

ارتباط نمایه نبرد با دیوان در اساطیر ایران و باور به خدایان شاخدار

در فرهنگ‌های بومی

(و آزمون‌وارگی این نبرد در مسیر فردیت قهرمان)

دکتر فرزاد قائمی^۱

چکیده

موجودات شرور در اساطیر ایرانی، یاران اهریمن‌اند. دیوان در شمار شاخص‌ترین موجودات شرور در اساطیر ایرانی هستند. در این جستار، تحلیل جدیدی از این موجودات ارائه می‌شود که مبتنی بر تطبیق آن‌ها با خدایان شاخدار در فرهنگ‌های کهن آسیا و اروپای باستان و ارائه نظریه‌ای جدید پیرامون خاستگاه دیوان است. از جمله ویژگی‌های برجسته مشترک بین این دو، موارد ذیل استخراج شده است: ارتباط با خدای خورشید، استحاله این خدایان باستانی در عصر غلبه تفکر دینی به شیطان و اهریمن، سیه‌چردگی و شاخداری (ریخت‌شناسی)، ارتباط با خدایان موسوم به گاونر و ارتباط با مرگ و دنیای تاریک زیر زمین و سنت‌های قربانی و مردم‌اوباری این خدایان. تعلق این خدایان به فرهنگ‌های عصر رب‌النوع‌پرستی باعث شده تا در فرهنگ‌های توحیدی، «نبرد» با این خدایان و دیوان به مثابه اژدهاکشی، تبدیل به آزمون‌واره‌ای برای تشریف قهرمانان شده، خویشکاری آن‌ها این باشد که به عنوان مانع در برابر آفریدگان نیکوی اورمزد ایجاد چالش کنند تا قهرمان را در مسیر تکامل قرار دهند. قهرمان با حمایت الهی فره بر موجودات مجهز به جادو غالب شده، با غلبه و گذر از دژها و قلعه‌های آن‌ها به جاودانگی می‌رسد.

کلیدواژه‌ها: دیوان، خدایان شاخدار، قهرمان، تشریف، فره، جادو.

درآمد

خویشکاری موجودات شرور در اساطیر ایرانی که بر بنیاد دیرپای دوینی ایدئولوژیک مبتنی‌اند، نقشی است که این یاران اهریمن به عنوان مانع در برابر آفریدگان نیکوی اورمزد ایفا می‌کنند تا با ایجاد دشواری در ادامه یورش اهریمن به جهان اورمزدی، آفریدگان برگزیده را به چالشی بکشند که آن‌ها را

۱- استادیار زبان و ادبیات فارسی دانشگاه فردوسی مشهد ghaemi-f@ferdowsi.um.ac.ir

در مسیر تکامل و بلوغ معنوی قرار می‌دهد. انواع شاخص این موجودات شرور در اساطیر ایرانی در نمودهای اهریمن، اژدها (و شاه ماردوش: ضحاک)، دیوان، جهی، پریان و جادوان، خرفستران (جانداران مودی)، و بالاخره دشمنان ایرانی (به ویژه تورانیان) و مردمان بدکار دیده می‌شود. در فرهنگ شفاهی و ادبیات عامیانه نیز موجوداتی خیالی چون غول، هیولا، نسناس، نهنگ، عفريت، جن بدکار و... از خاستگاه‌های مختلف نفوذ یافته‌اند که معمولاً در راستای همان خویشکاری کهن قابل تفسیرند. این موجودات معمولاً مجهز به طلسم و جادویند (در برابر تجهیز برگزیدگان خیر به حمایت الهی فرّه) و دارای دژها و قلعه‌هایی که قهرمان با غلبه و گذر از آنها به کمال و پیروزی دست یافته، پروانه خلود در شهر پردیسی و بقای در فردیت را می‌یابد.

در هر حال، شاخص‌ترین موجودات شرور در اساطیر ایرانی، که وجود آنها از متون کهن اوستایی تا شاهنامه و فرهنگ شفاهی نواحی ایران در دوران اسلامی تداوم داشته است، «دیوان» بوده‌اند: بخشی از شرورترین و مبهم‌ترین موجودات اساطیری بدکردار و مهیب که هویت انتزاعی آنها باعث شده است مناسب‌ترین محمل برای فرافکنی تخیل ایرانی باشند و در تفسیر کیفیت‌های اساطیری داستان‌های حماسی، همیشه اهمیت خاصی داشته باشند. یکی از معروف‌ترین تفسیرهای محققان ایرانی از خاستگاه دیوان فرض نسبت بین آنها و بومیان فلات ایران است که در بدنه جستار بدان پرداخته و البته نقد خواهد شد. اهمیت وجود دیوان در نظام‌های دینی باستانی در ایران تا آنجا بوده است که از کیش بهی و پرستش اهورامزدا با عنوان مزده‌یسنی در مقابل دئویسنی (دیویسنا = ستایش دیوان) یاد می‌شود.

در این جستار، با توجه به پیشینه دیوپرستی و ریشه‌شناسی دیوباوری در کیش‌های هندوایرانی، تحلیل جدیدی از این موجودات اساطیری ارائه می‌شود که مبتنی بر وجود خدایان شاخدار در فرهنگ‌های کهن اروپای باستان و میان‌رودان و شمال آفریقا و بقایای آنها در خرده‌فرهنگ‌های بومی فلات ایران و سرزمین‌های مجاور چون هندوستان است. چگونگی و قدمت وجود این نوع از خدایان پیش‌آریایی، تنها در نظریاتی که توسط اسطوره‌شناسان غربی در تحقیق پیرامون اروپای باستان ارائه شده طرح شده است [۱]. در این جستار، برای اول بار، از این نظریه (نظریه «خدایان شاخدار») در شناخت مفهوم بنیادین دیو در اساطیر ایران استفاده شده، با کمک منابع کمتر بررسی شده مرتبط با فرهنگ‌های بومی فلات ایران (از جمله فرهنگ‌های عیلام و جیرفت)، نظریه جدیدی در شناخت این مفهوم در

اسطوره‌های ایرانی طرح می‌شود که در تطبیق با فرهنگ‌های مجاور، خاستگاه دیو در ایران را به وجود چنین خدایانی مرتبط می‌کند. پس از این تحلیل خاستگاه‌شناختی، با توجه به خویشکاری دیوان در اساطیر ایرانی و شاهنامه فردوسی، تحلیلی از چیستی این موجودات نمادین در ارتباط با کهن‌الگوی قهرمان ارائه خواهد شد که کارکرد روایی دیوان را در نسبت با خاستگاه مذکور بیان می‌کند.

۱- دیوان: دشمنان ایرانشهر یا خدایان آن‌ها؟

بخشی از موانعی که انسان را می‌آزمایند تا تکامل بخشند، موجودات اهریمنی و شرور چون دیوان هستند. دیوان چه در قالب گونه‌ای از دشمنان ایران، از قبیل دیوان مازندران و دیوان سپاه ضحاک، و چه موجودات شریر و نیرنگ‌بازی که بر سر راه پهلوانان و قهرمانان قصه‌ها قرار می‌گیرند تا آن‌ها را فریب دهند، همه نمودهایی از موانع اهریمنی موجود در جهان اساطیرند.

