بازتاب و کارکردهای سحر و جادو در افسانه‌های سحرآمیز

پگاه خدیش*

استادیار مؤسسه لغتنامه دهخدا و مرکز بین‌المللی آموزش زبان فارسی

چکیده

افسانه‌های سحرآمیز یا افسانه‌های پریان از برجسته‌ترین انواع ادبیات شفاهی به شمار می‌آیند. این افسانه‌ها، که در فهرست جهانی طبقه‌بندی قصه‌های عامیانه آرنه ـ تامسون ـ اوته با شماره‌های ۳۰۰ تا ۷۴۹ مشخص شده‌اند، یادگار زمانی هستند که در ذهن انسان نخستین، هر شیء و پدیده‌ای قدرتی جادویی و ماوراءطبیعی داشت و از نیروی محدود انسان فراتر بود. آدمی باور داشت که هر گاه گرفتار مشکلی شود، نیروهای جادویی به یاری‌اش می‌آیند از خطر و گرفتاری نجاتش می‌دهند. از تحلیل محتوایی افسانه‌های سحرآمیز می‌توان به بسیاری از بن‌مایه‌های کهن در اندیشه انسان نخستین، از قبیل جاندارپنداری و شخصیت‌بخشی به اشیا، توانایی سخن‌گفتن با گیاهان و حیوانات، مسخ‌شدن و... پی برد.

کلیدواژه‌ها: افسانه‌های عامیانه، عوامل و ابزار جادویی، باورهای کهن.

* pegah_khadish@yahoo.com

تاریخ دریافت: ۱۳۸۷/۸/۲۰ **تاریخ پذیرش: ۱۳۸۸/۲/۳۰**

مجلهٔ دانشکده ادبیات و علوم انسانی، سال ۱۷، شماره ۶۵ پاییز ۱۳۸۸

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

مقدمه

افسانه‌ها و اسطوره‌ها بازماندهٔ دورانی هستند که انسان در جهانی سرشار از ناشناخته‌ها می‌زیست. آن نیروهای ماورای طبیعت و قدرت‌های مافوق انسانی که خدایان اسطوره‌های کهن از آن‌ها برخوردار بودند، در گسترهٔ افسانه‌ها و قصه‌ها جنبه‌ای سحرآمیز یافتند و به اشیا و جانوران و پریان منسوب شدند. «آن‌چه از راه حس و تجربه نمی‌توان علم قطعی راجع به آن پیدا کرد، همواره بیش و کم تبیین آن با احساس و تخیل همراه بوده است... پیداست که تبیین ناشناخته‌ها هرچه بیشتر به گذشته تاریخ بشر بازگردیم خیال‌انگیزتر و غیرعقلانی‌تر و غیرتجربی‌تر است و حوزه امور ناشناخته نیز وسیع‌تر» (پورنامداریان، ۱۳٦٤: ٤۲).

از تحلیل محتوایی افسانه‌های سحرآمیز می‌توان به بسیاری از بن‌مایه‌های کهن در اندیشه انسان نخستین، از قبیل جاندارپنداری اشیا، توانایی سخن‌گفتن گیاهان و جانوران، مسخ‌شدن و ... پی برد؛ این‌که وی چگونه در مقابل مظاهر ناآشنای طبیعت احساس ناتوانی می‌کرد و با شیوه‌های گوناگون می‌کوشید از حمایت نیروهای قدرتمند اطراف خویش بهره‌مند شود.

در تألیف این مقاله از میان مجموعه قصه‌های عامیانه فارسی، که بر مبنای روایت‌های شفاهی جمع‌آوری شده‌اند، تعدادی از افسانه‌های سحرآمیز، منطبق با تیپ‌های قصه‌های پریان در فهرست آرنه ـ تامسون، برگزیده و بر اساس ساختار و محتوا بررسی شدند. در ذکر شواهد و نمونه‌ها علاوه بر ذکر نام افسانه ایرانی، شماره تیپ آن نیز بر اساس فهرست جهانی آرنه ـ تامسون ـ اوته استخراج و ذکر شده است تا بهتر بتوان به مقایسه تطبیقی میان افسانه‌های ایرانی و افسانه‌های سایر ملل پرداخت. گفتنی است در فهرست مذکور تفاوت‌ها و ممیزات قصه‌ها در محتوا و محل ضبط آن‌ها، با نشانه‌های دیگری از جمله حروف لاتین و ستاره نشان داده می‌شود.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

