Converted by Tiff Combine - (no stamps are applied by registered version)

في العديد من الأساطير، لا يُعتبر اللّغز (أو الأحجية) لعبة يُتلهى بها، وإنّما لعبة خطيرة تكون نتيجتها موت أحد الطّرفين : إمّا واضع اللّغز، وإمّا المطالَب بحلّه.[7] لذلك يجب على الذي يطرح السّؤال أن يجعله من الصعوبة بحيث يستحيل على خصمه العثور على الجواب. وبالمقابل يجب على الذي يُلقَى عليه السّؤال أن يكون من الفطنة والذّكاء بحيث يهتدي إلى الجواب.

أشهر مثال على ارتباطِ اللّغز بالموت قصّة أُوديب مع سفانكس. لو لم يجب أُوديب عن السُّؤال الذي وضعته سفانكس لَهَلَك، ولكن بما أنّه قد افلح في الاهتداء إلى الجواب، فإنّ سفانكس هي التي ماتت. السُّؤال الذي طَرَحَته معروف : من هو الحيوان الذي يدبُّ في الصّباح على أربع، وفي الظّهر على اثنتين، وفي المساء على ثلاث ؟ الجواب : الإنسان، الإنسان الذي يمرُّ أثناء حياته من حالة إلى أُخرى، من الطفولة إلى الشيخوخة.[8]

يبدو لي أنّ هناك علاقة ما بين السُّؤالين اللّذين وضعهما الصّياد على العفريت والسّؤال الذي وضعتْهُ سفانكس على أُوديب، علاقة على مستوى المضمون وعلى مستوى الموقف السّردي. لن يتّضح المستوى الأول إلاّ بعد مقدّمات، لذا سأُرجئ الكلام عنه إلى حين. أمّا فيما يخصُّ المستوى الثاني، فإنّ وجه الشّبه لا يخفى. واحد من الاثنين يجب أن يموت : إمّا الصّياد وإمّا الجنّي، إمّا واضع السُّؤال وإمّا المُطَالب بالجواب.

لنتذكّر السّؤال الأول : «ما سبب دخولك في هذا القمقم ؟». لم يعجز الجنّي عن الجواب، فلزم أن يموت الصّياد... لكن المسألة ليست بهذه البساطة. فالصّياد بسؤاله اقترف إثماً يُعبّر عنه بالفضول المحرّم،[9] وهو فضول سبق له أن سقط فيه عندما فتح القمقم رغم أنّه «مختوم برصاص عليه طبع سيدنا سليمان». الختم يدلُّ على التّغطية وعلى الصّيانة فلا يجوز لأحدٍ أن يفتح الظّرف وينظر ما في

7) يولس، ص. 107.
8) أنزيو، ص. 38.
9) بودوان، ص. 181.