



<https://liar.ui.ac.ir/?lang=en>

Literary Arts

E-ISSN: 2322-3448

Document Type: Research Paper

Vol. 17, Issue 4, No.53, 2026, pp.73-92

Received: 09/04/2025

Accepted: 13/08/2025

Zāl and Simorgh as Trickster Figures: A Mythological Reinterpretation of the *Shahnameh* Narratives

Tohid Teymouri  *

Assistant Professor, Department of English Language and Literature, Faculty of Humanities, University of Zanjan, Zanjan, Iran
tohidteymouri@znu.ac.ir

Abstract

This study examines the trickster archetype within the narrative of Zāl and Simorgh in Ferdowsi's *Shahnameh*. The trickster, a mythological figure characterized by ambivalence, shape-shifting, resourcefulness, and divine intervention, occupies a significant role across various cultural traditions. Drawing upon established theoretical frameworks, this research identifies Zāl and Simorgh as a trickster within Iranian mythology. The analysis focuses on key trickster attributes—including shapeshifting, wisdom, and the capacity to disrupt and reconstitute social order. Zāl, marked by his extraordinary birth and upbringing by Simorgh, embodies a liminal identity that facilitates intervention in pivotal events. Simorgh, in turn, functions as a supernatural guide and healer, contributing to the restoration of equilibrium and the revelation of hidden truths. A close reading of the Rostam and Esfandiar episode demonstrates how Zāl and Simorgh employ cunning and esoteric knowledge to challenge oppressive power structures and institute a renewed order. This study underscores the significance of the trickster archetype in Iranian mythic traditions and elucidates the roles of Zāl and Simorgh as agents of transformation and balance within the Persian cultural discourse.

Keywords: Trickster, Zāl, Simorgh, *Shahnameh*, Mythology.

Introduction

The trickster archetype represents one of the most significant and beloved figures in world mythology, characterized by paradoxical qualities where positive attributes typically outweigh negative ones, though this balance varies across different mythological traditions. As liminal beings existing between worlds, tricksters challenge established laws, confront deities, and disrupt social and cultural norms. While often depicted as deceiving ordinary people, tricksters more importantly challenge those in positions of power, undermining the dominion of kings, heroes, and the powerful through cunning and artifice.

This study examines the trickster archetype within the narrative framework of Zāl and Simorgh in Ferdowsi's *Shahnameh*, positioning these figures within the broader context of Iranian mythology. The research addresses a significant gap in Iranian mythological studies, as the trickster concept, despite its prominence in global mythology, has remained largely unexplored in Persian literary scholarship. By applying established theoretical frameworks from folklore, psychoanalysis, mythology, and anthropology, this investigation seeks to illuminate the transformative roles of Zāl and Simorgh as agents of change and balance within Persian cultural discourse.

Materials and Methods

The methodological approach employs a comprehensive theoretical framework drawing primarily from the foundational works of Paul Radin and Carl Gustav Jung on the trickster archetype. Radin's conception of the trickster as a "culture-bringer" who facilitates societal transformation from lower to higher levels of civilization provides a crucial analytical lens. Jung's

*Corresponding author

Teymori, T. (2026). Zāl and Simorgh as Trickster Figures: A Mythological Reinterpretation of the *Shahnameh* Narratives. *Literary Arts*, 17(4), 73-92.



2322-3448 © University of Isfahan

This is an open access article under the CC BY-NC-ND/4.0/ License (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>).



10.22108/liar.2025.144866.2450

psychological interpretation, viewing the trickster as a representation of the collective unconscious and undifferentiated human consciousness retaining its animal nature, offers complementary insights into the archetype's enduring significance.

The analysis incorporates perspectives from various scholars, including Claude Lévi-Strauss's structural approach to mythological dualities, Joseph Campbell's hero archetype theory, and Mary Douglas's anthropological insights on social order disruption. The study employs close textual reading of *Shahnameh*, focusing particularly on key episodes including Zāl's birth and upbringing by Simorgh, and the pivotal Rostam and Esfandiar confrontation. Comparative analysis with trickster figures from other cultural traditions—including Loki from Norse mythology, Anansi from West African folklore, Coyote from Native American traditions, and Prometheus from Greek mythology—provides cross-cultural context for understanding the unique characteristics of the Iranian trickster manifestation.

Research Findings

The investigation reveals that Zāl and Simorgh collectively embody the essential characteristics of the trickster archetype within Iranian mythology. Key findings of the study include:

- 1) **Extraordinary Birth and Liminal Identity:** Zāl's albinism marks him as fundamentally different from birth, leading to his abandonment and subsequent raising by Simorgh. This unusual upbringing creates a liminal identity existing between human society and the supernatural realm, a defining characteristic of trickster figures.
- 2) **Shape-shifting and Duality:** The relationship between Zāl and Simorgh demonstrates the trickster's capacity for transformation and dual existence. Simorgh functions as both a physical being and Zāl's spiritual essence, while Zāl himself bridges the animal, human, and divine realms.
- 3) **Wisdom and Problem-solving:** Zāl's renowned wisdom, acquired through Simorgh's tutelage and his own dedicated study, enables him to serve as advisor and mediator in critical situations. His knowledge encompasses both earthly learning and supernatural wisdom, positioning him as a crucial problem-solver in times of crisis.
- 4) **Shamanic Attributes:** Zāl exhibits shamanic characteristics through his ability to summon Simorgh via the ritual burning of the sacred feather, accessing supernatural assistance when confronting seemingly insurmountable challenges. This shamanic connection enables intervention in the natural order when necessary.
- 5) **Divine Intervention and Social Transformation:** In the Rostam-Esfandiar episode, Zāl and Simorgh's intervention challenges corrupt power structures represented by Goshtasp and Esfandiar's ambitions, ultimately facilitating a restoration of proper governance and social order.

Discussion of Results and Conclusions

The findings demonstrate that Zāl and Simorgh function as a unified trickster entity, challenging oppressive power structures while maintaining cosmic and social balance. Unlike tricksters in other traditions who often act from self-interest, the Zāl-Simorgh complex operates primarily for societal benefit, distinguishing the Iranian trickster tradition. The Rostam-Esfandiar confrontation exemplifies the trickster's role in exposing corruption and facilitating necessary social transformation. Esfandiar's invulnerability, granted through Zoroastrian blessing, represents a sacred power corrupted by personal ambition. Zāl and Simorgh's intervention—revealing the secret of targeting Esfandiar's eyes with a double-headed arrow from the gaz tree—demonstrates the trickster's function in challenging even sacred authority when it threatens social harmony. This episode reflects broader tensions between two political paradigms: the pre-Lohrasp tradition of balanced power between royal and heroic houses, and the Lohrasp-Goshtasp model concentrating all authority in the monarchy. The trickster's intervention supports the restoration of balanced governance, suggesting Ferdowsi's critique of absolute monarchical power. The comparative analysis reveals both universal and culturally specific aspects of the Iranian trickster. While sharing common features with global trickster figures—liminality, shape-shifting, wisdom, and social disruption—Zāl and Simorgh demonstrate unique characteristics rooted in Persian cultural values, particularly the emphasis on wisdom (*kherad*) and justice (*dād*).

This study establishes Zāl and Simorgh as a distinctive trickster manifestation within Iranian mythology, contributing significantly to the theoretical understanding of the trickster archetype. The trickster archetype plays a vital but previously unrecognized role in Iranian mythological traditions, with Zāl and Simorgh embodying this function through their combined attributes and interventions. The Iranian trickster tradition emphasizes wisdom, justice, and societal benefit over the self-interested cunning often associated with tricksters in other cultures, reflecting core Persian cultural values. The Zāl-Simorgh complex serves as a mechanism for critiquing and transforming unjust power structures, particularly relevant to Ferdowsi's historical context and his concerns about tyrannical rule. Recognition of the trickster pattern in *Shahnameh* opens new avenues for comparative mythological studies and a deeper understanding of Persian literary traditions. The study's findings have implications beyond literary analysis, offering insights into mechanisms of cultural resistance, identity formation, and social transformation relevant to contemporary Iranian society. This research advances scholarship in Iranian mythology, comparative literature, and archetypal studies while demonstrating the continued relevance of ancient mythological patterns for understanding cultural dynamics and social change. Future research might explore trickster manifestations in other Persian literary works and examine the archetype's evolution in modern Iranian literature and culture.

زال و سیمرغ به مثابه یک ترفندباز: خوانشی نوین از داستان‌های شاهنامه براساس نظریه‌های اسطوره‌شناسی

توحید تیموری* ، استادیار گروه زبان و ادبیات انگلیسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه زنجان، زنجان، ایران

tohidteymouri@znu.ac.ir

چکیده

مقاله حاضر به بررسی شخصیت ترفندباز در داستان زال و سیمرغ از شاهنامه فردوسی می‌پردازد. ترفندباز به عنوان شخصیتی اسطوره‌ای، با ویژگی‌هایی همچون دوپهلو بودن و پیکرگردانی، چاره‌گری، و مداخله خداگونه شناخته می‌شود که در فرهنگ‌های مختلف جهان حضور پررنگی دارد. این پژوهش با استناد به نظریه‌های مختلف و بررسی ویژگی‌های یک ترفندباز، زال و سیمرغ را به عنوان ترکیب ترفندباز در اسطوره‌های ایرانی معرفی می‌کند. در این مقاله، ویژگی‌های ترفندباز مانند تغییر شکل، خردمندی، و توانایی ایجاد تحول در نظم اجتماعی تحلیل شده است. زال با تولد غیرعادی و پرورش یافتن توسط سیمرغ، شخصیتی بینابینی دارد که به او توانایی دخالت در موقعیت‌های بحرانی می‌دهد. سیمرغ نیز با نقش راهنمایی و شفابخشی، به عنوان موجودی ماورایی عمل می‌کند که در تعادل بخشیدن به قدرت و آشکار کردن حقایق نقش دارد. بررسی داستان رستم و اسفندیار نشان می‌دهد که زال و سیمرغ با استفاده از ترفند و دانش خود، به مقابله با ساختارهای ناعادلانه قدرت می‌پردازند و نظم نوینی را رقم می‌زنند. این پژوهش بر اهمیت ترفندباز در اسطوره‌های ایرانی تأکید دارد و جایگاه زال و سیمرغ را به عنوان نمادهایی از تحول و تعادل در فرهنگ ایرانی تبیین می‌کند.

کلیدواژه‌ها: ترفندباز، زال، سیمرغ، شاهنامه، اسطوره‌شناسی.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

*مسئول مکاتبات

تیموری، توحید. (۱۴۰۴). زال و سیمرغ به مثابه یک ترفندباز: خوانشی نوین از داستان‌های شاهنامه بر اساس نظریه‌های اسطوره‌شناسی، *فنون ادبی*، ۱۷ (۴)، ۷۳-۹۲.



