بررسی ساختاری خان و هفت‌خان در شاهنامه
و اسطوره‌ها و حماسه‌های دیگر

مهوش واحددوست*
دانشیار دانشگاه ارومیه
علی دلائی میلان**
دانشجوی دکتری دانشگاه ارومیه

چکیده

شاهنامه میراث عظیم ادبی ایران است که در آن با بهره‌گیری از عناصر مختلف اسطوره‌ای، تاریخی، داستانی، غنایی و... کلیتی منسجم و منحصربه‌فرد شکل گرفته که آن را از حماسه‌های ملت‌های دیگر متمایز و جدا ساخته است. بهره‌گیری مناسب از همهٔ این عناصر آن را حتی به میل و خواستهٔ مخاطبان امروزی خود هم بسیار نزدیک کرده است. در شاهنامه کنش و واکنش قهرمانان و پهلوانان به شکل بسیار جذابی به تصویر کشیده شده است. این قهرمانان در سراسر زندگی پرماجرای خود با آزمون‌های زیادی روبه‌رو می‌شوند که از آن‌ها می‌توان به «خان» تعبیر کرد. گاهی این خان‌ها گسترش یافته و با اضافه‌شدن ویژگی‌های دیگری به آن‌ها، به حالت داستانی کامل درآمده‌اند که از آن‌ها با نام «هفت‌خان» یاد می‌شود؛ در اینجاست که پای اسطوره به دامن قصه می‌لغزد و اسطوره و قصه یکی می‌شود. قصد ما در این مقاله بررسی نکات کلیدی و مشترک آزمون‌ها، خان‌ها، هفت‌خان‌ها و هفت‌خان‌گونه‌های قهرمانان در شاهنامه (که شمار آن‌ها متفاوت است) و سایر حماسه‌ها براساس روش تطبیق ساختاری است.

کلیدواژه‌ها: هفت‌خان، اسطوره، قصه، ریخت‌شناسی، ساختارگرایی.

* mahsa.vahedy@gmail.com

تاریخ دریافت: ۹۰/۳/۱۱ تاریخ پذیرش: ۹۰/۱۲/۱

فصلنامهٔ زبان و ادبیات فارسی، سال ۱۹، شمارهٔ ۷۱، پاییز ۱۳۹۰

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

مقدمه

اساطیر، به‌عنوان مهم‌ترین سرمایهٔ دانش بشری، ویژگی‌ها و عناصر خاصی دارند. مقداری از این عناصر را می‌توان در سطح ظاهری یعنی روساخت اسطوره‌ها پیدا کرد، امّا بخش عظیمی از این برجستگی‌ها در ژرف‌ساخت و باطن آن‌ها پنهان شده‌اند. این عناصر برآمده از زندگی آدمیان‌اند، چراکه خاستگاه اسطوره زندگی انسان‌ها است. به همین دلیل است که اسطوره‌ها در گذشته و حال در سطح زندگی انسان‌ها حضور پررنگی داشته و دارند.

بسیاری از اندیشمندان پیدایش اساطیر را در راستای نیازهای روانی، عاطفی و اجتماعی انسان‌ها تبیین کرده‌اند. رولان بارت در تعریفی که از اسطوره ارائه می‌دهد اسطوره را یک گفتار می‌داند. به نظر وی اسطوره یک نظام ارتباطی حاوی پیام‌های مختلف است (بارت، ۱۳۵۲: ۱۱۳). بنابراین نقشی که اسطوره‌ها دارند مربوط به زندگی جمعی انسان‌ها است، اساطیر به‌عنوان واسطه و برقرارکنندهٔ ارتباط در بین انسان‌ها عمل می‌کنند. در واقع می‌توان گفت که اسطوره‌ها روایتی از زندگی بشری هستند که از محیط و جامعه برآمده و در آن نشو و نما یافته و جریان دارند.

بارزترین عاملی که اسطوره‌ها را به اجتماع و حیات انسان‌ها نزدیک می‌سازد «روایت» است. روایت‌ها از بدو آغاز تمدن شکل گرفته‌اند (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۱۷) و در روند تاریخی گسترش تفکّر انسانی تا حال، رنگ و بوهای مختلفی به خود گرفته‌اند، امّا همیشه حضور داشته‌اند و از آن‌ها به‌عنوان عضو لاینفک تفکّر انسانی نام برده می‌شود. روایت‌ها حاصل نگاه و نگرش خیالی آدمیان به محیط و اطراف هستند و بیان‌گر اعتقادات و نگرش‌های انسان آغازین تا به امروز را نشان می‌دهند. عرصهٔ روایت از یک طرف به اسطوره می‌رسد که ساختمانی ساده دارد و از طرف دیگر به رمان‌های پیچیدهٔ امروزی منتهی می‌گردد (اسکولز، ۱۳۸۳: ۹۱).

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

از منظر اشتراوس[1] «اسطوره زبان است: برای شناخت آن باید آن را باز گفت؛ اسطوره بخشی از گفتار آدمی است؛ برای حفظ ویژگی آن باید نشان دهیم که اسطوره هم از مقولهٔ زبان است و هم چیزی جز آن، امّا جوهر اسطوره نه در سبک بیان و نه در موسیقی اصیل کلام نهفته است؛ جوهر آن در داستانی است که اسطوره روایت می‌کند؛ اسطوره زبان است امّا زبانی که حیطهٔ آن در سطح برتری است و معنای آن از شالودهٔ زبانی خود جدا می‌شود و فراتر می‌رود» (اشتراوس، ۱۳۷۳: ۱۳۸-۱۳۹).

اگر از منظر روایت‌شناسی به اسطوره نگاه کنیم، مشاهده می‌کنیم که اساطیر از مجموعه داستان‌های ساده و گاه پیچیده‌ای تشکیل شده‌اند که با حفظ تسلسل زمانی نقل شده‌اند و دارای شخصیت‌ها و بازیگرانی هستند که با کارکردهای مثبت و منفی، الهی و شیطانی خود، به شکل‌گیری و پیدایش آن اسطوره کمک کرده‌اند. اساطیر در واقع، روایت و گزارش داستان زندگی و جدال انسان‌های اولیه در تقابل با انسان‌های شرور مهاجم یا پدیده‌های طبیعی است. این انسان‌ها در گزارش این داستان‌ها، بر طبق منطق حاکم بر روایت‌ها، از بسیاری شگردهایی که امروزه در مباحث روایت‌شناسی مطرح هستند سود برده‌اند. همین شگردهای روایی-ساختاری هستند که اساطیر را از دید انسان‌های معاصر هم خوش‌رنگ‌تر کرده و توجه همهٔ انسان‌های فرهیخته را به خود جلب کرده‌اند.

یکی از زیباترین بحث‌هایی که در اساطیر وجود دارد و به‌راحتی قابل انطباق با شگردهای داستان‌پردازی امروزی است، موضوع «خان» و «هفت‌خان»[2] است که وجههٔ زیبا و خاصی به اساطیر ملل مختلف بخشیده است. هفت‌خان‌ها ماهیتی تقریباً متفاوت با سایر کارکردهای حماسی دارند و کنش‌هایی که در آن‌ها انجام می‌شود از سایر کنش‌ها مردم‌پسندتر و جالب‌ترند و تماماً از ناخودآگاه و نیازهای روانی جامعه برآمده‌اند. بر این اساس، هفت‌خان‌ها علاوه بر آنکه از ماهیتی اساطیری برخوردارند و

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

متعلق به دنیای گستردهٔ اسطوره هستند، به عالم قصه‌ها بخصوص قصه‌های پریان هم بسیار نزدیک‌اند.

