

محمد محمدی

افسانه‌های دینی ایران باستان

افسانه‌های دینی ایران باستان کهنترین گونه داستانی و روایتی در تاریخ ایران است. این افسانه‌ها که ریشه در اساطیر ایرانی دارد، در شکل‌گیری افسانه‌ها و باورهای ایرانیان بسیار تاثیر گذار بوده‌اند. شناخت این افسانه‌ها، به نوعی بخشی از ذهنیت انسان ایرانی را در بستر تاریخ روشن می‌سازد. اندرونه این افسانه‌ها ترکیبی از اساطیر و مذاهب اولیه ساکنان بومی ایران پیش از مهاجرت اقوام آریایی، باورهای اسطوره‌ای اقوام آریایی مهاجر پیش از پیدایش زرتشت و اندیشه‌های مزدیسنايي و مانوی بعد از آن را شامل می‌شود. به این ترتیب، افسانه‌های دینی بازمانده از آن روزگاران - آن گونه که بین عامه رایج است - فقط مختص دوران دینی زرتشتی‌گری نیست و بسیار فراتر از آن می‌رود.

برای بازیابی افسانه‌های دینی ایران باستان، کاوش در چند اندیشه و باور دینی، اسطوره‌ای مثل مذاهب طبیعت‌گرای اولیه، آیین میترایی، اندیشه‌های مزدیسنايي الزامی است. همچنین کلیت این افسانه‌ها از طریق تفکیک اندیشه، عناصر و روابط بین این عناصر بهتر شناسایی می‌شود.



شناخت افسانه‌های دینی ایران باستان از دو راه ممکن است. اول، رجوع به متون دینی ایران باستان، دوم رجوع به متون ملی ایرانیان، مانند شاهنامه است. از نخستین کسانی که متون و شخصیت‌های ایران باستان را بر مبنای دینی و ملی تحلیل کرد، پژوهشگر بزرگ ایران باستان آرتور کریستین سن بود که در کتاب "کیانیان" این شخصیت‌ها را یک بار براساس روایت‌های دینی و بار دیگر براساس روایت‌های ملی بررسی کرد. در این بررسی موقعیت دینی و ملی پادشاهان و پهلوانان، به طور تفکیکی مد نظر قرار گرفت. از فحوای این بررسی می‌توان چند گونه مهم افسانه دینی را شناسایی کرد. اما

هر کدام از این آیینها و دینها در شکل‌گیری آنچه که "افسانه دینی" می‌نامیم، نقش داشته است. خانم "مری بویس"، اسطوره و مذاهب اولیه را کافر کیشی نام نهاده است. ویژگی این دوران، عدم باور به وجود ایزد یکتا و پرستش ایزدانی است که نماد و سرچشمه جلوه‌های طبیعت به شمار می‌آیند. این ایزدان، در تحول بعدی آیین میترایسم و آیین مزدایی تأثیرگذار بوده‌اند. اندیشه مؤثر در شکل‌گیری ساختار افسانه‌های دینی، تفکر "دوئینی" رایج در دین‌هایی بوده که افسانه‌ها در محدوده آنها ساخته شده‌اند. پیش از پیدایش "اهورامزدا" به عنوان ایزد یکتا و سرور دانا، "اهوره" از ایزدان طبیعت‌گرای کافر کیشی بوده که "زرتشت" آن را در مذهب خود باز آفرینی کرده است. اهوره، همان "آسوره"‌ای است که در هند پرستیده می‌شد. در مذاهب کافر کیشی، همیشه دو گروه از ایزدان وجود داشته‌اند: در برابر اهوره‌ها، دیوه‌ها بوده‌اند که بعدها به مظاهر شر و پلیدی یا ضد ایزدی تبدیل شدند. دوئینی و دوگانگی ناشی از نبرد بین این دو نیرو اساسی‌ترین بن مایه افسانه‌های دینی ایران باستان است. در تحول اساسی دوران مزدایی، نیروی شر و یا ضد ایزدی، مظهری مشخص به نام "اهریمن" پیدا می‌کنند. جهان مادی یا "گیتایانه" که از نظر زمانی دوازده هزار سال به درازا می‌کشد، نتیجه کشاکش نیروهای اهورایی و اهریمنی است. به این ترتیب در کلی‌ترین گزاره، تمامی افسانه‌های دینی ایران باستان بر محور نبردهای بین نیروهای نیک کردار و یا اهورایی با نیروهای بد کردار یا اهریمنی شکل می‌گیرد. در تمامی افسانه‌ها دینی باستان، چند عنصر مهم قابل شناسایی است:

● در انتزاعی‌ترین حالت، فقط اندیشه‌های دینی در افسانه وجود دارد و از موجودات افسانه‌ای

مسیر طی شده از جنبه مذهبی در ایران باستان تا دوره پیش از اسلام عبارتست از:

- اسطوره‌ها و مذاهب طبیعت‌گری نخستین
- آیین میتزایی یا آیینهای اقوام مهاجر آریایی
- آیین مزدیسنی
- آیین مانوی

تمدن ایران، حاصل فرهنگ به جا مانده از ساکنان بومی و مهاجران آریایی است که از سرزمینهای سرد شمالی به ایران آمدند. دست کم سه تا چهار هزار سال پیش از مهاجرت اقوام آریایی به این سرزمین، ساکنان بومی آن با فرهنگ شهرنشینی آشنا بوده‌اند. "شهر سوخته" در سیستان، "تپه حصار" در دامغان، تپه به جا مانده از "شهر سلیک" در کاشان، دلیلی بر این ادعاست. چنین مردمی قطعاً اسطوره‌ها، افسانه‌ها و هنر خاص خود را داشته‌اند. براساس گفته "ویل دورانت" تمدن در شکل کلی خود نظمی اجتماعی است که در نتیجه وجود آن، خلاقیت فرهنگی امکانپذیر شده و جریان می‌یابد. در تمدن می‌توان چهار رکن اساسی را تشخیص داد که عبارتند از: پیش‌بینی و احتیاط در امور اقتصادی یا تولید و انباشت خوراک، سازمان سیاسی، سنتهای اخلاقی و کوشش در راه شناخت و بسط هنر.^(۱) چنین شرایطی کم و بیش در بعضی از نقاط ایران پیش از مهاجرت آریاییان هم وجود داشته است، اما شکل گسترده و شناخته شده آن تنها هنگامی پدید آمد که مهاجران آریایی از حدود دو هزار سال پیش از میلاد، در این سرزمین مستقر شدند و سنتها و فرهنگ سرزمین مادری خود را گسترش دادند. آیین میتزایی که بعدها تأثیر زیادی بر اساطیر و افسانه‌های ایرانی گذاشت، با این قوم به ایران رسید. از آنجا که بخشی از این قوم راه هند را در پیش گرفت و در آنجا مستقر شد، خویشاوندی نزدیکی بین اساطیر و افسانه‌های ایران و هند به وجود آمد.

