



مرکز ملی پرورش استعداد های درخشان و دانش پژوهان جوان

بررسی علل پیدایش برخی اساطیر

مؤلف اول: نسترن وزیرپناه

پایه: دهم

مؤلف دوم: نیکو کاراندیش

پایه: دهم

استاد راهنما: خانم دکتر مهربابی

مدرسه فرزندگان ۶ دوره دوم تهران

سال تحصیلی ۱۳۹۷-۱۳۹۸

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ



مرکز ملی پرورش استعداد های درخشان و دانش پژوهان جوان

بررسی علل پیدایش برخی اساطیر

پایه: دهم

مؤلف اول: نسترن وزیرپناه

پایه: دهم

مؤلف دوم: نیکو کاراندیش

استاد راهنما: خانم دکتر مهربابی

مدرسه فرزندگان ۶ دوره دوم تهران

سال تحصیلی ۱۳۹۷-۱۳۹۸

چکیده

در این پژوهش، پژوهشگران با توجه به اهمیت مطالعه اساطیر و شناخت آن‌ها در علوم مختلف، در ابتدا به معرفی اسطوره‌های مهم و اصلی تمدن‌های باستانی پرداخته و سپس با توجه به اصل مرگ و آفرینش و اهمیت آن و توجه همیشگی انسان به آن، اسطوره‌های مرگ و آفرینش را معرفی کرده‌اند. با توجه به نتایج بدست آمده میتوان این گونه بیان کرد که اسطوره‌ها در واقع حقیقتی مقدس و ازلی بودند که به شکل نمادین و تخیلی در مورد چگونگی پدید آمدن چیزی سخن می‌گفتند. در مورد چرایی و چگونگی پدید آمدن اسطوره‌ها می‌توان این گونه بیان کرد که انسان‌ها برای پیدا کردن دلیل و برهان در طبیعت و توجیه اتفاقات آن، اسطوره‌ها را به وجود آوردند. اسطوره‌ها به روش‌های مختلف به مرور زمان در شیوه‌ی رفتاری مردمان گذشته تاثیر گذاشته و نوعی از فرهنگ را ایجاد نموده‌اند. می‌توان این گونه نیز بیان کرد که اسطوره‌ها در بردارنده پیام فرهنگی یک ملت هستند و نحوه‌ی نگرش آن‌ها با پدیده‌های مختلف را نشان می‌دهند. درباره‌ی تفاوت نقش اساطیر تمدن‌های یونان و روم می‌توان گفت که این تفاوت ریشه در فرهنگ دو تمدن دارد. یونانیان عمدتاً مردمانی صلح‌جو و متفکر ولی رومیان مردمانی جنگجو و نظامی بوده‌اند و این تفاوت در طرز نگاه و فرهنگ در اسطوره‌هایشان، بازتاب شده است.

فهرست مطالب

فصل اول.....	۷
مقدمه.....	۷
بیان مسئله.....	۷
اهمیت پژوهش.....	۷
اهداف پژوهش.....	۸
سوالات پژوهش.....	۸
فرضیه.....	۸
متغیرها.....	۹
محدودیت ها.....	۹
فصل دوم(مروری بر ادبیات گذشته).....	۱۰
فصل سوم.....	۱۳
اسطوره آفرینش و مرگ.....	۱۳
اسطوره آفرینش یونان باستان.....	۱۳
معرفی اساطیر یونانی.....	۱۵
زندگی پس از مرگ یونان باستان.....	۱۸
اسطوره آفرینش روم باستان.....	۱۹
معرفی اساطیر رومی.....	۲۰
زندگی پس از مرگ روم باستان.....	۲۳
اسطوره آفرینش اسکانديناوی.....	۲۳
معرفی اساطیر اسکانديناوی.....	۲۴
غروب خدایان اسکانديناوی(راگناروک).....	۲۸
اسطوره آفرینش ایران باستان.....	۲۹
معرفی اساطیر ایران باستان.....	۳۱
اسطوره قیامت ایرانی.....	۳۳
چهار دوران بشر(اسطوره آفرینش هند باستان).....	۳۴
معرفی خدایان هند.....	۳۷

۳۸	چگونه رودره کائنات را ویران میکنند(اسطوره مرگ هند).....
۳۹	اسطوره آفرینش مصر.....
۴۰	مجمع خدایان مصری.....
۴۲	قانون اوزیریس(اسطوره ی پس از مرگ مصر).....
۴۳	اسطوره آفرینش چینی.....
۴۴	معرفی اساطیر چین.....
۴۸	اساطیر پس از مرگ چین.....
۴۸	خدای آشیزخانه.....
۴۸	دو خدای خاک و کوهپایه.....
۴۹	اساطیر ژاپنی.....
۵۰	اسطوره آفرینش ژاپنی.....
۵۱	معرفی اساطیر ژاپن.....
۵۲	اسطوره مرگ ژاپنی.....
۵۲	تاثیر اساطیر در فرهنگ.....
۵۴	فصل چهارم(نتیجه گیری).....
۵۶	منابع.....

بررسی علل پیدایش اساطیر

اسطوره (myth) داستانی است که در اعصار قدیم برای بشر معنای حقیقی داشته ولی امروزه در معنای لفظی و اولیه‌ی خود حقیقت محسوب نمی‌شود. به عبارت دیگر، اسطوره زمانی history به معنای تاریخ بوده است اما امروزه به صورت story یعنی داستان فهمیده می‌شود.

اسطوره‌شناسی یا mythologie دانشی است که به بررسی روابط بین اسطوره‌ها و جایگاه آنها در دنیای معاصر می‌پردازد. بیشتر اسطوره‌ها بازمانده از روزگاران باستان هستند، گرچه جوامع مدرن نیز اسطوره‌های خاص خود را دارند.

تحول اساطیر هر قوم، معرف تحول شکل زندگی، دگرگونی ساختارهای اجتماعی و تحول اندیشه و دانش آنهاست. در واقع، اسطوره نشانگر یک دگرگونی بنیادی در پویش بالارونده‌ی ذهن بشری است. اسطوره‌ها روایاتی هستند که از طبیعت و ذهن انسان ریشه می‌گیرند و برگرفته از رابطه‌ی دوطرفه‌ی این دو هستند. همچنین به شناخت اسطوره‌های یک قوم نیز اسطوره‌شناسی می‌گویند.

بنابراین اسطوره‌شناسی، هم به مطالعه‌ی اسطوره و هم به مجموعه اساطیر متعلق به یک سنت مذهبی خاص دلالت دارد. اسطوره‌شناسان امروزه در تلاشند که بتوانند در اعماق اسطوره‌ها فرو روند و معنای آنها را دریابند. هدف پژوهشگران در اسطوره‌شناسی آن است که نمادها و نشانه‌های رازگونه که زبان اسطوره را می‌سازد، بکاوند و پاره‌ها و اندیشه‌های نهفته در آنها را بیرون کشیده و بررسی کنند. این علم در کنار دانش دیرینه‌ی باستان‌شناسی و زبان‌شناسی تاریخی، تاریخی است که به وسیله‌ی آن می‌توان پاره‌هایی از فرهنگ ناشناخته و آدمی را در زمان گذشته باز یافت. دانش اسطوره‌شناسی در دیرینه‌شناسی فرهنگی، سودمند و بسیار کارآمد می‌باشد و همچنین بیش از این می‌تواند در دانش‌های دیگر نیز کاربرد داشته باشد، زیرا باورها و اندیشه‌های کهن در اسطوره هنوز به گونه‌ای زنده اند و در بافت اندیشه و ساختار روانی ما کارایی و کارسازی دارند.

اهمیت پژوهش:

با بررسی و کاوش در اسطوره‌ها، علاوه بر روشن ساختن بخش‌های تاریک تاریخ می‌توان به بخش‌های تاریک از نهاد و روان انسان نیز دست یافت. دانش اسطوره‌شناسی در اصل با علوم دیگری از جمله زبان‌شناسی، تاریخ ادیان، جامعه‌شناسی، باستان‌شناسی، تاریخ‌نگاری و غیره ارتباط چندسویه پیدا می‌کند زیرا

از یک سو اسطوره شناسی تکامل بخش این علوم است و برای بررسی دقیق تر و درک بهتر از این علوم و عوامل تاثیرگذار و تاثیرپذیر در آنها دانشمندان به اسطوره شناسی و شناخت بهتر اسطوره های ملل نیازمند هستند. همچنین دانشمندان علوم ذکر شده، به رشد و تکامل اسطوره شناسی کمک می کنند. این نکته نیز قابل ذکر است که برای شناخت و تحلیل بهتر اسطوره ها باید از زوایای مختلف به آن نگریست.

