

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراپیسم؛

(تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراپی)

علی خراشادی^۱؛ شُرور خُراشادی^۲

تاریخ ارسال: ۱۴۰۳/۰۴/۲۰ تاریخ پذیرش: ۱۴۰۳/۰۶/۰۹

چکیده

آیین میتراپی از ایران پیش از زردشت سربرآورد. میتراپیسم طی دو قرن آخر پیش‌ازمیلاد به جهان رومی رسید و در غارنگاره‌ها، معماری، تژئینات بناها و حتی نمایش‌های قرون وسطی بازتاب یافت که این امر، نشانگر تأثیرگذاری فرهنگ مهردینی بر مغرب‌زمین است؛ حتی اثربخشی ناخودآگاه میتراپیسم و هفت‌گانه آن را در جان‌مایه‌های سریال جهانی «بازی تاج‌وتخت» می‌توان یافت. مشابهت سیر و سلوک رازآموز میتراپی برای رسیدن به جایگاه والا، با رخداد‌های سریال یادشده و طی طریق «برن استارک»، فرضیۀ زایش یک متن نوین از بطن میتراپیسم را قوت می‌بخشد و این پرسش را به‌همراه دارد: با تحلیل متن سریال «بازی تاج‌وتخت»، چه وجوه اشتراک و افتراقی را بین سفر رازورانه «برن استارک» با هفت‌گانه‌ای که نوآموز میتراپی می‌گذراند، می‌توان برشمرد؟ این پژوهش با توصیف روایت و «بینامتنیت ژولیا کریستوا»، به روش تطبیقی-تحلیلی، سلوک و والایش سالک/قهرمان این داستان را از «فروافتادن» در شمال تا «فرمانروایی» در جنوب، براساس مراحل گرویدن به میتراپیسم - به عنوان متن مادر - بررسی می‌کند. برون‌داد این پژوهش به‌رغم تمایزها، هم‌گرایی میان مراحل سلوک میتراپی و سفر خطیر «برن استارک» را تأیید می‌کند؛ آغاز و طی‌طریق هر دو سالک را مشابه دانسته و خداگونگی مقام «پدر» میتراپیسم را با فرمانروایی «برن پاشکسته» هم‌عنان می‌بیند.

واژه‌های کلیدی

سریال «بازی تاج‌وتخت»، آئین میتراپی، بینامتنیت کریستوایی، هفت‌گانه میتراپی.

۱. این مقاله براساس نظر گروه دبیران و سردبیر فصلنامه، پژوهشی است.

۲. مربی، گروه ادبیات نمایشی، موسسه آموزش عالی فردوس، مشهد، ایران (نویسنده مسئول).

a.khorashadi@ferdowsmashhad.ac.ir

۳. استادیار گروه باستان‌شناسی، دانشکده علوم انسانی، دانشگاه تربیت مدرس، تهران، ایران.

s.khorashadi@modares.ac.ir

مقدمه

فیلم‌های فانتزی از همان نخستین روزهای حیات سینما و هنگامی که شعبده‌های بصری «ژرژ ملی‌پس»^۱، خیال و واقعیت را به هم گره‌زد تا عصر حاضر که جلوه‌های ویژه سینمایی، حقیقت و مجاز را یکسان جلوه می‌دهند، مورد استقبال مخاطبان بوده‌است. آثارِ مُلهم از افسانه و اسطوره کم نیستند و سینما به عنوان ابزار روایت متن، گاه نقش‌مایه‌های کهن را بر پرده می‌آورد؛ چنین فراخوانشِ عمدتاً ناخودآگاهی، برخاسته از آموزه‌های فرهنگی متن نخستین است چنان‌که به نقل از «گادامر»^۲، متن و مخاطب در یک افق تاریخی به‌سرمی‌برند و فهم فرایندی منجر به درهم‌آمیزی این افق‌ها می‌شود؛ پس روایتگر و مخاطب، هر دو ریشه‌های کهن روایت را بر اثر امتزاج «افقی مفسر» و «افقی متن» فهم می‌کنند (واعظی و فاضلی، ۱۳۹۰: ۵۹). سریال بازی تاج‌وتخت یکی از بازآفرینش‌های اسطوره‌ای در رسانه‌ای تصویری است و پژوهش جاری بر خوانش خطِ داستانی زندگی یکی از شخصیت‌های حاشیه‌ای، «بزن استارک» با هفت‌گام میترایی استوار است تا به این پرسش‌ها پاسخ دهد: واکاوی رخدادها در سیر و سلوک شخصیت «برن استارک» تا چه میزان هم‌گرا یا واگرا از هفت‌گام میترایی است؟ فرمانروایی «برن پاشکسته» در قامت «حکیم - حاکم» تا چه اندازه برابر است یا برابر نهاد جایگاه والای «پدر» در میتراییسم است؟ گمان این پژوهش، آن است مراحل‌ی که منجر به ارتقای جایگاه نوآموز تازه‌گرویده میترایی می‌شود و او را به رازآموز آزموده و سپس به مقام «پدر» برمی‌کشد، برای قهرمان سریال یادشده، «برن استارک» نیز به نوعی مشابه رخ می‌دهد و او را تا جایگاه «کلاغ سه‌چشم»^۳ و «فرمانروایی» می‌رساند. نوشتار حاضر با مطالعه متن سریال بازی تاج‌وتخت به عنوان بازنمودی از هنر امروز غرب، از دریچۀ «بینامتنیت کریستوایی»، به تأثیر میتراییسم بر فرهنگ نوین جهان نگاه می‌کند. میتراییسم به عنوان متنِ مادر، سنگ محک‌ست تا بتوان «ارجاع‌های» پنهان» سریال، یعنی «متن ب» را نسبت به «متن الف» (ساسانی، ۱۳۸۴: ۵۰) سنجید. بررسی پیش رو گسترۀ نفوذ فرهنگی یک ملت را فراتر از مرزهای جغرافیایی،

1. Georges Méliès

2. Hans-Georg Gadamer

3. Three Eyed Revan

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

کاربست زبان و استقرار آیین‌های نمادین برمی‌شمرد و ادعا می‌کند این آیین‌ها طی سده‌ها و هزاره‌ها در قالب تخلیۀ رانه‌ها، ناخودآگاهانه به تولید متن‌های جدید می‌انجامند و ریشه‌های فرهنگ مادر را در متن زایشی به‌جامی‌گذارد. با تمرکز بر متن‌های سرزمینی و یافتن زمین‌های تأثیرگذار آن، سوژه‌های اسطوره‌ای - فرهنگی ملل کهن، به درون فرهنگ و اسطوره‌های نوظهور غرب راه می‌یابند و به این ترتیب، به گفتهٔ «باختین»^۱ (باختین، ۱۹۷۰: ۱۴۷-۱۵۰). روابط بیناگفتاری - گفت‌وگومندی را می‌توان به هم‌کنشی و پیوندهای بیناگفتمانی گسترش داد.

در معرفی اثر مورد بحث، به همین مختصر بسنده می‌شود که بازی تاج‌وتخت یک مجموعهٔ تلویزیونی در ژانر درام-فانتزیست که طی سالیان ۲۰۱۱ تا ۲۰۱۹ توسط دیوید بنیاف^۲ و دی‌بی وایس^۳ برای شبکهٔ اچ. بی. آی ایالات متحدهٔ آمریکا در ۸ فصل و ۷۳ قسمت ساخته شد. فیلم‌نامهٔ آن اقتباسیست از اولین جلد از رمان فانتزی-حماسی ترانهٔ آتش و دود^۴ به قلم نویسندهٔ آمریکایی جرج آر آر مارتین^۵. بسیاری از منتقدان و نشریات سینمایی این اثر را یکی از بهترین سریال‌های تلویزیونی تمام دوران نامیده‌اند. سینماگران، ناقدان و مخاطبان، سریال را به خاطر فیلم‌نامه، شخصیت‌های پیچیدهٔ داستان، بازی‌های درخشان، جلوه‌های بصری و دامنه و ارزش‌های تولید آن بسیار ستوده‌اند.

پیشینهٔ پژوهش

تاکنون پژوهشی روش‌مند که مستقیم یا غیرمستقیم به تحلیل تطبیقی بین هفت‌گانهٔ میترایی و طی طریق «برن پاشکسته» مرتبط باشد، انجام نشده است؛ باین‌حال، هفت‌گام میتراییسم و بینامتنیت، هرکدام جدا از سریال *بازی تاج‌وتخت* مورد پژوهش بوده‌اند. تنها گزینهٔ یافت‌مند که تا حدودی با پژوهش کنونی مرتبط است، مقالهٔ «تطور بن‌مایهٔ «کلاغ» از اسطوره تا فرهنگ عامه» است که فقط به نقش دوگانهٔ «کلاغ» در فرهنگ ایرانی نظر کرده است (پارسانسب و معنوی،

1. Mikhail Mikhailovich Bakhtin
2. David Benioff
3. D. B. Weiss
4. A Song of Ice and Fire
5. George R. R. Martin

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

۱۳۹۲)؛ اما به بررسی تطبیقی بینامتنی وارد نشده‌است. به‌جز این، انگشت‌شماری از مقاله‌های غیرفارسی‌زبان دربارهٔ سریال *بازی تاج‌وتخت*، به واکاوی نشانه‌شناختی و هم‌نهادی آن با مذهب و خاصه مسیحیت، در مطالعهٔ موردی یک یا چند شخصیت اصلی سریال دست‌زده‌اند که می‌توان به مقالهٔ “Religious Aesthetics in Game of Thrones” (ولس‌لسانه، ۲۰۱۴) و کتاب مجموعه‌مقالات *Versus History: Written in Blood* (پاولاک، ۲۰۱۷) اشاره کرد که در میان آنها نیز نامی از میتراییسم و والایش گام‌به‌گام آن یافت‌نمی‌شود. افزون بر این موارد، دو مقالهٔ فارسی با نظر بر این سریال نوشته شده‌است؛ یکی با عنوان «مؤلفه‌های فیلم‌نامهٔ دینی در سریال‌های تلویزیونی (با نگاهی به سریال‌های مختارنامه و بازی تاج‌وتخت)» (عباسی و حبیب‌پور، ۱۳۹۵) که به بررسی سفر قهرمان براساس الگوی سفر قهرمان در دو سریال نامبرده پرداخته و اشارهٔ مشخصی به شخصیت «برن استارک» ندارد که یکی از دلایل آن می‌تواند عدم حضور پررنگ نقش «برن» در فصل‌های نخستین سریال باشد؛ این مقاله اهداف شخصیت‌های سریال بازی تاج‌وتخت و کشمکش‌های ناشی از آن را پوچ و غیراخلاقی می‌داند. مقالهٔ دوم، «پایان‌بندی سریال بازی تاج‌وتخت؛ از پیوستگی تا گسست گفتمانی» (بدری، ۱۳۹۹) است که در آن، نویسنده به بررسی سیر ارتقای سه شخصیت سریال پرداخته و به پادشاهی‌رسیدن «برن» را نه بر مبنای الگوی منطقی روایت، بلکه حاصل دخالت گفتمانی می‌داند که بر ایجاد فاصله میان طبقات اجتماعی تأکید دارد و همین امر را دلیل گسست روایی و باورناپذیربودن سریال می‌داند؛ درحالی‌که پژوهش حاضر تلاش دارد تا نشان دهد سیر پیشرفت شخصیت «برن» در درام، بر مبنای زیرمتن فرهنگی نهفته‌ایست که به مثابۀ ناخودآگاه متن، روایت را به‌پیش‌می‌برد و با التفات به این زیرمتن، آشفتگی ظاهری پایان سریال، نظمی عمیق‌تر از پایان‌های محتمل و موردنظر مخاطبان سریال را داراست. از دیگر بن‌مایگان وابسته، منابعی در دو جستار «بینامتنیت کریستوایی» و «میتراییسم» اند که می‌توان به کتاب‌های بینامتنیت (آلن، ۲۰۱۱، ترجمۀ یزدانجو، ۱۳۸۰)، ژولیا کریستوا (مک‌آفی، ۲۰۰۴، ترجمۀ پارسا، ۱۳۸۵) و بینامتنیت (نامورمطلق، ۱۳۹۰) اشاره کرد. برای میتراییسم، از دریچه‌ای نزدیک به متن بازی تاج‌وتخت، کتاب شناخت اساطیر ایران کارساز است (هینلز، ۱۹۷۵، ترجمۀ آموزگار و تفضلی، ۱۳۹۱)؛ همچنین برای این جستار، آثاری چون