دیوان در حقیقت یکی از دو گروه اصلی خدایان هندوایرانی را تشکیل می‌دادند (دئوها و اسوره‌ها) که در دو فرهنگ اساطیری هند و ایران خویشکاری کاملاً متفاوت و متضادی کسب کرده‌اند. در فرهنگ ایرانی اسوره‌ها و در فرهنگ هندی دیوان ستوده شده و گروه متقابل نقش منفی را عهده‌دار شده‌اند. البته دیوان در فرهنگ ایرانی نیز چون همتای هندی خود در برخی آیین‌ها، مظاهری از خدایان مورد ستایش به شمار می‌آمدند. Daeva در اصل در همه زبان‌های هندواروپایی معنی خدا می‌دهد (هاپ مولتون^۱، ۲۰۰۷م: ۲۹). اغلب پژوهشگران و اوستاشناسان معتقدند که زرتشت خود مفهوم «دئو» را از خدا به شیطان تغییر داده بود و برخی چون نولدکه^۲ نیز این انتقال معنایی را به جانشینان او نسبت می‌دهند، اما بی‌اهمیت‌تر بودن نام این خدایان در گاهان، فرضیه نخست را باورپذیرتر می‌کند (هینلز^۳، ۱۹۷۵م: ۸۰). در زبان‌های هندواروپایی باستان، واژه Daeva از ریشه div آریایی، به مفهوم «درخشش» است. این ریشه باستانی در Deus لاتین، Daêva سانسکریت، Dias و Zeus (پدر خدایان) یونانی، Tius (و Tiwaz) آلمانی Divinity و Deity انگلیسی، Dieu فرانسوی، Dio ایتالیایی، Dios اسپانیس و

1. Hope Moulton
2. Noldke
3. Hinnells

Deus پرتغالی، Dievas لیتوانیایی، Dievs در لتونی و Deiwās پروسی همه جا به مفهوم «خدا» به کار رفته و تنها در زبان اوستایی زرتشت، این واژه مفهوم شیطان به خود گرفته است (کاپادیا^۱، ۱۹۹۸م: ۲۴). اهورمزداي زرتشتی، معکوس خدایان ودایی^۲ است و daeva که در وداها به خدایان اطلاق می‌شود، در گاهان مفهوم «بدنهاد» به خود می‌پذیرد؛ در حالی که در وداها surā^۳ معنی بدنهاد پذیرفته است (نیگوسیان^۳، ۱۹۹۳م: ۱۸).

در باره تحلیل ماهیت دیوان در اساطیر ایران، بیشتر محققان سنتی کوشیده‌اند آن‌ها را به بومیان هندوایران (به ویژه اقوام دراویدی و ناگاها که پرستندگان الهه شیوا بودند و یا دیگر اقوام بومی آسیایی) تأویل کنند که در مسیر مهاجرت آریایی‌ها، نبردهای خونینی را با این مهاجمان ناخوانده پشت سر گذاشته بودند (رک: صفا، ۱۳۷۹: ۶۰۴-۶۰۶ و واحد دوست، ۱۳۷۹: ۲۸۰-۲۸۶). در راستای همین تفسیر، سیاه بودن غالب دیوان شاهنامه را به پوست تیره‌فام این بومیان و پوست و شاخ آن‌ها را نیز، به نوع خاص پوشش این مردمان و پوستین پوشی آنان و ماسک‌های شاخداری که احتمالاً بر سر می‌گذاشتند، نسبت داده‌اند (رک: همان: ۲۸۵-۲۸۶). با این وجود، شواهد موجود در تاریخ ادیان و سابقه ریشه‌شناختی واژه دیو (به معنی «خدا»)، ثابت می‌کند که دیوان، خدایان عصر شرک (یا خدایان دشمنان) بوده‌اند که در عصر اصلاح اعتقادات دینی مردم معنای بازگونه کسب کرده‌اند و نبرد با دیوان، می‌تواند بر خوردهای پیروان اهورامزدا را با پیروان دئیوسنا نشان دهد و هیچ دلیلی وجود ندارد که این مردم دیوپرست را قومی بومی فرض کنیم؛ بلکه بر خوردهای مذهبی میان شعب مختلف اقوام هند و اروپایی نیز می‌تواند در شکل‌گیری این کیفیت اساطیری دخیل باشد.

بر اساس مدارک موجود، مبارزه مذهبی با دیوپرستی و نکوهش دیوان محدود به آموزه‌های آیین زرتشت و متون شرقی نیست و در کتیبه‌های حکومتی پارسیان نیز دیده می‌شود؛ چنان که خشایارشاى هخامنشی (۴۴۱ ق.م) پرستندگان دیویسن را مجازات کرده بود. او در کتیبه ۶۰ سطری تخت جمشید که با ستایش اهورامزدا آغاز شده، به این که دیوپرستی و پرستگاه‌های دیوها را از ریشه برکنده، قانون

1. Kapadia
2. Vedic pantheon
3. Nigosian

ضددیو [وندیداد] را برداشته است، به خود می‌بالد. خشایارشا در این کتیبه اهورامزدا را با لقب «بزرگترین خدایان» یاد می‌کند (رک: کنت^۱، ۱۹۵۳م: ۱۰۷-۱۵۷ و سرخوش کرتیس^۲ و...، ۲۰۰۵م: ۱۵۱). این اسناد، گستردگی نهضت دینی مبارزه با پیروان این کیش چندخدایی را در ایران تا سده پنجم پیش از میلاد نشان می‌دهد. بدین ترتیب، پیشینه نبرد با دیوان، نبردهای مذهبی (جنگ صلیبی) بین پیروان مزده‌یسنا و دئویسنا را به ذهن تداعی می‌کند و برخوردهای پهلوانان شاهنامه با دیوان می‌تواند نمایه‌ای از نبرد انسان برتر با خدایان عصر شرک (و پیروان آن‌ها) باشد که شکلی نمادینه یافته است. دیوان شاهنامه نیز در حقیقت همین چهره خدایان شر و پیروان آن‌ها را دارند که از اردوگاه سپاه اهریمن بر آفریده‌های نیک اورمزد هجوم می‌آورند؛ چنان که سیامک - پسر نخستین انسان و نخستین شهریار گیتی - در چنگال دیوی سیاه هلاک می‌شود:

بزد چنگ وارونه دیو سیاه دو تا اندر آورد بالای شاه
فکند آن تن شاهزاده به خاک به چنگال کردش کمرگاه چاک
سیامک به دست خروزان دیو تبه گشت و ماند انجمن بی‌خدایو
(فردوسی، ۱۳۸۵: ۳۷-۳۵/۳۰/۱)

مهر خدای روشنی است و با تاریکی دشمن است (فرنبرگ دادگی، ۱۳۶۹: ۶۰) خزروان فرزند اهریمن است. به روایت شاهنامه، اوستا و متون پهلوی (زامیادپشت: ۹۵؛ دینکرد: ۷/۶۷)، این سیاهی، رنگ غالب دیوان در اساطیر ایرانی است. دیو نسو و اپوش نیز سیاه‌رخسارند (تیریششت: ۲۱). تبار این سیاه فقط به اهریمن می‌رسد که تیره و بدبو از زروان زاده می‌شود؛ گوهرش سرد و خشک و جایگاهش (دوزخ) تاریک و گنده است (فرنبرگ دادگی، ۱۳۶۹: ۱۲۲) و پیکری به رنگ سیاه خاکستری شایسته [جهان] تاریکی دارد (همان: ۳۶ و گزیده‌های زادسپرم: بخش ۱، بند ۲۹)؛ ژرف‌پایه او تاریک جایی است که آن را تاریکی بی‌کران (در برابر روشنی بی‌کران هرمزد) خوانند (فرنبرگ دادگی، ۱۳۶۹: ۳۳). علاوه بر خزروان، جهی، دختر اهریمن نیز سیاه‌پیکر است (روایت پهلوی: بخش ۴۸، بند ۹ و ۲۹). در حقیقت،

1. Kent

2. Sarkhosh Curtis

سیه‌فامی دیو بیش از نسبتی که می‌تواند با رنگ چهره مردمان بومی فلات ایران داشته باشد، همسان رنگ بیرق و خیمه تورانیان، رنگی «ضد رنگ» و نماد پلیدی و ظلمت ازلی است که در مسیر نگاه دوبنی به آفرینش، بن تاریک را می‌ماند. اگرچه با تشدید انتزاع در حماسه‌های پس از شاهنامه، به تدریج شاهد حضور دیوان نیک‌خصالی هستیم که قهرمانان روایات حماسی‌اند (چون فرهنگ دیو سام‌نامه)، تکوینی که برآیند گرایش از مفاهیم بنیادین، ایدئولوژیک و فلسفی اسطوره، به سوی تخیل لجام‌گسیخته حاکم بر جهان ذهنی افسانه‌های قهرمانی شفاهی است. دیوان شاهنامه هنوز به سوی این تطور نزدیک هم نشده‌اند؛ در نتیجه همان صفاتی را دارند که در اساطیر ایرانی، می‌توان از خدایان شر و اهالی اردوگاه اهریمن انتظار داشت.

