

قصه‌شناسی افسانه‌ی نخودی

حسن ذوالفقاری*

دانشگاه تربیت مدرس تهران

چکیده

«نخودی» از افسانه‌های معروف سحر و جادوی ایرانی است که روایت‌های گوناگون آن در مناطق مختلف وجود دارد. در این قصه، موجودی نیمه و کوچک با کمک حیوانات وحشی موفق می‌شود حق خود را از شاه بگیرد. جز روایت‌های ایرانی، در ادبیات کودک جهان نیز ده‌ها روایت از این داستان دیده می‌شود و معادل تیپ ۷۰۰ و ۷۱۵ جهانی آرنه تامسون است. تمام روایت‌ها آغازی واحد دارند که تولد قهرمان است و با کنش‌های متفاوت ادامه می‌یابند. در این مقاله هجده روایت موجود در سه گروه با عنوان «نخودی و حق‌ستانی از شاه» (تیپ ۷۱۵)، «نخودی و دیو» (بدون کد جهانی) و «نخودی و دزدان» (تیپ ۷۰۰) به همراه مهم‌ترین بن‌مایه‌های داستانی بررسی می‌شود. هدف این مقاله جدای از معرفی یک افسانه‌ی کهن عامیانه ایرانی، ارائه‌ی نمونه مطالعه‌ی موردی یک افسانه و قصه‌شناسی آن براساس منابع چاپی است.

واژه‌های کلیدی: افسانه‌ی نخودی، بن‌مایه، روایت‌شناسی، ریخت‌شناسی، قصه‌شناسی.

۱. مقدمه

قصه‌شناسی، بررسی جنبه‌های مختلف یک قصه از نظر عناصر، بن‌مایه‌ها، روایت‌ها، ریخت‌شناسی، مفاهیم، درون‌مایه‌ها و دیگر موارد لازم برای شناخت ابعاد قصه است. قصه‌شناسی کمک می‌کند بتوانیم قصه‌ها را به‌خوبی توصیف و تحلیل و مقایسه کنیم و به دنیای رمزآمیز و پرهیجان قصه‌ها راه یابیم. درک لایه‌ها و ژرف‌ساخت داستان‌ها، بر جذابیت و اثرگذاری آن‌ها می‌افزاید. این مطالعات باعث می‌شود مفهوم‌شناسی قصه‌ها

* دانشیار زبان و ادبیات فارسی zolfagari_hasan@yahoo.com

سهل‌تر و دریافت پیام قصه‌ها آسان‌تر شود. یافتن روابط بینامتنی قصه‌ها، پیوند آن‌ها را با اساطیر و افسانه‌های کهن روشن می‌کند؛ همچنین شناخت بن‌مایه‌ها نیز پیوند آن‌ها را با ادبیات جهان و قصه‌های جهانی ممکن می‌سازد.

«نخودی» از قصه‌های معروف ایرانی است که معادل تیپ ۷۰۰ و ۷۱۵ آرنه‌تامسون و در شمار قصه‌های سحر و جادوست. در افسانه‌های ایرانی، از این داستان روایت‌هایی متفاوت وجود دارد که گرچه در اصل داستان یکسان هستند، در هر بخش و پرده تفاوت‌ها و توصیف‌ها و کنش‌هایی متفاوت دیده می‌شود. این داستان با آغازی واحد که تولد قهرمان است، در سه گروه روایت به‌طور مجزا ادامه می‌یابد:

گروه الف. نخودی و حق‌ستانی از شاه (تیپ ۷۱۵)؛

گروه ب. نخودی و دیو (بدون کد جهانی)؛

گروه ج. نخودی و دزدان (تیپ ۷۰۰).

۲. پیشینه و روش تحقیق

درباره‌ی این داستان تاکنون جز نقل روایات مختلف آن و بررسی تیپ‌شناسی (مارزلف، ۱۳۷۱) مقاله‌ی داستان‌پژوهی دیگری انجام نشده است؛ اما درباره‌ی افسانه‌های دیگر با رویکرد روایت‌شناختی چندین کتاب نگاشته شده است که برای نمونه می‌توان به آثار آسابرگر (۱۳۸۰)، حسن‌زاده (۱۳۷۹)، خدیش (۱۳۹۱) اشاره کرد.

در این مقاله ابتدا هجده روایت چاپ‌شده‌ی موجود از داستان شفاهی، مبنای مطالعات قرار داده شده است؛ البته هنوز ده‌ها روایت شفاهی از این داستان در مناطق مختلف وجود دارد که باید جمع‌آوری شوند. پیش‌بینی می‌شود روایت‌های موجود غیرمدون نباید خارج از روایات موجود باشد. پس از مطالعه‌ی روایت‌ها و با توجه به اختلاف بن‌مایه‌ها و تفاوت آن‌ها، روایات در سه گروه قرار گرفتند؛ سپس، در هر گروه براساس ریخت‌شناسی پراپ و با در نظر گرفتن کنش‌های مزدوج، ذیل جدول‌های تطبیقی، زمینه‌ی تفاوت و قیاس روایت‌ها فراهم آمد.

۳. گروه‌های سه‌گانه‌ی داستان نخودی

۳-۱. گروه الف. «نخودی و حق‌ستانی از شاه»

روایت‌های این گروه معادل کد بین‌المللی ۷۱۵ است. بن‌مایه‌ی اصلی داستان، حق‌ستانی از پادشاه یا حاکم ظالم است. نخودی، نیم‌نخودک، نخودو و... در افسانه‌های ایرانی

نخود نیمه‌ای است که بر اثر دعا، کمک درویش یا آرزوی پدر و مادر بی‌فرزند فقیر یا هیزم‌شکن و کشاورز، از دیگ بیرون پریده و به کودکی کوچک ولی قوی تبدیل شده است. او که در ابتدا غذای پدرش را به محل کار او می‌برد، پس از مدتی، بلندپروازانه می‌خواهد حق پدرش را از حاکم بگیرد. او قادر است همه‌ی نیروهای طبیعت از قبیل آب و آتش و جانوران وحشی را در شکم خود جای دهد و در زمان مناسب از آن‌ها استفاده کند و به این ترتیب از همه‌ی خطرات جان به دربرد و بر حاکم پیروز شود. از این افسانه در سراسر ایران، روایت‌های متفاوتی وجود دارد که وجه مشترک همه‌ی آن‌ها چند بن‌مایه است: تولد عجیب، قدرت بلع، زیرکی قهرمان و حق‌ستانی از پادشاه یا حاکم ظالم.

مشخصات روایت‌ها را در جدول زیر می‌توان دید:

جدول شماره ۱: مشخصات روایت‌ها

محل	نام قهرمان	شریر	یاربگر	عامل جادو	منبع
۱. کرمانی	نخودو	شاه	شغال و شیر و پلنگ	قدرت بلعیدن	لریمر، ۱۳۵۳: ۱۲۲
۲. ترکمنی	نیم‌وجبی	دیو	سگ، شغال و گرگ و دریا	قدرت بلعیدن	دیه‌جی، ۱۳۵۷: ۲۸
۳. بختیاری	آنخودی	شاه	روباه، شیر و آب رودخانه	قدرت بلعیدن	نادری، ۱۳۸۳: ۲۱۳
۴. آذری	نخودی	شاه	-	قدرت بلعیدن	بهرنگی و دهقانی، ۱۳۵۸: ۹۶
۵. مشهدی	نیم‌نخودک	حاکم	شیر، روباه، گرگ، پلنگ	قدرت بلعیدن	بیتهقی، ۱۳۸۰: ۱۰۹
۶. انجوی	جوجه‌خروس	پادشاه	شیر، گرگ، روباه، دریاخشک‌کن	قدرت بلعیدن	انجوی شیرازی، ۱۳۸۳، ج ۲: ص ۵۵
۷. کرمانشاهی	نخود نخودی	شاه	ببر، روباه، گرگ، آب رودخانه	قدرت بلعیدن	درویشیان، ۱۳۷۵: ۲۹۴
۸. کازرونی	آنخودک	پادشاه	شغال و شیر و آتش	قدرت بلعیدن	انجوی شیرازی، ۱۳۸۳، ج ۲: ۳۱۳
۹. لری	نخودی	شاه‌نوح	روباه و کبوتر و گرگ	قدرت بلعیدن	فرخ‌فال، ۱۳۵۸: ۱۸
۱۰. استهبان	نخودی	شاه	گرگ، حوضچه‌ی آب	قدرت بلعیدن	درویشیان و خندان، ۱۳۸۳، ج ۱۵: ۲۰۰
۱۱. شیرازی	لت خروسی	حاکم	شیر، گرگ، روباه، پلنگ	قدرت بلعیدن	انجوی شیرازی، ۱۳۸۳، ج ۱: ۳۱۷

با توجه به جدول در روایت انجوی شیرازی، نام قهرمان به جای نخود، «آخروس» و «لت خروس» و «جوجه خروس» است؛ در روایت ترکمنی نیز نام قهرمان، نیم‌وجبی

است. وجه تمایز روایت ترکمنی آن است که قهرمان منشأ نباتی ندارد، بلکه یک وجب قد و دو وجب ریش دارد. در بقیه‌ی روایت‌ها قهرمان، نخودی، نخود نخودی و نیم‌نخودک نام دارد.

