



ISSN:2588-7033



Examining the Concept of War and the Place of Heroic Virtue in Homer's Iliad

Seyed Hashem Moniri ^a, Seyyed Hossein Athari ^{b*}, Mehdi Najafzadeh ^c, Rouhollah Eslami ^d

^a PhD Candidate of Political Science (Political Thoughts), Faculty of Law and Political Sciences, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

^b Associate Professor, Department of Political Sciences, Faculty of Law and Political Sciences, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

^c Associate Professor, Department of Political Sciences, Faculty of Law and Political Sciences, Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

^d Assistance Professor, Department of Political Sciences, Faculty of Law and Political Sciences Ferdowsi University of Mashhad, Mashhad, Iran

KEYWORDS

Iliad, war, *arete*, *agathos*, respect

Received: 01 February 2023;

Accepted: 01 January 2024

Article type: Research Paper

DOI:10.22034/hsow.2023.709711

ABSTRACT

War in the social system of Homeric society is closely related to the role, responsibility and obligations of the warrior towards himself and others, to the extent that disgrace and honor, eternal name and shame depend on *arete* and the inner skill of the individual and the society's view of his external duties and responsibilities. The origin of the ten-year war also happened with the abduction of Helen by Paris, which was carried out with the biggest naval raid of the Greeks under the command of Agamemnon and the presence of Achaean warriors. The purpose of this research is to examine the place of the virtue of heroism in the battlefield. In the book Iliad, Homer describes the struggles and heroics of the warriors between the Trojans and the Achaeans in order to establish a model for the high culture of society in addition to the importance of the action. The main question of this study concerns the place that the concept of war has in the heroic virtue of Homeric society. The authors claim that the virtue of heroism in war, in which men gain glory and honor, is contingent on *agathos* and *arete*. The findings of this descriptive and analytical research show that the society gives honor to the heroes in the material life (respect) and the world after death (eternal name), and sometimes this gift is given to them by the gods.

* Corresponding author.

E-mail address: athari@um.ac.ir

2024 Published by Arak University Press. All rights reserved..





بررسی مفهوم جنگ و جایگاه فضیلت قهرمانی در ایلید هومر

سیدهاشم منیری الف*، سیدحسین اطهری ب*، مهدی نجف‌زاده ج، روح‌الله اسلامی د

الف دانشجوی دکتری علوم سیاسی (گرایش اندیشه‌های سیاسی)، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران،

seyedhashem.moniri@mail.um.ac.ir

ب دانشیار، گروه علوم سیاسی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران، athari@um.ac.ir

ج دانشیار، گروه علوم سیاسی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران، m.najafzadeh@um.ac.ir

د استادیار، گروه علوم سیاسی، دانشکده حقوق و علوم سیاسی، دانشگاه فردوسی مشهد، مشهد، ایران، eslami.r@um.ac.ir

واژگان کلیدی	چکیده
ایلید، جنگ، آرته، آگائوس، احترام	جنگ در سیستم اجتماعی جامعه هومری ارتباط تنگاتنگی با نقش، مسئولیت و تعهدات جنگجو نزد خود و دیگران دارد؛ تا حدی که ننگ و افتخار، نام جاودان و شرم، وابسته به آرته و مهارت درونی فرد و دیدگاه جامعه به وظایف و مسئولیت‌های بیرونی او است. خاستگاه بروز جنگ ده‌ساله نیز با ربودن هلن توسط پاریس اتفاق می‌افتد که با بزرگ‌ترین لشکرکشی دریایی یونانیان به فرماندهی آگاممنون و جنگاوران آخایی انجام می‌شود. هدف از این پژوهش بررسی جایگاه فضیلت قهرمانی در میدان جنگ است. هومر، در کتاب ایلید به شرح مبارزات و قهرمانی‌های سلحشوران جنگجو بین تروآییان و آخایی‌ها می‌پردازد تا علاوه بر اهمیت عمل، الگویی برای فرهنگ والای جامعه بنیاد نهد. پرسش اصلی این است که مفهوم جنگ چه جایگاهی در فضیلت قهرمانی جامعه هومری دارد. مدعی نویسندگان بر این استوار است که فضیلت قهرمانی در جنگ، که مردان شکوه و افتخار را در آن به دست می‌آورند، به آگائوس و آرته وابسته است. یافته‌ها که بر اساس روش توصیفی و تحلیلی نوشته شده است، نشان می‌دهد که جامعه افتخار را در زندگی مادی (احترام) و دنیای پس از مرگ (نام جاودان)، نصیب قهرمانان خواهد نمود و گاهی نیز این موهبت از سوی خدایان به آن‌ها اهداء می‌شود.
تاریخ دریافت: ۱۴۰۱/۱۱/۱۲	
تاریخ پذیرش: ۱۴۰۲/۱۰/۱۱	
مقاله علمی پژوهشی	

مقدمه

هومر در کتاب ایلید، درباره رویدادهای جنگ بین دو جامعه‌ی آخایی و تروآد که شرح سلحشوری قهرمانان در جدال بین ننگ و افتخار است، به تبیین جایگاه فضیلت قهرمانی و مفهوم احترام می‌پردازد که سه عنصر «خشم»، «انتقام» و «مهارت در جنگیدن» ارکان اصلی آن بشمار می‌رود. شکل‌گیری حماسه‌های هومری، شرح احساس ترحم، و غم و اندوهی است که انسان‌ها با از دست دادن دوستان و ترس از مرگ، دستیابی به زندگی خوب را در دنیایی که ایجاد می‌شود، ناممکن می‌کند. «مسئولیت‌ها و وظایف تحمیل شده به قهرمان، دو بُعد روابط سیاسی را در قالب بحث، گفتگو و شورا؛ و بُعد اخلاقی و نظام پاداش/ جزا نشان می‌دهد که بازتاب و عملکردی از گفتار و اعمال شخصی است» (Hammer, 2002: 9)؛ که به واقعیات اجتماعی شکل و معنا می‌دهد و «شخصیت‌ها خودشان را به صورت دیالوگ در رابطه‌ی بین انتظار جامعه از آن‌ها و وظایف تخصیص‌یافته‌ی آن‌ها در قبال دیگران، پدیدار می‌سازد» (ساکسونهاوس، ۱۳۹۶: ۲۲). بنابراین، در جامعه پیشاسیاسی هومری که سیاست به مثابه‌ی «فعالیت» و نه به عنوان

«ساختار» وجود دارد، «میدان سیاسی» تعیین‌کننده‌ی اصلی ارزش‌های قهرمانی و مسائل مربوط به رهبری و اقتدار سیاسی است. چراکه ساختار به بنیادها، شکل و صورت نهادهای دولتی که تغییرناپذیر و از روابط سازمانی تشکیل می‌شود، اشاره دارد؛ امری که در جامعه‌ی هومری مشاهده نمی‌شود و فعالیت‌ها صرفاً به «پیروزی در جنگ»، به‌عنوان یک موضوع تغییرپذیر، گذرا و موقت محدود است. همچنین، در میدان سیاسی، به‌عنوان امر مشاهده‌پذیر و حوزه‌ای که در آن پرسش‌های سازمان جامعه مانند اینکه ما برای چه چیزی ارزش قائلیم یا چه چیزهایی ما را به هم پیوند می‌دهد، مشاهده و مطرح می‌شود.

جامعه هومری به دلیل فقدان ساختارهای پیچیده، تخصصی و نهادینه‌شده در معنای امروزی آن، «کارکرد» و «فعالیت» را به‌عنوان یک سیستم عملکرد اجتماعی در نظر می‌گیرد؛ و اگرچه این جامعه فاقد یک دولت در اصطلاح تخصصی آن است، از همان کارکردهای سیاسی همچون مسئولیت و تعهدات، رهبری و اقتدار برخوردار است؛ و نظام سیاسی را به‌عنوان حوزه‌ای از زندگی در پولیس یونانی بازتاب می‌دهد (Hammer, 2002: 20-21). بنابراین، کیستی و چگونگی یک قهرمان، ارتباط تنگاتنگی با فرایند سیاسی شبکه‌ای از روابط انسانی، که در «گفتار» و «عمل» و همچنین در میدان سیاسی و میدان‌های جنگ انعکاس می‌یابد، وجود دارد. در حماسه، طرح مسائل مربوط به اقتدار - به معنای شکلی از قدرت مشروع -، و «حق» تأثیر گذاشتن بر دیگران و مشروعیت - به معنای پذیرش اجتماعی اطاعت از رهبران از طرف شهروندان -، اقتناع‌سازی که سخنور با استفاده از خطاب به مردم تأثیر می‌گذارد تا عقیده را تبدیل به باور نماید؛ و اعمال زور که دارنده‌ی قدرت علیه فرد موردنظر دست به خشونت می‌زند و مطالبات یا ادعاهای جامعه و مسائل اخلاقی، تعهدات و مسئولیت‌ها، نمونه‌هایی از فرایند سیاسی‌ای است که رابطه‌ی بین نخبگان، به مثابه‌ی رهبران و جنگ‌سالاران، با یکدیگر و بین مردم با آن‌ها - در بستر و زمینه‌ی جنگ -، قابل فهم می‌شود. نقش انجمن‌ها (Assemblies) در تصمیم‌گیری نه تنها مسئله‌ی رهبری را به میان می‌آورد، مردم را که بیشتر مخاطب هستند تا شهروند، به‌عنوان عاملی ویژه در الزام و انعکاس فرمان‌ها و مشروعیت به رهبر/ قهرمان بازتاب می‌دهد.

