

تحلیل تطبیقی اسطوره ضحاک ماردوش

(براساس رهیافت‌های مبتنی بر سنت کهن قربانی برای خدایان ماردوش جهان زیرین)

فرزاد قائمی*

استادیار زبان و ادبیات فارسی، دانش‌گاه فردوسی مشهد، ایران.

تاریخ دریافت: ۱۳۹۴/۳/۳۱

تاریخ پذیرش: ۱۳۹۴/۴/۱۴

چکیده

ضحاک محوری‌ترین موجود اهریمنی شاهنامه و معادل اژی‌دهاک اوستایی و اژدهای سه سر هند و ایرانی است که یکی از بارزترین موجودات زیان‌کار در نوشته‌های مزدیسنا بشمار می‌رود. تفسیرهایی متعدّد از اسطوره ضحاک انجام شده است که با توجه به تازی بودن ضحاک در شاهنامه و یک‌سان پنداشتن دشت سواران نیزه‌گذار با صحاری عربستان، برخی از تفسیرها اسطوره ضحاک را یادمانی از پیکارهای مهاجران با تیره‌های سامی‌نژاد چون آشوری‌ها، سومری‌ها و بابلی‌ها دانسته‌اند. در این جستار، ضمن نقد تفسیرهای دیگر، نشان داده شده که اسطوره ضحاک می‌تواند با اسطوره خدای ماردوش زیر زمین در فرهنگ‌های بومی فلات ایران و سرزمین‌های مجاور مربوط باشد. مطابق این اسطوره، بهترین جوانان، قربانی خدای مالک دوزخ (قعر زمین) می‌شدند و اسطوره اژدهاکشی، نه یادمانی از یک نبرد تاریخی، که نمادی برای پایان این سنت خونین پیشاتاریخی بوده است.

کلیدواژه‌ها

ضحاک، مار، اژی‌دهاک، اژدها، فلات ایران، قربانی، میان‌رودان.

مقدمه

در شاهنامه، ضحاک محوری‌ترین موجود اهریمنی این اثر حماسی و معادل اژی دهاک اوستایی-اژدهای سه‌سر هند و ایرانی- است که یکی از بارزترین نمادهای موجودات زیان‌کار در نوشته‌های مزدیسنا بشمار می‌رود. در داستان ضحاک در شاهنامه، او انسان و پسر مرداس پرهیزگار است که روحش را به اهریمن تقدیم می‌کند؛ پدر را می‌کشد، با هدایت ابلیس که در کالبد خورش‌گری بر او وارد شده، خوی خود و مردمان را به گوشت‌خواری، برای درنده‌طبعی پرورش می‌دهد و پس از آن، به بوسه اهریمن، تبدیل به هیولایی می‌شود که بر دو کتفش، دو مار سیاه رسته است. مارانی که خورش از مغز جوانان طلب می‌کنند. شگفتا که فردوسی در شاهنامه، نه پیش از این، بلکه پس از رویدادن این دو مار که از ضحاک گاهی با عنوان اژدها یاد کرده، در بسیاری موارد ضحاک را با اژدها برابر نهاده است:

نهان گشته بود از بد اژدها نیامد به فرجام هم زو رها
(۱۸۱/۴۸/۱)

بدانست کان خانه اژدهاست که جای بزرگی و جای بهاست
(۲۹۷/۴۸/۱)

ضحاک، جای‌گزین یا تغییر یافته اژی‌دهاک اوستایی است: ترکیبی از «اژی» به معنی مار (معادل «اهی» هندی) و «دهاک»؛ در مورد بخش دوم این نام حدس‌هایی مختلف زده‌اند. برخی می‌گویند: «ضحاک معرب "ده‌آک" و "آک" به معنی "عیب" و این واژه بازگوکننده ده عیب او بوده است» (صدیقیان، ۱۳۷۵: ۱۲۸) که البته هیچ توجیه زبان‌شناختی ندارد. امروزه این واژه را بیش‌تر برآمده از داس^۱ سنسکریت به معنی اهریمن، وحشی و گزنده می‌دانند (پورداد، ۲۵۳۶: ۵۷/۲، لارسون^۲ و...، ۱۹۷۴: ۱۹۷)، یا آن را به سرزمین‌هایی به نام «داهی» نسبت می‌دهند (مولر،^۳ ۲۰۰۴: ۲۲۷ و ۳۶۹).

تفسیرهایی متعدد از اسطوره ضحاک انجام شده است. بخشی از تفسیرهای این اسطوره بر تطبیق آن با خاطره قومی مواجهه با دشمنان بیگانه مبتنی است که در مورد ضحاک، تفسیرهایی با این روی‌کرد انجام شده است. با توجه به تازی بودن ضحاک در شاهنامه و یک‌سان پنداشتن «دشت سواران نیزه‌گذار» با صحاری عربستان، برخی

^۱. Dasa.
^۲. Larson
^۳. Muller

پژوهش‌گران اعتقاد دارند، اسطوره ضحاک، نشانی از پیکارهای سخت آریا نژادان مهاجر با تیره‌های سامی نژاد چون آشوری‌ها، سومری‌ها و بابلی‌ها به همراه دارد (بهار، ۱۳۶۲: ۱۵۳؛ رستگار فسایی، ۱۳۶۵: ۱۴۶؛ صفا، ۱۳۷۹: ۴۵۶؛ کویاجی، ۱۳۸۸: ۲۲۲-۷؛ کزازی، ۱۳۷۰: ۲۷؛ مظفری و...، ۱۳۹۲: ۸۷-۱۱۶ و آقازاده، ۱۳۸۹)؛ نظری که هند و ایرانی بودن این اسطوره و وجود آن در اساطیر شرقی ایران (در حالی که این همسایگان سامی، مجاور ایرانیان غربی چون پارسی‌ها و مادها بودند)، پذیرش آن را تا حدی دشوار می‌کند.

در این جستار، با گسترش ریشه‌های احتمالی این اسطوره در میان بومیان پراکنده در بخش‌های مرکزی آسیا، هند و فلات ایران و بررسی ارتباط احتمالی آن با سنت جهانی قربانی برای خدای هولناک زیرزمین، کوشیده می‌شود، نظریه‌ای جدید در شناخت خاستگاه اسطوره ضحاک ارائه شود که به جای حدس‌های تاریخی، بر تحلیل اسطوره‌شناختی و جست‌وجوی محمل تبلور اسطوره در ادیان و آیین‌های کهن این منطقه مبتنی باشد.

مار - اژدها و نقش آن در نمادینگی زایایی زمین

جانور کلیدی که در تجسم انتزاعی اسطوره اژدها، «مار» است؛ در نظر قدما نیز قائل شدن ارتباط میان این دو موجود طبیعی و انتزاعی سابقه داشته است. در فرهنگ‌های کهن، مار (و به تبع آن اژدها) با قعر دریا و دنیای تاریک زیر زمین ارتباط می‌یابد. در اساطیر یونانی و در آیین میتراپی رومی نیز مار، نماد زمین بوده است. مار در اساطیر ملل، مفهوم دوگانه- مثبت و منفی- دارد و صاحب کیفیات رمزی دو سویه است: از جهتی جانوری است که بار همه گناهان و رذایل را بر گردن دارد (از جمله فریفتن آدم و حوا در داستان پیدایش) و از سوی دیگر، جانوری الهی و راه‌نمای حیاتی نو است، چه تغییر شکل منظم و دایمی آن، حاکی از انوار ناخودآگاهی و مراحل مختلف رشد روانی است. مار با پوست انداختن، دوباره جوان می‌نماید، ولی در واقع همان است که بود. بنابراین «تجدید حیات» است (دوبوکور، ۱۳۷۳: ۷، ۶۴). بدین ترتیب، مار، نمادی از نیروی طبیعت و نیروی حامی جهان است، با هر پوست‌اندازی از نو زاده می‌شود و نماد اصل قمری بازگشت ابدی است (کمپل، ۱۳۸۹: ۲۷۴). در نقوش میتراپی صحنه بنیادین کشتن گاو نخستین توسط میترا یا شیر، پیوسته به عنوان ملازم همراه او می‌خزد و با لیسیدن خون قربانی به باروری زمین و خجستگی و زایایی طبیعت یاری می‌رساند (تصویر ۴-۳) (هینلز، ۱۳۸۲: ۱۲۶). در هند نیز مارها، بخشنده باروری در سطح جهان پنداشته می‌شدند (الیاده، ۱۳۷۶: ۱۷۲).



تصویر ۱- مار که در بسیاری از نقوش مهری در کنار مهر دیده می‌شود، نماد زمینی است که با خون گاو نخستین بارور می‌شود.

بنا بر این شواهد، اسطوره مار- اژدها در همه نمودهایش با باروری در پیوند است، اگر چه در اسطوره‌های چون اژی‌دهاک، این باروری (نمودار شده در بارندگی طبیعت) با کشتن مار و در برخی اشکال دیگر، با حیات مار محقق می‌شود؛ هم‌چون گاو که در یک فرهنگ (مهری) با کشتارش و در فرهنگی دیگر (زرتشتی) با پرهیز از کشتنش یا کین‌خواهی او (کین‌خواهی فریدون برای برمایون)، باروری به طبیعت بازمی‌گشت.

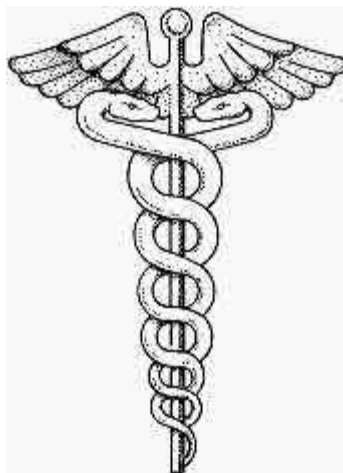
به همین دلیل مار را از منظر روان‌کاوانه از معمول‌ترین نمادهای «تعالی» در رؤیاهای آدمی می‌دانند؛ جانوری که به عنوان نماد «شفا» در ایسکولاپیوس^۱، خدای پزشکی و سلامتی روم، نمایانده شده، هنوز به عنوان علامت حرفه پزشکی باقی مانده است. منظره این مار- که در اصل یک مار درختی بی‌زهر بوده و دور یک خدای شفادهنده پیچیده شده است - نوعی میانجی‌گری میان زمین و آسمان را القا می‌کند. یک نماد مهم دیگر در این راستا، افعی‌های مشهور هند باستان- ناگا^۲- است که نمونه آن را در یونان در انتهای عصای رب‌التنوع هرمس می‌توان دید (یونگ، ۱۳۵۲: ۲۳۹). یکی از فرقه‌های گنوسی مسیحی نیز به نام اُفیت‌ها^۳ [۱۲]، مار را به عنوان مظهر خرد الاهی محترم می‌داشتند (یونگ، ۱۳۷۳: ۲۱۲). این نکته که در اساطیر برخی اقوام، مثل چینیان و برخی طوایف بیابان‌گرد دراویدی و مغول و برخی شعبه‌های هندو، اژدها

^۱. Aesculaphus

^۲. Naga

^۳. Ophites

کارکردی مثبت دارد، می‌تواند برآیند همین سویه مفید اساطیری مار باشد. در اساطیر چینی، مار منبع قدرت‌های جادویی است و به این دلیل که در زیر زمین زندگی می‌کند، از مظاهر ارواح مردگان و دانا به همه اسرار و منبع حکمت و پیش‌گویی است (کرلوت، ۱۹۶۲: ۳۵).



تصویر ۲- نماد «شفا» در ایسکولاپیوس^۱، خدای پزشکی و سلامتی روم.