پیکره بحث

ساختار کلی افسانه‌های سحرآمیز، همانند بسیاری دیگر از روایت‌های منثور شفاهی، چنان است که با بروز مشکلی یا پی بردن به فقدان چیزی، قهرمان داستان برای کارسازی مشکل یا رفع کمبود به راه می‌افتد. در زنجیره رخدادهایی که پس از آن در جریان روایت پیش می‌آید، از جمله مبارزه با دشمنی شریر یا دیوی سهمگین، تعقیب و گریز، یا انجام دادن کاری دشوار و غیرممکن، همواره یک عنصر کمکی و یاری‌دهنده دیده می‌شود که به نوعی قهرمان را حمایت و مشکل را کارسازی می‌کند. در معدودی از افسانه‌ها این یاری و حمایت جنبهٔ جادویی و ماورایی ندارد و عوامل سحرآمیز در سایر رویدادهای روایت نقش‌آفرینی می‌کنند؛ مثلاً پیرمردی در راه با قهرمان ملاقات می‌کند و راه و چاه را به او نشان می‌دهد و می‌گوید که چگونه می‌توان از خطر نجات یافت و به هدف رسید ولی هیچ ابزار جادویی به او نمی‌دهد. در تعداد اندکی از این قصه‌ها نیز قهرمان خود به تنهایی و به یاری هوش و ذکاوت یا نیروی جسمانی خویش بر مشکل غلبه می‌کند. ولی در سایر موارد قهرمان یا از کسی وسایل سحرآمیز را دریافت می‌کند یا از کمک یاورانی برخوردار می‌شود که نیروهایی خارق‌العاده و مافوق انسانی دارند.

در افسانه‌های ایرانی در برخی موارد یاری‌کننده و عامل جادو یکی است: کره اسب جادویی که هم یاور قهرمان است و هم خود یک حیوان سحرآمیز است، قهرمان را بر پشت خویش سوار و در آسمان پرواز می‌کند (افسانه کره سیاه، تیپ ۳۰۴*).

به نوشته ولادیمیر پراپ در کتاب *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*، ساختار این افسانه‌ها چنان است که پس از بروز مشکل، قهرمان خانه را ترک و در راه به صورت تصادفی با بخشنده یا یاری‌کننده ملاقات می‌کند و از او کمک می‌گیرد (پراپ، ۱۳۸۶: ۸۵). در افسانه‌های ایرانی همیشه وضع به این صورت نیست. گاهی قهرمان پیش از رخ‌دادن مشکل و فاجعه، با یاری‌کننده برخورد می‌کند و ابزار سحرآمیز را از او

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

می‌گیرد و مدتی بعد از این ملاقات، مشکل رخ می‌نماید: پسر کوچک به وصیت پدر، سه شب بر سر قبر او پاسبانی می‌دهد و سه اسب پریزاد به دست می‌آورد. این اسب‌ها با قدرت‌های جادویی خویش بعداً در حل معماهای شاهزاده خانم به پسر کمک می‌کنند (ملک محمد که تقاص برادرانش را گرفت، تیپ ۵۳۰). گاهی نیز عامل جادویی متعلق به قهرمان و در خانهٔ اوست، او را از خطرها می‌آگاهاند و در رفع گرفتاری یاری‌اش می‌دهد: پادشاه با باز دست‌آموز خویش به شکار می‌رود، باز او را از خوردن آبی که با خون اژدها زهرآلود شده منع می‌کند (خنده ماهی، D ۸۷۵*).

عوامل و ابزارهای سحرآمیزی که در اختیار قهرمان گذاشته می‌شوند طیف گسترده‌ای را در برمی‌گیرند و شامل موارد متفاوتی هستند. شیوه‌های دستیابی به این ابزار نیز متفاوت است. در این بخش این شیوه‌ها را بررسی می‌کنیم.