حال که موقعیت جنگ در صعود و سقوط یک قهرمان تعیین‌کننده است، نخست باید نقش عامل انسانی و الهی را مورد تبیین قرارداد که آیا در هر چرخش جدید از رخدادها به‌وجود آمده در پیکار برآمده از جنگ، یک ابتکار انسانی دخیل است و یا به‌وسیله ژئوس و خدایان المپ مهندسی شده است؛ چراکه پدیدارهایی که تحت حاکمیت طبیعت‌اند و فعالیت‌هایی که توسط شورای جنگی خلق می‌شوند، تفاوت بین نامیرایان و فانی‌ها را در مسئله سوژه‌ی مسئول و خودمختار، نشان می‌دهد. علاوه بر این، مسئله‌ی فانی و نامیرا بودن یک جنگجو با مفهوم جاودانگی و شکوه در ارتباط است. این مفاهیم، فرهنگ سلسه‌مراتبی از نقش و تعهداتی است که هویت و ارزشمندی فرد را، آنچه به‌عنوان «احترام» نامیده می‌شود، به‌وسیله‌ی ارجاع به سیستم اجتماعی تعریف می‌کند که بازتابی از «کاسموس» در فرهنگ یونانی و تعیین مجازات و پاداش‌ها، جهت اجرای نقش‌های اجتماعی فرد است. کاسموس (Cosmos)، به معنی کیهان منظم، نظم حاکم بر جهان و عالم (گمپرتس، ۱۳۷۵: ۱۳۵۷/۳؛ فرنودفر، ۱۳۹۹: ۸؛ طباطبائی، ۱۳۸۷، ۵۴)، نوعی ساختار سلسه‌مراتبی را بازتاب می‌دهد.

تخصیص ارزش‌ها در وضعیت سلسه‌مراتبی جامعه‌ی یاد شده، از بالاترین طبقه موجود یعنی آگاثوی یا آریستوکرات‌ها - که به‌عنوان طبقه جنگجو خدمت می‌کنند -، به پایین جریان دارد. شخص آگاثوی متولد می‌شود، ولی آگاثوس و آرته - با وضعیت عالی و مزیت‌های خاص او از طرف جامعه -، انتظار می‌رود. این مزیت‌ها برای یک جنگجو شامل شجاعت، مهارت در جنگیدن، مشاوره خوب و قدرت است. به دیگر سخن، آرته به‌عنوان مبنایی جهت دریافت افتخار و شکوه عمل می‌کند. از این جهت، رخداد جنگ،

گونه‌ی خاصی از وضعیت تخاصم و بحران است که مشخصه اصلی آن توسل به خشونت جمعی گسترده به منظور حذف، شکست، یا انتقام از فرد، گروه یا جامعه‌ای خاص است. از این منظر، جنگ مقوله‌ای است تابع نظام انسان‌شناختی و وابسته به جغرافیای سیاسی ویژه که ذیل مقوله عام خشونت بررسی می‌شود. از سوی دیگر، دوگانه‌ی دوستی و دشمنی بیشترین پیوند را با مفهوم جنگ دارد و نظام نشانه‌ای جنگ که به فرایند دال زبان - به مثابه نوعی تصویر آوایی - و مدلول زبان - به مثابه مفهوم ذهنی - می‌پردازد و جنگ را مورد تأویل قرار می‌دهد (احمدی، ۱۳۹۵: ۱۴-۱۵)، با تمایز بین دوست و دشمن صورت‌بندی می‌شود. این صورت‌بندی، پرسش‌های دیگری را که با عملکرد جنگجو در میدان جنگ مرتبط است، پای اخلاق را به میان می‌کشد که سیاست، کاربرد حيله و چگونگی معیار خوب و بد به منزله‌ی کاربرد یک قاعده اخلاقی، جایگاه قهرمان را برای دستیابی به پیروزی در برابر دشمن فراهم می‌سازد. این مسئله زمانی دستگاہ اخلاقی را دچار لغزش می‌کند که جواز روش‌های غیراخلاقی را جهت تصاحب به یک امر عینی و انضمامی، به مثابه‌ی «متعلقات یا اُبژه‌های بیرونی و مصداق خارجی که در مکان متصور است، یا به دیگر سخن، آنچه در عالم واقع است، درک می‌شود» (امید، ۱۳۸۹: ۱۲۳-۱۲۴)، بدون پاداش اخروی و در راستای تسکین انتقام مشاهده کنیم. با این حال، معنا و هدف جنگ و مفهوم قهرمانی در بافت زمانی و مکانی متفاوت است و حتی حوزه‌های سیاسی و اخلاقی متفاوتی را در چارچوب تاریخی، اسطوره‌ای و داستانی فراهم می‌کند. این امر نشان‌گر این است که حماسه هر ملتی نشان‌دهنده‌ی حوادث و اتفاقاتی است که بر آن کشور گذشته است و از این‌روست که آثار حماسی هر ملتی بهترین منبع شناخت تمدن و آداب و رسوم یک جامعه است.

از طرف دیگر، قهرمانان از موهبت و استعداد ذاتی که دارای برتری واقعی بر دیگران است، برخوردارند. قهرمانی که در کارزار از پای درآید از قهرمان زنده ستایش‌انگیزتر است. قهرمان هومری نیز، علاوه بر آنکه نیمه - خدا و برای جاودانگی با خدایان المپی در رقابت است، زیر سخنان و رفتارهای نادرست شاه نمی‌رود. صادق حقیقت تصریح می‌کند که قدرت مطلق و صدای مطلق شنیده نمی‌شود، بلکه کارها با مشورت و گفتگوهای چند سویه به انجام می‌رسد و شیوه قدرت‌جویی در آیین جنگی پیوسته میان خدایان و آدمیان در گردش است (حقیقت، ۱۳۹۷: ۴۷). محمد رضایی‌راد از جنبه اسطوره‌ای به رقابت و نبرد میان قهرمان و دشمنی توجه می‌کند و آن را با آیین دیونوسوسی هم‌راستا می‌داند. در این آیین، خاستگاه زندگی، مرگ و حیات مجدد دیونوسوس با اسطوره جاودانگی قهرمانان که آرزوی نامیرایی دارند، مقایسه شده است. این جاودانگی با یاد یا خاطره در این جهان و جهان پس از مرگ همراه است (رضایی‌راد، ۱۴۰۰: ۴۲). رنه نانلیست تشبیهات موجود در ایلپاد را بررسی کرده است و یافته‌ها نشان می‌دهد که وضع بشری با واژه‌های درد، اندوه، وحشت، سختی، فلاکت‌بار، شرّ، ویرانی، تلخی و نفرت مفهوم‌سازی شده است؛ و دنیای انسانی، بسیار غم‌انگیز منعکس می‌شود که این مسئله در دوران عصر هومری - که فاقد نهادهای ملی حل و فصل مشکلات و گفتگو بود - و اولویت «جنگ» است، امری اجتناب‌ناپذیر بوده است (Nünlist, 2020: 48). مایکل کلارک، معتقد است که ساختار هستی‌شناختی قهرمان با «مردانگی» و «مرگ» پیوند خورده است؛ آن‌ها برای پیکار در میدان جنگ و مبارزه آفریده شده‌اند و حتی بقایای آن‌ها نیز بر زندگان تأثیر می‌گذارد (Clarke, 2004: 78). از این رو، بنا بر نظر جیمز آی. پورتر، از بین پانزده هزار بیت شعر ایلپاد، حدود پنج هزار بیت به صحنه‌های نبرد و شکوه جنگاوران، اختصاص یافته است (Porter, 2021: 175).

بنابراین، این پژوهش علاوه بر تبیین جایگاه قهرمان در میدان‌های جنگ، پس از بررسی ننگ و افتخار و رابطه‌ی آن با مفهوم جاودانگی، تلاش دارد به این پرسش پاسخ گوید که مفهوم جنگ چه جایگاهی در فضیلت قهرمانی جامعه هومری دارد؟ آثار مرور شده از جنبه ساختاری، اسطوره‌ای و تاریخی به جنگ و شخصیت قهرمان پرداخته‌اند. اما این پژوهش تلاش دارد نقش قهرمان را در شکل بخشی به الگوگرایی اخلاقی که هم تحسین‌برانگیز است و هم سعادت را به همراه دارد، بر اساس چارچوب نظری «استعاره

زنجیره بزرگ جورج لیکاف»، رابطه قهرمان را در سه زنجیره‌ی بنیادین خدایان، جنگ و مردم بررسی و تحلیل کند.