بدین ترتیب، مار و تجسم اساطیری آن در نماد جهانی اژدها، در این فرهنگ‌ها و در میان طیفی وسیع از اقوام پراکنده در جهان باستان به عنوان توتّم مقدّس قبیله و اجتماع پذیرفته شده بود. در میان بیرق‌ها و درفش‌های پهلوانان شاهنامه نیز وجود چنین توتّمی رواج داشته است:

درفشی بدید اژدها پیکرش پدید آمد و شیر زرین سرش
(۱۶۰/۱۷۰/۴)

در هر حال، در اساطیر ایرانی، سویه منفی مار و اژدها بیش‌تر نمود یافته است. در *روایت پهلوی*، مار از خرفستران (موجودات زیان‌کار) بشمار آمده، برای کشتن آن پاداشی معین شده است (۱۳۶۷: ۳۳-۴۹). بندهش نیز مار پرداز را موجب مرگ مردم می‌داند (دادگی، ۱۳۶۹: ۹۹). مجسم‌ترین موجود اسطوره‌ای مربوط با این مفهوم در اساطیر ایران، ضحاک است. دو ماری که از شانه ضحاک رسته‌اند (تغییر شکل یافته اژدهای سه‌سر کهن)، همین جنبه اهریمنی نماد مار و اژدها را حتّاً در ابعاد زبانی خود حفظ کرده‌اند: واژه مار [هم ریشه با «مردن»] در ریشه نام ضحاک (اژی‌دهاک)

^۱. Aesculaphus

[اژی = مار] و نام پدرش «مرداس» (مار + داس) باقی مانده است (کزازی، ۱۳۷۰: ۱۰-۱۱). این مارهای مردم‌خوار، که از بوسه‌گاه ابلیس بر شانه‌های شاه تازی روئیده‌اند، خوراکشان مغز سر جوانان است تا به توصیه ابلیس، شاه اهریمنی را از رنج رهایی بخشد:

به جز مغز مردم مده‌شان خورش مگر خود بمیرند از این پرورش
(۱۶۲/۴۸/۱)

«جوان‌کشی»، سخت‌ترین شکل جنایت و خویش‌کاری اژدهایی است که نماد نابودی بشمار می‌رود. در اساطیر ژاپن نیز اژدها، خواهان قربانی انسانی است (پیگوت، ۱۳۷۳: ۱۷۴). فریدون باید بر این نماد اهریمنی که عامل مرگ و قحطی است، غالب آید تا برکت و زندگی به ایران باز گردد. مارها در فرهنگ‌های معتقد بدان‌ها با قبول قربانی و در فرهنگ‌های مخالف آن‌ها، با غلبه قهرمان بر مار-اژدها و رهایی باروری، در هر دو حال در پیوند با زایایی زمین بشمار می‌آمدند.

اسطوره ضحاک ماردوش و فرهنگ میان‌رودان باستان

مطابق «آبان‌یشت»، اژی‌دهاک سه‌پوزه، در سرزمین بوری^۱ صد اسب، هزار گاو و ده‌هزار گوسفند را به خاطر تهی کردن هفت کشور از مردمان برای اردوی سوراآناهیتا پیشکش آورد و آناهیتا او را کامیابی نبخشید (فقره ۲۹). پورداوود می‌کوشد، بر مبنای وجود شواهدی برای ابدال «ل» به «ر» در زبان‌های ایرانی، بوری را همان بابل بداند (۱۳۷۷: ۱۹۰)، ولی استدلال یا سندی قانع‌کننده برای این ارتباط نمی‌جوید. نیبرگ نیز این ارتباط را رد می‌کند، چه بوری شکل اوستایی بَبر (ببر فارسی که آن را وِبر هم می‌گفتند) و در اصل به معنی سرخ تیره است (نقل از گزارش دوست‌خواه بر/اوستا، ۱۳۸۱: ۹۴۳). علاوه بر این رامیشت از فدیة آوردن اژی‌دهاک در «کویرینت» در بالای تخت زرین برای وایو (ایزد باد) و کامیابی خواستن از این ایزد برای تهی کردن هفت کشور از مردمان یاد می‌کند؛ آرزویی که برآورده نشد (فقره ۱۹). پورداوود سرزمین کویرینت را که هم اکنون «کِرند» خوانده می‌شود، جایی در بالای کوهی میان ایران و بابل نزدیک به بوری، سرزمین ضحاک، می‌داند و معتقد است، این کوهی است که در بندهش اسپروچ و در شاهنامه اسپروز خوانده شده است، یونانی‌ها آن را زاگرس خوانده‌اند (۱۳۷۷: ۱۹۰). بندهش آشکارا ضحاک را به بابل نسبت می‌دهد: «خانه ضحاک به بابل کَرنگ مانند بود.» (دادگی، ۱۳۶۹: ۱۳۸) علاوه بر این، اژی‌دهاک دارای قصری به نام کولینگ‌دوشیت^۲ در بابل بود (همان).

^۱. Bavri

^۲. Kuling Dushit

در تطبیق فرهنگ بین‌النهرین با اسطوره ضحاک، شواهدی بیش‌تر نیز وجود دارد. وجود نماد مار نگهبان و شخصیت ایزدان ماردوش در بین‌النهرین باستان، نسبت اساطیری ضحاک با این اسطوره‌ها را محتمل‌تر می‌کند. استفاده از مار در شمایل‌نگاری بین‌النهرین بسیار زیاد است. در هنر نو بابل و نو آشوری، متون مذهبی، مار را خدا معرفی می‌کنند (بلک، ۱۳۸۵: ۲۷۶). پرستش مارخدایان در بین‌النهرین، از کهن‌ترین زمان‌ها سابقه داشته است. نقش دو مار درهم‌تنیده به‌گونه‌ای که انگار پیکره‌ای واحد دارند، در بین‌النهرین متداول بوده است. یکی از این مارخدایان «نیرح»^۱ در شهر «دیر»^۲ در مرز بین‌النهرین و عیلام بود که به عنوان وزیر ایشترن^۳ خدای شهر دیر پرستیده می‌شد. از نمودهای این مارخدای گلدانی است که گودا^۴ حاکم لاگاش^۵ آن را به نگهبانش نین‌گیش‌زیده^۶ که خدای جهان زیرین است و خود مارهایی شاخ‌دار همانند ضحاک بر دوش دارد، تقدیم می‌کند. این مار، حامی و نگهبان شاه گودا است که به وسیله طلسم جادویش بی‌مرگی و بهبود بیماری‌ها را ممکن می‌کرد. او هم‌چنین یاور خدای شهیدشونده مظهر باروری، تموز^۷ و نگهبان در بهشت و نماد باروری بود (همان: ۲۷۵ و اسکینر،^۸ ۲۰۰۱: ۴۲-۴۵). مشابه این نماد که از در هم پیچیدن دو مار تشکیل شده است، در تمدن باستانی جیرفت بسیار دیده می‌شود که می‌تواند از عمومیت نماد مار نگهبان و شخصیت ایزدان ماردوش در میان اقوام باستانی غرب آسیا اشاره کند (تساویر ۳ و ۴ را ببینید)؛ نکته‌ای که به ما کمک می‌کند در خاست‌گاه شناسی اسطوره ضحاک خود را محدود به فرهنگ بین‌النهرین نکنیم، چه نسبت دادن این اسطوره به همسایگان غربی فلات با دیرین‌شناسی یک اسطوره هندوایرانی ناهم‌خوان است که مضمون شرقی اوستایی دارد.

^۱. Nirah

^۲. der

^۳. ishtaran

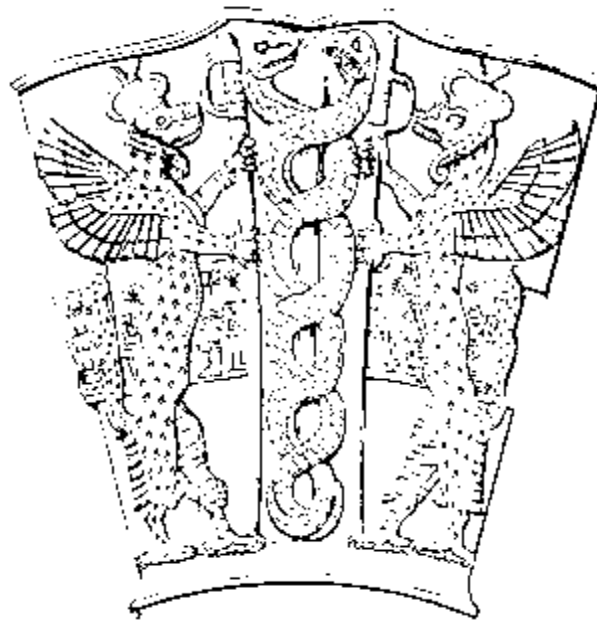
^۴. Gudea

^۵. lagash

^۶. Ningishzida/ Ningishzideh

^۷. Tammūz

^۸. Skinner



تصویر ۳- راست: گلدانی که «گودآ» آن را به نگهبانش «نین گیش زیده» تقدیم می کند. چپ: گلدانی یافت شده در جیرفت مربوط به تمدن باستانی این منطقه مربوط به ۵۰۰۰ سال قبل از میلاد که همین نماد دو مار توأمان را نشان می دهد؛ نمادی که در این فرهنگ باستانی بن مایه ای آشناست.



تصویر ۴- گودآ، شاهزاده لاگاش، به وسیله خدای نگهبان خویش، نین‌گیش‌زیده به خدا انکی معرفی می‌شود. همانندی وی به ضحاک شاهنامه بسیار جالب است.

مار نگهبان قدرت شاه - اسطوره‌ای کهن است که علاوه بر بابل، در فرهنگ‌های باستانی دیگر نیز شواهدی برای آن یافت می‌شود. در قبیله اورابونا،^۱ در استرالیای مرکزی، نیاکان انسان دو مارند که زمین را می‌پیمایند و در هر یک از توقف‌هایشان، مایی-اورلی‌ها،^۲ یعنی «ارواح کودکان» را [که به آن‌ها قربانی و تقدیم شده است] رها می‌کنند [رها کردنی که می‌تواند به معنای پذیرش قربانی باشد]. در هند جفت‌هایی دوگانه از مارها بخشنده باروری در سطح جهان پنداشته می‌شوند. مهم‌تر از همه این‌که نشانه فرشته نگهبانی که گرد سر بسیاری از شاهان بین‌النهرین دیده می‌شود، یک جفت مار است (الیاده، ۱۳۷۶: ۱۷۲).

اصولاً تقدس مار در فرهنگ بین‌النهرین، امکان نفوذ چهره بابلی خدای دشمن یا شاه- جادوگر ماردوش را در تبدیل تدریجی اسطوره اژی‌دهاک به ضحاک بیش‌تر می‌کند. اعتقاد ایرانیان قدیم به نگهبانی مار یا اژدها از گنج نیز می‌تواند با این اسطوره در پیوند باشد. این باور رایج در فرهنگ بومی نواحی ایران نمودهایی دیگر نیز دارد. از جمله این اعتقاد که مار خانگی را- چون آن را نگهبان خانه می‌شمردند- نباید کشت و حتا در مازندران ماری را که در لایه میانی بام‌های شیروانی می‌زیست، کدبانوی بام (بوم کیوانی) می‌خوانند. (حصوری، ۱۳۸۸: ۶۶). در اساطیر ایران نیز، به روایت برخی متون پس از *اوستا*، فریدون به دستور اورمزد نباید اژی‌دهاک را می‌کشت. هم‌چنین

^۱. Urabunna

^۲. Mai-aurli

سندی دیگر که میان ضحاک و بین‌النهرین ارتباط برقرار می‌کند، وجود اژدهای Dahak، یکی از فرزندان و خدایان اصلی ایجاد شده توسط آپسو و تیامت بوده است که نامش با نام اصلی ضحاک قابل مقایسه است که ترکیبی از دو بخش اژی (اهوی سانسکریت) و دهاک و مجموعاً به معنی «مار دهاک» است. در اساطیر بین‌النهرین در حالی که خدایان دیگر شروع به ایجاد کرده بودند، دهاک برای از میان بردن، تخریب و هرج و مرج انتخاب می‌کرد (رینولدز،^۱ ۲۰۰۸: ۵۲).