از این رو لازم است که به یک بررسی نظام مند و تحلیل ساختاری جامعه شناختی، زبان شناختی، انسان شناختی، تاریخی و دینی از آن به عمل آید. همچنین برای اسطوره های آفرینش و مرگ اهمیت زیادی دارد، زیرا همواره آفرینش و مرگ در هر زمینه ای، موضوع اصلی و اساسی است و اتفاقات دیگر مابین این دو است.

اهداف پژوهش:

__ شناخت و معرفی برخی از اساطیر (از جمله اساطیر یونان باستان، اسکاندیناوی، روم، مصر، چین، مصر و ژاپن)

__ شناخت برخی از اساطیر مرگ و آفرینش

__ تاثیر اساطیر در فرهنگ

سؤالات پژوهش:

__ اسطوره چیست؟

__ چرا اسطوره ها پدید آمدند و چرا مردم به آنها نیاز داشتند؟

__ اسطوره صرفاً تخیل است یا ریشه ی حقیقی نیز دارد؟

__ نقش اسطوره در زمان چه بود و چه تاثیری بر فرهنگ داشت؟

فرضیه:

__ به نظر می رسد اسطوره، از زمانی که انسان شروع به پرسشگری در مورد محیط اطراف کرد، به وجود آمد.

__ به نظر می رسد جوامع گذشته به سبب پیدا کردن دلیل و برهان برای اتفاقات پیرامون خود، اسطوره را به وجود آوردند.

متغیر ها:

متغیر وابسته:

پیدایش اساطیر

متغیر مستقل:

__ جنگ ها و لشکرکشی های دولت ها به سرزمین های مختلف

__ ورود ادیان جدید به سرزمین ها

__ تاثیر فرمانروایان بر مردم و تغییر دیدگاه آنها

محدودیت ها:

در این پژوهش به دلیل کمبود منابع و قابل اعتماد نبودن تمام آنها در دسترسی به اطلاعات مفید، محدودیت وجود دارد. همچنین دسترسی به مورخان و تاریخ پژوهان و باستان شناسان نیز مشکل است. علاوه بر این که بین منابع موجود شباهت های بسیاری وجود دارد، برخی روایت ها نیز به شکل های مختلفی توضیح داده شده اند. لازم به ذکر است به دلیل کمبود منابع معتبر، اساطیر مرگ یا آفرینش چند تمدن یافت نشد. همچنین به دلیل گستردگی و پراکندگی اساطیر، پژوهشگران ناچار به بررسی بخشی از اساطیر شده اند.

نام مقاله: بنیان اساطیری حماسه ی ملی ایران، بهمن سرکاراتی

چکیده: در بخشی از این مقاله، درباره ی لفظ اسطوره چنین آمده است "بر خلاف پندار رایج، ویژگی اصلی یک نمود اسطوره ای، غیر واقعی یا غیر حقیقی بودن آن نمود نیست... آنچه در وهله ی اول یک واقعیت اساطیری را از یک واقعیت تاریخی متمایز می کند، نوعی بودن، مثالی بودن و بی زمان بودن آن یکی و عینی بودن و زمانمند بودن این دیگری است."

نویسنده، با استناد به روایات گوناگون، مرز های میان اسطوره، حماسه و تاریخ را روشن می سازد و با توجه به این مرزبندی ها، به نقد و بررسی نظریات ایران شناسان معروف، به ویژه کریستن سن، ویکندر و دومزیل، درباره ی بنیاد اساطیری شاهنامه می پردازد. به نظر نویسنده، ثنویت اخلاقی در جهان بینی مذهبی ایرانیان باستان (تضاد دو اصل قدیم خیر و شر در گزارش های اساطیری)، در حماسه ی ملی ایران، به صورت دوگانگی نژادی ایرانی و انیرانی تجسم یافته و ستیزه ی نیروهای اهورایی و اهریمنی در گیتی به صورت دشمنی و جنگ همیشگی ایران و توران در شاهنامه تصویر شده است. استاد طرح جالبی از دوران اساطیری نه هزار ساله در شاهنامه دست می دهد: هزاره ی نخستین در حماسه، منطبق با دوران سه هزار ساله ی کامروایی اهرمزد، روزگار پادشاهی جمشید است. هزاره ی دوم منطبق با دوران سه هزار ساله ی کامروایی اهریمن، زمان سلطنت ضحاک بیوراسب است که آشکارا تجسم اهریمن شمرده می شود. هزاره ی سوم منطبق با دوران سه هزار ساله ی گمیزشن (آمیختگی) در روایات دینی، از پادشاهی فریدون آغاز می شود و با پادشاهی کیخسرو پایان می یابد. جنگ بزرگ کیخسرو و افراسیاب در پایان این دوره، تصویری حماسی از جنگ بزرگ رستاخیزی است.

نام مقاله: جابجایی اساطیر در شاهنامه، بهمن سرکاراتی

چکیده: نویسنده در بخشی از این مقاله، باز هم درباره ی ماهیت اسطوره، حماسه و داستان به بحث می پردازد و از زاویه ای دیگر، مرز بین آنها را روشن می سازد. او معتقد است که جابجایی اساطیر اغلب در دو زمینه ی دینی و ادبی انجام می پذیرد. در حقیقت، در پشت هر آیین مذهبی، اسطوره ای خاص وجود داشته و دارد که چگونگی بنیان نهادن آن آیین و رسم مذهبی را به روزگاران بس کهن بازگو می کند. اما گاهی آیین و رسم معینی در اجتماع بر می افتد و منسوخ می شود و سپس اسطوره ی توجیهی آن آیین، اعتبار و نقش

اصلی خود را از دست می دهد و دچار دگرگونی می شود. به نظر نویسنده، بسیاری از مراسم و آیین های دیرین آریایی که در میان مردمان ایران شرقی مرسوم بود، پس از دین آوری زرتشت، همچنان دوام پیدا کرد ولیکن رنگ زرتشتی به خود گرفت. به قول استاد، در زمینه ی ادبی، دگرگونی اسطوره و جابجایی آن، در اثر دخالت منطق نوین و برداشت ذهنی جدید، آغاز می گردد. انواع رایج و معمول ادبی، مثل داستان یا نمایش، اساسشان بر پایه ی انطباق با جهان عینی و از این راه بر پایه ی تشبیه تلویحی استوار است. در صورتی که اساس اسطوره بر پایه ی یکسان شماری تبدیلی و استعاره ی نهاده شده است. نویسنده دلیل جابجایی اساطیر در زمینه ی ادبی را "همهانگ ساختن رویداد های اسطوره ای و توجیه آنها از روی منطق و انطباق آنها با تجربه و دنیای خارج" می داند و با ذکر مثال هایی به تشریح این دگرگونی ها می پردازد که به نمونه ای از آن اشاره می شود:

در اسطوره، هیولا یا اژدهایی اهریمنی بر زمین چیره می شود. چیرگی و سروری این دیو یا اژدها سبب ویرانی و سترونی می گردد تا اینکه ایزدی این مظهر پلیدی را می کشد و زمین را بارور می کند. این اسطوره، در اثر جابجایی ادبی، دگرگون می شود و به شکلی در می آید که اندکی بیشتر قابل انطباق با موازین منطقی و تجربی است. در داستان حماسی، دیو یا اژدها جای خود را به پادشاهی بیگانه می دهد که بیدادگر است و ستم فراوان می کند و در فرجام به دست پهلوان و پادشاه دیگری کشته می شود.

نام مقاله: بازشناسی بقایای افسانه ی گرشاسب در منظومه های حماسی ایران، بهمن سرکاراتی

چکیده: نویسنده در چند مقاله ی خود، به مناسبت های گوناگون، از کرده های گرشاسب شاهد آورده بود، ولی در این مقاله ی جامع، که در نامه ی فرهنگستان منتشر شده است، چرخه ی افسانه های گرشاسب را از کهن ترین متون ایرانی و هندی تا متاخر ترین آنها به دقت بررسی و تجزیه و تحلیل کرده است.

نام مقاله: سلاح مخصوص پهلوانان در روایات حماسی هندواروپایی، بهمن سرکاراتی

چکیده: این مقاله پژوهشی است عالمانه در بررسی تطبیقی سلاح های مخصوص پهلوانان در روایات اساطیری و حماسی هندواروپایی، به ویژه حماسه های هند باستان، ایران، یونان و اقوام ژرمنی و کلتی. نویسنده مشخصات سلاح رزم پهلوان را چنین بر می شمارد:

۱-سلاح پهلوان، برای آن که از قدرت جادویی و هیبت و سهمگینی بیشتر برخوردار باشد، به گونه ای شگفت نگارین و منقوش شده است.