چگونه قهرمان صاحب ابزار جادویی می‌شود؟

روش‌های دست یافتن به عوامل و ابزار سحرآمیز و جادویی به ترتیب تکرار و فراوانی‌شان در افسانه‌های ایرانی به قرار زیرند:

۱. انجام یک کار نیک و اخلاقی. کارهای خوب و پسندیده مصداق‌های گوناگونی دارند که همگی برگرفته از فرهنگ مردم ایران زمین است: حرف‌شنوی از پدر یا مادر (کاکا سیاه و پسر پادشاه، C ۵۰۷)؛ انجام وصیت پدر (جوان تیغ، ۳۰۲)؛ کمک به حیوانات اسیر (دختر ماه و ستاره، ٤۸۰)؛ سلام‌کردن (شاه لنتی، ۹۸٦ *)؛ توبه‌کردن از کارهای زشت (آقا حسنک، ٤٦۷)؛ کشتن اژدهایی که مایهٔ ترس مردم است (متل سیمرغ، ۳۰۱)؛ صبر و شکیبایی در انجام کارها و در مواجهه با مشکلات (خفت‌خمار و مهری‌نگار، B ٤۲۵؛ سنگ صبور، ۸۹٤)؛ خوش‌حسابی در معامله (خنده دسته‌گل، ٤۰۳).

برخی از مصادیق کارهای نیک، جنبه جهانی و بین‌المللی دارند و در قصه‌ها و افسانه‌های سایر ملل نیز دیده می‌شوند مانند کمک‌کردن به حیوانات یا بردباری و

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

شکیبایی در برابر مشکلات. قهرمان در افسانه‌های ایرانی بیش از همه با کمک به حیوانات، از یاری آن‌ها برخوردار می‌شود: به مورچه‌ها در گذشتن از رود کمک می‌کند، مورچه‌ها کار دشواری را برایش انجام می‌دهند (دختر شهر چین، ٥٥٤)؛ جوجه‌های سیمرغ را از چنگ مار می‌رهاند، سیمرغ او را از ظلمات به شهر روشنایی می‌برد (ملک‌جمشید و دیب سیب‌دزد، ۳۰۱)؛ گربه یا سگی را که کسی کتک‌شان می‌زند می‌خرد، آن‌ها عامل جادویی گمشده را برایش پیدا می‌کنند (تنبل پای درخت زردآلو، ٥٦٠). این امر را شاید بتوان تا حدی ناشی از توصیه اکید آیین زرتشتی بر آزار نرساندن به جانوران و کمک به آن‌ها دانست که در اندیشه ایرانیان باستان جایگاه ویژه‌ای داشت و بعدها دین اسلام نیز بر آن صحه گذاشت.

۲. کسی بدون هیچ درخواست و چشم‌داشتی و بی‌آن‌که قهرمان کاری برایش انجام داده باشد عامل سحرآمیز را به او می‌دهد یا جای آن را نشان می‌دهد: درویش به شاه بی‌فرزند سیبی می‌دهد که با خوردن آن، شاه صاحب پسری می‌شود (جوان تیغ)؛ سه کبوتر روی درخت می‌نشینند و می‌گویند که چگونه برگ همان درخت قهرمان مصدوم را شفا خواهد داد (ملک محمد و طلسم دختر شاپور شاه، B ٥١٦)؛ هنگام زایمان زن فقیر، پنج زن نورانی به کمک می‌آیند و هرکدام صفتی خارق‌العاده به نوزاد هدیه می‌دهند (جمجمه، ٤٠٣).

۳. رفتارهای خداپسندانه و باورهای مذهبی. با توجه به این نکته که جامعه ایرانی بافت و فرهنگی مذهبی دارد، دعا و مناجات، نذر و نیاز، توسل به امامان و معصومان از رفتارهایی هستند که قصه‌گوی ایرانی با تأکید بر نیروی خارق‌العاده آن‌ها شنوندگانش را به تقویت اعتقادات دینی تشویق می‌کند: خارکن فقیر با ادای نذری فراموش شده از بلا می‌رهد (قصه باباخارکن، ۷۷۸ *)؛ چوپان گوسفندهایش را در راه علی(ع) می‌دهد، حضرت در سیما و هیئت پیرمردی نورانی ظاهر می‌شود و او را یاری می‌کند (محبت‌علی، A ٤٦٥*). گاهی شخصیت‌های روحانی و پیران معنوی در خواب به سراغ

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

قهرمان می‌آیند و او را راهنمایی می‌کنند (پسر صیاد، C ۵۱۳*؛ خانم ناری، ۷۰٦). گاهی هم صرف بی‌گناهی و پاکی قهرمان، سبب می‌شود از حمایت چهره‌های مذهبی برخوردار شود: حضرت علی(ع) پسر کوچک را که از برادرانش کتک خورده و به او ظلم شده حمایت و دستگیری می‌کند (ملک‌محمد و دیو یک لنگو، ۵۵۰).