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

اوستا؛ یشت‌ها (پورداد، ۱۳۹۴)، تاریخ اساطیری ایران (آموزگار، ۱۳۷۴)، آیین میتر (ورمازن، ۱۹۶۰، ترجمۀ نادرزاده، ۱۳۸۷)، میتر- آیین و تاریخ (مرکلباخ، ۱۹۸۴، ترجمۀ گلی‌زاده و کرپاسیان، ۱۳۹۴)، اسطوره‌شناسی ایزدان ایرانی (وکیلی، ۱۳۹۵)، *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and Salvation in the Ancient World* (اولانسی، ۱۹۹۱)؛ "Mithra en Asie Mineure" (کومون، ۱۹۳۹) و... راهگشا بوده‌است. پژوهش حاضر، برای نخستین‌بار به بررسی سفر شگفت‌انگیز «برن پاشکسته» در سریال بازی تاج‌وتخت، در نسبت با هفت مرحلۀ رازورزانۀ میترایی پرداخته و با تحلیل یک فانتزی غربی در سنجۀ یک متن آیینی و چهارچوب نظریۀ بینامتنیت کریستوا، به نقش اسطوره‌ای کهن در تولید اسطوره‌های نوین نظر دارد.

چهارچوب نظری

- **بینامتنیت (کریستوایی):** اصطلاح «بینامتنیت» را ژولیا کریستوا در سال ۱۹۶۶م پایه‌گذارد؛ اما شماری از فیلسوفان، زبان‌شناسان و منتقدان اروپایی در پیدایش این مفهوم نقش داشتند. از دید نظریه‌پردازان زبان و به‌ویژه کریستوا، هر متنی موزائیکی از نقل قول‌ها، تفسیر و تأویل‌هاست (کریستوا، ۱۹۸۰: ۶۳-۳۶). جالب آنکه اصطلاح «بینامتنیت» نیز موزائیکی از انگاره‌های پیشین است؛ از نظریۀ «گفت‌وگومندی» و «چندصدایی» باختین تأثیر گرفته (نامورمطلق، ۱۳۸۷: ۴۱۱)، وامدار نظریۀ «مرگ مؤلف» رولان بارت^۱ است و کریستوا با رویکرد روان‌کاوانه، آن را در رهیافتی پساساختارگرایانه - یعنی بررسی مسائل به صورت درزمانی - ارائه می‌دهد؛ از سویی نمی‌توان تأثیر نشانه‌شناسی «فردینان دوسوسور»^۲ را بر آن رد کرد (مک‌آفی، ۱۳۸۵: ۲۹-۷۳). در نگاه کریستوا، «تاریخ» و «سوژۀ سخنگو»، دو مایه برای فهم معنا هستند و بینامتنیت، امکانی برای «ثبت تاریخ» در «سوژه» است (کریستوا، ۱۳۸۹: ۱۶۴؛ غیاثوند، ۱۳۹۲: ۹۸). او در پرداخت بینامتنیت، به جذب و دیگرگونی متون در متنی دیگر اشاره می‌کند؛ به دیگرسخن همبستگی یک متن با متونی پیش از خود که منجر به «زایش» متن نوین می‌شود (کریستوا، ۱۹۸۶: ۳۷)؛ پس می‌توان گفت مبنای نظریه‌اش بر «هم‌افقی گادامر» (واعظی و فاضلی، ۱۳۹۰: ۵۹-

1. Roland Barthes

2. Ferdinand de Saussure

۶) هم استوار است. کریستوا زبان را یک فرایند دلالتی پویا می‌بیند و باور دارد که زبان جدای از سوژۀ بررسی‌شونده نیست؛ «چرا که نیروهای حیاتی این موجود سخنگو در زبان می‌دمد». او زبان را به عنوان یک دستگاه راهنمودی-گفتمانی که «سوژۀ سخنگو در آن خود را می‌سازد و [باز] ویران می‌کند»، تعریف می‌کند (کریستوا، ۱۹۸۹: ۲۶۵-۲۷۲؛ نقل در مک‌آفی، ۱۳۸۵: ۳۰). در واقع، او فهم یک متن را برآیند فهم متن‌های پیشین و در شبکۀ پیوندهایی می‌بیند که در فرایند دلالتی، از خوانش همان متن آغاز شده‌است. فرایند فهم به نظر کریستوا به دو اصطلاح «امر نمادین»^۱ و «امر نشانه‌ای»^۲ و نسبت این دو با سوژۀ سخنگو وابسته است؛ از این‌رو، با گادامر که بر «هم‌افقی» تأکید داشت، به نگاه مشابهی می‌رسد. او با نگاه روان‌کاوانه به مقولۀ معنا، امر نشانه‌ای را برخاسته از «ناخودآگاه»، رویۀ قرآنشست معناکاوی^۳ می‌داند و امر نمادین را بیانی روشمند و با «کمترین میزان پیچش»، مناسب گفتمان علمی بازمی‌شناسد و چون در بیان ادبی با تأویل‌پذیری متن سروکار داریم، پس امر نمادین را از دور بینامتنیت بیرون می‌گذارد که چنین گذری از یک رو به روی دیگر زبان، جوری معناکاوی و به تعبیر مک‌آفی «گذر از یک نظام نشانه‌ها به یک نظام نشانه‌های دیگر» است (همان: ۴۶ - ۴۹). در متن «انقلاب در زبان شاعرانه»، کریستوا بینامتنیت را نوعی جایگذاری متون پیشین در متن‌های نوین تلقی کرده‌است و به جای آن، اصطلاح «جایگشت»^۴ را به کار می‌برد؛ به این ترتیب او متن را چیزی جز «بینامتن» نمی‌داند. از دید او بینامتنیت به عنوان پارۀ معناساز زبان، به فرایند دلالتی، پویایی می‌بخشد و همواره رویکردی در خدمت سوژه است (غیاثوند، ۱۳۹۲: ۹۸-۱۰۴)؛ از مرحلۀ آغازین شکل‌گیری در «کورای نشانه‌ای»^۵ - اصطلاحی که او از افلاطون وام گرفته تا دورۀ پیش‌زبانی سوژه را بیان کند - تا رفتن به سوی کاربست زبان نمادین؛ تا دگرگونی به سوژۀ آواساز،

1. Symbolic

2. Semiotic

3. Semanalysis

4. Transposition

۵. کریستوا کورا را از تیمائوس افلاطون عاریه گرفته تا سامانه‌ای سیار و موقتی را نشان دهد؛ اگرچه به ظرف و آوند ترجمه شده، اما منظور کریستوا سامانه و ضرباهنگی‌ست که بر زبان مقدم است. برای آگاهی بیشتر به کتاب ژولیا کریستوا اثر مک‌آفی (۱۳۸۵) رجوع شود.

سربال «بازی تاج‌وتخت» در سنجهٔ میتراایسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراایی)

سخنگو و نویسا (کریستوا، ۱۹۸۴: ۲۵-۳۵). حال این «سوژه - در- فرایند» (غیاثوند، ۱۳۹۲: ۱۰۶) نه‌تنها مؤلف است، بلکه بازنویسنده و در گامی جسورانه‌تر، خوانندهٔ متن است؛ در این بخش نیز نظر کریستوا با اندیشهٔ گادامر (ربانی‌گلیپایگانی، ۱۳۸۱: ۲۶-۲۸) که بر دور هرمنوتیکی فهم بدون توقف تأکید دارد، هم‌نشست است. از نگاه کریستوا، «فهم» پیوندی سه سویه با مخاطب، متن و سوژه دارد که در آن، متن، مؤلف و مخاطب، هرسه نایستایند. در رویکرد کریستوایی هر سوژه مخاطبی در دادوستد با زیست‌مندی فرهنگ، سیاست و همه‌چیزی‌ست که شخصیت و زندگی او را پی‌افکنده‌است و سبب‌می‌شود که او با سوگیری ادراکی «فردی»، به استقبال یک متن «اشتراکی» برود؛ پیش‌داشته‌های او در فرایند دلالتی با بازخوانی نشانه‌ها، امر نمادین را پس‌می‌زند و با برانگیختگی رانه‌های اثری، معنایی نو می‌آفریند؛ اما چنان‌که پیش‌تر نیز گفته‌شد، رویکرد کریستوا در ادامهٔ «هم‌افقی» متن و مؤلف گادامر، راه را بر نسبت‌انگاری و برداشت‌های پراکنده بسته و سنت را چهارچوب می‌گیرد؛ از این‌رو بینامتنیت تبیین می‌کند که «هیچ متنی بی‌بهره از متن‌های دیگر نیست» (نامورمطلق، ۱۳۸۷: ۴۰۰).