۲. آیین دیویسنا و نظریه خدایان شاخدار

در آیین زرتشتی، مرکز ثقل حلقه دیوان، اهریمن (منبع اصلی شر) است: اهرمئینو^۱ که در اوستا به صورت انگره‌مئینو^۲ به معنای «بدنهاد» یا «منش‌بد» در آمده، سردهسته دیوان بوده که در گائاهها، دیوان (ایزدان آیین باستانی و مشرکانه دئویسنا) بدو پیوسته، نزد ائشم^۳ - دیوخشم - می‌شناختند (یسنا ۳۰، بند ۶). به تعبیر هینلز، اهریمن «رهبر گروه دیوان» و «دیو دیوان» است که در «جایگاه شرارت» (دوزخ)، در مغاک تاریک اقامت دارد و هدف او نابودی آفرینش اورمزدی و فریفتن و به تباهی کشاندن آن است و دیوان، «زاده‌های هدف بد» او هستند (هینلز، ۱۳۷۳: ۸۰). دیوان در متون میانه چون بندهش نیز صراحتاً «آفریدگان اهریمن» خوانده شده‌اند (فرنبرگ‌دادگی، ۱۳۶۹: ۳۴ و ۳۶).

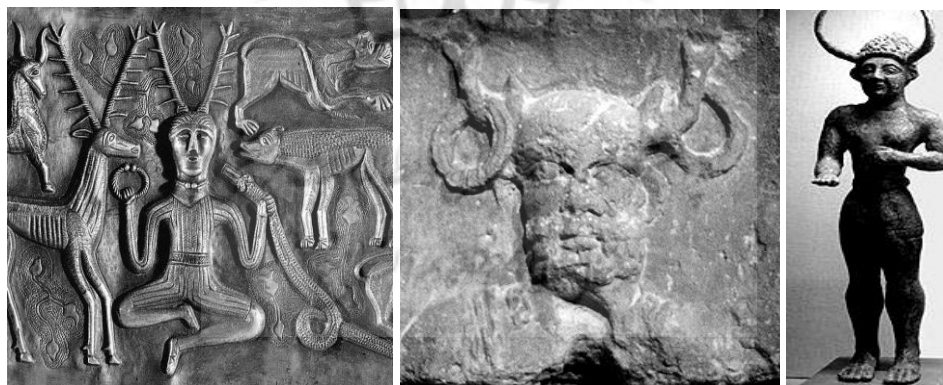
اما در آیین‌های کهن‌تر، مرکز ثقل حلقه دیوان، ایزد مهر بوده است. یکی از مهم‌ترین ادیانی که پرستش دیوان در پیشینه آن نقش اساسی داشته، آیین مهری باستان است؛ البته نه موج دوم و متکامل این کیش که در عصر اشکانی رواج یافت و بعد از صدور به غرب، میترائیسم غربی را تشکیل داد، بلکه کیش کهن مغان ایرانی (به خصوص در بخش‌های شرقی فلات) که شامل بر شکلی از چندخدایی

1. Ahramainyu
2. Angramainyu
3. Ai ma

ابتدایی، مبتنی بر پرستش گروهی از خدایان صاحب خویشکاری‌هایی خاص بود که ایزد میثره (مهر یا میترا) مهم‌ترین نقش را در حلقهٔ اجتماع این ایزدان عهده‌دار بود؛ کیشی که از آن به دئوسنا تعبیر کرده‌اند؛ حتی واژهٔ دیو که در اصل به معنی «درخشش» است، در آغاز به ایزدان فروغ و روشنی در آیین مهر اطلاق می‌شد. پس از اصلاحات دینی زرتشت، دیوان صاحب جلوه‌ای منفی و زیان‌کار شدند و حتی مهر که خود سرور دیوان بود و در کیش جدید به اردوگاه اهورا پیوسته بود، در مهریشت کسی است که دیوان را گردن می‌زند و سوار بر گردونهٔ زیبای خود، سرهای آن‌ها را به گرز گرانس درهم می‌کوبد (مهریشت، بند ۲۶).

اهمیت مهر در میان دیوان شاخدار ایرانی، اولین وجه شباهت آن‌ها با خدایان موسوم به شاخدار است که عموماً در نسبت با خدای خورشید شکل گرفته‌اند. شاخدار بودن دیوان نیز به جای اشاره به کلاه بومیان (؟) که معلوم نیست بر مبنای چه شواهدی طرح شده، می‌تواند به وجود همین خدایان شاخدار در فرهنگ‌های متعلق به دشمنان ایرانیان باستان اشاره کند؛ موضوعی که در ادامه بدان می‌پردازیم.

نظریهٔ وجود خدایان شاخدار در حوزهٔ مطالعهٔ فرهنگ اروپای باستان ارائه شده است (تصویر ۱). خدایان به تصویر کشیده با شاخ در بسیاری از ادیان مختلف در سراسر جهان یافت می‌شود.



تصویر ۱- خدایان شاخدار در سنت جادوگری و مذهبی اروپای باستان و میانه.

علاوه بر اقوام بدوی اروپای باستان، در فرهنگ‌های ملل سامی میان‌رودان (تصویر ۲)، آسیای غربی، شمال آفریقا و هند نیز شواهد وجود چنین خدایانی توسط محققان نشان داده شده است. خدایی چون

الهة خورشیدی هاتور^۱ و آمون یا آمین (آمون-رع)^۲ مصری، خدای پشویتی^۳، رب‌النوع جانوران، و همچنین آگنی و بات^۴ در هند، و خدایان کنعانی بعل و ال و مولوخ، موسوم به خدایان گاو نر، همگی از نمودهای شاخص الگوی جهانی خدایان شاخدارند^۵ (ر.ک: ملینکوف^۶، ۱۹۷۰م؛ همچنین تصویر^۳ را ببینید). اهمیت «خدایان گاو نر شاخدار»^۷ (برمایه ایرانی نیز در اصل پهلوی خود به معنی گاو نر بوده که در اسطوره فریدون، جنبه توتمی آن حفظ شده است) تا آنجا بوده که در زبان مصری باستان واژه Ka که برای گاو نر به کار می‌رفته، به معنی نیروی زندگی و قدرت بوده است (همچنان که گئو/گاو در فارسی به همین معناست). ارتباط با خدای خورشید نیز از ویژگی‌های عمومی این خدایان است.



تصویر ۲- خدایان شاخدار سامی؛ تصویر راست نمایی از ملکه ایشتر و دو تصویر وسط از خدای بعل حداد و تصویر چپ نبرد مرد پارسی با دیوی به شکل شیر شاخدار (شیر دال) است که دیو- خدای دشمن و نمادی احتمالاً بومی است که با فرهنگ‌های سامی و میان‌رودان قرابت خاستگاهی دارد.

1. Hathor
2. Amun (Amon/Amen): Amun-Ra
3. Pashupati
4. Bat
5. The Horned God
6. Mellinkoff
7. horned bull gods



تصویر ۳- گستردگی خدایان شاخدار باستانی: ردیف بالا از راست به ترتیب: خدای شاخدار مربوط به یک دین محلی و سستی مردم در جنوب شرقی نیجریه، (وسط و چپ): پوشیتی و شاخدار خدای هندی دیگری موسوم به Naigamesha متعلق به سده اول یا دوم قبل از میلاد؛ ردیف پایین، از راست به ترتیب: خدایان مصری Banebdjedet، ایزیس^۱، و (چپ- پایین): بات و (چپ- بالا): هاتور.