برای ارائهٔ این مطلب، در ابتدا این سؤال‌ها در ذهن خطور می‌کند که: فرق اسطوره و قصه چیست؟ آیا می‌توان مرزی بین اسطوره و قصه قائل شد؟ قدمت اسطوره بیشتر است یا قصه؟ نقش هفت‌خان‌ها در تعامل مابین اسطوره و قصه چیست؟

اسطوره و قصه

عده‌ای از اندیشمندان به منشأ اسطوره و قصه توجه و سعی کرده‌اند که یکی از این دو را اصل و منشأ نشان دهند. از یک طرف، عده‌ای اسطوره را سرچشمهٔ اصلی قصه می‌دانند. به نظر این افراد اسطوره عامل اصلی پیدایش قصه‌های پریان است و دلیل اصلی شباهت میان این قصه‌ها و اساطیر هم همان است. از بین این نظریات مهم می‌توان به نظریات فروید و ولادیمیر پراپ اشاره کرد. «فروید قصه را صورت ساده و کاهیدهٔ اساطیر می‌دانست و معتقد بود که اساطیر بازمانده‌های کج و معوج‌شدهٔ توهمات و آرزوهای ملل و اقوام و در حکم رؤیاهای متمادی نوع بشر در دوران جوانی اوی‌اند؛ به زعم وی، پرداخت قصه و اسطوره عین پرداخت رؤیاست و همان سازوکارهایی که در پرداخت رؤیا به‌کار می‌افتند یعنی نمایش دادن، درهم فشردن، از هم گسستن، جابه‌جا کردن و نمادی ساختن در پرداخت قصه‌ها و اساطیر نیز دخالت دارند» (لوفلر دلاشو، ۱۳۸٦: ۱۰). به عقیدهٔ ولادیمیر پراپ هم اسطوره مقوله‌ای تاریخی‌تر و کهن‌تر از قصه‌های پریان است، امّا چون «قصهٔ پریان در بنیادهای ریخت‌شناختی‌اش با اسطوره یکی است» نمی‌توان به‌راحتی این قصه‌ها را از اسطوره‌ها جدا دانست (پراپ، ۱۳۷۱: ٦٦).

اما برخلاف پراپ که اسطوره را کهن‌تر و قدیمی‌تر از قصه‌های پریان می‌دانست، اشتراوس شکل‌گیری قصه‌های پریان را با اساطیر هم‌زمان می‌داند. به عقیدهٔ اشتراوس

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

در دوران کهن اسطوره‌ها و قصه‌های پریان دوش به دوش هم و هم‌زمان شکل گرفته‌اند؛ همان‌طور که در حال حاضر هم قصه‌های عامیانه و اسطوره‌ها دوش به دوش هم وجود دارند (همان: ۱۲۹-۱۳۰). بسیاری از اندیشمندان دیگر هم بر این باورند که نمی‌توان به‌راحتی بین اسطوره و قصه حد و مرزی قائل شد و چه بسا ظهور آن دو هم‌زمان بوده است. فرضیهٔ مردم‌نگاری که بزرگ‌ترین نمایندهٔ آن اندرو لانگ است معتقد است که قصه پس‌ماندهٔ اسطوره نیست، بلکه ابتدایی‌ترین و مقدماتی‌ترین شکل اسطوره است. قصه‌ها هم‌زمان در جاهای مختلف عالم اما هم‌سطح از لحاظ فرهنگی یعنی در مرحلهٔ جان‌گرایی یا جاندارپنداری طبیعت و توتم‌پرستی پدید می‌آیند (لوفلر دلاشو، ۱۳۸٦: ۷). از نظر میرچا الیاده مرز میان قصه و اسطوره اصلاً مشخص نیست، چرا که اسطوره‌ها غالباً با قصه‌ها آمیخته‌اند (خدیش، ۱۳۸۷: ۳۳).

بنابراین، آنچه مشخص است این حقیقت است که به‌خاطر درهم‌تنیدگی دیرینه‌ای که بین قصه و اسطوره وجود دارد، نمی‌توان به‌راحتی مرز مشخصی بین آن دو کشید. از این رو اکثر اندیشمندان به‌جای آنکه بخواهند منشأ اسطوره و قصه را نشان دهند سعی دارند به‌واسطهٔ خصوصیات و کارکرد گاه متفاوت آن‌ها میان آن دو تفاوت قائل شوند.

نورتروپ فرای اسطوره را با دین، مذهب و اعتقاد مذهبی مرتبط می‌داند امّا قصه‌های عامیانه را مربوط به امور غیرمقدس می‌شمارد (همان: ۳۲). کارل آبراهام که پیرو فروید است قصه را تخیل محض و مربوط به عالم انسانی می‌داند، اما اسطوره را با باورداشت و آیین‌ها و مناسک انسانی و عالم خدایان در ارتباط می‌شمارد (لوفلر دلاشو، ۱۳۸٦: ۱۱). به نظر آتور آسابرگر هم اسطوره‌ها عموماً داستان مقدس تعریف می‌شوند، چراکه مضامینی از قبیل آفرینش جهان و اعمال خدایان و نیمه‌خدایان گوناگون را در بر می‌گیرند (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۹).

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

با توجه به این نگرش‌ها، اگر بخواهیم تفاوت‌های کلی بین اسطوره و قصه قائل شویم، یکی از بهترین راه‌حل‌ها این است که از لحاظ ساختاری به عناصر آن‌ها مراجعه کنیم. نخست اینکه قهرمان اسطوره یگانه است و سرشتی خدایی دارد و وجودش آرمانی و مثالی است. این قهرمان در پایان ماجراجویی‌هایش می‌میرد و در عالم علوی استحاله و دگردیسی می‌یابد. پایان زندگی قهرمان اسطوره‌ای تلخ است (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۹). در اسطوره‌ها «قهرمانان با مرگ اندوهبار خود جاودانه می‌شوند و در یادها زنده می‌مانند و قصهٔ آن‌ها به‌گونه‌ای مؤثر و پویا بر سر زبان‌ها می‌ماند» (وارنر، ۱۳۸۷: ۳۳). اما قصه‌ها بخصوص قصه‌های پریان یعنی مهم‌ترین نوع داستانی که ما در دوران کودکی با آن برخورد داریم «به‌طور عام با پیروزی قهرمان مرد یا زن و این اطمینان خاطر که آن‌ها از آن به بعد با خوشبختی زندگی کردند پایان می‌پذیرد» (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۹۶). به عبارت دیگر یکی از مهم‌ترین تفاوت های قصه و اسطوره در این است که قصه‌ها به‌خاطر بُعد روان‌شناختی که برای انسان‌ها به‌ویژه کودکان دارند، اغلب برخلاف اسطوره‌ها، پایان خوشی دارند و قهرمان در آن‌ها مثلاً یا با دختر پادشاه ازدواج می‌کند، یا اینکه خود به پادشاهی می‌رسد. دوم اینکه، شخصیت قهرمان هرچند در اسطوره شخصیتی والامقام است و به دنیای خدایان و نیمه‌خدایان ارتباط دارد، در قصه‌ها امکان دارد یک روستایی یا یک شخص عادی دیگر باشد که برحسب اتفاق و تقدیر صاحب خوش‌شانسی شده است. در کل می‌توان گفت که قهرمان اسطوره‌ای منطقی تراژیک دارد و هرچند اسمش جاودانه می‌گردد، خودش پایانی تلخ دارد. امّا در قصه‌ها قهرمان مسیری برعکس را طی می‌کند و از عدم به همه‌چیز می‌رسد و در پایان قصه اعمالش نتیجهٔ رضایت‌بخش و خوشحال‌کننده‌ای را برای مخاطبان به ارمغان می‌آورد. این امر هم بیشتر دلیل روان‌شناختی دارد، چرا که قصه‌ها، حس ارزشمند داشتن خویش، حس التزام اخلاقی و احساسِ خود بودن را به انسان‌ها به‌ویژه کودکان یادآوری می‌کنند. قصه با قادرکردن آن‌ها به قراردادن تعارضات ناآگاهانه در تخیلات

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

آگاهانه و با پیش‌پاگذاشتن راه‌هایی که کودکان بتوانند به تخیلاتشان ساختار بخشند به آن‌ها کمک می‌کند (آسابرگر، ۱۳۸۰: ۱۰۲-۱۰۱).