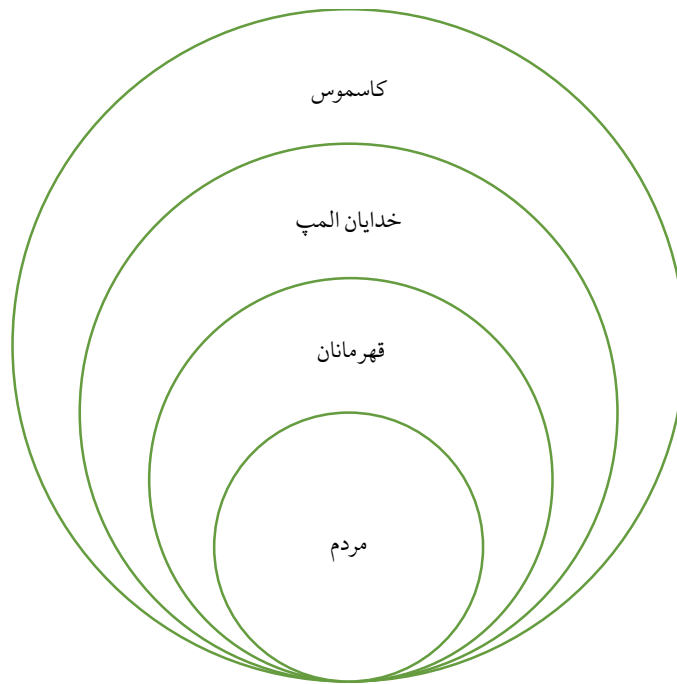
چارچوب نظری

استعاره‌ها، مدل‌های شناختی متعددی را در برمی‌گیرد؛ یکی از مدل‌های شناختی در زمینه معناشناسی شناختی، حوزه‌ی «استعاره‌های مفهومی» جورج لیکاف و مارک ترنر است که با «استعاره زنجیره‌ی بزرگ، نحوه‌ی آرایش پدیده‌ها و نیز از جایگاه انسان در جهان، درکی مشخص فراهم می‌آورد» (لیکاف و ترنر، ۱۳۹۹: ۲۵۰). استعاره در نزد لیکاف و ترنر محدود به نظریه‌ی سنتی استعاره که به واژه‌ها، ابزار زیبایی‌شناسانه و یا هنری، شباهت و افراد نابغه یا برجسته می‌پردازد، نیست؛ بلکه استعاره یک فرایند اجتناب‌ناپذیر از اندیشه و استدلال انسان است (کوچش، ۱۳۹۸: ۱۲) که در دوگانه‌ی رویکردهای «زبان - بنیاد» و «شناخت - بنیاد»، دومی را به‌عنوان یک رویکرد زبان‌شناسی شناختی، انتخاب می‌کند (Geeraerts, 2021: 27). در این مدل شناختی، مقوله‌ها از جایگاه مهمی در شناخت چیزها و سلسله‌مراتب مفاهیم برخوردار است که علاوه بر پدیده‌ها، هستی‌های انتزاعی مانند رویدادها، کنش‌ها، عواطف، روابط اجتماعی را در یک گستره وسیع، مقوله‌بندی می‌کند (لیکاف، ۱۳۹۵: ۲۷).

«زنجیره بزرگ» که خود مدلی فرهنگی است، وجودها و ویژگی‌های مرتبط با هم را در یک نمودار عمودی مفهوم‌سازی می‌کند. به طوری که وجودهای «عالی‌تر» و ویژگی‌هایشان بالاتر از وجودهای «پست‌تر» و ویژگی‌هایشان قرار دارد (لیکاف و ترنر، ۱۳۹۹: ۲۵۰). این زنجیره از دو نوع «بنیادین» و «گسترش‌یافته» تشکیل یافته است. در نوع بنیادین آن، ماهیت هر وجود با وجودهای پست‌تر مشترک است؛ اما خصیصه‌ها و رفتارهایی که تعیین‌کننده‌ی سطحی از خصیصه‌ها و رفتارهای ویژه‌اند از وجودهای پایین‌مرتبه، فراتر قرار می‌گیرند. این فراتری به چند دلیل است: الف) مضاعف بودن: وجودهای برتر در مقایسه با صورت‌های پست‌تر چیزی اضافه دارند؛ ب) ترکیبی‌تر بودن؛ پ) نیرومندتر بودن: صورت‌های وجود واقع در سطح عالی بر صورت‌های وجود پایین‌مرتبه مسلط‌اند (همان: ۲۵۳).

تسلط وجودهای عالی بر وجودهای پست، جایگاه سلسله‌مراتب و نقش‌های طبقه‌بندی‌شده را در ذهن تداعی می‌کند که هر صورت وجود نظریه‌ی فهم عامه از ماهیت پدیده‌ها را با دانش معمول درباره‌ی ماهیت و صورت‌های وجود، مقوله‌بندی و مفهوم‌سازی می‌سازد (Steen, 2017: 76). بنابراین، ابزاری است که در دانش همه‌جانبه‌ی ما درباره‌ی تمام وجودهای قرارگرفته در زنجیره‌ی بزرگ، از انسان‌ها گرفته تا اشیا و مفاهیم غیرجاندار، کاربرد دارد. در ایللیاد هومر نیز جهان به لایه‌های متفاوت که هرکدام در دل دیگری جای گرفته است، روابط قدرت و زمینه آنتاگونیستی را نشان می‌دهد. آنتاگونیسم به معنای «فضای تخاصم» (موفه، ۱۳۹۱: ۱۶)، رابطه‌ی دو طرف دشمن (ما/ آن‌ها) را که در هیچ زمینه‌ی مشترکی سهیم نیستند، توصیف می‌کند. از طرف دیگر، مفهوم جنگ و موقعیت هر «هستی»، نسبت به طبقه‌بندی هستی‌های بالاتر و پایین‌تر، تسلط وجودهای عالی را نسبت به یکدیگر، پدیدار می‌سازد. در هرکدام از لایه‌های موجود - که همگی آن‌ها در «کاسموس» قرارگرفته است -، از نوعی نظام رتبه‌بندی پیچیده - که به لحاظ شأن و مرتبه با قابلیت‌ها همراه است -، برخوردار هستند (مکلند، ۱۴۰۱: ۲۳-۲۴).

قهرمانان که نیمه‌الهی هستند، از قدرت زیاد، بدن تنومند و از یک الهه یا خدای المپ‌نشین، در جنگ حمایت می‌شوند. آخیلئوس (Ἀχιλλεύς)، نمونه مثالی قهرمانان در ایللیاد است که ترکیبی از سه مؤلفه‌ی یادشده را در جنگ بازتاب می‌دهد.



شکل ۱: مدل نظری استعاره زنجیره بنیادین جورج لیکاف در هستی‌شناختی جنگ ایلپاد هومر

روش پژوهش

روش پژوهش از نوع کاربردی، رویکرد آن استقرایی، استراتژی آن مطالعه موردی در قالب تاریخی و بر پایه‌ی استخراج کیفی - اکتشافی استعاره‌ها مبتنی است؛ که افق زمانی یونان باستان جامعه‌ی هومری را به روش توصیفی و تحلیلی بررسی کرده است. همچنین داده‌های مورد نیاز آن به روش کتابخانه‌ای گردآوری شده است. پیکره، حاصل از متن کتاب «ایلپاد» منتسب به هومر است که بر اساس منابع معتبر و به‌روز، معنای فضیلت را در چارچوب جنگ مطالعه کرده است.

بحث و یافته‌ها

۱. خاستگاه بروز جنگ و جایگاه آن در نزد هومر

کلید مفهومی جنگ در جوامع پیشاسیاسی، به‌ویژه در پولیس‌های یونان باستان، بستگی نزدیکی با آرته - به معنای بهترین نوع در هر چیزی-، دارد. جنگ همه چیز است و این همه به دلیل فضای تخصصی، فقدان زمینه‌ی گفتگو و فرایند حل مشکلات از طریق داوری است. به همین دلیل، هنگامی که «نظم» و «عرف» جامعه مورد تهاجم طرفین قرار می‌گیرد تنها یک گزینه و آن هم برخورد نظامی باقی می‌ماند که نتیجه آن پیروزی یا شکست است. جنگ ترویا نیز بر اساس زیر پا گذاشتن قانون مهمان‌نوازی، اغوا و ربودن هلن، همسر منلائوس (ابراهیمی، ۱۴۰۱: ۲۱)، توسط پاریس، یکی از پسران پریام پادشاه تروا شروع شد. آگاممنون، به عنوان بزرگ‌ترین پادشاه موکنه «با بزرگ‌ترین نیروی دریایی که تا آن زمان دیده شده بود برای مجازات تروا و باز پس‌گیری هلن راهی جنگ شد» (توکودیدس، ۱۳۹۷: ۲۹). از این رو، «جنگ» هم برای رهبران نظامی و هم برای شهر، به عنوان یک «فضیلت» شناخته می‌شود و مفهوم «مردانگی»، «افتخار» و «پیروزی» یک نوع شکوه و غرور سرزمینی محسوب می‌شود. از طرف دیگر، شکست در جنگ مایه‌ی سرشکستگی و ننگ است. به همین خاطر است که آگاممنون حتی حاضر است دختر خود، ایفی‌ژنی، را برای آرامش طوفان در دریا و لشگرکشی به تروا قربانی کند تا از ننگ به‌وجود آمده جلوگیری کند؛ چراکه شرافت جنگ مهم‌تر از خون و تبار است (آیسخولوس، ۱۴۰۰: ۵۷).

۲. خدایان و جنگ

مفهوم جنگ و فضای تخصص محدود به فانیان، یعنی آدمی زادگان، نیست؛ بلکه در بین خدایان و الهه‌ها نیز رواج دارد. آن‌ها هم‌زمان می‌توانند در بروز و خاموش کردن جنگ و یا حمایت و مقابله از طرفین پیکار، به صورت نیابتی، حضور داشته باشند. در کتاب ایلپاد، به طور کلی خدایان دو دسته می‌شوند و هرکدام از یک طرف جنگ حمایت می‌کنند: زئوس، آفرودیت و آرس پشتیبان مردم تروا هستند؛ و هرا و آتیه از مردم آخائی حفاظت می‌کنند (ایلپاد، ۴: ۹۷). آنچه در این مناظرات نقش کلیدی دارد، مسئله «انتقام» و «خشم» است. در اولین سرود کتاب ایلپاد، از خشم آپولون (پسر لئو و زئوس) بر آگاممنون گفته می‌شود که این دلیل است که او «کریزیس»، کاهن معبد آپولون را برای آزاد کردن دخترش خوار کرده است (ایلپاد، ۱: ۳۰). این خواری باعث شد که کاهن معبد از او درخواست انتقام کند. او می‌گوید: «امید است که تیره‌های تو تقاص اشک‌هایی را که من در پیش بازماندگان دانائو ریخته‌ام، بازستاند» (ایلپاد، ۱: ۳۱). این درخواست مورد پذیرش قرار می‌گیرد و نه روز پیاپی تیره‌های خدای آپولون در میان لشگر آخائی پرواز می‌کند چنان که تعداد بی‌شماری از نیروهای جنگی کشته می‌شوند.

