

نظریه تخت‌نرد

(بازتاب جهان‌بینی نیاکان ما در بازی تخت‌نرد)

امیر شاهد

باختم با پاکبازان، عالم خاکی به خاک
بودم از نژاد گیتی یک دو داو اندر سه زخم
وز پس آن عالم اینک در قماری دیگرم
گرچه از چار آخشیج و پنج حس در ششدرم
خاقانی شروانی

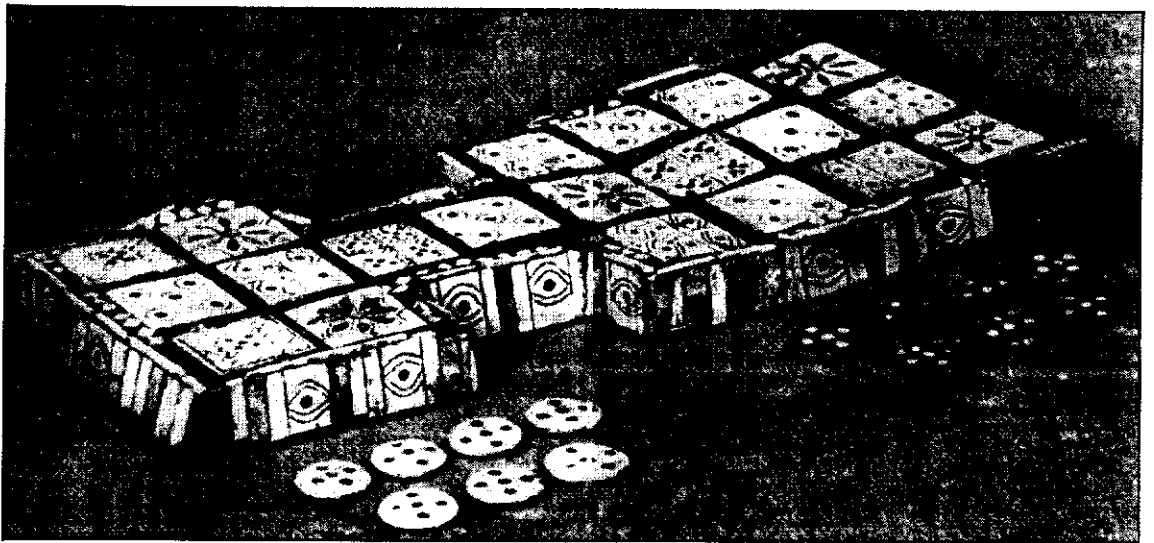
این مقاله را پیش از چاپ، استادان فاضل سرکار خانم هایده معیری و آقایان دکتر عبدالمجید ارفعی، دکتر ابوالقاسم تفضلی، دکتر احمد رضا لطفی، احمد شاهد، حشمت‌الله انتخایی و مسعود حقیقی خواندند و در جهت اصلاح آن راهنمایی‌های ارزنده‌ای کردند که صمیمانه از همه ایشان سپاسگزارم. همچنین سپاس ویژه دارم از آقای دکتر ابوالقاسم تفضلی که تصاویر تخت‌نرد را برای چاپ همراه این مقاله در اختیارم گذاشتند.

پدربزرگ‌های غیر آریایی ما را به نمایش گذاشته است! با وجود اینکه این بازی به فتوای بسیاری از مراجع مذهبی ما تحریم شده است، اما از آنجا که بازیها همیشه آینه واقعه‌هایی از اجتماع بازیگران هستند، ما اکنون فقط به مطالعه جنبه‌هایی که منعکس‌کننده تفکرات سازندگان آن می‌باشد، می‌پردازیم.

لغتنامه‌ها به نقل از شاهنامه فردوسی و یک کتاب قدیمی‌تر به اسم کارنامه اردشیر بابکان می‌نویسند که تخت‌نرد اختراع بزرگمهر بوده است. بعضی دیگر اختراع آن را از اردشیر ساسانی می‌دانند^۵ و بر آن‌اند که نام نخستین آن «نیواردشیر» بوده است که آخر هر دو کلمه افتاده، به شکل «نرد» در آمده است.^۶ اما معلوم است که اینها حرفهای درستی نیستند، زیرا اولاً واحدهای زمانی هفته و دو دوازده ساعت شبانه‌روز که در تخت‌نرد به آنها اشاره شده است، منشأ بابلی دارند؛^۷ ثانیاً خصلت مذهبی و کمال اندیشه‌ای که این بازی آن را منعکس می‌کند، نمی‌تواند محصول اندیشه یک فرد یا یک نسل باشد، بلکه کاری توده‌ای و

آیا تاکنون کتابی درباره مبانی اعتقادی ساکنان قدیم ایران یعنی آنها که بسیار پیش از ورود آریایی‌ها در این سرزمین می‌زیسته‌اند، خوانده‌اید؟ کتابی که از هجوم وحشیانه قبایل صحراگرد^۱ و از آتش اسکندریان و از تعصب اموی و بنی‌عباسی و از تاراج مغولها و تیموریان و... و از همه مهمتر از دستبرد اصلاح‌گران دینی^۲ و مأموران شرق‌شناس اروپایی در امان مانده باشد و شما توانسته باشید بدون واسطه مترجمان، خود آن را خوانده باشید؟