۲- در ساختن سلاح سحرآمیز پهلوان، اغلب افسون و منتر به کار رفته و برای به دست آوردن و کاربرد آن، آگاهی از این افسون لازم است.

۳- رزم افزار ویژه ی پهلوان گاه هدیه ای ایزدی است.

۴- سلاح مخصوص پهلوان در بسیاری از موارد یادگار پدر و نیاکان است و یا مرده ریگی است گران بها که از یلی باستانی به جای مانده و سرانجام به دست پهلوان رسیده است و پدر یا آموزگار و پرورنده ی گرد جوان، طی مراسمی شبیه آیین راه و رسم آموزی، او را به آن سلاح مجهز می کند.

۵- گاه سلاح سحرآمیز در سنگی یا در تنه ی درختی فرو رفته یا در جایی پنهان نهاده شده است و کسی جز پهلوان نمی تواند آن را به دست آورد.

۶- پهلوان در لحظه ی خطرناک کارزار به سلاح جادویی، که تنها با آن می توان بر دشمن سهمگین (دیو یا اژدها) چیره شد، دست می یابد یا پیش از نبرد نهایی، ایزدی آن را در اختیار پهلوان می گذارد.

۷- پهلوان در نبرد با سهمگین ترین دشمن که غالباً اژدهاست، به سلاحی مخصوص نیاز دارد که باید با دقت و مهارت زیاد و گاه از روی طرح و انگاره ای ویژه ساخته شود.

در این فصل پژوهشگر به بررسی اساطیر آفرینش، مرگ و معرفی اساطیر مهم می پردازد. اسطوره آفرینش یا داستان آفرینش، روایتی نمادین در یک فرهنگ و در میان مردم است که دربارهٔ آغاز جهان و چگونگی پیدایش مردم سخن می گوید. این اسطوره‌ها بیشتر به صورت دهان به دهان نقل می گردند و شایعترین شکل اسطوره در میان فرهنگ‌های مختلف بشری هستند. با وجود نبود پشتوانه تاریخی، چنین اسطوره‌هایی در میان اعضای یک جامعه به عنوان حقایقی والا در نظر گرفته می شوند. این اسطوره‌ها تقریباً در تمامی مذاهب به چشم می خورند. برخی ویژگی‌ها در میان اسطوره‌های آفرینش مشترکند. درهمگی این داستان‌ها یک طرح کلی و شخصیت‌های تأثیرگذار (خدا گونه، انسانی، یا جانورانی که در بیشتر موارد توان سخن گفتن یا تغییر شکل سریع را دارند) وجود دارند و همگی در گذشته‌ای نامشخص و مبهم رخ داده‌اند. در تمامی این داستان‌ها سعی بر آن است تا به پرسش‌های عمیقی که آن جامعه با آن‌ها دست به گریبان است پاسخ داده شود. اسطوره‌های آفرینش دیدگاه و نگرش افراد آن جامعه را نسبت به جهان نشان می دهند و چهار چوب هویت فرهنگی اعضای جامعه را معین می کنند.

اسطوره‌های آفرینش با هم تعدادی ویژگی مشترک دارند. آن‌ها اغلب روایاتی مقدس به‌شمار می روند و می توان تقریباً در تمام سنت‌های دینی شناخته شده پیدایشان کرد. همه شان داستان‌هایی با طرح داستان و شخصیت‌هایی هستند که یا خدایان هستند، یا اشخاص انسان‌گونه، یا حیواناتی هستند که اغلب صحبت می کنند و به آسانی تغییر شکل می دهند. اغلب در گذشته‌ای تار و مبهم و نامشخص قرار گرفته‌اند که مورخ دین میرچا الیاده برای آن عبارت "در آن وقت" در نظر گرفته است. اسطوره‌های آفرینش برای جامعه‌ای که آن‌ها را مشترکاً در میان دارند پرسش‌هایی عمیق و معنی دار (هدفمند) را مورد ملاحظه قرار می دهد، که جهان بینی اصلی آن‌ها و آن چارچوب خودشناسی فرهنگ و فرد در زمینه‌ای جهانی را ظاهر می سازد.

اسطوره‌های آفرینش در صورت سنت شفاهی توسعه یافته‌اند و بنابراین معمولاً چندین نسخه دارند؛ که در سرتاسر فرهنگ انسان یافت می شوند، آن‌ها شایع‌ترین شکل اسطوره‌اند.

اسطوره‌های مرگ، داستان زندگی پس از مرگ انسان‌ها را شرح می دهند و شیوه‌ی روایتشان هم مانند اسطوره‌های آفرینش است. آفرینش و مرگ، دو اصل اساسی است. داستان‌های اساطیر، مابین این دو می گنجد.

اسطوره‌ی آفرینش یونان:

طبق روایات یونانی آفرینش از اجتماعی زن یا مادرسالاری بنیان می گیرد یعنی از اجتماعی که خدایان مهم و بزرگ آن همه زن هستند و سپس به اجتماعی دیگر منتقل می شود که کاملاً بر بنیان پدرسالاری استوار شده است.

به معنی زمین است (در زبان یونانی) و او مادر زمین بود . اورانوس خدای GA نخستین خدای زن در تمدن یونان گایا می باشد.

آلمان و پسر و همسر گایا بود که در ابتدا آسمان و زمین به هم پیوسته بودند و روی هم بودند اما بعد این دو از هم جدا می شوند و حاصل کار گایا و اورانوس کرونوس بود که با کشتن پدر و از خون حاصل از این قتل زمین بارور شد و خدایانی دیو مانند و غول پیکر به وجود آمدند که تیتان های نخستین را شکل می دهند . تیتان ها که اغلب آنها را خدایان بزرگ می خوانند در اعصار بسیار دور فرمانروایان و ابرقدرت های جهان هستی بودند . آنها کوه پیکر و از نیرویی گران و باور نکردنی برخوردار بودند . مهمترین خدای تیتان کرونوس نام داشت که به زبان لاتین ساتورن نامیده می شد.

تیتان ها ۱۳ تن بودند:

کرونوس : کوچکترین فرزند اورانوس و گایا بود و او پدر ۶ خدای نخستین یونانی ؛ زئوس ، پوسایدون ، هادس ، دیمپتر ، هرا ، هستیا بود.

رئا : خواهر و همسر کرونوس و الهه ی بزرگ یا الهه ی مادر بود . مانند گایا.

هلیوس : خدای خورشید ، پیش از آنکه آپولو در اساطیر بعدی یونان و روم جایگزین او شود.

سلنه یا سلن : الهه ی ماه ، پیش از آنکه آرتیمیس در اساطیر بعدی یونان جایگزین او شود.

تمیس : خدای پیشگویی یا پیامبری در معبد دلفی ، پیش از آنکه آپولو آن معبد را از دست او بگیرد.

اطلس : نیرومندترین تیتان که زئوس او را محکوم کرد که آسمان را تا ابد بر دوش خود حمل کند.

پرومتئوس : از خلاقه ترین و هوشمندترین تیتان ها به شمار می رفت که انسان فناپذیر را از گل آفرید.

اپیمتئوس : برادر پرومتئوس و شوهر پاندورا.

اوسه آن یا اقیانوس : رودخانه ای که پنداشته می شد دنیا را دور می زند.

هیپیون : پدر خورشید ، ماه و سپیده دم

نیموزینه : یا منموزینه که حافظه معنی می دهد.

پاپتوس : که به خاطر پسرانش اطلس و پرومتئوس اهمیت یافته بود.

تتیس: یکی از شش دختر اورانوس و گایا و تجسم اقیانوس پریرکت.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۶۶_۶۳) (گرین، اساطیر یونان، ۳۵_۲۷)

معرفی اساطیر یونانی:

از میان خدایانی که جانشین خدایان تایتانی شدند دوازده المپ نشین بزرگ از قدرت و مرتبتی والا و خارق العاده برخوردار بودند.

این خدایان را بدان سبب المپی یا المپ نشین خواندند که کوه المپوس یا اولمپ منزلگاه و کاشانه شان بود.