یکی از مهم‌ترین خدایان شاخدار آمون بود. شهرت آمون از مهم‌ترین خدایان مصر باستان و خدای محلی تبس که معادل زئوس در یونان و ژوپیتر رومیان بوده و به عنوان خالق و حاکم و خدای حاصلخیزی و خورشید شناخته می‌شد، چنان بود که توسط یونانیان باستان پرستش شده، معبد و مجسمه‌اش در قرن پنجم قبل از میلاد در اسپارت وجود داشت و در فرهنگ رومی با زئوس ترکیب شده، موسوم به زئوس- آمون (و زئوس- ژوپیتر)^۲، تبدیل به خدای اصلی پانتئون یونانی، حاکم آسمان‌ها و پدر دیگر خدایان و قهرمانان فانی شده بود. اعتقاد به قدرت این خدا تا آنجا بود که به روایت پنج مورخ دوران باستان (آریان، کورتیوس، دیودوروس، جاستین، و پلوتارک^۳)، اسکندر مقدونی، پس از جنگ

1. Isis.
2. Zeus-Ammon / Jupiter Ammon
3. Arrian, Curtius, Diodorus, Justin, Plutarch.

ایسوس^۱ و در طول اشغال مصر، در ۳۳۲ سال قبل از میلاد، توسط کاهنان معبد آمون در بیابانی در لیبی به عنوان «پسر آمون» شناخته شد. پس از این انتخاب، او خود را فرمانروایی الهی قلمداد کرده، به جای فیلیپ، پسر زئوس - آمون می خواند، حتی خواستار این شد که به عنوان خدا پرستیده شود (بودن^۲، ۲۰۱۴ م: ۶۰). سکه های یونانی باستانی تصویر او را در حالی که کلاهی با دو شاخ (همچون آمون) دارد، نشان می دهند (برنام قرآنی «ذوالقرنین» نیز به معنای صاحب دو شاخ می تواند از همین جلوه تاریخی اسکندر متأثر شده باشد) (تصویر ۴ را ببینید).



تصویر ۴- نفوذ خدایان شاخدار باستانی در فرهنگ های دینی و اساطیری متأخر (از چپ به ترتیب): زئوس آمون خدای ترکیبی مصری- یونانی در قرن ۵ ق. م؛ «ژوپیتر آمون» رونوشت رومی این خدا در سده اول میلادی و تصویر اسکندر بر سکه نقره یونانی با کلاه شاخدار آمون که به او توهم الوهیت داده بود. در هر حال، خدایان شاخدار که از مصر باستان و کنعان، تا در میان یونانیان، رومی ها، سلتی ها، ویکان ها، هندوها و فرهنگ های مختلف دیگر نموده های گسترده داشتند، یکی از چند گروه اصلی شناخته شده خدایان اولیه در برخی از ادیان بت پرست و غالباً نشان دهنده یک خدای مظهر باروری مردانه^۳ بوده اند. استفاده آیینی از شاخ به عنوان نمادی برای قدرت به جهان باستان بازمی گردد و محققان غربی در شناخت کهن الگوی «شاخدار خدا» نظریاتی نیز طرح کرده اند که هر کدام خاستگاهی متفاوت برای شکل گرفتن کیش های پرستش این خدایان قائل شده اند [۲]. در یکی از معروف ترین نظریه ها درباره خدایان شاخدار، مارگارت مورای^۴ در کتاب فرقه های جادوگری در غرب اروپا^۵ (۱۹۲۱ م.)

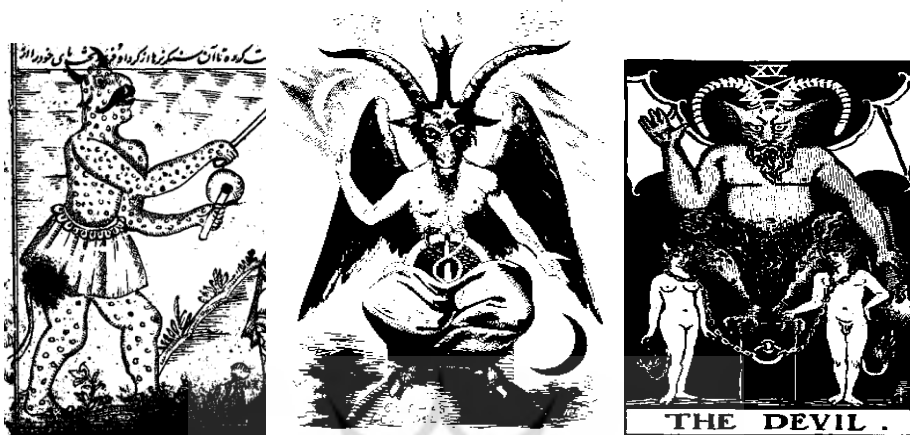
1. Issus.
2. Bowden.
3. a male fertility god
4. Margaret Murray
5. *The Witch-Cult in Western Europe*

استدلال کرد که یک شکل از خدایان شاخدار در عصر پیش از استقرار مهاجران آریایی در سراسر اروپا توسط فرقه‌هایی از جادوگران قبایل بدوی پرستش می‌شده است. او نخستین کسی بود که نظریه وجود این خدایان باستانی را در میان فرقه‌های بت‌پرست و تداوم پرستش آن‌ها را در میان جادوگران قرون وسطی و ارتباط آن‌ها را با نور و خدای خورشید بررسی کرد و نشان داد که باورهای آن‌ها تا اوایل دوره مدرن در آیین‌های راز متعلق به فرقه‌های مشرک جدید مثل ویکان‌ها باقی مانده است. او ضمن نشان دادن نمودهای خدایان شاخدار در نقاشی‌های غارهای باقی مانده از اواخر عهد پارینه‌سنگی و دوره نوسنگی، که نماینده فرهنگ‌های پیش از مهاجرت هندواروپایی‌ها بودند، تداوم آیین‌های جادوی آن‌ها از اروپای باستان تا عصر میانه و مدرن را بررسی کرد. البته بعدها بسیاری از شواهد مورای نقد و رد شد و حتی برخی نظریات او فانتزی قلمداد شد، اما ضمن وجود حامیانی برای آرای او در میان محققان تاریخ‌گرا، اصل وجود چنین خدایانی، در مجموع پذیرفته شده، به تدریج نظرات دقیق‌تری در شناخت آن‌ها توسط دین‌پژوهان باستانی و اسطوره‌شناسان تاریخ‌گرا، کسانی چون بایلوف^۱، بونومو^۲، و راسل^۳، ارائه شد (رک: راسل، ۱۹۷۲م: ۳۷ به بعد). نقدهای روان‌شناسی و انسان‌گرایانه که این خدایان را با نمادهای جنسی مردانه (در مقابل الهه‌های مادرانه نماینده زایایی زنانة طبیعت) مرتبط می‌دانستند، و تجزیه و تحلیل‌های یونگی نیز از این خدایان انجام شده است (رک: روان^۴، ۱۹۹۶م: ۲۴۹).

درباره همراه داشتن سر یک جانور و پیکر نیمه‌انسانی این خدایان نیز، این دوگانگی را تأکیدی بر «اتحاد الهی خدا و حیوان» (تشبّه جستن به توت‌م بدوی) دانسته‌اند. کاهنان و جادوگران قبایل نیز با نقاب این خدایان شاخدار و در ضمن خلسه‌های شمنی، روح خود را به روح سرشار این مظاهر طبیعت نزدیک می‌کردند. شاخ به همین جهت تاکنون در تصاویر مذهبی به عنوان نماد باروری و قدرت به کار می‌رفته است؛ ولی به دلیل اهمیت آن در ادیان مشرکانه بدوی، در مسیحیت کلیسای قرون وسطی به

-
1. Byloff
 2. Bonomo
 3. Russell
 4. Rowan

عنوان بخشی از پیکرنگاری شیطان شناخته شد (تصویر ۵) و در ضمن تبدیل به یک موضوع مکرر در ادبیات فانتزی شد (رک: ملینکوف، ۱۹۷۰م: ۲۸-۳۷).



تصویر ۵- خدایان شاخدار نیرومند باستانی در سنت‌های دینی تبدیل به جلوه مذموم اهریمن می‌شوند. دو تصویر راست، استحاله منفی این خدایان در قرائت قرن نوزدهمی شیطان شاخدار بافومت^۱ [۳] در کلیسای کاتولیک عرفانی را نشان می‌دهد که قابل مقایسه با دیو اهریمن آفرید (چپ) در جهان‌بینی خسروانی است.