از طرف دیگر، سرنوشت صلح پایدار یا برافروختن آتش تخصص به دست خدایان اتفاق می‌افتد. به طوری که مردم بازیچه‌ی آن‌ها قرار می‌گیرند. در سرود چهارم، زئوس انجمن خدایان را تشکیل می‌دهد و می‌گوید: «آیا باید آتش دوگانگی را دوباره تیزتر کنیم یا اینکه دو گروه [تروا/آخایی] را باهم آشتی دهیم؟» (ایلپاد، ۴: ۹۸). تصمیم بر این می‌شود که جنگ دوباره از سر گرفته شود. بدین منظور، آتیه به پانداروس (کمان‌دار معروف تروایی)، می‌گوید که سمت منلائوس تیر بیاندازد تا جنگ دوباره شعله‌ور گردد (ایلپاد، ۴: ۱۰۰). با آغاز دوباره‌ی جنگ دو دستگی خدایان فراتر از آدمیان پیش می‌رود و در واقع، «جنگ میان خدایان آغاز می‌شود» (ایلپاد، ۲۰: ۴۳۳). بنابراین، حمایت زئوس از لشگر تروا، حمایت خدایان و الهه‌ها از جنگاوران و طرف‌های دشمن، آغاز یا «منع شدن از جنگ» (ایلپاد، ۸: ۱۷۹)، نشان می‌دهد «بزرگ‌ترین جنگاور و فرمانده جنگ، زئوس، خدای خدایان است» (ایلپاد، ۴: ۹۹)؛ که در حقیقت در بالاترین زنجیره‌ی استعاری کارزار قرار می‌گیرد.

۳. مردم و جنگ

اکثریت مردم، حضور چشم‌گیری به عنوان نیروی زمینی و پشتیبانی داشتند. آن‌ها اغلب به عنوان پاروزن در کشتی‌های جنگی، علاوه بر نبردهای تن‌به‌تن با دشمن، در تشکیل سپاه شرکت می‌کردند. قصد آن‌ها در لشگرکشی‌های مورد نظر، علاوه بر شکست دشمن - به عنوان اولین وظیفه‌ی عمومی یک جنگجو-، غارت، کسب غنیمت، تصاحب مال و اسیری زنان بود (ایلپاد، ۲: ۶۱). هنگامی که پولیس وضعیت جنگی به خود می‌گرفت، تمامی طبقات و شرکت‌کنندگان خود را آماده جنگ می‌کردند. اشراف‌سالاران و کهنه‌سربازان قدیمی، وظیفه‌ی رایزنی و تشکیل انجمن را به منظور چگونگی ادامه و یا طراحی جنگ به عهده می‌گرفتند. آن‌ها در بالاترین نقطه‌ی هرم اجتماعی جامعه حضور داشتند و شهروندان در تبعیت از رهبران و در تعهد و تکلیفی که مقدر شده بود، از آن‌ها اطاعت می‌کردند. اساساً، «جایگاه هر فرد در جامعه و مزایا و وظایفی که موقعیت اجتماعی او به دنبال داشت، مشخص بود. هر فردی در درون نظام معین نقش و عمل خاصی را انجام می‌داد» (مک‌این‌تایر، ۱۳۹۳: ۲۱۲). علاوه بر این، هر پولیس موظف بود که در هنگام جنگ تعداد نیروی لازم را برای لشگرکشی مهیا کند. در سرود دوم ایلپاد، لشگر یونان به صورت مشخصی دسته‌بندی شده است: بزرگ‌ترین و پرشمارترین کشتی‌ها به ترتیب از آن مردم میسن به فرماندهی آگاممنون (۱۰۰ کشتی)، مردم پیلوس به فرماندهی نستور

(۹۰ کشتی)، مردم اقریطس به فرماندهی ایدومنه (۸۰ کشتی)، مردم اسپارت و لاسدمون به فرماندهی منلائوس (۶۰ کشتی)، آگاپنور (۶۰ کشتی)، مردم آرگوس به فرماندهی آخیلئوس (۵۰ کشتی)، منسته (۵۰ کشتی)، مردم بئوسی به سرکردگی پنه‌لئوس، له‌ئیت، آرسزیلاس، پروتوئور و کلونیوس (۵۰ کشتی)، مردم فیلاسه، ایتون و آنترون به فرماندهی پروتزیلاس (۴۰ کشتی)، مژس (۴۰ کشتی)، توناس (۴۰ کشتی)، مردم فوکیده به فرماندهی شدیوس و اپیسترف (۴۰ کشتی)، مردم اورمنیون به فرماندهی اورپیل (۴۰ کشتی)، ماگنت‌ها به فرماندهی پروتوئوس (۴۰ کشتی)، مردم آرژیس، ژیرتون، اورته و الون به فرماندهی پولیپوتس (۴۰ کشتی)، مردم اورکومن و اسپلدون به فرماندهی اسکالاف و یالمن (۳۰ کشتی)، مردم جزایر نیسیر و کاسوس به فرماندهی فیدیپ و آنتیف (۳۰ کشتی)، مردم تریکه، ایتوم و اوکالی تحت فرماندهی دو برادر به نام پودالیر و ماکائون (۳۰ کشتی)، مردم سرزمین دودون‌ها به فرماندهی گونه (۲۲ کشتی)، مردم سفالنیان به فرماندهی اودوسئوس (۱۲ کشتی)، مردم سالامین به فرماندهی آژاکس (۱۲ کشتی)، مردم فرس، بویه، گلافیرس و ایلوکس به فرماندهی اولوس (۱۱ کشتی)، آمفیماک، تاپیوس، دیورس و پولیکسن هرکدام (۱۰ کشتی)، تلپولم (۹ کشتی)، مردم متون، توماسی، ملیبه و اولیزون به فرماندهی فیلوکتت (۷ کشتی) و سرانجام، نیره از جزیره سیمه با (۳ کشتی) بودند (ایلیاد، ۲: ۶۹-۷۷). به علاوه‌ی، ارسال جاسوس از طرف یونانیان (دیومد و اودوسئوس) و از طرف تروا (دولون) (ایلیاد، ۱۰: ۲۲۸-۲۲۷)، مشاور و کهنه‌سواراران به مثابه صدای تجربه مانند نستور (ایلیاد، ۱: ۳۸-۳۹) و فونیکس (ایلیاد، ۹: ۲۱۰-۲۱۱)، ماکائون و پودالیرئوس پزشکان لشکر آخانی (ایلیاد، ۲: ۷۶؛ ایلیاد، ۱۱: ۲۵۴)، پیشگوها مانند کالخاس (ایلیاد، ۱: ۳۲) و تیرزیاس (اودیسه، ۱۱: ۷۴۰) و هیئت گفتگو (ایلیاد، ۹: ۲۰۳)، سازماندهی مردم جامعه را نشان می‌دهد. در مجموع، می‌توان کارکرد و وظیفه‌ی هر یک از مردمان را با استعاره «دانش، تخصص است» مفهوم‌سازی کرد.

۴. قهرمان و خدایان المپ

خدایان یونانی برخلاف خدایان سایر ادیان الهی، در درون عالم واقع شده‌اند (یگر، ۱۳۹۲: ۴۶) و بنا بر شعر تنوگونی هسیود، آن‌ها «به‌وجود» آمده‌اند و بنابراین فاقد آغاز (آرخه) هستند. به همین خاطر است که کسنوفانس برای اولین بار علیه خدایان و باور دینی اعلان جنگ می‌کند و معتقد است که خدای یگانه از حیث صورت و از حیث اندیشه شبیه به میرایان نیست (همان: ۸۶). بنابراین، خدای هومر، خدایی از نوع زمینی است که گاهی می‌ترسد، اشتباه می‌کند و حتی ممکن است از بعضی تصمیمات خود عقب‌نشینی کند و یا بنا بر درخواست الهی زندگی، پیروزی یا شکست سرزمینی را بازبچه‌ی ترازوی سرنوشت (ایلیاد، ۱۱: ۲۴۸) خود قرار دهد. او حتی اغفال می‌شود و حسادت می‌ورزد. بنابراین، می‌توان در عالم‌بودگی خدایان و الهه‌ها را با «استعاره ظرف» مورد انطباق قرارداد. بنابر آنچه گفته شد، اشعار هومری علاوه بر اینکه تعریفی از دین المپی ارائه می‌دهد، توصیف‌کننده تعامل خدایان با انسان‌هاست که دارای خصوصیات انسان‌انگاری و کیفیات بشری است که خود را در اغوا و نیرنگ، خشم و کيفر و سایر ویژگی‌های زمینی، بازتاب می‌دهد (Prior, 1991: 6). اما خدایان تنها در یک چیز با انسان‌ها متفاوت‌اند؛ و آن جاودانگی و بی‌مرگی است. آرزوی جاودان شدن قهرمان به خدایان، در «آمفورای» طلایی که دیونوسوس به تیسس می‌دهد، بازتاب می‌یابد تا به‌طور اسرارآمیزی به زندگی برگردند. این از نشانه‌های نیاز به بی‌مرگی و همسان‌شدن با خدایان است که بر اساس شواهد تطبیقی از سایر ارجاعت شعری یونانی مانند «استسیخروس» دیده می‌شود. اما از جهت دیگر، قهرمانان پس از جدا شدن روح از بدن، به هادس که یک مرحله انتقالی به بهشت است، حضور می‌یابند. پس از این گذر انتقالی، آن‌ها دل‌آسوده از اندوه در جزایر فرّه‌مندان در کنار اقیانوس ژرف پیچان سامان می‌یابند. این قهرمانان بخت‌آور در جایی سکنا دارند که خاک پر بار آن سالی سه بار برایشان میوه به شیرینی عسل می‌آورد (Hesiod, works and day: 170-173).