اگرچه این کتاب به زبان خود آنهاست، اما خواندنش بسیار ساده است، همچنان که خود آنها و اعتقادات آنها نیز در نهایت سادگی بوده است. باور کردنی نیست، اما نام این کتاب، «بازی تخت‌نرد» است! نام دیگر این بازی ششدر است. ششدر یعنی شش وجهی.^۳ این بازی را به این جهت ششدر می‌گفتند که آینه دنیا بود،^۴ که شش وجه بالا، پایین، چپ، راست، پس و پیش دارد. اغلب ما نام تخت‌نرد را شنیده‌ایم، اما شاید به این فکر نبوده‌ایم که بازی تخت‌نرد، اصول اعتقادی



وسيله‌ای شبیه به تخته‌نرد که در آن هر یک از حریف‌ها هفت عدد تاس داشته‌اند. این وسیله بازی در یک قبرستان سلطنتی شهر اور (Ur) در «کلده» پیدا شده و تاریخ آن ۲۶۰۰ سال قبل از میلاد است. (موزه میوزیوم) تصویر از کتاب "Le Livre du Backgammon" تألیف اُسوالد جُکبی و جان ر. کراوف.

تخته‌نرد و کره زمین ارتباط برقرار کنیم، نخست لازم است بدانیم که پدران ما در گذشته‌های دور، زمین و آسمان را چگونه می‌دیدند. آنها معتقد بودند که جهان ترکیبی از کاسه‌ای گرد و بزرگ یعنی آسمان است که در محل خط افق به صورت واژگون به زمین چسبیده است.^{۱۱} پس از چندی شاید به دلیل ازدیاد جمعیت دنیا و تکمیل شدن ظرفیت کاسه زمین، خدای آنها، برای راحتی مخلوقاتش آسمان و زمین را از هم جدا می‌کند، اولی یعنی کاسه آسمان را در حالی که مارهای بسیاری بر چهار ستون تکیه‌گاه آن پیچیده‌اند،^{۱۲} بالا می‌کشد و لبه‌های کاسه دومی یعنی کاسه زمین را تخت می‌کند و زمین را به صورت سطحی مسطح در می‌آورد.^{۱۳}

بر اساس این تصور از زمین، آنها سطح صاف تخته‌نرد یعنی جایی که باید تاس روی آن ریخته شود را به وجود آوردند تا محل فرود تقدیراتی باشد که اراده هیچ یک از دو حریف در آن نقشی ندارد.

تاس هم کاسه کوچکی بود که بازیگران، چند استخوان را که به شکل مکعب تراشیده بودند و خالهایی را به نشانه اعداد در اطراف آنها نقش کرده بودند درون آن می‌گرداندند، بعد تاس را واژگون می‌کردند و مکعب‌های درون آن را روی تخته می‌ریختند.^{۱۴}

محتاج حرکتی تاریخی و مبتنی بر اخترشناسی بومی این سرزمین بوده است. نکته دیگر اینکه این اصول دینی با اعتقادات مردم مکه، بلافاصله پیش از ظهور اسلام هم شبیه است و این در حالی است که فرهنگ مکه پانزده قرن پیش را به هیچ شکلی نمی‌توان مؤثر بر یا متأثر از فرهنگ ایران در همان زمان دانست. به همه این دلایل کشفیات باستان‌شناسان در مقبره توت‌آنخ‌آمون^{۱۵} فرعون سلسله هجدهم مصر (۱۳۵۰-۱۳۴۲ پ.م)^{۱۶} و همچنین در شهر «اور» در جنوب عراق امروز متعلق به بیش از ۴۵۰۰ سال پیش را هم اضافه می‌کنیم که وجود نوعی بازی شبیه تخته‌نرد امروزی را همراه با چند مهره و چند آلت شبیه تاس اثبات کرده است.^{۱۷} بنابر همه اینها، باید سراغ سازندگانی را بگیریم که مدتها پیش از ورود آریاییها به سرزمین ما، ایران امروز را در زیر سیطره آئینهای خود داشته‌اند و همچنان که در این مقاله خواهیم خواند این مبانی اعتقادی در طی زمانهای مختلف و به شکلهای گوناگون در منطقه‌ای وسیع از آفریقا گرفته تا سرزمین عربستان و بین‌النهرین رواج داشته است.

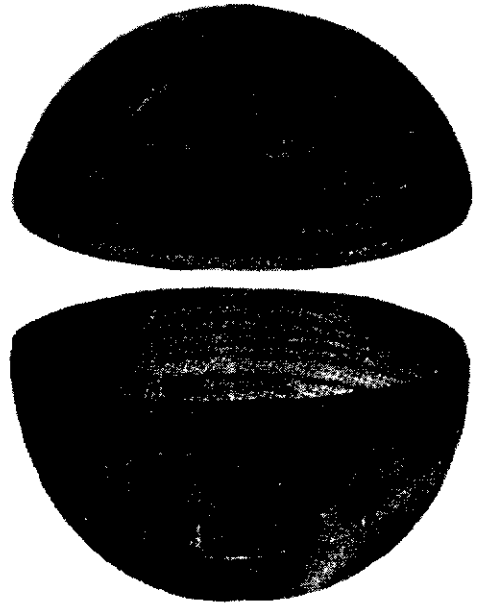
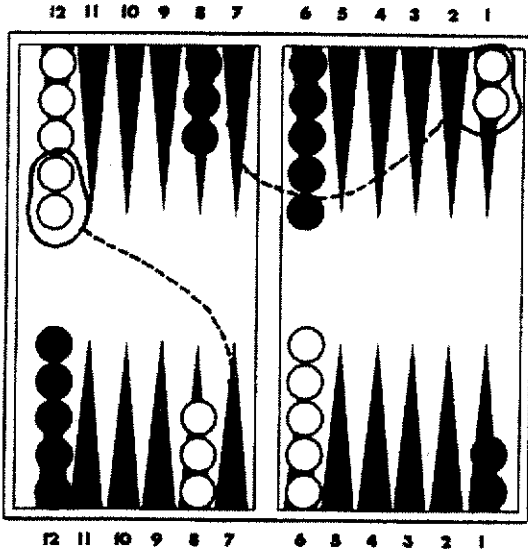
مطالعه را با تخته و تاس کوچک آن آغاز می‌کنیم: تخته در این بازی مظهر زمین یعنی میدان مبارزه بشر برای زندگی است. برای اینکه میان سطح صاف