با توجه به متن کتاب مقدس، خدای کنعانی مولوخ اغلب به عنوان یک گاو نر به تصویر کشیده می‌شد و باور به وجود تصویری از شیطان با چهره گاو نر، باوری در سنت ابراهیمی شد که مرتبط با سنت خونین قربانی برای این خدای شاخدار عصر بت‌پرستی بوده است. اشاره به نقش گاو در فرهنگ یهودی-مسیحی و اسلامی، و ماجرای پرستش یک بت در کالبد گوساله طلایی عبرانیان در بیابان سینا نیز ریشه در قدمت همین کیفیت تاریخی دارد (رک: همان: ۷۶-۷۹). در معبد‌های آمون، کاهنان با سرهای تاس و لباس سفید خارج از معبد قربانیان خود را ذبح می‌کردند. به ویژه ذبح کردن گاو سفید در این مراسم بسیار معمول بود. در بعضی از تصاویر او را به شکل مردی با پوست تیره ترسیم می‌کردند (رک: مدخل "Amun" در بریتانیکا از چیشولم^۲، ۱۹۱۱م.).

1. Baphomet
2. Chisholm

بدین ترتیب شاخدار بودن خدایان شرور کیفیتی جهانی است که در مورد دیوان نیز در اساطیر ایران سابقه داشته است. سیاه‌چردگی این خدایان (دیوان نیز سیاه‌اند) و سنت قربانی برای آنان می‌تواند به این احتمال اشاره کند که در میان خدایان دشمنان اقوام آریایی، خدایان شاخداری وجود می‌داشته‌اند که گاه کسانی از میان این اقوام برای آن خدایان (دیوان) قربانی می‌شدند. وجود خدایان شاخدار در فرهنگ‌های بومی پیش‌آریایی فلات ایران چون تمدن جیرفت (نک: تصویر ۶) و تمدن‌های ناشناخته بخش‌های غربی و جنوب غرب فلات (چون تمدن عیلام) (نک: تصویر ۷) که به فرهنگ میان‌رودان نزدیکی دارد و وجود شواهدی درباره سنت قربانی کردن انسان برای این خدایان (نک: تصویر ۶، ردیف پایین) می‌تواند امکان پذیرش چنین نظریه‌ای را محتمل‌تر کند؛ تمدنی که می‌توانسته هم بر تمدن ایرانی و هم فرهنگ پارسی تأثیرگذار باشد.



تصویر ۶- ظروف یافت شده از سایت باستانی جیرفت؛ در تصاویر ردیف بالا و تصویر راست از ردیف پایین، خدایان شاخدار در تمدن جیرفت و تصویر تکرارشونده خدای شاخدار در تسلط بر دو مار درهم پیچیده یا یک مار-اژدهای دوسر (قابل مقایسه با ضحاک) در ظروف گلی و سنگ صابونی یافت شده از سایت تمدن باستانی جیرفت که متعلق به بیش از ۵۰۰۰ سال قبل از میلاد است، نشان داده می‌شود. شباهت تصاویر برخی از این خدایان با نقش‌های دیوان در نگاره‌های حماسی درخور تأمل است. کوزه تصویر چپ از ردیف پایین، دو زن قربانی را در حال بلعیده شدن توسط دو مار نگهبان زمین نشان می‌دهد (قربانی برای خدایان).



تصویر ۷- مفرغ‌های لرستان (نزدیک به تمدن عیلام) که عمدتاً در پرستشگاه یا همراه مردگان دفن می‌شده، محتوی نمادهای مذهبی مرتبط با خدایان شاخدار است (موجود در موزه لوور). دو تصویر چپ و وسط، مهمیز اسب است که اولی تصویر تسلط یک رب‌النوع یا ابرقهرمان را بر دو حیوان در طرفین خود نشان می‌دهد، احتمالاً ایزد رام‌کننده جانوران است (مثل ایزد رام در اوستا) و دومی نیز یک خدای شاخدار با چهره شبه‌انسانی، شاخ‌های گاو و اندامی شبیه بز است که بی‌شبهت با گاوهای بالدار پارسی- آشوری نیست. تصویر راست نیز سر انسان یا خدای شاخداری است که اندامش شکل استوانه‌ای میان‌تهی است و احتمال دارد در مراسم جادویی مذهبی به عنوان ماسک خدایان توسط واسطه روحانی قبیله برای تشبه جستن به خدایان استفاده می‌شده است (رک: تجویدی، ۱۳۴۹: ۱۱-۱۷).

نکته دیگر در تقویت این نظریه، وجود خط در تمدن جیرفت، به عنوان یک نمونه شاخص از تمدن‌های بومی ناشناخته فلات ایران است. نمونه‌هایی از خط بر روی گل رس در هلیل‌رود پیدا شده که هنوز رمزگشایی نشده است (تصویر ۸)، ولی می‌تواند حاکی این حقیقت باشد که این مردم حتی قبل از سومریان، اولین مخترعان خط بوده‌اند؛ خطی که به نظر باستان‌شناسان قرن‌ها قدیم‌تر از خط میخی و در ضمن، خطی^۱ و آوایی است و نه تصویری و سمبولیک (لاولر^۲، ۲۰۰۳م: ۹۷۳-۹۷۴). آیا آن‌ها هنرشان را به خدایان خود یا رب‌النوع ویژه این مهارت نسبت نمی‌دادند تا در اسطوره طهمورث، او بعد از غلبه بر این قوم، خط را از خدایان آن‌ها (دیوان) فراگرفته باشد؟ پاسخ می‌تواند مثبت باشد. همچنان که گاوهای بالدار نگاره‌های هخامنشی و گاوهای بالدار کاخ ساراگون آشوری و

1. linear
2. Lawler

گاوهای بالدار عیلامی و نموده‌های مشابه این ایزدان در اکتشافات جیرفت کیفیت و خاستگاه مشترک دارند و در تصاویر پارسیان، گاه جنگاوران پارسی را در جدال با این خدایان (دیوان) می‌بینیم، نبردهای قهرمانان اساطیری شاهنامه با دیوان نیز می‌تواند محتوی نشانه‌هایی از تقابل ابرمرد ایرانی و این خدایان نیرومند شاخدار و تیره‌پوست باشد.



تصویر ۸- نمونه‌هایی از کتیبه‌های سنگی یافت شده در جیرفت. آیا بین این الفبا و خطی که طهمورث از

دیوان فراگرفت، ارتباطی وجود داشته است؟

۳- آزمون‌وارگی نبرد با دیوان اهریمنی و نقش این آزمون در فردیت قهرمان

خاستگاه خدایان شرور در اساطیر ایرانی، اهریمن است. اهریمن در اوستا، تباه کار و «دروند» (دروغ‌پرست) معرفی شده است (پوردادوود، ۱۳۵۶/۲۵۳۶: ۴۹۷/۱). همچنین دیوپرستی، مترادف با «کیش دروج» (دروغ‌پرستی) آمده است (یسنای ۱/۳۱). به همین دلیل، اغلب دیوان در فرهنگ زرتشتی تمثیلی از نهادهای بد انسانی (خشم و آز و دروغ و...) و حتی در کلام فردوسی، تمثیلی از «مردمان بد» می‌شوند:

تو مر دیورا مردم بد شناس کسی کوندارد ز یزدان سپاس

(فردوسی، ۱۳۸۵: ۴/۱۴۰/۳۱۰)

در همین راستا، مهم‌ترین صفات دیوان شاهنامه نیز بدکاری، ناپاکی، وارونه بودن (از جمله پیشنهاد

اکوان به رستم)، حيله‌گری و دروغ‌پرستی است:

شده بر بدی دست دیوان دراز به نیکی نرفتی سخن جز به راز

(همان: ۵/۵۱/۱)