قهرمانان اگرچه نیمه-الهی اند و از تنومندی و زور بسیار برخوردارند، همواره حمله یا جنگ با زئوس به عنوان خدای خدایان، ناممکن است و گاهی عقب‌نشینی و کاربرد حيله و نیرنگ می‌تواند هدف را در دسترس قرار دهد. خدایان دیگر المپ‌نشین نیز به همین منوال‌اند؛ مثلاً هرا توانست زئوس را با همدستی آفرودیت اغفال کند. او با ابزارهای جنسی و کاربرد فریب که از لوازم واجب اما ناکافی سیاست و امر اجتماعی است، فکر زئوس را با خواب و رؤیا منحرف نمود تا نه با جدال عینی و فیزیکی، بلکه با گامی به عقب نشستن و ابزار فریب، دوباره جنگ را آغاز کند. از این رو، نقش و کارکرد الهه‌ها و خدایان معنای خود را پدیدار می‌کنند.

بدین منظور، بعضی الهه‌ها کارکرد جداگانه‌ای دارند که ناتوان از خشونت طبیعی و خشم برآمده از آن است. این کارکرد در مورد آفرودیت که به کار دلپذیر مهرورزی می‌پرداخت قابل اطلاق است (Morford and et al, 2014: 194). زئوس هنگامی که کارزار الهه‌ها را در میدان جنگ مشاهده کرد و هنگامی که پسر دلاور تیده با زوبین خود دست آفرودیت را زخمی کرد، او را مورد خطاب قرارداد و گفت: «دخترم، کارزار از تو ساخته نیست، به کار دلپذیر مهرورزی بپرداز و بگذار آتیه و آرس سرکش به کار جنگ برسند» (ایللیاد، ۵: ۱۲۹).

اما گاهی عقب‌نشینی در جنگ و اداره حکومت لازم است و برای به دست آوردن خیر برتر، آن را توجیه می‌نماید. هرچند، دلایل این عقب‌نشینی می‌تواند به علت دخالت الهه‌ها و یا اراده خود افراد در این وضعیت باشد. آگاممنون نمونه این دو صورت است. او پس از وخامت وضعیت لشکر و نیاز به رزمندگی آخیلئوس، رفتار نادرست خود را به دخالت آتیه نسبت داد و خواسته و نادانسته از موضع پیشین خود عقب‌نشینی کرد. او گفت: «خدایی که آدمی‌زادگان نابینا را بازیچه‌ی خود می‌کند، دختر هراس‌انگیز زئوس آتیه‌ی زشت‌کار است؛ پاهای سبکش هیچ به زمین بر نمی‌خورد؛ بر روی سر آدمی‌زادگان راه می‌رود و زهر خود را در همه دل‌ها می‌پراکند» (ایللیاد، ۱۹، ۴۲۰).

آتیه در اسطوره‌شناسی یونان باستان، الهه فاجعه و تباهی است که در تبارشناسی خدایان فرزند اریس و آخرین موجود متعلق به «الهه شب» است (تئوگونی، ۱۴۰۰: ۶۳). اما هومر در ایللیاد او را دختر بزرگ زئوس معرفی می‌کند و چگونگی اخراج او را به دلیل فریب دادن زئوس شرح می‌دهد (ایللیاد، ۱۹، ۴۲۰). آتیه نشان‌دهنده فریب، وهم و تیرگی ذهن است که افراد را به ارتکاب اعمال احمقانه و نسنجیده سوق می‌دهد (Hard, 2020: 61). بنابراین، قهرمانان اگرچه می‌توانند سرنوشت جنگ را تا حدی تغییر دهند، سرنوشت خود آن‌ها از زمان تولد مسیری به سوی «مرگ» است؛ مرگی که افتخار هر جنگجوی یونانی است تا با پیروزی در جنگ از آیین، سرزمین و مردم خود دفاع کند.

۵. قهرمان و جنگ

جنگ، آغاز و پایان همه‌چیز است. حمله و روایت جنگ، جایگاه و هستی قهرمان را برمی‌سازد و احترام و بزرگی او را چه در زمان حال و چه در بزرگداشت نام نیک و جاودان او برای نسل‌های بعدی یادآور می‌شود. بنابراین، جنگ صرفاً دارای نبرد انفرادی نیست، بلکه دارای غایت، فضیلت که با مفهوم حکمت همراه است جهت رهبری، حفظ وحدت و وفاداری به حفظ سنت و آئین‌های اسطوره‌ای همراه است. جایگاه قهرمان را در جنگ نشان می‌دهد. قهرمانان نه تنها از شکوه مردان بزرگ برخوردارند، بلکه «نیکبخت»‌اند (Olbios) و پس از مرگ در سرزمینی که آکنده از صلح و آرامش است، سکنا دارند (Herodotus 1.32.7). احترام ایجاد شده محدود به سران، الیت نظامی و خردمندان جامعه است که نقش الگو، راهبر را در میدان جنگ و جامعه، توأمان به عهده دارند (یگر،

۱۳۹۳: ۴۱/۱-۴۰). مردم عادی صرفاً به عنوان پیاده‌نظام و فرمان‌بر فرامین بزرگان جامعه که آریستوکرات نامیده می‌شوند، حضور دارند. آن‌ها علاوه بر حقانیت فرماندهان نظامی، چه در قالب سیاسی و اجتماعی، به عنوان الگو و سرمشق در نظر گرفته می‌شوند و همواره آن‌را مدنظر خود قرار می‌دهند. اما این احترام همواره مطلق و ثابت و تغییرناپذیر نیست، بلکه با تخطی از وظایفی که بزرگان جامعه و قهرمانان میدان جنگ بر عهده دارند، احترام یاد شده از آن‌ها سلب می‌شود.

کسب و سلب این احترام، بازهم به جنگ -و به‌ویژه- به مفهوم حمله و شجاعت، دلاوری و پیکار در میدان رزم وابسته است. آرته‌ی یک جنگاور پیکار در برابر دشمن سرزمین، رعایت عرف و رسوم بر جای مانده از مناسک و آیین گذشتگان است که او بر عهده می‌گیرد و وظیفه حمله و دفاع از دستاوردهای جامعه را بر دوش می‌کشد. بنابراین، وظیفه یاد شده از مؤلفه‌های متعددی چون قدرت، زورمندی، زبردستی، فرادستی، انتقام و پیروزی تشکیل یافته است که مجموعه‌ی همبسته‌ای را به نام قهرمان جنگ ارائه می‌دهد.

اما مهم‌ترین مسئله این است که چرا «ستیز» و «حمله» از جایگاه بسیار مهمی در عصر یونان باستان برخوردار است و چه ارتباطی با عدالت و اعاده مجدد نظم برقرار می‌سازد؟ ستیز و جنگ راهی برای معنا بخشیدن و معنی‌سازی واقعیت‌های اجتماعی و شکل‌بخشی به گفتار و عمل شخصی است تا حوزه‌ای از میدان سیاسی را به مثابه فعالیت -و نه به عنوان ساختار-، به کار گیرد. معنابخشی یاد شده اهمیت پولیس و دفاع از سرزمین پدری را در پس‌زمینه بررسی می‌کند. در جامعه‌ی هومری فعالیت سیاسی که هنوز در وضعیت آغازین خود قرار دارد، زاییده پولیس (Polis) است. برای داشتن سیاست، باید پولیس داشته باشد و داشتن آن به طور خودکار انجام وظایف سیاسی، تخصیص منابع، اجرای ارزش‌ها و رسیدگی به اختلافات را تداعی می‌کند. پولیس فصل‌میز «اویکوس» (Oikos) و به طور دقیق‌تر، حوزه‌های جداگانه عمومی و خصوصی است (نصراصفهانی، ۱۴۰۰: ۱۱). در میدان سیاسی، که بخشی از آن به میدان جنگ محدود می‌شود، حوزه‌ای است که در آن پرسش‌های سازمان جامعه مطرح، تعیین و اجرا می‌شود. این پرسش‌ها سایه طرح و تدوین ایلید را مدنظر قرار می‌دهد: در زندگی و سازمان اجتماعی، ما برای چه چیزی ارزش قائلیم؟ چه چیزهایی ما را به هم پیوند می‌دهد؟ و بر چه اساسی روابط اجتماعی از جمله مسائل رهبری و اقتدار، سازمان می‌یابد؟

ستیزهای انجام‌شده برای برقراری نظم در میان مردم و همچنین در رویارویی با خدایان، که نقش مهمی را در خارج از اراده‌ی بشری بازی می‌کند، انجام می‌گیرد. بشر و اندیشه‌اش، به مثابه بخشی از طبیعت، هنوز ادغام نشده بود و تابع همان طبیعت و نیروهای فراطبیعی قرار داشت. یونانیان پیش از مطالعه سیاست، طبیعت را مطالعه کرده بودند. آن‌ها در زمینه طبیعت به نخستین کشف‌های بزرگ دست یافتند تا قدرت اندیشه افسانه‌ای را به چالش بکشند. تصور تازه‌ی طبیعت زمینه‌ای شد برای تصور تازه‌ای از زندگی فردی و اجتماعی انسان، به طوری که جدال بین طبیعت و انسان، به جدال معرفت‌شناسی و هستی‌شناسی منجر شد و در این مبارزه فرض اساسی این است که نمایان، بر میرایان سیطره دارند و این هژمونی، تسلط و کنترل، تقدیر و سرنوشت او را رقم خواهد زد.