- میتراایسم: میترا ناظر بر عهد و پیمان، دشمن قسم‌خوردهٔ آن کسی که دروغگوی عهدشکن بود (شروو، ۱۳۹۸: ۹۳)؛ آفریده‌ای از آفریدگان اورمزد که آفرینش وی را پاسداری می‌کرد (آموزگار، ۱۳۷۴: ۱۸). در مهریشت دارندهٔ دشت‌های فراخ است (اوستا/پشت‌ها ۱، ۱۳۹۴، ج. ۲: ۳۱۷) که با اسب تیزرو و تیزیین (همان، کردهٔ ۳۱: ۳۴۸)، خنجر (همان، کردهٔ ۳۱: ۳۴۹) و گرز گران‌خود (همان، کردهٔ ۳۱: ۳۵۰-۳۴۹) با یاری «رشن» (همان، کردهٔ ۲۱ و ۳۱: ۳۳۶، ۳۴۸) و «بهرام» (همان، کردهٔ ۱۸: ۳۳۳) به دشمن حمله‌ور شده و بر بدعهدان و پیمان‌شکنان فرود می‌آید (همان، کردهٔ ۳۱: ۳۵۰). میترا در امر قضاوت و دادوری نیز دخیل است (آموزگار، ۱۳۷۴: ۱۹). ورمازرن به اهمیت نام میترا در ودا و اوستا اشاره می‌کند که با نام «وارونا» و «اهورامزدا» همراه بوده‌است؛ اما یادآور می‌شود که به‌تدریج نام میترا اهمیت خود را ازدست‌می‌دهد. میترا همان خدای روشنایی‌ست که در هند به خورشید تشبیه شده و در حماسهٔ هومر، الههٔ هلیوس نام می‌گیرد که در جهان، نقش کین‌بستان را داشته‌است (ورمازرن، ۱۳۸۷: ۱۵-۱۷). به باور برخی محققان،

مهرپرستی در دورۀ هخامنشی از دین‌های رایج در سرزمین پارس بوده‌است. نام‌های میتراپی نیشته‌های آرامی تخت‌جمشید نشان‌می‌دهد که اسامی درآمیخته با میترا، سه تا پنج برابر بیش از آمیختگی نام‌ها با اهورامزداست (فرای، ۱۹۷۵: ۶۲-۶۳). افزون بر این، شواهد باستان‌شناختی دیگری چون کتیبه‌های اردشیر دوم در شوش APSa-d، همدان APHa-b و نیز کتیبه‌ی اردشیر سوم در تخت‌جمشید A3Pa (شهبسواری و موسوی‌کوهپیر، ۲۰۲۳: ۲۲۴)، گواهی روشن بر اهمیت والای ایزد مهر/ میترا در عصر هخامنشیست؛ چنان‌که گِزِنفون نیز به کرات از سوگندخوردن شاهان هخامنشی به میترا و وفای به عهد و قرار خویش سخن می‌گوید (گزنفون، ۱۳۵۲: ۱۰۲، ۱۰۳، ۱۰۶، ۱۱۱، ۱۳۹). مهرپرستی در دوران هخامنشی، سلوکی و اشکانی گسترده و چه‌بسا فراگیرترین گونه‌ی پرستش در برخی قلمروهای پارتی بوده‌است. بررسی سرزمین‌ها در دورۀ ساسانی که زیر سایه‌ی خاندان پارت بودند، نشان‌می‌دهد ساکنان آن‌جا بیش از آنکه بر آیین مزدپرستی باشند، با مهرپرستی آموخته‌بوده‌اند. ارمنستان هم به عنوان سرزمینی که در دست خاندانی پارتی بود، پیش از مسیحیت، به آیین مهر‌گِزِوش داشت به‌طوری‌که این سامان خاستگاه میتراگرایی رومی بوده‌است (پورشریعتی، ۲۰۰۸: ۳۵۸)؛ هرچند در این جستار، نگارندگان را مجال پرداختن به درستی یا نادرستی این گفته‌ها، براساس تفاوت مهرپرستی/ مهربدینی با پرستش/ نیایش مهر و مهرپرستی و میتراپیسیم نیست، اما به ذکر این مهم بسنده‌می‌شود که درمورد خاستگاه میتراپیسیم رومی، سه فرضیه‌ی اصلی در جریان است؛ اولی به سرکردگی کومون^۱، بر اشاعه‌ی مهرپرستی ایرانی به روم اذعان دارد (کومون، ۱۹۳۹: ۶۷-۷۶)؛ دومی به رهبری ویکاندر^۲، میتراپیسیم رومی را برخاسته از حوزه‌ی اقوام سکایی در کرانه‌های دانوب می‌داند (ویکاندر، ۱۹۵۱: ۵۵-۵۶) و سومی به پیشگامی اولانسی^۳، میتراپیسیم رومی را عاری از ایرانیت دانسته و خاستگاه بومی آن را در حوزه‌ی تمدن یونانی- رومی قلمداد می‌کند (اولانسی، ۱۹۹۱: ۱۴-۲). گفتنی‌ست به‌رغم وجود اشتراکاتی در مهرپرستی ایرانی و میتراپیسیم رومی، مناسبات دقیق میان آنها در حاله‌ای از ابهام است و نمی‌توان همبستگی چندانی

1. Franz Cumont

2. Stig Wikander

3. David Ulansey

سربال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراایسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراایی)

در شمایل‌نگاری و شمایل‌شناسی آثار داخل و خارج از ایران یافت (شهبواری و موسوی‌کوهپیر، ۲۰۲۳: ۲۳۵)؛ البته که این تفاوت‌ها بدیهی‌ست، زیرا اشاعۀ آیین مهر به جهان رومی، آن را در معرض افکار و اندیشه‌هایی چون هلنی و مصری نهاد و گروندگان به این آیین، طبعاً عقاید دیرپایی از نحله‌های گوناگون فکری خود داشتند. یکی از مهم‌ترین تفاوت‌ها این است که در جهان میتراایی غرب تقریباً هیچ متنی وجود ندارد و در عوض، صدها نقش برجسته در دست است درحالی‌که در مورد مهر در ایران، فقط یک نقش برجسته ولی متن‌های بسیار برجاست (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۲۳-۱۲۴). در خصوص مهرپرستی/ مهربدینی شرقی یا پرستش/ نیایش مهر نیز دو نحله فکری رقیب جریان دارد؛ اعتقاد به مهرپرستی در فلات ایران به عنوان یک دین مستقل از دین زردشتی و یا فرقه‌ای در بطن آن را می‌توان از زمان فرانس کومون تا گئو ویدنگرن،^۱ دیوید بیوار،^۲ فیلیپ کرینبروک^۳ و برخی دیگر از پژوهشگران رصد کرد.^۴ در وصف کشاکش فکری میان این دو جریان، همین بس که بار دیگر نظریۀ دیرپای مهرپرستی مستقل از زردشتی‌گری، توسط پورشریعتی در قالب یکی از سه‌گانه‌هایش در کتاب *Decline and Fall of the Sasanian Empire: The Sasanian-Parthian Confederacy and the Arab Conquest of Iran* گشوده‌شد؛ هرچند مورد نقد جدی قرارگرفت (ملک‌زاده و خراشادی، ۱۴۰۰: ۴۰۳) چنان‌که برخی پژوهشگران، آن را ضعیف‌ترین بخش کار تحلیلی او می‌دانند (Omidsalar, 2010: 369). در تقابل با انگاشت مهرپرستی به عنوان دینی مستقل و نیز وجود دوگانگی مذهبی پارسیگ-پهلوی در ایران باستان، پنداری دیگر مهرگزوی و پرستش آن ایزد را بخشی از زردشتی‌گری و در بطن آن می‌داند (ملک‌زاده و خراشادی، ۱۴۰۰: ۴۰۳-۴۰۴)؛ روشن‌ضمیر، ۱۳۹۵: ۳۶-۳۷؛ شهبواری و موسوی‌کوهپیر، ۲۰۲۳: ۲۲۳).

هفت مرحله میتراایسم: اسناد به‌جامانده از میتراایسم باختری، یعنی آیینی از مهر که مردمان در جهان یونانی به‌جامی‌آوردند، گواهی‌می‌دهد که میتراایسم رازورزانه بوده و عضویت در آن ارثی نبوده و همۀ پیروان آن می‌بایست با رسیدن به

1. Geo Widengren

2. David Bihar

3. Philip G. Kreyenbroek

۴. برای نظریات موافق و مخالف وجود مهرپرستی در ایران نک. (بک، ۲۰۰۲).

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجهٔ میتراپیسْم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراپی)

جوانی، خودمدار و خودخواسته مشرف می‌شدند؛ چنین امری نقطهٔ مقابل دین‌های سنتی‌ست که در آن‌ها زاده‌شدن کودکی در یک خانواده به معنی هم‌سوشدن خودکار و پیش‌انگاشتهٔ کودک در دین والدین قلمداد می‌شده‌است (بک، ۱۹۹۶: ۱۷۶، ۱۸۵). هم‌وندی در میتراپیسْم باختری با سلوک آیینی و گام‌به‌گام همراه بوده، اما نسبت به نمونهٔ ایرانی‌اش ساده‌تر برگزار می‌شده‌است؛ پایین‌همه، «مهرپرستان باختری خود را وارث فرهنگ و رازهای ایرانی» قلمداد می‌کردند؛ این رازورزی در آیین‌هایی چون میتراپیسْم به «خداگونه‌شدن» انسان می‌انجامید؛ برای رسیدن به آن جایگاه والا، «مسیری بالارونده از سلوک و عروج» بایسته بود و جز به کمک راهنما، راه، روش و گروه دیگری میسر نبود؛ این شیوهٔ رازآموزی در هر دو عرفان زردشتی و مهری دیده می‌شود. از شواهد برجای‌مانده در اوستیا (بندرگاه رم) چنین برمی‌آید که میتراپیسْم رومی دارای هفت اختر اصلی آسمان شبانه در پیوند بوده‌است؛ هفت‌گانه از دید مهرپرستان با هفت اختر اصلی آسمان شبانه در پیوند بوده‌است؛ رازورز بودن میتراپیسْم را از ساختمان پرستشگاه‌های این آیین نیز می‌توان دریافت؛ نیایشکده‌ای که در زیر زمین ساخته می‌شد و نور خورشید از روزنی در سقف بر مهرابه‌ها فرومی‌ریخت و مهردینان، آن را «غار» می‌نامیدند و اگر غار طبیعی در دسترس‌شان نبود، اتاقی زیرزمینی را به شکل غار می‌آراستند (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۳۵-۳۲۳). در کیش مهر، هموندان به هفت گروه رده‌بندی می‌شدند و این بخش‌بندی جایگاه هر تن را نشان می‌داد (مرکلباخ، ۱۳۹۴: ۹۲-۹۱) که از ردهٔ پایین به بالا به این گزاره‌ها نام‌بردار است:

- **گام نخست**، «کلاغ» است (کوپر، ۱۳۸۰: ۱۷۸-۱۷۹)؛ خیرسان و پیک انجمن مهری (قلی‌زاده، ۱۳۸۷: ۳۲۷)؛ همان خیرچینی که پیغام قربانی «گاو» را به میترا رساند (مرکلباخ، ۱۳۹۴: ۱۵۳). در این گام، نوآموز برای زدایش گناهان به صورت نمادین باید می‌مرد و زنده می‌شد. نوآموز با فشاری روی شانه‌هایش بر زمین می‌افتاد اما شخصی دیگر او را پیش از افتادن می‌گرفت (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۶۰). نام کلاغ گاهی به صورت «کلاغ مقدس» نیز به کار می‌رفت که صفت «مقدس» به

سربال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراپیسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بَرَن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراپی)

دیگر پایگان‌ها، به ویژه به والاترین‌شان در مقام «پیر یا پدر» هم قابل اطلاق بود (همان: ۱۷۲).

- **گام دوم**، «نامزد، پوشیده، بانو»^۱ است که طی آن، گروندگان آتش‌دان و چراغی به‌دست‌می‌گرفتند و در آیینی نمادین به «عقد عرفانی» ایزد مهر درمی‌آمدند و به این ترتیب با او پیمان می‌بستند. در میان مهرپرستان رویۀ تقلیل‌گرایانه‌ای از پرهیز جنسی وجود داشته و هم‌وند گام پوشیده سوگند می‌خورد تا در این دوره، از آمیزش جنسی بپرهیزد. عنصر این گام، آب است (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۶).