٤. کسی در قبال انجام کاری یا به‌جا آوردن شرایطی یا در عوض گرفتن چیزی، عامل جادویی یا آن‌چه را که قهرمان در پی‌اش بوده به او می‌دهد: درویش اسب و شمشیر قهرمان را می‌گیرد و سفره و شاخ سلیمانی را به او می‌دهد (ملک محمد و دیو یک لنگو)؛ دستی از میان آب بیرون می‌آید و هدیهٔ دختر کوچک تاجر را می‌دهد به شرطی که دختر را به او بدهند (پسر شاه پریان، ٤۳۲*).

۵. قهرمان تصادفاً به عامل سحرآمیز دست می‌یابد: پیرمرد فقیر تخم مرغ سعادت را در میان خارها پیدا می‌کند، یکی از پسرهایش پادشاه می‌شود و دیگری هر شب زیر بالشش پول پیدا می‌کند (سعد و سعید، ٥٦۷)؛ زنی که فرزند ندارد، دانهٔ اناری پیدا می‌کند و می‌خورد و بچه‌دار می‌شود (خانم ناری).

٦. قهرمان عامل جادویی را می‌خرد: برادرها یک کتاب، قالیچه و سبو می‌خرند؛ در کتاب از وقایع آینده خبر داده‌اند، قالیچه پرواز می‌کند و اگر با سبو بر مرده‌ای آب بریزند، زنده می‌شود (مطیع و مطاع، A ٦۵۳)؛ قهرمان سه سخن حکیمانه می‌خرد و با به کار بستن آن‌ها بر مشکلات غلبه می‌کند (احمد و تقدیر پادشاه، B۹۱۰).

۷. قهرمان با فریب‌دادن دارندهٔ عامل جادویی آن را از او می‌گیرد و صاحب می‌شود: کچل شیطان را فریب می‌دهد و اسم اعظم را از او یاد می‌گیرد (کچل و شیطان، ۵۷۱)؛ دختر با گول‌زدن دیو و دادن وعدهٔ ازدواج، جای شیشه عمر دیو را از او می‌پرسد (تنبلو، ٤٦۷). در این مورد اخیر دیو گرچه شخصیت شریر قصه است و به سایر افراد داستان آسیب می‌رساند، ولی چون جای شیشهٔ عمرش را نشان می‌دهد به نوعی بخشندهٔ عامل جادو هم به حساب می‌آید.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

عوامل و ابزار سحرآمیز

مواردی که تاکنون برشمردیم، مهم‌ترین شیوه‌هایی هستند که قهرمان از طریق آن‌ها از کمک یاری‌کننده یا عامل سحرآمیز برخوردار می‌شود. اینک باید دید این ابزار و عوامل در افسانه‌های ایرانی چه چیزهایی هستند. این موارد را می‌توان به صورت زیر طبقه‌بندی کرد:

۱. انسان‌های یاری‌کننده. انسان‌هایی که قهرمان در سفر خویش برای حل مشکلات با آنان دیدار می‌کند، معمولاً ابزار و اشیایی را به او می‌دهند که قدرت ماوراءطبیعی دارند و قهرمان با کمک آن وسایل بر مشکل غلبه می‌کند؛ مثلاً در بیشتر قصه‌ها مشکل اولیه، فرزند نداشتن شاه است. درویشی سیبی به شاه می‌دهد که با خوردن آن صاحب فرزند می‌شود. در سایر موارد این شخصیت‌های انسانی عالم به غیب‌اند و از همه چیز خبر دارند، جادوگران را می‌شناسند و روش مقابله با آنان و خنثی‌کردن جادوهای‌شان را می‌دانند و باخبرند چگونه می‌توان طلسمی را گشود. در بسیاری موارد چهره‌های مذهبی نقش یاری‌کنندگان را ایفا می‌کنند، که از آن میان می‌توان به حضرت علی علیه‌السلام (محبت علی، ٤٦٥A*)، حضرت خضر (پسر صیاد، ٥١٣C*)، حضرت موسی (کج کردی، *٧٣٥F)، و زنان روحانی و مقدس (جمجمه، ٤٠٣) اشاره کرد.