از طرفی، ارزش جنگ و روایت ده‌ساله‌ی جنگ تروا، چیزی جز مقابله به مثل نسبت به عمل خلاف پاریس از قانون زناشویی و تخطی از «قانون مهمان‌پذیری» نبود. او با اغفال و ربودن هلن، نه تنها سنت زناشویی را زیر پا گذاشت، بلکه قانون مهمان‌نوازی را نیز از اعتبار ساقط کرد. در یونان باستان، «مهمان‌نوازی یا کسینیا آدابی مهم در فرهنگ یونانی و متکی بر روابط متقابل مهمان و میزبان بود. دو صفت از صفات الهی زئوس ناظر بر همین ویژگی است: زئوس هیکسیوس، (زئوس حامی پناه‌جویان) و زئوس کسنیوس یا (زئوس حامی مهمانان)» (رضایی‌راد، ۱۴۰۰: ۲۵۶-۲۵۷). بنابراین، حمله به تروا و باز پس‌گیری هلن، برقراری نظم و استقرار دوباره دیکه (Dike) است.

بازنمایی عدالت در یونان باستان، از دو چیز سرچشمه می‌گیرد که دوروی یک سکه‌اند. نخست دیکه است، که بیشتر عدالت را

بر اساس اجرای هنجارهای اجتماعی و قوانین متعارف و در چارچوب «عدالت بشری» عرضه می‌کند؛ دیگری، تمیس است که بازنمایی «عدالت الهی» است. به دیگر سخن، دیکه الهه عدالت، حکم منصفانه و حقوق نهادینه شده به وسیله‌ی عرف و قانون است؛ و تمیس، مفسر اراده خدا و الهه‌ی حکمت است. دیکه یکی از خواهران Horae است که با اونومیا (Eunomia) [= نظم خوب]، و ایرنه Eirene [= صلح]، نظم را سامان می‌دهند. بنابراین، مسئله عدالت، با نوموس و فوسیس در ارتباط است و چگونگی آن را توضیح می‌دهد.

نوموس در نزد مردم دوره‌ی کلاسیک چیزی است که به آن عقیده می‌ورزند، عمل می‌کنند یا آن را حق می‌دانند. نوموس، از نظر ریشه‌ای با Nemetai یعنی تسهیم شدن، توزیع و تقسیم شدن هم‌پهلوست و به تعبیری ذهنی را که نوموس از آن ناشی می‌شود، مفروض می‌گیرد (گاتری، ۱۳۷۵: ۱۰/۱۰۷-۱۰۸). از طرف دیگر، محور کلام قرون چهارم و پنجم پ.م، نوموس و فوسیس را در مقابل یکدیگر قرار می‌دهد؛ به صورتی که آنچه قانونی بود طبیعی نبود و بالعکس. در بین سوفسطائیان، نوموس در حوزه‌های اخلاق و سیاست به دو معنی به کار می‌رود: الف) عادت یا رسم مبتنی بر باورهای سنتی یا قراردادی مربوط به چیزهای درست و حقیقی. در این تعبیر، قانون وابسته به آداب و رسوم است و بنا بر گفته‌ی ارسطو «قانون به جز نیروی آداب و رسوم هیچ ضمانت اجرایی ندارد» (ارسطو، ۱۴۰۰: ۷۸). ب) قوانینی که به طرز صوری تدوین و تصویب شده‌اند. در این مجموعه، عادات صحیح صورت‌بندی می‌شود و به صورت رفتار تکلیفی درمی‌آید و اقتدار جامعه را پشتیبان آن قرار داده‌اند.

بنابراین، ذهن یونانی موظف است که از «قوانین»، چه به صورت رسم و آداب و چه به صورت قوانین تدوین شده از سوی الیگوی (متنفذان و فرادستان)، اطاعت کند؛ چرا که به تعبیر «کریتیاس»، قوانین مایه‌ی تعالی زندگی انسان‌ها از سطح بهایم است (گاتری، ۱۳۷۵: ۱۰/۱۲۱). قوانین یاد شده، کارکرد ایجاد نظم و پرهیز از غرور را یادآوری می‌کند. بنا بر ادبیات یونان باستان و اسطوره‌های یونانی، زئوس برای عدم از بین رفتن نسل بشر به دلیل بی‌نظمی و خشونت، هرمس را با دو فضیلت اخلاقی «آیدوس» و «دیکه» به جهان میرایان فرستاد تا «نظم» را ایجاد و پیوند دوستی و اتحاد، برقرار گردد (افلاطون، ۱۳۸۰: ۱/۸۴). به همین خاطر، جنگ علیه بی‌نظمی از دستاوردهای نظم یاد شده در جامعه یونانی است. بنابراین، جنگ دو چهره متناقض را بازنمایی می‌کند که نخست، برقراری نظم کیهانی و سلسله‌مراتب هم‌تایان است و دوم، عشق‌ورزیدن به دوستان و مفهوم دوستی است.

به همین سبب، ارزش دوستی جایگاه مهمی را در ساحت عمومی و مفهوم فضیلت بازی می‌کند. در این نوع از دوستی، رابطه بر اساس منفعت یا لذت نیست، بلکه در این رابطه فضیلت و خوبی و اهمیت متقابل به یکدیگر، نیک‌خواهی را نسبت به یکدیگر ابدی و به موهبتی بالاتر از زندگی یعنی شرافت می‌رساند. اگر در دوران مدرن ارزش دوستی به فایده آن بستگی دارد و لازم نیست حتماً در این رابطه از یکدیگر خوشمان بیاید، در دوران یونان باستان دوستی در ذات خود خیری اخلاقی است و گستره وسیعی از انواع حالت‌های مثبت را شامل می‌شود. بنابراین، استعاره مفهومی «دوستی، نزدیکی است»، برآیند مفهومی دوستی آخیلئوس و پاتروکلوس است که انگیزه واقعی انتقام و حمله به سوی دشمن را، برمی‌انگیزد. از طرف دیگر، دشمنی با استعاره «دوری» (برعکس نزدیکی)، مفهوم‌سازی می‌شود.

آخیلئوس بر اساس این منطق، با آگاممنون دوست نبود؛ چراکه در لایه‌های بافتی متن ایللیاد او بارها آگاممنون را به عنوان کسی که حرفش با دلش یکی نیست و یا مرد جنگ نیست و خود را در پشت سپاه پنهان می‌کند، نه تنها به اقتدار و مشروعیت او «حمله» می‌کند، بلکه با تصاحب پاداش غنیمتی که از جنگ به دست آورده بود، او را به دشمن مرتبه اول خود مبدل می‌سازد و برای ضربه زدن

به مقام او، حاضر است حتی از «جنگیدن» صرف‌نظر نماید. این وضعیت استعاره مفهومی «ستیز، رویارویی است»، «رهبر، فرمانده است» و «عمل، حرکت است» تلاش دارد عمل آخیلئوس را در کاهش و یا تضعیف کردن آگاممنون، کسی که چوب‌دستی پادشاهی و یکی از نشانه‌های اقتدار و مشروعیت سیاسی سرزمین یونان را به دست دارد، توصیف نماید. بنابراین، جنگ هم بستری است که شکوه مردان بزرگ و کسب احترام و پیروزی را، فراهم می‌سازد و هم با شکست، موجب ننگ و از دست دادن آرته قهرمان می‌شود.

۶. قهرمان و مردم

اگر قهرمانان و فرماندهان سیاسی را در حکم نرم‌افزار میدان جنگ و طراح شورای نظامی در نظر بگیریم، مردم عادی در حکم سخت‌افزار و جنگجویان پیاده در نظر گرفته می‌شوند تا در راهبرد تغییر وضعیت سیاسی و پیشبرد کمیت لشکر نقش ایفا کنند. به همین مناسبت، نه قهرمان‌اند و نه نخبه نظامی/سیاسی؛ بلکه کشاورزان یا دریانوردانی‌اند که در انتخاب بین نام جاویدان و شکوه زندگی، دومی را انتخاب می‌کنند. در این نمای کلی، استعاره مفهومی «عادی، کم‌اهمیت است و مهم، مرکز است»، به تبیین این امر در شناخت جایگاه قهرمانان و مردم عادی کمک می‌نماید.

بنا بر کتاب اودیسه و تفسیر سپر آخیلئوس که تاریخ تصویری فشرده‌ای از شهر و زندگی را بیان می‌کند، اکثر مردمان به کار کشاورزی مشغول‌اند و زندگی کوتاه، آرام و رضایتمند را به جان دادن در راه هدفی که به زعم آخیلئوس مربوط به خاندان آتره است، ترجیح می‌دهند (ایللیاد، ۱۸: ۴۱۱). در دنیای سیاست نیز اغلب به همین‌گونه است؛ مردمان به دنبال زندگی، آزادی و خانواده‌اند و نمی‌خواهند به عنوان ابزار حاکمان در نظر گرفته شوند. استعاره «زندگی، طلا است» و «با جزء، کل است»، تشریح‌کننده این وضعیت است. دیدار اودوسئوس با پدر خود در ایتاکا که مشغول کشاورزی و هرس کردن درختان است این مهم را نشان می‌دهد که کشاورزی، باغ و درخت میوه از جمله کارهای روزمره مردمان سفالینان بود. حتی هنگامی که تیرزیاس پایان زندگی اودوسئوس را پیش‌بینی می‌کند او را با یک پارو (بیل) بر شانه که ابزاری برای غربال کردن گندم و جو است، توصیف می‌نماید (اودیسه، ۱۱: ۷۴۱). بنابراین، جنگ را شاید بتوان نوعی امر فرعی در جریان غالب زندگی روزمره در نظر گرفت. همین وضعیت را هنگامی که آگاممنون می‌خواهد اراده مردم را به جنگیدن بر ضد تروا مورد آزمایش قرار دهد، مشاهده می‌کنیم.