این دوازده خدای یونانی که از اسطوره های معروف و اصلی یونان به حساب می آیند عبارتند از : ۱- زئوس -

۲- پوسایدون - ۳ هادس - ۴- هستیا - ۵- هرا - ۶- آرس - ۷- آتنا - ۸- آپولو - ۹- آفرودیت - ۱۰ -

هرمس - ۱۱ - آرتمیس - ۱۲ - هفاستوس

زئوس:

او سرور آسمان ها و ملکوت اعلا بود و خدای باران و آورنده ی ابرها که بر آذرخش یا صاعقه ی هراس

انگیز نیز فرمان می راند. قدرتش برتر از تمامی خدایان بود. با این وجود زئوس نه قادر متعال بود و نه دانای

کل. هم میشد با او به مخالفت برخواست و هم او را فریفت. شاخصه ی زئوس، ریش و صاعقه او بود. یک

سپر رزمی محافظ او بود که نگاه کردن به آن باعث هول و هراس می شد. عقاب پرنده ی مورد علاقه ی او

بود و درخت مورد علاقه اش بلوط بود. پرستشگاه اصلی او در دودونا (سرزمین درختان بلوط) بود.

هرا:

او همسر و خواهر زئوس بود. او پشتیبان ازدواج بود و نظر لطف و محبت خاصی نسبت به زنان شوهردار

نشان می داد. او الهه ای بود که زنان شوهردار در طلب کمک به او روی می آوردند و به او پناه می جستند

و او گاو ماده و طاووس را مقدس می دانست و آرگوس شهر مورد علاقه ی او بود.

پوسایدون:

او فرمانروای دریاها بود و برادر زئوس و از نظر مرتبه و مقام پس از زئوس قرار داشت . یونانی های ساکن هر دو سوی دریای اژه دریانورد بودند و خدای دریاها برای آنها از اهمیت خاصی برخوردار بود . او نخستین اسب را به انسان داد . او نیزه ی سه شاخی داشت که با آن به هر چیز که می زد آن را درهم می شکست و به همین دلیل او را زمین لرزان هم می نامند . در واقع وقتی زئوس ، کروнос را از تخت به زیر کشید فرمانروایی جهان را بین خود و دو برادرش تقسیم کرد . دریا به پوسایدون افتاد و دنیای مردگان و زیرین به هادس افتاد.

هادس:

او شهریار و فرمانروای دنیای مردگان بود و قلمرو او در تاریکی بود و به ندرت به روی زمین می آمد . در داستان پرسیفونه او پرسیفونه را از روی زمین می رباید و با خود به دنیای زیرین می برد و به این ترتیب او همسر هادس می شود . هادس خدایی مهیب و هراس انگیز بود اما اهریمن صفت نبود . همچنین او خدایی سنگدل و بی رحم بود ولی در عین حال منصف و عادل هم بود . او برادر دیگر زئوس و پوسایدون بود . او کلاه خودی بسیار مشهور داشت که اگر کسی آن را بر سر می گذاشت ناپدید و یا غیب می شد.

آرس:

خدای جنگ و پسر زئوس و هرا که به قول هومر هر دو از او نفرت داشتند . هومر او را مرگ آفرین ، با دست هایی به خون آلوده و نفرت مجسم آدمیزادگان دانسته است . شگفت انگیز اینکه خدایی ترسو و بزدل نیز بود . چرا که وقتی زخمی برمی داشت از شدت زخم و درد زوزه می کشید و می گریخت . آرس هیچ شهر یا ولایت خاصی نداشت که مورد پرستش قرار بگیرد . او کرکس و لاشخور را دوست داشته و به سگ علاقه داشت . در واقع در نظر یونانیان که مردمانی آرام و به دور از خشونت بودند آرس نباید هیچ جایگاهی در بین آنان داشته باشد.

آتئا:

او تنها دختر زئوس بود . او در حالی که بزرگ بود و تمامی پیکره اش را در زره پوشانده بود از سر زئوس بیرون جست . او را الهه ی فرد هم می نامند . همیلتون در کتاب خود آورده است [که او قبل از هر چیز الهه ی شهر بود . پشتیبان و نگه دارنده ی زندگی متمدن و صنایع دستی و کشاورزی و مخترع افسار بود و نخستین کسی که توانست اسب را رام کند تا انسان ها بتوانند بر آن سوار شوند] . در ایلید و هومر او الهه

ای کاملاً شریر و تندخو و بی رحم معرفی شده است . اما گفته ی هومر را در منابع دیگر اینطور توجیه کرده اند که این جنگ جویی آتنا بدان خاطر است که می خواسته میهن را از شر دشمنان حفظ کند .

هرمس:

او فرزند زئوس بود و مادرش اطلس بود . او خوش اندام و چابک و زیرک بود . کفش های بالدار به پا می کرد . کلاه و چوبدستی معروفش به نام کادوس دارای باله هایی برای پرواز بودند . او پیام رسان زئوس بود و همچنین راهنمای مسافران و مردگان به دنیای زیرین . در بین خدایان المپ او جسورترین و فریبکارترینشان بود . او را مدافع و راهنمای راهزنان و دزدان هم نامیده اند.

آپولو:

پسر زئوس و لئو است که در جزیره ی کوچک دلوس به دنیا آمد . او را یونانی ترین خدایان دانسته اند . در شهر یونانی به زیبایی و آراستگی اندام شهرت داشته است . او استاد موسیقی بود . او را خدای سیمین کمان هم می خوانند و خدای کمان گیر و تیراندازی نیرومند که تیرهایش را به جاهای بسیار دور پرتاب می کرده است . او همچنین درمان دهنده است و نخستین خدایی است که هنردرمان را به انسان آموخت . علاوه بر این خدای روشنایی نیز هست . یعنی خدایی که هیچ سیاهی و تاریکی در او نیست .

پرستشگاهش در معبد دلفی قرار گرفته است . نام پیتون را بدان خاطر به او نسبت داده اند که توانست ازدهایی به نام پیتون را بکشد .

او را دلوسی هم نامیده اند چون زادگاهش در جزیره ی دلوس بود . درخت غار درخت مورد علاقه ی او بود و حیوانات مورد علاقه اش کلاغ و دلفین بود.

هفاستوس:

او فرزند هرا بود . عقیده بر این است که هرا او را به چشم و هم چشمی زئوس که آتنا را به وجود آورد به دنیا آورد . بین خدایان زیباروی و فناپذیر او خدایی زشت و لنگ بود . او هم سازنده ی زرهای خدایان بود و هم آهنگر بود و خدمتگذار خدایان المپ بود.

او خدایی مهربان و دوستدار صلح و آرامش که با کمک آتنا در زندگی شهرها سودمند و مهم بود.

او خدای صنعت و ابزارمندان و آهنگران بود و به نوعی حامی تمدن شهرها در کنار آتنا الهه ی خرد بود.

آرتمیس:

آرتمیس به خاطر زادگاهش کوه سینتوس ، سینتیا هم خوانده می شود . او خواهر دوقولوی آپولوست و دختر زئوس و لتو . او بانوی وحوش و میرشکار خدایان بود . آرتمیس مانند یک شکارچی خوب ، همیشه مواظب نوزادان بود . او دارای سه شکل یا سه صورت است:

سلن یا سلنه در آسمان

آرتمیس در زمین

هکات یا هکاته در دنیای زیرین و در بالا هنگامی که در تاریکی فرو رفته باشد

درخت سرو درخت مورد علاقه اش بود و گوزن حیوان مقدس او بود.

آفرودیت:

او الهه ی عشق و زیبایی بود و کسی بود که همه را فریب می داد . او دوستدار خندیدن بود . الهه ای بود که هیچ کس نمی توانست در برابرش ایستادگی کند و حتی عقل دانایان را هم می دزدید و هوش از سرشان می ربود . او در کف دریا و بستر دریا اقامت داشت و نام او هم از کف دریا گرفته شده است.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۴۰_۳۵) (گرین، اساطیر یونان، ۳۵_۲۷)

دیگر اساطیر یونان:

پرسفونه ، او همسر هادس و دختر دیمیترا بود . کلوتو ، لاکزیس و آتروپوس که تعیین کنندگان عمر تمام آدمیان هستند و اینان الهه های سرنوشت هستند . دیمیترا ، که خواهر زئوس بود و الهه ی بزرگ یا الهه ی مادر مثل گایا و رئا بود و او الهه ی غلات بود . هستیا خواهر زئوس که مهربان ترین و دوست داشتنی ترین خدایان زن بود و نگهبان خانه و کاشانه بود.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۴۰_۳۵)

زندگی پس از مرگ یونان:

پس از مرگ، روح به راهنمایی هرمس، از بدن جدا می شود و به جهان زیرین می رود. نخست وارد سواحل رودخانه استوکس (نفرت انگیز) می شود. سوگواران می دانند که باید سکه ای در دهان مرده بگذارند تا به خارون بپردازد. خارون قایق بانی است که روح را از این رودخانه عبور می دهد. بدون پرداخت کرایه مناسب، ممکن است روح به مدت صد سال سرگردان بماند. پس از عبور از استوکس، روح به پیشگاه سه قاضی

مردگان برده می شود. این سه عبارتند از رهادامانتوس، مینوس و آیکیوس. رهادامانتوس اروپایی ها را داروری می کند، آیکیوس آسیایی ها و مینوس فقط به پرونده های دشوار می پردازد.