در سایر موارد یاری‌کننده انسانی، پیرمرد یا پیرزنی است که قهرمان در مسیر سفر خویش با او روبه‌رو می‌شود (دختر نارنج و ترنج، ٤٠٨؛ گل به صنوبر چه کرد، ٤٦١B*). البته در برخی از افسانه‌ها انسان‌های یاری‌کننده خصلت جادویی و ماوراءطبیعی ندارند، مانند پیرمرد خارکنی که به کمک قهرمان زخمی می‌آید و او را از مرگ نجات می‌دهد (پی‌سوز و شاهزاده، ٦٥٢A*)، یا ماهی‌گیری که کودک بر آب نهاده‌شده ـ که قهرمان بعدی و اصلی داستان است ـ را از آب می‌گیرد و بزرگ می‌کند (پادشاه یمن، ۹۳۸). گاهی نیز یکی از اعضای خانواده قهرمان در گرفتاری‌ها به کمک او می‌آید. مثلاً برادرها (حسن خاک‌باز، ۳۰۲)، خواهرزاده قهرمان (حکایت از

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

بین بردن نسل دختر، ۵۹۰)، خواهر (بلبل سرگشته،۷۲۰)، و مادرشوهر (باغ گل زرد باغ گل سرخ، ۸۹۱B*).

۲. حیوانات جادویی، شامل اسب، سیمرغ، کبوتر، مورچه، روباه ... . این جانوران گاه در قبال یاری قهرمان و گاه بدون هیچ عامل محرکی، مو یا پر خود را به او می‌دهند تا در شرایط بحرانی آن را آتش بزنند. با آتش زدن پر یا موی سحرآمیز، حیوانات ظاهر می‌شوند و به قهرمان کمک می‌کنند. حضور جانوران یاری‌کننده با آتش‌زدن پر یا موی‌شان، بن‌مایه‌ای است که در افسانه‌های بسیاری از اقوام و ملل جهان دیده می‌شود. علاوه بر حیوانات گاه دیوها و پریزادها هم به خدمت قهرمان درمی‌آیند و موی خویش را به او می‌دهند که همان کاربرد را دارد (چغون‌دوز، ٥٥٤؛ شاه لنتی). در موارد دیگر حیوانات جنبهٔ جادویی ندارند و در قبال کمکی که قهرمان به آن‌ها کرده، برایش خدمتی انجام می‌دهند: ماهی‌هایی که نانوا هر روز برایشان نان ریخته او را از غرق‌شدن نجات می‌دهند (ماهیان حق‌شناس، *۹۳٦)؛ شاهزاده شیری را که به دام افتاده نجات می‌دهد، شیر در عوض با شیر شاهزاده خانم می‌جنگد و او را شکست می‌دهد (دختر شهر چین).

۳. اشیای سلیمانی. در افسانه‌های ایرانی مهم‌ترین اشیای سحرآمیز که همگی به حضرت سلیمان منسوب‌اند عبارت‌اند از: قالیچه، عصا، انبان، انگشتر، شاخ نفیر، دانهٔ حضرت سلیمان، کشکول، سفره و عرقچین. این اشیا عملکردهای متفاوتی دارند: قالیچه پرنده است، از سفره و انبان و کشکول هر غذایی که قهرمان اراده کند و بگوید بیرون می‌آید، با دمیدن در شاخ نفیر لشکری انبوه به یاری قهرمان می‌آید، با نهادن عرقچین بر سر می‌توان غیب شد و با دانه و انگشتر تقریباً همه کار می‌توان کرد، از جمله آماده‌کردن چند بار شتر با جواهرات قیمتی، ساختن قصری از طلا و نقره، آوردن قصری از جایی دور، غیب شدن، احضار دیوهایی که حاضر به خدمت هستند و... .

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

٤. خوردنی‌ها، شامل سیب، انار، گلابی، جگر و سر مرغ سعادت، آب‌دهان مار. سیب بیش از بقیهٔ خوردنی‌ها در افسانه‌ها نقش سحرآمیز دارد و تقریباً همیشه زنی با خوردن سیب جادو یا سیب بهشتی باردار می‌شود. تنها در یک افسانه (وصیت تاجرباشی، D ۹۱۰) آدم‌ها با خوردن سیب تبدیل به خرس می‌شوند. خوردن جگر و سر مرغ سعادت قهرمان را به ثروت پایان‌ناپذیر و پادشاهی می‌رساند (سعد و سعید، ٥٦٧)؛ زنی با خوردن دانهٔ اناری حامله می‌شود (خانم ناری)؛ شکارچی با خوردن آب دهان مار زبان همهٔ حیوانات را می‌فهمد (شکارچی و شاه مارها، ٦٧٠).