سابقه نسبت دادن ضحاک به فرهنگ سامی به کهن‌ترین تاریخ‌های دوره اسلامی برمی‌گردد. طبری ضحاک را پادشاهی بت‌پرست، هم‌زمان با نوح نبی می‌داند (طبری، ۱۳۵۱: ۱۱۷، ۱۵۲ و ۷۲۷). ضحاک در شاهنامه نیز بصراحت پادشاه تازیان است:

سر تازیان مهتر نام‌جوی شب آمد سوی باغ بنهاد روی
(۱۱۹/۴۶/۱)

دینوری ضحاک را آباد کننده بابل می‌داند و نمرود را به جای فریدون، کسی می‌داند که ضحاک را در سرزمین بابل شکست داده، در دماوند به بند می‌افکند (دینوری، ۱۳۷۱: ۴۶). طبری برخلاف دینوری ضحاک را با نمرود یکی فرض می‌کند، ولی او نیز ضحاک را بابلی می‌داند (طبری، ۱۳۵۱: ۳۹). بدین ترتیب انتساب ضحاک به بابل، چه در منابع پهلوی و چه اسلامی، متعلق به دوره اسلامی است و می‌تواند با انگیزه‌های سیاسی اطلاق هویت تازی به او نیز مربوط باشد. وجود دلایلی چند، این نظر را درباره هویت بابلی ضحاک با چالش مواجه می‌کند. با توجه به شرقی بودن اساطیر /وستا و برخورد اقوام ساکن در میان‌رودان با کرانه‌های غربی فلات ایران (مادها و پارسیان)، و نه شرقی‌ها- قبول نسبت میان اژی‌دهاک اوستایی و بابل دشوار می‌شود. نسبت داشتن مهراب کابلی با ضحاک نیز بابلی بودن او را سخت می‌کند. هم‌چنین اشارات به برخاستن او از شرق ایران- «از کنار پادشاهی جمشید، از حدّ مشرق، مردی برخاست نام، او را، بیوراسپ.» (بلعمی، ۱۳۴۱: ۱۳۲)- نیز هویت او به سوی هند پیش‌تر می‌راند تا میان‌رودان. همین اعتقاد به شرقی بودن ضحاک، در کنار انتساب او به بابل در دوره اسلامی، باعث شده است که با وجود استقرار بابل در غرب ایران، گاهی در برخی منابع، از جمله برهان قاطع مشرق را بابل می‌گفتند (ذیل مدخل بابل). فرضیه‌ای دیگر، خاست‌گاه ضحاک را به سوی هند می‌برد.

^۱ Reynolds

اسطوره ضحاک و فرهنگ اساطیری هند و سرزمین‌های خاور دور

یکی از دلایل تردید در انتساب ضحاک به میان‌رودان، وجود یک اسطوره کهن هند و ایرانی در کنار ضحاک، به عنوان وزیر اوست. از مهم‌ترین کارهای پهلوانی گرشاسب در *اوستا*، وداها و متون پهلوی، کشتن دیوی است به نام گندزوی زرین‌پاشنه، در کنار دریای فراخ‌کرت. گندرو در اوستا به صورت Gandarev و Gandarw و در کتب متأخر پهلوی به صورت «کندروب» و در سانسکریت (وداها) به صورت Gandharva است. گندرو به علت دگردیسی اسطوره در حماسه، هم‌گام با دگردیسی اژی‌دهاک به ضحاک، در *شاهنامه* شخصیتی انسانی به خود می‌گیرد و تبدیل به کندرو می‌شود که نام وزیر ضحاک است (مولایی، ۱۳۸۵: ۲۶-۳۵). خاست‌گاه روایات مربوط به این اژدها، بخش‌های شرقی فلات و روایات کهن ایرانی، هندی و سغدی است و در صورت هم‌تباری آن با اسطوره اژی‌دهاک، فرض نسبتی با جغرافیایی غربی چون بین‌النهرین دشوار می‌شود. وجود مشابهت‌هایی میان عناصر اسطوره اژی‌دهاک و اساطیر مشابه ودایی - مثلاً دهاکه ودایی و تشابه فریدون (تراثون) و تریته - نیز هند و ایرانی بودن ریشه‌های این اسطوره را نشان می‌دهد و میان آن با میان‌رودان فاصله ایجاد می‌کند. اسطوره دو مار نگهبان قدرت پادشاه در اساطیر میان‌رودان، مهم‌ترین بخش این شباهت است که البته گسترش فرهنگ‌های مربوط با فرهنگ میان‌رودان، حتا در همسایگی شرقی ایرانیان باستان، این شباهت را به گونه‌ای متفاوت تفسیرپذیر می‌کند.

یک فرضیه معروف ارائه شده در راستای خاست‌گاه‌شناسی تاریخی این اسطوره، با روی کرد به همسایگان شرقی، تطبیق اژی‌دهاک با مهاجمانی است که از مرزهای شمال شرقی و آسیای میانه به ایران هجوم می‌آوردند.

«ناگا»ها ابرگرفته از واژه nāgá سانسکریت به معنی مار کبری و توسعاً به معنی مار[نام خدا یا گروهی از خدایان فرزندان برهما (خدای بزرگ آفرینش، از دئوها= دیوان) در اساطیر هند و در هندوئیسم و بودیسمند. در حماسه بزرگ *مهاباراتا*، ناگاها آمیزه‌ای از صفات انسان و مار را دارند و حماسه آن‌ها را «شکنجه‌گران تمام موجودات» می‌نامد؛ مارهای سمی بدخیمی که به زیر زمین خزیده، زمین را روی سر خود نگاه می‌دارند (*مهاباراتا*، آدی‌پروا،^۱ کتاب I/ بخش ۲۰ و ۳۶). شیرانی، ایران‌شناس هندی، پرستندگان ناگا را اقوامی مارپرست و مشتمل بر چندین عشیره متفاوت از نژاد آریا، مغول‌ها و ترکان می‌داند و معتقد است که حتا در میان آن‌ها، عشیره‌ای به نام «اهی» (اژی) وجود داشته

^۱. Adi Parva

و مؤسس این تیره، در سانسکریت، به نام ورتره، ملقب به دهاک- به معنی نوعی مار گزنده و خطرناک- بوده است؛ اقوامی که دشمنان را در برابر مارها قربانی می‌کردند و احتمالاً در کاسه سر دشمنان به مارها غذا می‌خوراندند. بنابراین او معتقد است، به جای تازی دانستن ضحاک، او را می‌توان از طوایف «دراویدی» (از قبایل مارپرست هند) یا از نژاد مغولی دانست (جعفری، ۱۳۷۲: ۵۳)، ولی برای این نظر دلایل و سندهایی قانع‌کننده ذکر نمی‌کند و جست‌وجو در اساطیر هند نیز حدس او را تأیید نمی‌کند.

شیوا (مهادیو= دیو یا خدای بزرگ) خدای ناگها بود و در تصاویری که از او موجود

است، مارهایی به دور بازوها و بدنش پیچیده شده است. (سانسکریت: शिव به معنی نیک /ختر یا فرخ‌بی) یکی از بلندپایه‌ترین ایزدان آیین هندو است. شیوا^۱ خدای آفریننده، نگاهدار آسمان و زمین، نابودکننده اهریمنان، بخشاینده گناهان و بسیارکننده روزی است.



تصویر ۵- شیوا (مهادیو) با جامه ببر خود (مشابه جامه آناهیتا) و مار کبرایی که بر تنش پیچیده شده و نماد زمین است.

این مارها هم‌چون مارهای مہری، نماد زمین (و دنیای زیرین آن) هستند: در اساطیر هند، مارایزدانی بسیار وجود دارند که حامی و نگهبان زمین هستند (کمپل، ۱۳۸۹: ۲۳۰). در صحنه درخت «بودهی»^۲ مار برای حمایت از زن-خدای درخت بودهی از زمین سر برآورده است (همان، ۲۹۸). در یکی از مہرهای مجموعه یوگا، یک جفت مار در دو سوی صورت مراقبه‌کننده، پیکرهای خویش را بلند کرده‌اند و در دو سوی هر یک از دستان وی پرستندگانی که زانو زده‌اند، ادای احترام می‌کنند (همان، ۱۷۳).

^۱. Shiva

^۲. Bodhi



تصویر ۶- دو مار نگهبان یوگا (دره سند حدود ۲۰۰۰ سال قبل از میلاد).

نسبت مهراب کابلی با ضحاک- با توجه به هم‌جواری و قرابت کابل و هند در جغرافیای اساطیری شاهنامه- فرضیه هم‌تباری این اسطوره را با اسطوره‌ای هندی در خور تأمل می‌کند.

اژدها خواندن بعضی از دشمنان ویران‌گر ایران در شاهنامه- بویژه ترکان و تورانیان- که در تداوم تصویر کهن‌الگویی اژدهای ویران‌گر در اساطیر ایران شکل گرفته است، ارتباط احتمالی این اسطوره را با تجسم اساطیری خاطره ایرانیان از دشمنانی که داشته‌اند، باورپذیرتر می‌کند؛ اژدهایی که با غلبه قهرمانان ایرانی بر آن، نظم به جهان بازمی‌گردد:

که آن ترک در جنگ نر اژدهاست در آهنگ و در کینه ابر بلاست
(۳۲/۶۴/۲)

چو خواهی که یابی ز تنگی رها وز این نامور ترک نر اژدها
(۳۰/۲۳/۱۹۸/۳)

سزد گرم‌ن از چنگ این اژدها به بخت و به فر تو یابم رها
(۳۳۷۶/۲۳۱/۳)

سبک بیژن گیو بر پای جست میان کشتن اژدها را بیست
(۱۸۴/۱۹/۴)

به تعبیر دیگر می‌توان گفت، بخشی از خصلت‌های اهریمنی اژدها در اساطیر ایران به نسبت دادن آن به چهره منفور هر دشمنی تسری یافته که خجستگی جهان ایرانی را تهدید می‌کرده است. در بخش بعدی، در ادامه تحلیل‌های دیگر، تحلیلی از اسطوره ضحاک ارائه می‌شود که در ارتباط با گستره فرهنگی اساطیری وسیع‌تری بررسی‌پذیر است و برای نخستین بار در این جستار ارائه شده است.

اسطوره ضحاک و سنت قربانی برای شاه ماردوش مالک دوزخ در فرهنگ‌های بومی و مجاور فلات

در فرهنگ‌ها و خرده‌فرهنگ‌های بومی فلات ایران، مثل فرهنگ عیلامی و فرهنگ جیرفت که با فرهنگ میان‌رودان پیوندی نزدیک دارد، نمودهای مارهای نماد زمین و دنیای مخوف زیرین آن و خدایان هولناک برآمده از آن دنیای تاریک و نمادهای اساطیری در پیوند با آن قابل پی‌گیری است. با توجه به تقابل ناگزیر آریایی‌های مهاجر با اقوام ساکن در این نواحی، بعید نیست بخشی از اسطوره هولناک شاه ماردوش، نه مربوط با خاطره نبرد با خود این اقوام، بلکه محصول خاطره تلخ مهاجران از آیین قربانی برای این ایزد قدرت‌مند بومی باشد که می‌توانسته در اساطیر قوم مهاجر که از گزند این سنت بر امان نمانده‌اند، جلوه منفی بجا گذاشته باشد.