هفت‌خان‌ها، اسطوره یا قصه

با وجود این تفاوت‌ها، آنچه بیشتر نمود دارد این است که اساطیر و قصه‌ها در بنیاد هر دو بر یک اصل استوار هستند، چرا که درون‌مایهٔ قصه‌ها همچون اسطوره‌ها همان جدال ازلی و ابدی نیکی و بدی است که قدمت آن به اسطورهٔ آفرینش باز می‌گردد. در این نبردها همیشه خوب پیروز و بد مغلوب است، خوب پاداش می‌گیرد و اهریمن مجازات می‌شود (خدیش، ۱۳۸۷: ۲۱).

اساس کار هفت‌خان‌ها هم چنین است و در آن شاهد جدال انسان‌ها با دیوان، خوبی‌ها با بدی‌ها و قهرمانان با ضد قهرمانان هستیم. آنچه براساس این گفته‌ها مشخص می‌شود این فرضیه است که می‌توان گفت هفت‌خان‌ها درواقع پلی مابین قصه و اسطوره و یکی از عوامل اصلی درهم‌تنیده‌شدن آن دو هستند. هفت‌خان‌ها از بطن اساطیر شکل گرفته‌اند و بیان‌گر «شورش گستاخانهٔ آدمیزاد بر ترس‌ها و دلواپسی‌هایی است که آزمون‌های زندگی با گذشت قرن‌ها در او پدید آورده است» (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۳۳).

از طرف دیگر، با توجه به حالت روایی منسجمی که دارند ـ از تسلسل رویدادهای مختلف تشکیل شده‌اند ـ و همچنین با عنایت به این امر که در هفت‌خان‌ها و خان‌ها اموری چون ازدواج و رسیدن به پادشاهی پررنگ‌تر از اسطوره‌ها مطرح است (توضیح در مورد این مسئله بعداً خواهد آمد)، می‌توان گفت که از این لحاظ با قصه‌های عامیانه هم قرابت دارند. بنابراین در این بین آنچه می‌توان به آن اذعان کرد این است که خان‌ها و هفت‌خان‌ها نمونه و دلیل اساسی و خوبی برای درهم‌تنیدگی اسطوره و قصه‌اند و شاید در روند شکل‌گیری قصه‌ها نقش حد واسط و میانجی را ایفا کرده‌اند.

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

بررسی خان‌ها و هفت‌خان‌ها از منظر ساختاری[۳]

تحلیل ساختاری با کنارگذاشتن محیط و مؤلف، تنها متن ادبی را ملاک قرار می‌دهد و بر آن عقیده است که در ارزش‌گذاری متون ادبی ملاک فقط باید خود متن باشد. در همین راستا تمام عناصری را که در داخل این متون در محورهای مختلف جانشینی و همنشینی قرار دارند در ارتباط با هم بررسی می‌کند. در روش ساختاری، پژوهشگر پدیده‌های گوناگون علم خود را به‌طور مستقل و جداگانه از یکدیگر مورد مطالعه قرار نمی‌دهد، بلکه همواره می‌کوشد تا هر پدیده را در ارتباط با مجموعهٔ پدیده‌هایی که آن پدیده جزئی از آن‌هاست بررسی کند (بالایی و کویی‌پرس، ۱۳٦٦: ۲٦۷).

۱. طرح کلی هفت‌خان‌ها

مهم‌ترین کاری که ساختارگرایان قصد انجام آن را دارند یافتن الگوی زیربنایی تمام چیزها است (دان، ۱۳۸۳: ۱٦۳). به همین دلیل در بررسی پدیده‌های مختلف سعی دارند الگویی پیدا کنند که بر همهٔ انواع ادبی در آن راستا قابل انطباق باشد. اولین و مهم‌ترین تلاش را ولادیمیر پراپ، ریخت‌شناس مشهور روسی، انجام داده است. سایر ساختارگرایان سعی کردند کارهای وی را تکمیل یا نواقص نظریات وی را برطرف کنند.

پراپ روایت را در صورت کلی متنی می‌دانست که از تغییر وضعیت از حالتی متعادل به حالتی غیرمتعادل و دوباره بازگشت به حالت متعادل ایجاد شده باشد (اخوت، ۱۳۷۱: ۱۸). وی این اصل را در ساختار قصهٔ پریان روسی پیاده کرد و سی‌ویک کارکرد و هفت حوزهٔ عمل کنشی به دست داد که در تمام این قصه‌ها مشترک بود. نتایج کار پراپ آن‌قدر از دید ساختاری قابل توجه بود که ساختارگرایان در بررسی‌های ساختاری خودشان بیشتر از آنکه به کار اشتراوس مقیّد باشند، الگوی زیربنایی پراپ را با اندکی تغییر انجام دادند. تزوتان تودوروف از ساختارگرایان برجستهٔ بلغاری با تأسی از پراپ در تحلیل روایت‌ها بر این عقیده بود که متن روایی از

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

چند پاره و سلسله تشکیل می‌شود. از نظر وی، سلسله مربوط به وضعیت معینی است که در هم ریخته شده و شکل جدیدی به خود گرفته است، اما بعداً در اثر نیرویی دیگر به حالت اولیهٔ بسامانی برمی‌گردد. می‌توان در پنج قضیه آن را نشان داد:

۱) تعادل (مثلاً صلح)

۲) قهر (دشمن هجوم می‌آورد)

۳) از میان رفتن تعادل (جنگ)

٤) قهر دوم (دشمن شکست می‌خورد)

۵) تعادل دوم (صلح و شرایط جدید)

براساس این الگو، وی در داستان‌ها دو مرحله و فصل را تشخیص داده است:

فصل وضعیت‌ها که شامل تعادل و عدم تعادل می‌شود.

فصل گذار که در هر داستانی یک بار اتفاق می‌افتد و شامل گذر از حالت تعادل به غیرتعادل و از غیرتعادل به تعادل است (سلدن، ۱۳۸٤: ۱٤٦).

کلود برمون در پی یافتن قاعده‌ای همگانی برای روایت‌ها، کارکردهای پراپ را تغییر داد. به عقیدهٔ وی هر روایت از سه پایه شکل می‌گیرد:

۱) موقعیت پایدار اولیه

۲) امکان تغییر و دگرگونی در موقعیت پایدار اولیه که مرحلهٔ گذار نامیده می‌شود. در این مرحله این امکان یا به فعل درمی‌آید یا نه.

۳) وضعیتی که محصول دگرگونی یا محصول عدم دگرگونی است رخ می‌دهد (احمدی، ۱۳۷۱: ۱٦٦؛ اسکولز، ۱۳۸۳: ۱٤۰).

این پایه‌ها درمقام زیربنای محکمی برای تمام روایت‌ها همچون قصه‌های پریان قاعدهٔ زیربنایی تشکیل‌دهندهٔ پی‌رفت‌های روایی محسوب می‌شوند. اگر به هفت‌خان‌های مشهور نگاه کنیم می‌توانیم این الگوی ساختاری را در آن‌ها هم مشاهده کنیم. در هفت‌خان‌ها هم ابتدا یک وضعیت پایدار اولیه که نتیجهٔ صلح و آرامش است

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

حکم‌فرماست، اما بعداً علتی رخ می‌دهد که باعث به حرکت درآمدن هفت‌خان می‌گردد. در ادامه به بررسی عواملی می‌پردازیم که وضعیت پایدار اولیه را برهم می‌زند.