شریر در تمام روایت‌ها شاه یا حاکم است بدون لقب یا اشاره‌ای خاص؛ تنها در روایت لری این شاه نامی عجیب دارد: شاه نوح (فرخ فال، ۱۳۵۸: ۱۸). نوح عمر دراز را تداعی می‌کند. شاید غرض آن است که دوران ظلم شاه دراز و طولانی است. در روایت ترکمنی دیو، ضد قهرمان است نه شاه یا حاکم؛ از این رو، روایت ترکمنی در مجموع با بقیه روایت‌های ایرانی اختلاف دارد. آغاز داستان نیز همسو با آن دسته از داستان‌هاست که پدری سه پسر دارد و هریک به دنبال چیزی (طلب پدر، کشتن دیو، نجات شاهزاده خانم، داروی بینایی و...) هستند (کد ۵۵۰ آرنه‌تامسون).

یاریرگر در تمام روایت‌ها ترکیبی از حیوانات وحشی و آب است. هریک از یاریگران وظیفه دارند یکی از شرور پادشاه را دفع کنند. یاریگر در روایت ترکمنی، سگ است. در روایت انجوی به جای آب از موجودی به نام دریا خشک‌کن یاد می‌شود که معلوم نیست چه موجودی است. در روایت آذری، قهرمان یاریگر ندارد. گویا داستان نیمه است. عامل جادو در تمام روایت‌ها قدرت بلع است. این نیرو ذاتاً در قهرمان وجود دارد. به خلاف داستان‌های دیگر اکتسابی یا از طریق دست یافتن به طلسمات نیست.

۳-۱-۱. مقایسه‌ی روایت‌های گروه الف براساس الگوی پراپ

براساس الگوی پراپ داستان با دوازده کنش و در شش مرحله (با کنش‌های مزدوج) به شرح زیر شکل می‌گیرد:

۱. صحنه‌ی آغازین (α) - غیبت (β)

۲. میانجیگری (B) - عزیمت (↑)

۳. نخستین خویشکاری یاریگر (D) - دریافت شیء جادویی (F)

۴. کشمکش قهرمان با شریر (H) - پیروزی (I)

۵. حل مسئله (N) - بازگشت (↓)

۶. پاداش (W) - ادعاهای بی‌پایه (L)

اکنون هر مرحله را در روایت‌های موجود ملاحظه و مقایسه می‌کنیم:

۱. صحنه‌ی آغازین (α) - غیبت (β)

محل	شرح روایت
۱. کرمانی	روزی مردی به زنش می‌گوید: یه خرده آش بپز بیار دکان. زن آش را می‌پزد و می‌گوید: کاش پسری داشتم آش را برای پدرش می‌برد. یک نخود از توی آش می‌برد بیرون و می‌گوید من پسر شما هستم. غذا را برای پدرش می‌برد و پدر خوشحال می‌شود.
۲. ترکمنی	پیرمردی سه پسر دارد که یکی فقط یک و جب قد و دو و جب ریش دارد.
۳. بختیاری	پیرمردی گاویار است که بچه ندارد. روزی همسرش مشغول بودادن نخود است. یکی روی زمین می‌افتد و او را مادر خطاب می‌کند. زن ابتدا او را بیرون می‌اندازد و چون شوهرش مطلع می‌شود او را نگاه می‌دارند. روزی غذای پدرش را می‌برد.
۴. آذری	زن و شوهری بچه‌دار نمی‌شوند. زن به توصیه‌ی درویشی کاسه‌ی نخودی را زیر سر می‌گذارد و فردا بچه‌های زیادی متولد و از زن بهانه‌های مختلف می‌گیرند. زن همه را به تنور می‌ریزد؛ اما پشیمان شده و آرزو می‌کند کسی باشد غذای شوهرش را ببرد. یکی که باقی مانده غذا را بار الاغ کرده و به پدر می‌رساند.
۵. مشهدی	زنی در حال پاک کردن نخود است. یک نخود نصفه روی فرش می‌افتد و زن را مادر خطاب می‌کند. زن از اینکه پسر دار شده خوشحال می‌شود و نیم‌نخودک از مادر می‌خواهد غذای پدرش را ببرد.
۶. انجوی	-
۷. کرمانشاهی	زن و شوهری بچه ندارند. زن آش می‌پزد؛ اما کسی را ندارد که آش را برای شوهرش به دکان ببرد. یکی از نخودهای آش بیرون می‌برد و می‌گوید من غذا را می‌برم.
۸. کازرونی	زن و شوهری بچه‌دار نمی‌شوند. زن در حال درست کردن نخودچی شب عید است که ناگهان یکی از نخودها می‌افتد زیر منقل. وقتی زن با خود می‌گوید: کاش بچه‌ای داشتم تا برای پدرش نان و خرما می‌برد، آنخودک می‌گوید: بده به من تا برایش ببرم. آنخودک غذا را برای پدرش می‌برد.
۹. لری	پیرزنی به نام دادا می‌خواهد برای شوهرش که برای شخم زدن زمین رفته است، نخودبرشته درست کند و برایش ببرد اما کسی را ندارد. در این میان یکی از نخودها که بر زمین افتاده می‌گوید: سلام بی‌بی، من پسر تو می‌شوم.
۱۰. استهباناتی	زن و مردی بچه‌دار نمی‌شوند. یک روز که زن گریه‌وزاری می‌کرده که چرا

بچه ندارد تا برای پدرش در صحرا غذا ببرد، صدایی می‌گوید: ننه، ننه! زن که دقت می‌کند می‌بیند که یک نخود است.	
مردی هفت زن دارد؛ اما بچه ندارد. به کمک هفت سیب درویش، شش زن پسر کامل و یکی که نیمی از سیب را خورده و نیم دیگر را خروس، نصفه‌پسری نیمه‌انسان و نیمه‌خروس می‌زاید که اسم او را لت خروسی می‌گذارند.	۱۱. شیرازی

روایت مشهدی بخش پایانی را اضافه دارد (نحوه‌ی خارج کردن جواهرات و تقلید پسر همسایه).

نخودی با روایت مردم استهبان خلاصه‌تر از موارد مشابه است؛ مثلاً از حداقل سه نبردی که میان نخودی و پادشاه درمی‌گیرد، در این روایت فقط به دو مورد آتش و مرغ‌ها اشاره شده است. در ضمن خلاف بیشتر روایات که مرحله‌ی آخر نبرد، آتش (تنور، کاه دود، هیزم) است در این روایت استفاده از آتش در مرحله‌ی اول انجام گرفته است.

روایت کرمانی تفاوت چندانی با روایت اصلی ندارد. فقط پدر نخودو دکاندار است.

۲. میانجیگری (B) - عزیمت (↑)

شرح روایت	محل
پدر که پسرش را می‌بیند می‌گوید اگر پسر منی برو یک غاز من را از پادشاه بستان. نخودی به سوی قصر شاه حرکت می‌کند.	۱. کرمانی
دیوی از پیرمرد پولی قرض گرفته و پس نمی‌دهد. دو پسر دیو برای گرفتن حق پدر به سراغ دیو می‌روند، اما اسیر می‌شوند. یک وجبی و سگش علی‌رغم مخالفت پدر برای مبارزه با دیو می‌روند.	۲. ترکمنی
نخودی در شخم‌زدن به پدر کمک می‌کند؛ اما هنگام کار زیر پهن گاو می‌ماند و دو ماه بعد پیدا می‌شود. چون بازمی‌گردد پدرش مرده است. تصمیم می‌گیرد به قصر شاه برود و انتقام خون پدر را بگیرد. هرچه مادر اصرار می‌کند که پادشاه پدرش را نکشته و خودش مرده بی‌فایده است.	۳. بختیاری
نخودی می‌رود تا طلب پدرش را از شاه بگیرد و هرچه پدر داد می‌زند من از شاه طلبی ندارم، فایده ندارد.	۴. آذری
نیم‌نخودک غذا را برای پدرش می‌برد و از گاوها مراقبت می‌کند. گاو روی نخودی پهن می‌اندازد و پدر او را نجات می‌دهد. نیم‌نخودک که می‌بیند پدر فقیر است به قصر شاه می‌رود تا نیم‌غاز طلب پدرش را بگیرد.	۵. مشهدی

۶. انجوی	جوجه‌خروسی به نام آخروس برای گرفتن انتقام خون پدر خود از پادشاه به قصر می‌رود.
۷. کرمانشاهی	نخودی آش را روی سرش می‌گذارد و برای پدر می‌برد. پدر از نخودی می‌خواهد کاسه‌ی مسی‌اش را از پادشاه پس بگیرد.
۸. کازرونی	آنخودک هنگام کمک به پدر برای شخم‌زدن زمین، زیر تپاله‌ی گاوی می‌افتد؛ او کمک می‌خواهد. پدر شکم گاوها را می‌درد؛ اما نخودک را نمی‌یابد. سرانجام تپاله را کنار می‌زند و آنخودک را بیرون می‌آورد. پدر زیر لب زمزمه می‌کند: کاش پادشاه آن دو غاز و نیمه‌ی که از من به زور گرفته بود به من می‌داد. آنخودک این حرف را می‌شنود و به قصر پادشاه می‌رود.
۹. لری	پیرزن خوشحال می‌شود و می‌گوید ناهار پدرت را برایش ببر. نخود، ناهار را می‌برد و می‌گوید: از حالا من پسر تو هستم، بیا ناهارت را بخور تا من هم زمین را شخم بزنم. پیرمرد می‌گوید یک خروار گندم از شاه نوح طلب دارم. سوارانش گندم را به زور از من گرفتند. نخود یکر است به شهر شاه نوح می‌رود.
۱۰. استهباناتی	نخودی غذای پدرش را به صحرا می‌برد و مشغول شخم‌زدن می‌شود. گاو روی نخودی پهن می‌اندازد. او از زیر پهن گاو فریاد می‌زد و پدر او را نجات می‌دهد. هنگامی که کنار پدرش می‌نشیند، می‌فهمد که او غمگین است. پدر می‌گوید ارباب مزد مرا نداده است. نخودی به طرف خانه‌ی ارباب حرکت می‌کند.
۱۱. شیرازی	شش برادر به زراعت می‌روند و لت خروسی پس از آموختن فنون رزم می‌خواهد از حاکم باج بگیرد.