بر اساس تصمیم هر یک از این قاضیان روح ممکن است برای مجازات به سمت چپ یا هادس هدایت شود، و در آنجا صد برابر خطایی که در زندگی کرده است مجازات شود. آدم های درست کردار به مرغزار های الوسی هدایت می شوند که مکانی برکت یافته و پوشیده از نور ارغوانی (نور مطلوب اشرافیت) است. به گفته ی افلاطون در این جا هر کردار خوب صد برابر پاداش می بیند. در مرغزار های الوسی هر روحی می تواند تناسخ یابد و هر چند بار که بخواهد به زمین برگردد. اما روح پیش از ترک آنجا باید از آب رود لته (فراموشی) بنوشد.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۲۹۶_۲۹۵)

اسطوره آفرینش روم:

به مجموعه ای از روایات سنتی اطلاق می شود که در اصل به افسانه های سرچشمه گرفته از رم باستان و سیستم مذهبی این سرزمین، ارتباط دارند و به همان شیوه در ادبیات و هنرهای تجسمی رومیان تجلی یافته اند. مطالعه پیرامون اسطوره های روم، به خاطر تأثیرگذاری و نفوذ اولیه دین و مذهب یونانی [و خدایان و اساطیر یونان]، بر تمدن شبه جزیره ایتالیا، در طی دوران ماقبل تاریخی رم، ممکن است تا حدودی پیچیده به نظر برسد. این پیچیدگی، بعدها و با تقلید آگاهانه و عمدی نویسندگان رومی از الگو و مدل ادبی یونانی، به اوج خود رسید و این نویسندگان روایات مربوط به خدایان یونانی را از اساطیر یونان وام گرفتند و آنان را به عنوان هم‌تایان رمی اساطیر یونان، در پانتئون خدایان سرزمین خود قرار دادند. علم الاساطیر [=اسطوره شناسی] رمی در مقایسه با علم الاساطیر یونانی با آن غنای افسون کننده و افسانه های جذاب و دلکش، چیزی نیست جز پیکره ای نحیف و نمایشی ضعیف. این تناقض، از آنجا نمود بیشتری پیدا می کند که ادبیات منظوم و دین رمی، در فضایی رشد و تکامل پیدا کرد که از فرهنگ و تمدن یونانی اشباع شده بود و در نگاه اول، به نظر می رسد که رمی ها فقط توانسته اند آن چه از جهان یونانی به ارث مانده بود را بگیرند و به ناحق به خود نسبت دهند و جالب این که حتی همین قدر هم با خام دستی و ناهنجاری انجام شده است. شاعران رمی آزادانه هر کاری که دلشان می خواست با اساطیر سنتی می کردند و مجسمه سازان و نقاشان رمی، با یونان و مشرق زمین رقابت و چشم و هم چشمی کرده و از روی الگوهای نمونه خدایان که از قرون دوم و سوم پ.م. به طور سنتی مشخص و تثبیت شده بود، تقلید و الگوبرداری می کردند.

صحنه های افسانه ای از حماسه ها و تراژدی های یونانی به همان ترتیب بازسازی می شد. بنابراین در رابطه با تبیین و تعریف آن چه واقعا متعلق به علم الاساطیر رومی است، با مشکلات زیادی مواجه هستیم و فقط همین اواخر بود که برخی پژوهش گران قانع و راضی شدند که اعلام کنند هیچ گونه علم الاساطیر اصیل ملی در رم وجود نداشته است و کشورگشایان رومی فقط ابداعات و ثمره نبوغ اقوامی را که تحت سلطه خود در می آوردند، ضبط کرده و به خود اختصاص می دهند.

(پرتو، اساطیر جهان: مأخذ شناسی، ۱۷۱)

معرفی اساطیر رومی:

ژوپیتر:

ژوپیتر در مقایسه با زئوس از خواستگاهی متواضعانه تر برخوردار بود و منشا او همانند نخستین رومن ها از لاتیوم و نیایشگاه اودر جایی قرار داشت که اکنون در جانب شرقی دریاچه ی آلبانو و مونته کاو و نزدیک محل ایجاد کاخ تابستانی پاپ قرار دارد.

ژوپیتر خدای بزرگ و درگذر زمان خدای برتر کنفدراسیون ۴۱ شهر لاتین و معبد او جایگاه برگزاری جشن های بهاری و خزانگی بود. ژوپیتر خدای روشنایی و آلمان و بزرگترین مدافع شهر و کشور، نماد عدالت و وفاداری و افتخار و مزید بر آن خدای جنگ بود و بسیاری از غنایم جنگ به معبد او هدیه می شد. همچنین بازی های سالانه ی لودیرومانی به افتخار ژوپیتر برپا می شد ژوپیتر به چند شکل پرستش می شد که در بین این صورت ها ژوپیتر فرتریوس به معنای ژوپیتر پیژز بیشتر عمومیت داشت.

ژوپیتر را همچنین در نقش خدای تندر و صاعقه نیز می پرستیدند که ژوپیتر الیشیوش نام داشت.

ژنو:

ژنو یا رنون در آغاز خدا بانوی ماه و از مهمترین خدا بانوان جامعه های آغازین بود که در تقویم خود به چرخه ی منظم کشاورزی و ماه توجه داشت. مهمترین معبد او به نام ژنومونه تا، خدا بانوی آگاهاننده نام داشت. این نام به خاطر این موضوع به او داده شد که هنگامی که گل ها در ۳۹۰ ق. م به رم شبیخون زدند کاهنان معبد ژنو با هیاهو حضور دشمن را اعلام کردند و به این ترتیب کاپیتول را نجات دادند. او از همسران اصلی ژوپیتر بود. همانند هرا در یونان. او به هنگام زایمان پاسدار زنان بود.

مینروا:

مینروا خدا بانوی هنرها و صنایع دستی بود، همانند همتای یونانی خود آتنا و نماد او جغدی بود که به همراه داشت که این جغد نماد خرد بود. او الهه ی خرد و فرهیختگان در رم بود.

مارس:

خواستگاه مارس مبهم و با آنکه با زمین و کشاورزی پیوند دارد اما در بسیاری از روایت ها او را همتای آرس خدای جنگ یونانی می یابیم. جشن های بزرگ این خدا غالباً در ماهی انجام می شد که هنوز هم نام او را بر خود دارد و با این همه مزید بر بهار، مارس در خزان نیز جشن هایی داشت و در ارتباط با نقش زراعی او این نیز منطقی است. در روزگار کهن در جنوب فوروم قرارگاهی بود که رژیا نام داشت و جایگاه نیزه های مارس و شهریاران بود.

رومی ها مارس را دوست می داشتند بیش از آنکه یونانی ها آرس را دوست می داشتند. آنها او را آن خدای پست و زوزه کش ترسو ایلید نمی دانستند بلکه خدایی که زرهی به تن داشت، باجلال و جبروت بود و هراس انگیز و شکست ناپذیر. رومی ها علاقه به کشورگشایی داشتند و این مستلزم جنگ با کشورهای دیگر بود و به همین لحاظ مارس از لحاظ روحی و روانی نقش بزرگی در این مقوله بازی می کند.

کوئیرنوس:

آخرین خدای تثلیث رومی کوئیرنوس در اصل خدای جنگ سابین ها و معبد او در کوئیرنال از قرارگاه های سابین ها قرار داشت.

کوئیرنوس جز در هنگامی که در رمولوس به هیات خدایی درمی آید و با او یگانه می شود اسطوره ی چندانی نیست. در روایت ها از سلاح رمولوس به عنوان سلاح کوئیرنوس یاد می شود.

نپتون:

او خدای آب و دریا و یکی از برادران پلوتو و ژوپیتراست. او همتای پوزیدون در اساطیر یونان است. او را می توان قدرتمندترین خدایان بعد از ژوپیترا دانست.