٥. شیشهٔ عمر دیو هم، از آن رو که با شکستن آن می‌توان دیو را کشت و از میان برد، یکی از ابزارهای جادویی محسوب می‌شود. این شیشه معمولاً در جایی دور از دسترس آدمیان ـ که دشمن دیوها هستند ـ مخفی شده و فقط خود دیو جای آن را می‌داند. مکان شیشهٔ عمر ممکن است در شکم ماهی یا سگ (آقاحسنک، تنبلو)، در سنگدان کبوتر (ملک‌جمشید و دیو یک لنگو)، در پای آهوی لنگ (غلام دیوزاد، A ٥١٣*) یا در سینهٔ خود دیو (هفت برادر و یک خواهر،٤٥١*) باشد. دسترسی به آن هم به سادگی میسر نیست؛ مثلاً در افسانهٔ تنبلو، نشانی شیشه عمر دیو چنین است: «در یک فرسنگی اینجا درختی است و پای درخت چاهی است که تخته‌سنگی روی آن است. باید سنگ را برداری و بروی ته چاه، آن‌جا جنگلی است که گاوی در آن می‌چرد. در شکم گاو دریاچه‌ای است و در دریاچه یک ماهی و شیشهٔ عمر من در شکم آن ماهی است». البته تخیل خلاق قصه‌گویان می‌تواند هزار و یک پستوی دیگر برای پنهان کردن شیشه عمر دیوها بسازد. گاهی هم شیشهٔ عمر بر لب تاقچه است (زنگی و زرنگی، A ۳۱٥). دیو معمولاً خودش جای شیشه عمرش را برای دختری که دوست دارد و به امید کام‌گرفتن از او فاش می‌کند. با شکستن شیشه، دیو می‌میرد؛ بنابراین دیو برای پس گرفتن آن از قهرمان حاضر است هر کاری بکند.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

٦. سایر موارد. در این گروه می‌توان انواع مختلفی از ابزارهای سحرآمیز را جای داد؛ مانند اسم اعظم که با گفتن آن می‌توان هر کاری را انجام داد، سرمهٔ خفا که اگر آن را در چشم بکشند غیب می‌شوند، ترکهٔ جادویی که می‌تواند به دشمنان حمله کند و آن‌ها را کتک بزند، سنگ صبور، قلیان و سماور سخن‌گو، اشکی که به مروارید بدل می‌شود، دفتر علوم جادویی، گفتن یاعلی به عنوان رمز یا وردی جادویی و چاره‌گشا. عوامل شفابخش را نیز باید در همین گروه قرار داد. این عوامل گاه برای زنده‌کردن مرده به کار می‌روند مثل روغن سلیمانی، دوای شکست و بست یا یک پر؛ و گاه بیماری‌هایی مثل کوری، دیوانگی و صرع را شفا می‌دهند. برگ، ریشه و ساقهٔ برخی درخت‌ها، و در موارد معدودی مغز سر گربه یا سگ یا انسان برای درمان بیماری‌ها مفید هستند. در افسانه "خنده دسته گل،گریه مروارید" قهرمان که از هنگام تولد نظرکرده است و صفات جادویی دارد، با آب دهان خویش، جراحاتش را التیام می‌بخشد.

گاهی با کشتن قهرمان یا از چکیدن خون او بر زمین، چیزی ظاهر می‌شود که بعداً راز جنایت را آشکار می‌کند و معمولاً در پایان داستان، قهرمان قربانی، زنده و سالم از آن بیرون می‌آید: کنیز دختر نارنج و ترنج را از بالای درخت هل می‌دهد تا بکشد؛ دختر تبدیل به کبوتر می‌شود و در نهایت به شکل اولیه خویش ظاهر می‌گردد (پسر پادشاه و کنیز، ٤٠٨)؛ پدر سر پسرش را می‌برد، دختر استخوان‌های برادرش را دفن می‌کند، بلبلی ظاهر می‌شود (بلبل سرگشته،۷۲۰)؛ از چکیدن خون دختر و هفت برادرش یک درخت گل و هفت درخت سپیدار سبز می‌شود (هفت درخت سپیدار، ٤٠٧*). این شکل ظهور و بازگشت دوباره را می‌توان با عقیده به تناسخ و تجدید حیات مرتبط دانست که از قدیمی‌ترین باورهای اقوام است. یرزلی درکتاب *فولکلور قصه‌های پریان* مهم‌ترین باورهای ابتدایی را چنین برمی‌شمارد: طبیعت‌گرایی، جاندارانگاری اشیا و حیوانات، مسخ، بت‌پرستی، اژدها، خواب و رؤیا، تجدید حیات، سحر و جادو،

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

تابوها. به عقیدهٔ او با مطالعهٔ این باورها روشن می‌شود که چگونه اعتقادات راسخ نیاکان ابتدایی ما، موضوع اصلی قصه‌های زنان کهن‌سال را شکل می‌دهند (یرزلی، ۱۹۲٤:۵۰).