نقش برجسته‌ای از هزاره دوم
پیش از میلاد که ایزدبانو اینانا
را نشان می‌دهد. ستاره زهره
نماد مقدس او بود که اکنون
بالای سرش است. نمادهای
خدایان دیگر یعنی ماه و
خورشید نیز بر بالای سر
آنها وجود دارد.
برگرفته از کتاب «بهشت و
دوزخ در اساطیر بین‌النهرین»
تألیف ن.ک. ساندز، ترجمه
ابوالقاسم اسماعیل پور،
انتشارات فکر روز.

امروزه هر تاس شش طرف دارد. به همین دلیل به فارسی، به تاس ششدر یعنی شش وجهی هم، گفته‌اند. شش وجه تاس کنایه است از شش جهت عالم ماده یعنی بالا، پایین، چپ، راست، پس و پیش.^{۱۸} اما در قدیم در بازی نرد سه تاس به کار می‌بردند.^{۱۹} آنها را هم از استخوان می‌ساختند، زیرا جادوگران از مدت‌ها پیش از اختراع نرد^{۲۰} و تاکنون برای پیشگویی، از استخوان حیوانات استفاده می‌کرده‌اند.^{۲۱} در شش طرف هر تاس، اعداد یک تا شش با ستاره‌ها یا خالهایی ریز نشان داده شده است. ستاره‌ها و خاله‌های روی تاس، مظهر ستاره‌های آسمان هستند که به گمان قدیمی‌ها گردش و وضعیت آنها منشأ حوادث زمینی‌ها بود.^{۲۲} هر عددی که یک طرف تاس نشان می‌دهد را اگر با عدد طرف مقابلش جمع کنیم مساوی با عدد هفت می‌شود که نشانه هفت روز هفته است. این سه تاس نشان‌دهنده سه خدای زیر دست خدای آسمان یعنی خورشید و ماه و سیاره زهره بود. در عیلام در هزاره دوم پیش از میلاد، هومبان، (خدای خورشید) کسیریریشا، (الهه زهره) و اینشوشیناک (خدای تاریکی و فرمانروای جهان مردگان) تثلیث خدایان برتر را تشکیل می‌دادند.^{۲۳} هخامنشی‌ها هم، در کنار خدایان سلطنتی،^{۲۴} خدای آسمان یعنی اهورامزدا را داشتند با سه خدای زیر دستش به نامهای مثره^{۲۵} (میترا یا خورشید) آنه‌ایته^{۲۶} (ناهید یا سیاره

تاس بازی با گرداندن و بیرون ریختن کعبه‌ها منشأ بازیهای متنوع نرد‌ها یعنی بازیکنان تخته‌نرد می‌شد.^{۱۵} این تاس هم مظهر تاس و ازگون آسمان بود که به نظر آنها بزرگترین خدا و پدر سه خدای دیگر یعنی خورشید، ماه و سیاره زهره^{۱۶} بود. آسمان، با گرداندن خورشید، ماه، زهره و ستارگان دیگر، حوادث جهان را تقدیر می‌کرد.^{۱۷} باگذشت زمان و مسلط شدن اقوام مهاجم خارجی که با مذهب ساکنان بومی این سرزمین نا آشنا بودند و با عمومیت پیدا کردن تخته‌نرد، تاس حذف شد و به تدریج نرد‌ها، با دست کعبه‌ها را بر روی سطح تخته انداختند، اما اصل در این بازی این بود که یک تاس، آنها را بگرداند و به میدان تخته‌نرد بریزد زیرا از یک طرف، بازی تخته‌نرد باید آینه تقدیر آسمان باشد که بدون دخالت جن و انس، منشأ حوادث زمین می‌شود و از طرف دیگر دخالت و احتمال تقلب بازیکنان در انداختن کعبه‌ها را از بین ببرد. بنا بر این حتماً باید آنها را با تاس می‌گرداندند و بعد به زمین می‌ریختند. اما با وجودی که تاس از بازی حذف شده بود، برای انداختن کعبه‌ها به زمین با دست هم همچنان اصطلاح «تاس ریختن» را به کار می‌بردند. این بود که اصطلاح تاس ریختن مترادف کعبه انداختن و کلمه تاس هم مترادف کلمه کعبه شد! ما هم از اینجا به بعد به کعبه‌ها تاس می‌گوییم.



ستی را ادامه می‌دهند که در آئین ساکنان بومی این سرزمین وجود داشته است.