پراپ در تعریفی که از قصه ارائه می‌دهد بیان می‌کند که «از لحاظ ریخت‌شناسی می‌توان قصه را اصطلاحاً آن بسط و تطوّری دانست که از شرارت یا کمبود و نیاز شروع می‌شود» (پراپ، ۱۳٦۸: ۱۸۳). بنابراین به عقیدهٔ وی انگیزش (دلیل و هدف) قصه‌ها عنصر شرارت یا احساس کمبود و نیاز است.

در هفت‌خان رستم این انگیزش شرارت است. رستم برای نجات کاووس از بند دیو سپید راهی مازندران می‌شود. وی برای بازگرداندن حالت تعادلی که در اثر اسارت شاه ایران از بین رفته بود، تن به دشواری هفت‌خان می‌دهد و در آخر پس از انجام کارهای پهلوانی دشواری، که در حکم پی‌رفت‌های میانجی‌اند، موفق به نجات کاووس و بازگرداندن دوبارهٔ حالت تعادل اولیه می‌گردد (حمیدیان، ۱۳۸۷: ۱۵۳-۱۲۹). در هفت‌خان اسفندیار ارجاسب تورانی با حمله به ایران و شرارت خود این حالت آرامش را به هم می‌زند، اما اسفندیار موفق می‌شود دوباره این حالت تعادل را با نجات خواهرانش به ایران برگرداند (همان: ۷۱۲-٦۸۸).

در داستان *گیل‌گمش* در اثر کشته‌شدن انکیدو گیل‌گمش درصدد جویاشدن راز مرگ و نامیرایی انسان‌ها برمی‌آید. در واقع مرگ انکیدو توسط تدبیر خدایان آرامش را به هم می‌زند و کاری می‌کند که گیل‌گمش در خود احساس نیاز و کمبود کند و درصدد آن برآید که راز نامیرایی را از «اوتناپیشتیم» جویا شود. چرا که «شورش گیل‌گمش بر سرنوشتش، عصیان انسان علیه چیزی چاره‌ناپذیر یعنی مرگ است» (ر.ک شاملو، ۱۳۸۲؛ منشی‌زاده، ۱۳۸۳). وی در اثر این انگیزش به حرکت درمی‌آید. بعد از گذرکردن وی از مرحله‌های میانجی، سرانجام با از دست رفتن گیاه جوانی و بازگشت گیل‌گمش به قلمرو پادشاهی خود، دوباره این حالت تعادل استقرار می‌یابد

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

(صفوی، ۱۳۵٦: ۲۲۵-۱۱۸). در ماجرای جیسون و آرگونات‌ها، این حالت تعادل در اثر کشته‌شدن پدر جیسون توسط عمویش بر هم می‌خورد. جیسون بعد از بزرگ شدن در اثر فشار عمویش برای یافتن پشم زرین به حرکت در می‌آید و بالاخره با تحمل کارهای طاقت‌فرسایی با بازگرداندن پشم زرین و نشستن بر تخت پادشاهی ـ که میراث پدرش است ـ وضعیت بسامان اولیه دوباره برقرار می‌گردد (همیلتون، ۱۳۷٦: ۱۷٤-۱۵۷).

همین امر را می‌توان در خان‌های مربوط به هرکول و اولیس هم لحاظ کرد (ر.ک گریمال، ۱۳٦۷). در همهٔ این هفت‌خان‌ها قهرمان و شخصیت پهلوانی برتر و گاه خدایی در اثر شرارت شخصیت منفی دیگری یا برای برطرف‌کردن کمبود و نیازی که در خود احساس می‌کند، دست به کارهای خارق‌العاده و هفت‌خانی می‌زند. این دو عامل را می‌توان از دلایل اصلی شکل‌گیری این هفت‌خان‌های مشهور دانست، چرا که «حیات افسانه‌ها، متعلق و موقوف به احساس خواری و ذلت ماست. به میزانی که خود را از امتیازات و افتخاراتی که حق مسلم خویش می‌دانیم محروم می‌بینیم، دست توسل به دامان تخیّل می‌زنیم» (لوفلر دلاشو، ۱۳۸٦: ٦۵).

۲. شخصیت‌ها

ولادیمیر پراپ در تحلیل قصه‌های پریان علاوه بر سی‌ویک کارکردی که از تحلیل این قصه‌ها به دست می‌دهد، شخصیت‌های عمدهٔ تشکیل‌دهندهٔ ساختار این قصه‌ها را هم به هفت حوزهٔ کنشی محدود می‌کند: ۱. شریر ۲. بخشنده ۳. یاریگر ٤. شخصی که در جستجوی اوی‌اند ۵. اعزام‌کننده ٦. قهرمان ۷. قهرمان دروغین (پراپ،۱۳۷۱: ۵۹). سایر ساختارگراها هم در شیوهٔ تحلیلی خود این کار ساختاری پراپ را مد نظر قرار داده‌اند. عده‌ای از آن‌ها سعی کردند قاعده‌ای کلی‌تر و بهتر از این هفت حوزهٔ کنشی پیدا کنند، از مشهورترین آن‌ها می‌توان به گرماس اشاره کرد. وی به‌جای هفت حوزهٔ عمل پراپ سه جفت تقابل دوتایی را پیشنهاد می‌کند که شامل شش نقش می‌گردند:

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

شناسنده/ موضوع شناسایی؛ فرستنده/ گیرنده؛ کمک کننده/ مخالف (سلدن، ۱۳۸٤: ۱٤٤).

با اندکی دقت در این سه جفت دوتایی فهمیده می‌شود که این شش حوزهٔ کنشی در واقع همان تقسیم‌بندی پراپ است، اما با استفاده از قاعدهٔ تقابل‌های دوگانه که یکی از اصول اساسی ساختارگرایان است مطرح شده‌اند.

شخصیتی که در روایت‌ها به‌ویژه در اسطوره و قصه بیشتر با آن سروکار داریم، قهرمان است. قهرمان شخصیتی است که خواننده بیشترین توجه را در طی نقل کنش‌های داستانی به او دارد و با وی اظهار هم‌دردی، هم‌دلی، شادی و اندوه می‌کند (تودوروف، ۱۳۸۵: ۳۲۸).

در اساطیر ملل مختلف، اسطورهٔ قهرمان درشمار رایج‌ترین و شناخته‌شده‌ترین اسطوره‌ها به‌شمار می‌رود. این اسطوره را در اساطیر قدیم یونان و روم در خاور دور و در میان قبایل بدوی می‌یابیم و حتی در خواب‌ها و رؤیاهایمان هم ظاهر می‌گردد (یونگ، ۱۳۷۷: ۱٦۲). در اساطیر قهرمان برای رسیدن به بلوغ روحانی و برای نشان دادن شایستگی خود آزمون‌های دشواری را برمی‌تابد و با گشاده‌رویی به پیشواز خطرها می‌رود و سفرهای نمادینی را با رخدادهایی هولناک پذیرا می‌شود (واحددوست، ۱۳۷۹: ۲۲۲).

در قصه‌های عامیانه این قهرمان اغلب از نژاد شاهان و بزرگان است و از خصلت‌هایی چون آزادگی، اصیل‌زادگی، زیبایی، خوش‌اندامی، زورمندی، زیرکی و... برخوردار است (میرصادقی، ۱۳۷٦: ۵۸) و نقش اصلی آن، سرکوبی شخصیت‌های شرور و بازگرداندن آرامش ازدست‌رفتهٔ ملت و کشور است.