۳. نخستین خویشکاری یاریگر (D) - دریافت شیء جادویی (F)

محل	شرح روایت
۱. کرمانی	نخودو می‌رود تا سر جویی می‌رسد و از زنی که مشغول شست‌وشو است می‌خواهد عرقچینش را بشوید. زن می‌گوید: گِل ندارم. نخودو آب جوی را به خودش می‌کشد و می‌رود. در راه پلنگ و گرگ و توره (روباه) هم با او همراه می‌شوند تا به قصر پادشاه می‌رسند.
۲. ترکمنی	در راه با شغال و گرگ و دریا روبه‌رو می‌شود و سنگ یک‌وجبی همه را می‌بلعد.
۳. بختیاری	در راه روباه و شیر را داخل شکمش می‌کند و می‌برد. آب رودخانه‌ی بین

راه را نیز به خود می‌کشد.	
۴. آذری -	
۵. مشهدی در راه گرگ و پلنگ را در تاقچه‌ی دلش می‌نشانند و چون زنی حاضر نمی‌شود لباسش را بشوید تمام آب رودخانه را به خود می‌کشد.	
۶. انجوی بین راه شیر، گرگ، روباه و دریا خشک‌کن به آخروس ملحق شده و در پایین‌تنه‌ی او می‌نشینند.	
۷. کرمانشاهی در راه آب رودخانه را به دلیل آنکه زنی حاضر نمی‌شود کلاهش را بشوید، می‌بلعد. ببر و گرگ و روباهی هم که می‌خواهند با او بیایند، درون شکمش می‌روند.	
۸. کازرونی بین راه آب رودخانه را درون شکم خود می‌کشد. چند تا شغال و شیر را هم در شکمش مخفی می‌کند.	
۹. لری در راه روباه و کبوتر و گرگی با او همراه می‌شوند.	
۱۰. استهباناتی در راه به حوضچه‌ی آب می‌رسد. حوض از نخودی می‌خواهد او را با خودش ببرد. نخودی تمام آب حوضچه را می‌خورد و می‌رود تا به گرگی می‌رسد. گرگ می‌گوید: مرا هم همراه خودت ببر. نخودی می‌گوید: ببر رو کندم. برو تو پندم.	
۱۱. شیرازی در راه شیر، گرگ، روباه و پلنگی او را همراهی می‌کنند و داخل شکمش می‌شوند. از زنی می‌خواهد لباسش را بشوید اما زن سرپاز می‌زند و لت خروس تمام آب رودخانه را به خود می‌کشد.	

۴. کشمکش قهرمان با شریر (H) - پیروزی (I)

محل	شرح روایت
۱. کرمانی	به شاه می‌گوید: غاز پدرم را بده. شاه، نخود را پیش خروس‌ها و اسب‌ها و حیوانات باغ‌وحش می‌اندازد و گرگ و روباه و پلنگ از شکم نخود بیرون می‌آیند و تمام حیوانات را خفه می‌کنند. شاه صبح می‌بیند نخود سلامت نشسته. او را در آتش و دود می‌اندازند تا خفه شود اما با آب جویی که بلعیده بود، آتش را خاموش می‌کند. صبح به پادشاه خبر می‌دهند که نخود زنده است!
۲. ترکمنی	به خانه‌ی دیو می‌رسد و طلبش را می‌خواهد. دیو او را ابتدا در لانه‌ی مرغ‌ها، سپس در آغل گوسفندها می‌اندازد؛ اما شغال و گرگ از دهان سگ بیرون آمده و همه را می‌درند. دیو خشمگین قصد خوردن یک‌وجبی را دارد، اما سگ آب دریا را رها می‌کند و دیو غرق می‌شود.

<p>۳. بختیاری در قصر پادشاه خون پدرش را می‌خواهد. او را پیش مرغ‌ها و مادبان‌ها می‌اندازند. روباه و شیر را فرامی‌خواند و همه را می‌خورد. او را در تون حمام می‌اندازند؛ اما او با آب درون شکمش آتش را خاموش می‌کند.</p>	<p>۳. بختیاری</p>
<p>۴. آذری در قصر از شاه پولی طلب می‌کند؛ اما شاه او را در آب‌انبار می‌اندازد. او تمام آب را به درون خود می‌کشد؛ سپس او را در تنور می‌اندازند، اما با آب‌ها آتش را خاموش می‌کند.</p>	<p>۴. آذری</p>
<p>۵. مشهدی در قصر وقتی شاه از خواسته‌ی نیم‌نخودک مطلع می‌شود، شاه از او خوشش می‌آید و او را به خزانه می‌فرستد؛ اما او خزانه را به خود می‌کشد و چون سربازان می‌فهمند، او را پیش مرغ‌ها و خرها می‌اندازند. به کمک گرگ و پلنگ آن‌ها را خفه می‌کند. او را داخل آتش می‌اندازند؛ اما او آتش را با آب رودخانه خاموش می‌کند.</p>	<p>۵. مشهدی</p>
<p>۶. انجوی هنگامی که آخروس به قصر می‌رود و پادشاه ادعایش را می‌شنود، حکم می‌کند او را به خزینه‌ی حمام بیندازند. به کمک دریا خشک‌کن تمام آب خزینه را خالی می‌کند. پس از آن آخروس را میان مرغ و خروس‌ها می‌اندازند. آخروس با بیرون‌فرستادن روباه همه‌ی مرغ و خروس‌ها را از بین می‌برد. وقتی او را به آغل گوسفندهای پادشاه می‌اندازند، گرگ همه را می‌درد. گاوها و شترها را هم شیر پاره می‌کند.</p>	<p>۶. انجوی</p>
<p>۷. کرمانشاهی در قصر از پادشاه کاسه‌ی مسی‌اش را می‌خواهد. شاه او را پیش خروس‌ها، اسب‌ها و شیرها می‌اندازد؛ اما روباه و گرگ و ببر آن‌ها را پاره می‌کنند.</p>	<p>۷. کرمانشاهی</p>
<p>۸. کازرونی آنخودک به قصر می‌رسد. پادشاه دستور می‌دهد او را میان مرغ و خروس‌ها و بعد گاو و گوسفندها بیندازند. آنخودک شغال و شیرها را از شکم بیرون می‌فرستد و همه را خفه می‌کند. شاه او را میان آتش می‌اندازد. آنخودک هم با آب‌های شکمش آتش را خاموش و قصر پادشاه را در آب غرق می‌کند.</p>	<p>۸. کازرونی</p>
<p>۹. لری در قصر وقتی شاه نوح مقصود نخود را درمی‌یابد، دستور می‌دهد او را پیش مرغ‌ها بیندازند. مرغ‌ها نخود را می‌خورند؛ سپس به روباه دستور می‌دهد مرغ‌ها را بخورد. روباه، مرغ‌ها را می‌خورد و گرگ روباه را. گرگ هم با لگد اسب‌ها کشته می‌شود. شاه دستور می‌دهد آتشی درست کنند تا لاشه‌ی گرگ را در آن بیندازند و خاکسترش را به دریا بریزند. کبوتر از قصر فرار می‌کند و می‌رود آب همراه خودش می‌آورد و آتش را خاموش می‌کند. نخودی هم از داخل شکم گرگ بیرون می‌پرد و کبوتر او را با نوک برداشته و بیرون می‌برد.</p>	<p>۹. لری</p>

۱۰. استهباناتی نخودی به قصر پادشاه می‌رسد و با شعری طلب پدرش را می‌خواهد. پادشاه دستور می‌دهد او را در آتش بیندازند. آب از شکم نخودی بیرون می‌آید و آتش را خاموش می‌کند. پادشاه دوباره دستور می‌دهد او را در مرغدانی بیندازند. نخودی به گرگ می‌گوید: نپر رو کندم، نرو تو پندم. گرگ تمام مرغ‌ها را می‌خورد.	
۱۱. شیرازی لت خروسی از پادشاه باج می‌خواهد. شاه دستور می‌دهد او را میان مرغ و گاو و گوسفندها و اسب‌ها بیندازند. لت خروسی هم به کمک شغال و شیر و گرگ و پلنگ همه را خفه می‌کند. شاه او را میان آتش می‌اندازد. لت خروسی هم با آب‌های داخل شکمش آتش را خاموش می‌کند.	