ترمینوس:

ترمینوس یا مرز خدا محدوده های زمین های زراعی هر فرد را مشخص می کرد و در جامعه ی کشاورزی نقش ارزنده ای را برعهده داشت. سنگ مرز خدا یا ترمینوس را در زمان خاص با تشریفات تدهین و با تاجی از گل آرایش می دادند و بعد در سوراخ سنگ که دروازه ی آن پنداشته می شد خون یک قربانی و

شراب و فدیة های مایع دیگر ریخته می شد . این کار هر سال در ۲۳ فوریه و روزی که در تقویم بدوی آفرید روز سال بود انجام می شد.

ژانوس:

در فوروم یا میدان عمومی رم دروازه ای بود که دیوار نداشت و هیچ گاه گشوده نمی شد . نام آن دروازه ژانوس بود . ژانوس خدای دروازه ها بود و نخستین ماه سال نامش را از این دروازه گرفته است.

ژانوس همانند سنگ های مقدس آتش زنه ی معبد ژوپیتر و هم از این دروازه بود که ژانوس بر همه ی دروازه ها فرمان می راند.

او پاسدار درب خانه های رم نیز بود . در بین اساطیر رومی این خدایان اهمیت کمتری پیدا می کنند.

کلوسینا:

کلوسینا از خدایانی بود که بر فاضلاب ها و گنداب های رم حکومت می کرد . بزرگترین خدای فاضلاب ها در فوروم کلوسا ماکسیما نام داشت . این خدا جزء خدایان محلی روم محسوب می شود و از لحاظ اهمیت در درجه ی پایین تری قرار دارد.

دیانا:

دیانا در اساطیر روم برابر است با آرتمیس در اسطوره های یونانی . او الهه ی شکار بود.

مرکوری:

او مانند همتای یونانی خود هرمس بود . رومیان مرکوری را پیک خدایان می نامیدند و او را به شکل مرد جوانی با کفش ها و کلاهی بالدار ترسیم می کردند . این اعتقاد در نزد رومیان وجود داشت که او از نویسندگان ، بازرگانان ، مسافران ، آوارگان و دزدان و راهزنان مراقبت می کرد . درست همانند همتای یونانی خود او نیز پیک ژوپیتر خدای خدایان بود.

وولکان:

وولکان خدای آتش و فلزکاری در اساطیر روم محسوب می شود . او خدای سودمندی های آتش و همین طور خدای ممانعت کننده از سوزاندگی آتش محسوب می شود . همتای او در یونان هفاستوس می باشد.

ونوس:

او الهه ی عشق و زیبایی و بارآوری است . کسی که نیرنگ باز و فریبکار است و هیچ کس نمی تواند در برابر او و فریبکاری هایش ایستادگی کند. او همتای آفرودیت یونانی است.

(پرون، اساطیر رم، ۲۸_۱۷)

زندگی پس از مرگ روم(مشابه یونان):

پس از مرگ، روح به راهنمایی هرمس، از بدن جدا می شود و به جهان زیرین می رود. نخست وارد سواحل رودخانه استوکس(نفرت انگیز) می شود. سوگواران می دانند که باید سکه ای در دهان مرده بگذارند تا به خارون بپردازد. خارون قایق بانی است که روح را از این رودخانه عبور می دهد. بدون پرداخت کرایه مناسب، ممکن است روح به مدت صد سال سرگردان بماند.

پس از عبور از استوکس، روح به پیشگاه سه قاضی مردگان برده می شود. این سه عبارتند از رهادامانتوس، مینوس و آیکیوس. رهادامانتوس اروپایی ها را داروری می کند، آیکیوس آسیایی ها و مینوس فقط به پرونده های دشوار می پردازد.

بر اساس تصمیم هر یک از این قاضیان روح ممکن است برای مجازات به سمت چپ یا هادس هدایت شود، و در آنجا صد برابر خطایی که در زندگی کرده است مجازات شود. آدم های درست کردار به مرغزار های الوسی هدایت می شوند که مکانی برکت یافته و پوشیده از نور ارغوانی (نور مطلوب اشرافیت) است. به گفته ی افلاطون در این جا هر کردار خوب صد برابر پاداش می بیند. در مرغزار های الوسی هر روحی می تواند تناسخ یابد و هر چند بار که بخواهد به زمین برگردد. اما روح پیش از ترک آنجا باید از آب رود لته (فراموشی) بنوشد.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۲۹۶_۲۹۵)

اسطوره آفرینش اسکاندیناوی:

در سال های بسیار دور گذشته، نه آسمانی در بالا بود و نه زمینی در زیر، تنها یک عمق پهناور بی انتها وجود داشت که در فضایی از مه پوشیده شده بود. جایی در میان این مگاک چشمه ای وجود داشت که از آن دوازده رودخانه مانند پره های یک چرخ جاری می شد. هنگامی که این رودخانه ها از سرچشمه ی خود دور شدند یخ بستند. در جنوب دنیای مه، دنیای نور بود.

روزی نسیم گرمی از جنوب وزیدن گرفت و شروع به ذوب کردن یخ ها کرد. از تماس هوای سرد و گرم، ابرها پدید آمدند. این ابر ها منجمد شدند و از آنها غول یخبندان، یمیر و گاوش اودهومبلا به وجود آمدند که از شیر خود، غول را تغذیه می کرد. وقتی که یخ ها ذوب شدند نمک آشکار شد و اودهومبلا آن را لیسید. همین طور که گاو نمک را لیس می زد، پیکر مردی که در یخ دفن شده بود نمایان شد. روز اول موهایش و روز دوم کل سر و شانه اش نمایان شد. روز سوم تمام پیکرش از یخ آزاد شد. این شخص نخستین خدا و پدر اودین، ویلی و و بود.

این سه خدای جوان یمیر را به قتل رساندند و خون شور او جاری شد تا دریا ها را به وجود آورد (خون او به دلیل تغذیه از شیر گاوی که نمک میلیسید، شور بود). استخوان های یمیر کوه ها و گوشتش زمین را پدید آوردند. از موهایش انواع گیاهان رستند. یکی از این گیاهان درخت زبان گنجشک و دیگری درخت نارون بود. اودین از درخت زبان گنجشک یک مرد و از درخت نارون یک زن آفرید. انسان ها به وجود آمدند و از اودین زندگی و روح دریافت کردند. ویلی به انسان ها خرد و حرکت داد و و به آنها قوه تکلم و حرکت ارزانی کرد. اودین جهان را سازمان داد، تاریکی را از روشنایی جدا کرد و روز و شب را آفرید. اودین، میدگارد یا میانه ی زمین را شکل بخشید تا انسان ها در آن زندگی کنند. او همچنین آسگارد را برای زندگی خدایان پدید آورد. کائنات به وسیله ی یک درخت زبان گنجشک تناور به نام یگدرازیل بر پا نگه داشته می شود. یکی از ریشه های آن به آسگارد، دیگری به میدگارد و سومی به زیرزمین می رسد که ارواح مردگان زیر نظر هل، خواهر اودین، در آنجا سکونت دارند.

یمیر غول کاملاً کشته نشد. بخشی از پیکرش هنوز زنده است و زیر درخت بزرگ یگدرازیل خفته است. هنگامی که پیکر او تکان میخورد، زمین می لرزد. (بیرلین، اسطوره های موازی، ۶۱-۶۰)

معرفی اساطیر اسکاندیناوی:

اودین:

اودین فرمانروای یک چشم خدایان است. وی یک چشم خود را در ازای نوشیدن آب از چاه میمیر یا چاه خرد از دست می دهد. دو کلاغ در اطراف جهان پرواز می کنند و برای او اطلاعات جمع آوری می کنند. اودین در هیات خردمند و عموماً عادل تصویر می شود.