۱. مقدمه

ترفندباز (Trickster) از شخصیت‌های مهم و محبوب در اسطوره‌های جهان به شمار می‌آید. اغلب ویژگی‌هایی متضادی دارند؛ اما خصیصه‌های خوب آنان بر خصیصه‌های بد می‌چربد و در هر اسطوره‌ای توازن این وجه تمایزها متفاوت است. ترفندباز موجودیتی بینابینی دارد و برای همین می‌تواند قوانین را دچار تردید کند، با خدایان درآویزد و قاعده‌های اجتماعی و فرهنگی را به هم بریزد. ترفندباز با اینکه در برخی داستان‌ها درحال فریب مردم عادی، اما ساده‌لوح است، در برخی دیگر، کسان در رأس قدرت را به چالش می‌کشد و بسیاری از پادشاهان، قهرمانان و قدرتمندان سلطه خود را با ترفندهای او از دست می‌دهند؛ اما همان‌طور که از نام او برمی‌آید او برای پیش بردن اهدافش از ترفند و نیرنگ و فریب استفاده می‌کند؛ اما آن را اغلب برای اهداف پلید و شوم استفاده نمی‌کند و بیشتر، از آن برای آشکار کردن فریب‌های دیگران سود می‌برد. به بیانی، او تعلیم‌دهنده است و حتی گره‌گشای فرهنگ‌ها و جوامع است؛ اما بیشتر آن را از طریق ترفند انجام می‌دهد. شخصیتی دوپهلو دارد و به همین دلیل پیش‌بینی‌ناپذیر است. ترفندباز این توانایی را دارد که خود را با هر وضعیتی تطبیق دهد. شاید به‌دلیل این باشد که از لحاظ جسمانی پایدار نیست و می‌تواند از شکلی به شکل دیگر درآید. ترفندباز استاد پیکرگردانی است و دلیل این قابلیت، موجودیت دوگانه و گاه چندگانه است. او این توانایی را دارد که به‌شکل حیوان یا انسان درآید و گاه تجلی خداگونه داشته باشد و یکی دیگر از ویژگی‌های او طنز است. از آنجاکه بسیاری از فریب‌ها را با فریب و نیرنگ برملا می‌کند او را شخصیتی طنز می‌توان در نظر گرفت (Hynes, 1993, p. 33).

در اسطوره‌های اسکاندیناوی می‌توان لوکی (Loki) را یک ترفندباز در نظر گرفت. او خدایی است که قابلیت پیکرگردانی دارد و هم به خدایان دیگر کمک می‌کند و هم باعث دردسر و شکست آنان می‌شود. همچنین نقش مهمی در رگناروک (Ragnarök) - آخرالزمان - ایفا می‌کند. او به ثور (Thor) کمک می‌کند تا چکش خود را که دزدیده شده، بازپس گیرد؛ اما از طرف دیگر، او برادر بالدر (Balder) را می‌فریبد تا تیری با زهر دارواش (Mistletoe) به‌سوی او پرت کند که در نهایت باعث مرگ بالدر روین تن می‌شود. آنانسی (Anansi)، خدایی عنکبوت‌گونه است که متعلق به داستان‌های فولکلوریک از آکان (Akan) است. او به تردستی و داستان‌گویی معروف است و از ترفند برای کسب دانش استفاده می‌کند. آنانسی، خدای آسمان، نیامه (Nyame) را فریب می‌دهد تا با انجام کارهای غیرممکن (گرفتن زنبور سرخ، مار پیتون و پلنگ) تمام داستان‌های جهان را به او بدهد. او تلاش می‌کند تا تمام دانش دنیا را در محفظه‌ای نگه دارد؛ اما از دستش می‌افتد و این‌گونه دانش بین مردم پراکنده می‌شود (ویسی، ۱۳۸۲، ص. ۱۰۶). کایوت (Coyote) که در اسطوره‌های سرخ‌پوستان شخصیت بسیار محبوبی است می‌تواند خود را به هر شکلی دریاورد. او هم باعث خلق دنیا شده و هم باعث بی‌نظمی در آن می‌شود. هرمس (Hermes) هم از خدایان ترفندباز در اسطوره‌های یونانی است. او پیام‌آور خدایان، الهام‌بخش دزدان و مسافران است. همچنین، هرمس راهنمای ارواح به‌سمت دنیای زیرین نیز است. هرمس به پرسئوس (Perseus) کمک می‌کند تا با کفش‌های بال‌دار بر مدوسا (Medusa) غلبه کند و با به خواب بردن آرگوس (Argus) - سگ نگهبان با صد چشم - باعث آزادی آیو (Io) می‌شود (Hynes, 1993, p. 46). اشو (Eshu) نیز ترفندبازی از غرب آفریقا است. او نیز پیام‌آور بین خدایان و انسان‌هاست. بسیاری از کارهای او براساس سوءتفاهم است که از آن برای فریب یا آزمایش انسان‌ها استفاده می‌کند. اشو کلاهی بر سر دارد که یک طرف آن قرمز و طرف دیگر مشکی است. او بین دو دوست راه می‌رود و آنان را بر سر رنگ کلاه به مشاجره وامی‌دارد تا به آنان بیاموزد، درک آنان ذهنی است. پادشاه میمون هم ترفندباز در اسطوره‌های چینی است که می‌تواند تغییر شکل دهد و

اسباب جادویی و سحرانگیز خلق کند. در نهایت او یکی از محافظان بودا می‌شود. کلاغ هم بین مردم شمال غربی آرام به ترفندبازی شهره است. او آورنده آتش و آب است، و به حریص بودن نیز معروف است؛ اما حرص او باعث تغییرات شگرفی می‌شود. او با ترفند کمک می‌کند تا انسان‌ها خورشید و ماه و ستارگان را داشته باشند و همچنین با نوک زدن به صخره سبب جاری شدن آب می‌شود.

۲. اهداف پژوهش

پژوهش حاضر با هدف شناسایی و تحلیل نقش ترفندباز در اسطوره‌های ایرانی، با تمرکز ویژه بر داستان زال و سیمرغ در شاهنامه فردوسی صورت گرفته است. این پژوهش به دنبال آن است تا با بهره‌گیری از نظریه‌های موجود درباره شخصیت ترفندباز، ویژگی‌ها و کارکردهای این نوع شخصیت را در بستر اسطوره‌های ایرانی بررسی کند. در این راستا، ترکیب شخصیت‌های زال و سیمرغ به عنوان نمونه‌ای برجسته از ترفندباز در اسطوره‌های ایرانی معرفی و تحلیل می‌شود؛ از این رو اهداف مشخص این پژوهش عبارت‌اند از:

- ۱- واکاوی مفهوم ترفندباز در نظریه‌های اسطوره‌شناسی و تبیین ویژگی‌های بنیادین آن؛
 - ۲- شناسایی و تحلیل ویژگی‌های ترفندبازی در شخصیت‌های زال و سیمرغ؛
 - ۳- بررسی نقش این شخصیت‌ها در ایجاد تغییر و تحول در ساختارهای اجتماعی و اسطوره‌ای؛
 - ۴- تبیین چگونگی مواجهه ترفندباز با ساختارهای ناعادلانه قدرت و نقش آن در ایجاد نظم نوین؛
 - ۵- پر کردن خلأ موجود در مطالعات اسطوره‌شناسی ایرانی در زمینه شناخت و تحلیل شخصیت ترفندباز.
- این پژوهش با بررسی داستان‌هایی چون رستم و اسفندیار، نشان می‌دهد چگونه زال و سیمرغ با بهره‌گیری از ترفند و دانش خود، در موقعیت‌های بحرانی مداخله کرده و به مقابله با ساختارهای ناعادلانه قدرت می‌پردازند. شناخت این الگوی اسطوره‌ای می‌تواند به درک عمیق‌تر از ساختار روایی و نمادین اسطوره‌های ایرانی و جایگاه آنان در میان اسطوره‌های جهان کمک شایانی کند.

۳. پیشینه تحقیق

رنجبر و شکوری (۱۳۹۹) در مقاله «بازتاب ادب تعلیمی در اساطیر کهن با نظر به داستان زال و سیمرغ و ماجراهای تلماک»، با نگاهی تطبیقی به بررسی پرورش و تعلیم در این دو داستان می‌پردازند. آنان جادو، حمایت ماورایی، خواب‌های پندآموز، خرد، نیا و دیگر جنبه‌هایی را که در تعلیم قهرمان نقش دارند، تحلیل و بررسی می‌کنند. رویانی (۱۳۹۶) نیز در مقاله «سیمرغ در ادبیات عامیانه ایران»، به بررسی ویژگی‌هایی که برای سیمرغ در ادبیات ذکر شده، می‌پردازد. او راهنمایی، دست‌نیافتنی بودن، قدرت شفابخشی، پیروزی بخشیدن، دانایی و آگاهی بخشیدن را از جمله خصیصه‌های سیمرغ می‌داند. پورنامداریان و بیات زرنند (۱۴۰۲) نیز در مقاله‌ای با عنوان «واکاوی تحول معنایی نمادین سیمرغ در ادب فارسی» به برخی ویژگی‌های دیگر سیمرغ، چون قداست، بزرگی، تیزپروازی و بلندپروازی، نابودکننده سحر دشمنان، فرزندپروری، رؤیت‌ناپذیری، جهان‌دیدگی، پیشگویی، طبابت و نیز یگانه بودن تأکید می‌کنند.

داستان «رستم و اسفندیار» نیز به یک تغییر سیاسی مهم در ساختار اجتماعی می‌پردازد که شاید بتوان در تغییر از ساختار پادشاهی - پهلوانی به سوی ساختاری دانست که در آن، پادشاه همه قدرت را به دست دارد. در مقاله قاسمی فیروزآبادی و

اسحاقیه (۱۴۰۰) با عنوان «ساختارشناسی داستان رستم و اسفندیار و توازن قدرت در اندیشه سیاسی ایران باستان» به ساختار سیاسی در این داستان پرداخته شده است و در دو دوره پیش‌لهراسپی و لهراسپی-گشتاسپی تحلیل شده که در آن، رستم را می‌توان نماینده دوره اول و اسفندیار را نماینده دوره دوم دانست. نیک‌روز و کریمی (۱۳۹۴) در مقاله «نقد روان‌شناختی شخصیت گشتاسپ در داستان رستم و اسفندیار براساس روان‌شناسی تحلیلی یونگ» به بررسی شخصیت گشتاسپ پرداختند و او را شخصیتی پیمان‌شکن، عوام‌فریب و جاه‌طلب معرفی کرده‌اند. آنان بر این باورند که گشتاسپ از دین‌داری و آیین‌ها به‌عنوان نقابی استفاده می‌کند تا دیگران را با خود همراه کند.

امینی‌پور و ابومحسوب (۱۳۹۶) هم در مقاله «بررسی آیین شمعی و سایر جادوها در داستان رستم و اسفندیار» به بررسی جادوهایی که در داستان به کار برده می‌شود، می‌پردازند. همچنین به نحوه آموزش زال به‌عنوان یک شمن از طریق سیمرغ اشاره می‌کنند. هر دو موضوع برای این مقاله مهم است؛ چراکه جادو و شمعی به‌نوعی از ویژگی‌های ترفندباز است. هوشنگی و مددیان پاک (۱۴۰۱) نیز در مقاله خود با عنوان «بررسی روان‌کاوانه شخصیت‌های زال، کیکاووس و رستم با رویکرد تحلیل رفتار متقابل»، ضمن بررسی روان‌کاوانه این شخصیت‌ها، آن را با رویکرد تحلیل رفتار متقابل بررسی می‌کنند. در این مقاله، شخصیت زال به‌عنوان فردی خردمند و دانا معرفی می‌شود که توسط تربیت سیمرغ به این خصیصه‌ها دست می‌یابد. دانایی و خرد از دیگر ویژگی‌های یک ترفندباز است. مقاله‌های بسیاری هم درباره ساختار روایی داستان «رستم و اسفندیار» مطرح شده است.