یکی از شاخص‌ترین نمودهای بومی این اسطوره، نقش ماردوش ترسیم شده بر یک مَهر استوانه با قدمت ۳۲۰۰ سال قبل از میلاد است که از شوش، پایتخت عیلام باستان بدست آمده است (پرادا، ۱۳۵۷: ۸۳). این تصویر (تصویر ۴-۹؛ بخش اول) نقش ماردوشی را نشان می‌دهد که بر تختی نشسته، کسی در حال کرنش در برابر وی یا خدمت به او دیده می‌شود، در نتیجه تصویر متعلق به یک خدا یا فرمان‌رواست. در بالای سر وی باز یا عقابی و ماری در حال نزاع با هم دیده می‌شوند که پیچیدگی مار بر دور بال‌های باز، نشانی از پیروزی قریب و محتوم مار و شناسه‌ای است که ما را به سوی یک اسطوره کهن بین‌النهرین هدایت می‌کند. در این اسطوره، مار و باز در همسایگی و دشمن یک‌دیگرند. عقاب در غیاب مار، بچه او را می‌بلعد و مار با راه‌نمایی خدای خورشید، شَمَش^۱ با پنهان شدن در لاشه یک گاو نر و نیش مرگ‌بارش انتقامی سخت از باز می‌گیرد (ژیران، ۱۳۷۵: ۶۳). تمدن باستانی جیرفت - تمدن نویافته‌ای کهن از جنوب شرقی ایران که قدمت آن به بیش از ۷۰۰۰ سال (قبل از مهاجرت اقوام آریایی) می‌رسد و به اعتقاد برخی باستان‌شناسان حتا می‌تواند از تمدن میان‌رودان قدیم‌تر باشد^[۱] یافته‌هایی از تصاویر ترسیم شده روی ظروف گلی و سنگ صابون در اختیار می‌گذارد که همین تقابل مار و شاهین در آن دیده می‌شود. در حالی که مار یکی از نمادهای شایع در این تصاویر است و از اهمیت الوهی این نماد باستانی در این فرهنگ پیش‌آریایی این ناحیه حکایت می‌کند. هم‌چنین نشان می‌دهد که این تضاد نمادین "باز- مار" در فلات ایران از گستردگی عظیمی برخوردار بوده است (تصویر ۴-۹؛ بخش دوم).

^۱. shamash





تصویر ۷- ردیف بالا: مهر استوانه‌ای متعلق به ۳۲۰۰ سال ق. م. یافت شده در شوش، پایتخت عیلام باستان، که نقش خدا یا شاه- شمن ماردوشی را نشان می‌دهد که مورد کرنش و پرستش قرار گرفته است. تقابل مار و شاهین در سمت بالای مهر دیده می‌شود. دو ردیف پایین: یافته‌هایی از تمدن باستانی جیرفت که همین تقابل مار و شاهین در آن دیده می‌شود و از گستردگی عظیم این نماد و وجود آن در فرهنگ پیشاآریایی فلات ایران حکایت می‌کند.

مطابق این اسطوره که در مهر شوش روایت شده و تصاویر فوق، مار فرشته نگهبان فرمان‌روا و باز دشمن اوست. این دقیقاً عکس کارکرد این عناصر در اساطیر مربوط به شاه- موبد ایرانی است. در اساطیر ایرانی، باز یا شاهین نشان فره‌مندی پادشاه است و در مقابل، مار نشان اهریمنی مرگ و بدشگونی حکومت او بشمار می‌رود. داستان جمشید و ضحاک بهترین نمودار برای این رابطه است. پس از گناه‌کاری این شاه پر فره، فرّ او به صورت مرغ وارغن (نماد فرّ پادشاه) از او جدا می‌گردد و شاه اهریمنی ماردوش و مردم‌اوبار (نماد مرگ) بر او و جهاننش چیره می‌شود: اژی (مار) بر شاهی که نشان باز دارد، غالب می‌شود تا فره‌مندی دیگر، پس از هزار سال مرگ و تباهی، تخت شاهی را از او بازپس گیرد. بدین ترتیب، تصویر فوق، خلاف این رابطه معنایی در اسطوره ایرانی را نشان می‌دهد و می‌تواند «اسطوره دشمن» باشد.

در اساطیر ایران تقابل باز و مار نمادهای بسیار دارد. در بندهش با آفرینش باز سپید، نابودی مار پرداز فرا می‌رسد (دادگی، ۱۳۶۹: ۹۹، ۱۰۳). باز یا عقاب، پرنده‌ای وابسته به خورشید و مار، موجودی از دنیای تاریک زیر زمین (یا اعماق دریاها) است. مار در اساطیر، نماد اصلی زمین و شاهین یا عقاب، نماد خدایی فضای بی‌کران و بر خلاف مار، نماد آسمان و هوا و خورشید است. به همین دلیل، تصور عالم‌گیر عقابی که ماری را در چنگال یا منقار دارد، نمادی از پیکار قدرت‌های آسمانی با قوای دوزخی و تضاد میان روز و شب و آسمان و زمین و خیر و شر است (دوبوکور، ۱۳۷۳: ۴۳، ۴۶ و ۵۸). این نماد در خواب هولناک افراسیاب در شاهنامه، که خبر از فاجعه مرگ سیاوش می‌دهد،

بخوبی جلوه‌گر شده است:

بیابان پُر از مار دیدم به خواب جهان پُر ز گرد، آسمان پُر عقاب
(۱۳۵/۴۹/۳)

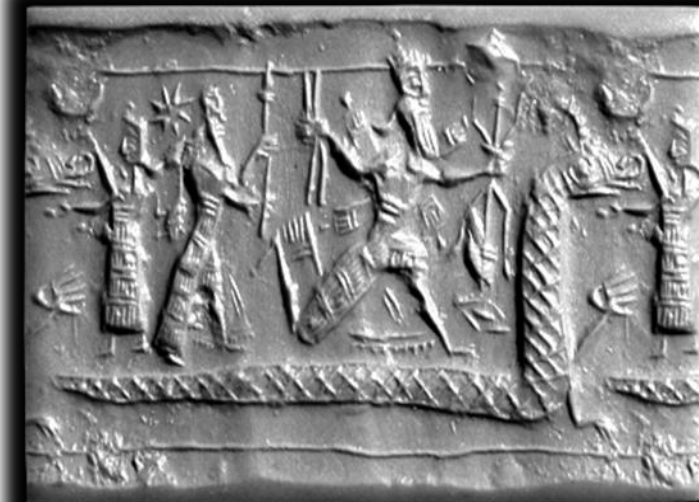
عقاب یا باز در اساطیر ایران رمزی از فره و فرمندی شده، به آسمان منسوب است و در مقابل، مار و اژدها نمادی از مرگ، قحطی و بلایای اهریمنی شده، به زمین نسبت داده می‌شود.

از دیگر تصویرهای در پیوند با این اسطوره، مهری استوانه‌ای بدست آمده از شوش و متعلق به اواسط هزاره دوم قبل از میلاد است. خدا [یا پادشاهی] دو مار درهم تنیده را در دست گرفته؛ حتّا تخت گاه او از مار است (جوزی، ۱۳۷۲: ۹۵). (تصویر ۴-۱۰):



تصویر ۸- مهر استوانه‌ای متعلق به شوش؛ وجود مارهای دوکانه در دست فردی با ظاهر اشراف که بر تخت نشسته و شکل تخت که به جمجمه‌ای منتهی شده است، می‌تواند نقش احتمالی مرگ‌آفرینی را برای او نشان دهد (فرمان‌روای قلمروی مردگان).

مقایسه این تصویر با وجود خدایی که دو مار به هم پیوسته در هر دست دارد و چون تصویر پیشین تاجی بر سر دارد، در صحنه‌ای از حماسه آفرینش، که در آن نیروهای هرج و مرج به رهبری تیامت، توسط این خدا که نماینده نظم کیهانی است (احتمالاً نینورتا)، شکست می‌خورند (تصویر ۹)، نشان می‌دهد که این تصویر می‌تواند به خدایی بومی از تیره خدایان میان‌رودان و سرزمین‌های هم‌خانواده با آن در فلات ایران متعلق باشد.



تصویر ۹- مهر و موم یک استوانه سومری که هجوم نظم کیهانی را به یک خزنده شاخدار (تیامت) که نماینده بی‌نظمی ازلی است، در یک صحنه از حماسه آفرینش نشان می‌دهد.

عصای ساخته شده از دو مار درهم پیچیده که در این تصاویر باستانی عمومیّت دارد، در دست خدایان بابلی که مظهر باروری زمین هستند، چون بغبانوی ایشتر، یا ازیریس مصری و هم‌چنین خدای مصری توث^۱ که عصا و تاجی با این نماد دارد، دیده می‌شود (تصویر ۱۰).



^۱. Thoth



تصویر ۱۰- تصاویر از بالا (راست): مَهر مربوط به بخ بانوی ایشتر، (چپ): عصاوی ماردار از زیرس مصری و هم‌چنین تصاویر پایین: عصا و تاج خدای مصری توت. دو مار به هم پیچیده، نماد قدرت مرگ‌بار ایزدبانوان زمین؛ الاهگانی که در عین زندگی، مرگ را هم نمایندگی می‌کنند.

سرانجام، در میان ایزدان میان‌رودان و فلات ایران، نرگال،^۱ خدای جهان زیرین بین‌النهرین، بیش‌ترین شباهت را با ضحاک دارد. او فرزند نین‌لیل و انلیل، خدای جهان زیر زمین و فرمان‌روای مهیب سرزمین مردگان است. در اسطوره‌ها او را خدای دوم دوزخ می‌دانند. مظهر مریخ و رب‌النوع جنگ بوده و شکلی شبیه به تلفیق شکل یک مرد و یک شیر دارد؛ به صورتی که سر او مانند یک مرد و بدن او شبیه یک شیر است (هاستینگز،^۲ ۱۹۱۵: ۶/۶۴۵). نامیدن پادشاهان - خصوصاً در ادواری که اقوام ساکن درگیر جنگ‌های طولانی بوده‌اند - به نام‌های خدایان جنگ معمول بوده است؛ آن‌چنان که در سال ۶۹۴ قبل از میلاد - در زمانی که ایلامی‌ها با سناخریب^۳ پادشاه آشور در جنگ بودند - یکی از اشراف و بزرگان بابل که توسط ایلامی‌ها به حکومت بابل نشانده شد، با این‌که نامش در اصل شوزوب^۴ بوده است، نرگال اوشزب^۵ نامیده می‌شد (هال،^۶ ۱۹۱۳: ۴۸۹). بدین ترتیب و با توجه به سابقه دشمنی میان اقوام بومی میان‌رودان و ساکنان فلات ایران، نفوذ چهره رب‌النوع جنگ این دشمنان، از طریق

^۱ . Nergal/ Nirgal/ Nirgali

^۲ . Hastings

^۳ . Sennacherib

^۴ . Šuzub

^۵ . Nergal-ušezib

^۶ . Hall

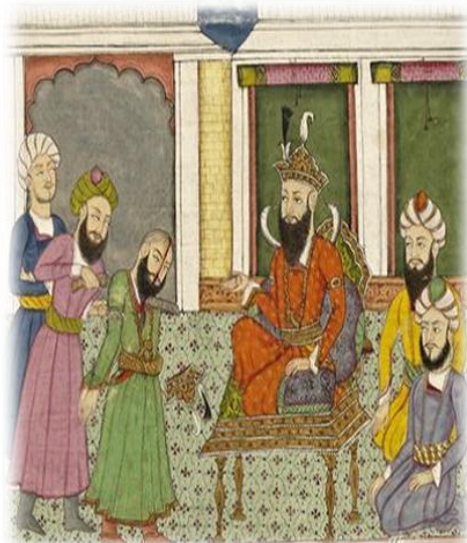
تجسم تصویر این خدایان یا با واسطه فرمانروایان دشمن ممکن بوده است که به خدایان مهیب خود برای ترساندن اقوام متخاصم تشبیه می‌جستند.