یکی از ویژگی‌های اصلی اسطورهٔ قهرمان این است که در بسیاری از این اساطیر قدرت‌های پشتیبان یا حامیان، ناتوانی اولیهٔ قهرمان را جبران می‌کنند و وی را قادر می‌سازند که عملیات خود را ـ که بدون یاری‌گرفتن از آن‌ها نمی‌تواند انجام دهد ـ به

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

سرانجام برساند (یونگ، ۱۳۷۷: ١٦٤). در *شاهنامه* شخصیت رستم به‌گونه‌ای خلق شده است که برای انجام کارهای دشواری که بر دوش وی گذاشته می‌شود دارای زور و قوت فراوانی است، اما اگر در جایی مثل جنگ با اسفندیار نیروی زور وی کم می‌آورد، از سایر کمک‌ها مثلاً سیمرغ یا در جنگ با سهراب از حیله و ترفند هم استفاده می‌کند. این امر به این دلیل است که رستم به‌عنوان قهرمان اصلی اسطورهٔ ایرانی نباید و نمی‌تواند شکست بخورد؛ در واقع وی محکوم به پیروزی و بُرد است.

در اساطیر یونانی هر وقت که قهرمان با مشکلی روبه‌رو می‌شود، این خدایان هستند که به کمک قهرمان مورد علاقهٔ خود می‌آیند و وی را یاری می‌رسانند. حامی پرسئوس، آتنا و حامی تزه (تزئوس)، پوزئیدون است. هرکول در خان‌های دوازده‌گانهٔ خود از کمک آتنا و سایر خدایان بهره می‌برد و با کمک این خدایان است که می‌تواند دوازده خان مشهور خودش را انجام دهد. در داستان *گیل‌گمش*، وی از راهنمایی و یاریگری «شامش»، خدای خورشید، برخوردار است.

علاوه بر یاری خدایان ـ که نمود واضح آن را در اساطیر یونان می‌بینیم ـ در هفت‌خان‌ها بر اساس منطق حاکم بر قصه‌ها که پراپ به آن اشاره می‌کند، شخصیت ثابتی تحت نام «یاریگر» وجود دارد که کارش کمک به قهرمان در حل مشکلات و گذرکردن از سد خان‌های دشوار پی‌درپی است. در هفت‌خان رستم، «اولاد» این نقش را ایفا می‌کند. رستم بعد از شکست دادن وی در خان پنجم، به کمک این دیو از تاریکی عبور می‌کند. اسفندیار از کمک «گرگسار» برخوردار است و با راهنمایی وی است که می‌تواند از خان دشوار از برف و سرما و خان دریا عبور کند. جیسون در پیروزی‌هایش مدیون جادوگری «مده» است. گیل‌گمش با کمک‌های «سیدوری» است که کشتی‌بان «اوتناپیشتیم» یعنی «اورشانبی» را پیدا می‌کند و به اوتناپیشتیم راه پیدا می‌کند.

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

یاریگر ممکن است اصلاً انسان نباشد. رستم در خان دومش به راهنمایی یک «میش» به چشمهٔ آب هدایت می‌شود. وی همچنین در خان‌های اول و سوم خود با کمک «رخش» می‌تواند از سد خان شیر شرزه و اژدها عبور کند. در واقع می‌توان این اصل را پیش کشید که در هفت‌خان‌ها همچون عالم قصه‌ها همیشه این کمبود و ناتوانی قهرمان با یاری حامی و یاریگر برطرف می‌شود. شخصیت حامی در این روایت‌ها شخصیتی فرعی و ثانوی است و مکمل قهرمان به حساب می‌آید (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۹).

همان‌طور که ذکر شد، هفت‌خان‌ها همچون قصه‌ها در اثر ایجاد شرارت یا حس کمبود و نیاز خلق می‌شوند. در اغلب آن‌ها شخصیت دیگری که پراپ از آن با نام «اعزام‌کننده» یاد می‌کند، به قهرمان پیشنهاد می‌دهد که خود دست به انجام این کارهای دشوار بزند و شرارت ایجادشده را برطرف سازد. در هفت‌خان رستم این پیشنهاددهنده زال است. به توصیهٔ وی است که رستم دست به‌کار می‌شود و به سمت مازندران حرکت می‌کند. جیسون به دستور عمویش که غاصب تاج و تخت پدرش است، برای به دست آوردن پشم زرین حرکت می‌کند.

۳. آزمون و موانع

در جهت پیشنهاد شخص «اعزام‌کننده» است که قهرمان برای گذرکردن از آزمون‌های مختلف حرکت می‌کند. این آزمون‌ها برای تشرف به پایگاه پهلوانی، پادشاهی و جاودانگی است. قهرمان تلاش می‌کند در راهی سخت که خودش انتخاب کرده است،[٤] به جان بکوشد و نامی سزاوار نام پهلوان به دست آورد. در واقع بعد از گذرکردن از این آزمون‌ها است که شخص پهلوان به قهرمانی درخور هفت‌خان بدل می‌شود. قهرمان این آزمون‌های دشوار را ازسر می‌گذراند، آن‌گونه که از بی‌خردی خالی می‌شود و در مرگ و تولدی رمزی و سمبلی در خود می‌میرد و چون مردی تازه از خود زاده می‌شود (مسکوب، ۱۳۷٤: ۳٤-۳۲). در الگوی هفت‌خانی «پهلوان نوبالغ،

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

با تحمل آزمون‌های سخت و پیروزی در برابر خطرهای هولناک بلوغ پهلوانی خویش را نشان می‌دهد» (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۳).

این آزمون‌ها جوهره و خمیرهٔ هفت‌خان‌ها را تشکیل می‌دهند. قهرمان در گذر از این آزمون‌ها به کمک شخص یاریگر و سایر عوامل از موانع متعددی عبور می‌کند. این موانع را در حالت کلی می‌توان به دو دستهٔ موانع طبیعی و موانع انسانی ـ جانوری تقسیم کرد. عده‌ای از این موانع همچون: شب، دریا، بیابان، برف، سرما، درهٔ تنگ و... مربوط به طبیعت هستند. رستم در خان دوم خود از گرما و تشنگی و در خان پنجمش از تاریکی گذر می‌کند. اسفندیار در خان ششم از برف و سرما و در خان هفتمش شب‌هنگام از دریا عبور می‌کند. گیل‌گمش از دریای طوفانی و مرگ‌زا گذر می‌کند. اولیس از تنگناهای دهشتناک و طوفان عظیم که خشم خورشید آن را ایجاد کرده بود عبور می‌کند. هرکول از دنیای زیرین و عالم مردگان سالم بیرون می‌آید و سگ سه‌سر «سربروس» را با خود می‌آورد (همیلتون، ۱۳۷٦: ۲٤۰-۲۱۸). جیسون از میان صخره‌های کوبنده سیمپلگاد با موفقیت عبور می‌کند (همان: ۱۷٤-۱۵۷).