۱. ویل دورانت، تاریخ تمدن، احمد آرام، انتشارات علمی فرهنگی، جلد اول، ص ۳.

متون دینی باستان، نشانی وجود ندارد.

● حالت بینابینی از افسانه‌های دینی وجود دارد که در آن هم اندیشه دینی هست و هم شخصیت و موجودات دینی.

● حالت سوم، افسانه‌های خالص دینی است که ساختار، اندیشه، اندرونه و عناصر درونی آن به تمامی دینی است.

پیش از ورود اقوام آریایی به نجد ایران، ساکنان بومی این سرزمین باورهایی خاص خود داشتند. «گاتاها» یا «گاتها» که کهنترین متن - سرود دینی ایران باستان است، نشانه‌هایی از این باورهای کهن را در خود دارد. در «اشتودگات» می‌خوانیم: این را می‌خواهم از تو پرسم، آیا دیوها از شهریاران خوب بوده‌اند؟ آنان به چشم خود می‌بیند که چگونه «کَرپان» و «اوزیک» برای خوشنود ساختن آنان به گاو، ظلم و پیداد می‌کنند و «کاو‌ها» به جای آنکه آن را بپرورانند و به راهنمایی آنها به زراعت بپردازند، آن را همیشه به ناله در می‌آورند.^(۱) نقش محوری گاو و تقدس آن را می‌توان در اسطوره‌هایی که بعدها در متنهای میترایی و مزدیسنایی بازسازی شدند، در قالب گاو نخستین دید؛ گاو که هر تکه‌اش بخشی از جانوران را پدید آورد. اما کوی‌ها و کَرپ‌ها چه کسانی بودند؟ آنها مردمی هستند که دین زرتشت را باور ندارند و به اسطوره‌ها و مذاهب نخستین اعتقاد دارند. زرتشت آنها را جادوگر نیز می‌نامد.^(۲)

آرانسکی پژوهشگر روسی بر این باور است که: «اساطیر اوستایی، جایگاه دامداری در آنها و پهلوانانی که گله‌های فراوان و زیبا دارند، به وضوح تمام گواه نقش مهمی است که دامپروری در زندگی پدید آورندگان اساطیر یاد شده، یعنی مردم صحرائشین و دامپرور قدیمی و ایرانی زبان آسیای میانه و سرزمینهای مجاور آن ایفا می‌کرده است.»^(۳) اما این جایگزین سازی با فرآیندی دارای

بپیچیدگی‌های خاص، در اوستا صورت گرفته است. به گفته همین پژوهشگر: «معتقدات زرتشتی‌گری، جانشین معتقدات باستانی مبتنی بر بزرگداشت نیروهای طبیعت شد. پیروزی دین نوین، بالطبع مستلزم دشمنی با خدایان پیشین (دیوان یا دئوها در اوستا) و «شرک» بود. این خدایان از آن پس در شمار ارباب انواع خبیث و ابلیسانی در آمدند که با آفریده «اورمزد» یعنی عالم نیکی و روشنایی دشمنی می‌ورزیدند. مبارزه با بزرگداشت خدایان مشرکان، یکی از هدفهای عمده مبلغان دین نوین بود. با این حال معتقدات قدیمی و پرستش نیروهای طبیعی، در ظاهر به آسانی از افکار مردم زایل نمی‌شد و بزرگداشت محترم‌ترین ارباب انواع طبیعی که کماکان به نحوی از انحا در میان مردم رواج داشت، در بسیاری موارد، خطوط نمایان چهره خدایان طبیعی و ارباب انواع که برای توده‌های مردم مفهوم‌تر و به آنها نزدیکتر بودند، به چشم می‌خورد، مثلاً از ورای «سپانتا آرمائیتی» (آرامش مقدس) تصویر الهه خاک و مادر و مربی و غذادهنده آدمیان.^(۴)

این اسطوره‌ها و آیین‌ها به شکلهایی مختلف در حوزه افسانه‌های دینی ایران باستان وارد شده‌اند. نمونه‌ای از آنها «داستان رستم و اسفندیار» است که از بخشهای مهم «شاهنامه» به شمار می‌آیند. «سیمرغ» که از سویی نگه دارنده و دلسوز زال و رستم است و از سوی دیگر دشمن اسفندیار، چه نوع موجودی است؟ «سیمرغ در زندگی هیچ یک از پهلوانان حماسی ایران، جز رستم و زال دخالتی ندارد و در مورد اسفندیار نیز

۱. زرتشت، گاتها، ترجمه و تألیف استاد پورداوود، بی‌نا، بی‌تا، ص ۷۹.
 ۲. نگاه کنید به اساطیر ایران باستان، عصمت عرب گلپایگانی، میرمند، ۱۳۷۷، ص ۹۱.
 ۳. ای. م. آرانسکی، فقه‌اللغه ایرانی، کریم کشاورز، ۱۳۵۸، ص ۷۹.
 ۴. فقه‌اللغه ایرانی، ص ۸۲ و ۸۳.