فری:

فری یا فریر ایزد آلمانی و اسکاندیناوی تجارت، صلح، خورشید، باران، باروری، برداشت محصولات و همچنین فرمانروای الف‌ها به‌شمار می‌رفت. بر طبق مجموعه کتاب‌های ایسلندی ادای شاعرانه و ادای متشور، فریر اشرف ایزدان و برادر دوقلوی فریا است. او را ایزد صلح و جنگجویی دلاور می‌پنداشتند. در پرستشگاه‌های او سلاح ممنوع بود و خونریزی یا پناه‌بردن متجاوزان به مکان‌های مقدس او گناه به‌شمار می‌رفت. در هنگام ازدواج، به فریر توسل می‌جستند، چون او هم مسئول افزایش محصولات کشاورزی و هم مسئول فرزندزایی بود که یک جنبه مهم ایزدان باروری به‌شمار می‌رفت. فریر همراه با خواهر خود فریا صلح و رفاه، همراه با نعمت و برکت خانه و زمین را برای انسان‌ها به ارمغان می‌آوردند. او برجسته‌ترین و زیباترین عضو مذکر در گروه ونیرها بود و برخی مواقع به او لقب ایزد جهان را می‌دادند. او با ماده غولی زیبا به نام گرد، دختر گیمیر ازدواج نمود. فریر در نبرد فرجامین راگناروک، از آنجا که شمشیر جادویی خود را در اختیار ندارد، در برابر یوتون آتشی به نام سورت، شکست خورده و کشته می‌شود.

فرییا:

فریا یا فرییا به معنی بانو، در اساطیر اسکاندیناوی، ایزدبانوی عشق، شور جنسی، باروری، نزاع و مرگ، جادوگری و یکی از زیباترین الهه‌های اساطیر و ادبیات نوردیک به‌شمار می‌رفت. فریا و برادر دوقلویش فریر، فرزند خدای دریاها نیورد و عضو یکی از نژادهای ایزدان اساطیری به نام ونیر بود. فریا الهه حامی باروری و حاصلخیزی محصولات کشاورزی و نماد شهوت جنسی بود. او شیفته شعر و موسیقی، بهار و شکوفه‌های آن و به خصوص علاقه شدیدی به الف‌ها داشت. فریا به شکل الهه‌ای بی‌نهایت زیبا، دارای موهای بلوند و چشمانی آبی تصویر می‌شد.

فریگا:

فریگ یا فریگا در اساطیر اسکاندیناوی، ایزدبانوی ازدواج، زایش، مادری، عشق، خرد، ریسندگی و بافندگی است. فریگ همسر اودین، یکی از والاترین ایزدان اساطیر نوردیک، و ملکه آسگارد بود. او برای زنان متاهل، ایزدبانویی بسیار مهم به‌شمار می‌رفت و همچنین او به داشتن قدرت پیشگویی شهرت داشت، با این حال آنچه را که می‌دانست آشکار نمی‌کرد. او در کنار همسرش تنها کسی بود که اجازه نشستن بر روی بزرگترین صندلی را داشت و از آنجا به تمامی دنیا می‌نگریست. او همچنین ایزدبانوی آسمان بود که وظیفه به حرکت درآوردن ابرها برای فروریختن باران و جوانه زدن دانه‌ها را بر عهده داشت.

تیر:

تیو یا تیر، ایزد پیروزی و جنگ تن به تن در عصر وایکینگ‌های اساطیر نورس است. او فرزند اودین (یا بر طبق ادای شاعرانه فرزند هیمیر) و فریگ می‌باشد و به عنوان یکی از برجسته‌ترین ایزدها، الهام بخش شجاعت و دلاوری در نبردها به شمار می‌رود. از ویژگی‌های تیر می‌توان به نیزه‌اش که نماد عدالت است اشاره کرد.

ثور:

محبوب‌ترین ایزد در اساطیر اسکاندیناوی، ایزد قدرتمند آذرخش، طوفان و تندر، پسر اودین و یورد است که به کیهان تاخت و با نیروهای شر و غول‌ها جنگید. او نگهبان آسگارد بود و ایزدان، حتی انسان‌ها همواره می‌توانستند در مواقع خطر، او را فرا خوانند و بسیاری از موجودات به او متکی بودند. ثور با سیف، یکی از ایزدبانوهای باروری ازدواج کرده‌است.

ثور را معمولاً به صورت مردی عظیم‌الجثه، قوی پیکر، سرخ‌موی همراه با ریش، چشمانی درخشان و ابروان سرخ‌رنگی تصویر کرده‌اند که وقتی خشمگین می‌شد، از دو طرف چهره‌اش آویزان می‌شد. با وجود ظاهر نه چندان دوستانه، پرستش ثور به عنوان نگهبان و حامی خدایان و انسان‌ها در برابر نیروهای شر بسیار رایج بوده‌است. محبوبیت و رواج پرستش ثور حتی از پدرش یعنی اودین نیز بیشتر بود زیرا او بر خلاف اودین خواستار از جان گذشتگی انسان‌ها نبود. مردم عادی به او اعتماد داشتند، زیرا او با دادگری، نظم و حفاظت از ایزدان و آدمیان پیوند داشت. بسیاری از قصه‌های ثور طنزآمیز و نمایانگر محبوبیت او در بین عامه مردم است.

وایکینگ‌ها اعتقاد داشتند که در زمان توفان‌های صاعقه، این ثور است که در آسمان‌ها سوار بر ارابه‌اش که توسط دو بز به نام‌های تانگریسنی و تانگنوست کشیده می‌شود حرکت می‌کند و هر بار که پتک معروفش، میولنیر را پرتاب می‌کند صاعقه به وجود می‌آید. ثور برای استفاده از این پتک، یک جفت دستکش آهنی به نام یارنگریپر به دست می‌کرد. او همچنین کمربندی بنام مگینگیارد بر کمر می‌بست که قدرت فوق‌العاده او را دو چندان می‌کرد.

لوکی:

لوکی خوش سیما، بذله‌گو و فریبنده، و در عین حال شرارت‌بار و آب‌زیرکاه بود. مدرکی در دست نیست دال بر اینکه لوکی را به عنوان ایزد پرستند، اما به نظر می‌رسد که او یکی از شخصیت‌های اصلی خاندان اساطیری بوده باشد. او در بسیاری از رویدادهای اساطیری نقش محوری دارد و هم ملازم همیشگی و دوست بزرگ

ایزدان بود و هم نفوذی شرارت‌بار داشت و دشمنی مرگبار به‌شمار می‌آمد. وی از یک غول مؤنث به نام آنگر بودا صاحب سه فرزند غول‌آسا شد که عبارتند از؛ هل، نگهبان قلمرو مردگان و ایزدبانوی مرگ، مار کیهانی افسانه‌ای به اسم یورمونگانگ که این مار سرانجام در راگناروک (پایان جهان)، ثور را می‌کشد و توسط او کشته می‌شود؛ فرزند دیگر لوکی، گرگی به اسم فنریر است که در راگناروک، اودین را می‌کشد.

روابط وی با دیگر خدایان اساطیری نورس در مواقع مختلف، متفاوت است؛ وی گاهی به عنوان یار و کمک‌کننده آنان و گاهی به عنوان دشمن و خرابکار شناخته می‌شود. او با آتش و جادو مرتبط بوده و یک دگرپیکر است و در بسیاری مواقع خودش را به شکل یک ماهی، مادیان، پیرزن و دیگر اشکال درآورده است. رابطه حسنه لوکی با خدایان نورس زمانی پایان می‌پذیرد که وی قتل یکی از محبوب‌ترین خدایان، بالدرا طرح‌ریزی می‌کند. وی توسط خدایان محکوم شده و در کوهی به بند کشیده می‌شود که ماری از بالای سر او زهرش را بر او می‌ریزد ولی همسرش سیگین این زهر را در کاسه‌ای جمع می‌کند و مانع درد کشیدن همسرش می‌شود، مگر مواقعی که می‌خواهد زهر را خالی کند که به خود پیچیدن لوکی در این لحظات از درد، موجب زمین لرزه می‌شود. در راگناروک او از بندش رها می‌شود و در جنگ با خدایان، دشمن دیرینش، هایمدال را می‌کشد و خود نیز توسط او کشته می‌شود.

هل:

خواهر اودین که بر جهان زیرین و محل زندگی مردگان حکومت می‌کند. واژه انگلیسی **hell** به معنی جهنم از این واژه اشتقاق یافته است.