برخی دیگر از این موانع و آزمون‌ها در برخورد با موجودات قوی و خارق‌العادهٔ بزرگ‌هیکل یا انسان‌های شرور و جادوگر است. قهرمان با این موانع دست‌وپنجه نرم می‌کند و با گذرکردن از این موانع و کشتن این موجودات است که قهرمان زاده می‌شود (اشتراوس، ۱۳۷۳: ۱٤٤). از مشهورترین این موجودات می‌توان به اژدها اشاره کرد. «مسئلهٔ کشتن اژدها یک انگارهٔ کهن اساطیری است که نه تنها در افسانه‌های هند و اروپایی و سامی بلکه در میتولوژی اقوام ابتدایی تقریباً سرتاسر جهان با هزار سیمای مختلف جلوه‌گری می‌کند» (سرکاراتی، ۱۳۸۵: ٤٤). در واقع می‌توان گفت که «در اسطوره اژدها موجودی دوزخی است که باید کشته شود تا آدمیزادگان از زمین زاده شوند» (اشتراوس، ۱۳۷۳: ۱٤٤). رستم، اسفندیار، جیسون، هرکول و گیل‌گمش هر

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

کدام در مراحلی از سیر قهرمانی خود مجبور می‌شوند این موجود اسطوره‌ای را بکشند. علاوه بر اژدها، می‌توان به شیر، گرگ، غولان آدمی‌خوار، گراز و... اشاره کرد.

یکی از موانع مهم انسانی که بر سر راه این قهرمانان وجود دارد، مانع «زن جادو» است. زن جادو، یکی از پرکاربردترین شخصیت های منفی، هم در هفت‌خان‌ها و هم در قصه‌ها به‌شمار می‌رود. این شخصیت با جادوگری و زیبایی خود سعی می‌کند قهرمان را از نیل به هدف خویش بازدارد. رستم در خان چهارم بعد از اینکه زنی جادوگر در شکل و شمایل زنی زیبا بر وی ظاهر می‌شود، به کمک بر زبان آوردن اسم پروردگار از این مانع عبور می‌کند. اسفندیار هم در خان چهارم از سد زن جادو رد می‌شود. جیسون در اولین خان خود با زنان «لمنوس» برخورد می‌کند اما موفق می‌شود که با زیرکی از شر آن‌ها خلاص شود. اولیس در مسیر بازگشت به زادگاه و قلمرو پادشاهی خود از دست زن جادوگری رهایی می‌یابد (آیدنلو، ۱۳۸۸: ۸-۷).

قهرمان، شخصیت برتر روایت، بعد از گذرکردن از این موانع و با کمک شخصیت یاریگر موفق می‌شود به نقطهٔ پایان روایت هفت‌خانی خود برسد و حالت تعادلی را که در اثر شرارت شخص شریر از بین رفته بود دوباره ایجاد کند. در این مرحله، قهرمان با دفع انگیزش شرارت یا با برطرف شدن حس کمبود و نیازی که قبلاً داشت، به پایان آرمانیِ هدفی که به خاطر آن حرکت کرده بود دست می‌یابد. این پایان خوش هفت‌خانی بیشتر از آنکه با منطق اسطوره‌ها سازگار باشد، شبیه پایان خوش قصه‌های پریان است؛ در آنجا که شاهزادهٔ قهرمان در آخر قصه با شاهزاده خانم عروسی می‌کند یا اینکه به پادشاهی می‌رسد (مسکوب، ۱۳۷٤: ۲۰۸-۲۰۹).

خان و هفت‌خان در گذر از اسطوره به قصه

در تحلیل اسطوره، روش کار اشتراوس شباهتی سطحی به روش پراپ دارد. وی برخلاف پراپ که حکایت‌های عامیانهٔ روسی را به کارکردهای ثابتی تقسیم می‌کند،

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

در بررسی اساطیر آن‌ها را به واحدهای کوچک بخش می‌کند که هرکدام رابطه‌ای خاص با هم دارند. بعضی از این واحدها با کارکردهای سی‌ویک‌گانهٔ پراپ هم‌خوانی دارند، اما بعضی از آن‌ها متفاوت‌اند. وی در تحلیل عملی خود این واحدها را تنظیم می‌کند تا رمز و پیام نهفته در آن اساطیر را کشف کند. در نظر اشتراوس اسطوره نوعی پیام است که به صورت رمز بیان شده است؛ اگر ما بتوانیم به‌خوبی این واحدها را پیدا و به نحو درستی تنظیم کنیم، می‌توانیم رمز نهفته در پیام‌ها را دریابیم (اسکولز، ۱۳۸۳: ۱۰۵).

قسمت مهم کار اشتراوس که حائز اهمیت است بحث اشتراکات و تکرار کارکردها در اساطیر است. اشتراوس در تحلیل اسطوره‌ها به دنبال ساختاری می‌گردد که به اسطوره‌ها معنی می‌بخشد. وی با کشف ساختار اسطوره‌ها در پی آن است که ساختار بنیادین ذهن بشر را آشکار سازد (سلدن، ۱۳۸٤: ۱٤۳). به عقیدهٔ وی اسطوره‌ها به طور مشترک ساختاری لایه‌لایه دارند؛ آنچه این ساختار لایه‌لایه‌ای را مشخص و هویدا می‌سازد تکرار است. در اثر فرآیند تکرار است که ساخت لایه‌لایه‌ای همهٔ اساطیر را می‌توان ظاهر ساخت (اشتراوس، ۱۳۷۳: ۱۵۸).

اگر بخواهیم بر اساس آنچه تا حال گفته شده، یعنی براساس کارکردها و خویشکاری‌های ثابت هفت‌خان‌ها، به بررسی این نوع روایی بپردازیم، می‌توانیم مشابهت‌های بسیاری در بین هفت‌خان‌های مشهور پیدا کنیم. به بسیاری از این مشابهت‌ها قبلاً اشاره شده است؛ اما اگر در جمع‌بندی کلی بخواهیم این مشابهت‌ها را دسته‌بندی کنیم، عناصر مشترک و ثابت زیر را می‌توان در همهٔ هفت‌خان‌ها مشاهده کرد:

۱. **اعزام‌کننده:** در هفت‌خان رستم اعزام‌کننده «زال» است. در هفت‌خان اسفندیار «گشتاسب» پدرش این نقش را بر عهده دارد. هرکول را پسرعم وی «اوریسته» به دوازده‌خان وامی‌دارد. جیسون را عمویش می‌فرستد (سرامی، ۱۳۸۳: ۱۰٤۰).

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

۲. **یاریگر**: یاریگر رستم «اولاد» و «رخش» است. یاریگر اسفندیار «گرگسار» است. یاریگر هرکول، خدایان به‌ویژه «آتنا» و یاریگر گیل‌گمش، «شامس» خدای خورشید است. یاریگر جیسون «آرگونات‌ها» به‌ویژه «هرکول» و «مده» هستند.

۳. **زن جادو**: همان‌طور که قبلاً اشاره شد، در هفت‌خان‌های رستم و اسفندیار شاهد آن هستیم. همچنین در خان‌های گیل‌گمش، جیسون و اولیس هم می‌توان به وضوح این شخصیت منفی را مشاهده کرد.

٤. **گذر از موانع طبیعی و انسانی- جانوری**: قهرمان هفت‌خان برای به‌دست‌آوردن نامی درخور خود و برای دوباره‌زاده شدن و رسیدن به حد انسان کامل، در راه با موانع طبیعی فراوانی چون تاریکی، دریا، گرسنگی و تشنگی و... برخورد می‌کند و از آن‌ها سربلند بیرون می‌آید. علاوه بر این موانع، مانع مهم و اصلی که بر سر راه قهرمان قرار دارد جانوران و انسان‌ها هستند. از این جانوران مهم که جزو شخصیت‌های اصلی و شکل‌دهندهٔ اساطیرند می‌توان به گرگ، شیر، سگ، اژدها، غول، گراز و... اشاره کرد.