تصویر ۱۱- نقشی که خدای ماردوشی به نام نرگال^۱ خدای جهان زیرین بین‌النهرین را نشان می‌دهد. این خدای ترسناک، نیز با دو مار بر شانه و مارهای فراوان در اطراف نشان داده شده است که ضحاک را به یاد می‌آورد.

در دست راست خدای نرگال، در باور بابلی‌ها و آشوریان - مطابق تصاویر السواح کهنی که از این خدای قلمرو مردگان ترسیم شده است (تصویر ۱۱) - تبری دیده می‌شود که سری به شکل مار دارد و از دو سوی پیشانی، دو کتف، دو پهلو و نیز از انتهای هر لنگه‌ی ازارش ماری بیرون آمده است. بر سر وی تاجی با دو شاخ کوچک فوقانی دیده می‌شود که در وسط آن‌ها کرکسی با بال‌های گشوده قرار گرفته است. به کمر بند وی نیز رشته زنجیری بزرگ آویخته شده که به طوق گردن سگ سه‌سری وصل است که ارواح مردگان را بدان می‌بندد و دمی به شکل مار دارد. هم‌چنین در حواشی این کتیبه تصاویری از افعی و عقرب دیده می‌شود که هدف آن‌ها وصف عالم سفلی است و بر جهان تاریک مردگان دلالت می‌کند که وی بر آن حکم می‌راند (سفر، ۱۳۷۶: ۲۳۲).

^۱. Nergal



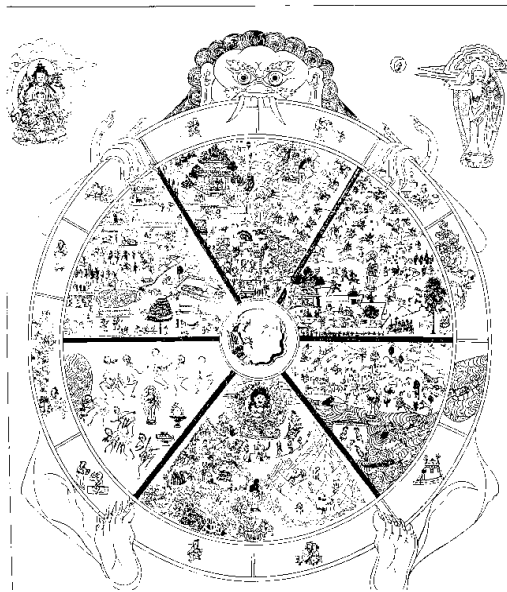
تصویر ۱۲ - (راست): نرگال ماردوش: خدای جهان تاریک زیر زمین با نشانه‌های مرگ؛ زنی که در سمت چپ صحنه بر روی صندلی نشسته، باید ارش کیگال ملکه جهان زیرزمینی باشد، انواع مار و عقرب و سگانی برای شکار ارواح آدمیان قربانی؛ (سمت چپ): قابل مقایسه با ضحاک، شاه ماردوش آدم‌خوار شاهنامه (: در حال دو نیمه کردن جمشید).

مشابهت‌های نرگال با ضحاک کم نیست. علاوه بر وجود دو مار بر و کتفش و وجود نمادهای مربوط به زیر زمین (دوزخ) چون مار و عقرب و افعی که قابل قیاس با مارهای اهریمنی ضحاک است (اهریمن نیز وجودی دوزخی دارد)، نشان تاج نرگال نیز کرکس است؛ هم‌چنان که نشان درفش ضحاک هم کرکس بوده است. شباهت دیگر خویش‌کاری دو اسطوره است: نرگال خدایی است که جان‌ها را می‌گیرد و «مردم‌اوبار» است. ضحاک نیز مغز جوانان را به مارانش می‌خوراند و از مرگ سیراب می‌شود. امیدسالار، در تحلیلی بر اسطوره ضحاک، نام پدر وی، مرداس، را از ترکیب دو ریشه مرد و آس و به معنی «آدم‌خوار» و آن را در اصل لقب خود او (و نه نام پدرش) می‌داند، در نتیجه مجموع نام اژی‌دهاکِ مرداس را به معنی اژدرِ مردم‌خوار می‌داند (۱۳۶۲: ۳۲۹-۳۳۹). فرجام دو شخصیت نیز به هم شبیه است: خدای دوزخ یا قلمرو مردگان، در اساطیر ملل، مثل هادس در اساطیر یونان یا یمه در وداهای هند، خدایی است که به عذاب ابدی در اعماق تاریکی تبعید شده است و تا ابد زنده می‌ماند. نرگال خدایی است که تا ابد در تاریکی اعماق زمین محبوس است. ضحاک نیز پس از شکست از فریدون نمی‌میرد و تا پایان جهان، توسط او در غاری تاریک به بند کشیده می‌شود.

طرف دیگر سکه اسطوره ضحاک، داستان جمشید است و وجه دیگر رمزگشایی از اسطوره خدای ماردوش زیر زمین، مقایسه نرگال با یمه هندی است. در ریگ‌ودای هندی، یمه نخستین کس از بی‌مرگان است که مرگ را برگزید و راه مرگ را درسپرد تا راه جاودانان را به مردمان نشان دهد، به همین دلیل مرگ را «راه یمه» دانستند. او سرور مردگانی است که با راه‌نمایی وی به جهان پس از مرگ هدایت می‌شوند. در ریگ‌ودا، یمه دو پیام‌برنده دارد که هر دو سگ هستند. این سگ‌های چهارچشم یمه پاسدار راه بهشتند و مردگان را وامی‌دارند، بی‌آنکه از راه به در روند، به انجمن پدران که در کنار یمه نشسته‌اند، بپیوندند. این سگ‌ها در مراسم تشییع مردگان در دین زردشتی نیز وظیفه‌ای به عهده دارند که به این اسطوره مربوط است، اما ارتباط خود را با جم از دست داده‌اند (مکدونل، ۲۰۰۴: ۱۷۱-۳). این تصویر یمه با گذشت زمان رنگی نسبتاً شوم بخود گرفت، چنان که متون مذهبی متأخر هندو، نسبت به وداها، تصویری مهیب‌تر از او ارائه می‌دهند. در *اوپانیشاد*، یم، را با جامه‌ای به رنگ خون، تنی سبزگون، اندامی درخشان، در حالی می‌بینیم که تاجی بر سر و چشمانی فروزان دارد، بر گاومیشی سوار است، اسلحه او گریزی و کمندی است که شکار خود را به آن می‌گیرد؛ یعنی ارواح مردگان را بدان می‌بندد (*اوپانیشاد*، ۱۳۶۸: ۶۶۸). بدین ترتیب، در اساطیر هندو، یمه به جای این که هم‌چون همتای ایرانی خود توسط خدای ماردوش مالک دوزخ جای‌گزین شود، خود به این شخصیت تبدیل شده است.

جایگاه جمشید شاه به عنوان خدای زیر زمین (که در اساطیر مذهبی به دوزخ تعبیر می‌شود) و سنت‌های مربوط با آن، در فرهنگ‌ها و خرده‌فرهنگ‌های منشعب از فرهنگ هند و ایرانی و یا مرتبط با آن راه جسته است. در آیین بودایی و اسطوره‌شناسی چینی، یمه (سانسکریت: यम) با لقب dharmapala (خدای خشمگین) برای قضاوت در مورد مردگان و تسلط بر دوزخ و گرفتار کردن ارواح و هم‌چنین به عنوان مظهر چرخه تولد دوباره شناخته می‌شود. مظاهری متنوع از این خدای هولناک و در عین حال ژرف و پیچیده، بر اساس سنت‌های بودایی و توابع مختلف فرهنگ هندو، به طور گسترده از آسیای جنوب غربی تا شرق دور- در هر کشوری که در آن بودیسم وجود دارد، بویژه چین، کره و ژاپن- توسعه پیدا کرده است (پوهل،^۱ ۱۹۸۹: ۲۸۵-۶).





تصویر ۱۳- تصاویر متفاوتی از یمه‌شاه در کیش بودایی، به عنوان خدای زیر زمین، ارباب دوزخ، فرمانروای مرگ، فرشته مرگ، نماد چرخه تکرارشونده مرگ و تولد دوباره، قاضی ارواح، گیرنده جان‌ها و یا مرد مقدسی نشسته بر گاوی نر (در افسانه‌های بودایی تبت) که در بودیسم هندی، چینی، ژاپنی و کره‌ای تبلورهای متفاوت دارد، اما در همه آن‌ها ارتباط با مرگ، گاو (نماد زایایی)، دوزخ (قلمروی مردگان) مشترک است.

در اساطیر بودایی چین ده دوزخ وجود دارد که ده تن بر آنها فرمان می‌رانند و «یمه‌شاه»^۱ خوانده می‌شوند. مجسمه‌های جم، خدای دوزخ، در معابد بودایی چین فراوان است (هاکین^۲ و...، ۱۹۹۵: ۳۶۳). گستره ستایش یمه‌شاه در بخش‌هایی گسترده از آسیای میانه و شمال هند رسوخ کرده، حتا در میان پادشاهان کوشانی، جمشید به مقام خدایی دست یافته و با نام یمشو^۳ بر پشت بر سکه‌های آنها ستوده شده بود، نام او در اسم‌های خاص چون یمشو-لادو^۴ به معنی آفریده یمشو نیز دیده شده است (سیمزویلیامز،^۵ ۱۹۹۷: ۵-۱۹۶ و مدخل "JAMŠID"/یر/نیکا). بر پشت یکی از این سکه‌های زرین، در جایی که معمولاً تصویر خدایان نقش می‌شود، مردی با جامه‌ای فاخر و تاجی بر سر دیده می‌شود با کلمه یمشو (که به احتمال زیاد مخفف *iamš o* *<ēd>* در زبان بلخی است) در کنار وی و سه نشان سلطنتی: نیزه‌ای با پرچم، شمشیری با قبضه مرصع و شاهینی نشسته بر دست راست او (هومباخ،^۶ ۲۰۰۴: ۵۷).

شاهین یمشو همان همای سعادت جمشید است؛ مرغ وارغنه‌ای^۷ که در زامیادیشث پس از گسست فر از یم، شاه شیرسوار را ترک گفته بود. در نسخه ایرانی، یم کشته می‌شود تا جایش را به اژی‌دهاک بدهد؛ اره شدنش در اوستا نشان این است که او یک خدای گیاهی است. با توجه به نامیرایی خدایان، وقتی می‌گوییم خدایی می‌میرد؛ یعنی این‌که به زیر زمین تبعید می‌شود. به همین دلیل در نسخه هندی یمه تبدیل به شاه جهان مردگان می‌شود، اما در شاخه ایرانی که اسطوره‌زدایی دینی تأثیری بیش‌تر داشته، چهره یم انسانی شده، می‌میرد؛ جایش به شخصیتی دیگر داده می‌شود که ادامه اوست (چون ایزد شهیدشونده و زنده‌شونده سیاوش که در استحالته اسطوره تبدیل به شاهی می‌شود که می‌میرد و جایش را شاه بعدی - کی خسرو - می‌گیرد).