بت‌پرست شناخته می‌شوند و بخشی دیگر، مؤمن و اهورایی، این افسانه‌ها روایت تلاش یاوران دین را در برپایی دین جدید نقل می‌کنند. افسانه رستم و اسفندیار، روایت دین یاوران است. گروه بعدی افسانه‌های دینی ایران باستان، افسانه‌های دوبنی یا نبرد بین نیکی و بدی است. شخصیت‌های این افسانه‌ها، یا ایزدان و دیوان هستند و یا انسانها. افسانه «تیشتر واپوش» از گروه افسانه‌های دوبنی با شخصیت‌های ایزدی است. گروه بعدی افسانه‌های دینی ایران باستان، افسانه‌های قره ایزدی است. در این افسانه‌ها، قره ایزدی یا اهورایی به انسان تعلق می‌گیرد. افسانه جم از این نمونه است. «تهمورث» در «یشتها» نیز چنین جایگاهی دارد. در اوستا، دو بار از تهمورث یاد شده؛ نخست در فقرات ۱۱ تا ۱۳ «رام یشت» و دیگری در فقرات ۲۸-۲۸ «زامیاد یشت». در فقرات رام یشت آمده است: «تهمورث زیناوند از فرشته هوا، چنین درخواست نمود که وی را به همه دیوها و مردمان و جادوان و پری‌ها چیره سازد تا وی اهریمن را به پیکر اسبی در آورده، بر او سوار گشته و به دو انتهای زمین براند.» در فقرات زامیاد یشت آمده است: «قره کیانی مدت زمانی به تهمورث زیناوند تعلق داشت. از پرتو آن، او بر هفت کشور شهریاری کرد و به دیوها، مردمان، جادوان، و پریان و کاپوها و کزبانها دست یافت و اهریمن را به پیکر اسبی در آورده و مدت سی سال به دو کرانه زمین همی تاخت»^(۲) گونه‌های بعدی افسانه‌های دینی ایران باستان، افسانه‌های رستاخیزی است که بر مبنای جهان‌شناسی مزدیسنی، روز رستاخیز یا پایان جهان «گیتیانه» را روایت می‌کنند. افسانه‌های «گناه و گناهکاران».

با تضادی آشکار عمل می‌کند و دخالتش به پایان گرفتن حیات اسفندیار می‌انجامد. سیمرغ برای زال، پروردگاری است دانا، دلسوز و رهاننده از بیماری و مرگ. او مرغی است فرمانروا که راز سپهر را می‌داند و آن را بر زال می‌گشاید. او مولود حماسه و تخمه زال را می‌زایاند و از شدنی‌ها و حوادث آینده و تقدیر آگاه است، اما برای اسفندیار، دشمنی است هراس‌آور و جادو؛ ددی است چاره‌گر و مهیب. افسونگری است که موجب نابودی او می‌شود. پس این نمی‌تواند تصادفی باشد که هر جا از سیمرغ و رابطه‌اش با خاندان زال سخن می‌رود، دارای جنبه‌ای مثبت و کار کردی ایزدی و نیک است و هر جا که از او در ارتباط با خاندان اسفندیار یاد می‌شود، دارای جنبه‌ای منفی و کار کردی اهریمنی و بد است. این امر را می‌توان نشان از دو گرایش فکری و آیینی درباره سیمرغ دانست»^(۱) در این دیدگاه، سیمرغ موجودی است مقدس، دارای حرمت و نیرویی ایزدی در آیینی ابتدایی و طبیعی، اما همین سیمرغ در اوستا بسیار مورد ستایش قرار گرفته است. سیمرغی که در شاهنامه دشمن اسفندیار است، چرا در اوستا ستایش شده است؟ به همان دلیل که عناصر اسطوره‌ای و دینی اولیه، در متون مزدیسنایی بازسازی شدند.

افسانه‌های دینی ایران باستان به گروه‌ها و گسونه‌های مشخصی طبقه‌بندی می‌شوند. افسانه‌های آفرینش از گروه افسانه‌هایی هستند که بیشتر ریشه اساطیری دارند و در دین مزدیسنی، مثل بیشتر دینهای بزرگ دیگر، به موضوع آفرینش جهان، انسان و جانوران و گیاهان می‌پردازند. این گروه از افسانه‌های دینی، بیش از سایرین نمادین بوده و به تفسیر و تاویل نیاز دارند. آفرینش جهان و نبردهای اهورامزدا و اهریمن، نمونه‌ای از این افسانه‌هاست. افسانه‌های دین یآوری افسانه‌هایی هستند که از یاوران دین روایت می‌کنند. در تمام دینها بخشی از مردم کافر و

۱. محمد سختاری، حماسه در رمز و راز ملی، قطره،

۱۳۶۸، ص ۱۸۳ و ۱۸۴.

۲. ابراهیم پورداود، یشتها، (جلد دوم)، دانشگاه تبریز،

۱۳۵۶.

آزمون درستکاری، معجزه و خوارق عادت نیز از دیگر افسانه‌های دینی ایران باستان به شمار می‌آیند.

افسانه‌های آفرینش

از کشتن نخستین انسان (گیه مرتن) و نخستین گاو، تنها در کتابهایی به زبان پهلوی حکایت شده است که در این زمینه، بخشهای از دست رفته اوستا را تلخیص یا تکرار کرده‌اند. این حکایات آن قدر قدیمی هستند که حتی می‌بایستی مقدم بر زرتشت باشند، اما برای انطباق با کیش زرتشتی در آنها دست برده شده است؛ قاتل هر دو موجود، اهریمن است.^(۱) در این روایتهای دینی، اسطوره آفرینش موجودات از آدم نخستین و گاو نخستین شرح داده است. از تکه‌های بدن گاو نخستین، گیاهان و گونه‌های جانوری پدید آمدند و از کالبد انسان نخستین، فلزات مختلف، این روایت که بر گرفته از آیین میترایی است، تأثیر این آیین را در مزیسن نشان می‌دهد. همچنین، براساس مثالی که پیشتر درباره گاو در ادیان و مذاهب طبیعت‌گرا ارائه شد، می‌توان نفوذ آن را در آیین میترایی دنبال کرد. بر طبق روایت میترایی، مهر به رگم میل خود، فرمان ذبح گاو را می‌پذیرد و با سگ همراهش به تعقیب آن حیوان می‌پردازد. سرانجام، گاو را که به غاری پناه برده است، دستگیر کرده و با یک دست بینی او را بالا کشیده و با دست دیگر کارد را در پهلو گاه و یا بین گردن وی فرو می‌برد، اما شکفت‌انگیزترین ماجرای میترا و صحنه جالب آفرینش در این جا روی می‌دهد. از کالبد گاو در حال احتضار، گیاهان سودمندی می‌رویند و بسیط زمین را می‌پوشاند. از نخاع او، گندم می‌روید و از خونش تاک. اهریمن، به کارگزاران خود فرمان می‌دهد تا به لاشه گاو هجوم برده و این سرچشمه زاینده زندگی را تپاه کنند و به سم آلوده نمایند.^(۲)