۴. اهمیت و ضرورت پژوهش

اسطوره‌های ایرانی به‌عنوان بخش مهمی از میراث فرهنگی و هویت ملی ایران، نیازمند واکاوی‌های نوین و عمیق هستند. شناسایی الگوی ترفندباز در این اسطوره‌ها می‌تواند لایه‌های پنهان و کمتر شناخته‌شده‌ای از ساختار روایی و نمادین آنان را آشکار سازد. این پژوهش با معرفی زال و سیمرغ به‌عنوان نمونه‌های ترفندباز، زمینه را برای خوانش‌های نوین از متون کهن ایرانی فراهم می‌آورد. باوجود اهمیت شخصیت ترفندباز در اسطوره‌شناسی جهان، این مفهوم در مطالعات اسطوره‌های ایرانی مغفول مانده است. این پژوهش تلاشی است برای پر کردن این خلأ نظری و قرار دادن اسطوره‌های ایرانی در گفتمان جهانی اسطوره‌شناسی. چنین رویکردی می‌تواند به غنی‌سازی نظریه‌های موجود درباره ترفندباز و گسترش دامنه مصادیق آن کمک کند. ترفندباز در اسطوره‌ها نقشی محوری در تحول ساختارهای اجتماعی، شکستن تابوها و بازتعریف ارزش‌ها ایفا می‌کند. مطالعه این شخصیت در بستر اسطوره‌های ایرانی، امکان درک بهتر کارکردهای اجتماعی و فرهنگی این اسطوره‌ها را فراهم می‌آورد. این پژوهش نشان می‌دهد چگونه ترفندباز در لحظه‌های بحرانی، با تردید در ساختارهای قدرت، زمینه را برای تحول و بازآفرینی فرهنگی مهیا می‌سازد. مطالعه ترفندباز در اسطوره‌های ایرانی و مقایسه آن با نمونه‌های مشابه در دیگر فرهنگ‌ها (همچون پرومته در اساطیر یونانی)، زمینه را برای گسترش مطالعات تطبیقی اسطوره‌ها فراهم می‌آورد. این رویکرد تطبیقی می‌تواند به درک بهتر وجوه مشترک و متمایز اسطوره‌های ایرانی در بستر جهانی کمک کند. درک مفهوم ترفندباز و کارکردهای آن در ایجاد تعادل قدرت و مقابله با ساختارهای ناعادلانه، می‌تواند در تحلیل پدیده‌های فرهنگی و اجتماعی معاصر نیز کاربرد داشته باشد. شناخت این الگو در اسطوره‌های ایرانی می‌تواند به درک بهتر سازوکارهای مقاومت فرهنگی و هویت‌سازی در جامعه معاصر کمک کند. این پژوهش با معرفی الگوی ترفندباز در متون کهن ایرانی، به غنی‌سازی ادبیات نقد و نظریه ادبی در ایران کمک می‌کند و زمینه را برای تحلیل‌های نوین از متون کلاسیک و معاصر فارسی فراهم می‌آورد. چنین رویکردی می‌تواند افق‌های تازه‌ای را پیش روی پژوهشگران ادبیات و فرهنگ ایران بگشاید.

۵. روش تحقیق: ترفندباز در نظریه

کارل کروب (Karl Kroeber) دربارهٔ شخصیت متفاوت ترفندباز اشاره می‌کند که او هر خواننده و مفسری را متحیر و سرگردان می‌کند (Kroeber, 1977, p. 33). در ساده‌ترین تعریف، ترفندباز کسی است که نیرنگ به کار می‌گیرد. خیلی از منتقدان و مفسران در حوزهٔ فولکلور، روان‌کاوی، اسطوره‌شناسی و انسان‌شناسی علاقه‌مند به تحلیل این شخصیت هستند و شاید بیشتر از هر شخصیت اسطوره‌ای به او پرداخته شده است و وقتی با دقت به سیر ادبی و اسطوره‌ای در فرهنگ‌های مختلف نگاه می‌شود، می‌توان به راحتی حضور این شخصیت را نه تنها در اسطوره‌ها، بلکه در ادبیات هر دوره‌ای مشاهده کرد، از کمدی‌های آریستوفان (Aristophanes) تا پلوتس (Plautus) و شکسپیر (Shakespeare) و حتی در قصه‌های شهرزاد هزارویک‌شب. شاید اما اصلی‌ترین مطالعات را پال رادین (Pual Radin) و کارل یونگ (Karl Jung) انجام داده‌اند.

۱.۵. پال رادین و ترفندباز

رادین باور دارد که ترفندباز کسی است که «فرهنگ را برای انسانیت به ارمغان می‌آورد» (Radin, 1955, p. 126). او اعتقاد دارد که چرخهٔ تغییر فرهنگی از طریق این شخصیت در جامعه‌ای رقم می‌خورد و جامعه از سطح فرهنگی پایین‌تر به سطح بالاتری از تمدن و آگاهی می‌رسد؛ اما این روند به صورت آگاهانه نیست؛ چراکه خاستگاه اصلی این شخصیت طبیعت است و به مرور او به اطراف خود، آگاه می‌شود. او با اصلاتی که از طبیعت می‌گیرد به خیلی از اصول، قواعد و نظم اجتماعی اعتراض می‌کند و خواستار تغییر در این مناسبات می‌شود و در این بین، از آنجاکه هویتی نخستین دارد در برابر هرگونه هویت اجتماعی و فرهنگی مقاومت می‌کند و در چهارچوب اجتماع نمی‌گنجد. روش کاری او این‌گونه است که در نظم جامعه و فرهنگ، بی‌نظمی به وجود می‌آورد و در قالب همان مناسبات شریاتی را فراهم می‌کند تا افراد تجربه‌ای را به دست آورند که اصولاً اجازه آن را ندارند. برای این اتفاق، او مناسب‌ترین فرد است؛ چراکه ویژگی‌هایی دارد که از او ترکیبی از کارکردهای متضاد می‌سازد و به بیانی او جمعی از اضداد است. هرکدام از آن ویژگی‌ها را در تیپ یا شخصیت خاصی می‌توان مشاهده کرد؛ اما او به نوعی می‌تواند همهٔ آن‌ها را دارا باشد و هم‌زمان نیز یک احمق، حیوان، دلقک، انسان، طناز، قهرمان و خداگونه باشد. در همین راستاست که برایان استریت (Brian Street) ترفندباز را شخصیتی هم‌زمان خلاق و ویرانگر می‌بیند و تأکید می‌کند «زیر سؤال بردن همه‌چیز در یک جامعه به آنارشی می‌انجامد؛ محافظت از همه‌چیز به رکود می‌رسد؛ تنش پس در داستان‌های ترفندبازی در همه جوامع عرضه می‌شود و بعد تعادل به دست می‌آید. در همه آن‌ها، نقش جهانی ترفندباز این است که هم انقلاب به پا کند و هم ناجی باشد» (Street, 1972, p. 97). ترفندباز می‌تواند هم، مرزها را بشکند و هم، مرزهای جدید را تعیین کند و بدین صورت تغییرات را برای فرهنگ به وجود می‌آورد. انسان‌شناس بریتانیایی مری داگلاس (Mary Douglas) همچنین باور دارد که ترفندباز یک کارکرد اجتماعی مهمی دارد و آن تخریب و دچار تردید کردن این باور است که نظم اجتماعی مطلق و همیشگی است. آنچه به دلیل این باور، غیرعادی است و ناهنجار اصولاً از طریق ساختارها و نظام‌ها از جامعه و فرهنگ طرد می‌شوند (Douglas, 1968, p. 365). به طور کلی، وظیفهٔ «ضد اسطوره‌شناختی» ترفندباز این است که تفاوت‌ها را در نظم‌های تثبیت‌شده به اجرا بگذارد و تجسم بخشد (Salinas, 2013, p. 144-145). ترفندباز نه تنها اغلب شکل ظاهری این چنینی دارد و در هنجارهای اجتماعی نمی‌گنجد، بلکه خود نیز رفتارها و باورهای را وارد جامعه می‌کند که نظام‌ها آن را برنمی‌تابند؛ اما ترفندباز آن‌ها را ملزم می‌کند آن را بپذیرند. شاید از این جهت است که جوزف کمپل (Joseph Campbell)، ترفندباز را نمونهٔ نخستین و خیلی باستانی کهن‌الگوی قهرمان می‌داند. او به اندیشه‌ها، رفتارها، باورها و ساختارهای موجود در هر جامعه‌ای توجه نمی‌کند؛ بلکه به دنبال آن‌هایی است که می‌تواند باشد و یا باید باشد و به همین جهت او یکی از مهم‌ترین منتقدان هرچیز نهادینه‌شده و پایدار است.

۲.۵. کارل گوستاو یونگ و ترفندباز

کارل گوستاو یونگ باور دارد که در جشن‌ها و مراسم عیاشی، در آیین‌های جادویی شفابخشی، در ترس‌ها و تعالی‌های مذهبی انسان، اسطوره ترفندباز همه اعصار را تحت تأثیر قرار می‌دهد. از نظر او، ترفندباز تصویری از خودآگاه انسانی تمییز نشده، است که بُعد حیوانی خود را هنوز در خود دارد. یونگ این شخصیت را به روان و شخصیت جمعی نسبت می‌دهد. ناخودآگاه جمعی ریشه در روان و تجربه نیاکان دارد و میراثی است که به صورت اثری ماندگار بین نسل‌ها جابه‌جا می‌شود (جمشیدی و همکاران، ۱۴۰۲، ص. ۲۹)؛ اما یونگ باور دارد این کهن‌الگو فقط در تمدن‌های نخستین و در میان بومیان باستانی وجود ندارد و با کمی دقت می‌توان آن را در ذهن و روان انسان امروزی نیز یافت. درک درست و واقعی از این شخصیت تنها با بررسی ناخودآگاه به دست می‌آید؛ چراکه «دستیابی به تعادل یا تناسبی که در جریان فرایند فردیت برای فرد ممکن می‌شود، در گرو انکشاف لایه‌های مختلف روان ناخودآگاهی است» (کزازی و کمالی بانیانی، ۱۳۹۵، ص. ۲). یونگ اعتقاد دارد که این شخصیت به ضمیر ناخودآگاه جمعی برمی‌گردد که هنوز نتوانسته خود را به بُعد خودآگاه برساند و در نتیجه او یا قابلیت در یک فرهنگ و جامعه است که هنوز بُعدی از خود را نشناخته و نتوانسته بیان کند و یا به دلیلی در همان جامعه و فرهنگ سرکوب شده و در ضمیر ناخودآگاه پنهان شده است و هرازگاهی به صورت‌های غیرطبیعی نمود بیرونی پیدا می‌کند. به بیانی، انسان متمدن سعی کرده ترفندبازی را فراموش کند یا سرکوب کند و نه اینکه در روندی روانی آن را حل کند و در نتیجه در برهه‌ها و بزنگاه‌هایی این بخش از ضمیر ناخودآگاه ظهور می‌یابد.