بدین ترتیب، ضحاک یا اژی‌دهاک یا نرگال یا یمه‌شاه، شاه خشمگین و مهیب سرزمین مردگان است؛ شاهی ماردوش با نشانه‌های مرگ چون عقرب و دیگر خرفستران زیرزمینی، با سگان نگاهبان و گرز و کمندی برای شکار. در دوران تسلط او بر جهان روی زمین، شب و مرگ و تباهی بر جهان حاکم می‌شود و زندگی (با نمادهای زایایی

^۱. Yama king

^۲. Hackin

^۳. Yama king

^۴. Iamšo-lado

^۵. Sims-Williams

^۶. Humbach

^۷. Vārəṇa

چون گاوها و زنان و ابرهای باران‌زا) در زیر زمین محبوس می‌ماند تا قهرمانی که همای سعادت (فر ایزدی) بر او تابیده، ظهور کند و شاه تاریکی نامیرا را در جهانی که بدان متعلق است، ببند بکشد، خدایان نمی‌میرند.

درباره وجود جوان‌کشی در اسطوره ضحاک هم می‌توان گفت، شاید میان این کیفیت و سنت گسترده قربانی کردن جوانان و کودکان برای شاه زیر زمین در جهان باستان ارتباطی وجود داشته است؛ سنتی که از میان‌رودان تا هند و فلات ایران و دشت‌های آسیای میانه و دور، میان قبایلی مختلف از ساکنان آسیا معمول بوده است و در یک فرهنگ دینی اصلاح شده، مثل آیین زرتشت، مذمت شده بود.

غلبه فریدون بر ضحاک، هم‌چون جانشینی اسماعیل با یک گوسفند در سنت عبرانی قربانی انسان، واقعه‌ای تاریخی است که به یک سنت خونین و بنیادین جوان‌کشی برای خدایان پایان می‌دهد. این سنت در بخش‌های مختلف فلات ایران، از عصر پیش از مهاجرت آریایی‌ها وجود داشته است. هرودوت^۱ در کتاب هفتم، در کتاب عادات پارسیان، در شرح لشکرکشی خشایارشا به یونان به قربانی کردن آیینی کودکان (۹ پسر و ۹ دختر بومی) در مسیر لشکرکشی به طرف یونان، در محلی که به «نُه‌راه»^۲ موسوم بوده، اشاره می‌کند. اگر چه هرودوت این سنت را از رسوم پارسیان می‌خواند، اما اشاره‌ای دیگر در این باره در اثر او و دیگر مورخان درباره چنین سنتی در میان پارسیان نبوده و عدم بی‌طرفی این مورخ، بویژه درباره خشایارشا که دشمن یونان بوده و ارتباط میان اسم این محل غیرپارسی و شیوه قربانی (وجه اشتراک عدد ۹ در هر دو) نشان می‌دهد، این یک سنت غیرپارسی است که شاید توسط برخی اقوام ساکن در مستعمرات آن‌ها (در صحنه فوق برای ضمانت پیروزی سپاهی که از این منطقه می‌گذشت) انجام می‌شده، البته احتمال نفوذ جزئی آن در میان پارسیان نیز موجود بوده است، ولی با توجه به اسناد بازمانده از فرهنگ هخامنشی، نمی‌توان آن را سنتی پارسی دانست.

هرودوت در ادامه می‌افزاید که شنیده است، وقتی که آمس‌تربیس زن خشایارشای پیر شد، چهارده تن از پسران نجیب‌زادگان ایرانی را به عنوان صدقه و با آرزوی درازی عمر خویش زنده در خاک کرد تا این که خوشنودی خدایی را که در زیر زمین آرام دارد (یم) بجای آورده باشد (هرودوت، ۱۳۵۶: ۳۸۶). انتساب این فعل نه به شاه، بلکه به این زن بی‌رحم و سنگ‌دل که به یکی از خاندان‌های هفت‌گانه دخیل در قدرت تعلق داشته و وجود نداشتن موارد مشابه قربانی انسانی، درباره هخامنشیان و

^۱. Herodotus

^۲. nine way

پارسیان، نشان می‌دهد، با پراکنش یک سنت بومی قربانی مواجهیم که در آیین‌های کهن، متضمن حفظ برکت و فرهمندی و جوانی شاه بوده، این ملکه خشن بدین دلیل، پیش از ازدواج با شاه پیر و برای تضمین حفظ قدرت وی بدان دست یازیده است.

اگر در مورد پارسیان سندی دربارهٔ قربانی انسان در دست نیست (جز قول مشکوک هرودوت)، به عکس، اسناد مربوط به تمدن‌های بومی خاورمیانه گسترش سنت قربانی را در میان اقوام ساکن در این مناطق نشان می‌دهد. سنت‌های گستردهٔ قربانی انسان - بویژه کودکان - بر خدای باروری یا خدای زیر زمین، سنتی مشترک میان اقوام سامی پراکنده از فلات ایران تا شمال آفریقا و فلسطین (کنعان) بوده است که شواهد پراکندهٔ آن در فرهنگ هند و اروپایی امپراتوری‌های ایران و روم و آیین‌های هندو نیز تسری پیدا کرده است. در کانون سنت قربانی در این جوامع، خدایی میرا^۱ که می‌میرد و سپس در کالبد پسرش زنده می‌شود و مادر - همسر/ خواهر او، الاهه‌ای که با این پدر و پسر وصلت می‌کند، وجود دارد. این تثلیث بی‌شبهت به سه‌گانهٔ جمشید - خواهر (خواهران) او و فریدون (جانشین او) نیست. جمشید پس از مرگ تبدیل به خدای جهان مردگان (ضحاک) می‌شود که سنت قربانی جوانان بر او انجام می‌شود و قیام فریدون، هم‌چون دست کشیدن ابراهیم از قربانی اسماعیل (به فرمان الاهی)، نقطهٔ عطفی در پایان این سنت خون‌بار است.

شواهد وجود گستردهٔ سنت قربانی برای خدای میرا در اقوام بومی آسیای غربی، این نظریه را تقویت می‌کند. حفاری‌های سرلئونارد وولی^۲ در شهر سومری اور^۳ (۳۶۵ کیلومتری جنوب بغداد)، در سال ۱۹۲۷ در قبرستان سلطنتی شهر، شواهدی گسترده از سنت سومری قربانی انسان را آشکار کرد. خدایانی چون ایزیس و هوروس مصری، تموز، مردوخ، و ایشتر در میان‌رودان و دیونیسوس رومی با این سنت در پیوند بوده‌اند. این خدا در میان اقوام کنعان باستان تحت نام‌های مولوخ،^۴ بعل/ بعل - بریت،^۵ حداد^۶ و غیره پرستش می‌شد. قربانی کودکان و جوانان برای این خدایان، سنتی معمول در این منطقهٔ بزرگ بوده است.

^۱. The Dying God

^۲. Sir Leonard Woolley

^۳. Ur

^۴. Moloch

^۵. Baal/Baal-Berith

^۶. Hadad

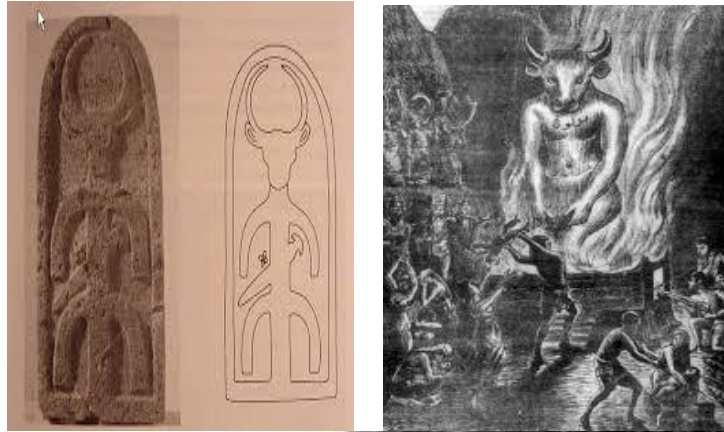
یکی از شاخص‌ترین خدایانی که شواهد قربانی برای آن چشم‌گیر بوده است، خدای بعل است که جوامع باستانی میان‌رودان و بویژه کنعانیان او را خدای "باروری" و حاصل‌خیزی و از مهم‌ترین خدایان پرستش‌گاه می‌دانستند. واژه بعل یک اسم عام سامی به معنای «مالک» یا «سرور» است که «شاهزاده- ارباب زمین»، هم‌چنین خدای باران و شبنم خوانده می‌شد و برای باروری و حاصل‌خیزی خاک سرزمین کنعان، لازم و حیاتی بود (یمه هندی نیز خدای زیر زمین است و اژدهای جای‌گزین او رباینده باران). در کتاب عهد عتیق عبری، بعل (בלال) که خدای طوفان لقب گرفته، بر ابرها سوار است (قابل مقایسه با پرواز جمشید به آسمان). قربانی کردن کودکان در این مراسم در مصر و بابل باستان بدین گونه بوده که مردم بتی بزرگ به نام مولوخ (مولوک) را می‌ساختند و یکی از کودکان خود را برای خدای بلع در آن قربانی می‌کردند و کاهن بلع مقداری از گوشت سوخته آن کودک را می‌خورد. در مورد کاهنان خدای بعل (کانیبال)، شهرت آن‌ها به آدم‌خواری می‌تواند مرتبط با همین سنت درازدامن قربانی انسان برای این خدا باشد (ریشه واژه Cannibal را نیز به معنی بلعنده کودک دانسته‌اند). این خدا که به شکل گاوی بال‌دار و اهریمنی ترسیم می‌شد، با خدای عربی «ال» که آن نیز به شکل گاوی آسمانی (نماد تندر) بود، مربوط است (در اسطوره ضحاک نیز نمایه گاو مهم است) و تمایل اهریمنی او برای بلعیدن کودکان، در باورهای عامیانه ایرانیان و اعراب درباره جن یا شیطانی که کودکان را می‌رباید («آل») نیز نفوذ کرده است (تصویر ۴-۱۷). الواح باستانی اوگاریت^۱ بعل را چنین وصف می‌کنند:

«... تا زانو در خون انسان‌ها غوطه‌ور، سرهای مردمان بر پاهایش، دستان بریده شده مثل ملخ ریخته بر او. مجسمه‌های قربانیانش را به عنوان زینت به گردن می‌بندد. دستانشان را بر کمر بسته، و وقتی سیر می‌شود، دستانش را در جوی‌های خون می‌شوید...» (کارت،^۲ ۲۰۰۳: ۲۷۶-۲۹۱ و لورکر،^۳ ۲۰۰۴: ۲۷-۳۲).

^۱. Lurker

^۲. Carter

^۳. Lurker



تصویر ۱۴- تصاویر بالا خدای گاوپیکر بعل و انجام مراسم قربانی و سوزاندن کودکان در معبد آن را و تصویر پایین یک مهر بابلی باستانی که بابلیان را نشان می‌دهد که در حال قربانی یک کودک در درگاه خدایشان، بعل، هستند.