روایت نبرد دینی پرداخته‌اند، افسانه نبرد دینی رستم و اسفندیار شاخص‌تر از بقیه است این افسانه، به اولین مراحل زرتشتی‌گری در ایران اشاره دارد. روایتی جالب درباره رسالت اسفندیار وجود دارد؛ «جادوگران و کاهنان» (کوی‌ها و کَرپها) توطئه‌ای علیه او ترتیب دادند و زرتشت را به این جرم که پیشگویی می‌کند و با مردگان سروکار دارد، به زندان انداختند. ناگاه معجزه‌ای روی می‌دهد و اسب سیاه محبوب شاه بیمار شده و چهار دست و پایش به‌گونه‌ای در شکمش جمع می‌شود که نمی‌تواند حرکت کند. زرتشت پیشنهاد می‌کند که سلامتی کامل را به اسب بازگرداند، اما به چهار شرط:

۱. شاه دین او را بپذیرد.

۲. شاهزاده اسفندیار جنگجو برای دین بهی

نبرد کند.

۳. ملکه دین بهی را بپذیرد.

۴. نام توطئه‌گران افشا شود.

گشتاسب دین بهی را می‌پذیرد و اسب او سلامتی کامل خود را باز می‌یابد. بعد سه امشاسبند (بهمن، اردیبهشت و آذربرزین مهر) دربار گشتاسب ظاهر شده و قره آنان تمام کاخ را فرا می‌گیرد به شکلی که شاه و درباریان به لرزه می‌افتند، اما ترسشان به زودی از میان می‌رود چرا که به آنان قول داده می‌شود که اهورامزدا پشتیبان آنها بوده و پیروزی‌شان بر دشمنان تضمین شده است. آنها درخواست شاه را برای دیدن جایگاهش در بهشت (در عالم شهود) می‌پذیرند و به پسرش پشوتن جاودانگی می‌بخشند. اسفندیار نیز برای دفاع از دین بهی روین تن می‌شود و به وزیر بزرگ، خرد جهانی اعطا می‌گردد.^(۱) بر این اساس، جنگ رستم و اسفندیار و یا به بیانی دیگر افسانه

۱. گیمین، ژ. دوشن، اورمزد و اهریمن، عباس باقری.

فرزان روز، ۱۳۷۸، ص ۵۲.

۲. هاشم رضی، آیین مهر (میترائیسم)، بهجت، ۱۳۷۱، ص ۱۵۳ و ۱۵۴.

افسانه‌های دین یاوران

در میان افسانه‌هایی که به طور مشخص به



رستم و اسفندیار^۱، به تمامی افسانه‌های دینی است. در شاهنامه، اسفندیار پسر گشتاسب شاه که به زرتشت ایمن آورده، به جنگ رستم در «سکستان» یا سیستان کنونی می‌رود که هنوز بر آیین مهرپرستی پایبند بوده و از آن دفاع می‌کند. یاری موجوداتی اسطوره‌ای و توتمی مانند سیمرغ (در روایت شاهنامه) به رستم نیز دلیلی روشن برای این مدعاست.^(۲) البته از همین سیمرغ را اوستا بسیار ستایش شده که نفوذ عناصر دینی را در افسانه‌ها نشان می‌دهد. در میان جانورانی که در اوستا ستایش شده‌اند، پرندگان جایگاه ویژه‌ای دارند، چرا که در میانه دویعد مادی و معنوی حیات قرار گرفته‌اند.^(۳)

افسانه‌های قره ایزدی

در روایت «جمشید» بر اساس مندرجات «زند و نبدیداد»، نمونه‌ای از افسانه دینی مزدایی وجود دارد. روایت جمشید در وندیداد، با روایت جمشید در شاهنامه تفاوت‌هایی دارد در جمشید و نبدیداد، با افسانه‌ای کاملاً دینی روبه‌رو هستیم که قدمتی فراتر از دین مزدایی دارد و در دوران پیدایش این دین با آن سازگار شده است. بخشی از روایت ساده شده آن را که مناسب نوجوانان است در زیر می‌خوانید.

پس از آنکه «هرمزد» جهان ما را پدید آورد و از آفریدن آسمان، کوه، دریا، گیاهان، چارپایان و مردمان فراغت یافت. آئینی اندیشید تا مردمان آن را بیاموزند و پیرو راستی و نیکی باشند و از زشتی و بدی پرهیزند. آنگاه در صدد برآمد که آیین خود را به کسی بسپارد تا نگاهبان آن باشد و مردم را در به کار بردن آیین پاک یاری کند. داناترین و

۱. اساطیر ایران باستان، هیرمند، ص ۹۲.

۲. حسن پیرنیا، عصر اساطیری تاریخ ایران، به کوشش

سیروس ایزدی، هیرمند، ۱۳۷۷، ص ۱۰ و ۱۱.

۳. حماسه در رمز و راز ملی، ص ۱۸۷.

(جم) و پریستار او است.^(۲) به این ترتیب، این چهره اسطوره‌ای در آیین زرتشتی، به چهره‌ای انسانی و دینی تبدیل شده است.