۵. **نجات‌دادن شخص و رسیدن به هدفی که قهرمان برای آن رهسپارشده است**: این عامل در دو هفت‌خان ایرانی که در *شاهنامه* ذکر شده است، یعنی هفت‌خان رستم و اسفندیار، نمود بیشتری دارد. این امر یکی از عوامل مهم برجستگی قهرمانان ایرانی نسبت به سایر قهرمان‌ها است. رستم کاووس را از بند دیوان مازندران می‌رهاند، اسفندیار خواهرانش را از بند ارجاسب تورانی آزاد می‌کند. اما در سایر هفت‌خان‌ها بیشتر قهرمانان به دلایل شخصی این کار را انجام می‌دهند. جیسون برای آنکه میراث پادشاهی پدرش را به دست آورد و پادشاه شود این کار را انجام می‌دهد. اولیس برای آنکه بتواند به خانه بازگردد، هرکول هم برای آنکه بتواند از تاوان قتل زن و سه فرزندش رهایی یابد این کار را می‌کند.

٦. **ازدواج و رسیدن به پادشاهی**: این اصل را هم می‌توانیم به‌عنوان یکی دیگر از کارکردهای مشترک هفت‌خان‌ها ذکر کنیم. اسفندیار هرچند به پادشاهی نمی‌رسد، در

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

آخر هفت‌خان با دو خواهرش ازدواج می‌کند. جیسون در آخر سفر طولانی خود با «مده» ازدواج می‌کند. اولیس بعد از آنکه موفق می‌شود خان‌هایش را پشت سر بگذارد پیش همسرش بازمی‌گردد و بعد از کشتن خواستگاران وی، دوباره بر تخت شاهی می‌نشیند. گیل‌گمش هم بعد از آنکه گیاه جوانی را از دست می‌دهد، دوباره به «اوروک» زادگاهش باز می‌گردد و با دادگری و عدل پادشاهی می‌کند. همین اصل یکی از علت‌های اصلی نزدیکی هفت‌خان به قصه است؛ همان‌طور که قبلاً اشاره شد، پایان خوش یکی از ویژگی‌های اصلی قصه است، چراکه اسطوره ذاتاً پایان تراژیک و تلخ دارد.

هفت‌خان و هفت‌خانی‌های شاهنامه

با توجه به محورهای مشترک یادشده، می‌توانیم در *شاهنامه* چند هفت‌خانی[۵] (شبه هفت‌خان) را برشمریم که از لحاظ بسیاری به هفت‌خان‌ها شبیه هستند، اما تمام ویژگی‌های آن را ندارند. در *شاهنامه* به مواردی برخورد می‌کنیم که قهرمانان، به فرمان پادشاه بیگانه به انجام کارهای دشوار روی می‌آورند، اما پیش از آنکه گزارش این کارها به صورت هفت‌خان درآید پایان می‌پذیرند؛ گزارش این قهرمانی‌ها به هفت‌خانی‌های ناتمام می‌ماند. یکی از این موارد داستان بهرام گور است. بهرام گور، آن‌گاه که چون فرستادهٔ خویش به هندوستان می‌رود، دست به اژدهاکشی می‌زند و در آنجا با این کارش داماد شاه می‌شود (سرامی، ۱۳۸۳: ۱۰۳۷). بهرام چوبین هم چنین سفری را در چین دارد و در آن‌جا بعد از کشتن اژدها داماد خاقان چین می‌شود (همان: ۱۰۳۸).

بیشتر از این دو مورد، ماجرای رفتن گشتاسب به روم و ازدواجش با کتایون شبیه هفت‌خان است. گشتاسب بعد از آنکه توسط کتایون به همسری برگزیده می‌شود با گرگ، اژدها و پهلوان رومی جنگ می‌کند و آن‌ها را شکست می‌دهد و بعد از ازدواج

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

با کتایون و بازگشت به ایران به پادشاهی ایران هم انتخاب می‌شود (همان: ۱۰۲۸-۱۰۲۷). اسکندر هم در ماجرای تلاش خود برای یافتن اکسیر حیات، که از نوع خان‌گونه‌های *شاهنامهٔ* فردوسی است، با موانعی مانند کرگدن (اشاره به رزم اسکندر با کرگدن شاخدار در شاهنامه)، اژدها و باد و برف دود آتشین و... مقابله می‌کند و از سد آن‌ها با موفقیت عبور می‌کند، (ر.ک حمیدیان، ۷/۱۳۷۹: ٦۰-۱۱۳)، اما موفق نمی‌شود اکسیر حیات را به دست آورد (همان: ۱۰۳۲-۱۰۳۰). همچنین ماجرای نجات‌یافتن بیژن توسط رستم را می‌توان نمودی از هفت‌خانی دیگر برای رستم برشمرد. رستم به دستور کیخسرو برای نجات بیژن اعزام می‌گردد و بعد از اینکه وی را نجات می‌دهد (نجات دادن کسی) با تورانیان (مانع) جنگ می‌کند و با پیروزی به ایران بازمی‌گردد. در پایان باید گفت هفت‌خان‌ها بحث مهمی در اساطیرند و کارکردها و عناصر مشترکی دارند و از پایان و آغاز مشترکی برخوردارند. حرکت هفت‌خانی اصلاً ماهیتی تاریخی ندارد که بتوان آن را به سایر حرکت‌های تاریخی هم اشاعه داد. بلکه همان‌طور که اساطیر برآمده از ذهن فعال و جوشان انسانی هستند، هفت‌خان‌ها هم در اثر نیازهای روانی مردم و جامعه شکل گرفته‌اند و برآمده از کش و قوس‌های تاریخی یک ملّت هستند. هفت‌خان‌ها حاصل خیال‌پردازی قومی است که در معرض تهدید واقع شده است (لوفلر دلاشو، ۱۳۸٦: ۵۳). در صورت کلی می‌توان گفت که هفت‌خان‌ها «هدفی هماهنگ با آیین ایزدی و ارزش‌های اخلاقی حماسه دارند» (مسکوب، ۱۳۷٤: ۳٤). تحلیل ساختاری هفت‌خان‌ها نشان می‌دهد که هفت‌خان‌ها علاوه بر آنکه زاده‌شده و برآمده از بطن اسطوره هستند و از لحاظ ماهیت کاملاً اساطیری‌اند، با عالم قصه‌ها هم تناسب و نزدیکی زیادی دارند و بسیاری از کارکردهای تشکیل‌دهندهٔ هفت‌خان در واقع کارکردهای قصه هم به حساب می‌آیند. به عبارت واضح‌تر، این تحقیق نشان می‌دهد که هفت‌خان‌ها ساختاری اسطوره‌ای ـ قصه‌ای دارند؛ این امر از یک طرف این نکتهٔ مهم را اثبات می‌کند که اسطوره و قصه خاستگاهی مشترک دارند؛ و از طرف

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

دیگر، یکی از عوامل اصلی جذابیت و عامه‌پسندبودن هفت‌خان‌ها همین دوقطبی‌بودن آن است.

نتیجه‌گیری

خان و آزمون یکی از کلیدی‌ترین و مهم‌ترین ویژگی‌های اسطوره است و شالوده و زیربنای آن را شکل می‌دهد. در اسطوره قهرمان همیشه در محک انتخاب و آزمون قرار می‌گیرد. در هفت‌خان‌ها با تعداد زیادی از این آزمون‌ها (خان) روبه‌رو هستیم که سلسله‌وار پشت سر هم چیده شده‌اند. انسان اسطوره‌ای با گذرکردن از همهٔ این موانع و با ثابت‌کردن توانایی‌های فردی و روحی خود دوباره زاده می‌شود و امکان آن را به دست می‌آورد که انسان برتر و کامل اسطوره‌ای (قهرمان) نامیده شود.