- **گام سوم**، «سرباز»^۲ نام دارد؛ در این گام، رهرو سراسر برهنه می‌شد (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۵)؛ نمادی برای جداسری از زندگی پیشین و گسست از بندهای این‌جهانی. نوآموز جامۀ رزم می‌پوشید و تاجی را که روی نوک شمشیر به او پیشکش می‌شد، برمی‌داشت تا به جای سر، بر شانه‌اش بنهد و گواهی دهد که «تنها، مهر تاج سر اوست». نوآموز در این مرحله، برای همیشه به عضویت گروه درمی‌آمد و نشانه‌اش توبره‌ای بود که نشان از بستن بار سفر داشت (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۷۶-۱۷۵).

- **گام چهارم**، «شیر»^۳ است. نوآموز به رخت ارغوانی پوشانده می‌شد (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۵) و چون این مرحله، همتای آتش است و رازآموز حق دست‌زدن به آب را نداشت (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۷)، دست و زبانش را با شیر و عسل آغشته می‌کرد (کوپر، ۱۳۸۰: ۲۵۸)؛ این طهارت برای پاکی از هرگونه پلیدی بود. او با نماد بیلچه یا انبر، نقش «نگهبان آتش مقدس» را پذیرفته‌بود و به «نخستین گام والا» در میتراپیسم وارد می‌شد (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۷۷-۱۷۸؛ وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۷).

- **گام پنجم**، «پارسی»^۴ است که در آن مهرپرست هنگام تشریف، سرش را با عسل تدهین می‌کرد. گرونده به مهردینی در این مرحله نگهبان میوه‌ها می‌شد و به همین دلیل نماد این گام، خوشۀ غله و داس است (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۶). گویی

1. Nymphus
2. Miles
3. Leo
4. Perses

سریال «بازی تاج و تخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

نوآموز در این گام، به عضویت تباری نظر کرده درمی‌آمد که مفتخر به دریافت وحی و الهام خدایان بودند (کومون، ۱۹۴۵: ۴۱۸).

- **گام ششم**، «پیک خورشید»^۱ است. رازآموز با نشان مشعل و تازیانه که به هنگام تشریف به دست می‌گرفت (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۶)، هم‌پایۀ میترا دانسته می‌شد. هلیودروموس که نماینده خدای هلیوس - شل و تحت حمایت اوست (مرکلباخ، ۱۳۹۴: ۹۴)، پیش از عروج، با میترا پیمان می‌بست؛ در آغوشش می‌کشید و در ضیافت همگانی با او شرکت می‌جست (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۸۲-۱۸۳).

- **گام هفتم**، «پدر»^۲ است که رازآموز در آن، «نماینده زمینی مهر» می‌شد (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۷). پدر یا عضو بلندپایۀ فرقه‌های مهرپرستی و زردشتی، به قوانین و قواعد اخلاقی خاصی پایبند بوده است؛ در پذیرش اعضا، رأی پدر مهم بود و «عضویت نوآموز در انجمن مهری زمانی رسمیت می‌یافت که فرد با پدر انجمن دست دهد». این پرسش که آیا همه انجمن‌های مهری این مراحل را در برنامه عضوگیری داشته‌اند، هنوز پرسشی گشوده است اما روشن است که هر انجمن یک پدر داشته که «حافظ راز» در آن گروه محسوب می‌شده است (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۹-۳۴۰). ورمازن درباره پدر چنین می‌نگارد: «جامه‌اش نظیر جامۀ خود میترا» و «آموزگار مقدس» بوده و نقش «حکیم انسان‌پروری» را ایفا می‌کرده است (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۸۴).

روش پژوهش

در این پژوهش کیفی، گردآوری داده‌ها کتابخانه‌ای و هدف آن بنیادین است. این پژوهش تطبیقی- تحلیلی با رویکرد بینامتنیت «ژولیا کریستوا»^۳ سامان یافته است؛ رویکردی که مبتنی بر نگرۀ این اندیشمند به مقولۀ «معنا» و نسبت آن با «رهیافتی پساساختارگرایانه»^۴ است؛ از آن‌رو که کریستوا ساختار محض را بسنده نمی‌انگارد (غیاثوند، ۱۳۹۲: ۹۸). مقاله پیش رو نخست به بازگفت بینامتنیت و

1. Heliodromos
2. pater
3. Julia Kristeva
4. Post-structuralism

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

میتراییسم می‌پردازد، سپس هفت‌گانه نمادین میتراییسم را برای محک‌زدن سیر و سلوک «نشانه‌ای» شخصیت «برن استارک» بازتعریف می‌کند و در نهایت، وجوه هم‌گرا و واگرای دو متن را برمی‌کشد.

خلاصۀ داستان بازی تاج‌وتخت

سال‌ها پیش سران هفت‌اقلیم برابر «پادشاه دیوانه»^۱ - از خاندان تارگرین - شورش می‌کنند. پادشاه به دست محافظش، «جیمی لنیستر»^۲ از پشت خنجر خورده، کشته می‌شود و با تصمیم سران خاندان‌های بزرگ «رابرت باراتیون»^۳ بر «تخت آهنین»^۴ می‌نشیند. پس از سال‌ها «دنریس تارگرین»^۵ به گردآوری سپاهی برای بازپس‌گیری تاج‌وتخت اقدام می‌کند. هم‌زمان مشاور شاه رابرت، به طرز مشکوکی می‌میرد؛ پس پادشاه با آمدن به اقلیم «ند استارک»^۶ جایگاه دستیار برادر دوقلویش پی‌می‌برد؛ پس به دست برادر ملکه، از فراز برج به پایین پرتاب شده، در پی آسیب‌دیدگی برای زمانی ناپیدا بیهوش می‌شود. ند استارک برخلاف خواست همسرش به ناچار همراه پادشاه و درباریان از وینترفیلد^۸ به پایتخت^۹ می‌رود؛ در این سفر، دختر بزرگش - در مقام همسر آینده شاهزاده - و دختر کوچکش او را همراهی می‌کنند. پادشاه در پایتخت با نیرنگ ملکه کشته می‌شود و ند به جرم خیانت به شاه جدید، گردن زده می‌شود. دختر بزرگ به گروگان نزد دربار نگه

1. The Mad King

۲. Jaime Lannister: فرمانده گارد و محافظ شخصی پادشاه و برادر دوقلوی ملکه سرسی است و در تمام زندگی‌اش با او رابطه عاشقانه و جنسی داشته‌است.

۳. Robert Baratheon: شاه هفت‌اقلیم، شوهر سرسی لنیستر و دوست ند استارک؛ او با دسیسۀ ملکه کشته شد.

۴. The Iron Throne: صندلی شاهان در هفت پادشاهی (Seven Kingdoms) است و اغلب برای اشاره به اقتدار پادشاه به‌کار می‌رود.

۵. Daenerys Targaryen: مشهور به ملکه اژدها یا دنریس طوفان‌زاد یا ذنی؛ وی آخرین عضو تأییدشده سلسله باستانی تارگرین و یکی از شخصیت‌های اصلی در مجموعه بازی تاج‌وتخت است.

۶. Ned (Edard) Stark: رئیس خاندان استارک و مشاور شاه رابرت که به دسیسۀ سرسی کشته شد.

۷. Cersei Lannister: به توضیحات ۲۳ و ۲۴ رجوع شود.

۸. Winterfell: قلعه و ملک خاندان استارک در شمال.

9. The Kikg's Landing

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

داشته می‌شود؛ دختر کوچکتر فرار می‌کند؛ پسر بزرگ و همسرش به خون‌خواهی ند استارک به‌پا می‌خیزند اما با خیانت متحدان‌شان کشته می‌شوند. «جان اسنو»^۱ که در مقام نگهبان شب به مرزبانان شمال هفت‌اقلیم رفته، مجبور می‌شود برای رهانیدن برادر کوچک و بازپس‌گیری اقلیم خانوادگی، خویشکاری و سوگندش را زیر پا بگذارد و به جنگ بپردازد تا بازماندگان خانواده را دوباره گردآورد. آن سوی داستان، پس از قیام پسر بزرگ استارک، دژ خانوادگی‌شان که بی‌نگهبان و به‌دست پسران کوچک خانواده فرماندهی می‌شود، مورد تاخت‌وتاز قرار می‌گیرد؛ بنابراین «برن پاشکسته» و افلیج بر اثر سقوط، به ناچار همراه دو خدمتکار و برادر کوچکش به سوی شمال می‌گریزد؛ بدین‌سان او سفری رازورزانه را می‌آغازد که به بینش فرابشری و خدایگانی او می‌انجامد. با بازگشت برن به وینترفیل بیشتر اقلیم‌ها در آتش‌بس ناپایدار، برابر «وایت‌واکرها»^۲ و سپاه مردگان رسته‌آرایی می‌کنند و در نبرد جان‌فرسا پیروزمی‌شوند؛ «برن پاشکسته» به لطف روشن‌بینی زاهدانۀ خود و جنگاوری خواهرش «آریا»^۳ به همراهی دیگر رزم‌آوران نور، بر سپاه تاریکی چیره می‌شود؛ سپس بی‌درنگ هنگامۀ نبرد اقلیم‌ها با «کینگز لندینگ»^۴ سرمی‌رسد که در آن، ملکه سرسی و برادرش جیمی کشته می‌شوند. جان اسنو به خاطر ترس از کشتار گستردهٔ مردم دیگر سرزمین‌ها به‌دست «دنریس تارگرین»، او را می‌کشد و به سزای خیانت، باز به مرزهای شمالی تبعید می‌شود. سران‌خاندان‌های بزرگ هفت‌اقلیم، برن را به انگیزهٔ فرزاندگی و روشن‌بینی، با چشم‌پوشی از کاستی ندرستی‌اش به پادشاهی برمی‌گزینند و او نیز پادشاهی اقلیم شمال را به خواهرش^۵ - که به اسم و رسم یک «استارک» است - وامی‌گذارد.

۱. Jon Snow: یکی از مدعیان تاج‌وتخت که در آغاز پسر نامشروع ند استارک خوانده می‌شد؛ منتقدان مرگ و دوباره زنده‌شدن او را در جریان سریال، برگرفته از زندگی مسیح(ع) می‌دانند.

۲. White Walkers: موجودات خیالی که چند هزاره قبل، به دست فرزندان جنگال با فروبردن یک تکه شیشهٔ اژدها به درون قلب یک انسان و قدرت‌یافتن فرابشری و تکثیر گونهٔ خود به‌وجود آمده‌اند.

۳. Arya: دختر کوچک استارک و کسی که سپاه واپت‌واکرها را با فروکردن خنجر والرین در قلب پادشاه شب نابود کرد.

۴. به شمارهٔ ۲۹ رجوع شود؛ مقر پادشاهی و پایتخت وستروس.