افسانه‌های دینی - حماسی

معروفترین افسانه دینی - حماسی ایران باستان، بی‌شک "آرش کمانگیر" است، اما کمتر کسی می‌داند که افسانه آرش، کاملاً دینی است. این افسانه بسیار زیبا، روایت بازآفرینی دوباره ایران زمین در دوران پادشاهی "منوچهر" است. به نقل از مجموعه "داستانهای ایران باستان"، «میان ایران و توران سالها جنگ و ستیز بود. در نبردی که میان افراسیاب تورانی و منوچهر شاهنشاه ایران در گرفت، سپاه ایران در مازندران به تنگنا افتاد. عاقبت، دو طرف به آشتی رضا دادند و برای مشخص شدن مرز دو کشور و پایان گرفتن ستیزه پذیرفتند که از مازندران تیری به جانب خاور پرتاب کنند. قرار شد هر جا که تیر فرود آمد، همان جا مرز دو کشور باشد و هیچ از طرفین، فراتر نروند.»

آنها در این گفت‌وگو بودند که فرشته زمین «اسفندارمذ» پدیدار شد و فرمان داد تیر و کمان آوردند و آرش را حاضر کردند. آرش در میان ایرانیان بزرگترین کماندار بود و به نیروی بی‌مانند خود هر تیری را دورتر از هر کسی پرتاب می‌کرد. فرشته زمین به آرش گفت کمان را بردارد و تیری به جانب خاور پرتاب کند. آرش دریافت که پهنای کشور ایران به نیروی بازو و پرش تیر او بستگی دارد و باید توش و توان خود را در این راه بگذارد. این بود که برهنه شد و بدن خود را به شاهنشاه نمود و گفت: «بینید که من تندرستم و نقصی در تن ندارم، اما می‌دانم که چون تیر را از کمان رها کنم، همه نیرویم با تیر از تن بیرون خواهد

برازنده‌ترین مردمان، جمشید بود که رمه‌های فراوان داشت و چهره‌اش تسابنده و زیبا بود. هرمزد، جمشید را ندا داد و گفت: «ای جمشید نیک‌چهره خوب رمه! می‌خواهم آیین راستی و پاکی در جهان استوار شود. تو را برای نگاهبانی این آیین برگزیده‌ام. آماده باش تا رهبر و نگاهبان آیین من باشی.»

جمشید گفت: «ای هرمزد، ای دادار پاک! من برای رهبری کیش پاک آفریده شده‌ام و نگاهبانی آیین تو را نیاموخته‌ام و در این کار آزموده نیستم و از عهده آن بر نمی‌آیم.»

هرمزد گفت: «ای جمشید نیک‌چهره خوب رمه! اکنون که برای رهبری آیین من آماده نیستی، پس نگاهدار جهان من باش. آفریدگان مرا بیفزای و نیرومند کن، چنان که زندگی بر آنها خوش و آسوده باشد. پرورش آفریدگان خود را به تو می‌سپارم. تو بر جهان من شهرباری کن.»

جمشید پذیرفت و گفت: «ای هرمزد، ای دادار پاک! من نگاهبان جهان تو خواهم بود. آفریدگان تو را می‌افزایم و نیرومند می‌کنم و از آفت و آسیب نگاه می‌دارم. در شهرباری من، باد سرد و باد گرم نخواهد وزید، غم و بیماری و مرگ نخواهد بود. در قلمرو من کسی پیر و فرتوت نخواهد شد، پدر و فرزند، هر دو چون دو جوان پانزده ساله به نظر خواهند آمد...»^(۱)

افسانه جمشید از آن نمونه افسانه‌هایی است که ترکیبی از کهن‌ترین باورهای آریاییان را در خود دارد. استاد "مهرداد بهار" درباره ریشه این اسطوره گفته است: «جم از کهن‌ترین چهره‌های اساطیر هند و ایرانی است. در اساطیر ودایی، جم سرور جهان مردگان است که به سعادت ابدی رسیده‌اند؛ یعنی فرمانروای بهشت برین. او با خدایان جهان ودایی، به دوستی و خوشگذرانی سرگرم است و به خصوص با "وَرَوَنه" و "اگنی" خدای آتش ارتباط نزدیکی دارد. اگنی، دوست "یمه"

۱. داستانهای ایران باستان، ص ۳۶ و ۳۷.

۲. مهرداد بهار، پژوهشی در اساطیر ایران، آگه، ۱۳۷۵.

رفت و جانم فدای ایران خواهد شد.»
 آنگاه تیر و کمان را برداشت و به قله کوه
 دماوند رفت و به نیروی خداداد تیر را از شست رها
 کرد و خود بیجان بر زمین افتاد.
 هرمزد - خدای بزرگ - به فرشته باد فرمان داد
 تا تیر را مراقب باشد و از آسیب نگهدارد. تیر از
 بامداد تا نیمروز در آسمان می‌رفت و از کوه و دره و
 دشت می‌گذشت. سرانجام در کنار رود جیحون بر
 ریشه درخت گردویی نشست که بزرگتر از آن در
 عالم نبود آنجا را مرز ایران و توران قرار دادند و هر
 سال با یاد آن روز جشن گرفتند. می‌گویند جشن
 «تیرگان» که در زمان ایرانیان باستان معمول بود، از
 همین واقعه پدید آمد.^(۱)
 همان‌طور که در این داستان مشخص است،
 نیروهای دینی در کنار آرش قرار گرفته‌اند؛
 اسفندیارمذ، امشاسپندان زمین و خود اهورامزدا،
 نیرو یا فرهی ایزدی به آرش می‌دهند که مرزهای
 ایران را تا دور دستها وسعت دهد. آرش در این راه
 قربانی می‌شود و این رویداد بیش از همه معنای
 دینی دارد.