اشارات فراوان متون عهد عتیق و جدید به پرستش بعل توسط مردم بنی اسرائیل و قربانی کردن فرزندانشان و سوزاندن آن‌ها در آتش بعل (کتاب هوشع نبی ۸/۲؛ کتاب داوران ۳۳/۸؛ سفر لاویان ۲۰-۲۵؛ انجیل ۴۳/۷) و عدم موفقیت الیاس نبی در دست کشیدن آن‌ها از این سنت- تا آن‌جا که خطاب به آن‌ها می‌گفت: «یا بعل را می‌پرستید و بهترین آفرینندگان را وامی‌گذارید؟» (کتاب دوم پادشاهان، ۱۷: ۱۶-۲۰)-جملگی شواهدی است که نشان می‌دهد، این سنت خونین ریشه‌ای بسیار عمیق در فرهنگ بومی این منطقه داشته است. در قرآن مجید نیز بیان شده است که الیاس نبی قوم خود را از پرستش بعل نهی کرد و آنان را به پرستش خدای اسرائیل فراخواند، و لیکن

اکثریت قوم اسرائیل او را رد کرده و توبه نکردند (سوره صافات، آیات ۱۲۳-۱۳۰).
اکتشافات باستان‌شناسی نیز گورهای دسته‌جمعی و صندوق‌ها و خمره‌هایی را نشان
می‌دهد که از اسکلت کودکان لبریز بوده است. (تصویر ۴-۱۸)



تصویر ۱۵- کودکان (جوانان) قربانی شده برای خدای میرای بعل: این کودکان در برابر بت گاوپیکر بعل یا مولوخ، عمدتاً در گودالی به نام توفت^۱ سوزانده می‌شدند؛ در حالی که موسیقی و طبل زده می‌شد تا صدای کودکان در هیاهو ناپدید شود. این مراسم در میان ساکنین بعل پرست شهر کارتژ^۲ در حدود ۳۰۰ پیش از میلاد معمول بود. تصویر سمت راست گورستان کودکان را در جوار بقایای معبد عظیم بعل در کارتژ، در شمال آفریقا، لیبی امروز، نشان می‌دهد. تصویر سمت چپ نیز به یکی از تپه‌های باستان‌شناسی در تونس، از مراکز پرستش بعل، تعلق دارد؛ در این ناحیه قریب ۶۰۰۰ خمره پیدا شد که همگی پر از بقایای کودکان سوخته‌ای بود که گویا قربانی خدای بعل شده بودند. «جوان‌کشی» در برابر خدای مظهر زمین (زیر زمین)، برای نجات زایایی آن، از شالوده‌های فرهنگ بومی آسیای غربی و شمال آفریقا بود.

^۱. Tophet

^۲. Carth

این شواهد گسترده، درباره وجود سنت قربانی جوانان و کودکان برای خدای هولناک مالک زمین (زیر زمین/ دورزخ) یا خدای گیاهی میرنده و تعلق اصالت آن به فرهنگ‌های بومی اقوام سامی، آیا نمی‌تواند اسطوره جوان‌کشی ضحاک و هویت تازی او را تشریح کند که بازتاب‌هایی از این سنت خون‌بار را در خود نمادینه کرده است؟ ماردوش بودن نیز کیفیتی جهان‌شمول است که با آدم‌خواری و قربانی انسان در برابر خدای دوزخ ارتباط فراگیر دارد. گواهی روشن برای جهان‌شمولی این موضوع، خدای آرتکی کواتلیکه^۱ است؛ خدای آدم‌خواری که بت‌های مهیب بازمانده از وی، او را در حال بلعیدن انسان نشان می‌دهد؛ در حالی که سنگ کمربندش مجسمه است و الیاف و نسوج جامه‌اش از مار تنیده شده است و همچون ضحاک، دو مار نیز بر شانه دارد (تصویر ۱۶).

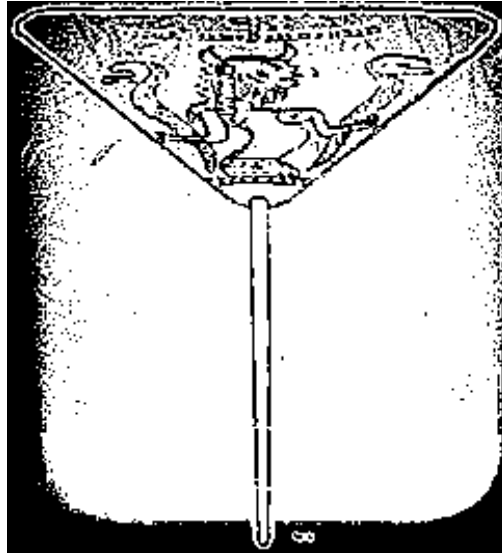


^۱. Coatlicue



تصویر ۱۶- سمت راست بت سفالین موجود در موزه ایران باستان؛ هیولایی در فرهنگ عامه که کودکی را ربوده، زیر بغل زده است؛ مضمونی که احتمالاً تحت تأثیر اسطوره جوان‌کشی اهریمن بوده است. سمت چپ تصویر خدای آرتکی، کوتلیکه در حال بلعیدن انسان؛ با سگکی از کمر بند جمجمه و پوشیده از مار و حتا چون ضحاک با دو مار روییده بر شانه.

بنابراین، مهم‌ترین خویش‌کاری اسطوره شکست ضحاک به دست فریدون، پایان دادن به این سنت خون‌بار قربانی کردن برای خدای ماردوش زیر زمین بوده که می‌توانسته در ادواری در میان دشمنان ایران یا حتا برخی اقوام هم‌زیست با آن‌ها وجود داشته و خاطره جمعی مواجهه با آن در این اسطوره مرموز باقی مانده باشد؛ خاطره‌ای که نمادینگی توتم مار که سمبل زیر زمین است، از ویژگی‌های اسطوره‌شناختی بنیادین آن بشمار می‌رود. وجود خدا- ماری پر قدرت در میان بومیان فلات ایران، نظریه ارتباط اسطوره ضحاک با خدایان مظهر جنگ و نابودی و دنیای تاریکی و سنت قربانی کردن جوانان را در برابر وی تقویت می‌کند. نموده‌های این اسطوره فقط به تمدن‌های بومی غرب فلات محدود نمی‌شود و در بخش‌های شرقی نیز نموده‌های آن اندک نیست. از جمله سنجاق بلند نقره‌ای بدست آمده از محوطه باستانی شهداد کرمان (متعلق به هزاره سوم پیش از میلاد که مردم این منطقه هنوز بومی بودند، نزدیک به تمدن جیرفت) تصویر خدایی را نشان می‌دهد که دو مار در دستان او جای دارند. (جوزی، ۱۳۷۲: ۱۴۳).



تصویر ۱۷- سنجاق سر یافته شده در شهداد که تصویر یک خدای شاخدار (مشابه دیوان شاهنامه) را در حالی نشان می‌دهد که دو مار در دو دستش دارد. آیا او یک خدایی بومی یا خدای دیویسنا (دیوپرستان) نیست؟

کشفی دیگر که با موارد پیشین کاملاً متفاوت است، ظروف سنگ صابونی کشف شده از تمدن باستانی جیرفت است که در برخی از آن‌ها نبرد یک دیو شاخدار (یک خدا یا قهرمان نیمه‌خدا) با دو مار به هم پیوسته یا یک اژدهای دوسر نشان داده می‌شود (نبرد یا در اختیار داشتن اژدها؛ مشابه تصویر سنجاق شهداد) که تکرارش آن را تبدیل به بن‌مایه‌ای ثابت در این فرهنگ کرده است. نماد مرموز دو مار درهم‌پیچیده، با ساختی مشابه ساخت موجود در تمدن‌های میان‌رودان، در دیگر اکتشافات این تمدن باستانی نیز دیده می‌شود و اصولاً الوهیت مار یکی از کیفیت‌های موجود در این تمدن باستانی بوده است که فرضیه نسبت اسطوره اژی‌دهاک با الاهیات باستانی ساکنان کهن فلات و آیین‌های موسوم به دیوپرستی که خدای زیرزمین نیز در آن ستایش می‌شده، تقویت می‌کند (تصویر ۴-۲۱):





تصویر ۱۸- ظروف سنگ صابونی کشف شده از جیرفت؛ تصویر نخست از ردیف بالا (راست) نبرد یک دیو (خدا) را با دو مار به هم پیوسته یا یک ازدهای دوسر (هم‌چنین، رک: تصویر) و تصویر دوم (چپ) نیز تقابل یک شخصیت مرموز را با نماد دو مار درهم پیچیده نشان می‌دهد که قابل مقایسه با گلدان بابلی گودآ است. ردیف پایین (راست): تصاویری که نماد آشنای دوماار در هم پیچیده را در اشکال متفاوت نشان می‌دهد که از عمومیت این نماد باستانی که احتمالاً تصویر ایزد نگهبان زیر زمین است، در این فرهنگ بومی فلات ایران حکایت می‌کند.

نتیجه‌گیری

شواهد متعدّد اسطوره مار دوسر در میان انواع اقوام باستانی ایران، فرضیه نسبت دادن صرف آن به تمدن دوردست بابلی یا برخی تمدن‌های شرقی مثل ناگاہا را تا حدی غیر قابل قبول می‌کند. آیا پذیرفتنی‌تر نیست که این اسطوره از فرهنگ بومی فلات به اساطیر مهاجران نفوذ کرده باشد و اسطوره‌های فلکی هند و اروپایی که سارق باروری ابرها و عامل خشم طبیعت است با اسطوره قربانی کردن برای اژدر- خدای زیر زمین که ضامن حفظ برکت‌بخشی طبیعت بوده، درهم آمیخته باشد؟ در این صورت، روایت مار دوسر مقدّس بومیان در آیین باورهای مهاجران تکرار می‌شود و کارکردی هم‌سو با ذهنیتی می‌یابد که از اژدها داشته‌اند.

اگر ستایش خدای بی‌رحم زیر زمین یک قوم و تقدیم قربانی به وی، به قصد حفظ برکت جهان روی زمین واجب باشد، در تطوّر این باورها، در دوره‌ای از تکوین اساطیر یک قوم قهرمانی ظهور کرده است که به این رفتار خونین پایان دهد. بنابراین اسطوره اژدهاک یا ضحاک، می‌تواند در پیوند با تصویر منفی ذهنیت ایرانی از خدایان مرموز سرزمین آن‌ها شکل گرفته باشد. از این منظر، مار داهی، اژدهاک سه‌پوزه شش چشم یا شاه آدم‌خوار ماردوش، نمی‌تواند عیناً با اسطوره هندواروپایی اژدهای فلکی منطبق باشد که برآیند تجسم اساطیری بلایای طبیعی است و می‌تواند از همین تصویر هولناک خدایان اژدهاوش دشمن متأثر شده باشد؛ خدایانی که در تنگنای حافظه تاریخی کم‌رنگ ایرانیان، در اعصار متأخر، ابتدا به سوی بابل (در متون پهلوی چون

بندهش و برخی منابع اسلامی) و متأثر از شرایط جدید، در دوره اسلامی، به سوی اعراب و حاکمان تازی چرخش پیدا می‌کند. البته این اژدهای بی‌دادگر که به علت نداشتن فره، بلایای طبیعی و آشفته‌گی را بر جهان نازل می‌کند و باروری و باران و خجستگی را از جهان سلب می‌کند، هم‌چنان در لایه‌های عمیق معنایی خود ارتباطش با بلایای طبیعی و آشفته‌گی جهان را نیز حفظ کرده است. بدین ترتیب، ضحاک را نه کاملاً شکل تغییر یافته‌ی اژدهاک که شاید بتوان شکلی جانشین شده با اسطوره‌ی خدای ماردوش دشمن فرض کرد: روساخت شاه ماردوش زیر زمین و ژرف‌ساخت اژدهای خشک‌سالی.