۵. Sansa Stark: دختر بزرگ خانواده و کسی که قرار بود با پسر شاه رابرت ازدواج کند.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

یافته‌های پژوهش

بررسی تشابه هفت‌گام والایش میتراییسم با سرگذشت رازورزانه «برن پاشکسته» در سریال بازی تاج‌وتخت

بنیان این پژوهش، برابرسنجی سیر و سلوک شخصیت «برن پاشکسته» با هفت مرحله نمادینیست که نوآموز مهربینی در صورت پیمایش آن، به جایگاه والای خداگونگی دست‌می‌یافت؛ این پایگان چنان‌که ذکرش گذشت، به ترتیب از پایین به بالا با نام: «کلاغ»، «پوشیده»، «سرباز»، «شیر»، «پارسی»، «بیک مهر» و «پدر» شناخته می‌شدند؛ این هفت‌گانه محکی برای طی طریق «برن پاشکسته» از هنگام فروافتادن در شمال تا گاه فرازآمدن به جایگاه فرمانروایی در جنوب است. بینامتنیت کربستوایی در تشخیص برابرنهادی یا برابریستایی این دو زمینه «نمادین» و «نشانه‌ای» رویکرد پژوهش جاریست؛ پژوهشی که جابه‌جایی فرازاها، پیشینگی و پسینگی یا ژدایش و فزونش گام‌های متن نوین را در سنجۀ متن مادر می‌آزماید.

تحلیل تطبیقی متن سریال با هفت‌گام میترایی

برای بررسی مراحل سیر و سلوک میتراییسم با گام‌های «برن پاشکسته»، معیار این پژوهش رخدادهای شاخصیست که در سفر او اتفاق می‌افتد؛ هر تغییر در مسیر یا ظهور یک ویژگی نوین در قهرمان، شروع گام دیگر است مانند فلج‌شدن؛ دیدار با کلاغ سه‌چشم در خواب؛ ازدست‌دادن خانه، خانواده و گریز؛ کنترل ذهن و رفتار دیگر موجودات به‌خصوص یک انسان؛ دریافت شهودی-وحی آمیز سخنان کلاغ سه‌چشم با لمس درخت نیایش؛ دیدار با کلاغ سه‌چشم و لمس ریشه‌های «درخت قلب»^۱ که بخشی از وجود کلاغ شده‌بود و در نهایت، رسیدن به مقام «کلاغ سه‌چشم» و فرمانروایی.

گام یکم (4-Game Of Thrones, season1:part1): برن (برندن استارک) و ارون خواست مادرش پیوسته از دیوار دژ بالا می‌رود. مادر از او پیمان می‌گیرد که

۱. گونه‌ای درخت نیایش که از عهد باستان باقی مانده و فقط ۳ تایی آن در متن سریال دیده می‌شود؛ با پوستی سفید، برگ‌ها و شیره سرخ‌رنگ، فرزندان جنگل بر تنه این درختان چهره‌های گریان کشیده‌اند که با سرازیر شدن شیره، به نظرمی‌رسد که خون می‌گیرند. این درختان برگ‌ریزند اما هیچ‌گاه به خواب زمستانی نمی‌روند؛ محل نیایش، سوگند و ازدواج معتقدان به مذهب کهن هستند؛ درخت قلب مقر کلاغ سه‌چشم است.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

به این کار پایان‌دهد؛ برن می‌پذیرد اما در زمان حضور پادشاه و درباریان در وینترفل، پیمان می‌شکند - سوگند و پیمان‌بستن، هریک از جانب ایزدی تحت نظارت بود. توافق یا پیمان موسوم به «میثره» به معنای مبادله‌کردن بود که طبق آن، طرفین بر سر چیزی با یکدیگر توافق می‌کردند. نقض سوگند و پیمان با انتقامی سخت همراه بود که از یک آزمایش آیینی می‌گذشت (بویس، ۱۳۸۶: ۳۱). و چون بر فراز دژ و درون اتاقک دیده‌بانی، به راز ملکه سیرسی و برادرش پی‌می‌برد، به دست «جیمی لنیستر» به پایین پرتاب می‌شود؛ آسیب می‌بیند و دیرزمانی در بیهوشی به‌سرمی‌برد تا هنگامی که «ند استارک» به ناچار و به فرمان پادشاه، گرگ دختر بزرگش، «لیدی»^۱ را می‌کشد و روان گرگ در نیم‌جان برن دمیده می‌شود و او به هوش می‌آید. با نگاه بینامتنیت کریستوایی به متن «نشانه‌ای» سریال و متن «نمادین» میترایی، چگونگی آغاز ماجرای بزن که با فشار بر بدن او و فروافتادنش از برج همراه است، به فشار بر بدن و افتادن نوآموز به زمین همانند است و چنان‌که ذکرش گذشت، یکی از بایستگی‌های هموندی میترایی، به‌جا‌آوردن مرگی نمادین بود. اگرچه در متن «نمادین»، یکی از هموندان، «نوآموز را در آغوش می‌گیرد تا بر زمین نیفتد» (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۶۰)، اما در متن «نشانه‌ای» سریال، برای پیشبرد داستان و ایجاد تعلیق، بایستی برن در اثر برخورد به زمین و آسیب‌دیدگی شدید بیهوش شود.

گام دوم^۲ (p۸:SP-p۴:GOT, S۱): برن پس از به‌هوش آمدن، می‌فهمد برای همیشه زمین‌گیر شده‌است؛ افزون بر این، بیننده پی‌می‌برد که او توان باروری‌اش را نیز از دست داده‌است و هرگز همسر و فرزندی نخواهد داشت؛ این بخش از زندگی برن، ناخودآگاه بازنشان گام «پوشیده» میترایی‌ست که در آن، رازآموز از آمیزش جنسی پرهیز می‌کرده (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۶) و اگرچه این گام در میتراییسم زودگذر بوده، اما برای برن همیشگی‌ست. برن برای نخستین بار در همین گام و در خواب، با اشاره و دعوت «کلاغ سه‌چشم» وارد سرداب قلعه، «معبد مقدس» خانوادگی می‌شود؛ تشرّف به معبد، خود نشانی از پذیرفته‌شدن یک رهرو است. یکی از

۱. در قسمت نخست سریال، استارک و پسرانش توله‌گرگ‌هایی را در جنگل و در کنار جسد ماده‌گرگ و یک گوزن شمالی پیدا می‌کنند و با اصرار برن و به پشتوانۀ جان اسنو، هر توله‌گرگی را یکی از فرزندان استارک نگهداری می‌کند؛ نام گرگ سانسا، Lady است.

2. (GOT: Game of Thrones; S: season & P: part)

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

پیش‌شرط‌های بینامتنیت کریستوایی، آشنایی مخاطب - مؤلف با متن «الف» است چنان‌که در خوانش متن «ب»، وجوه مشترکی بیاید و بر مبنای همانندی‌ها، ناخودآگاهانه متن زایشی را بازیابد.

گام سوم (GOT, S2:p8-S3:p8): با تسخیر وینترفل به دست دشمنان، برن برای گام‌نهادن به مرحلۀ «سرباز» آماده می‌شود. همچنان‌که رازآموز میترایی از همۀ تعلقات دنیایی‌اش می‌رهد (کوپر، ۱۳۸۰: ۱۶۵؛ ورمازرن، ۱۳۸۷: ۱۷۶-۱۷۴)، برن هم نه‌تنها بیشتر اعضای خانواده را از دست داده، بلکه قلعۀ نیم‌سوخته‌شان را می‌گذارد و با همراهی برادر کوچک و دو خدمتکارش از وینترفل می‌گذرد تا به «قلعۀ سیاه»^۱ و برادر ناتنی‌اش، جان اسنو پناه ببرد. نوآموز میترایی در این پایه، برای همیشه به هم‌وندی گروه درمی‌آید و نشانه‌اش توبره‌ای - به عنوان زاد سفر- بود که بر دوش می‌نهد (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۷-۳۲۶). در این گام هم، میان دو متن «مادر» و «زایشی» قرابتی ظریف برقرار است؛ این دو متن در گرانیگاهی با عنوان «سفر» و «پشت‌پازدن به امور دنیایی» سربه‌سرمی‌شوند.

گام چهارم (GOT, S3:p9-S4:p2): در این گام، افزون بر توانایی کنترل ذهنی حیوانات، برن ذهن یک انسان را نیز کنترل می‌کند که به گواهی متن سریال، خود از دستیابی به جایگاهی بی‌مانند و والا نشان دارد. ورود به مرحلۀ چهارم یا شیر، نخستین مرتبۀ عالی در سیر و سلوک میتراییست. از نشانگان این گام، آذرخش است (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۵) که در صحنۀ مرتبط در متن سریال نیز توانایی نوین برن همراه با صاعقه بروز می‌کند؛ هم‌خدای آذرخش در دو متن، مخاطب را به سوی نشانه‌خوانی متن نوین براساس نمادهای کهن پیش می‌برد. برن برای ورود به مرحلۀ بالاتر، باید گام سرباز را به پایان رسانیده‌باشد؛ بنابراین برادرش را با یک همراه به خانه برمی‌گرداند و با راهنمایان والاطر راهی آن‌سوی دیوار می‌شود.

گام پنجم (GOT, S4:p2- S4:p10): از نشانگان گام «پارسی»، شایستگی رهرو برای دریافت وحی خدایان است (کومون، ۱۹۴۵: ۴۱۸)؛ با این پیش‌داشت از متن کهن، در متن نوین می‌بینیم که برن دیوار را پس‌پشت می‌نهد و به درخت نیایش نگهبانان شب می‌رسد؛ با گذاردن دست بر تنۀ درخت، صدای «کلاغ سه‌چشم» را

سربال «بازی تاج و تخت» در سنجهٔ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

می‌شوند: «من زیر درختم؛ پیدایم کن»؛ از این الهام تا رسیدن به تپهٔ باستانی درخت قلب، برن در گام پنجم است.

گام ششم (GOT, S4:p10- S6:p5): تشریف‌یافتگان به «پیک خورشید» در ضیافت همگانی که درون غاری برگزار می‌شد، در برابر «شُل» حضور می‌یافتند (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۶)؛ وظیفهٔ رازآموز در این گام، نمایندگی خدای «هلیوس - شُل» در روی زمین بود و تحت حمایت او قرار می‌گرفت (ورمازن ۱۳۸۷: ۱۸۲). در متن سربال، برن با همراهانش به غاری در زیر «درخت قلب» وارد می‌شود تا در چتر حمایت «کلاغ سه‌چشم»، آموزش‌های لازم را - مانند سفرهای غیرجسمانی به همراه مرشد- دریافت کند و برای ورود به مرحلهٔ پایانی و نبرد نهایی آماده‌شود. برابر نهاد صحنه‌های سفر روح و آشکاری حقیقت در متن سربال را می‌توان در کتاب اسطوره‌شناسی ایزدان ایرانی از زبان وکیلی خواند: «رازآموزان مهربی در معبدی که همچون غار ساخته شده بود و با نمادهای ستارگان و علایم کیهانی تزئین شده بود، حقیقتِ هبوط روح را درمی‌یافتند و با راز چگونه رستگارشدن آشنا می‌شدند» (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۴۳).