در مکالمات روزمره مردم ایران و در ادبیات فارسی نیز نام ابزارها و اصطلاحات این بازی به‌وفور به کار رفته است و بدون فهم آنها درک منظور شاعر یا گوینده ایرانی ممکن نمی‌شود. مثل:

گشاد دادن،^{۳۶} به معنی مهره‌ای را تنها رها کردن و آن را به کشتن دادن؛
داو زدن، یعنی اینکه یکی از دو مبارز ادعا کند که بازی را خواهد برد و از حریفش بخواهد که تسلیم شود؛
داو طلب، حریفی است که مبارزه را بپذیرد یا تسلیم را نپذیرد، به مبارزه ادامه دهد و برای رد ادعای حریف، قبول کند که در صورت باخت، به او دو برابر جایزه دهد؛

دست خون، بازی آخرین نرد است، آنگاه که کسی همه چیز را باخته دیگر چیزی ندارد، گرو بر سر خود یا یکی از اعضای بدن خویش بندد؛^{۳۷}
در شش و بیش کاری بودن، یعنی سخت مشغول و گرفتار کاری بودن؛^{۳۸}

ششدر شدن، کنایه است از مغلوب و گرفتار شدن.^{۳۹}

در ادامه منطق‌سازی تخته‌نرد با جهان پیرامون در این آئین، باید بگوییم که بازیگر تخته‌نرد مظهر آدمی

کدویی دو نیمه شده که نماد زمین و آسمان است... بخش بالایی این کدو نماد آسمان و بخش زیرین نماد زمین است لبه ظرف هم نماد افق است. (تصویر از: پاریندر، ص ۶۲)

زهره) و آرتّه^{۲۷} (احتمالاً ماه). در زمان اشکانی‌ها هم مسیحیان بین‌النهرینی را داریم با مثلث پدر (خدا)، پسر (حضرت مسیح^(ع)) و روح القدس (حضرت جبرئیل^(ع)) در عربستان، لات (خورشید)، منات (مرگ و سرنوشت) و عزا هم دختران خدای بزرگ^{۲۸} مشرکین مکه هستند که قرآن مجید هم گزارش آنها را داده است.

تخته این بازی، دو دوازده تا خانه دارد که نشانه بیست و چهار ساعت شبانه‌روز^{۲۹} است و سیاهی و سفیدی مهره‌ها که نشانه سیاهی و سفیدی شب و روز^{۳۰} تعداد مهره‌ها هم سی تا است که نشانه سی روز یک ماه است.^{۳۱} پانزده مهره سفید را هم نشان پانزده شب مهتابی و پانزده مهره سیاه را هم نشان پانزده شب تاریک در هر ماه دانسته‌اند.^{۳۲} تخته نرد به چهار قسمت تقسیم شده است که نشان چهار فصل سال است.^{۳۳}

«معمولاً دور بازی شامل پنج دست است»^{۳۴} که نشانه پنج بخش شبانه‌روز یعنی صبح، ظهر، عصر، مغرب و عشا می‌باشد. از اینجا معلوم می‌شود که بسیار پیش از ورود آریایی‌ها، ساکنان سرزمین ما شبانه‌روز را به پنج گاه تقسیم کرده بودند و اینکه زرتشتی‌ها در هر شبانه‌روز پنج نوبت نیایش می‌کنند،^{۳۵} در واقع

است که بر روی این کرهٔ خاکی زندگی می‌کند. پانزده مهرهٔ او هم نیروهایش هستند که باید از آنها به دقت مراقبت کند، مثل چوپانی که گله‌اش را و فرماندهی که نیروهای تحت فرمانش را. رها کردن یک مهره به تنهایی، یعنی «گشاد دادن» بازیگر، تنها گذاشتن یاران است و نبود کردن آنها به دست اجتماع دشمنان. نراد، برای غلبه بر حریف، باید برای او نقشه بکشد، حرکت مهره‌های او را پیش‌بینی کند و با حزم و احتیاط، مهره‌های خود را حرکت دهد. در هنگام بازی، حتی بازیگرها را می‌توان روانکاو کرد: بعضی آدمها دوست دارند که با فرار از پیش دشمن، نیروهایشان را هرچه زودتر به خانه برسانند و بعضی‌ها تلاش می‌کنند تا با بستن راه حریف، او را در ششدر بیندازند. خانه‌های دشمن که دو، سه یا پنج مهره دارند ناهمواریهای زندگی^{۴۰} هستند که باید از سد آنها گذشت. مثل فرماندهی که باید سربازانش را از سرزمینهای کوهستانی دشمن بگذراند و به خانه برساند.^{۴۱}

گفتیم که در آئین ساکنان بومی این سرزمین، تاس و واژگون آسمان، خود یک خدا بود که حوادث جهان را تقدیر می‌کرد، اما فقط تقدیر می‌کرد. به نظر آنها، نه تاس آسمان، سرنوشت نهایی جهان را تعیین می‌کرد و نه تاس بازی، برندهٔ نهایی را. زیرا که بازیکن تازه‌وارد، تا زمانی که نتواند بختهایی که به او رو می‌آورد را نظم دهد، هر بار که با یک بازیکن کهنه کار بازی کند، خواهد باخت، زیرا در نهایت، قدرتِ تدبیر بازیکن کهنه کار برای نظم دادن به تصادفهاست که او را برنده می‌کند نه ریزش تاس. خاقانی که پیش از هر شاعر دیگری انعکاس زندگی اجتماعی در بازی تخته‌نرد را فهمیده بوده، به این نکته نیز توجه کرده است آنجا که می‌گوید:

باختم با پاکبازان، عالم خاکی به خاک
وز بی آن عالم اینک در قماری دیگرم
بردم از نژاد گیتی یک دو داو اندر سه زخم
گرچه از چار آخشیح و پنج حس در ششدرم
خاقانی ضمن اینکه با ظرافت اعداد یک تا شش را در یک بیت جا داده است. به غلبه تدبیر بر تقدیر اشاره‌ای کرده، گفته است به‌رغم همهٔ تنگناها توانسته است گاهی از گیتی با همهٔ استادیهایش بازی را ببرد.