۷. رفقای خارق‌العاده. این رفقا یاورانی هستند با توانایی‌های عجیب و غریب و غیرمعمول که معمولاً بی‌مقدمه همراه قهرمان به راه می‌افتند و در حل مشکلات و انجام کار دشوار به او کمک می‌کنند. برخی از خصلت‌های خارق‌العادهٔ آن‌ها پرخوری، تندروی، توانایی نوشیدن حجم بسیار عظیمی از مایعات، قدرت جابه‌جا کردن کوه یا ساختمان‌های بسیار بزرگ است. دیوهایی را هم که گاه به خدمت قهرمان درمی‌آیند می‌توان از مقولهٔ رفقای خارق‌العاده دانست.

بین اشیا و عوامل سحرآمیز که به دست قهرمان می‌رسند و شیوه‌هایی که قهرمان به وسیلهٔ آن‌ها صاحب آن ابزار می‌شود، هیچ رابطهٔ خاصی وجود ندارد. مثلاً قهرمان برای برخورداری از کمک و یاوری حیوانات، همیشه به آن‌ها کمک نمی‌کند، گاهی آن‌ها را می‌خرد، گاهی پیدا می‌کند و گاهی هم حیوانات بدون هیچ دلیلی قهرمان را راهنمایی می‌کنند. ولی ضابطه‌هایی نیز وجود دارد که ظاهراً قصه‌گویان آن‌ها را رعایت می‌کنند چنان‌که در هیچ کدام از افسانه‌های بررسی‌شده، کسی در قبال شرطی یا تقاضایی حیوانات یاری‌کننده را به قهرمان نمی‌دهد؛ با این‌حال منع منطقی هم برای رخ‌دادن چنین وضعیتی وجود ندارد. قهرمان می‌تواند انگشتر سلیمانی را در عوض چیزی دریافت کند، آن را بخرد یا پیدا کند، یا در نتیجهٔ انجام یک کار نیک آن را پاداش بگیرد.

نتیجه‌گیری

سحر و جادو به عنوان یکی از باورهای بسیار کهن و پرتوان و تأثیرگذار، همواره در اندیشه و زندگی آدمیان وجود داشته است. با شکوفایی دانش و خردورزی، پرده از نادانسته‌ها کنار می‌رود و سحر و جادو کارآیی خویش را از دست می‌دهد. با این‌حال ردپای این باور کهن را هنوز می‌توان در قصه‌ها و افسانه‌ها دید. در بررسی افسانه‌های

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

ایرانی مشخص شد نیروهای جادویی و مافوق انسانی، در قالب اشخاص و اشیایی پدیدار می‌شوند که قهرمان داستان در جریان حوادث و رخدادهای روایت با آنان رویارو می‌گردد. برخی از این اشیا و عوامل عبارت‌اند از: حیوانات جادویی، اشیای سلیمانی، میوه‌ها و خوردنی‌های گوناگون، شیشه عمر دیو، رفقای خارق‌العاده، ورد یا سخنی سحرآمیز. قهرمان با شیوه‌های گوناگونی از این ابزار و نیروها بهره‌مند می‌شود و آن‌ها را در اختیار می‌گیرد، از جمله با انجام دادن کارهای نیک، داشتن رفتارها و اعتقادات مذهبی، خریدن شیء جادویی یا یافتن آن به صورت کاملاً تصادفی، دریافت عامل جادویی در قبال انجام دادن کاری یا به جا آوردن شرطی.