۵. حل مسئله (N) - بازگشت (↓)

محل	شرح روایت
۱. کرمانی	پادشاه دستور می‌دهد برود و غاز پدرش را بردارد. نخودو تمام خزانه را به خود می‌کشد و به خانه می‌رود.
۲. ترکمنی	سگ یک‌وجبی تمام گنج دیو را می‌بلعد و با نجات برادران به خانه بازمی‌گردد.
۳. بختیاری	شاه از سر اجبار آنخودی را به خزانه می‌اندازد و تمام اشرفی‌ها را در شکم می‌ریزد. به خانه برمی‌گردد.
۴. آذری	شاه که حریف او نمی‌شود، نخودی را در خزانه رها می‌کند و تمام طلاها را به خود می‌کشد و به خانه برمی‌گردد.
۵. مشهدی	قصر را آب می‌برد و نیم‌نخودک فرار می‌کند و به خانه برمی‌گردد.
۶. انجوی	شاه ناچار آخروس را به خزانه می‌فرستد. آخروس نیز همه‌ی پول‌ها و جواهرات خزانه را به خود می‌کشد و می‌رود.
۷. کرمانشاهی	پادشاه به اجبار او را به خزانه می‌فرستد و تمام خزانه را در شکمش خالی می‌کند و به خانه می‌رود.
۸. کازرونی	پادشاه مجبور می‌شود آنخودک را میان خزانه بیندازند تا دو غاز و نیم پدرش را بردارد. آنخودک هم تمام جواهرات و پول‌های خزانه را به شکم خود می‌کشد و به خانه برمی‌گردد.
۹. لری	بعد از آن اسب‌ها و گله‌ی گاو و گوسفند پادشاه را به خانه‌ی پیرزن و پیرمرد کشاورز می‌برند.
۱۰. استهباناتی	پادشاه مجبور می‌شود علاوه بر بدهی‌اش، پول اضافه هم به او بدهد تا برود. نخودی خوشحال پیش پدرش برمی‌گردد.

۱۱. شیرازی	حاکم مجبور می‌شود لت خروسی را میان خزانه بیندازد. او هم تمام جواهرات و پول‌های خزانه را به درون شکم خود می‌کشد.
------------	---

۶. پاداش (W) - ادعاهای بی‌پایه (L)

محل	شرح روایت
۱. کرمانی	به مادرش می‌گوید: یک اوماچو خوبی بپز، بده بخورم بعد مرا چوب بز، من برات اشرفی می‌شاشم. مادرش همین کار را می‌کند و اشرفی می‌شاشد.
۲. ترکمنی	-
۳. بختیاری	مادرش برایش آتش اوماچ می‌پزد و می‌خورد و تمام اشرفی‌ها را بیرون می‌آورد و تا آخر عمر با مادرش به‌خوبی زندگی می‌کند.
۴. آذری	نخودی با خوردن آتش اوماچ، طلاها را بیرون می‌آورد و به بازار می‌رود و هرچه می‌خواهند می‌خرند.
۵. مشهدی	نیم‌نخودک از پدرش می‌خواهد او را آویزان کند و با چوب بزند تا تمام جواهرات را بیرون بریزد؛ پسر همسایه این را می‌بیند چند سکه می‌خورد و از پدرش می‌خواهد او را آویزان کند و با چوب بزند اما می‌میرد.
۶. انجوی	-
۷. کرمانشاهی	مادر مشتکی به گرده‌ی نخودی می‌زند و تمام جواهرات را بیرون می‌ریزد. خودش هم با یک خاله‌نخودی ازدواج می‌کند.
۸. کازرونی	نخودی با جواهرات به زندگی پدرش سروسامانی می‌دهد.
۹. لری	-
۱۰. استهباناتی	-
۱۱. شیرازی	در خانه از مادر می‌خواهد چیزی برایش بیاورد تا شکمش کار کند. مادر چنین می‌کند و لت خروسی جواهرات را بیرون می‌ریزد. دختر همسایه این ماجرا را می‌بیند و از مادرش می‌خواهد همان کار را انجام دهد اما می‌میرد.

۳-۲. گروه ب. «نخودی و دیو»

صبحی روایتی از این داستان را با نام «نخودی و دیو» با اختلافی اندک نقل کرده است؛ در این روایت، نخودی برای خوشه‌چینی می‌رود و گرفتار دیوی می‌شود (نک: صبحی، ۱۳۲۳، ج ۱: ص ۳۸۳). همچنین عامل جادو در کار نیست و نخودی با هوش خود غول

را می‌فریبد. از تناقض‌های این روایت آوردن آب با غریبیل است. مشابه این داستان در زرنند کرمان به نام «حسین کوچیکو» روایت می‌شود که به‌جای نخودی معروف و نحوه‌ی تولد او حسین کوچیکو قرار می‌گیرد (نک: نادری، ۱۳۸۳: ۲۱۰). حسین منشأ نباتی ندارد و فقط کوچک‌تر از بقیه است. او دو برادر هم دارد که بر سر راه دیو، چاقو و نمک و سبو می‌اندازند؛ سبو به دریا بدل می‌شود و دیو را غرق می‌کند. روایت تفرشی همین داستان به نام «آفس سوقه» است که در بخش پایانی آن، دیو کشته نمی‌شود (نک: همان: ۱۹۹).

۳-۲-۱. مقایسه‌ی روایت‌های گروه ب براساس الگوی پراپ

براساس الگوی پراپ داستان با ده کنش و در پنج مرحله (با کنش‌های مزدوج) به شرح زیر شکل می‌گیرد:

۱. صحنه‌ی آغازین (α) - غیبت (β)

۲. فریبکاری شریر (η) - همدستی (θ)

۳. مقابله‌ی آغازین (C) - عزیمت (\uparrow)

۴. کشمکش قهرمان با شریر (H) - پیروزی (I)

۵. تعقیب، دنبال‌کردن (Pr) - مجازات (U)

اکنون هر مرحله را در روایت‌های موجود ملاحظه و مقایسه می‌کنیم:

۱. صحنه‌ی آغازین (α) - غیبت (β)

محل	شرح روایت
۱. صبحی	زن و شوهری بچه ندارند. روزی یک نخود از دیزی بیرون می‌برد و به دختری تبدیل می‌شود. زن‌های همسایه به تمسخر از زن می‌خواهند دختر نداشته‌اش را با دخترهای آن‌ها برای خوشه‌چینی به صحرا بفرستند. ناگاه نخود می‌گوید: مرا بفرست! زن خوشحال می‌شود و او را با بچه‌ها می‌فرستد.
۲. زرنند کرمان	زن و شوهری سه فرزند دارند که یکی به اسم حسین کوچیکو از همه ریزتر است. روزی دو برادرش برای هیزم شکستن راهی جنگل می‌شوند.
۳. تفرشی	آفس سوقه یا نخودی پسر پیرزنی است. مادرش او را به خارکنی می‌سپارد تا برایش کار کند.

۲. فریبکاری شیر (η) - همدستی (θ)

محل	شرح روایت
صبحی	در راه دیوی، نخودی و بچه‌ها را به بهانه‌ی خطر گرگ اما به قصد خوردن به خانه‌ی خود می‌برد.
زرند کرمان	در راه گرفتار دیو می‌شوند. دیو آن‌ها را به خانه‌ی خود می‌برد.
تفرشی	در خانه‌ی خارکن گرفتار دیوی می‌شود که به شکل پیرزن است.

۳. مقابله‌ی آغازین (C) - عزیمت (↑)

محل	شرح روایت
۱. صبحی	همه جز نخودی می‌خوانند. نخودی هربار بهانه‌ای می‌آورد؛ از غول، حلوا، نیمرو، دریای نور، کوه بلور و آوردن آب با غربیل می‌خواهد. تا دیو می‌رود، نخودی و دخترها اسباب قیمتی دیو را برمی‌دارند و فرار می‌کنند.
۲. زرند کرمان	حسین کوچیکو به بهانه‌های مختلف نمی‌خواهد؛ مثلاً از دیو می‌خواهد با الک برایش آب بیاورد و تا دیو می‌رود با برادرانش فرار می‌کند.
۳. تفرشی	دیو قصد خواب کردن آفس سوجه را دارد؛ اما او نمی‌خواهد و هربار از دیو چیزی می‌خواهد؛ یک‌بار خاکینه و بار دیگر آب آوردن با غربیل. چون دیو می‌رود آفس سوجه فرار می‌کند.

۴. کشمکش قهرمان با شیر (H) - پیروزی (I)

محل	شرح روایت
۱. صبحی	وسط راه نخودی یادش می‌آید که یک قاشق طلا جا گذاشته و تنها برمی‌گردد. دیو او را در جوال می‌کند و می‌رود تا از جنگل ترکه بیاورد تا نخودی را بزند. نخودی در جوال را می‌شکافد و بزغاله‌ای را جای خود می‌گذارد و پنهان می‌شود. دیو بزغاله را می‌زند و بزغاله می‌میرد.
۲. زرند کرمان	-
۳. تفرشی	آفس سوجه شالش را جا می‌گذارد. بازمی‌گردد و گرفتار دیو می‌شود.