هفت‌خان‌ها از موضوعات دلپسند و شیرین اساطیر ملل مختلف محسوب می‌شوند و همهٔ آن‌ها دارای ساختار، استخوان‌بندی و آغاز و پایان مشترکی هستند. هفت‌خان‌ها علاوه بر آنکه ماهیتی کاملاً اساطیری دارند و در بطن اسطوره قرار دارند، به عالم قصه هم نزدیک هستند. به نظر می‌رسد که قصه‌های پریان شکل تحول‌یافته و تقریباً مساوی با هفت‌خان‌ها در عالم قصه باشد. در واقع می‌توان گفت که هفت‌خان‌ها ماهیتی اسطوره‌ای ــ قصه‌ای دارند و همین امر هم توجه به آن را بیشتر کرده و آن را منحصربه‌فرد و مردم‌پسند ساخته است.

پی‌نوشت

۱. کلود لوی اشتراوس (Claud Levi-Strauss ۱۹۰۸-۲۰۰۹) قوم‌شناس و مردم‌شناس فرانسوی و از نظریه‌پردازان مردم‌شناسی مدرن که نام وی با ساختارگرایی عجین شده است.

۲. بهتر است «خان» نوشته شود؛ هرچند فرهنگستان زبان و ادب فارسی هر دو صورت «خان» و «خوان» را درست دانسته است، با توجه به این امر که الگوی داستانی در تمام این روایت‌ها براساس طی منزل و مرحله (خانه) است بهتر است «خان» بنویسیم (ر.ک آیدنلو، ۱۳۸۸: ۱۷).

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

۳. برای هفت‌خان‌های رستم و اسفندیار از *شاهنامهٔ* فردوسی حمیدیان استفاده شده است. هفت‌خان‌های یونانی از کتاب *سیری در اساطیر یونان و رُم* انتخاب شده‌اند و برای داستان گیل‌گمش هم از کتاب *پهلوان‌نامه گیل‌گمش* حسن صفوی بهره برده شده است. از آن‌جا که در این تحقیق دفعات زیادی به هفت‌خان‌های مذکور اشاره می‌شود، فقط برای بار اول منبع آن‌ها ذکر شده است.

٤. انتخاب راه دشوار و سخت از بین چندین راه، یکی از محورهای اساسی و مشترک هفت‌خان‌ها به شمار می‌رود. در هفت‌خان‌های رستم و اسفندیار به‌وضوح این امر دیده می‌شود. در اساطیر یونانی تزه (تزئوس) برای یافتن پدرش راه سخت خشکی را بر راه راحت دریا برمی‌گزیند.

۵. قدمعلی سرامی در کتاب *از رنگ گل تا رنج خار* به‌درستی این داستان‌ها را به دلیل شباهت بسیار به هفت‌خان، «هفت‌خانی» نامیده است (ر.ک سرامی، ۱۳۸۳: ۱۰۳۷).

منابع

آسابرگر، آرتور (۱۳۸۰) *روایت در فرهنگ عامیانه رسانه و زندگی روزمره*. ترجمهٔ محمدرضا لیراوی. تهران: سروش.

آیدنلو، سجاد (۱۳۸۸) «هفت‌خان پهلوان». *نشریه دانشکده ادبیات و علوم انسانی دانشگاه شهید باهنر کرمان*. شماره ۲٦. پیاپی ۲۳: ۲۷-۱.

احمدی، بابک (۱۳۷۱) *ساختار و تأویل متن*. ۲ جلد. تهران: مرکز.

اخوت، احمد (۱۳۷۱) *دستور زبان داستان*. اصفهان: فردا.

اسکولز، رابرت (۱۳۸۳) *درآمدی بر ساختارگرایی در ادبیات*. ترجمهٔ فرزانه طاهری. چاپ دوم. تهران: آگه.

اشتراوس، کلود لوی (۱۳۷۳) «بررسی ساختاری اسطوره». ترجمهٔ بهار مختاریان و فضل‌الله پاکزاد. *ارغنون*. شمارهٔ ٤: ۱٦۰-۱۳۵.

بارت، رولان (۱۳۵۲) *نقد تفسیری*. ترجمهٔ محمدتقی غیاثی. تهران: امیرکبیر.

بالایی، کریستف و میشل کویی‌پرس (۱۳٦٦) *سرچشمه‌های داستان کوتاه فارسی*. ترجمهٔ احمد کریمی حکاک. تهران: پاپیروس.

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

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

ـــــــــــــــ (۱۳۷۱) *ریشه‌های تاریخی قصه‌های پریان*. ترجمهٔ فریدون بدره‌ای. تهران: توس.

تودوروف، تزوتان (۱۳۸۵) *نظریهٔ ادبیات*. ترجمهٔ عاطفه طاهایی. تهران: اختران.

حمیدیان، سعید (۱۳۸۷) *شاهنامه فردوسی*. چاپ چهاردهم. تهران: قطره.

خدیش، پگاه (۱۳۸۷) *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی و فرهنگی.

دان، استیور (۱۳۸۳) «ساختارگرایی و پساساختارگرایی». ترجمهٔ ابوالفضل ساجدی. *نشریهٔ حوزه و دانشگاه*. شمارهٔ ۳۹: ۱۸۵-۱۵٤.

ستاری، جلال (۱۳۸۰) *پژوهشی در اسطوره گیل‌گمش و افسانهٔ اسکندر*. تهران: مرکز.

سرامی، قدمعلی (۱۳۸۳) *از رنگ گل تا رنج خار*. چاپ چهارم. تهران: علمی و فرهنگی.

سرکاراتی، بهمن (۱۳۸۵) *سایه‌های شکارشده*. چاپ دوم. تهران: طهوری.

سلدن، رامان و پیتر ویدوسون (۱۳۸٤) *راهنمای نظریهٔ ادبی معاصر*. ترجمهٔ عباس مخبر. چاپ سوم. تهران: طرح نو.

شاملو، احمد (۱۳۸۳) *گیل گمش*. چاپ دوم. تهران: چشمه.

صفوی، حسن (۱۳۵٦) *پهلوان‌نامهٔ گیل‌گمش*. تهران: امیرکبیر.

فردوسی، ابوالقاسم (۱۳۷۹) *شاهنامه*. به‌کوشش سعید حمیدیان. چاپ پنجم. تهران: قطره.

گریمال، پیر (۱۳٦۷) *فرهنگ اساطیر یونان و رم*. ۲جلد. ترجمهٔ احمد بهمنش. چاپ سوم. تهران: امیرکبیر.

لوفلر دلاشو. م (۱۳۸٦) *زبان رمزی افسانه‌ها*. ترجمهٔ جلال ستاری. چاپ دوم. تهران: توس.

ـــــــــــــــ (۱۳۸٦) *زبان رمزی قصه‌های پریوار*. ترجمهٔ جلال ستاری. چاپ دوم. تهران: توس.

مسکوب، شاهرخ (۱۳۷٤) *تن پهلوان و روان خردمند*. تهران: طرح نو.

منشی‌زاده، داوود (۱۳۸۲) *حماسهٔ گیل‌گمش*. تهران: اختران.

میرصادقی، جمال (۱۳۷٦) *ادبیات داستانی*. چاپ سوم. تهران: سخن.

واحددوست، مهوش (۱۳۷۹) *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامهٔ فردوسی*. تهران: سروش.

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]

وارنر، رکس (۱۳۸۷) *دانشنامهٔ اساطیر جهان*. ترجمهٔ ابوالقاسم اسماعیل‌پور. چاپ سوم. تهران: اسطوره.

همیلتون، ادیت (۱۳۷٦) *سیری در اساطیر یونان و رُم*. ترجمهٔ عبدالحسین شریفیان. تهران: اساطیر.

یونگ، کارل گوستاو (۱۳۷۷) *انسان و سمبول‌هایش*. ترجمهٔ محمود سلطانیه. تهران: جامی.

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

[DOR: 20.1001.1.24766925.1390.19.71.7.4]