در جوامع انسانی هم چنین است. بسا جوانانی که در یک جامعهٔ امن، مرفه و با مردمی سالم و سربلند به دنیا می‌آیند، اما این بختها را ندیده گرفته، همهٔ عمر را در تباهی می‌گذرانند و بسا انسانهایی از یک جامعهٔ محروم که با شناخت دوران تاریخی بی‌که در آن زندگی می‌کنند خود و جامعه‌شان را به رستگاری واقعی می‌رسانند.

از نقشی که تاس، تقدیر می‌کند و از حرکتی که نرادها تدبیر می‌کنند، می‌توانیم به بخشی از جهان‌بینی ساکنان قدیمی سرزمینمان پی ببریم. گفتیم که اگرچه تاس، کعبه‌ها را برای هر دو نراد، از روی تصادف می‌ریزد و اگرچه دست هیچ‌یک از دو بازیکن در آن دخالتی ندارد، اما در آخر، برنده کسی است که می‌تواند این تصادفها را نظم و به نفع خود جهت بدهد. درست مثل جامعه‌های انسانی مبتنی بر تصادف! در این جامعه‌ها هم کسی برنده است که نسبت به امکاناتی که محیط اطراف تصادفاً در اختیارش گذاشته است بی تفاوت رد نشود، آنها را تعیین‌کنندهٔ نهایی سرنوشت خود و قسمتی از پیش تعیین شده نداند و بتواند آنها را به نفع خود یا هدفهایش نظم و جهت بدهد! بدون شک هر چه که نظامهای اجتماعی بشری، با برنامه‌تر اداره شوند و دولتهای خیرخواه، قدرتمندتر شوند، تأثیر تصادف، بر سرنوشت انسانها کم و کمتر می‌شود.

چنانکه می‌بینیم بازی تخته‌نرد به گونه‌ای، نشان‌دهندهٔ محیطی است که بیرون از ارادهٔ بشر، او را در بر گرفته و نیز دعوت به تلاشی است که آدمی برای غلبه بر آن باید انجام دهد. حال اگر فلسفه‌ای که این بازی منعکس می‌کند را با القائاتِ ضمنی بازیهای کامپیوتری، با جهان‌بینی‌های وارداتی‌ای که بی‌ارادگی بشر را با ایمان به تقدیری کور تبلیغ می‌کند و حتی با فلسفه‌های به ظاهر علمی آمریکایی و انگلیسی که با وسعت و ظرافتی عاجزکننده ضمن تقریباً همهٔ دروس دبیرستانی و دانشگاهی به خورد جوانان ما داده می‌شود،^{۴۲} مقایسه کنیم، خواهیم دید که برتری با تخته‌نرد است. اتفاقی نیست اگر می‌بینیم که دیگر فرزندان معصوم ما برای مبارزه با بدبختی یا به خیالبافی کشیده می‌شوند یا به خشونت‌های کور و در هر حال، در نهایت به پذیرش و تسلیم در برابر آنها.

فردوسی هم انعکاس بیگانگی این قبایل صحراگرد باستانی را با کتابت، در داستان طهمورث دیوبند نشان داده است: ساکنان بومی سرزمین ما یعنی دیوهای شاهنامه پس از آنکه یک‌سوم آنها به دست طهمورث قتل عام می‌شوند، در برابر او التماس می‌کنند «که ما را مکش تا یکی نو هنر - بیاموزیمت کت آید به بر ... و پس از نجات از قتل عام، آنها هنر «نوشتن به خسرو بیاموختند - دلش را به دانش بر افروختند».

بدون شک ترس از گسترش عقاید سیاسی شوروی‌ها در ایران بود که انگلیس و آمریکا را واداشت تا به دست رضاشاه، موقتاً به بزرگ کردن نقش آریایی‌ها در تمدن ایران پردازند و با این نژادپرستی، و همچنین با ایجاد موقتی رفاه اقتصادی و وحدت سیاسی، مردم ایران را در برابر اعتقادات کمونیستی واکسینه کنند. کاری که آنها با آتاتورک در ترکیه هم انجام دادند. عارف قزوینی هم که سرچشمه‌های انگلیسی - آمریکایی این اصلاحات را فهمید، گفت:

خانه‌ای کور شود از دست اجانب آباد
ز اشک ویران‌کنش آن خانه که بیت‌الخزن است
(واقعه اعدام جهانسوز و ریشه‌های سیاسی و اجتماعی آن نوشته نجف‌قلی پسیان، انتشارات مدبر، تهران، ۱۳۷۰، صص ۴۸ و ۸۳).