۵. تعقیب، دنبال کردن (Pr) - مجازات (U)

شرح روایت	محل
دیو چون می‌بیند بزغاله‌اش را کشته، نخودی را پیدا می‌کند و از او می‌پرسد چه طور بخورمت؟ می‌گوید: تنور را آتش کن، نان تازه بپز، مرا بگذار لای نان تازه. دیو چنین می‌کند. نخودی از پشت دیو را به تنور می‌اندازد.	۱. صبحی
دیو آن‌ها را تعقیب می‌کند. سر راه دیو، چاقو و نمک و سبوی آب می‌اندازند و سبوی به دریا بدل می‌شود و دیو را غرق می‌کند.	۲. زرنند کرمان
دیو آفس سوچه را در جوال می‌کند. با فریب گوساله‌ای را جای خود می‌گذارد.	۳. تفرشی

۳-۳. گروه ج. «نخودی و دزدان»

داستان دیگری در افسانه‌های ایران و جهان است به نام «بندانگشتی» که معادل کد ۷۰۰ آرنه‌تامسون است. وضعیت آغازین و بروز مشکل مثل گروه الف است: در هر دو داستان، قهرمانانی خارق‌العاده متولد می‌شوند که در عین کوچکی، بسیار هوشمند هستند. صبحی روایتی از این داستان را به اسم «نخودو» نقل کرده که در آن، پس از آنکه نخودو برای پدرش غذا می‌برد، او را به خواست خودش به دو رهگذر می‌فروشند؛ سپس با چند دزد همراهی می‌کند و آن‌ها را فراری می‌دهد، بعد داخل شکم گاو و گرگ می‌شود و هر دو را به کشتن می‌دهد (نک: صبحی، ۱۳۲۳: ۵۲۰). در این روایت، قهرمان از نیروی هوش و ذکاوت خود بهره می‌گیرد و بر آدم‌های بزرگ (خریداران و دزدان)، حیوان بزرگ جثه (گاو) و حیوان قوی و درنده (گرگ) پیروز می‌شود. صبحی روایتی از این داستان را با نام فسقلی نقل می‌کند. او در بخش قصه‌های ملل نیز داستان «پسر انگشتک» را می‌آورد که روایت روسی همین قصه است (نک: صبحی، ۱۳۸۷، ج ۲: ۶۹۹). در روایت بلوچی همین داستان، نام کودک بچلک است (نک: افتخارزاده، ۱۳۸۸: ۱۶۴).

۳-۳-۱. مقایسه‌ی روایت‌های گروه ج براساس الگوی پراپ

براساس الگوی پراپ داستان در چهار مرحله به شرح زیر شکل می‌گیرد:

۱. صحنه‌ی آغازین (α) - غیبت (β)

۲. فریبکاری شیریر (η) - همدستی (θ)

۳. مقابله‌ی آغازین (C) - عزیمت (↑)

۴. کشمکش قهرمان با شریر (H) - مجازات (U)

۱. صحنه‌ی آغازین (α) - غیبت (β)

محل	شرح روایت
۱. صبحی ۱	زن و مردی هیزم‌شکن آرزوی فرزند دارند. خدا به آن‌ها فرزندی باهوش به اندازه‌ی یک شست دست می‌دهد. روزی از پدرش می‌خواهد از آن به بعد او هیزم بشکند و بار الاغ کند. فسقلی از فردا با سرعت چنین می‌کند (نک: صبحی، ۱۳۲۳).
۲. صبحی ۲	هیزم‌شکن فقیری با همسرش آرزوی بچه دارند. زن بچه‌ای می‌زاید به اندازه‌ی یک شست و صورتش به اندازه‌ی یک نخود. زن و شوهر خوشحال اسمش را نخودو می‌گذارند. یک روز که هیزم‌شکن با نخودو می‌روند جنگل، هیزم‌شکن با خودش می‌گوید: «کاش کسی را داشتیم که چرخ هیزم‌شکنی را به جنگل می‌آورد»؛ نخودو فوراً این کار را می‌کند (نک: صبحی، ۱۳۸۷).
۳. روسی	پیرمرد و پیرزنی با هم زندگی می‌کنند. روزی پیرزن هنگام خردکردن کلم، انگشتش را قطع می‌کند و به کودکی تبدیل می‌شود. پسر روزی برای شخم‌زدن به کمک پدر می‌رود.
۴. بلوچی	زن و شوهری فرزندی کوچک و ریزه به نام بچلیک دارند. بچلیک می‌خواهد برای پدر غذا ببرد.

۲. فریبکاری شریر (η) - همدستی (θ)

محل	شرح روایت
۱. صبحی ۱	دو نفر که زرنگی فسقلی را می‌بینند، می‌خواهند او را برای شاه بخرند. هیزم‌شکن با اصرار فسقلی، او را به قیمت خوبی می‌فروشد.
۲. صبحی ۲	دو نفر عابر با دیدن نخودو سورچی تعجب می‌کنند و از هیزم‌شکن می‌خواهند او را بفروشند؛ او ابتدا راضی نمی‌شود، اما نخودو آهسته می‌گوید مرا بفروش هرطوری شده برمی‌گردم؛ پس نخودو را به ده سکه‌ی طلا می‌فروشد.
۳. روسی	ارباب تعجب می‌کند و می‌خواهد او را بخرد. علی‌رغم میل پدرش او را می‌خرد.
۴. بلوچی	در راه برای عبور از آب از گرگی کمک می‌خواهد و شرط می‌کند نان و

ماهی به او دهد. با فریاد از پدر کمک می‌خواهد که گرگ فرار می‌کند و غذا را به پدر می‌رساند.	
---	--

۳. مقاله‌ی آغازین (C) - عزیمت (↑)

محل	شرح روایت
۱. صبحی ۱	فسقلی بین راه فرار می‌کند و لای علف پنهان می‌شود.
۲. صبحی ۲	بین راه نخودو فرار می‌کند و در سوراخی پنهان می‌شود. کنار سوراخ می‌شنود دو نفر می‌خواهند از خانه‌ی قاضی دزدی کنند. با آن‌ها به‌ظاهر همدست می‌شود و چون به خانه‌ی قاضی می‌رسد با دادو فریاد دزدها را فراری می‌دهد و می‌رود انبار لای یونجه‌ها می‌خوابد.
۳. روسی	پسر از جیب ارباب فرار می‌کند و زیر علفی پنهان می‌شود.
۴. بلوچی	بچلک که می‌خواهد به شتر علف دهد، همراه علف داخل شکم شتر می‌رود. پدر منتظر می‌شود تا با مدفوع شتر پسرک بیرون بیاید.

۴. کشمکش قهرمان با شریر (H) - مجازات (U)

محل	شرح روایت
۱. صبحی ۱	گاوِ هنگام چرا او را می‌بلعد. سروصدا می‌کند و صاحبش گاو را می‌کشد. بلافاصله از شکم گاو بیرون می‌پرد و گرفتار گربه می‌شود. از داخل شکم گربه فریاد می‌زند اگر گرسنه‌ای به فلان‌جا برو و نشانی خانه‌ی خودشان را می‌دهد. با فریادش هیزم‌شکن گربه را می‌کشد و فسقلی را نجات می‌دهد.
۲. صبحی ۲	صبح خدمتکار یک دسته یونجه را که نخودو لایش خوابیده بود به خورد گاو می‌دهد. نخودو از تو شکمبه‌ی گاو فریاد می‌زند. خدمتکار که شیر گاو را می‌دوشید می‌ترسد و سر گاو را می‌برد. شکمبه را هم می‌اندازد خاکروبه. گرگ گرسنه‌ای شکمبه را می‌بلعد. نخودو از شکم گرگ فریاد می‌زند: شکمبه‌ی گاو را سگ نمی‌خورد؛ سپس گرگ را به خانه‌ی پدرش راهنمایی می‌کند و با فریاد هیزم‌شکن را خبر می‌کند. پدر با تبر گرگ را می‌کشد و نخودو را درمی‌آورد.
۳. روسی	گرگی گرسنه او را همراه علف می‌بلعد. گرگ از آن پس گرفتار می‌شود و هرگاه می‌خواهد به گله حمله کند پسر انگشتک فریاد می‌کند و گله می‌رمد. گرگ که از گرسنگی بی‌رمق شده بود، از پسرک خواهش می‌کند از شکم بیرون بیاید. پسر او را به خانه‌ی خودشان هدایت می‌کند. نزدیک

ده از دهان گرگ بیرون پدید و با فریادش پدر و مادر گرگ را کشتند و با پوستش نیم‌تنه‌ای را برای انگشتک دوختند(نک: صبحی، ۱۳۸۷، ج ۲: ۶۹۹).	
-	۴. بلوچی

۴. تحلیل روایت‌شناسی داستان

ساختار روایت‌ها هر می است و گره‌گشایی در آن‌ها بسیار سریع اتفاق می‌افتد؛ همچنین بیشتر روایت داستان به گره‌افکنی اختصاص یافته است. این روش به جاذبه‌ی داستان و کشش خواننده کمک می‌کند. حق‌ستانی از ظالم موضوع این داستان است. درون‌مایه‌ی قصه نیز درباره‌ی موجودی ضعیف است که با همکاری موجوداتی دیگر همچون گرگ، شیر، روباه و... موفق می‌شود حق خود را از شاه بگیرد. از منظر اجتماعی، حق‌ستانی از ظالم، پیام نهفته‌ی داستان است که گوشزد می‌کند وقتی موجودی نیمه و خرد می‌تواند حقوق خود را از پادشاهی قدرتمند بازستاند؛ بنابراین مردم اگر اراده کنند، بر این کار بسیار توان‌تر هستند. هدف تربیتی آن برای کودکان این است که اولاً ترس از دیو، غول، جن و دیگر موجودات خیالی را از وجود آنان بزدايد و دیگر آنکه به آن‌ها یاد بدهد باوجود کوچکی می‌توان با زیرکی و هوشمندی بر مشکلات پیروز شد.