گام هفتم (GOT, S6:p5- S8:p8): برن با دریافت آموزش‌های لازم و البته ناکافی، هم‌زمان با کشته‌شدن مرشدش به دست پادشاه شب، به مقام «کلاغ سه‌چشم» می‌رسد اما باید خودش را برای رسیدن به مقام «حکیم-حاکم» و «پدر مردم» شدن، آموزش دهد؛ آموزشی که تا نابودی وایت‌واکرها ادامه می‌یابد. پس از مرگ دو مدعی تاج و تخت، یعنی دنریس و سرسی و تبعید سومی‌شان یعنی جان اسنو به شمال دیوار، در نهایت طی جلسهٔ سران خاندان‌ها، برن به عنوان پادشاه اقلیم‌های جنوبی برگزیده می‌شود. او اقلیم همیشه مستقل شمال را به خاندان استارک به رهبری «سانسا» برمی‌گرداند و به این ترتیب، عدالت ازدست‌رفته را استیفا می‌کند. در بررسی آیین مهر، جانشینی میترا در زمین و حکومت وی را شاهدیم: «از مشخصات حائز اهمیت میترا پیوند وی با مقولهٔ سلطنت است؛ این پیوند از طریق رابطهٔ میان مشروعیت پادشاه با دادگری ایجاد می‌شده است» (یورشریعتی، ۲۰۰۸: ۳۵۴-۳۵۶)؛ پیوندی که مصداق یادمانی‌اش را در بدعت رازوارانهٔ حضور توأمان اهرمزد و میترا در مراسم دیهیم‌بخشی به شاهنشاه اردشیر دوم در نگارکند صخره‌ای طاق‌بستان کرمانشاه نیز می‌توان بازیافت (خراشادی و باصفا، ۱۳۹۶: ۱۱۱-۱۱۵).

واکاوی یافته‌های هم‌بسته و گسستهٔ دو متن

از واکاوی یافته‌های پیشین، چنین برمی‌آید که ساختار روایی متن کهن در متن نوین دستخوش تغییر و تبدیل شده‌است؛ بخشی از این دگرگونی به دلیل زبان امروزی‌تر روایت و به اقتضای مدیوم متن دوم است؛ بخشی دیگر، به خاطر شأن نمادین متن مادر و جنبهٔ آیینی آن است؛ از این‌رو، بین دو متن به رغم هم‌گرایی چشمگیر، جنبه‌های واگرایانه نیز به چشم می‌آید که این پژوهش آنها را نیز مورد توجه قرار داده‌است؛ بخش مهمی از هم‌گرایی، به شباهت ماجرای «برن پاشکسته» با اسطورهٔ مهر/ میترا بازمی‌گردد؛ به عنوان نمونه در غارنگاره‌ای یافت‌شده در «پتوژ یوگسلاوی» (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۷۰)، (پتو در گویش محلی)، نماد میترا (تصویر) در قالب نقشی از ستاره (خورشید)، کلاغ، کمان، خنجر و کلاه «فریگه»^۱ یا «فریگه» به چشم می‌خورد که به غیر از کلاه، ۴ مورد دیگر با «برن» مرتبط است؛ از سویی، برای نمود واگرایی میان دو متن، می‌توان به رزم‌آوری میترا (هینلز، ۱۳۸۷: ۱۲۰، ۱۲۲) و رازآموز میتراپی (همان: ۱۳۵) اشاره کرد که چنین مهارتی در برن دیده نمی‌شود و در عوض، او با ذهن خویش یا با قدرت فرادیدنش، دیگران را به خدمت می‌گیرد تا رزمنده‌اش باشند. افزون بر آنچه یاد شد، هدف نهایی این پژوهش مطابق با گمانهٔ آغازین، برابرسنجی گام‌های هفت‌گانه میان دو متن است که در خلال نوشتار و در جدول‌های ۱ و ۲ می‌توان به جزئیات دید.



- **برگزینی:** برن استارک برای سفری رازورزانه، از سوی یک قدرت برتر یعنی «کلاغ سه‌چشم»، پیش از تولدش برگزیده می‌شود. در آیین مهری، نوآموز خودخواسته پا

۱. کلاه فریگه یا فریچی یا فریژی، نام کلاهی است دوکی‌شکل و لبه‌برگشته که از منطقه‌ای به همین نام گرفته شده و بخشی از لباس پارسی‌ها بوده‌است.

سریال «بازی تاج و تخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

در مسیر می‌نهاد (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۲)؛ او می‌دانست برای هم‌وندی در آن محفل رازآلود، باید ریاضت‌هایی را از سر بگذراند و آسیب‌هایی را تجربه کند؛ مسأله‌ای که دربارهٔ برن نیز صادق است؛ اما خودآگاهی ورود به محفل میترایی در متن نخست، با «رخدادی ناخودآگاهانه»^۱ در متن زایشی جایگزین می‌شود (نک به ردیف‌های نخست از جدول شماره ۱ برای وجوه هم‌گرایی و جدول شماره ۲ برای نموده‌های واگرایی).

- پرهیز: در گام دوم هر دو متن، پرهیز جنسی مشترک است؛ اما این پرهیز در متن «الف» کرانمند و در متن «ب» همیشگی‌ست (نک به ردیف دوم جدول‌های ۱ و ۲).

- دل‌کندن: در گام سوم، برن پسان «سرباز» میترایی، توشه و زاد سفر برگرفته، از همهٔ داشته‌های دنیایی‌اش دل‌کنده، راهی سفر می‌شود. رازآموز میترایی در این گام، از پذیرش تاج امتناع می‌کند (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۵)؛ برن دو بار در متن سریال با این موقعیت مواجه می‌شود: بار نخست «تیان گریجوی»^۲ از او می‌خواهد که مقام لردی و بینترفیل را به او واگذارد و سالک - قهرمان برای نجات مردم می‌پذیرد که به نوعی رد کردن موقعیت برتری‌ست که در آن قرار دارد؛ دیگر بار در بازگشت از سفر رازآمیزش، مردم شمال از برن می‌خواهند تا به عنوان تنها پسر «ند استارک» شاه شمال شود و او نمی‌پذیرد. در میتراییسم، گام سرباز همان مرحله‌ای‌ست که رازآموز برای همیشه به عضویت انجمن درمی‌آید و در مراحل سپسین، می‌تواند به همان سوگند نظامی مرحلهٔ سوم، دیگران را ارجاع دهد (ورمازن، ۱۳۸۷: ۱۷۵-۱۷۶). عدم پذیرش تاج سرزمین‌های شمالی - جایی که برن سرگذشت شگفتش را از وینترفیل تا مقبرهٔ «کلاغ سه‌چشم»، یعنی حدفاصل درختان مقدس، در قلمرو فرزندان جنگل و وایت‌واکرها سپری کرد - برابر نهاد پذیرفتن تاج در گام سرباز است. در قسمت پایانی سریال نیز مکانی که در آن درختان مقدس هنوز پرستشگاه شمالی‌هاست، از سوی برن به استقلال می‌رسد؛ یعنی او هرگز فرمانروایی جایی را که قلمرو

۱. این رخداد ناخودآگاه، عهدشکنی برن با مادرش بر سر بالارفتن از دیوار است؛ در فصل‌های سپسین، تأیید این مسأله را در برخورد برن با مادرش در خواب می‌بینیم که مادر او را به شدت تکان می‌دهد و او که از درختی بالارفته، سقوط می‌کند و چنانکه بارها در متن مقاله تأکید شده، میترا خدای نگهدارندهٔ عهد و پیمان است و پیمان‌شکنان را عقوبت می‌کند؛ اگرچه عقوبت برن به انتخاب او و فرمانروایی‌اش انجامید، اما برای همیشه فلجش کرد.

2. Theon Greyjoy

سربال «بازی تاج‌وتخت» در سنجهٔ میتراپیسیم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراپی)

مرشدش بوده‌است، نمی‌پذیرد و از این بابت، می‌توان ادعا کرد این‌جا هم متن «ب»، با متن «الف» هم‌گرایی دارد؛ تنها وجه تفارق دو متن در این گام را می‌توان در رزمندگی رهرو میتراپی و روگردانی برن پاشکسته از نبرد رویاروی برشمرد (نک به ردیف سوم از جدول‌های ۱ و ۲).

- والایش: گام چهارم در هر دو متن با آذرخش، صاعقه و عنصر آتش مرتبط است؛ در مراسم میتراپی، سالک با زدن ماسک حیوان به چهره‌اش، مرحلهٔ شیر را می‌آغازد (هینلز، ۱۳۹۱: ۱۳۵) اما برن با دراختیارگرفتن ذهن دو گرگ و یک انسان و به تعبیری با خزیدن در جلد دیگران، به عنوان نخستین «وارگ»^۱ که ذهن انسانی را کنترل کرده، دورهٔ نوینی را شروع می‌کند؛ به دیگرسخن رفتار «نمادین» نقاب برچهره‌گذاشتن با رفتار «نشانه‌ای» در جسم دیگری حلول کردن، جایگزین می‌شود؛ در این گام، همچنان‌که سرباز به شیر احترام می‌گذارد و شیر بر دشمنان فائق می‌آید، برن از احترام بین همراهان و پیروزی بر دشمنان برخوردار است. در گام چهارم، تفاوت معناداری میان دو متن موجود نیست (نک به جدول‌های ۱ و ۲).

- الهام: گام پنجم در هر دو متن، وابستهٔ دریافت پیام وحی و شهود است؛ نماد این مرحله در متن کهن، داس است که به ارتباط این گام با گیاهان (همان: ۱۳۶) اشاره دارد؛ ارتباطی که در متن «زایشی» با دست‌سایی برن به درخت مقدس و دریافت کلام «کلاغ سه‌چشم» می‌توان تعبیرکرد. در این مرحله وجه تمایز معناداری بین دو متن نمی‌توان برشمرد (نک به جدول‌های ۱ و ۲).

- ضیافت: قرارگرفتن رازآموز در جایگاه مهر، در ضیافت همگانی میتراپی (وکیلی، ۱۳۹۵: ۳۲۹) برابر نهاد نخستین دیدار حضوری برن و «کلاغ سه‌چشم» است. در متن الف، «پیک» دست راستش را بلند کرده، به پیر سلام می‌کند درحالی‌که او روی تختی نشسته‌است (ورمازن ۱۳۸۷: ۱۸۳)؛ این توصیف به دیدار و رابطهٔ برن و «کلاغ سه‌چشم» می‌ماند. در این گام نیز تفاوت پرسش‌برانگیزی بین دو متن دیده‌نمی‌شود (جداول ۱ و ۲).

۱. در متن سربال، انسان‌هایی هستند که توانایی حلول به ذهن حیوانات را دارند؛ این افراد وارگ نامیده‌می‌شوند؛ برن تنها وارگی است که ذهن یک انسان را هم کنترل می‌کند.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزَن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

- حکیم- حاکم (کلاغ سه‌چشم): گام هفتم میترایی که پیش از این، نشانگان‌ش در سریال گفته‌شد، رسیدن به مقام پدر است؛ فرزانه، راه‌بر، روشن‌بین و جان‌نشین میترا. گه‌گاه نام پدر به میترای زمینی (همان: ۱۸۴) نیز اشاره دارد؛ بنابراین نیل به مقام «کلاغ سه‌چشم» در متن «زایشی»، می‌تواند همان مرتبۀ «پدر مقدس میترایی» در متن «مادر» باشد. در این پایه نیز، دیگرگونی تأمل‌برانگیزی بین دو متن به چشم نمی‌آید (نک به جدول‌های ۱ و ۲).