ترفندباز، یونگ اضافه می‌کند، در هر فرهنگی خدمتی نجات‌بخش برای آن فرهنگ و تمدن انجام داده و هم‌زمان ویژگی‌های خداگونه، انسانی و حیوانی دارد. او گاهی مافوق بشر عمل می‌کند و گاهی به کمتر از بشر تنزل می‌کند، موجودی حیوانی و گاهی خداگونه که او را به ضمیر ناخودآگاه پیوند می‌دهد. از آنجاکه ترفندباز اغلب موجودیتی بینابینی دارد و در بدن‌های حیوانی، انسانی و خداگونه در تغییر است می‌تواند به راحتی در مرزبندی‌های اجتماعی و فرهنگی هم نفوذ کند. به همین دلیل او توسط همراهان (ظاهراً انسانی) خود رها شده است؛ چراکه به نظر می‌رسد به دلیل پیوند با ناخودآگاه هنوز نتوانسته به سطح خودآگاهی برتر دست یابد، چیزی که فرهنگ و تمدن بشری آن را وضعیتی ایدئال می‌داند (Jung, 2004, p. 170). از دیدگاه جسمانی هم همین وضع برای ترفندباز وجود دارد؛ بدن او انسجام انسانی ندارد و برای همین، تغییر شکل‌ها در او رخ می‌دهد. جنسیت نیز برای او اختیاری است، می‌تواند خود را به یک زن تبدیل کند و بچه‌دار شود و از آلت تناسلی خود انواع گیاهان مفید بسازد. این اشاره به ماهیت اصلی او به عنوان یک خالق است؛ زیرا جهان از بدن یک خدا ساخته شده است. ماجرهای مضحکی که برای او رخ می‌دهد بیشتر به بُعد حیوانی او ارتباط دارد که عقلانیت لازم را برای شناخت وضعیت به او نمی‌دهد. برای همین، او به ذات شرور نیست؛ اما ممکن است در بُعد حیوانی و ضمیر ناخودآگاهش، فجیع‌ترین رخدادها را رقم بزند. ترفندباز موجودی بدوی - کیهانی با طبیعت الهی - حیوانی است که از یک سو به دلیل ویژگی‌های مافوق بشری برتر از انسان و از سوی دیگر به دلیل بی‌خردی و ناخودآگاهی گاهی از حیوان پست‌تر است.

۳.۵. ترفندباز در نگاه دیگر محققان

ترفندباز بیشتر روی لحظه‌های بحرانی و مشکل‌دار تأکید دارد و سعی می‌کند آن لحظه را ابدی نشان دهد. لحظه بحرانی وقتی است که کارایی یک قانون، ارزش یا مفهوم از بین رفته است و ترفندباز با تمرکز روی آن لحظه بخشی از یک فرهنگ و هویت را از بین می‌برد و بخشی نو درمی‌آمیزد. برای همین، نقش پررنگی در هویت‌سازی و باززایی فرهنگی دارد. برای اینکه بتواند دنیایی نو بسازد مجبور است بخشی را نابود کند. این نابودی به معنای از دست دادن شاید چیزی نباشد؛ چراکه اغلب چیزی

که نابود می‌شود با اصالت فاصله دارد و به همین دلیل گاهی کارهای ترفندباز بازگشت به اصل و ریشه است. در چنین وضعیتی همیشه یک ساختار قدرت هست و کسانی و خدایانی در رأس قدرت‌اند که محدودیت‌ها را مشخص می‌کنند. در این راستا، هنری لوئیس گیتس جونیور (Henry Louis Gates Jr) بازی‌های زبانی و استفاده از ترفندها را روشی برای مقابله و مقاومت و حفظ امید در برابر ظلم و ستم و برده‌داری و نژادپرستی آمریکایی معرفی می‌کند. برای همین، در بین این مردم، ترفندباز شخصیت بسیار محبوبی است. ابهام و شرایط بینابینی ترفندباز امکانی را به وجود می‌آورد تا فریب‌کاری و ظلم‌هایی که در ساختارهای اجتماعی وجود دارد، آشکار شود (Gates, 1988, p. 20). او باید ساختار قدرت را به هم بریزد تا ساختاری نو پدید آید و دنیا بازتعریف شود و در این میان، چیزی که در رأس بوده، به زیر می‌آید و چیزی که زیر بوده، به رأس می‌رود، آنچه درون بوده، بیرون می‌آید و آنچه بیرون بوده، درون می‌رود، کسی که ضعیف بوده، قدرت می‌یابد و کسی که قدرت داشته، ضعیف می‌شود؛ پس ترفندباز تهدیدی برای هر قانون، ارزش، ساختار و نیز قدرتی است که مرکزیت دارد؛ چراکه این توانایی را دارد که آن‌ها را برعکس کند.

به همین دلیل است که ترفند او به اصلاحاتی در ساختار و قانون منتج می‌شود. چیزهایی که مبهم و در واقع غیرمعمول‌اند، جایی است که ترفندباز در آن وارد می‌شود. نقش او فقط نشان دادن این ابهام‌هاست و او یک مبین ساختار است و نماینده وضعیت بینابینی یا انتقالی و در همین راستا است که او با ویژگی دائم مبهم و برزخی تعریف می‌شود؛ برای مثال اگر به شخصیت ابله یا دلک در نمایشنامه‌های شکسپیر دقت شود معلوم می‌شود که او شخصیتی حاشیه‌ای است؛ اما نماینده حقیقتی است که پنهان است و کسانی مانند پادشاهان که در مرکز توجه‌اند در نهایت با حماقتی که به خرج می‌دهند نماینده بی‌معنایی می‌شوند که در ساختار فرهنگ و قدرت وجود دارد. کوپینگ (Koepping) در این باب می‌نویسد که دنیا بین ابلهان و غیرابلهان، نادان و پادشاهان تقسیم شده است؛ اما فلسفه حماقت بر این اصل استوار است که بزرگ‌ترین ابله کسی است که نداند احمق است؛ بنابراین احمق باید سعی کند دیگران را احمق نشان دهد (Koepping, 1985, p. 195). پنهان‌کاری و دغل‌کاری در هر لحظه آشکار می‌شود؛ زیرا حقیقت در پشت نقاب یک احمق پنهان است؛ باین‌حال، وارونه شدن جهان در پوچی خود، فقط زمانی پایان می‌یابد که احمق از صحنه ناپدید شود و در نهایت اینکه خود پادشاه واقعاً احمق شده و بوده است.

۶. بحث: ترفندبازی زال و سیمرغ

برای ترفندباز ویژگی‌های بسیار مختلفی ذکر شده است. ترفندباز چون که تعریف‌ناپذیر و تعیین‌ناپذیرست، درخور ویژگی‌های بسیاری است. از آنجاکه بین بُعد حیوانی، انسانی و خداگونه در نوسان است می‌تواند خود را به پیکرهای مختلف دریاورد. این ویژگی به پیکرگردانی مشهور است که در آن ترفندباز خود را در شکل جسمانی مختلف ظاهر کند. برای همین، دیگر ویژگی او دوگانگی است. این ویژگی از آنجا ناشی می‌شود که او در آستانه است و مرزهای ثابت‌شده در او تعریفی ندارد و تعیین‌کننده نیست. او به دانایی و زیرکی نیز شهره است و در موقعیت‌های بحرانی می‌تواند از دانایی خود به کمک انسان‌های در خطر بیاید. از دانایی او چاره‌اندیشی و نتیجه می‌شود که اغلب در لحظه‌های مرگ و زندگی می‌تواند برای شخصیت‌های اسطوره‌ای یاریگر باشد. ترفندباز از شخصیت‌های نادر در هر اسطوره‌ای است که می‌تواند مرگ را دور بزند، چیزی که برای انسان‌ها ممکن نیست. از دیگر ویژگی‌های او می‌توان به سحر، آشوبگری، تبارشکنی، موقعیت‌سازی، غیرعادی بودن، مداخله خداگونه و درمانگری نیز اشاره داشت (Hynes, 1993, p. 33).

۱.۶. تولد غیرعادی زال و پرورش او به وسیله سیمرغ

یکی از موضوع‌هایی که اغلب برای ترفندبازهای اسطوره‌ای، مشابه است تولد غیرعادی آنان است. نانابوزو (Nanabozho) یک ترفندباز و قهرمان نزد بومیان امریکای شمالی است، تولدی غیرعادی داشته که گاه از تولد او به تولد غیرپاک نیز یاد می‌شود. او از لخته خونی مادرش به دنیا می‌آید که در زمان وضع حمل می‌میرد و بچه‌های او در رحم مادرشان با هم دعوا می‌کنند و شکم او را پاره می‌کنند و به دنیا می‌آیند یا هاوی (Maui) ترفندباز منطقه اقیانوس آرام جنوبی هم، از لخته خون مادرش که روی پارچه‌ای ریخته بوده و مادرش آن را به دریا انداخته بوده به دنیا آمده است؛ چون از طرف اطرافیان خود طرد شده بود، او به وسیله خدایان بزرگ می‌شود و آنان به او رازهای سحر را یاد می‌دهند. زال هم وقتی با موی سپید متولد می‌شود، نشانه‌ای از نحسی و شومی در نظر می‌گیرند و سام برای اینکه این لکه ننگ را از خود دور کند او را در پای کوه البرز رها می‌کند.

از این ننگ بگذارم ایران‌زمین	نخواهم بر این بوم و بر آفرین
بفرمود پس تاش برداشتند	از آن بوم و بر دور بگذاشتند
به جایی که سیمرغ را خانه بود	بدان خانه این خرد بیگانه بود

(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۱۷۰)

ظاهر غیرمعمول زال او را به این ویژگی ترفندبازی نزدیک می‌کند و با یافتن او به وسیله سیمرغ دوام می‌یابد. او در زمان تقابل رستم و اسفندیار، هفتصدساله بوده است. برخی او را مرتبط با خدای زمان می‌دانند. «زروان، قدرتی ازلی و ابدی و نشانه جاودانگی است. عمر زال در شاهنامه از همه پهلوانان بیشتر است، بی‌مرگی او گویی تا بی‌نهایت ادامه می‌یابد» (مختاری، ۱۳۶۹، ص. ۱۹۴) که بر عمر طولانی و به‌گونه‌ای بر جاودانگی او تأکید دارد. عمر طولانی و نامیرا بودن از خصیصه‌های دیگر ترفندبازان است. در اسطوره‌شناسی ایرانی، داستان زال و پرورش او توسط سیمرغ، نماد پیچیده‌ای از مفاهیم تربیتی، انتقال دانش و رابطه میان طبیعت و فرهنگ است. این روایت، نه تنها قصه‌ای حماسی، بلکه الگویی نمادین از پرورش قهرمانی است که با هدایت موجودی فرابشری به کمال می‌رسد. سیمرغ، زال را در محیطی بکر و دور از تمدن پرورش می‌دهد. این موضوع نشان‌دهنده باور باستانی به تأثیر طبیعت در رشد فردی است. زال از طریق زندگی در کوهستان، استقامت، تواضع و درک عمیق از جهان طبیعی را می‌آموزد. برخلاف تربیت انسانی، سیمرغ به زال نه تنها مهارت‌های جسمانی، بلکه دانشی رمزآلود می‌آموزد؛ از جمله درک زبان حیوانات و آشنایی با خواص گیاهان. این جنبه، نشان‌دهنده نقش اسطوره در آموزش حکمت ناب است. سیمرغ، زال را به عنوان موجودی بین طبیعت و فرهنگ تربیت می‌کند. زمانی که زال به جهان انسان‌ها بازمی‌گردد، نه تنها یک جنگجو، بلکه مشاوری خردمند است که می‌تواند از دانش سیمرغ برای هدایت دیگران استفاده کند.