تولد نیم‌نخودی بر اثر دعا از دیگ، بردن غذای پدر به محل کار، راهی شدن برای گرفتن حق پدر از شاه، همراهی حیوانات با او، جای دادن آب و آتش و جانوران وحشی در شکم، رفتن به دربار و طرح ادعا و پیروزی بر حاکم پیرنگ داستان است. زاویه دید قصه نیز سوم‌شخص و عمق دید درونی و بیرونی است. کانونی‌شدگی بیشتر بر محور قهرمان اصلی است. درعین حال و براساس روایت‌های گوناگون، داستان کنش‌محور نیز است.

شخصیت‌پردازی‌ها غیرمستقیم است؛ مثل نخودی که غیرمستقیم با او آشنا می‌شویم. بقیه‌ی شخصیت‌ها ساده، تک‌بعدی، ایستا و منفعل هستند. گرگ و شیر و روباه همه در فرمان نخودی هستند و رفتار و گفتاری از آنان سر نمی‌زند. زمان روایت‌ها خطی و دیرش زمانی آن‌ها کمتر از دیرش اتفاقات داستان است.

مکان جغرافیایی روایت‌ها نامشخص است. خانه‌ی کشاورز، قصر پادشاه، زمین کشاورزی سه مکان است که نقش‌مایه‌های داستانی در آن‌ها اتفاق می‌افتد. زبان تمام روایت‌ها ساده و عامیانه است. با ملاحظه‌ی این روایت‌ها و تفاوت آن‌ها به خوبی بر میزان خلاقیت راویان در هیجان‌افزایی و کشش قصه پی می‌بریم. در روایت‌های محلی

علاوه بر گویش خاص هر منطقه و اصطلاحات و امثال و تکیه‌کلام‌ها، افزوده‌ها و کارهای خوشمزه‌ی قهرمان بر حسن و ملاحظت قصه می‌افزاید و آن را از تکرار درمی‌آورد.

تناقض معمول داستان‌های عامه در این قصه هم دیده می‌شود: کودکی که به اندازه‌ی یک نخود است و قادر است کارهای بزرگی انجام دهد. دو عامل طنز و فانتزی این داستان را محبوب مردم کرده است. در روایت نخودی و دیو، نخودی از غول می‌خواهد برایش با غریبیل آب بیاورد. در روایت ترکمنی، قهرمان یک وجب قد و دو وجب ریش دارد که از تناقض‌های داستانی به شمار می‌آید: کودک ریش‌دار (نک: دیه‌جی، ۱۳۵۷: ۲۸).

راویان در هر منطقه با افزودن بخش‌ها و نقش‌هایی به داستان و دخالت در آن، جز سرگرم کردن مخاطب قصد دارند حق را به حق‌دار برسانند. روایت شنو مثل اغلب قصه‌ها، در این روایت‌ها هم دخالتی ندارد. وقتی نخودی با آن جثه و زرنگی بر شاه و قدرت او پیروز می‌شود، آرامش می‌یابد. نخودی را می‌توان نماد قدرتمندی و هوشمندی برخی ضعیفان دانست. تقابل اصلی نیز میان پادشاه و نخودی است. این روایت بن‌مایه‌های گوناگونی دارد؛ برای مثال، تولد قهرمانان معمولاً با سختی و دشواری همراه است. شاه بی‌فرزند است و خداوند به مدد دعای پیری یا دیدن خوابی یا دادن صدقه‌ای یا خوردن تبرکی پس از سالیان دراز بی‌فرزندی، فرزنددار می‌شود. معمولاً نیز پس از تولد فرزند، پیشگویان وضع عشاق را در آینده پیشگویی می‌کنند و از عشق و غم یا گرفتاری‌های او خبر می‌دهند.

دگردیسی و تبدیل، از دیگر بن‌مایه‌های این داستان است. یکی از باورهای اساطیری در افسانه‌های ایرانی تبدیل، دگردیسی و تغییر شکل و ماهیت قهرمان است. این تبدیل شدن/کردن قهرمان گاه به جانورانی چون طوطی، آهو، موش یا پری است یا به نبات و جماد است. قهرمان خود با طلسم تغییر ماهیت می‌دهد یا او را تبدیل می‌کنند. نقل روح از کالبدی به کالبد دیگر که گویا بازتاب اعتقاد به تناسخ هندوان است، معادل بن‌مایه‌ی شماره‌ی ۶۷۸ آرنه‌تامپسون است (نک: مارزلف، ۱۳۷۱: ۱۴۲). ملک‌جمشید در خسرو دیوزاد به آهو، مهرانگیز به روباه، ملک‌بهمن به گرگ و جادوگر به عقاب تبدیل می‌شود و در افسانه‌ی دختر انار، دانه‌ی انار به نسترن، عرقچین، کبوتر، چنار و سرانجام به دختر بدل می‌شود. این بن‌مایه در این داستان به صورت تبدیل نخود به انسان صورت گرفته است. شاید اصلی‌ترین عنصر داستانی افسانه‌های نخودی همین تغییر و

دگردیسی و درنهایت تولد قهرمان از عنصر نباتی باشد. این باور اساطیری و بن‌مایه‌ی داستانی حتی در اشعار عامه نیز راه‌یافته است (نک: پریشانی و شیربچه، ۱۳۸۸: ۱۶). در ترانه‌ی معروف زیر، رویدن دسته‌گل از خون لب یار، یادآور اسطوره‌ی رویدن گیاه اسرووشان از خون سیاوش است. تبدیل شدن گل پرپر به کفتر و تبدیل کفتر به آهو و آهو به ماهی نیز از همین مقوله است:

دیشب که بارون اومد یارم لب بون اومد
 رفتم لبش ببوسم نازک بود و خون اومد
 خونش چکید تو باغچه یه دسته گل دراومد
 رفتم گلش بچینم پرپر شد و ور اومد
 رفتم پرش بگیرم کفتر شد و هوا رفت
 رفتم کفتر بگیرم آهو شد و صحرا رفت
 رفتم آهو بگیرم ماهی شد و دریا رفت (نک: هدایت، ۱۳۸۱: ۲۱۲).
 و نظیر آن در دوبیتی‌های محلی فراوان است:

دو پنج روزه که یارم نیست پیدا مگر آهو شده رفته به صحرا

بگستم کوه و صحرا، او ندیدم یقین ماهی شده رفته به دریا

در این مثل منظوم هم این روند زنجیره‌ای و دگردیسی را می‌توان دید:

تو که ماه بلند آسمانی	منم ستاره می‌شم دورت می‌گردم
اگه ستاره بشی دورم بگردی	منم ابری می‌شم روتو می‌گیرم
اگه ابری بشی رومو بگیری	منم باران می‌شم شرشر می‌بارم
اگه باران بشی شرشر بیاری	منم علف می‌شم سر درمی‌ارم
اگه علف بشی سر در بیاری	منم بره می‌شم سرته می‌خورم
اگه بره بشی سرمه بخوری	منم قصاب می‌شم سرته می‌برم
اگه قصاب بشی سرم ببری	منم دشک می‌شم تو اتاق می‌افتم
اگه دشک بشی تو اتاق بیفتی	منم عروس می‌شم رویت می‌شینم
اگه عروس بشی رویم بشینی	منم داماد می‌شم پهلوت می‌شینم
اگه داماد بشی پهلوم بشینی	منم بادی می‌شم درایه می‌بندم

دیگر بن‌مایه اصلی داستان، قهرمانان عجیب هستند که همگی کودکنند و با قدرت فکر بر قدرت‌هایی چون: دیو و غول و پادشاه پیروز می‌شوند. گویا موجودات نیمه و

کوتاه و کوتوله، قوی و خارق‌العاده‌اند. قهرمانانی چون نیم‌وجبی، با نام‌هایی مثل بندانگشتی، دختر هلو و... در ادبیات ملل دیگر وجود دارند. در ادبیات ملل نیز نظیر نخودک وجود دارد که وجه مشترک آن‌ها کوچکی اما زرنگی و هوشمندی است.

همچنین، برخی قهرمانان افسانه‌های عامه منشأ نباتی دارند؛ نخودی نیز از دانه‌ی نخود متولد می‌شود. «خانم ناری» در روایت فارس (نک: فقیری، ۱۳۷۴) و «دختر انار» در روایت آذری هم از دانه‌ی انار متولد شده‌اند (نک: بهرنگی، ۱۳۵۸: ۲۴۲). «دختر کدویی» نیز با کد بین‌المللی ۴۰۹ از این قبیل است. پیرزنی آرزوی بچه دارد؛ کدویی به دست می‌آورد که مانند بچه رفتار می‌کند. معلوم می‌شود دختری زیبا داخل کدو پنهان است (نک: مارزلف، ۱۳۷۱: ۹۷).

در یک روایت بلوچی هم دختری به نام فلفلی، منشأ نباتی دارد. در این روایت نیز زن و شوهری بچه ندارند؛ زن مشغول سرخ کردن فلفل برای همسرش است که دختری کوچک از فلفل بیرون می‌پرد و می‌گوید من دختر شما هستم. زن، بچه‌فلفل را به شوهرش نشان می‌دهد. آنان دختر را بزرگ می‌کنند و به مدرسه می‌فرستند. در مدرسه بچه‌ها فلفلی را از روی تمسخر بچه‌فلفل خطاب می‌کنند و او با خواندن وردی آنان را بی‌جان می‌کند. در خانه نیز با تکرار ورد، مادرش می‌میرد (نک: افتخارزاده، ۱۳۸۸: ۱۶۴).