نه من کشتم او را که ناپاک دیو	ببرد از دلم ترس گیهان خدیو
فرینده دیوی ز دوزخ بجست	بیامد دل شاه ترکان بخست
چو گسته‌م، گیتی بر آن گونه دید	جهان در کف دیو وارونه دید
همانا دلش دیو بفریفته است	که بر گشتن من بیاشیفته است

(همان: ۱۱۵۵/۳۰۴/۵)
(همان: ۵/۵۱/۱)
(همان: ۹۶۹/۲۷۲/۴)
(همان: ۹۱۲/۱۲۸/۶)

این ویژگی‌ها میان ارباب انواع شر- دیوان، اهریمن، پریان، شیطان، ابلیس و انیرانیان دُزخیم- مشترک است:

به گیتی نبودش کسی دشمننا	مگر بدکنش ریمن آهرمننا
بیاورد وارونه ابلیس، بند	یکی ژرف چاهی به ره برفکند
چنین گفت ابلیس نیرنگ باز	که: شادان زی ای شاه گردن فرازا!
به رشک اندر، آهرمن بدسگال	همی رای زد تا بیالیسد بال

(همان: ۲۱/۲۹/۱)
(همان: ۱۱۵۵/۳۰۴/۵)
(همان: ۱۳۶/۴۷/۱)
(همان: ۲۴۰۵/۱۵۷/۳)

در این زمینه، حتی تبعیت دیوان از اهریمن آشکار است:

یکی بادیار است، دیو نژند	بسی خوانده افسون و نیرنگ و بند
بجنابندش اهرمن دل ز جای	بیندازد آن تیغزن را ز پای

(همان: ۲-۸۷۱/۵۹/۵)

جادو و افسون نیز در مقابل فرهنگ‌های اعضای سپاه خیر، دیوان و اعوانشان را نیرو می‌بخشد. این مجهز بودن آن‌ها به فنون سحر و جادو و تئبل از مهم‌ترین مختصات و توانایی‌های دیوان است؛ تا آنجا که در بسیاری موارد، دیوان و جادوان یکسان انگاشته شده‌اند:

چو شب تیره شد دارویی خورد زن که بفتاد زو بچّه اهرمن

دو بچّه چنان‌چون بود دیوزاد چگونه بود بچّه جادونژاد

(همان: ۳۹۷/۲۹/۳-۳۹۸)

ز تو تئبل و جادوی دور گشت روانت بر دیو، مزدور گشت

(همان: ۱۴۵۶/۲۰۶/۴)

همه نره دیوان و افسونگران برفتند جادو سپاهی گران

(همان: ۳۳/۳۷/۱)

به همین جهت، یکی از مهم‌ترین رسالت‌های شاهان و پهلوانان ایرانی شاهنامه، کسانی چون فریدون، منوچهر، سام و رستم، نبرد با جادوان است و سرزمین‌هایی چون هندوستان (با توجه به وجود پیروان دئویسنا در هند و چهره منفی از اسوره‌ها در ودها، در مقابل الوهیت دیوان) و مازندران (که پیروان دئویسنا را در خود گرد آورده) سرزمین جادوان خوانده شده است:

بدو گفت شاه آفریدون تویی که ویران کنی تئبل و جادویی

(همان: ۳۳۰/۷۰/۱)

کنون کردنی کرد جادوپرست مرا برد باید به شمشیر دست

(همان: ۱۷۵/۶۱/۱)

بیستم میان را یکی بنده‌وار ابا جادوان ساختم کارزار

(همان: ۱۰۱۲/۲۰۲/۱)

بگفتند کاو سوی هندوستان بشد تا کند بند، جادوستان

(همان: ۳۳۸/۷۰/۱)

سنت‌های پیروان برخی کیش‌های کهن را گاه پیرامون هویت دیوان شاهنامه نیز می‌توان بازجست؛ همچون فروغ آتش و شمعی که همواره اطراف خیمه ارژنگ دیو، از سالاران دیو سپید در مازندران، در کوه اسپروز روشن است و گویا فضای مذهبی خاصی را تصویر می‌کند (همان: ۱۰۳/۲). این دیو با وجود نام سپید همچون دیگر دیوان تنی سیاه دارد که از موی سپیدی پوشیده شده است؛ سپیدی رنگی الهی است که می‌تواند سمبولیک باشد و این دیو را می‌توان به عنوان رب‌النوع یا ارباب دیوان مازندران دانست. دیوان شاهنامه، در عین انتساب به خدایان شر، گاه چون اشخاص حقیقی، نماینده پیروان کیش‌های دیوان‌اند. بسیاری از دیوان نام‌های خاصی دارند، چون سنجه، اولاد، ارژنگ، بید، پولاد (کولاد، اولاد) غندی، پولادوند چینی، خزروان دیو (دیو سیاه یا پور اهریمن / بچه دیو) و بسیاری رفتارها، خصلت‌ها و مهارت‌های بشری چون توانایی نوشتن و داشتن خط، پیغام‌گزاری، تدبیر و چاره‌گری، رامشگری (مثل رامشگر مازندرانی)، معماری و آبادانی و آموزش‌های رازآلود به شاهان (مثل آموختن خط به تهمورث) را دارند که البته گاه جنبه‌های فراطبیعی یافته، به آن‌ها هویتی انتزاعی می‌بخشد؛ چون به آسمان بردن گردونه (جمشید)، نابینا کردن دو بهره از لشکر کاوس و خود او به وسیله برانگیختن ابری سیاه، تغییر شکل برای فریفتن و اغوا کردن (چون دیوانی که کاوس و بهرام چوبینه را می‌فریبند) و توانایی سحر و جادو؛ ضمن این که شاخ دارند و سیه‌چرده‌اند.

تأکید بر جادویی بودن دیوان، خود می‌تواند مؤید ارتباط این موجودات اساطیری با پیروان کیش‌های کهن باشد. در مورد مغان ایران باستان که روحانیون دثویسنا و کیش کهن مهری را تشکیل می‌دادند، انتساب آن‌ها به فنون سحر و جادو همیشه مشهور بوده است. به اعتقاد ریچارد فرای و بنونیست^۱، یونانیان مغان را همیشه مشهور به هنر ساحری می‌دانستند؛ موضوعی که در ارتباط میان واژه‌های Magi (مغ) و Magic (جادو) نیز احساس می‌شد (بنونیست، ۱۳۷۵: ۱-۲ و فرای، ۱۳۷۰: ۳۲۲). به همین جهت، یکی از اصول تعالیم زرتشت، مبارزه با مغان جادوپرست بوده است. زادسپرم از چیرگی سرشت ایزدی زرتشت بر جادوی این جادوگران یاد کرده (گزیده‌های زادسپرم، ۱۳۶۶: ۲۷-۲۸)؛ مینوی خرد نیز جادو را گران‌ترین گناه می‌داند (۱۳۶۴: ۵۲) و روایت پهلوی نیز آموزش

جادو را از اقسام گناهان مرگ‌ارزان قلمداد کرده است (۱۳۶۷: ۵۱۹). به همین دلیل در عصر دین‌آوری زرتشت و شاه حامی او (گشتاسپ)، اسفندیار، قهرمان دین بهی، وقتی پیمان می‌بندد با ارجاسپ نبرد کند، او و تورانیان در خدمت او را « جادوان» می‌خواند:

همی بی‌رهان را به دین آورم سرِ جادوان بر زمین آورم

(همان: ۲۹۱/۱۵۴/۶)

یکی از اصلی‌ترین دلایل حمله ارجاسپ به ایران، خروج گشتاسپ از کیش کهن (دئوسنا) و ورود به دین جدید بوده است. به همین جهت سلف او، افراسیاب، نیز جادوپرست و توانا به فنون سحر خوانده می‌شد. یکی از اصلی‌ترین دلایل حمله ارجاسپ به ایران، خروج گشتاسپ از کیش کهن (دئوسنا) و ورود به دین جدید بوده است. به همین جهت سلف او، افراسیاب، نیز جادوپرست و توانا به فنون سحر خوانده می‌شد. این صفت می‌تواند سابقه نبردهای دیرپای مذهبی را بین طوایف مختلف هندوایرانی و برخی همسایگان دیوپرست آن‌ها نمادینه کرده باشد؛ هیچ الزامی نیز برای بومی یا بیگانه دانستن آن‌ها وجود ندارد. شاید به همین جهت، این کیفیت به دیگر دشمنان بزرگ ایران چون ضحاک- که دیوان و دیوپرستان را در سپاهش دارد- نیز نسبت داده می‌شود:

چو کاووس و چون جادو افراسیاب که جز روی گرمی ندیدی جواب

(همان: ۲۴۳۱/۳۸۰/۵)

چنان بد که ضحاک جادوپرست مرا برد باید به شمشیر دست

(همان: ۱۵۸/۶۰/۱)

این جادوپرستان در مکان‌های و قلعه‌هایی دست‌نیافتنی مستقرند که فتح آن، آزمون اصلی تشرف قهرمان در مسیر فردیت به شمار می‌آید. از این جهت، این مکان‌ها را می‌توان «دژهای آزمون» نامید؛ زیرا این شهرهای اساطیری برآمده از جادو و نیروهای اهریمنی‌اند و مطابق با سرشت ساکنان خود، شوم، طلسم‌شده و سرشار از گناه و پلیدی‌اند. قهرمان باید این طلسم را بشکند تا به مرحله‌ای بالاتر در کمال معنوی خود مشرف شود؛ از جمله کاخ‌های ضحاک که به روایت بندهش در بابل، سمبران و هندوستان بنا شده بود (فرنیغ‌دادگی، ۱۳۶۹: ۱۳۷) و افسونی اهریمنی دارد که باید به دست قهرمان ایرانی باطل شود:

طلسمی که ضحاک سزایده بود سرش به آسمان بر فرازیده بود
 فریدون ز بالا فرود آورید که آن جز به نام جهاندار دید
 (همان: ۳۰۶/۱-۳۰۷)

یا «بهشت گنگ» افراسیاب که به روایت بندهش: «[در] زیر زمین به جادویی ساخته شده ... بود»
 (فرنبرگ دادگی، ۱۳۶۹: ۱۳۷) و کیخسرو او را در همان جا محاصره کرد؛ دژی که فردوسی از آن با
 عنوان بهشت یاد می‌کند:

همان بوم کاو را بهشت است نام همه جای شادی و آرام و کام ...
 (همان: ۱۰۴۹/۲۹۷/۵-۱۰۵۱)

به همین جهت در شاهنامه علاوه بر دژ جادویی ضحاک و بهشت افراسیاب که مقهور فریدون
 و کیخسرو شدند، مکان‌های نمادینی از این جنس - که می‌توان آن‌ها را «دژهای آزمون» نامید- در
 مسیر تشریف قهرمانان قرار می‌گیرد و قهرمان باید طلسم آن‌ها را بشکند تا در کمال معنوی خود به
 مرحله‌ای بالاتر مشرف شود. از آن جمله است دژ سپندکوه که رستم جوان برای نشان دادن
 بلوغش، در جامه‌بازرگانان با بار نمک به آن راه پیدا می‌کند و پس از پیروزی بر دژ، آتشی بر فراز
 آن می‌افروزد؛ آتشی که سه قهرمان شاخص مزده‌یسنی: کیخسرو (انسان آرمانی شاهنامه و
 از جاودانان آیین زرتشت و از یاوران سوشیانت)، اسفندیار (قهرمان دین بهی و رویین شده با فره
 زرنشت) و اردشیر (بنیانگذار سلسله بزرگ ساسانی: بزرگترین امپراتوری زرتشتی) نیز به ترتیب،
 پس از فتح دژهای سحرآمیز «بهمن دژ»، «رویین دژ» (دژ ارجاسپ) و «دژ هفتواد» برپا می‌کنند.

این دژها در حقیقت خان‌هایی هستند که قهرمان با گذر از آن‌ها کامل می‌شود؛ مرحله‌ای از
 سلوک درونی قهرمانی که پس از پیروزی، به عنوان نمادی از اقتدار قومش به نزد آن‌ها باز می‌گردد
 یا با مرگش جاودانه می‌شود. چنین قهرمانی که از جغرافیای مرموز سلوک حماسی به سلامت
 گذشته، می‌تواند مظهر آرزوهای جمعی مردم خویش باشد. این دژها در حقیقت خان‌هایی‌اند که
 قهرمان با گذر از آن‌ها، شایستگی خود را برای مهتری بر دیگران تثبیت می‌کند؛ چون رستم که در
 نبردی عادلانه (پس از بیدار کردن دشمن) بر دیو سپید غالب می‌شود یا بهرام که تاجش را از میان
 شیران برمی‌گیرد. البته در مقابل جادوی دشمنان، قهرمان نیز در کنف حمایت فرّ کیانی است. فرّ،

نیرویی تفویضی و مرتبط با صفات ذاتی (گهر) و اکتسابی (هنر) است که حفظ آن به مؤلفه چهارمی به نام خرد نیز مرتبط است (درباره خویشکاری‌های فر رک: قائمی، ۱۳۹۰: ۷۷-۱۰۰). به همین دلیل در دیباچه پادشاهی کیخسرو، که انسان کامل شاهنامه و مظهر اوج تبلور فرآیندی در چهره یک آبرانسان است، فردوسی از اهمیت این چهار عامل و نقش هر یک در شخصیت شهریار می‌گوید (رک: قائمی، ۱۳۸۹: ۱۱۳-۱۴۸). بدین ترتیب، جادویشگی اهریمن و آفریدگانش به‌سان یک تز (نظریه) است که باور به فرهمندی آفریدگان اورمزد، آنتی‌تز آن به شمار می‌آید. در سطح روایی نیز در مقابل نیروی ایزدی فره که پهلوانان سپاه خیر را نیرو می‌بخشد، ایادی اهریمن از توانایی سحر و جادو برخوردارند تا تکاپو و تعلیق در این جدال ابدی به اوج برسد.

خویشکاری اصلی دیوان نیز همان است که در مورد اژدها و آزمون‌وارگی اژدهاکشی صادق است. همه این اتباع اهریمن، در کنار چهره‌های انسانی دشمنان شرور، موانعی هستند که غلبه بر آن‌ها- مسیری که پیمودنش مستلزم رنجی جانکاه است- به تکامل روانی و جسمانی انسان برگزیده و شکل‌گیری کهن‌الگوی «قهرمان» می‌انجامد؛ الگویی که باید شرافت رسیدن به کمال غایی و کسب فردیت را به دست آورد.

۴- نتیجه‌گیری

دیوان ایرانی ویژگی‌های مشترکی با دیوان شاخدار باستانی در فرهنگ‌های پراکنده بشری دارند؛ از جمله:

- ۱- ارتباط خدایان شاخدار با خدای خورشید قابل مقایسه با ارتباط دیوان باستانی با ایزد مهر است.
- ۲- استحاله این خدایان باستانی در عصر غلبه تفکر دینی در تبدیل این خدایان به شیطان و اهریمن، در فرهنگ مسیحی و ایرانی مؤثر واقع شده است.
- ۳- سیه‌چردگی و شاخداری از ویژگی‌های صوری مشترک دیوان و خدایان شاخدار است.
- ۴- ارتباط با خدایان موسوم به گاو نر در هر دو مورد قابل پیگیری است.

۵- ارتباط با مرگ و دنیای تاریک زیر زمین و سنت‌های قربانی و مردم‌اوباری این خدایان در هر دو مورد غیر قابل چشم‌پوشی است.

۶- تعلق این خدایان به فرهنگ‌های شرک و بت‌پرستانه و نظام رب‌النوع‌پرستی، باعث شده است در فرهنگ‌های مصلحانه توحیدی، «نبرد» با این خدایان و نبرد با دیوان، به مثابه ازدهاکشی تبدیل به آزمون‌واره‌ای برای تشرف قهرمانان حماسی شود.