۲.۶. دوگانگی و پیکرگردانی بین زال و سیمرغ

کلود لوی-اشتراوس (Claude Lévi-Strauss) باور دارد که ترفندباز هر دو جهت دوگانه مرگ و زندگی را با هم دارد و چون این دوگانه اصلی‌ترین دوگانه برای انسان‌هاست و او در مرزهای هم زندگی و هم مرگ می‌تواند حرکت کند؛ پس می‌تواند همه دوگانه‌ها را با هم داشته باشد. به همین جهت است که ترفندباز جمعی از اضداد است و هم‌زمان هم مقدس است و هم کفرگونه، هم به طبیعت متصل است و هم فرهنگ می‌سازد، هم آشوب ایجاد می‌کند و هم نظم می‌سازد، هم باعث مرگ می‌شود و هم نجات‌بخش است. او با هیچ‌کدام از این مرزبندی‌ها محدود نمی‌شود و قاعده‌های زندگی انسانی مانند نظام‌ها، مرزها، دسته‌بندی‌ها و... شامل حال او نمی‌شود. برای همین، خیلی از کارهای او غیرعادی، متفاوت، خارج از قاعده و بی‌نظم است. او بین مرزها در حال جابه‌جایی است. او مرزها را می‌شکند و حتی مرزها را جابه‌جا می‌کند. یکی از این مرزشکنی‌ها

تغییر در جسمانیت است، طوری که یک ترفندباز می‌تواند از جسمی به جسم دیگر حلول کند؛ برای مثال، هرمس وقتی گاوهای آپولو (Apollo) را دزدید، به صورت مه و دود به خانه برگشت تا ثابت کند از مکان خود خارج نشده است. کایوتی یا همان گرگ صحرایی نزد مردم ناواجو (Navajo) می‌تواند به ظرف تبدیل شود تا غذا به دست بیاورد یا درخت شود تا پرندگان را شکار کند. ترفندباز درواقع استاد دگردیسی است.

سیمرغ پرنده‌ای است افسانه‌ای و مقدس. او دارای فرآیندی است. از طرف دیگر هم، موجودیت انسانی او در زال تجسم یافته است؛ پس ترکیبی از حیوان، انسان و موجودیتی خداگونه است. در حماسه گیلگمش (Gilgamesh) که یک اسطوره بسیار قدیمی است، انکیدو (Enkidu) در این حماسه یکی از اولین ترفندبازهاست که داستان او درباره زایش و رویش از دنیای وحشی به سوی دنیای متمدن و اجتماعی است که در نهایت با مرگ پایان می‌یابد. دوستی گیلگمش و انکیدو به نوعی به هم پیوسته است و آنان یک دوگانه را می‌سازند و اگر گیلگمش بخشی خدا و بخشی انسان است، انکیدو بخشی انسان و بخشی حیوان است. زال و سیمرغ را هم می‌توان ترکیب یک جسم و روح دانست. سیمرغ به منزله روح زال است. زال و سیمرغ به دلیل جادویی بودنشان «هریک از آن دو، می‌تواند به آن دیگری تبدیل شود. اگر هم آن دو را در لحظاتی با هم و در کنار هم می‌بینیم، دو بُعد یا دو وجه از یک موجودند، یا در حقیقت وجودی دوگانه‌اند، از شخصیتی یگانه» (خسروی، ۱۳۶۶، ص. ۷). آشیانه او در کوه البرز قرار دارد، جایی که دور از دسترس همه است:

سر اندر ثریا یکی کوه دید که گفתי ستاره بخواهد کشید
نشیمی ازو برکشیده بلند که ناید ز کیوان برو بر گزند
(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۱۷۳)

جایگاه او «حدفاصل ظلمت و نور است و آمیزه‌ای از جهان مادی و معنوی است و راه یافتن بدان، اتصال به ساحت اساطیری و مرکزی عالم است» (مختاری، ۱۳۶۸، ص. ۱۰۸). او در مرز دنیاها زیست می‌کند. هم به عالم ماده دسترسی دارد و هم به عالم ماورا. همچنین، این کوه را می‌توان مرز بین زمین و آسمان هم دانست، جایی که ارتباط بین دو عالم شکل می‌گیرد.

۳.۶. خرد زال و سیمرغ

ترفندباز در موقعیت‌های بحرانی به دنبال چاره‌اندیشی است و با دانایی خود چاره‌ای برای مشکلی به نظر چاره‌ناپذیر پیشنهاد می‌دهد. او این توانایی را دارد که موقعیت بالادستی هر شخص، مکان و باوری را فرودست کند و برعکس. خیلی هم مهم نیست این شخص، مکان یا باور چقدر در جامعه اعتبار دارد. اگر لازم باشد او تغییر موقعیت را ایجاد خواهد کرد؛ چراکه برای ادامه حیات و فرهنگ و ثبات این امر لازم است. برای همین، هیچ نظمی آن قدر ریشه‌دار نیست، هیچ تابویی آن قدر مقدس نیست، هیچ کسی آن قدر معتبر نیست که او نخواهد و نتواند وضعیت و موقعیت او را تغییر دهد.

زال در شاهنامه به دانایی و خرد و زیرکی معروف است. حمیدیان، دانایی زال را برجسته‌ترین ویژگی او می‌داند و این دانایی و خرد را به خودساخته بودن و پرورش و تربیت او توسط سیمرغ نسبت می‌دهد (حمیدیان، ۱۳۷۲، ص. ۳۴۴). از طرف دیگر، «بانوی خرد شاهنامه» (خسروی و طغیانی، ۱۳۸۹، ص. ۱۵) رودابه است و زال با ازدواج با او به هوش زنانه نیز مرتبط می‌شود. نه تنها او نزد سیمرغ به خرد پرورش می‌یابد و این ویژگی را از سیمرغ در خود نهادینه می‌کند، بلکه مدتی را هم به آموختن به تنهایی سپری می‌کند تا با دانشی که به دست می‌آورد خرد را نزد خود صیقل دهد:

ز هر کشوری، موبدان را بخواند پژوهید هر چیز و هر کار راند

ستاره‌شناسان و دین‌آوران سواران و گردان و کین‌آوران
شب و روز بودند با او به هم زدندی همی رأی بر بیش و کم
چنان گشت زال از بس آموختن تو گفتی ستاره‌ست از افروختن
به رأی و به دانش به جایی رسید که چون خوشتن در جهان کس ندید
(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۱۷۸)

زال همیشه حضورش در برابر آزمون‌هاست (آقاخان‌بیژنی و صادقی، ۱۳۹۷، ص. ۸۷) و می‌توان گفت بیشتر از هرکسی در شاهنامه در بوتۀ آزمون قرار گرفته است. وقتی سیر زندگی و روابط زال بررسی می‌شود این نکته که او همیشه با خرد و دانایی و ذکاوت هم‌نشین بوده، خود را عیان می‌سازد و همه آزمون‌ها را با خرد رد کرده است. زال در همه حالات با پختگی رفتار می‌کند و سخن می‌گوید و بسیاری از افراد در شاهنامه برای مشورت به سراغ او می‌آیند. برای مشکلات همیشه او تدبیری دارد و چاره‌گری می‌کند. خردمندی زال وقتی پررنگ می‌شود که او منافع فردی را در راستای منافع جمعی قرار می‌دهد. در داستان رستم و اسفندیار، اسفندیار دچار خودبینی و غرور و تک‌روی است و هدف او فقط کسب قدرت و فرمانروایی است. «بدزبانی با کتابون، بدزبانی با بهمن، تلخ‌زبانی با پشتون (زمان که او را به آرامش و ترک مخاصمه دعوت می‌کنند)، هتاک با رستم و صفت کردن نامناسب زال و قدرت‌طلبی مفرط و آزمندی به مشافهه و مجاهره و آشکارا و سماجت در جنگ‌طلبی دیده می‌شوند و همه نوعی به غیراهورایی بودن اسفندیار و یا تشکیک در آن کمک می‌کنند» (کیوان‌فر و همکاران، ۱۳۹۹، ص. ۸۲). رستم کسی است که در برابر این رذیلت‌ها قرار گرفته و تنها مانع اسفندیار در این سیر هبوط است. رستم با توجه به قدرت اسفندیار که شامل رویین‌تنی و انتساب به خاندان پادشاهی است، مستأصل است و با کمک زال توانایی غلبه بر اسفندیار را می‌یابد. در واقع، این یاری‌رسانی زال در نهایت به نفع جامعه و مردم است و نه فقط رستم.

۴.۶. شمنیسم زال برای کمک گرفتن از سیمرغ

گاهی دو شخصیت ترفندباز و شَمَن (Shaman) در نقش و ویژگی‌ها بسیار به هم نزدیک می‌شوند. هر دو درمانگر، روان‌شناس، روحانی، واسطه‌گر و نیز بهبوددهنده‌اند. جوزف کمپل (Joseph Campbell) هم با توجه به اسطوره دزدی آتش-که در اسطوره‌های یونان و آمریکای لاتین اشاره شده- شمن را نوعی ترفندباز می‌بیند. اگر ترفندباز متکی به مکر، حيله و چاره‌اندیشی و نیرنگ است، شمن هم از شیوه‌های روحی، روانی، و علمی بهره می‌برد. هر دو افراد مقدسی در نظر گرفته می‌شوند یا اینکه به زمان‌ها و مکان‌های مقدس و نخستین ارتباط‌اند. دانایی و زیرکی آنان از دسترسی به دانشی نخستین و کامل‌تر نتیجه می‌شود. شمن کسی است که به خاطر وضعیت خاص و غیرعادی که داشته درگیر فعالیت‌ها و نوعی زندگانی می‌شود که متفاوت از مردم عادی است و بدون واسطه انسانی او با دنیای فراطبیعی و متافیزیکی آشنا می‌شود و تا ابد با آن دنیا مرتبط می‌ماند. به همین جهت، او یک خارجی، غریبه، بیگانه یا مطرود است. او با این واسطه، فنون درمان و شفابخشی را یاد می‌گیرد و همچنین به دانشی دست می‌یابد که مردم عادی به آن دسترسی ندارند. وقتی که رستم با تیرهای اسفندیار جراحت فراوانی پیدا می‌کند، زال در نقش شمنی ظاهر می‌شود و به درمان او می‌پردازد. او سیمرغ را فرامی‌خواند تا زخم‌های رستم را بهبود دهد. زال از همان بدو تولد که پدرش او را کنار کوهی گذاشته بود تا بمیرد توسط سیمرغ پیدا شد و پرورش یافت. او در همان آشیانه‌ای رشد یافت که سیمرغ بر فراز درخت هرویسپ تخمک یا ویسپویش می‌سازد. این درخت مادر همه داروهاست؛ چراکه باور بر این بود که تخم همه گیاهان از آن به وجود آمده است. نشانه‌های شمنی در تربیت زال توسط

