به پادشاهی رمز سعادت است که پاداش خیر و نیکی است. شاه در این قصه مانند سایر قصه‌های پریوار، رمز ناخودآگاهی است و دختران شاه و وزیر، بخشی از این ناخودآگاهی هستند که برای قهرمان داستان که خیر است و رمز خودآگاهی، سعادت و خوشبختی را به ارمغان می‌آورند و البته خیر نیز شایستگی خود را نشان می‌دهد و از پس آزمایش‌هایی که برایش پیش می‌آید، سربلند بیرون می‌آید. چرا که قهرمان داستان باید «امتحان‌های سختی را که همه برای سنجش شجاعت و تاب و توان اوست، پیروزمندانه از سر بگذراند تا شایسته زناشویی گردد» (دلاشو، ۱۳۶۶، ۱۲۲).

این داستان در روز پنجشنبه که منسوب به ستاره مشتری است. اتفاق می‌افتد که مشتری رمز سعادت است و به سعاداکبر منسوب است. پس پایان داستان نیز که سعادت خیر و پیروزی او را برشر نشان می‌دهد، هماهنگی محتوا را با این رمز به خوبی بیان می‌کند.

«روز پنجشنبه روزی خوب و روز سعادت به مشتری منسوب»

(نظامی، ۱۳۸۳: ۱۴۵)

«اثر انتساب ایام هفته به سیارات در نام‌های روزهای هفته به زبان‌های اروپایی هنوز باقی است. چنانکه jeudi در فرانسه روز jupiter (مشتری= اورمزد) پنجشنبه است» (معین، ۱۳۸۴: ۱۶۶).

رنگ این گنبد به رنگ صندلی است که رنگ سرخ مایل به قهوه‌ای دارد. «نظامی با زدن رنگ سرخ مایل به قهوه‌ای چوب طبی صندل به افسانه خود- چوبی که از چین می‌آید و به عنوان درمان سردرد در داروشناسی سنتی ایران و هند، رایج بود- می‌خواست رمزپردازی درخت زندگی را بررسی کند» (بری، ۱۳۸۵: ۲۹۴). این رنگ با محتوای داستان که درمان بیماری‌ها نیز قسمتی از آن است، هماهنگی دارد و می‌تواند رمز سعادت و سلامت باشد. در داستان خیر و شر، با دو نیروی اهورایی و اهریمنی روبرو هستیم که از دیرباز در فرهنگ ایرانی، جایگاه ویژه‌ای داشته است. «دوگانگی، یعنی باور به دو اصل خیر و شر از باورهای بنیادین آریائیان بوده است و تاکنون هم در اندیشه ایرانی وجود دارد.» (رستگارفسایی و اثنی عشری، ۱۳۸۴: ۷۹). در این داستان، شر، رمز و نماد همه خصلت‌های اهریمنی است و برعکس خیر، رمز خوبی‌های اهورایی است. نظامی در این داستان، جامعه آرمانی را به تصویر کشیده است. جامعه‌ای که در آن فرجام خوبی و خیراندیشی، نیک است و شر و بدی عاقبت خوشی ندارد.

## نتیجه

از مجموع سخنان گفته شده درباره این داستان، این نتیجه به دست می‌آید که ساختار قصه خیر و شر، مانند سایر داستان‌های کهن و اسطوره‌ای از الگوهای یاد شده، پیروی می‌کند. به گونه‌ای که وضعیت آغازین قصه با معرفی دو شخصیت شروع می‌شود. سپس کارکرد بعدی، یعنی سفر به وجود می‌آید. قهرمان با بدخواهی و کینه شریر مواجه می‌شود و بعد از گرفتاری، یاریگران به صحنه داستان می‌آیند و سایر کارکردهای الگوی پراپ که به آن پرداخته شد. هدف نویسنده در این بررسی در قسمت الگوی یاد شده، این بوده است که نشان دهد، فرم این داستان و کارکردهای آن مطابق الگوهای بیان شده، انجام شده است. ضمن اینکه آموزه‌هایی نیز به دنبال دارد و با اینکه حدود هزار سال از خلق آن می‌گذرد،

هنوز برای خواننده امروز جذابیت دارد و در کنار ساختار آن، نکته‌های اخلاقی زیادی دیده می‌شود که مهم‌ترین آنها، پیروزی نیروهای اهورایی است.

نظامی در این منظومه، ضمن در نظر گرفتن ویژگی‌های خوب و بد انسان، سعی دارد با ایجاد تصویرها و بیان مفاهیم دل‌انگیز غنایی، احساسات خود را نیز به خواننده القا نماید و با توجه به ویژگی‌های قصه‌های عامیانه، نظامی در صدد نمایش شخصیت‌ها نیست، بلکه خصلت‌های آنان را در نظر می‌گیرد. چرا که شخصیت‌ها در این داستان، با عمده‌ترین اصول اخلاقی سروکار دارند و روحیه آرمان‌گرایی در قهرمانان آن دیده می‌شود. به همین دلیل خلق و خوی شر و خیر در قالب گفتگوی آنها به درستی به خواننده منتقل می‌شود. قهرمان و ضد قهرمان در این داستان به وضوح دیده می‌شود و اعمال آنها از همان ابتدا برای خواننده مشخص و واضح است.