فهرست افسانه‌ها

کره سیاه: فقیری

ملک محمد که تقاص برادرانش را گرفت: الول ساتن

خنده ماهی: انجوی، جلد۲

کاکا سیاه و پسر پادشاه: هدایت

جوان تیغ: وکیلیان

دختر ماه و ستاره: نادری

شاه لنتی: امینی

آقا حسنک: انجوی، جلد۲

متل سیمرغ: انجوی، جلد۱

خفت خمار و مهری نگار: فقیری

سنگ صبور: امینی

خنده دسته گل گریه مروارید: هدایت

دختر شهر چین: انجوی، جلد۱

ملک جمشید و دیب سیب‌دزد: الول ساتن

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

تنبل پای درخت زردآلو: امینی

ملک محمد و طلسم دختر شاپورشاه: الول ساتن

جمجمه: امینی

قصه بابا خارکن: فقیری

محبت علی: انجوی، جلد۲

پسر صیاد: کوهی کرمانی

کج کردی خوب کج کردی: کوهی کرمانی

خانم ناری: فقیری

ملک محمد و دیو یک لنگو: انجوی، جلد۱

پسر شاه پریان: انجوی، جلد۳

سعد و سعید: وکیلیان

مطیع و مطاع: انجوی، جلد۲

احمد و تقدیر پادشاه: خزاعی، جلد۱

کچل و شیطان: انجوی، جلد۱

تنبلو: انجوی، جلد۲

گل به صنوبر چه کرد: انجوی، جلد۱

پی‌سوز و شاهزاده: فقیری

پادشاه یمن: انجوی، جلد۲

حسن خاک‌باز: خزاعی، جلد۲

حکایت از بین بردن نسل دختر: الول ساتن

بلبل سرگشته: شین تاکه هارا

باغ گل سرخ باغ گل زرد: انجوی، جلد۱

چغون‌دوز: خزاعی، جلد٤

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

ماهیان حق‌شناس : لوریمر

وصیت تاجرباشی: وکیلیان

غلام دیوزاد: خزاعی، جلد۱

هفت برادر و یک خواهر: انجوی، جلد۲

زنگی و زرنگی: انجوی، جلد۳

پسر پادشاه و کنیز: امینی

هفت درخت سپیدار: خزاعی، جلد۱

منابع

الول ساتن، ل.پ (۱۳۸۲) *قصه‌های مشدی گلین خانم*. ویرایش اولریش مارتسلوف و دیگـران. چاپ سوم. تهران: مرکز.

امینی، امیرقلی (بی‌تا) *سی افسانه از افسانه‌های محلی اصفهان*. اصفهان. چاپ‌خانهٔ اولیاء.

انجوی شیرازی، ابوالقاسم (۱۳۵۳) *قصه‌های ایرانی*. جلد ۲. تهران: امیرکبیر.

ـــــــــــــــــ (۱۳۵٦) *قصه‌های ایرانی*. جلد ۱. چاپ دوم. تهران: امیرکبیر.

ـــــــــــــــــ (۱۳۵۵) *قصه‌های ایرانی*. جلد ۳. تهران: امیرکبیر.

پراپ، ولادیمیر (۱۳٦۸) *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه فریدون بدره‌ای. تهران: توس.

پورنامداریان، تقی (۱۳٦٤) *رمز و داستان‌های رمزی در ادب فارسی*. تهران: علمی و فرهنگی.

تاکه هارا، شین (۲۰۰۱). *ادبیات شفاهی ایران*. ژاپن: کیزوشا.

خزاعی، حمیدرضا (۱۳۷۸). *افسانه‌های خراسان*. جلد ۱. مشهد: ماه‌جان.

ـــــــــــــــــ (۱۳۷۹) افسانه‌های خراسان. جلد٤. مشهد: ماه‌جان.

فقیری، ابوالقاسم (۱۳٤۹) *قصه‌های مردم فارس*. تهران: سپهر.

کوهی کرمانی، حسین (۱۳۳۳) *پانزده افسانه روستایی*. تهران: امیرکبیر.

لوریمر، د.ل (۱۳۵۳) *فرهنگ مردم کرمان*. به کوشش فریدون وهمن. تهران: بنیاد فرهنگ ایران.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]

مارزلف، اولریش (۱۳۷۶) *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه کیکاووس جهانداری. چاپ دوم. تهران: سروش.

نادری، افشین (۱۳۸۳) *نمونه‌هایی از قصه‌های مردم ایران*. تهران: قصه.

وکیلیان، احمد (۱۳۷۹) *قصه‌های مردم*. تهران: مرکز.

هدایت، صادق (۱۳۷۸) *فرهنگ عامیانه مردم ایران*. گردآوری جهانگیر هدایت. تهران: چشمه.

Uther, Hans jorg (2004) *The Typology of International Folktales*. Helsinki. Folklore Fellow Communication.

Yearzely, Macleod (1924) *The Folklore of Fairy Tale*, London Watts & co.

[Downloaded from isharat.khu.ac.ir on 2026-10-29]

[DOR: 20.1001.1.24766925.1388.17.65.16.7]