جدول ۱- وجوه هم‌گرایی در هفت‌خوان دو متن (نگارندگان، ۱۴۰۳)

هفت‌گانه میترایی		بازی تاج‌وتخت			
نماد	گُنش	روایت متن الف	رُخداد	روایت متن ب	نشانه
کلاغ	آسیب جسمانی	انداختن نوچه بر زمین	بیهوشی و شکستن کمر	پرتاب شدن برن از برج	برگ‌زینی
نامزد	به عقد میترا درآمدن	پرهیز جنسی	پیمان‌بستن در رؤیا با کلاغ سه‌چشم	ناتوانی جنسی	پرهیز
سرباز	برهنه‌شدن نوآموز توبره بردوش‌گرفتن	کندن از زندگی پیشین نپذیرفتن تاج میترا	از قلعه خانوادگی گذشتن ترک زادگاه	از دست دادن مقام، قلعه و افراد خانواده	دل کندن
شیر	کوفتن «غول»ها با آذرخش عقوبت دشمنان	پوشیدن نقاب شیر- رسیدن به نخستین درجۀ والایش	آرام کردن «هودور»او کشتن دشمنان	رسیدن به درجه‌ای عالی از وارگ‌بودن؛ کنترل ذهن انسان	والایش
پارسی	عضویت در نژادی برگزیده که وارث حکمت مغان است	دریافت وحی	سلوک و پیوستن به مرشد	دریافت پیام کلاغ سه‌چشم	الهام
پیک مهر	بالا بردن دست راست به نشانه سلام به پیر- همتای مهرشدن	حضور در ضیافت مهر نشستن در جایگاه وی	لمس ریشه با دست راست ^۲ سفر مشترک روحی با کلاغ	دیدار با کلاغ سه‌چشم سکونت در مخفیگاه او	ضیافت

۱. هودور خدمتکار خانه‌زاد خاندان استارک است و از کودکی به ناگاه دچار حملهٔ عصبی شده و تنها کلامی که به زبان می‌آورد، هودور است! که بعدها در سفرهای روحانی برن دلیلش آشکار می‌شود؛ در متن سریال اوشا، زن آزادی که برای مدتی راهنمای معنوی برن بود، هودور را «غول مهربان» صدا می‌زند.

۲. برن در طول سفرهای روحانی یک بار بدون مرشد، ریشه‌های درخت قلب را لمس کرد که آن مرتبه با دست چپ ریشه‌ها را گرفت و همان سفر منجر به دیدار با پادشاه شب و نشانه‌گذاری او بر دست

سربال «بازی تاجوتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «برن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

(هفت‌گانه میترایی)			(بازی تاجوتخت)		
نماد	کنش	روایت متن الف	رُخداد	روایت متن ب	نشانه
پدر مقدس	نمابندگی میترا روی زمین - رهبری کردن	کسب مقام پدر مقدس - رهبر فرزانه	روشن بینی حال، گذشته و آینده - فرمانروایی	تبدیل شدن به کلاغ سه چشم - عروج کلاغ پیشین	کلاغ مقدس

جدول ۲- وجوه واگرایی در هفت‌خوان دو متن (نگارندگان، ۱۴۰۳)

(هفت‌گانه میترایی)			(بازی تاجوتخت)		
نماد	کنش	روایت متن الف	رُخداد	روایت متن ب	نشانه
کلاغ	آسیب گذرا	در آغوش یک هموند جاگرفتن پیش از برخورد به زمین	فلج شدن همیشگی	سقوط از ارتفاع، برخورد به زمین	برگ‌زینی
نامزد	پوشاندن چهره و پرهیز از آمیزش	منع آمیزش جنسی کوتاه‌مدت	اشارۀ مستقیم به ناباروری برن در چند صحنۀ سربال	ناتوانی جنسی برای تمام عمر	پرهیز
سرباز	سرباز آمادۀ رزم	جنگ و پیروزی بر دشمنان	گریز از قلعۀ وینترفل	شکست از دشمن غاصب	دل‌کندن
شیر	-----	-----	-----	-----	والایش
پارسی	-----	-----	-----	-----	الهام
پیک مهر	-----	-----	-----	-----	ضیافت
پدر مقدس	-----	-----	-----	-----	کلاغ مقدس

برن شد.

نتیجه‌گیری

متن سریال بازی تاج‌وتخت، بینامتنی‌ست که به گفتهٔ برخی پژوهشگران غربی، ا در پرداخت برخی شخصیت‌ها و بخشی از داستانش از مسیحیت ایده گرفته‌است؛ از طرفی می‌دانیم که مسیحیت از آبخور چهارچوب‌های نمادین میتراییسم سیراب است؛^۱ گمانه‌ای که با یافته‌های باستان‌شناسی در غارنگاره‌ها و تزئینات معماری اروپا، همچنین تحلیل‌های تاریخی و بازتاب‌های اجتماعی که در فرهنگ مسیحیان جریان و سریان دارد، تقویت شده‌است. اگر مسیحیت را بینامتنی قریب به یقین برای این سریال بینگاریم، پیش‌متن آن و به‌عبارتی متن مادرش، میتراییسم است. همانطور که میتراییسم در ناخودآگاه فرهنگ مسیحی رخنه کرده، در بازی تاج‌وتخت نیز روح ناپیدای سریال را تشکیل داده‌است که به‌واسطهٔ شخصیتی حاشیه‌ای، یکی از خطوط کم‌رنگ روایت را به‌پیش‌می‌برد؛ اما در پایان، حضور قاطع خود را بر جهان داستانی عیان می‌سازد. پژوهش جاری با این پیش‌داشت، تحلیل متن سریال و آیین میترا و نیز تطبیق یافته‌ها براساس رویکرد بینامتنیت کریستوا در پاسخ به پرسش‌های آغازین و سنجش فرضیه، - صرف‌نظر از اندک تفاوت‌های ناگزیر- گام‌های هفت‌گانه و سفر زاهدانهٔ «برن پاشکسته» را بازنمودی از هفت‌گام مهری می‌بیند و «فرمانروای فرزانهٔ» متن نوین را نیز هم‌سنگ «پدر خداگونهٔ» متن کهن می‌داند. افزون بر این، برای پژوهش‌های بیشتر، کاربرد عدد «هفت» نزد گروندگان «مذهب هفت» و دین خدایان هفت‌گانه و میزان شباهت آیین «خدای آتش و نور» با مهردینی، همچنین سفر «برن پاشکسته» به جستجوی پادشاه شب و کشاندن او به قربانگاه وینترفل که همانند یافتن و قربانی‌کردن گاو نخستین به‌دست میتراست، در مقاله‌ای دیگر توسط نگارندگان این سطور سامان یافته تا بر تأثیر ناخودآگاه اسطورهٔ مهر بر متن سریال بازی تاج‌وتخت نگاهی ژرف‌تر افکنند.

۱. نک به (کلسبی، ۲۰۱۷: ۲۰۰-۱۹۹).

۲. نک به (کورپتزر، ۱۹۸۸: ۶۲؛ ناردو، ۱۳۸۶: ۱۷-۱۸؛ وکیلی، ۱۳۹۵: ۴۹۲-۵۰۲؛ رضائیان‌ابرقویی، یوسف‌جمالی و جدیدی، ۱۳۹۸: ۲۰۱-۲۰۰).

سریال «بازی تاجوتخت» در سنجۀ میتراپیسیم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراپی)

فهرست منابع

- آلن، گراهام (۲۰۱۱). *بینامتنیت*، (مترجم: پیام یزدانجو)، (۱۳۸۰)، تهران: مرکز.
- آموزگار، ژاله (۱۳۷۴). *تاریخ اساطیری ایران*، تهران: سمت.
- بدری، مهسا (۱۳۹۹). «پایان‌بندی سریال بازی تاجوتخت؛ از پیوستگی تا گسست گفتمانی»، *جامعه، فرهنگ و رسانه*، ۹ (۳۷)، ۸۵-۱۰۴.
- بویس، مری (۱۹۷۹). *زرتشتیان: باورها و آداب دینی آنها*، (مترجم: عسکر بهرامی) (۱۳۸۶)، تهران: ققنوس.
- بی‌نا (۱۳۹۴). *اوستا؛ یشت‌ها (۱): نامۀ زرتشت*، جلد دوم، گزارش ابراهیم پورداوود، به کوشش بهرام فره‌وشی، ویراستۀ فرید مرادی، تهران: نگاه.
- پارسانسب، محمد؛ و معنوی، مهسا (۱۳۹۲). «تطور بن‌مایۀ «کلاغ» از اسطوره تا فرهنگ عامه»، *فرهنگ و ادبیات عامه*، ۱ (۱)، ۷۱-۹۲.
- خراشادی، شکوه؛ و باصفا، حسن (۱۳۹۶). «معناکاوی نوسانات مذهبی نمودیافته در نگارندهای صخره‌ای ساسانی»، *پژوهش‌های باستان‌شناسی ایران*، ۷ (۱۴)، ۱۰۳-۱۲۲.
- ربانی‌گلیپاگانی، علی (۱۳۸۱). «هرمنوتیک فلسفی در اندیشۀ گادامر»، *قبسات*، ۷ (۲۳)، ۲۴-۳۹.
- رضائیان‌ابرقویی، علیرضا؛ یوسف‌جمالی، محمدکریم؛ و جدیدی، ناصر (۱۳۹۸). «تأثیرات میتراپیسیم بر مسیحیت و پیامدهای اجتماعی آن»، *تحقیقات تاریخ اجتماعی*، ۹ (۲)، ۱۷۷-۲۰۶.
- روشن‌ضمیر، بهرام (۱۳۹۵). «پرستش میترا در ایران پیش از ساسانیان»، *جندی‌شاپور*، ۲ (۷)، ۲۳-۴۰.
- ساسانی، فرهاد (۱۳۸۴). تأثیر روابط بینامتنی در خوانش متن، *مجلۀ زبان و زبان‌شناسی*، ۱ (۲)، ۳۹-۵۵.
- شروو، پرودس اکتور (۲۰۱۲). *جامعۀ اوستایی*، در *تاریخ ایران (پژوهش آکسفورد)*، ویراستۀ تورج دریایی، (مترجم: شهربانوصارمی) (۱۳۹۸)، ۷۹-۱۴۱.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

عباسی، علی؛ و حبیب‌پور، جواد (۱۳۹۵). «مؤلفه‌های فیلم‌نامه دینی در سریال‌های تلویزیونی (با نگاهی به سریال‌های مختارنامه و بازی تاج‌وتخت)»، *مطالعات فرهنگ-ارتباطات*، ۱۷ (۳۶)، ۲۰۳-۲۳۲.

غیاثوند، مهدی (۱۳۹۲). «سیمای تأویل در آیینۀ بینامتنیت کریستوایی»، *مجله حکمت و فلسفه*، ۹ (۳)، ۹۷-۱۱۴.

قلی‌زاده، خسرو (۱۳۸۷). *فرهنگ اساطیر ایرانی بر پایه متون پهلوی*، تهران: پارسه.

کریستوا، ژولیا (۲۰۱۰). *فردیت اشتراکی*، (مترجم: مهرداد پارسا) (۱۳۸۹)، تهران: روزبهان.

کوپر، جین (۱۹۸۷). *فرهنگ مصور نمادهای سنتی*، (مترجم: ملیحه کرباسیان) (۱۳۸۰)، تهران: فرشاد.