سیمرغ وجود دارد (امینی پور و ابومحبوب، ۱۳۹۶، ص. ۱۱۰). همانند شمن‌ها، زال در طبیعت رها می‌شود و توسط موجودی غیرانسانی و متافیزیکی تعلیم و تربیت می‌یابد و به رازهای جادوی درمان‌گری آگاه می‌شود. در این روند، او همچنین با زبان رمزی یا زبان طبیعت آشنا می‌شود. بعدها که سام پشیمان می‌شود و زال را برمی‌گرداند، سیمرغ به او قول می‌دهد در صورتی که با مشکلی مواجه شد با سوزاندن پر او می‌تواند او را صدا بزند. برای همین، زال به بالای کوه می‌رود و آتشی مهیا می‌سازد و پری در آن می‌اندازد:

فسونگر چو بر تیغ بالا رسید
ز دیبا یکی پر بیرون کشید
ز مجمر یکی آتشی برفروخت
به بالای آن پر لختی بسوخت
(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۵۴۷)

این موضوع هم با شمن‌ها شباهت دارد و می‌تواند به طریقی مجدد با ماورا ارتباط بگیرند. برای این کار، زال شمن آیینی را برپا می‌دارد همان‌گونه که در داستان رستم و اسفندیار، زال به بالای کوه می‌رود و آتشی روشن می‌کند و پر را می‌سوزاند همان‌طور که قبلاً سیمرغ به زال توصیه کرده بود. زال و سیمرغ تنها کسانی هستند که رستم می‌تواند به آنان تکیه کند تا بر رویین تنی اسفندیار غلبه کند. دلیل این ادعا این است که فقط کسی می‌تواند گره از راز رویین تنی اسفندیار بگشاید که خود را با عالم ماورا ارتباط داشته باشد. سیمرغ، راه این ارتباط است و در نهایت اوست که به رستم می‌گوید باید با تیری دو سر از درخت گز چشمان اسفندیار را هدف قرار دهد تا بر او غلبه یابد.

۵.۶. چاره‌گری زال و سیمرغ

این چاره‌گری و موقعیت‌سازی سیمرغ را می‌توان از منظر دیگر هم نگریست. سیمرغ در نگاه باستانی شاید برابر با جبرائیل یا فرشته حق و عقل در نگاه اسلامی دانست. جبرئیل، پیام‌آور پیامبران بوده و فرشته‌ای است که بیشترین ارتباط و تأثیر را روی عالم ماده داشته است. او فرشته‌ای چاره‌گر است و در بسیاری مواقع که پیامبران با مشکلات و سختی‌ها مواجه بودند او به کمک آنان آمده و چاره‌ای به آنان پیشنهاد داده است. همچنین، واسطه‌ای بوده تا پیامبران را پرورش داده و آموزه‌های الهی را به آنان برساند. سیمرغ هم، نقش پرورش و هدایت نه تنها زال، بلکه رستم را داشته است. سیمرغ، زال را پرورش می‌دهد، به او درمان‌گری را می‌آموزد و در لحظه‌های بحرانی، برای زال و رستم چاره‌گری می‌کند و آنان را در موقعیت برتر قرار می‌دهد. پر سیمرغ که در این لحظه‌ها سوزانده می‌شود، دربردارنده همان فرآیندی است و به گفته باستانی‌ها هرکسی این پر را در اختیار داشته باشد هرگز غلبه بر او ممکن نیست. در نهایت «هر حادثه و خطری که پیش می‌آید زال [به همراه سیمرغ] به کمک ایرانیان می‌شتابد و آنان را هدایت می‌کند و تعادل‌بخش نیروی سیاسی و مادی جامعه است» (یاحقی و براتی، ۱۳۸۶، ص. ۳).

از بسیاری مراتب می‌توان سیمرغ را با پرومته (Prometheus) خدای آتش در اساطیر یونانی که چاره‌گری از ویژگی‌های مهم اوست، مقایسه کرد. پرومته در جنگ بین خدایان به رهبری زئوس و تایتان‌ها نقش پررنگی داشت. از آنجاکه او به همه چیز آگاهی داشت، قدرت آینده‌بینی داشت سرنگونی تایتان‌ها توسط خدایان را پیشگویی کرده بود. همچنین، او درباره خود زئوس هم پیشگویی کرده بود که قرار است حکومت او به پایان برسد. پرومته همچنین به خدای شفا نیز معروف است. یکی از برترین اسطوره‌ها درباره شفابخشی او، کمک به تولد آتنا از سر زئوس است. نکته دیگری که درباره پرومته حائز اهمیت است همراهی و کمک همیشگی او به انسان‌ها یا همان مردم عادی است. او بیشتر از اینکه در خدمت خدایان باشد تلاش می‌کرد برای انسان‌ها قدرت بیشتری مهیا سازد و باعث افزایش قدرت آنان در برابر خدایان باشد. دزدیدن آتش از کوه المپ به کمک

آتنا و آوردن آتش برای انسان‌ها یکی از تلاش‌های او برای خدمت به مردم بود. یکی از مهم‌ترین ویژگی‌های ترفندباز ایجاد توازن قدرت به نفع مردم است و با تغییراتی در شرایط و نظم‌ها در واقع او تلاش می‌کند وضعیت بهتری را برای انسان و ذات انسانی به ارمغان بیاورد. سیمرغ «مرغی است مقدس که بعد هم در شاهنامه در چهره یک پرنده اساطیری و موجودی ماورای طبیعی حضور پیدا می‌کند و چنان‌که ازجمله اختصاصات اسطوره است، این مرغ در سرنوشت قهرمانان و حوادث اساطیری دخالت می‌کند» (پورنامداریان، ۱۳۷۴، ص. ۷۵). اگر از ابتدا به دخالت سیمرغ در شاهنامه دقت شود، معلوم می‌گردد که نیای پهلوانی به‌ویژه سرنوشت مهم‌ترین پهلوان شاهنامه به‌نوعی با سیمرغ گره خورده است. حتی وقتی رودابه برای تولد رستم دچار مشکل می‌شود، زال به یاد سیمرغ می‌افتد.

به بالین رودابه شد زال زر	پر از آب رخسار و خسته جگر
چو زان پر سیمرغش آمد بیاد	بخندید و سیندخت را مژده داد
یکی مجمر آورد و آتش فروخت	وزان پر سیمرغ لختی بسوخت
هم اندر زمان تیره‌گون شد هوا	پدید آمد آن مرغ فرمان‌روا

(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۲۴۳)

سیمرغ که بر بالین رودابه ظاهر می‌شود راهنمایی می‌کند که ابتدا رودابه را با می‌بیهوش کند و بعد شکم رودابه را بشکافند و رستم را به دنیا بیاورند. اگر پرورش و تربیت زال توسط سیمرغ نبود دیگر زالی با عنوان پدر رستم به وجود نمی‌آمد و قهرمانی‌ها و پهلوانی‌های رستم در شاهنامه شکل نمی‌گرفت.

۶.۶. مداخله خداگونه زال و سیمرغ

ترفندباز در تصمیم‌های خود، نقش خدایان را ایفا می‌کند. این بدین معناست که وقتی وضعیتی آنقدر بحرانی و جدی است که هیچ‌کسی نمی‌تواند تغییر لازم را به وجود آورد او وارد قضیه می‌شود و کاری را می‌کند که اگر شخصیتی خدایی بود انجام می‌داد. نتیجه کار او همانی است که خدایان انتظار دارند رقم بخورد. ترفندباز گاهی از سحر استفاده می‌کند و گاهی هم با سحر مقابله می‌کند. چون سحر، یک تابو است و هرکس مرتکب سحر شود یاغی و خاطی در نظر گرفته می‌شود. ترفندباز حتی گاهی از قدرت خود برای مقابله با یک امر یا فرد مقدس استفاده می‌کند. چیزی که ترفندباز را قهرمانی متفاوت از قهرمانان شناخته شده می‌کند این موضوع است که او فقط کمک خود را برای صلاح جامعه انجام می‌دهد و اینکه از طرف مردم آن جامعه تقدیر شود، اهمیتی ندارد.

اسفندیار به خاطر رویتنی و حمایتی که از طرف زرتشت می‌شد، در همه جنگ‌ها پیروز بود؛ اما ورق زمانی برگشت که گشتاسب، که شیفته جاه و مقام بود، دلش نمی‌خواست با خواسته اسفندیار موافقت کند و او را جایگزین خود کند.

ورا در جهان هوش بر دست کیست؟	کزان در ما را ببايد گريست؟!
ورا هوش در زاولستان بود	به دست تهم پور دستان بود

(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۴۸۷)

برای همین، از پیشگویی‌ها سود برد و متوجه شد که او به دست یک پهلوان در سیستان کشته خواهد شد. گشتاسب در جواب اسفندیار برای تملک پادشاهی از او می‌خواهد تا رستم را دست‌بسته به نزد او آورد تا تخت پادشاهی را خود به او بسپارد. با موافقت اسفندیار با این کار، «خودش علیه خودش برمی‌خیزد و گذشته پرفروغش را فدای تاریکی خام‌طمی و

عظمت‌طلبی بیجای خودش می‌نماید. اسفندیار در این حال از ارتکاب زشت‌ترین پست‌ترین اعمال ... فروگذار نمی‌کند» (فرزانه، ۱۳۷۵، ص. ۱۱۳). با تمام تلاش و احترامی که رستم به خرج می‌دهد تا اسفندیار را آگاه کند به نتیجه نمی‌رسد. رستم حتی تلاش می‌کند اسفندیار را متقاعد سازد و هر کاری بخواهد انجام دهد غیر از به بند شدن:

ز من هر چه خواهی فرمان کنم! ز دیدار تو رامش جان کنم!
مگر بند، کز بند عاری بود! شکستی بود، زشت‌کاری بود!
نبیند مرا زنده با بند کس! که روشن‌روانم برین‌ست و بس!
(فردوسی، ۱۳۸۷، ص. ۵۰۹)