در قصه‌ی «دختر نارنج و ترنج» نیز دختری از دل میوه‌ای بیرون می‌آید و سرانجام پس از کشته‌شدن به درخت یا بوته‌ی گل تبدیل می‌شود. داستان این‌گونه آغاز می‌شود که پادشاهی پیر فرزند ندارد. با نذر صاحب پسری می‌شود. پسر بزرگ می‌شود. نام دختری را می‌شنود که درون میوه‌ای (نارنج، ترنج، انار، خیار و...) جای دارد. عاشق دختر می‌شود و به جست‌وجویش می‌رود. با پشت‌سرگذاشتن دشواری‌هایی، میوه‌ها (سه یا هفت یا چهل میوه) را به دست می‌آورد. با بازکردن میوه‌ها، دخترانی زیبا از دل آن‌ها بیرون می‌آیند و از شاهزاده آب‌ونان می‌خواهند (نک: انجوی شیرازی، ۱۳۵۲: ۳۲۰).

در ادبیات شفاهی ژاپن هم داستانی مشابه به نام «پسر هلو» وجود دارد که شبیه نخودی منشأ نباتی دارد؛ هیزم‌شکنی با همسر پیرش زندگی می‌کند. روزی پیرزن هنگام رخت‌شستن، هلویی روی آب می‌بیند و به خانه می‌آورد. آنان وقتی می‌خواهند هلو را بخورند، می‌بینند بچه‌ای کوچک درون هلوست. نام او را پسر هلو می‌گذارند. پسر هلو بزرگ می‌شود. می‌خواهد به جزیره‌ی غول‌ها برود و آن‌ها را شکست بدهد. در راه

میمون و قرقاول و سگی با او همراه می‌شوند. با غول‌ها می‌جنگد و آن‌ها را به تسلیم شدن وامی دارد. پسر هلو گنج آن‌ها را نیز می‌یابد و پیش پدر و مادرش بازمی‌گردد (نک: ساکاره، ۱۳۵۱: ۵).

نیمه و ناقص بودن قهرمان از دیگر بن‌مایه‌های این روایت است. نخودی نیمه است؛ مثل فسقلی و نمکی و فلفلی که قدرت فراوانی دارند. نصفه و برادران حسود، معادل تیپ ۵۵۰ آرنه‌تامپسون است. موضوع این تیپ، پادشاهی بی‌فرزند است که برای تولد هریک از فرزندان سببی می‌گیرد تا همسرانش بخورند. یکی از همسران شاه که تنها نیمی از سیب را می‌خورد، بچه‌ای نصفه به دنیا می‌آورد. این بچه‌ی نصفه، خلاف برادران کاملش بر دیو پیروز می‌شود (نک: مارزلف، ۱۳۷۱: ۱۲۷). نیم‌تنه هم از قهرمانانی است که تولدی خارق‌العاده دارد و فرزند شاه است که از دو برادر خود در گرفتن اموال شاه از دیو پیشی می‌گیرد (نک: لریمر، ۱۳۵۳: ۱۷۴). این داستان با تفصیل بیشتر به روایت نیم کون اسب‌سوار شبیه است (نک: انجوی شیرازی، ۱۳۸۳: ۳۲۷). در این داستان به جای شاه، تاجری ورشکسته است که فرزند ندارد. او به اشاره‌ی درویشی کیسه‌ای ارزن را زیر سر می‌گذارد و فردا صاحب سه فرزند می‌شود که یکی ناقص و نیم کون است. این نیم کون به خلاف دو برادرش که نمی‌توانند اموال پدر را از غول بازستانند، با درایت، اموال پدر را از غول می‌گیرد و برادران را هم نجات می‌دهد. در میان قهرمانان کوچک‌اندام، قهرمانی به نام یک‌وجبی (شاید در مقابل نیم‌وجبی) است که انجوی روایتی از آن را از سنگسر سمنان نقل می‌کند (نک: همان، ۵۵). این یک‌وجبی پسری است با یک وجب قد که با دیو و مادر دیو مبارزه می‌کند و هردو را از پا درمی‌آورد. داستان دیگری هم است با نام «یک‌وجبی و سگش» که قهرمان یک وجب قد و دو وجب ریش دارد (نک: دیه‌جی، ۱۳۵۷: ۲۸).

در داستان «نیم‌تنک» به روایت مردم کرمان نیز، پادشاهی با خوردن نیمه‌ی سببی جادویی، از دست درویشی، صاحب فرزندی نصفه و ناقص به نام نیم‌تنک می‌شود. او در ادامه‌ی داستان رفتارهایی غیرمعمول دارد و در جنگ با دیو پیروز می‌شود. علت نیمه‌بودن نیم‌تنک هم آن است که شاه فقط نیمه‌ی سیب را خورده و نیم دیگرش را کلاغ خورده است (نک: لریمر، ۱۳۵۳: ۱۷۳).

وجود کودکان نیمه و ناقص و نباتی در تمام ملل شهرت دارد. در افسانه‌های ژاپنی، نیم‌وجبی مشهور است. زن و شوهری که فرزند ندارند، با دعا از میان علف‌های کنار جاده پسری کوچک به اندازه‌ی نیم‌وجب می‌یابند و او را بزرگ می‌کنند. نیم‌وجبی وقتی

بزرگ می‌شود از پدر و مادرش می‌خواهد دنیا را بگردد. والدینش به‌جای شمشیر یک سوزن، به‌جای قایق یک کاسه‌ی چوبی و به‌جای پارو قاشقی را به او می‌دهند. نیم‌وجبی سوار قایقش می‌شود و می‌رود. قایق به قورباغه‌ای می‌خورد و واژگون می‌شود. شناکنان خود را به ساحل می‌رساند. مردی به نام شینو او را هم‌بازی دخترش زوجی می‌کند. یک روز، زوجی و نیم‌وجبی از خانه بیرون می‌روند تا گردش کنند که غولی سبز می‌خواهد زوجی را بگیرد. نیم‌وجبی غول را خشمگین می‌کند و به محض اینکه غول دهانش را باز می‌کند در دهان او می‌پرد و با شمشیرش (همان سوزن) زبان غول را می‌برد. غول فرار می‌کند. آقای شینو وقتی می‌بیند نیم‌وجبی این قدر شجاع و دلیر است به او اجازه می‌دهد نگهبان گاوها و گوسفندهایش باشد و کار کند. زوجی هم هرروز همراه نیم‌وجبی به صحرا می‌رود و در کارها به او کمک می‌کند (نک: ساکاره، ۱۳۷۲: ۳).

عامل جادو در این قصه بلعیدن است که خود قهرمان انجام می‌دهد. نخودی با جثه‌ی ریز خود قادر است آب رودخانه، شیر، شغال، گرگ و... را در شکمش جای دهد و به‌موقع برای رفع خطر از آنها استفاده کند. عامل جادو در قصه‌های ایرانی گوناگون است: از اشیای جادویی تا غیب‌کردن و تبدیل کردن به حیوانات. عامل جادویی یا مستقیم به قهرمان می‌رسد یا آن را می‌خرد یا بر او ظاهر می‌شود یا قهرمان آن را با مشقت به دست می‌آورد. در این داستان قهرمان با بلعیدن که ذاتاً از تولد همراه اوست، موفقیت‌هایی تازه به دست می‌آورد.

حیوانات مددکار عنوان تیپ ۵۵۴ آرنه‌تامپسون است. در این تیپ یا قهرمان به حیوانات کمک می‌کند و از حق‌شناسی آنها بهره‌مند می‌شود یا حیوانات مددکار به قهرمان کمک می‌کنند (نک: مارزلف، ۱۳۷۱: ۱۲۹). در داستان نخودی، نیروهای کمکی قهرمان در گروه الف حیوانات وحشی (گرگ، ببر، شیر، پلنگ، روباه و...) هستند. هریک از این حیوانات، از قهرمان می‌خواهند به آنها اجازه‌ی همراه شدن با او را بدهند. قهرمان می‌تواند بر نیروهای طبیعی و حیوانات فائق آید و آنها را تحت اختیار خود بگیرد تا به‌وقت خود از آنها استفاده کند. در برخی روایت‌ها نخودی از آنها می‌خواهد قبل از ورود به شکمش، دندان خود را بکشند؛ اما در هنگام رویارویی و احضار آنها برای دریدن مرغ و اسب و گوسفندها این بی‌دندانی فراموش می‌شود و این یکی دیگر از تناقض‌های داستان است.

بی‌فرزندى از ديگر بن‌مايه‌هاى اين داستان است. در بخشي مهم از داستان‌ها، پدر قهرمان (پادشاه، پير، هيضم‌شكن و...) بي‌فرزند است و جز داشتن فرزند هيچ آرزويي ندارد؛ البته اين بن‌مايه نقطه‌ي آغاز اغلب افسانه‌ها و داستان‌هاى سنتي است. پدر قهرمان با وجود داشتن همسر يا همسران متعدد فرزنددار نمي‌شود. سرانجام با دعا، جادو، به كمك درويش و ميوه‌ي جادويي (سيب و انار) و عوامل ديگر صاحب فرزندى با يك خصوصيت ويژه مي‌شود. پدر نخودي در اين داستان‌ها، دكاندار، فقير، تاجر، گاويار و هيضم‌شكن است.