مهمترین نکته‌ای که در این افسانه دینی -
 حماسی وجود دارد، حضور بستور پسر کم سال
 زریر است که در نقش پهلوانی، در جنگ حاضر
 می‌شود و به خونخواهی پدر، برپا می‌خیزد. البته
 بنابر اسناد موجود، او تنها کودک حاضر در جنگ
 نیست، چون طبق فرمان گشتاسپ که به زریر
 فرمان می‌دهد: "برگران بشن" (قله عظیم) و کوه
 بلند آتش فرمای کردن. کشور را آگاه کن که به جز
 موبد که آب و آتش "بهرام" را بستاید و پاس دارد،
 آنگاه از ده ساله تا هشتاد ساله هیچ مرد به خانه
 خویش بمپاید. ایدون کنید که دیگر ماه بر درگاه
 گشتاسپ شاه آید و اگر که نیاید و آن ملازمان را با
 خویشان نیاورد، آنجا (وی را) بردار فرمایم
 کردن.^(۴) این سند نشان می‌دهد که بستور تنها
 کودک حاضر در جنگ نبوده است، اما تنها کودکی
 است که از نبردهای دلیرانه او سخن می‌رود. پس
 بستور، اسب فراز هلد و دشمن را بزند تا به پیش
 گشتاسپ شاه رسد و گوید که: من رفتم و رزم
 آزادگان و شاهزاده گشتاسپی را در دست دیدم. آن

افسانه دیگری که در این مورد اهمیت دارد
 "یادگار زریران" است. دکتر ذبیح‌الله صفا در این
 مورد گفته است: "یادگار زریران"، منظومه‌ای
 مذهبی و در عین حال قهرمانی و پهلوانی است. این
 افسانه حماسی از اساس، جنگی دینی است.^(۲)
 موضوع "منظومه ایاتکار زریران" جنگ میان
 ایرانیان و تورانیان بر سر آیین زرتشت بوده و
 خلاصه آن چنین است. پس از ظهور زرتشت،
 گشتاسپ و پیروان او به دین بهی در آمدند.
 "ارجاسپ" پادشاه حیوان (ترکان) از این امر آگهی
 یافت و سخت بر آشفست و دو تن از خاصگیان
 یعنی "ویدرفش جادو" و "نام خواست" پسر "هزار"
 (نام خواست هزاران) را نزد گشتاسپ فرستاد و از او
 ترک زرتشت و آیین وی را خواست. گشتاسپ
 بدین کار تن نداد و به اشارت "زریر"، برادر مهتر

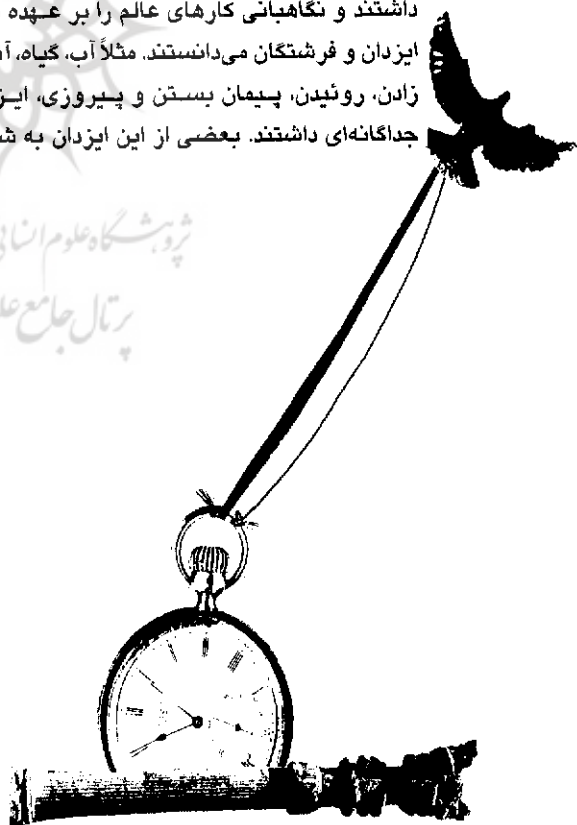
۱. احسان، یار شاطر، داستانهای ایران باستان، ترجمه
 و نشر کتاب، ۱۳۵۱، ص ۱۷ و ۱۸.
 ۲. ذبیح‌الله، صفا، حماسه‌سرایی در ایران، امیرکبیر،
 ۱۳۶۳، ص ۱۲۳ و ۱۲۴.
 ۳. ذبیح‌الله، صفا، حماسه‌سرایی در ایران، امیرکبیر،
 ۱۳۶۳، ص ۱۲۳ و ۱۲۴.
 ۴. مهرداد، بهار پژوهشی در اساطیر ایران، ص ۲۶۵ و
 ۲۷۱.

یکی از موجودات این جهانی در می‌آمدند. مثلاً ایزدی که سپندارمذ نام داشت، در جهان ما به صورت زمین جلوه‌گر بود. ماه و خورشید نیز از گروه ایزدان به شمار می‌آمدند. از روی دیگر، آنچه موجب زیانکاری، ویرانی، زشتی و ناپاکی می‌شد، برعهده دیوان و پریان بود که یاران اهریمن بودند. خشم، دروغ، آز، فریب، خشکسالی، بیماری و مرگ، دیوی جداگانه داشت که آن را نگاهبانی و سرپرستی می‌کرد.^(۲) در دین‌شناسی مزدیسنی، پس از اهورامزدا، شش امشاسپند قرار دارد و در سلسله‌ای پایین‌تر، ایزدان که امور جهان را در نبرد با دیوان به پیش می‌برند، جای گرفته‌اند. از سوی دیگر و در جبهه مقابل، اهریمن است و شش نیروی شر و پلیدی که در برابر امشاسپندان عمل می‌کنند و نامشان "کماریکان" است. در رتبه‌ای پایین‌تر، دیوان قرار دارند که در برابر ایزدان مبارزه می‌کنند و انسان را از درستی و رستگاری دور می‌کنند. بخشی از متن ساده شده این افسانه را می‌خوانید:

ستاره تشر فرشته باران بود. هرمزد چون از آفرینش جهان فراغت یافت، ستاره تشر را به آبیاری عالم گماشت تا از ابر باران بیارد و زمین را سیراب کند و گیاهان را خرمی بخشد و گلها را بشکند و رودها را پر آب سازد و چشمه‌ها را روان کند و کشورهای آریایی را سرسبز و آباد نماید. اهریمن بدنهاد که دشمن نیکی و خوشی و آبادی بود، چون خوبی جهان هرمزد را دید، حسد برد و خشمگین شد و به ستیزه برخاست. اپوش، دیو خشکی را بر آن گماشت کرد تا باد گرم بوزاند و زمینها را خشک کند و گل و گیاه را پژمرده سازد و رود و چشمه را بخشکاند. آنگاه ستاره تشر فرشته باران، طلوع کرد و بیاری هرمزد برخاست. نخست خود را به صورت جوانی پانزده ساله با قامت بلند و اندام توانا و