اسفندیار به خاطر قدرت و معجزه‌رویین‌تنی به رستم بی‌احترامی می‌کند و فقط خواستار تسلیم شدن یا کشته شدن توسط خودش است. مسکوب در این زمینه می‌نویسد که اسفندیار «چون بنا بر آن نهاد که سخن پدر را بپذیرد و دست‌های رستم را ببندد، دیگر مخالفت هر دوست دلسوز را نادیده می‌گیرد و حتی پا بر سر خرد و منطق می‌نهد» (مسکوب، ۱۳۶۹، ص. ۴۲). اسفندیار در خلق‌وخو و امیال بسیار شبیه به پدرش گشتاسب است. گشتاسب از همان ابتدا قصد داشت جای پدر را در پادشاهی بگیرد. او در شاهنامه به‌عنوان کسی تصویر شده که خودخواه است و بسیار جاه‌طلب. «تند بودن، بلندی جستن، و پایگاه خود را نشناختن» (نیک‌روز و کریمی، ۱۳۹۴، ص. ۱۲۶) صفاتی است که پدرش، لهراسب، در نصیحت به او گوشزد می‌کند. در ابتدا، گشتاسب مروج آیین زرتشتی است؛ اما به‌مرور روشن می‌شود که به‌نظر این کار فقط تلاشی برای پیش بردن اهداف خود برای رسیدن به پادشاهی بوده است. در واقع، او فردی جاه‌طلب و پیمان‌شکن است؛ چراکه بعد از رسیدن به قدرت، او از قدرت سوءاستفاده می‌کند و خیلی از آیین‌ها را به جا نمی‌آورد. دچار حرص و طمع است و برای رسیدن به اهدافش، پدر و برادر و حتی فرزندش را به کام مرگ می‌فرستد. رستم با کمک ترفندبازی زال و سیمرغ، از دروغ و نیرنگ نقاب برمی‌دارد؛ پس، ترفندباز از فریب استفاده می‌کند تا از فریب بزرگ‌تری پرده بردارد. علاقه هر دو به قدرت سبب می‌شد بی‌نظمی گسترش پیدا کند و حکمرانی دچار تردیدهای فراوانی شود؛ اما با مرگ اسفندیار و وصیت او به رستم که برادر اسفندیار، بهمن، را به پادشاهی برساند، می‌توانست نظم نوینی را رقم بزند. با جایگزینی بهمن به‌جای گشتاسب و اسفندیار دوباره نظم به حکمرانی برمی‌گردد. نکته این است که تقابل رستم با فردی که مقدس قلمداد می‌شود و کمک زال و سیمرغ به از بین رفتن این فرد مقدس از این جهت تقدیر شده بود که چیزی مقدس‌تر یعنی تمامیت کشور و حکمرانی و مردم در امان بمانند. این موضوع را می‌توان در الگوی اسطوره باروری فریزر (Fraser) نیز دید که در آن «پرستش و قربان کردن ادواری فرمانروای مقدس که تجسد خدایی میرنده و زنده شونده، الوهیتی خورشیدی بود، و به وصلتی رمزی با الاهی زمین تن در می‌داد و هنگام خرمی می‌مرد و به وقت بهار تجسد می‌یافت» (فریزر، ۱۳۸۴، ص. ۷). به بیانی، چیزی مقدس باید می‌مرد تا چیزی مقدس و نو پدید آید.

۷.۶. یاریگری مردم و موقعیت‌سازی زال و سیمرغ

مداخله ترفندباز وقتی معنا می‌یابد که کسی در رأس قدرت از جایگاه خود، سوءاستفاده می‌کند و باعث رنج و عذاب مردم می‌شود. با اینکه کار او به نفع مردم است و یاریگر مردم است؛ اما به دلیل چنین مقابله‌ای حتی از طرف مردم هم ممکن است غیراجتماعی در نظر گرفته شود. او در رویدادهای مهم اجتماعی که بر اساس آسیب‌های بسیار بزرگ است، قانون‌ها و مرزهایی که مردم عادی ترس شکستن آن را دارند، نظم اجتماعی را به هم می‌ریزد تا ساختار نوینی به وجود آید. نکته‌ای که وجود دارد این است که مقدسات و افراد مقدس تا وقتی که به نفع مردم کار می‌کنند و باعث رنج و ستم و ظلم نمی‌شوند می‌توانند در

نظم و ساختار اجتماعی بمانند، در غیر این صورت با سوءاستفاده از قدرت حتی اگر برای چیز مقدسی باشد، مقابله شود. تقابل بین رستم و اسفندیار مقابله بین دو بینش سیاسی است، یکی نماینده پیش‌لهراسپی و دیگری نماینده دوره لهراسپی-گشتاسپی است. قاسمی فیروزآبادی و اسحاقیه در این زمینه اشاره دارند که:

از ویژگی‌های مهم نهاد پهلوانی در سنت پیش‌لهراسپی وجود خاندان نیرم به‌عنوان نماینده گوهر پهلوانی، اعتبار اقناع‌کننده هویت پهلوانی، استقلال و آزادی پهلوان، وساطت میان شاه و مردم، نظارت بر دادورزی نهاد شاهی و محدود کردن قدرت شاه را می‌توان برشمرد. در سنت لهراسپی-گشتاسپی پهلوان متعلق به خاندان شاهی است، هویت معتبری ندارد و دست‌بسته و مطیع مطلق فرمان‌هاست و نقشی جز جنگیدن زیر درفش شاه ندارد. در مقابل این نهاد، نهاد شاهی اقتداری نامحدود دارد و هیچ نهادی برای نظارت بر عملکرد شاه و تحدید آزمندی‌های او تعریف نشده است. به نظر می‌رسد سنت لهراسپی-گشتاسپی محصول اصلاحاتی است که شخص زرتشت یا موبدان به نام زرتشت انجام داده‌اند (قاسمی فیروزآبادی و اسحاقیه، ۱۴۰۰، ص. ۲۱۵).

شاید تفاوت این دو بینش سیاسی در تغییر از نگاه اخلاقی به جامعه به‌سوی نگاه سیاسی به جامعه باشد. بدین معنا که در حالت اول اخلاق، سیاست را تعریف می‌کند؛ اما در حالت دوم، سیاست بر اخلاق سایه می‌اندازد و این یکی از بزرگ‌ترین مشکلات جوامع امروزی بوده که در آن، اخلاق به حاشیه رفته و نفع جایگاه سیاسی و حزبی جایگزین ارزش‌های اخلاقی شده است. در دوره پیش‌لهراسپی، قدرت سیاسی بین خاندان پهلوانی و خاندان پادشاهی تقسیم می‌شود. پهلوان در اداره کشور یاریگر پادشاهان است؛ اما در دوره بعدی، خاندان پهلوانی از رأس قدرت کنار گذاشته می‌شود و همه قدرت در دست پادشاه قرار می‌گیرد. داستان رستم و اسفندیار به زیبایی این تقابل را نشان می‌دهد و فردوسی خود قبول نمی‌کند که چنین رویکردی در جامعه حکم‌فرما شود؛ پس ترفندبازی زال و سیمرغ به نیکی به کار بسته می‌شود تا تغییری که به نفع مردم نیست، رقم نخورد. رستم نه در آیینی است که اسفندیار نماینده آن است و نه به فرمانروایی اسفندیار و پدرش باور دارد. به همین جهت، رستم در لحظه‌ای قرار گرفته که یا باید آنان را قبول کند یا باید با آن مقابله کند؛ پس، داستان فقط برای دست بستن رستم نیست. رستم، با تصمیم برای مقابله با اسفندیار و بعد با گشتاسپ، می‌خواهد از این دوره فرمانروایی گذر کند و دوره‌ای نو را رقم بزند و این امکان ظاهراً وجود ندارد؛ مگر با ترفندبازی زال و سیمرغ و صدا البته به کمک و تأیید فرّ ایزدی سیمرغ.

۷. نتیجه

بررسی زال و سیمرغ در شاهنامه از منظر ترفندبازی، نشان‌دهنده جایگاه ویژه این دو شخصیت در اسطوره‌شناسی ایرانی است. زال و سیمرغ با ترکیب ویژگی‌های متضاد و مرزشکنانه خود، نقش ترفندباز را ایفا می‌کنند و از این طریق به تحولات مهم در روایت‌های حماسی شاهنامه دامن می‌زنند. شخصیت زال و سیمرغ به‌عنوان ترکیبی اسطوره‌ای، ویژگی‌های خاصی از ترفندباز را نشان می‌دهد که شامل پیکرگردانی و غیرعادی بودن، موقعیت‌سازی و مداخله‌های خداگونه است. زال با تولد غیرعادی، پرورش توسط سیمرغ، و دستیابی به دانشی ماورایی، شخصیتی بینابینی می‌یابد که هم به جهان مادی و هم به عالم متافیزیکی تعلق دارد. سیمرغ نیز به‌عنوان موجودی مقدس و دانا، با توانایی‌های شفابخشی و پیشگویی، نقش یاریگری ماورایی را برای زال و رستم ایفا می‌کند. زال با استفاده از خرد و زیرکی خود، بحران‌ها را مدیریت می‌کند و سیمرغ با آشکار کردن راز رویین تنی اسفندیار، تعادل را به ساختار قدرت بازمی‌گرداند. مطالعه تطبیقی زال و سیمرغ با ترفندبازان دیگر فرهنگ‌ها، نشان‌دهنده وجه مشترک فراوان در نقش و کارکرد این شخصیت‌هاست. ترفندبازان در همه فرهنگ‌ها به‌عنوان عاملان تغییر و تحول، مرزهای اجتماعی و فرهنگی را درمی‌نوردند و با آشکار کردن تناقضات، راه را برای بازتعریف ارزش‌ها هموار می‌کنند.

موضوعی که اما می‌توان با قطعیت درباره ترفندبازی زال و رستم در تفاوت با دیگر ترفندبازان اسطوره‌ها گفت این است که آنان در این نقش به دنبال سودی برای خود نیستند و تغییراتی که در فرهنگ و نظم زندگی به وجود می‌آورند تنها برای صلاح جامعه است، چیزی که اغلب در ترفندبازی اسطوره‌های جهان مشهود نیست. در نهایت، می‌توان گفت که زال و سیمرغ به عنوان ترفندبازان اسطوره‌ای ایرانی، نه تنها نقش محوری در پیشبرد داستان‌های شاهنامه دارند، بلکه نمادهایی از خرد، مقاومت و تحول‌اند. این پژوهش با تأکید بر نظریه‌های ترفندبازی، گامی مهم برای شناخت بهتر اسطوره‌های ایرانی و جایگاه آنان در ادبیات جهان برداشته است.