گزنفون (۱۹۱۸). *آتاباسیس*، (مترجم: غلامعلی وحیدمازندرانی) (۱۳۵۲)، تهران: ابن‌سینا، (نسخه الکترونیکی).

مرکلباخ، راینهولد (۱۹۸۴). *میترا-آیین و تاریخ*، (مترجم: توفیق گلی‌زاده و ملیحه کرباسیان) (۱۳۹۴)، تهران: اختران.

مک‌آفی، نوئل (۲۰۰۴). *ژولیا کریستوا*، (مترجم: مهرداد پارسا) (۱۳۸۵)، تهران: مرکز.

ملک‌زاده، یاسر؛ خُراشادی، شُرور (۱۴۰۰). بازنگری دو نظریه از سه‌گانه پورشریعتی در کتاب: «Sasanian Empire: The Sasanian Decline and Fall of the Parthian Confederacy and the Arab Conquest of Iran»، *پژوهش‌نامه انتقادی متون و برنامه‌های علوم انسانی*، ۲۱ (۸)، ۳۹۹-۴۱۶.

ناردو، دان (۲۰۰۰). *پیدایش مسیحیت*، (مترجم: مهدی حقیقت‌خواه) (۱۳۸۶)، تهران: ققنوس.

نامورمطلق، بهمن (۱۳۸۷). *باختین*، «گفت‌وگومندی و چندصدایی مطالعه پیشابینامتنیت باختینی»، *پژوهش‌نامه علوم انسانی*، (۵۷)، ۳۹۷-۴۱۴.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

نامورمطلق، بهمن (۱۳۹۰). *بینامتنیت (نظریه‌ها و کاربردها)*، تهران: سخن.
واعظی، اصغر؛ و فاضلی، فائزه (۱۳۹۰). *افق فهم در آیینۀ فهم افق، دو فصلنامه علمی- پژوهشی فلسفه*، ۹ (۲)، ۵۹-۸۵.

ورمازرن، مارتین ژوزف (۱۹۶۰). *آیین میترای*، (مترجم: بزرگ نادرزاده) (۱۳۸۷)، تهران: چشمه.

وکیلی، شروین (۱۳۹۵). *اسطوره‌شناسی ایزدان ایرانی (مجموعۀ اسطوره‌شناسی ایرانی ۲)*، نسخه الکترونیکی.

هینلز، جان (۱۹۷۵). *شناخت اساطیر ایران*، (مترجم: ژاله آموزگار و احمد تفضلی) (۱۳۹۱)، با تجدیدنظر، تهران: چشمه.

Abbasi, A., Habibpour, J. (2017). The elements of Religious script in TV series (Case study Game of Thrones and Mokhtar Nameh). *Culture Communication Studies*. 17 (36). 203-232. <https://doi.org/10.22083/jccs.2017.46349>

Allen, G (2001). *Intertextuality*. (Translated into Farsi by P. Yazdanjou). Markaz.

Amouzgar, J (1995). *Mythological history of Iran*. Samt.

Badri, M. (2020). The Game of Thrones Series Ending from Continuity to Discourse Break. *Society Culture Media*, 9 (37), 85-104. <https://dordl.net/dor/20.1001.1.38552322.1399.9.37.5.5>

Bakhtine, M. (1970). *L'œuvre de François Rabelais*. Paris: Gallimard.

Beck, R. (1996). The Mysteries of Mithras. In *Voluntary Associations in the Ancient World*. J.S. Kloppenborg & S.G. Wilson (Eds). London. 85-176.

Beck, R. (2002). Mithraism. *Encyclopaedia Iranica*. available at <https://iranicaonline.org/articles/mithraism>.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجهٔ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

Benioff, D & D. B. Weiss (2011-2019). *Game of Thrones*. U.S.A

Boyce, M. (2009). *Zoroastrians, Their Religious Beliefs and Practices*. (Translated into Farsi by A. Bahrami). Qoqnoos.

Clasby, D. J. (2017). Coextience and Conflict in the Relegions of Game of Thrones. In *Game of Thrones Versus History: Written in Blood*. B. A Pavlac (Ed). Online ISBN: 971119249450/ Doi: 10.1002/9781119249450.

Cumont, F. (1939). Mithra en Asie Mineure. In *Anatolian Studies in Honour of W.H. Buckler*. Manchester. 67-76.

Cumont, F. (1945). Rapport sur une mission a Rome. In *Academic des inscription et Belles Letters*. Comptes Rendes. 418.

Fry, R. N. (1975). Mithra in Iranian History. In *Mithra Studies: Proceedings of the First International Congress of Mithraic Studies*. J. Hinnells (Ed). Manchester University Press. 62-67.

Ghiyasvand, M. (2013). Kristeva's Hermeneutics and Intertextuality. *Wisdom and Philosophy*, 9 (3), 97-114.

Gholizadeh, Kh. (2008). *Iranian mythology culture based on Pahlavi texts*. Parseh.

Hinnells , J. (2012). *Persian Mythology*.(Translated into Farsi by J. Amouzgar & A. Tafazzoli). Cheshmeh.

Khorashadi, Sh., & Basfa, H. (2016). Understanding the Meaning Religious Fluctuations Reflected in the Sassanian Rock Reliefs. *Pazhoresh-Ha-Ye Bastanshenasi Iran*, 7 (14), 103-122. <https://doi.org/10.22084/nbsh.2017.7757.1341>

سربال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراپیسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میتراپی)

Kooper, J. C. (2001). *An Illustrated Encyclopaedia of Traditional Symbols*. (Translated into Farsi by M. Karbasiyan). Farshad.

Kristeva, J. (1980). The Bounded Text. *In Desire in Language: A Semiotic Approach to Literature and Art*. L. S. Roudiez (Ed). Oxford: Blackwell. 36-63.

Kristeva, J. (1984). *Revolution in Poetic Language*. Translated by M. Waller. Introduction by L. S. Roudiez. New York: Columbia University Press.

Kristeva, J. (1986). Semiotics: A Critical Science and/or a Critique of Science. *In The Kristeva Reader*. T. Moi (Ed). Oxford: B. Blackwell. 75-88.

Kristeva, J. (2010). *Shared Individuality*. (Translated into Farsi by M. Parsa). Roozbahan.

Kuritz, P. (1988). *The Making of Theatre History*. Englewood Cliffs. N.J.

Malekzadeh, Y., & Khorashadi, S. (2021). A Reassessment of Two Theories of Pourshariati's Thriple View in her "Decline and Fall of the Sasanian Empire: The Sasanian Parthian Confederacy and the Arab Conquest of Iran". *Critical Studies in Texts & Programs of Human Sciences. Institute for Humanities and Cultural Studies (IHCS) Monthly Journal*, 21 (8), 397-416. <https://doi.org/10.30465/crtls.2021.35761.2205>

McAfee, N. (2006). *Julia Kristeva*. (Translated into Farsi by M. Parsa). Markaz.

Merkelbach, R. (2015). *Mithras*. (Translated into Farsi by T. Golizadeh & M. Karbasiyan). Akhtaran.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

Namvarmotlagh, B. (2008). Bakhtine, Dialogism and Polyphony: the Study of Bakhtine's Intertextuality. *Human Sciences*, (57), 397- 414.

Namvarmotlagh, B. (2011). *An introduction to intertextuality*. Sokhan.

Nardo, D. (2007). *The Rise of Christianity*. (Translated into Farsi by M. Haghghatniya). Qoqnoos.

No Author. (2014). *Avesta; Yashta (1): Zarathustra's letter*. The second volume. (Reported by I. Pourdawood. By the efforts of B. Farahvashi. Edited by F. Moradi). Negah.

Omidasalar, M. (2010). P. Pourshariati: *Decline and Fall of the Sasanian Empire: The Sasanian-Parthian Confederacy and the Arab Conquest of Iran*. Reprinted (Ed). London- New York: IB Tauris. 2008. 552p. ISBN9781845116453. *AnTard*. (18). 368-376.

Parsanasab, M., & Manavi, M. (2013). The Evolution of the Raven as a Motif: From Myth to Folklore. *Culture and Folk Literature*, 1(1), 71-92. <http://dorl.net/dor/20.1001.1.23454466.1392.1.1.4.0>

Pavlac, B. A. (2017). *Game of Thrones Versus History: Written in Blood*. Publisher. Wiley-Blackwell. Online ISBN: 971119249450/ doi: 10.1002/9781119249450.

Pourshariati, P. (2008). *Decline and Fall of the Sasanian Empire: The Sasanian-Parthian Confederacy and the Arab Conquest of Iran*. New York: I.B. Tauris.

Rabbanigolpayegani, A. (2002). Philosophical hermeneutics in Gadamer's thought. *Qabasat*, 7 (23), 24-39.

Rezaeianabarghohi, A. r., Yousefjamali, M. K., & Jadidi, N. (2021). The Effects of Mithrasism on Christianity and Its Social Consequences. *Tahqiqāt-e Tārikh-e Ejtemā'ī (Social History Studies)*, 9 (2), 177-206. <https://www.doi.org/10.30465/shc.2019.22821.1820>

Roshanzamir, B. (2016). Mithraism in PreSassanian Iran. *Jondishapour*, 2 (7), 23-40.

Sasani, F. (2005). The Influence of Intertextual Relationships in Text Interpretation. *Language and Linguistics*, 1 (2), 39-55.

Shahsavari, M., & Mousavikouhpar, M. (2023). The Deity of Mithra/Mehr and Its Relationship with Sasanian Zoroastrianism: A Look at Some Seals with the Image of Mithra/Mehr. *PAZHOHESH-HA-YE BASTANSHENASI IRAN*, 13 (37), 223-245. <https://doi.org/10.22084/nb.2023.26486.2504>

Skjærvø. P. O. (2019). Avestan Society. In *The Oxford Handbook of Iranian History*. Edited by T. Daryaei. (Translated into Farsi by Sh. Saremi). Qoqnoos. 79-141.

Ulansey, D. (1991). *The Origins of the Mithraic Mysteries: Cosmology and Salvation in the Ancient World*. Oxford University Press.

Vaezi, A., & Fazeli, F. (2012). Horizon of Understanding in the Mirror of Understanding of Horizon. *Philosophy*, 9 (17), 59-85.

Vakili, Sh. (2016). *Mythology of Iranian Gods (Collection of Iranian Mythology 2)*. Electronic version.

Vermaseren, M. j. (2008). *Mithra, ceditu mysterieux*. (Translated into Farsi by B. Naderzadeh). Cheshmeh.

سریال «بازی تاج‌وتخت» در سنجۀ میتراییسم؛ (تطبیق سفر معنوی «بزن پاشکسته» با هفت‌گانه میترایی)

Wells-Lassagne, Sh. (2014). Religious Aesthetics in Game of Thrones. *Tvseries* (5). 3-18. <https://doi.org/10.4000/tvseries.438>.

Wikander, S. (1951). Études sur les mystères de Mithras. *Vetenskapsocieteten i Lund*. Å. E. Will (Ed). Le relief cultuel greco-romain. Paris. 5-56.

Xenophon. *Anabasis*. (Translated into Farsi by G. A. Vahid Mazandaran). Ibn-e- Sina.