۲- نمونه‌ای از این اصلاح دینی، دستبندی است که اروپا با واسطه مارتین هوگ حدود یکصد و چهل سال پیش به آئین زرتشتیان زد تا آن‌را به آئینی خودی تبدیل کند. بویس می‌گوید: غربی‌ها که دریافتند در کیش زرتشتی علاوه بر خدای یکتا و آفریننده گروهی از ایزدان نیز... ستایش می‌شوند و نیز بر آنها آشکار شد که کیش زرتشتی از هر نظر دینی مهجور و ناسازگار است برآشفته و آزرده شدند... پس پذیرفتن زرتشتی‌گری... خارج از ظرفیت حوصله و توانایی کشش شعور پژوهشگران غربی بود. راه‌گریز از این بن‌بست را سرانجام مارتین هوگ پیدا کرد. متن‌های باستانی بی‌اندازه دشوار (که در ترجمه و درک مضمون آنها هیچ دو پژوهشگری تا به امروز به توافق نرسیده‌اند) را فارغ از اعتقادات واقعی و آداب و فرایض زرتشتیان تفسیر و معنا کرد تا سرانجام زرتشتی را معرفی کرد که به شدیدترین وضع یکتاپرست بود. حتی یکتاپرست‌تر از انبیای عبرانی‌ها. بویس، صص ۸ و ۹.

۳- لغتنامه، ذیل ششدر.

۴- شعرا و نویسندگان بزرگی تاکنون به انعکاس زندگی در بازی تخته‌نرد توجه داشته‌اند، مثلاً ابن‌یمین فریومدی می‌گوید:

المیزان = تفسیر المیزان، علامه سیدمحمدحسین طباطبایی، سیدمحمدباقر موسوی همدانی، بنیاد علمی و فکری علامه طباطبایی، چ سوم، ۱۳۶۷.

بایر = آفریقا افسانه‌های آفرینش، یولی بایر، ژ. آ. صدیقی، مطبوعاتی عطائی، تهران، ۱۳۵۴.

برهان = برهان قاطع، محمد معین، تهران، امیرکبیر، ۱۳۶۲.

بویس = تاریخ کیش زرتشت، مری بویس، ترجمه همایون صنعتی‌زاده، توس، ج اول، تهران، ۱۳۷۶.

پاریندر = اساطیر آفریقا، جئوفری پاریندر، باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، تهران، ۱۳۷۴.

تفضلی = تخته‌نرد، گردآوری و ترجمه دکتر ابوالقاسم تفضلی، تهران، ۱۳۷۵.

دانیل = تمدن‌های اولیه و باستانشناسی خاستگاه آنها، گلین دانیل، ترجمه هایده معیری، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی، تهران، ۱۳۶۳.

دائرةالمعارف = دائرةالمعارف فارسی، به سرپرستی غلامحسین مصاحب، فرانکلین، تهران، ۱۳۴۵.

سارتون = مقدمه بر تاریخ علم، جرج سارتون، ترجمه غلامحسین صدری افشار، انتشارات دفتر ترویج علوم وزارت آموزش عالی، تهران، ۱۳۵۳.

شارپ = فرمانهای شاهنشاهان هخامنشی، رلف نرمن شارپ، شیراز، دانشگاه پهلوی (سابق)، ۱۳۴۳.

فرهنگ = فرهنگ فارسی، محمد معین، امیرکبیر.

لغتنامه = لغتنامه فارسی، علی‌اکبر دهخدا.

مشکور = خلاصه‌الادیان در تاریخ دینهای بزرگ، محمدجواد مشکور، انتشارات شرق، تهران، ۱۳۵۹.

هینتس = دنیای گمشده عیلام، والتر هینتس، فیروز فیروزنیا، شرکت انتشارات علمی و فرهنگی، تهران، ۱۳۷۱.

پی‌نوشتها

۱- اولین دسته‌های مادی، خود اشکانیان که پس از حمله اسکندر و پیدا شدن شکاف در مرزهای هخامنشی وارد ایران می‌شوند و آریایی‌های دیگری که پس از حمله مسلمانان و پیدا شدن شکاف در مرزهای ساسانیان به ایران ریختند، از همین صحراگردان بودند. در زمان حضور قدرتمند این دسته‌های آخری است که نام «جی» به «اصفهان»، «زرننگ» به «سیستان» و «تیورستان» به «مازندران» تبدیل می‌شود.

دو دوست با هم اگر یکدل اند در همه کار

هزار طعنه دشمن به نیم جو نخزند

نظیر این سنمایم تو را ز چهره نرد

یکان یکان به سوی خانه راه می سپرند

ولی دو مهره چو همپشت یکدگر گردند

دگر طیانچه دشمن به هیچ رو نخورند

نقل از: تفضلی، ص ۱۵

حاج میرزا حبیب مجتهد خراسانی از مجتهدین طراز اول

و فقها و مراجع بنام شیعه هم به تخته نرد از دیدگاه عرفانی

می نگریسته است، وقتی می گوید:

جهان نرد دان، تخته او سپهر بود کعبتین وی از ماه و مهر

همان، ص ۸۶

۵- فرهنگ، ذیل نرد.

۶- دایرةالمعارف، ذیل نرد.

۷- هفت روز هفته، دو دوازده ساعت شبانه روز، و تقسیمات

شصت شصتی، گواه دیگری (بر بابلی بودن سرچشمه نجوم)

است. سارتون، ج یکم، ص ۱۲۰.

۸- تفضلی، ص ۱۲۰.

۹- فرهنگ، ذیل همین نام.

۱۰- تفضلی، ص ۱۱۹.