پی‌نوشت

۱. تمدن یا شهرنشینی جیرفت نام یافته‌های باستان‌شناسی است که در چند دهه‌ی اخیر در نزدیکی جیرفت و هلیل‌رود شناسایی شده و یافته‌های آن، مربوط به حداکثر ۷۰۰۰ سال پیش، از جمله چند کتیبه که محتوی خطی ناشناخته است و می‌تواند قدیم‌ترین خط بشری باشد، هنوز در دست بررسی و پژوهش است و افقی تازه در نگره‌های باستان‌شناسان درباره تمدن خاورمیانه و مشرق زمین گشوده است. اشیای بدست آمده از این تمدن تا به امروز بیش‌تر ظروف سفالی و سنگی، ظروف ساخته شده از قطعات سنگ صابون و گاهی وسایل مفرغی را شامل می‌شود. در روی این قطعات سنگ صابون که گویا صنعت اصلی این ناحیه بوده است، تصاویری از انسان، بز و گوسفند، نخل، مار و عقرب وجود دارد که البته تصاویر مار و عقرب معمول‌تر است. چشم‌های درخشان و مرصع‌کاری روی قطعات سنگ صابون از ویژگی‌های منحصر به فرد این اشیا است (ر.ک: مجیدزاده، ۱۳۸۲).

فهرست منابع

- قرآن مجید.
- آقازاده، فرزین. (۱۳۸۹). ضحاک ماردوش: پژوهش در باب مفهوم اژی و اژی دهاک در اسطوره‌ها و متون ایرانی و جز آن. تهران: ققنوس.
- الیاده، میرچا. (۱۳۷۶). رساله در تاریخ ادیان، ترجمه جلال ستاری، چاپ دوم، تهران: سروش.
- امید سالار، محمود. (۱۳۶۲). «ببر بیان»، *ایران‌نامه*، بهار، شماره ۳، صص ۴۴۷-۴۵۸.
- اوپانیشاد. (۱۳۶۸). ترجمه محمد دارا شکوه. به اهتمام تاراچند و جلالی نائینی. تهران: علمی.
- اوستا. (۱۳۸۴). گزارش و پژوهش: جلیل دوست‌خواه. ۲ ج. چاپ نهم. تهران: مروارید.
- اوشیدری، جهان‌گیر. (۱۳۷۱). *دانش‌نامهٔ مزدیسنا: واژه‌نامهٔ توضیحی آیین زرتشت*، تهران: مرکز.
- ایونس، ورونیکا. (۱۳۷۳). *اساطیر هند*. ترجمه باجلان فرخی تهران: اساطیر.
- بلعمی، ابوعلی محمد. (۱۳۴۱). *تاریخ بلعمی* (تکلمه و ترجمه تاریخ طبری). به تصحیح محمدتقی بهار، به کوشش محمد پروین گنابادی، تهران: اداره کل نگارش وزارت فرهنگ؛ (۱۳۲۷). با مقدمه و حواشی محمدجواد مشکور، تهران: کتاب‌خانهٔ خیام.
- بلک، جرمی؛ گرین، آنتونی. (۱۳۸۵). *فرهنگ‌نامه خدایان، دیوان و نمادهای بین‌النهرین باستان*، پیمان متین، هران: امیرکبیر.
- بهار، مرداد. (۱۳۶۲). *پژوهشی در اساطیر ایران*، تهران: توس.
- پرادا، ادیت. (۱۳۵۷). هنر ایران باستان، ترجمه یوسف مجیدزاده، تهران: دانش‌گاه تهران.
- پورداوود، ابراهیم. (۲۵۳۶). *یشت‌ها*، ۲ ج، دانش‌گاه تهران؛ (۱۳۷۷) تهران: اساطیر.
- پیگوت، ژولیت. (۱۳۷۳). *شناخت اساطیر ژاپن*، ترجمه باجلان فرخی، تهران: اساطیر.
- تجویدی، اکبر. (۱۳۴۹). *بررسی نمایش‌گاهی از مفرغ‌های لرستان در موزهٔ لوور*، دورهٔ ۵، ش ۵۶ و ۵۷ (خرداد و تیر). صص ۱۱-۱۷.
- جعفری، محمد یونس. (۱۳۷۲). «واژهٔ ناشناختهٔ دیو در شاهنامه»، آشنا، سال دوم، شماره ۱۲.
- جوزی، زهره. (۱۳۷۲). *مذهب ایلام با نگرشی به مهرهای استوانه‌ای*، پایان‌نامهٔ کارشناسی ارشد باستان‌شناسی، تهران: دانش‌گاه تربیت مدرس.
- حصوری، علی. (۱۳۸۸). *سرنوشت یک شمن*، تهران: نشر چشمه
- دادگی، فرنیغ، بندهش. (۱۳۶۹). ترجمه مهرداد بهار، تهران: توس.
- دوبوکور، مونیک. (۱۳۷۳). *رمزهای زنده‌جان*، ترجمه جلال ستاری، تهران: مرکز.

- دینوری، ابوحنیفه احمد بن داوود. (۱۹۶۰ م.). **اخبار الطوال**، به کوشش عبدالمنعم عامر، قاهره. (۱۳۷۱). ترجمه محمود مهدوی دامغانی، تهران: نشر نی.
- رستگار فسایی، منصور. (۱۳۶۵). **اژدها در اساطیر ایران**، تهران: توس.
- **روایت پهلوی**. (۱۳۶۷). ترجمه: مهشید میرفخرایی، تهران: مؤسسه مطالعات و تحقیقات فرهنگی.
- ژیران، فلیکس، گ. لاکوئه، لوئی ژوزف دلاپورت. (۱۳۷۵). **اساطیر آشور و بابل**، ترجمه ابوالقاسم اسماعیل پور. تهران: فکر روز.
- سفر، فؤاد و محمدعلی، مصطفی. (۱۳۷۶). **هترا (حضرا) شهر خورشید**، ترجمه نادر کریمیان سردشتی، تهران: نشر سازمان میراث فرهنگی کشور
- صدیقیان، مهین دخت. (۱۳۷۵). **فرهنگ اساطیری - حماسی ایران؛ ج ۱: پیش‌دادیان**، تهران: پژوهش‌گاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی.
- صفا، ذبیح‌الله. (۱۳۷۹). **حماسه‌سرایی در ایران**. چاپ ششم. تهران: امیرکبیر.
- طبری، جعفر بن محمد بن جریر. (۱۳۵۱). **تاریخ طبری**، ترجمه ابوالقاسم پاینده، تهران: بنیاد فرهنگ ایران.
- **کتاب مقدس، عهد عتیق** (ترجمه فارسی). (۱۹۷۵ م.). لندن، برتش و فورن بیبل سوسیاتی، ۱۹۴۰ م. / ۱۳۱۹؛ انجمن پخش کتب مقدسه.
- کزازی، میرجلال‌الدین. (۱۳۷۰). **مازهای راز (جستارهایی در شاهنامه)**، تهران: مرکز.
- کمپل، جوزف. (۱۳۸۹). **اساطیر شرق زمین**، ترجمه علی اصغر بهرامی، تهران: نشر جوانه رشد.
- کویاجی، جهان‌گیر کوورجی. (۱۳۸۸). **پژوهش‌هایی در شاهنامه**، گزارش و ویرایش: جلیل دوست‌خواه، تهران: زنده‌رود.
- مجیدزاده، یوسف. (۱۳۸۲). **جیرفت کهن‌ترین تمدن شرق**، تهران: وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی و سازمان میراث فرهنگی.
- مظفری، علیرضا و علی اصغر زارعی. (۱۳۹۲). «**ضحاک و بین‌النهرین**»، مجله ادبیات عرفانی و اسطوره‌شناختی، دوره ۹، شماره ۳۳، صص ۸۷-۱۱۶.
- مولایی، چنگیز. (۱۳۸۵). «**کندرو یا گندرو؟ تحقیقی پیرامون یک نام خاص در شاهنامه فردوسی**»، نامه فرهنگستان، دوره ۸، شماره ۱، صص ۲۶-۳۶.
- هرودوت. (۱۳۵۶). **تاریخ هرودوت**، ترجمه وحید مازندرانی. تهران: فرهنگستان ادب و هنر ایران.
- هینلز، جان. (۱۳۸۲). **شناخت اساطیر ایران**، ترجمه ژاله آموزگار و احمد تفضلی، تهران: چشمه و آویشن.

- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۵۲). *انسان و سمبول‌هایش*، ترجمه ابوطالب صارمی، تهران: امیرکبیر.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۳). *روان‌شناسی کیمیاگری*، ترجمه پروین فرامرزی، مشهد: آستان قدس رضوی، بنیاد پژوهش‌های اسلامی.
- یونگ، کارل گوستاو. (۱۳۷۹). *روح و زندگی*، ترجمه لطیف صدقیانی، تهران: جامی.
- Carter, Jeffrey. (2003). **Understanding Religious Sacrifice: A Reader**.
- Cirlot, Juan Eduardo (1962). **A Dictionary of Symbols**, Philosophical Library, 1962.
- Hackin, J. (1995). **Asiatic Mythology: A Detailed Description and Explanation of the Mythologies of All the Great Nations of Asia**, reprint, Asian Educational Services.
- Hall, Harry Reginald (1913.) **The Ancient History of the Near East**, from the Earliest Times to the Battle of Salamis, Macmillan.
- Hastings, James, **John Alexander Selbie**, Louis Herbert Gray (1915). *Encyclopædia of Religion and Ethics* (Volume 6). Life and death-Mulla. T. & T. Clark.
- Humbach, Helmut . "Yima/Jamšēd", Carlo G. Cereti, Beniamino Melasecchi, Farrokh Vajifdar, eds., *Orientalia Romana 7 : Varia Iranica*. Roma, Istituto Italiano per l’Africa e l’Oriente, 2004, pp. 45-58. (Serie Orientale Roma, XCVII).
- Larson, Gerald James, C. **Scott Littleton**, Jaan Puhvel (1974). *Myth in Indo-European antiquity*, University of California Press.
- Lurker, Manfred (2004). **The Routledge Dictionary of Gods and Goddesses, Devils and Demons** Routledge Dictionaries Series, reprint, psychology press.
- Macdonell, Arthur Anthony: **Sanskrit-English dictionary**: being a practical handbook with translation, accentuation, and etymological analysis throughout, reprint, Asian Educational Services, 2004.
- The Mahabharata: **Complete and Unabridged**: (Set of 10 Volumes), by Bibek Debroy (Language: English), Penguin Books India.
- Morris, Richard (1980). **The End of the World**, Anchor Press.
- Muller, F. Max (2004). **The Zend Avesta: the Sacred Books of the East Part Twenty-three**, Kessinger Publishing.
- Puhvel, Jaan (1989). **Comparative Mythology**. Baltimore and London: Johns Hopkins University Press. pp. 285–286.
- Skinner, Andrew, (2001) **Serpent Symbols and Salvation in the Ancient Near East and the Book of Mormon**. London.
- Sims-Williams, Nicholas (1977-98) "A Bactrian Deed of Manumission," *Silk Road Art and Archaeology* 5, pp. 191-211.
- Sims-Williams, Nicholas (2007) "JAMŠID", *Encyclopædia Iranica*, III18. London- New York, pp. 43-82.
- Reynolds, Sean K . (2008). **Gods and Magic**, p. 52. Paizo Publishing, LLC.