منابع

- آقاخان بیژنی، محمود، و صادقی، اسماعیل (۱۳۹۷). تحلیل آزمون در شاهنامه؛ بر اساس مبانی، اهداف، اشکال و ساختار آزمون‌ها. *فنون ادبی*، ۱۰ (۳)، ۷۹-۹۶. <https://doi.org/10.22108/liar.2018.104280.1151>
- امینی‌پور، مریم، و ابومحسوب، احمد (۱۳۹۶). بررسی آیین شمنی و سایر جادوها در «داستان رستم و اسفندیار». *ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی*، ۱۳ (۴۷)، ۹۹-۱۳۷. https://journals.iau.ir/article_533043.html
- پورنامداریان، تقی (۱۳۷۴). *دیدار با سیمرغ*. پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- پورنامداریان، تقی، و بیات زرنده، الهه (۱۴۰۲). واکاوی تحول معنایی نمادین سیمرغ در ادب فارسی. *زبان و ادب فارسی*، ۱۶ (۲۴۷)، ۱-۲۴. <https://doi.org/10.22034/perlit.2022.46383.3101>
- جمشیدی، رضا، قدرت، قاسمی‌پور، و آبشیرینی، اسد (۱۴۰۲). نقد کهن‌الگویی: نظریه‌ها و رویکردها. *فنون ادبی*، ۱۵ (۱)، ۱۹-۴۸. <https://doi.org/10.22108/liar.2023.136241.2222>
- حمیدیان، سعید (۱۳۷۲). *درآمدی بر اندیشه و هنر فردوسی*. مرکز.
- خسروی، اشرف، و طغیانی، اسحاق (۱۳۸۹). تحلیل روان‌کاوانه شخصیت سودابه و رودابه (یگانه‌های دوسویه شاهنامه). *کاوش‌نامه*، ۱۱ (۲۱)، ۹-۳۷. https://kavoshnameh.yazd.ac.ir/article_2516.html
- خسروی، رکن‌الدین (۱۳۶۶). نمایش‌های آئینی (۵) - سیمرغ، زال و جادو- پزشکی. *تشریه چیستا*، ۴۴، ۳۶۴-۳۷۳.
- رنجبر، احمد، و شکوری، بهناز (۱۳۹۹). بازتاب ادب تعلیمی در اساطیر کهن با نظر به داستان زال و سیمرغ و ماجراهای تلماک. *پژوهشنامه ادبیات تعلیمی*، ۱۲ (۴۵)، ۱-۲۲.
- <https://sanad.iau.ir/Journal/parsadab/Article/1028732>
- رویانی، وحید (۱۳۹۶). سیمرغ در ادبیات عامیانه ایران. *فرهنگ و ادبیات عامه*، ۵ (۱۶)، ۸۹-۱۰۸.
- <http://cfl.modares.ac.ir/article-11-5134-fa.html>
- فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۸۷). *شاهنامه* (فریدون جنیدی، ویراستار). نشر بلخ.
- فریزر، جیمز جرج (۱۳۸۴). *شاخه زرین* (کاظم فیروزمند، مترجم). آگاه.
- فرزانه، امیرحسن (۱۳۷۵). راز تراژدی داستان رستم و اسفندیار. *گزارش*، ۷۳ (۷۴)، ۱۱۲-۱۲۲. <http://noo.rs/G3gjU>
- قاسمی فیروزآبادی، سامان، و اسحاقیه، پیمان (۱۴۰۰). ساختارشناسی داستان رستم و اسفندیار و توازن قدرت در اندیشه سیاسی ایران باستان. *پژوهشنامه ادب حماسی*، ۱۷ (۲)، ۲۱۵-۲۴۲.
- <https://sanad.iau.ir/Journal/jpnfa/Article/1114794>
- کزازی، میرجلال‌الدین، و کمالی بانیانی، مهدی رضا (۱۳۹۵). تحلیل شخصیت رستم در هفت‌خان بر اساس دیدگاه‌های یونگ

- و فروید. فنون ادبی، ۸(۴)، ۱-۱۶. https://liar.ui.ac.ir/article_21092.html
- کیوانفر، محمدرضا، عادلزاده، پروانه، و پاشایی فخری، کامران (۱۳۹۹). شفق اهورایی اهریمنی اسفندیار تحلیل داستان رستم و اسفندیار در شاهنامه فردوسی. تفسیر و تحلیل متون زبان و ادبیات فارسی (دهخدا)، ۱۲(۴۶)، ۷۵-۱۰۲.
- <https://sanad.iau.ir/journal/dehkhoda/Article/679786?jid=679786>
- مختاری، محمد (۱۳۶۸). حماسه در رمز و راز ملی. قطره.
- مسکوب، شاهرخ (۱۳۶۹). مقدمه‌ای بر رستم و اسفندیار. انتشارات علمی فرهنگی.
- نیکروز، یوسف، و کریمی، فاطمه (۱۳۹۴). نقد روان‌شناختی شخصیت گشتاسپ در داستان رستم و اسفندیار بر اساس روانشناسی تحلیلی یونگ. ادبیات پهلوانی، ۲(۴)، ۱۱۹-۱۵۲. <https://www.magiran.com/p1564310>
- هوشنگی، مجید، و مددیان پاک، طاهره (۱۴۰۱). بررسی روانکاوانه شخصیت‌های زال، کیکاووس و رستم با رویکرد تحلیل رفتار متقابل. مطالعات بین‌رشته‌ای ادبیات، هنر و علوم انسانی، ۲(۱)، ۷۳-۹۸.
- <https://doi.org/10.22077/islsh.2022.5577.1129>
- یاحقی، محمد جعفر، و بیاتی، محمدرضا (۱۳۸۶). فرجام زال. پیک نور، (۱۹)، ۳-۱۱.

Reference

- Aghakhani Bizhani, M., & Sadeghi, E. (2018). Test analysis in Ferdowsi's Shahnameh in terms of basics, goals, forms and quiz construction. *Literary Arts*, 10(3), 79-96. <https://doi.org/10.22108/liar.2018.104280.1151> [In Persian]
- Aminipour, M., & Abu Mahboob, A. (2017). A Study of Shamanism and Other Magic in the "Tales of Rostam and Esfandiar". *Journal of Mystical and Mythological Literature*, 13(47), 99-137. https://journals.iau.ir/article_533043.html [In Persian]
- Douglas, M. (1968). The Social Control of Cognition: Some Factors in Joke Perception. *Man*, 3, 361-376.
- Farzaneh, A. H. (1996). The Secret of the Tragedy of the Story of Rostam and Esfandiar. *Report Journal*, (73 & 74), 112-122. <http://noo.rs/G3gjU> [In Persian]
- Ferdowsi, A. (2008). *Shahnameh* (F. Junaidi, Ed.). Balkh Publishing. [In Persian]
- Fraser, J. G. (2005). *Golden Bough* (K. Firouzmand, Trans.). Agah. [In Persian]
- Gates Jr, H. L. (1988). *The Signifying Monkey: A Theory of African-American Literary Criticism*. Oxford University Press.
- Ghasemi Firouzabadi, S., & Eshaqiyeh, P. (2021). The Structure of the Story of Rostam and Esfandiar and the Balance of Power in the Political Thought of Ancient Iran. *Journal of Epic Literature Research*, 17(2), 215-242. <https://sanad.iau.ir/Journal/jpnfa/Article/1114794> [In Persian]
- Hamidian, S. (1993). *An Introduction to the Thought and Art of Ferdowsi*. Markaz. [In Persian]
- Houshang, M., & Madadian Pak, T. (2022). A Psychoanalytic Study of Zal, Keikavos and Rostam Based on the Theory of Transactional Analysis. *Interdisciplinary Studies of Literature, Arts and Humanities*, 2(1), 73-98. <https://doi.org/10.22077/islsh.2022.5577.1129> [In Persian]
- Hynes, W. J. (1993). Mapping the Characteristics of Mythic Tricksters: A Heuristic Guide In William J. Hynes and William J. Doty (Eds.) In *Mythical Trickster Figures: Contours, Contexts, and Criticisms*. The University of Alabama Press.

- Jamshidi, R., Ghasemipour, G., & Abshirini, A. (2023). Archetypal Criticism: Theories and Approaches. *Literary Arts*, 15(1), 19-48. <https://doi.org/10.22108/liar.2023.136241.2222> [In Persian]
- Jung, C. G. (2004). *Four Archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Trickster*. (R.F.C. Hull, Trans.). Routledge.
- Kazazi, M., & Kamali baniani, M. R. (2016). The analysis of Rostam's personality in "Seven Khan" story based on the views of Jung and Freud. *Literary Arts*, 8(4), 1-16. https://liar.ui.ac.ir/article_21092.html [In Persian].
- Keyvanfar, M. R., Adelzadeh, P., & Pashaei-Fakhri, K. (2020). Shafagh-e Ahuraei Ahrimani Esfandiar: An Analysis of the Story of Rostam and Esfandiar in Ferdowsi's Shahnameh. *Scientific Quarterly of Interpretation and Analysis of Persian Language and Literature Texts (Dehkhoda)*, 12(46), 75-102 <https://sanad.iau.ir/journal/dehkhoda/Article/679786?jid=679786> [In Persian]
- Khosravi, A., & Toghiani, E. (1990). A Psychoanalytic Analysis of the Personality of Sudabeh and Rudabeh. *Kavoshnameh*, 11(21), 9-37. https://kavoshnameh.yazd.ac.ir/article_2516.html [In Persian]
- Khosravi, R. (1987). Ritual Performances (5) - Simorgh, Zal and Magic - Medicine. *Chista Journal*, (44), 364-373. [In Persian]
- Koepping, K. P. (1985). Absurdity and Hidden Truth: Cunning Intelligence and Grotesque Body Images as Manifestations of the Trickster. *History of Religions*, 24(3), 191-214. <https://www.journals.uchicago.edu/doi/abs/10.1086/462997?journalCode=hr>
- Kroeber, K. (1977). Deconstructionist Criticism and American Indian Literature. *Boundary*, 7(3), 73-90. <https://doi.org/10.2307/303165>
- Meskoob, S. (1990). *An Introduction to Rostam and Esfandiar*. [In Persian]
- Mokhtari, M. (1989). *Epic in the National Mystery*. Ghatre. [In Persian]
- Nikrooz, Y., & Karimi, F. (2015). A Psychological Criticism of the Character of Goshtasp in the Story of Rostam and Esfandiar Based on Jung's Analytical Psychology. *Heroic Literature*, 2(4), 119-152. <https://www.magiran.com/p1564310> [In Persian]
- Poornamdarian, T. (1994). *Visiting Simorgh*. Institute of Humanities and Cultural Studies. [In Persian]
- Poornamdarian T. & Bayat Z. E. (2023), Exploring the Semantic Development of Simurgh Symbolism in Persian Literature. *Persian Language and Literature*, 76(247), 1-24. <https://doi.org/10.22034/perlit.2022.46383.3101> [In Persian]
- Radin, P. (1955). *The Trickster: A Study in American Indian Mythology*. Philosophical Study.
- Ranjbar, A., & Shakuri, B. (2020). Reflection of Didactic Literature in Ancient Mythology with a View to the Story of Zal and Simorgh and the Adventures of Telemachus. *Didactic Literature Review*, 12(45), 1-22. <https://sanad.iau.ir/Journal/parsadab/Article/1028732> [In Persian]
- Royani, V. (2017). Simorgh in Iranian Folk Literature. *Culture and Folk Literature*, 5(16), 89-108. <http://cfl.modares.ac.ir/article-11-5134-fa.html> [In Persian]
- Salinas, C. (2013). Ambiguous Trickster Liminality: Two Anti-Mythological Ideas. *Review of Communication*, 13(2), 143-159. <https://doi.org/10.1080/15358593.2013.791716>
- Street, B. V. (1972). The Trickster Theme: Winnebago and Azande. In A. Singer and Street, (Eds.). *Zande*

Themes: Essays Presented to Sir Edward Evans Pritchard (pp. 82-104). Rowman and Littlefield.

Yahaghi, M. J., & Bayati, M. R. (1997). The End of Zal. *Peyk Noor Journal*, (19), 3-11. [In Persian]