یکی از اجزاء مهم سیاست، حفظ قدرت (سیاسی) است که توان تحمیل اراده، به رغم مقاومت دیگران را دارد. محمول این قدرت، علاوه بر سرزمین و جغرافیا، توان نظامی، جمعیت (مردم) و صورت‌های نامحسوس قدرت مانند روحیه، انضباط، لیاقت، توان و کیفیت رهبری وابسته است (عالم، ۱۴۰۱: ۹۴). همچنین، رابطه قدرت در سیاست با سنجش و ارزیابی حوزه اعمال قدرت، طیف یا دامنه قدرت، نتیجه و سرانجام هزینه آن، همبستگی دارد (بشیریه، ۱۴۰۱: ۳۵-۳۶). بنابراین، اگر جنگ و قدرت را در یک ردیف قرار دهیم، قدرت سیاسی از لوله تفنگ بیرون می‌آید و با یک انطباق، می‌توان این فهم را از ایللیاد به دست آورد که قدرت از نيزه‌ها، زوبین‌ها و سپرهای جنگاوران دو لشکر آخانی و تروا که همواره آمادگی آن‌ها در میدان نبرد قابل‌سنجش و ارزیابی است، بیرون خواهد آمد. از این رو، حفظ انضباط، اطاعت و برآورد توان نظامی لشکر، امر حیاتی در پیشبرد و هدایت آن علیه نیروهای دشمن است.

آگاممنون با ترفند رؤیا و خوابی که دیده بود، تلاش دارد قدرت و توان و نیز اراده‌ی نیروهای خود را جهت ادامه یا برگشت به سرزمین‌های خود بررسی کند. به همین جهت، او به انتظار چرخه تأیید از طرف لشکر خود است و به انجمن اظهار می‌دارد که «نخست برای آنکه آنان را بسنجیم و بیازماییم من از آن‌ها می‌خواهم تا با کشتی‌ها و پاروهای خویش بگریزند و شما نیز هر یک از سوی خود سخنانی بیابید تا مگر ایشان را بازدارند» (ایللیاد، ۲: ۵۶). آگاممنون، داستان عقب‌نشینی و بازگشت به آرگوس را به مردم

گفت. این سخنان تکاپو و جنب و جوشی را به راه انداخت. حاضران همچون «امواج دریای ایکاری، که از میان ابرهای آسمان فرود می‌آیند، آن‌ها را به حرکت آورد و یا مانند تند بادی که کشتزار پهناوری را در هم می‌ریزد و خوشه‌ها را خم می‌کند، حاضرین را به شور و غوغا برخاست و با فریادها بلند به سوی کشتی‌ها دویدند» (ایلپاد، ۲: ۵۸-۵۹).

مردم، به دلیل طولانی شدن جنگ، رنج و مصیبت دوری از خانه، توان تحمل بدبختی‌های پیش‌آمده را نداشتند. صدای مردم که از دهان ترسیت بیرون می‌آمد تفاوت بین آسودگی و زحمت را بین آگاممنون و مردم آخانی نشان می‌دهد. ترسیت می‌گوید: «سایبان‌هایت از سلیح آهن و مفرغ انباشته است و بُنه گاهت آکنده از زنان اسیری است که ما مردم آخانی هر بار که شهری را می‌گیریم به تو می‌دهیم. شاید باز نیازمند زری؟» (ایلپاد، ۲: ۶۱). وقتی ترسیت، شبان مردم را با این سخنان یاد می‌کند، نشان‌دهنده خستگی نُه سال جنگ بدون پیروزی یونانیان است و هیجان بازگشت به خانه، به تدریج افزایش می‌یابد. اما از طرف دیگر، قهرمانان در نزد مردم همچنان مایه‌ی امید، افتخار و نجات‌اند. نشانه‌های قهرمان و بازی‌های تشییع جنازه در حضور آخیلئوس که به افتخار او (ἔπι σοί) انجام شد، نمونه‌ای از عظمت و شکوه یک قهرمان است. همچنین، قهرمانان در مراسم آئینی که در لحظات اوج و افتخار برای ستایش آن‌ها برگزار می‌شود به نام خدا (تئوس) خوانده می‌شوند (Nagy, 2020: 424). قهرمان به مثابه‌ی نجات‌دهنده و به معنای کسی که از امنیت و جان افراد حمایت می‌کند، در ذهن مردم ترسیم می‌شوند (Ibid: 570). ترکیب استخوان‌های آخیلئوس و پاتروکلوس در آموغرای طلایی، نه تنها دلالت به زندگی پس از مرگ می‌کند، بلکه آرامگاه قهرمان بر فراز کوه، به مثابه نوعی فانوس دریایی مشرف به دریا و روشنایی یک چراغ نجات، در یانوردان را از خطر آسیب به خود و کشتی، نجات می‌دهد (اودیسه، ۲۴: ۹۵۲).

نتیجه‌گیری

خوانش تراژدی ایلپاد و اودیسه نشان می‌دهد که راپسودهای یونان باستان، به مثابه سرودخوانان دوره‌گرد، در کنار بنیان‌گذاری مبانی تربیت و الگوگذاری از آریستوکرات‌های دو جامعه تروایی و آخایی برای قاعده هرم جامعه، بر اعاده نظم (دیکه) و (تمیس)، و سنت‌های قدیم همچون قانون «کسنیا» (ἑσνία) توجه داشتند. هرگونه نقض سنت‌های قدیمی همراه با واکنش که به صورت یک طیف پیوستار از سخن اعتراض‌آمیز تا بالاترین حمله فیزیکی و جنگ که به قتل می‌انجامد هم راهبرد، راه‌حل‌های تعارض، و رابطه قدرت را در پیشبرد امر سیاسی، تشکیل می‌دهد. گستره‌ی مفاهیم سیاسی که با سیاست و اخلاق سیاسی مرتبط است، در مفهوم «جنگ» نهفته است. جنگ مؤلفه‌ای است که به لحاظ استعاری سخن و کنش را نسبت به اقتدار و مشروعیت رهبر سیاسی / نظامی، مفهوم‌سازی می‌کند. بنابراین، با توجه به پرسش اصلی که مفهوم جنگ چه جایگاهی در فضیلت قهرمانی جامعه هومری دارد می‌توان این پاسخ‌ها را در چند بند بیان نمود:

۱. حمله و جنگ از نقش و جایگاه مؤثری در برقراری نظم و عدالت برخوردار است و با استعاره‌های خشم، قدرت و غایت هم‌پیوند است. خشم قهرمان، قدرت جسمانی و پیروزی بر حریف، مؤلفه‌های کلیدی در سیاست جامعه هومری است که دو حوزه عینی و ذهنی را شامل می‌شود. استعاره‌های یاد شده، در جهت تشدید و یا تضعیف اقتدار و مشروعیت یا زوال قدرت برای مهم‌ترین هدف جنگ و سیاست - که پیروزی است -، استفاده شده است. حمله، مهم‌ترین «کنش» در برابر رویداد جنگ و موقعیت پیش‌سیاسی جامعه هومری است.

۲. دفاع روی دیگر حمله است و ناظر به عمل یا سخنی است که جهت حفاظت از فرد، شهر و دستاوردهای سیاسی و اخلاقی

انجام می‌گیرد و فرد یا جامعه، خود را مسئول حفظ و نگهداری از آن می‌داند. با هجوم دشمن به سرزمین و یا نقض پیمان‌ها و سنت‌های از پیش موجود، مفهوم دفاع و سایر عناصر وابسته به آن که غالباً با همبستگی، تعاون، دوستی و اتحاد همراه است، چهره خود را نشان می‌دهد. در جوامع مادرتبار (تروا) / پدرتبار (آخایی) یونان باستان، دفاع از ارزش‌های موجود از اولویت برخوردار بود و درجه اهمیت آن به حدی است که برای حمایت از آن، جنگ‌هایی نظیر جنگ تروا آغاز می‌شود تا از ارزش زناشویی و حفظ حرمت‌های اجتماع، دفاع نماید.

۳. رهبر سیاسی (شاه) و رهبران نظامی در قالب قهرمانان و جنگجویان، وظیفه‌ی حفظ، حمایت و نگهداری از مردم، پولیس (شهر) و معابد را به عهده داشتند و زیر پا گذاشته شدن هرکدام از آن‌ها با دفاع از این عناصر تا پای فداکاری و مرگ در راه سرزمین انجام می‌گرفت. این دفاع، دفاع از دو جهان‌بینی است که برپایه دو اسطوره بنا شده است. سرزمین مادرتبار تروا، دیونوسوس را می‌ستود؛ و جامعه‌ی پدرتبار آخایی، آپولون را گرامی می‌داشت.

۴. پادشاه/ قهرمان ابعاد چندگانه‌ای را در دفاع از شهر، ارزش‌ها و حیثیت عمومی به نمایش می‌گذارند که علاوه بر ساحت سیاسی، از ساحت درونی خوشبختی نیز برخوردار است. گرانیگاه دفاع بر روی دفاع از دو جهان‌بینی دیونوسوسی و آپولونی استوار شده است که هرکدام آنتاگونیسم دیگری محسوب می‌شود. پادشاه (Basileus)، به نوعی جزء عوامل الهه عدالت برای مجازات مردانی که «نا عادل» *adikoi/ Unjust* هستند، ایفای نقش می‌کند. بنابراین، مفهوم دفاع با استعاره‌های «ظرف»، «عمل» و «پشتیبانی» مفهوم‌سازی شده است. پادشاه همچنین به دلیل داشتن عصای پادشاهی و حق داوری، از نفوذ و قدرت چشمگیری در فرماندهی و دفاع از شهر و سرزمینش برخوردار است.