نبرد یکی از متداول‌ترین عناصر در داستان‌های پهلوانی است. الگوی مرسوم در نبردهای پهلوانی و زندگی قهرمانان در اکثر فرهنگ‌های اساطیری، مواجهه وی با دشمن، جانور یا هیولای اهریمنی شکست‌ناپذیری است که خویشکاری‌اش به چالش کشیدن قهرمان است و غلبه بر او ظهور قهرمان را به مثابه یک نجات‌بخش، برای جامعه گرفتار آسیب این اهریمن، تبدیل به ضرورتی گریزناپذیر می‌کند. قهرمان در جاده آزمون‌ها ناگزیر از غلبه بر اهریمن است؛ ازدهایی که رویارویی با آن، سرنوشت یک منجی است تا کمال دست‌نیافتنی آرزوهای بشری را در آینه ابدیت جهان اساطیری، دست‌یافتنی کند. این جانور اهریمنی، چیزی جز بخش‌های فروخورده ناخودآگاه انسان نیست؛ سایه مبهمی که غلبه بر آن، لازمه رسیدن به روشنایی مطلق است؛ فضایی که در آن خودآگاه و ناخودآگاه به اتحاد و ازدواجی مقدس رسیده، خلود در آن، به مثابه مطلوب حقیقی برای قهرمان به چالش کشیده شده، و مظهري از کمال تشرف است.

طی کردن مسیر پرچالش موانع، جز با شناخت همه ظرفیت‌های گنگ درون ممکن نمی‌شود؛ غلبه قهرمان بر دیوان در مسیر غلبه بر سایه خویش و بخشی از الگوی فردیت‌یابی اوست که از خاستگاهی پیش‌تاریخی منتج شده، در استحاله فرهنگی تدریجی صاحب مفهومی نمادین و گاه حتی تمثیلی شده است.

یادداشت‌ها

۱- با توجه به معرفی این منابع در بدنه جستار، برای پرهیز از تطویل، از تکرار این پیشینه در مقدمه پرهیز شده است.

۲- از جمله این که نماد شاخ را مظهر تمایلات جنسی و نماد رجولیت در بخش مردانه نظام‌های الهیات بدوی بدانند یا آن را با طبیعت‌گرایی، عصر قداست شکار، یا نوعی نمادپردازی چرخه زندگی در کیش‌های نخستین مرتبط بیندارند (رک: راسل، ۲۰۰۹ م.).

۳- بافومت یک رب‌النوع پاگان (واژه ای که به غیر مسیحیان اروپایی در قرون وسطی اطلاق می‌شد) که در قرن ۱۱ و ۱۲ است که به عنوان سمبل شیطان‌پرستی و نماد کافران پاگان شناخته می‌شد، و در قرن ۱۹ دوباره احیا شد.

کتاب‌نامه

- اوستا. (۱۳۸۴). گزارش و پژوهش از جلیل دوستخواه. ۲ جلد. چاپ نهم. تهران: مروارید.
- بنویست، امیل. (۱۳۷۵). *دین ایرانی بر پایه متن‌های کهن یونانی*. ترجمه بهمن سرکاراتی. تبریز: دانشگاه تبریز.
- پوردادوود، ابراهیم. (۱۳۵۶/۲۵۳۶). *یشت‌ها*. ۲ ج. تهران: دانشگاه تهران.
- تجویدی، اکبر. (۱۳۴۹). «بررسی نمایشگاهی از مفرغ‌های لرستان در موزه لوور». هنر و مردم. دوره ۵. ش ۵۶ و ۵۷ (خرداد و تیر). صص ۱۱-۱۷.
- روایت پهلوی. (۱۳۳۷). مترجم: مهشید میرفخرایی، تهران، مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- صفاء، ذبیح الله. (۱۳۷۹). *حماسه‌سرایی در ایران*. چاپ ششم، تهران: امیرکبیر.
- فرای، ریچارد نلسون. (۱۳۷۹). *میراث باستانی ایران*. ترجمه مسعود رجب‌نیا. تهران: علمی و فرهنگی.
- فروغ‌دادگی. (۱۳۶۹). *بندهشن*. ترجمه مهرداد بهار. تهران: توس.
- فردوسی، ابوالقاسم. (۱۳۸۵). *شاهنامه*. به کوشش سعید حمیدیان (از روی چاپ مسکو)، ۴ مجلد (۹ ج)، چاپ هشتم. تهران: قطره.
- _____ . (۱۳۸۶). *شاهنامه*. تصحیح جلال خالقی مطلق. ۸ ج. تهران: مرکز دایرة المعارف بزرگ اسلامی.
- فوکو، میشل. (۱۳۷۹). *ایران: روح یک جهان بی روح و نه گفتگوی دیگر با میشل فوکو*. ترجمه نیکو سرخوش و افشین جهان‌دیده. تهران: نی.
- قائمی، فرزاد. (۱۳۸۹). «تحلیل داستان کیخسرو در شاهنامه بر اساس روش نقد اسطوره‌ای». *پژوهش‌های ادبی*. سال هفتم. شماره ۲۷. صص ۷۷-۱۰۰.
- _____ . (۱۳۹۰). «تحلیل انسان‌شناختی اسطوره فرّه و کارکردهای آن در شاهنامه و اساطیر ایران». *جستارهای ادبی*. سال چهل و چهارم. شماره ۳ (پیاپی ۱۷۴). صص ۱۱۳-۱۴۸.

- قریب، بدر الزمان. (۱۳۵۷). «رستم در روایات سغدی». *شاهنامه شناسی*. بنیاد شاهنامه فردوسی. صص ۴۴-۵۳.
- گزیده‌های زادسپرم. (۱۳۶۶). ترجمه محمدتقی راشد محصل. تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- مینوی خرد. (۱۳۶۴). ترجمه احمد تفضلی. تهران: توس.
- هینلز، جان. (۱۳۷۳). *شناخت اساطیر ایران*. ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی. چاپ سوم. بابل: چشمه و آویشن.
- واحددوست، مهوش. (۱۳۷۹). *نهادینه‌های اساطیری در شاهنامه فردوسی*. تهران: سروش.
- Bowden, Hugh (2014). *Alexander the Great: A Very Short Introduction*. Oxford University Press.
- Chisholm, Hugh. ed. (2007). "Ammon". *Encyclopædia Britannica* (11th ed.). Cambridge University Press.
- DĒNKARD (1911). edited by Dhanjishah Meherjibhai Madan. Ganpatrao Ramajirao Sindhe, Bombay (1973). traduit du Pahlavi Par J. de Menasce. Librairie C. Klincksieck. Paris.
- Hinnells, John R. (1985). *A Handbook of Living Religions*. Penguin Books.
- Hope Moulton, James (2007). *The Treasure of the Magi - A Study of Modern Zoroastrianism*. READ BOOKS.
- Kapadia, S. A. (1998). *Teachings of Zoroaster and the Philosophy of the Parsi Religion*. Kessinger Publishing.
- Kent, Roland Grubb. (1953). *Old Persian: grammar. texts. lexicon*. Edition: 2. American Oriental Society.
- Lawler, A. (2003). "BRONZE AGE FIND: Jiroft Discovery Stuns Archaeologists". *Science*; 302 (5647): pp. 973-4.
- Mellinkoff, Ruth (1970) *The Horned Moses in Medieval Art and Thought* (California Studies in the History of Art. 14). University of California Press; First Edition.
- Murray, Margaret (1921). *The Witch-cult in Western Europe*. Standard Publications.
- Nigosian, Solomon Alexander (1993). *The Zoroastrian Faith: Tradition and Modern Research*. Edition: reprint. McGill-Queen's Press - MQUP.
- Rowan, John (1993). *Discover your sub personalities*. London. Routledge
- Russell, Stephen C. (2009) *Images of Egypt in Early Biblical Literature: Cisjordan-Israelite, Transjordan-Israelite, and Judahite Portrayals*. Walter de Gruyter.
- Sarkhosh Curtis, Vesta & Sarah Stewart (2005). *Birth of the Persian Empire: The Idea of Iran*. reprint. I.B.Tauris.