در نهایت می‌توان گفت داستان خیر و شر از هفت پیکر نظامی، بستر مناسبی برای بررسی ریخت‌شناسی و نیز شناخت ویژگی‌های قصه عامیانه برای خواننده فراهم می‌کند. ضمن این‌که با دقت بیشتر می‌توان دریافت که تنوع استفاده از شخصیت‌ها در این منظومه، امکان بررسی بیشتر از دیدگاه‌های مختلف را امکان‌پذیر می‌کند.

## پی‌نوشت

۱. Folk Tale

۲. parable: حکایتی است کوتاه و حاوی نکته‌ای اخلاقی اما در اینجا شخصیت‌ها اغلب

انسان‌ها هستند (نک: پورنامداریان، ۱۳۶۴: ۱۴۲)

۳. Fable: در اصل و به مفهوم کلی به هر داستان خیالی یا بیان توصیفی گفته می‌شود

(نک: همان).

۴. (خانلری (کیا)، ۱۳۷۷؛ ۱۴۱-۱۵۳ با تلخیص)

۵. Deviation from the norm

۶. Deformation of reality

۷. Making strange

۸. برای اطلاعات بیشتر نک: احمدی: ۴۲

۹. positivistic

۱۰. برای اطلاعات بیشتر نک: خویش، ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی، ۱۳۹۱، ص: ۵۲ و نیز احمدی، بابک، ساختار و تأویل متن، ص ۱۴۴
۱۱. کارکرد یا Funciton؛ فریدون بدره‌ای آن را با واژهٔ خویشکاری ترجمه کرده است. برای اطلاعات کامل نک: پراپ، ۱۳۶۸: ۱۳۵-۶۰.
- نیز نک: پراپ، کاشی گر، ۱۳۶۸: ۹۸-۵۰. توضیح اینکه در این مقاله از تعاریف و علامات اختصاری کتاب اخیر استفاده شده است.

## منابع

۱. احمدی، بابک (۱۳۷۰)، **ساختار و تأویل متن**، تهران، مرکز
۲. بری، مایکل (۱۳۸۵)، **تفسیر مایکل بری بر هفت پیکر نظامی**، ترجمهٔ علوی نیا، تهران، نی
۳. پراپ، ولادیمیر (۱۳۶۸)، **ریخت‌شناسی قصه‌های پریان**، ترجمهٔ فریدون بدره‌ای، تهران، توس، چ اول
۴. .... (۱۳۶۸)، **ریخت‌شناسی قصه**، ترجمهٔ م- کاشیگر، تهران، روز، چ اول
۵. پورنامداریان، تقی (۱۳۶۴) **رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی**، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی - چ اول
۶. ثروتیان، بهروز (۱۳۸۳)، **فن بیان در آفرینش خیال**، تهران، امیرکبیر، چ اول
۷. حمیدیان، سعید (۱۳۸۸)، **آرمان شهر زیبایی**، گفتارهایی در شیوهٔ بیان نظامی، تهران، انتشارات علم و دانش، چ دوم
۸. خانلری (کیا)، زهرا (۱۳۷۷)، **داستان‌های دل‌انگیز ادب فارسی**، تهران، انتشارات توس، چ پنجم
۹. خدیش، پگاه (۱۳۹۱)، **ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی**، تهران، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، چ دوم
۱۰. دلاشو، لوفلر (۱۳۶۶)، **زبان رمزی قصه‌های پریوار**، ترجمهٔ جلال ستاری، تهران، نوین.
۱۱. رستگار فسایی، منصور و اطلس اثنی عشری (۱۳۸۴)، **هویت ایرانی در ادب فارسی تا حملهٔ مغول**، مجلهٔ علوم اجتماعی و انسانی دانشگاه شیراز، دورهٔ ۲۲.

۱۲. شمیسا، سیروس (۱۳۸۰)، **نقد ادبی**، تهران، انتشارات فردوس، چ دوم
۱۳. معین، محمد (۱۳۸۴)، **تحلیل هفت پیکر نظامی**، نشر معین، چ اول
۱۴. محجوب، محمد جعفر (۱۳۸۵)، **خاکستر هستی**، تهران، مروارید، چ سوم
۱۵. میرصادقی، جمال (۱۳۷۹)، **عناصر داستان**، تهران، سخن، چ چهارم
۱۶. .... (۱۳۷۶)، **ادبیات داستانی (قصه، رمانس، داستان کوتاه، رمان)**، تهران، انتشارات علمی - چ سوم
۱۷. نظامی، الیاس بن یوسف (۱۳۸۳) **هفت پیکر**، تصحیح برات زنجانی، تهران، انتشارات دانشگاه تهران، چ سوم
۱۸. وستا، کرتیس (۱۳۷۳)، **اسطوره‌های ایرانی**، ترجمه عباس مخبر، تهران، نشر مرکز، چ اول