در افسانه‌ها گاهي ديوها با جن‌ها و غول‌ها و شياطين يكسان دانسته شده‌اند. ديوها جادوگري و افسون مي‌دانند؛ تنوره مي‌كشند؛ تنومند و كوه‌پيكرند و گاه مانند اژدها آتش از دهانشان مشتعل مي‌شود. گاهي نيز ديوي دختري را مي‌ربايد و از او تمناي وصال دارد اما دختر، كه گاه پري است، از ازدواج با ديو امتناع مي‌كند و جواني از راه دور به نجات دختر مي‌رود و ديو را مي‌كشد و با دختر ازدواج مي‌كند. در بيشتر قصه‌ها ديوها و پريان با هم دشمن‌اند و پريان براي رهايي از آزار ديوان، از آدميان ياري مي‌خواهند. هر ديوي كه كشته شود و خورش بر زمين بريزد، از هر قطره خون او ديوي ديگر پديد مي‌آيد؛ از اين رو، هنگامي كه قهرمان داستان بر ديو ضربه مي‌زند بايد مشتتي خاك هم بر دهان ديو بيفكند تا ديو به جهنم واصل شود. «ديوان از خوردن گوشت آدمي روي گردان نيستند. اينان اغلب ستمكار و سنگدل هستند و از نيروي عظيمي برخوردارند و در انواع افسونگري چيره‌دست‌اند و در داستان‌ها به صورت‌هاي دلخواه درمي‌آيند» (نك: ياحقي، ۱۳۶۹: ۲۰۲). در گروه داستان نخودي و ديو، ديوي نخودي و بچه‌ها را به بهانه‌ي خطر گرگ اما به قصد خوردن به خانه مي‌برد. در روايت تفرشي ديو به شكل پيرزن درمي‌آيد. نخودي نه با زور بازو بلكه با سرپنجه‌ي تدبير و هوشمندی ديو را فریب می‌دهد و از چنگ او می‌رهد.

۵. نتیجه‌گیری

يكي از قصه‌هاى معروف ايراني نخودي است كه معادل تپ ۷۰۰ و ۷۱۵ آرنه‌تامسون و در شمار قصه‌هاى سحر و جادوست. در اين قصه، موجودي ضعيف با همكاري موجوداتي ديگر مانند گرگ و شير و روباه موفق مي‌شود حق خود را از شاه بگيرد. از منظر اجتماعي، حق‌ستاني از ظالم، پيام نهفته‌ي داستان است و هدف تربيتي آن براي كودكان اين است كه اولاً ترس از ديو و غول و جن و ديگر موجودات خيالي را از

وجود آنان بزداید و دیگر آنکه به آن‌ها یاد دهد با وجود کوچکی می‌توان با زیرکی و هوشمندی بر مشکلات پیروز شد.

در روایت‌های گوناگون نام قهرمان متفاوت است: آخروس، لت خروس، نیم‌وجبی و نخودک برخی از این نام‌ها هستند. شریر در تمام روایت‌ها شاه یا حاکم است بدون اشاره‌ای خاص؛ تنها در روایت لری این شاه نامی عجیب دارد: شاه نوح. در روایت ترکمنی ضد قهرمان به جای شاه و حاکم، دیو است. یاریگر در تمام روایت‌ها ترکیبی از حیوانات وحشی و آب است. عامل جادو در تمام روایت‌ها قدرت بلع است که ذاتاً در قهرمان وجود دارد.

از این داستان هجده روایت متفاوت در نقاط مختلف ایران وجود دارد که در سه گروه زیر جای می‌گیرند:

الف. نخودی و حقیستانی از شاه (تیپ ۷۱۵) با دوازده کنش و در شش مرحله: صحنه‌ی آغازین (α)، غیبت (β)، میانگیری (B)، عزیمت (\uparrow)، نخستین خویشکاری یاریگر (D)، دریافت شیء جادویی (F)، کشمکش قهرمان با شریر (H)، پیروزی (I)، حل مسئله (N)، بازگشت (\downarrow)، پاداش (W)، ادعاهای بی‌پایه (L).

ب. نخودی و دیو (بدون کد جهانی) با ده کنش و در پنج مرحله: صحنه‌ی آغازین (α)، غیبت (β)، فریبکاری شریر (η)، همدستی (θ)، مقابله‌ی آغازین (C)، عزیمت (\uparrow)، کشمکش قهرمان با شریر (H)، پیروزی (I)، تعقیب، دنبال کردن (Pr)، مجازات (U).
ج. نخودی و دزدان (تیپ ۷۰۰) در چهار مرحله: صحنه‌ی آغازین (α)، غیبت (β)، فریبکاری شریر (η)، همدستی (θ)، مقابله‌ی آغازین (C)، عزیمت (\uparrow)، کشمکش قهرمان با شریر (H)، مجازات (U).

مهم‌ترین بن‌مایه‌های داستان‌های نخودی عبارت‌اند از: تولد قهرمان از عنصر نباتی و دگردیسی و تبدیل نخود به انسان، زیرکی کودکان، منشأ نباتی قهرمان (مثل داستان خانم ناری و دختر انار و دختر کدویی و فلفلی، پسر هلو، دختر نارنج و ترنج)، نیمه و ناقص بودن قهرمان (مثل فسقلی، نمکی و فلفلی، نیم‌تنک، نیمه‌کون، نیم‌وجبی)، حیوانات مددکار، بی‌فرزندی است.

منابع

- آسابرگر، آرتور. (۱۳۸۰). روایت در فرهنگ عامیانه، رسانه و زندگی روزمره. ترجمه‌ی محمدرضا لیراوی، تهران: سروش.
- افتخارزاده، افسانه. (۱۳۸۸). *قصه‌های بلوچی*. تهران: چشمه.
- انجوی شیرازی، ابوالقاسم. (۱۳۵۲). *قصه‌های ایرانی*. ج ۱، تهران: امیرکبیر.
- _____ . (۱۳۵۹). گل به صنوبر چه کرد. تهران: امیرکبیر.
- _____ . (۱۳۸۳). *قصه‌های ایرانی*. تهران: امیرکبیر.
- بهرنگی، صمد و بهروز دهقانی. (۱۳۵۸). *افسانه‌های آذربایجان*. تهران: دنیا و روزبهان.
- بیهقی، حسین‌علی. (۱۳۸۰). *چهل افسانه‌ی خراسانی*. تهران: سازمان میراث فرهنگی.
- پراب، ولادیمیر. (۱۳۶۸). *ریخت‌شناسی قصه‌های پریان*. ترجمه‌ی فریدون بدره‌ای، تهران: توس.
- پیشانی، زیبا و مسعود شیربچه. (۱۳۸۸). *بن‌مایه‌ها و عناصر قصه‌های پری‌وار ایرانی*. نجف‌آباد: دانشگاه آزاد اسلامی.
- حسن‌زاده، علیرضا. (۱۳۷۹). *افسانه‌ی زندگان*. تهران: بقعه.
- خدیش، پگاه. (۱۳۹۱). *ریخت‌شناسی افسانه‌های جادویی*. تهران: علمی و فرهنگی.
- درویشیان، علی اشرف. (۱۳۷۵). *افسانه‌ها و متل‌های کردی*. تهران: چشمه.
- _____ و رضا خندان. (۱۳۸۳). *فرهنگ افسانه‌های مردم ایران*. تهران: کتاب و فرهنگ.
- دیه‌جی، عبدالرحمن. (۱۳۵۷). *افسانه‌های ترکمن*. تهران: افق.
- ساکاره، فلورنس. (۱۳۵۱). *نیم‌وجبی و نه افسانه‌ی دیگر از افسانه‌های کهن ژاپن*. مترجم رضا استاد، تهران: امیرکبیر.
- _____ . (۱۳۷۲). *پسر هلو*. ترجمه‌ی سیروس طاهباز، تهران: کانون پرورش فکری کودکان.
- صبحی (مهتدی)، فضل‌الله. (۱۲۲۳). *افسانه‌های ایرانی*. تهران: امیرکبیر.
- _____ . (۱۳۸۷). *قصه‌های صبحی*. تهران: معین.
- فرخ‌فال، بهرام. (۱۳۵۸). *افسانه‌های لرستان*. تهران: شباهنگ.
- فقیری، ابوالقاسم. (۱۳۷۴). *قصه‌های مردم فارس*. شیراز: نوید.
- لریمر، دل. (۱۳۵۳). *فرهنگ مردم کرمان*. به کوشش فریدون وهمن، بنیاد فرهنگ ایران.

مارزلف، اولریش. (۱۳۷۱). *طبقه‌بندی قصه‌های ایرانی*. ترجمه‌ی کی‌کاوس جهان‌داری، تهران: سروش.

نادری، افشین. (۱۳۸۳). *نمونه‌هایی از قصه‌های مردم ایران*. تهران: نشر قصه با همکاری پژوهشکده‌ی مردم‌شناسی میراث فرهنگی.

هدایت، صادق. (۱۳۸۱). *فرهنگ عامیانه‌ی مردم ایران*. به کوشش جهانگیر هدایت، تهران: چشمه.

یاحقی، محمدجعفر. (۱۳۶۹). *فرهنگ اساطیر ایران*. تهران: مؤسسه‌ی مطالعات و تحقیقات فرهنگی و انتشارات سروش.