۱۱- امروز هم در داهومی در افریقا، می گویند: جهان مثل

کدو (بی) گردد است و خط افق خطی است که (آن را) به دو

قسمت تقسیم می کند... این خط جایی است که آسمان و زمین

به هم می آمیزند و ... انسان را به آن (خط) دسترسی نیست. آنها

بر این تصورند که زمین مسطح است و ... (پاریندر، ص ۲۸)

در سوره شعرا/ ۱۸۷ هم گزارشی از اعتقادات مخالفین

حضرت شعیب (ع) در باره سقف زمین وجود دارد. آنها به

حضرت می گویند: اگر راست می گویی پاره ای از آسمان را

روی ما بینداز! (المیزان ج ۱۵، ص ۴۷۳).

۱۲- پاریندر، ص ۶۳.

۱۳- ظاهر آیه ۳۰ از سوره انبیا به جدا کردن آسمان از زمین

توسط خداوند: «... که آسمان و زمین پیوسته بود و ما از هم

بازشان کردیم...» (المیزان ج ۱۴ حاشیه ص ۳۸۹) اشاره دارد.

المیزان همچنین در ج ۱۴، ص ۴۱۹ (به نقل از راغب در

مفردات) در ترجمه همین آیه می نویسد: «زمین و آسمان به هم

چسبیده بودند از یکدیگر جداشان کردیم.» و ظاهر آیات ۲۷

و ۲۸ از سوره نازعات به بالا کشیدن سقف آسمان: «آسمان که

خدا بنایش کرده و سقف آن را بالا برده (المیزان، ج ۲۰،

حاشیه ص ۴۵۱) و به پهن کردن زمین آیه: وَ الْأَرْضَ بَعْدَ ذَلِكَ

ذحاهًا. نازعات/ ۳۰ و زمین را بعد از آن گسترانید. المیزان،

جلد ۲۰، حاشیه ص ۴۵۱. اشاره کرده است.

درباره عبارت روز دحو الارض، لغتنامه ذیل همین عبارت

می گوید: روز پهن شدن زمین از زیر خانه کعبه بر روی آب است

و آن روز بیست و پنجم (یا) بیست و ششم ماه ذی القعدة است.

از آیات دیگری در قرآن مجید نیز می توان پی برد که

مخاطبان قرآن مجید این گونه می اندیشیدند که زمین، سطح

مسطحی است که خورشید صبح ها از چشمه ای در شرق آن

طلوع و در چاهی در غرب آن غروب می کند: حَتَّىٰ إِذَا بَلَغَ

مَغْرِبَ الشَّمْسِ وَجَدَهَا تَغْرُبُ فِي عَيْنٍ حَبِئَةٍ كَهْفٍ ۗ ۸۶ یعنی تا

به مغرب آفتاب رسید، آفتاب را یافت که در چشمه لجن دار

غروب می کند. (المیزان، ج ۱۳، ص ۶۱۱)، (و) حَتَّىٰ إِذَا بَلَغَ

مَطْلِعَ الشَّمْسِ وَجَدَهَا تَطْلُعُ عَلٰی قَوْمٍ لَّمْ نَجْعَلْ لَهُم مِّن دُونِهَا

سِتْرًا ۗ كَهْفٍ ۗ ۹۰ یعنی تا به محل طلوع خورشید رسید آن را

(خورشید را) یافت که بر قومی طلوع می کند که بغیر از آن

(خورشید) برایشان پوششی قرار نداده بودیم.

می گویم مخاطبین قرآن این گونه می اندیشیدند، زیرا ما نیز

برای اینکه شنونده ها حرفمان را بفهمند، می گویم: «خورشید

غروب کرد.» و نمی گویم: «زمین پشت به خورشید کرد.»

درحالی که می دانیم جمله دوم صحیح است.

یک قصه نیجریه ای، درباره آفرینش زمین هم می گوید:

«ابواتالا» در حالی که یک طرف حلزونی شکل در دست دارد

با زنجیر از آسمان پایین می آید. درون ظرف او خاک و آهن و

زغال است. وقتی به پایین می رسد آهن را روی آب می گذارد،

خاک را روی آهن می ریزد و زغال را هم بالای آنها می گذارد.

زغال گداخته می شود، آهن داغ می شود و به این ترتیب زمین

از هر طرف پهناور و بزرگ می شود (بایر، ص ۶۱).

۱۴- فرهنگ، ذیل نرد.

۱۵- فرهنگ، ذیل نرد.

۱۶- با مطالعه قرآن مجید نیز می توان دریافت که در عصر

حضرت ابراهیم (ع) کوکب، قمر و شمس پرستیده می شدند.

(انعام/ ۷۶، ۷۷ و ۷۸) در قرآن مجید خورشید و ماه و سیاره

زهره از مقام خدایی می افتند، اما تقدس خود را از دست

نمی دهند. در نجم/ ۱ به ستاره زهره، در واقعه/ ۷۵ به مواقع

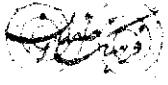
نجوم، در شمس/ ۱ به خورشید و در شمس/ ۲ و مدثر/ ۳۲ به

ماه سوگند خورده می شود.

۱۷- فرهنگ، ذیل نرد.

۱۸- لغتنامه، ذیل ششدر، به نقل از ناظم الاطباء.

۱۹- مؤلف نفایس الفنون می گوید: «عدد کعبه ها را سه، بنا بر این



نهادند که حرکات اکثر سیارات به سه فلک تمام شود. برهان، ذیل نرد. خاقانی هم می‌گوید:

از پی سی طفل را در یک بساط
آن سه لعبت ز استخوان آخر کجاست؟

فرهنگ، ذیل نرد.