۵. در اسطوره‌های یونانی، قهرمانان از سلحشوری و شجاعت کافی جهت رویارویی با خطر برخوردارند و آن را به عنوان یکی از عناصر کلیدی یک جنگجو قلمداد می‌کنند. اما اگر جنگجویی پیکار را با عقب‌نشینی و یا گریز از میدان جنگ ادامه دهد، عمل او لکه‌ی ننگی برای خود و سرزمینش است. استعاره‌های مفهومی، «جنگ، مسیر است»، «مقصد، هدف است» و «زندگی، دارایی گران‌بهایی است»، دو وجه سوپژکتیو (ذهنیت) و اُبژکتیو (عینیت) را شامل می‌شود. نخست ذهنیت میرایان و نامیرایان برای کسب، حفظ و افزایش قدرت، گاهی فرمان‌بری و اطاعت از فرمان‌های قدرت برتر را در لزوم حفظ «بودن»، توجیه می‌کند. به همین جهت، گاهی گریز از جنگ و عقب‌نشینی برای جنگجویان و حتی قهرمانان - اگرچه مایه ننگ است -، شکوه زندگی، خوشبختی و آنچه برای آن‌ها زندگی خوب را برآورده می‌سازد، قابل توجیه، عینی و واقعی است.

منابع

- آیسخولوس (۱۴۰۰). *مجموعه آثار*، ترجمه عبدالله کوثری، چاپ دهم، تهران: نی.
- ابراهیمی، زانیار (۱۴۰۱). *زنوس غریبه‌نواز: اودیسه به روایت هیوبرت درینوس*، تهران: هرمس.
- احمدی، بابک (۱۳۹۵). *ساختار تأویل و متن*، چاپ هجدهم، تهران: مرکز.
- ارسطو (۱۴۰۰). *سیاست*، ترجمه حمید عنایت، چاپ یازدهم، تهران: انتشارات علمی و فرهنگی.
- افلاطون (۱۳۸۰)، *دوره آثار افلاطون*، ترجمه محمدحسن لطفی و رضا کویانی، جلد اول، چاپ سوم، تهران: خوارزمی.
- امید، مسعود (۱۳۸۹). *فرهنگ اصطلاحات فلسفی*، تهران: شفیعی.
- بشیریه، حسین (۱۴۰۱). *آموزش دانش سیاسی: مبانی علم سیاست نظری و تأسیسی*، چاپ هجدهم، تهران: نگاه معاصر.

- توکودیدس (۱۳۹۷). تاریخ جنگ پلوپونزی، ترجمه محمدحسن لطفی، چاپ دوم، تهران: خوارزمی.
- حقیقت، سیدصادق؛ خورشیدی، مهدی؛ خورشیدی، محمد (۱۳۹۷). «خاستگاه قدرت در اندیشه سیاسی در غرب با تکیه بر ایلیاد هومر»، مجله اطلاعات سیاسی - اقتصادی، ش ۳۱۰-۳۱۱، پاییز و زمستان ۱۳۹۷، صص ۴۶-۶۱.
- رضایی‌راد، محمد (۱۴۰۰). انتقام دیونوسوس؛ خوانشی دولت‌شهری از تراژدی و کم‌دی یونانی. دفتر یکم: یک مقدمه‌ی انتقادی، تهران: نشر فنجان.
- ساکسونهاوس، آرلین (۱۳۹۶). بیان آزاد و دموکراسی در آتن باستان، ترجمه نرگس تاجیک نشاطیه، تهران: نگاه معاصر.
- طباطبایی، سیدجواد (۱۳۸۷). زوال اندیشه سیاسی در ایران: گفتار در مبانی نظری انحطاط ایران، چاپ هشتم، تهران: کویر.
- عالم، عبدالرحمن (۱۴۰۱). بنیادهای علم سیاست، چاپ سی و پنجم، تهران: نی.
- کوچش، زولتان (۱۳۹۸). استعاره: مقدمه‌ای کاربردی، ترجمه جهان‌شاه میرزابیگی، تهران: آگاه.
- گاتری، ویلیام کیت چمبرز (۱۳۷۵). تاریخ فلسفه یونان: سوفسطائیان (بخش نخست)، ویژگی‌های کلی، دیدگاه‌های سیاسی و اجتماعی، ترجمه مهدی قوام صفری، جلد دهم، تهران: فکر روز.
- گمپرتس، تئودور (۱۳۷۵). متفکران یونانی، ترجمه محمدحسن لطفی، جلد سوم، تهران: خوارزمی.
- لی، دیوید (۱۳۹۷). زبان‌شناسی شناختی: یک مقدمه، ترجمه جهان‌شاه میرزابیگی، تهران: آگاه.
- لیکاف، جورج (۱۳۹۵). قلمرو تازه علوم‌شناختی: آنچه مقوله‌ها درباره ذهن فاش می‌کنند، ترجمه جهان‌شاه میرزابیگی، جلد اول، تهران: آگاه.
- لیکاف، جورج؛ ترنز، مارک (۱۳۹۹). فراسوی عقل سرد، ترجمه مونا بابایی، تهران: نویسه پارسی.
- لیکاف، جورج؛ جانسون، مارک (۱۴۰۰). استعاره‌هایی که با آن‌ها زندگی می‌کنیم؛ به پیوست مقاله نظریه معاصر استعاره، ترجمه جهان‌شاه میرزابیگی، چاپ چهارم، تهران: آگاه.
- مک‌اینتایر، السدیر (۱۳۹۳). در پی فضیلت (تحقیقی در نظریه اخلاقی)، ترجمه حمید شهریاری و محمدعلی شمالی، چاپ دوم، تهران: سمت.
- مک‌کلند، جان (۱۴۰۱). تاریخ اندیشه‌های سیاسی غرب: از یونان باستان تا عصر روشنگری، ترجمه جهانگیر معینی علمداری، جلد اول، چاپ ششم، تهران: نی.
- موفه [موف]، شانتال (۱۳۹۱). درباره امر سیاسی، ترجمه منصور انصاری، تهران: رخ داد نو.
- نصرانصفهانی، مریم (۱۴۰۰). انسان و خانه: زن، قلمرو عمومی و قلمرو خصوصی در یونان باستان، تهران: کرگدن.
- هزیود (۱۳۹۹). تنوگونی هسیودس، ترجمه و شرح فریده فرنودفر، چاپ سوم، تهران: انتشارات دانشگاه تهران.
- هومر (۱۳۹۳). ایلیاد و اودیسه، ترجمه سعید نفیسی، چاپ دوم، تهران: هرمس.
- یگر، ورنر (۱۳۹۲). الهیات نخستین فیلسوفان یونان، ترجمه فریده فرنودفر، تهران: انتشارات حکمت.
- یگر، ورنر (۱۳۹۳). پایدیا، ترجمه محمدحسن لطفی، جلد اول، چاپ دوم، تهران: خوارزمی.

- Clarke, Michael (2004). "Manhood and Heroism", In: *The Cambridge Companion to Homer*. Edited by Robert Fowler. Cambridge: Cambridge University Press.

- Geeraerts, Dirk (2021). "Cognitive Semantics", In: *The Routledge Handbook of Cognitive Linguistics*. Edited by Xu Wen and John R. Taylor. NY: Routledge. Pp. 18-29.
- Hammer, Dean (2002). *The Iliad as Politics: The Performance of Political Thought*. Oklahoma: University of Oklahoma Press.
- Hard, Robin (2020). *The Routledge Handbook of Greek Mythology*. Eighth Edition. London and New York: Routledge Taylor&Francis Group.
- Herodotus (2010). *The History*. Translated by David Grene. Chicago: The University of Chicago Press.
- Hesiod (2010). *Theogony and Works and Days*. Translated by Catherine M. Schelegel and Henry Weinfield. Ann Arbor: The University of Michigan Press.
- Hesiod (2017). *Works and Days*. Translated by A. E. Stallings. NY: Penguin Classics.
- Kovecses, Zoltan (2017). "Conceptual Metaphor Theory", In: *The Routledge Handbook of Metaphor and Language*. Edited by Elena Semino and Zsofia Demjen. NY: Routledge. Pp. 13-27.
- Lakoff, George (1993). "The Contemporary Theory of Metaphor", In: *Metaphor and Thought*. Edited by Andrew Ortony. Second Edition. Cambridge University Press. Pp. 202-251.
- Morford, Mark P. O.; Lenardon, Robert J.; Sham, Michael (2014). *Classical Mythology*. Oxford: Oxford University Press.
- Nagy, Gregory (2020). *The Ancient Greek Hero in 24 Hours*. Massachusetts: The Belknap Press of Harvard University Press.
- Nünlist, René (2021). "The Human Condition According to the Similes in Homer's Iliad", *Symbolae Osloenses*, 94:1, 33-58, Doi: 10.1080/00397679.2020.1884383
- Porter, James I (2021). *Homer: The Very Idea*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Prior, William J (1991). *Virtue and Knowledge: An Introduction to Ancient Greek Ethics*. NY: Routledge.
- Steen, Gerard (2017). "Identifying Metaphors in Language", In: *The Routledge Handbook of Metaphor and Language*. Edited by Elena Semino and Zsofia Demjen. NY: Routledge. Pp. 73-87.