تهم سیاهد دلیر، زیر را که پدرم بود، مرده دیدم، اما اگر شما خدایگان را پسند افتد، مرا بهلید تا روم و کین پدر خواهم.^(۱)

افسانه‌های دینی دوبنی (نبرد نیکی و بدی)
بخشی دیگر از افسانه‌های دینی ایران باستان، افسانه‌های دوبنی (دوگانگی) ایزدی است. در افسانه‌های دوبنی ایزد گونه، درگیری یک نیروی اهورایی. که در اینجا ایزد یا ایزد بانو است یا یک نیروی اهریمنی (که با نام دیو شناخته می‌شود) صورت می‌گیرد. یکی از معروفترین این نوع افسانه‌ها، افسانه «تیشتر و اپوش» است. تیشتر ایزد باران است و اپوش دیو خشکی و خشکسالی. این افسانه براساس این نظر شکل گرفته است که ایرانیان قدیم به فرشتگان و ایزدان گوناگون اعتقاد داشتند و نگاهبانی کارهای عالم را بر عهده این ایزدان و فرشتگان می‌دانستند. مثلاً آب، گیاه، آتش، زادن، روئیدن، پیمان بستن و پیروزی، ایزدان جداگانه‌ای داشتند. بعضی از این ایزدان به شکل



۱. مهرداد، بهار پژوهشی در اساطیر ایران، ص ۲۶۵ و ۲۷۱.
۲. داستانهای ایران باستان، ص ۴۳.

چشمانی درشت و چهره تابنده در آورد و مدت ده شبان روز در آسمان پرواز کرد و از ابرها باران بارید. سپس خود را به صورت گاو نری زربین شاخ و نیرومند در آورد و ده شبان روز در آسمان پرواز کرد و از ابرها باران بارید. سوم بار خود را به صورت اسب سفید زیبایی با گوشهای زرین و لگام زر نشان در آورد و ده شبان روز در آسمان پرواز کرد و از ابرها باران بارید. قطرات باران هر یک به درشتی یک پیاله بود. آب به قامت یک مرد بالا آمد و سراسر زمین را فرا گرفت. جانوران زیانبخش و زهر آگین همه هلاک شدند و در سوراخهای زمین فرو رفتند.

آنگاه نسیم ایزدی از جانب هرمزد وزیدن گرفت و آنها را به دورترین نقطه زمین راند. از این آنها "دریای فراخکرت" پدید آمد، اما لاشه جانوران زیانبخش و زهر آگین بر زمین ماند و از زهر آنها خاک آلوده شد. برای آنکه زمین، سراسر پاک و شسته شود، باز بیشتر فرشته باران به صورت اسبی سفید و زیبا با گوشهای زرین و سمهای بلند و لگام زرنشان در کنار دریای فراخکرت فرود آمد. دیو خشکی به ستیزه برخاست و به صورت اسبی سیاه و دم کُل و بی یال و بریده گوش، در کنار دریای فراخکرت فرود آمد. دو اسب در هم آویختند و سه شبان روز زور آزمایی کردند...^(۱)

افسانه‌های گناه و گناهکاران

یکی از معروفترین افسانه‌های گناه و گناهکاران، افسانه رویای پرواز "کیکاووس" است. این افسانه که زمانی در کتابهای درسی دبستانی ایران نیز روایت شده بود، از جنبه تخیلی بسیار تاثیرگذار است. به نقل از تفسیر یشتها: «از جمله خیره‌سری‌های کیکاووس این بود که به وسوسه اهریمن، خیال عروج به عالم بالا نموده، روایات مختلفی از طرز آسمان‌پیمایی او را وجود دارد. براساس شاهنامه، کیکاوس چهار عقاب به پایه

افسانه‌های آزمون درستی

در افسانه‌های دینی ایران باستان و داستانهای دیگر ادیان، به بسیاری افسانه‌ها و داستانها برمی‌خوریم که در آنها شخصی را متهم به گناه می‌کنند و او یا گذراندن آزمونی بسیار دشوار، بی‌گناهی خود را ثابت می‌کند. افسانه سیاوش^۲ در گذار از آتش پاکي و راستی، نمونه‌ای از این نوع افسانه‌هاست. سیاوش پسر کیکاووس بود. نامادری او "سودابه" اتهام ناراستی و گناهکاری به او زد. سیاوش برای اثبات بی‌گناهی خود از آتش آزمون به سلامت گذشت. سیاوش، بسیار نیکو

۱. داستانهای ایران باستان، ص ۴۴ و ۴۵.

۲. یشتها (جلد دو) ص ۲۲۹ - ۲۳۱ و ۲۳۴.

آنجارت و آخر از همه از آنجا بیرون آمد. آن مادر که فرزند خود را دوست داشت، در سپیده دم بناخت و مصمم به نزد فرزند آمد و او را برگرفت و با دست راست او را در جای امنی بنهاد^(۳).