و منظورش از «سه لعبت» سه کعبه است که از جنس استخوان است. ارزقی هم می‌گوید:

گر شاه سه شش خواست، سه یک زخم افتاد
تساظن نبیری که کعبتین داد نداد

فرهنگ، ذیل سه شش.

۲۰- تفضلی، ص ۱۱۷.

۲۱- از جمله به‌کارگیری استخوانهای فالگیری یکی از ویژگیهای پایدار تمدن شانگ (در چین هم بوده) است (دانیل، ص ۱۴۶).

۲۲- در قرآن مجید هم حضرت ابراهیم (ع) متولد شهر «اور» در بین‌النهرین برای اینکه توضیح دهد که چرا با همشهریهایش به صحرا - احتمالاً برای جشن سیزده‌به‌در - نمی‌رود، به وضع ستاره‌ها نگاه می‌کند و بعد از تفأل با ستاره‌ها می‌گوید که مریض است: فنظر نظرة فی النجوم، فقال انی سقیم. صافات، ۸۹ و ۸۸ و اگر این نگاه به ستارگان در روشنائی روز بوده است، پس باید نتیجه گرفت که او به هیئت ستارگان در اسطرلاب یا کتاب نجوم نگاه کرده است زیرا در روز ستارگان دیده نمی‌شوند.

۲۳- هیتس، صص ۵۲ تا ۵۵. در باب شباهت «منات» مشرکین مکه با «اینشوشیناک» عیلامی و با «ارته» هخامنشی، این نکته هم قابل ذکر است که خشایارشا تشویق به پرستش «ارته» را در جایی به کار می‌برد که سخن از خجستگی در حین مرگ هم هست. شارپ، ص ۱۲۱، کتیبه Xph.

۲۴- شارپ، ص ۸۱، کتیبه Df4.

۲۵- شارپ، ص ۱۳۸، کتیبه Ha.

۲۶- شارپ، ص ۱۳۸، کتیبه A2Ha.

۲۷- شارپ، شیراز، سطرهای ۵۰ و ۵۱ کتیبه Xph.

۲۸- مشکور، ص ۱۰۹.

۲۹- و آن که او را به بیست و چهار قسم کرده، بنا بر آن است که ساعات شبانه‌روز بیست و چهارند. فرهنگ، به نقل از نقایس الفنون.

۳۰- و به اعتبار روز و شب یک نیمه آن سفید و یک نیمه آن سیاه کردند. فرهنگ، به نقل از نقایس الفنون.

۳۱- و عدد مهره را سی، بنا بر آن کردند که یک ماه سی روز است. فرهنگ، به نقل از نقایس الفنون.

۳۲- تفضلی، ص ۶۶.

۳۳- چنانکه فصول سال چهارند، بساط نیز به چهار قسم مساوی قسمت شده است. فرهنگ، به نقل از نقایس الفنون.

۳۴- فرهنگ، ذیل نرد.

۳۵- مشکور، ص ۱۰۹.

۳۶- اینکه امروز مصری‌ها هر یک از سی سرباز یا مهره نرد را قشاط می‌نویسند و گشاد تلفظ می‌کنند، (تفضلی، ص ۱۰۰) این پرسش را طرح می‌کند که آیا در گذشته، گشاد به معنی سرباز نبوده است.

۳۷- فرهنگ، ذیل دست.

۳۸- لغتنامه، ذیل شش و بش.

۳۹- خاقانی می‌گوید:

چو دو شش جمع برآید چو یاران مسیح
بر من این ششدر ایام مگر بگشاید!

لغتنامه، ذیل ششدر.

۴۰- فردوسی در تعریف تخته‌نرد می‌گوید:

به هر جای، پیش و پس اندر سپاه
گزاران دو شاه اندر آن رزمگاه
همی این بر آن، آن بر این برگذشت
گهی رزم کوه و گهی رزم دشت
و منظور او از کوه، خانه‌هایی است که در آن پنج مهره چیده شده است. تفضلی، ص ۴۱.

۴۱- بدالله مایل تویسرکانی می‌گوید:

عرصه زندگی است تخته نرد مهره‌ها بسته صف برای نبرد
مهره‌ها در نبرد ناچارند از صفوف حریف رهسپرند.
تفضلی، ص ۱۵.

۴۲- از جمله این مکتبها، پوزیتیویسم است. پوزیتیویسم مکتبی به ظاهر علمی و فلسفی است که بویژه پس از آنکه مارکسیسم، قدرت دولتی یافت، برای رویارویی با آن و با پشتوانه دولتی قدرتهای بزرگ استعماری در بیشتر دانشگاههای دنیا اشاعه یافت. سردمداران سیاستمدار این مکتب با جلوه‌های گوناگون، در دانشگاهها کرسی استادی گرفتند تا «حرکت»، «زمان»، «جامعه» و «انسان» را از همه عرصه‌های علوم اجتماعی حذف کنند، حتی از دروسی نظیر «فلسفه»، «تاریخ»، «جامعه‌شناسی» و «زبان‌شناسی» که موضوع محض و معتنا به آنها «انسان» و «روابط اجتماعی» و «حرکت انسان در جریان تاریخ» است. زیرا به درستی دریافته بودند که اعتقاد به حرکت و دیدن انسان در روابط اجتماعی و حرکت تکاملی می‌تواند پشتوانه یک حرکت انقلابی - اجتماعی علیه پانکی‌ها و انگلیسی‌ها بشود.