در حالتی دیگر، شخصیت افسانه‌ای، از طریق قره ایزدی، توانایی‌های فراطبیعی و غیرعادی پیدا می‌کند. در افسانه‌های ایران باستان نمونه‌ای در این مورد وجود دارد. به نقل از آرتور کریستین سن^۲ از نمونه‌های کردار جابراشه و نابخردانه کیکاووس، داستان "اوشنر" است. به روایت داستان دینگی: این مرد که همه خردمندی بود، پسر دختر "پانورواجیرای" مزداپرست بود. در دینکرت چنین آمده است که "اوشنر" در شکم مادرش بود که قرجم به او پیوست و سخن گفتن آغاز کرد. او، بسیاری از سخنان شگفت‌انگیز را به مادر گفت و پس از زادن با پاسخ گفتن به "قراچیه" جادوگر و پرستنده دیوان، منش بد را مغلوب کرد. بعدها وزیر و رئیس مشاوران "کیاوس" شد و بر هفت کشور پادشاهی یافت. وی زبانهای نواحی مجاور (ویمند گوشینه) را بیاموخت، چنانکه هنگام مباحثه بر تمامی "انیران" غلبه یافت و ایرانیان را با تعلیمات اخلاقی خویش تربیت کرد و سرانجام به فرمان کی‌اوس کشته شد.^(۴)

افسانه‌های دینی رستاخیزی

این نوع افسانه‌ها براساس این نگرش به وجود آمده‌اند که زمان "گیتیانه" محدود است. در جهان‌شناسی مزدیسنا، جهان گیتیانه به دوازده هزار سال و یا چهار دوره سه هزار ساله یا چهار

صورت بود به طوری که در فقره ۳ آفرین پیغمبر زرتشت "پیغمبر ایران به گشتاسپ دعا کرده می‌فرماید: «بکند که تو مانند کی سیاوش زیبا پیکر و بی آرایش شوی» سیاوش در اوستا "سیاورشن" و در پهلوی و گاهی در فارسی "سیاوخش" نامیده می‌شود.^(۱)

افسانه دینی کرامت، معجزه و خوارق عادت

در این افسانه‌ها، انسانی که قره ایزدی دارد، از خود کرامت و معجزه‌ای نشان می‌دهد تا یا دیگران را به دین خود تبلیغ کند و یا از گرفتاری خاصی رهایی یابد. زرتشت، اسب سسیاه و محبوب ویشناسپ را با معجزه خوب می‌کند تا او به دینش ایمان بیاورد. موارد متعددی از این‌گونه کارها در متون دینی پیدا می‌شود، اما موارد معجزه زرتشت به همین یکی محدود نمی‌شود. بخشی از معجزه‌هایش مربوط به پیش از تولد اوست و بخشی مربوط به بعد از تولد. توان معجزه‌های پیش از تولد را اهورامزدا در وجود او می‌گذارد. برای مثال، سه روز پیش از تولد زرتشت، از دهکده محل تولد او نوری به آسمان می‌رفت که همه را به شگفتی انداخته بود.^(۲) یکی از معجزه‌های بعد از تولد او این است که جادوگران و روحانیان مخالف دین زرتشت (کویها و کرپها) تصمیم گرفتند که او را زیر پای گاوان ببندازند؛ «آن کرپ گفت چاره کار این است که زرتشت را در گذری تنگ بیفکنند و گاوان بسیار را بر آن عبور دهند تا زیر پای آنان لگدمال شود». پور شسپ چنین کرد. در اینجا نیز معجزه بزرگی بر بسیار کسان آشکار شد، چنانکه دین گوید که: آن گاو شاخدار (یعنی شاخش از دیگر گاوان بزرگتر بود) و پیل گونه، بالا رفت و از گاو پیشرو بیشتر رفت و پیش تاخت تا در پیش زرتشت ایستاد و همه روز به او مهربانی کرد [یعنی گاوان را از او بازداشت] اول از همه به

۱. یشتها (جلد دو) ص ۲۲۹ و ۲۳۱ و ۲۳۴.

۲. احمد تفضلی - زاله، آموزگار. اسطوره زندگی زرتشت، کتابسرای بابل، ۱۳۷۰، ص ۷۰ و ۷۶.

۳. احمد تفضلی - زاله، آموزگار. اسطوره زندگی زرتشت، کتابسرای بابل، ۱۳۷۰، ص ۷۰ و ۷۶.

۴. آرتور کریستین سن، کیانیان، ذبیح‌الله صفا، علمی فرهنگی، ۱۳۶۸، ص ۱۱۴ و ۱۴۸ تا ۱۴۹.

فرا می‌رسد. رهبری این نبرد را "سوشیانت" آخرین فرزند زرتشت بر عهده دارد. در این دوره، همه به پا می‌خیزند تا جهان را از نکبت اهریمن پاک کنند. در این میان، روایت گرشاسپ که کشته‌اژدها بود بسیار جذاب است. گرشاسپ، پهلوان بزرگی است که قره ایزدی دارد. او با گناهی که مرتکب شد (توهین به آتش مقدس) از بهشت رانده شد، اما گاو نری یا "گوشورون" نیز او را از دوزخ دور کرد. به این ترتیب، روان او سرگردان بود تا اینکه زرتشت شفاعت او را به ایزد آتش کرد و از آن پس روان گرشاسپ آرامش گرفت. به هنگام نزدیک شدن پایان جهان، او دوباره بیدار خواهد شد و با کمک سوشیانت به نبرد با "آژی‌دهاک" (ضحاک) برخواید خواست. به نقل از کریستین سن: «چون پایان جهان نزدیک شود، "توس" پهلوان، گرشاسپ را از خواب دیرین بیدار می‌کند تا با "کیخسرو" در رستاخیز جهان که به راهنمایی سوشیانس انجام خواهد گرفت، شرکت کنند و در کشتن "دهاک" (ضحاک) که در این وقت خود را از اسارت نجات می‌دهد، همداستان شوند. دهاک را "فریدون" ببند افکنده و در دماوند به زنجیر بسته است، اما او در آخر زمان زنجیر می‌گسلد و ظلم و عدوان را از سر می‌گیرد تا آنکه کیخسرو، گرشاسپ، توس و دیگر جاویدانان به یاری سوشیانس آمده و به رهبری او ضحاک را بکشند و رستاخیز کنند.»^(۱)

۱. آرتور، کریستین سن، کیانیان، ذبح‌الله صفا، علمی فرهنگی، ۱۳۶۸، ص ۱۱۴ و ۱۴۸ تا ۱۴۹.



فصل تقسیم می‌شود که دقیقاً منطبق است بر سال و چهار فصل و دوازده ماه. در این دوره‌ها، نبرد بین اهریمن و اهورا ادامه دارد. گاهی این و گاهی آن، بر دیگری پیروز می‌شود، تا هنگامی که نبرد نهایی