(بیرلین، اسطوره‌های موازی، ۴۲-۴۱) (داتی، اساطیر جهان)

غروب خدایان اسکاندیناوی (راگناروک):

از زمانی که اودین یک چشمش را در ازای نوشیدن قدری آب از چاه میمیر یا چاه خرد از دست داد، بر ویران شدن ناگزیر کائنات، از جمله خودش و همه ی خدایان آگاه شد. در طبیعت نشانه‌هایی وجود دارند که آغاز پایان را شکار می‌سازند. حیوانات را به دقت زیر نظر بگیرید. سالی خواهد آمد که آنها از اوایل بهار، به گردآوری علوفه می‌پردازند، زیرا پیش از آدمیان می‌دانند که چه اتفاقی روی خواهد داد. زمستان آن سال به مدت سه فصل طول خواهد کشید؛ یعنی از پاییز همان سال تا آغاز پاییز سال بعد. این فصل‌ها سردترین زمستان‌هایی خواهد بود که بشر تا کنون به خود دیده است. پیش از فرا رسیدن غروب خدایان، سه زمستان متوالی از همین نوع خواهیم داشت که با فواصل یک ماهه ی گرما از هم جدا می‌شوند. سپس زمین لرزشی

بی امان آغاز خواهد شد. زلزله در مکان هایی اتفاق خواهد افتاد که هرگز سابقه نداشته است، و باعث بالا آمدن آب دریا و جاری شدن سیل خواهد شد. عامل وقوع این زلزله ها، لوکی خدای شرارت است.

لوکی غول شروری است که باعث مرگ بالدر، پسر اودین می شود. خدایان به عنوان مجازات او را به صخره ای زنجیر می کنند. هنگامی که زنجیر ها زنگ می زنند و سست می شوند، لوکی اقدام به پاره کردن آنها می کند و باعث وقوع این زلزله های هولناک می شود. او چندین قرن را صرف تامل در باب انتقام گرفتن از خدایان کرده است، و لذا هنگامی که آزاد می شود، همه ی دشمنان خدایان را متحد می کند تا آسگارد را که خانه ی خدایان است به اشغال خود درآورد.

روی زمین، بر اثر گرسنگی، سرما، سیل، زلزله و بلایای دیگر، آدمیان گروه گروه به هلاکت می رسند. اما بر خلاف گذشته اودین قادر نیست به آنها کمک کند.

اودین باید برای بقای خود مبارزه کند. هیمدال (نگهبان خدایان) با فریاد هایی بلند از درون شاخ جنگی خود، اشغال آسگارد را به دست لوکی و سایر دشمنان اعلام خواهد کرد. همه ی موجودات صدای این شیپور را خواهند شنید و از ترس به لرزه خواهند آمد.

گرگ فنریر که در دوران های اولیه توسط خدایان به زنجیر کشیده شده بود، آزاد خواهد شد. مار بزرگ دریا از لانه ی خود بیرون خواهد آمد. لوکی و کوتوله ها (پسران موسپلهایم، سرزمین ازلی آتش) سوار بر رنگین کمان به خدایان حمله خواهند کرد، وردی از آتش بر جای خواهند نهاد که زمین را ویران خواهد کرد. ثور، خدای تندر، مار بزرگ دریا را خواهد کشت اما مار در آخرین لحظات نبرد زهری بیرون خواهد ریخت که ثور را به هلاکت می رساند. سورتور (رهبر سپاهیان ضد خدایان) شعله های عظیم آتش را بر زمین خواهد افکند و هر آن چیزی که باقی مانده است در دل شعله ها بلعیده خواهد شد. آفتاب دیگر نمی تابد و ستارگان از آسمان به پایین فرو می ریزند.

خود اودین هم مثل بقیه ی خدایان به قتل می رسد. دشمنان آنها نیز هیچ یک زنده نخواهند ماند. این نبرد نهایی هیچ پیروزمند یا شکست خورده ای نخواهد داشت چراکه همگی کشته خواهند شد.

پس از ویرانی جهان، آلفادور (پدر همه) خدای بزرگ و تنها خدای جاودانه که پشت همه ی خدایان قرار دارد، تنها کسی است که زنده می ماند. او با دستان خود زمینی جدید، موجوداتی جدید، و یک مرد و یک زن می سریشد تا نسل تازه ای از آدمیان، زندگی را آغاز کنند.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۳۲۹-۳۳۱)

اسطوره آفرینش ایران:

اهورا مزدا از زمان بی کران، زمانی محدود می آفریند تا در هنگام مناسب آفرینش را به حرکت در آورد و سپس آفرینش پدیده های گیتی را آغاز کند. او در شش نوبت یک دوران مینوی، پیش نمونه های شش پدیده ی اصلی آفرینش را می آفریند:

آسمان، آب، زمین، گیاه، جانور، انسان

اهورا مزدا آسمان را روشن و بسیار پهناور می آفریند. ایرانیان باستان به دلیل مفهومی که از نام آسمان در می یافتند، آن را سنگ می پنداشتند و سپس آن را از الماس و فلز درخشان انگاشتند. در متن پهلوی، آسمان همچون دژی محکم در برابر حمله ی اهریمن تصور شده و گاهی چون سفیده ی تخم مرغی فرض شده که زمین مانند زرده در میان آن قرار دارد.

پیش نمونه ی آب به صورت یک قطره است به پهنای همه ی آبها.

پیش نمونه ی زمین، زمینی است گرد و هموار، بدون هیچ پستی و بلندی، در جاهایی سخت و در جاهایی نرم.

پیش نمونه گیاه، گیاهی است به صورت یک شاخه، در بر گیرنده همه ی گیاهان عالم بود.

پیش نمونه چهارپایان مفید، گاو ایوداد یا ایوکداد به معنی یکتا آفریده است که در کناره ی راست رودخانه ی وه دائیتی در ایران ویج به معنی سرزمین ایران آفریده می شود. او مانند ماه سفید و روشن است و بالایش به اندازه سه نای (سی فوت) است. اهورامزدا او را همچنین برای یاری آب و گیاه می آفریند.

پیش نمونه انسان گیومرث است که به معنی زنده ی میرا است. موجودی درخشان مانند خورشید که بالایش به اندازه چهار نای است و پهنایش به اندازه بالایش. او در کناره ی چپ رودخانه ی دائیتی آفریده می شود. او نمونه انسان کامل است و برای یاری به آفریدگار خلق می شود و به همین دلیل او را مرد اهلو یا مرد مقدس نیز نامیده اند.

در اعتقادات کهن ایرانی برای اهریمن آفرینش مادی قائل نشده اند.

اهریمن که تا کنون بیهوش بوده از بیهوشی در می آید و حمله ی واقعی او به جهان کنونی آغاز می شود. اهریمن به همراهی همه ی دیوان آسمان را می شکافد و به درون آن می آید. او روشنایی آسمان را با تاریکی می آمیزد. به آب می تازد و بخشی از آن را شور و گل آلود می کند. ایزد تیشتر (خدایی که با باران

ارتباط دارد و اصل همه ی آب ها، سرچشمه باران و باروری است) به یاری آب می شتابد و پیش نمونه ی آن را می گیرد و با یاری ایزد باد در جهان می پراکند و دریا ها و رود ها را به وجود می آورد. اهریمن به شکل ماری از بخشی از آسمان که در زیر زمین قرار دارد بیرون پریده و بر زمین می جهد. زمین تاریک می شود و آفریدگان سهمناک بر روی زمین رها می شوند و پلیدی چنان همه جا را فرا می گیرد که حتی نوک سوزنی از زمین از آلودگی برکنار نمی ماند. بر اثر که بر اثر یورش اهریمن به زمین دست می دهد، لرزشی در آن ایجاد می شود و کوه ها و پستی ها و بلندی ها به وجود می آیند.

بر اثر باران تیشتر و رود ها و دریا هایی که او به وجود آورده، زمین به هفت بخش تقسیم شده و هفت اقلیم این گونه به وجود می آید.

اهریمن به گیاه می تازد و آن را خشک و پژمرده می کند. امردادامشاسپند (سرور گیاهان) آن گیاه خشک را بر می گیرد و می ساید و با یاری تیشتر آن را با باران به همه جا فرود می آورد و رستنی های گوناگون در همه جای جهان پدید می آیند.

اهریمن با گرسنگی به گاو یکتاآفریده می تازد و با حمله ی او، گاو نزار شده و بر پهلوی راست افتاده و می میرد. از تن گاو یکتاآفریده انواع غلات و گیاهان دارویی می روید. نطفه ی گاو یکتا آفریده به ماه برده شده و به ایزد ماه سپرده می شود. آن نطفه در ماه پالوده شده و جان می گیرد و سپس از آن، دو گاو در سرزمین ایران به وجود می آیند. یکی نر و دیگری ماده. پس از آن انواع دیگر از چهارپایان در زمین به راه می افتند، ماهی ها در آب شناور می شوند و پرندگان در آسمان به پرواز در می آیند.

اهریمن هزاران دیو مرگ آفرین را به سوی گیومرث می فرستد ولی آنان راهی برای نابودی گیومرث پیدا نمی کنند زیرا در لحظه ای که حمله ی اهریمن به آفریدگان زمین آغاز شد، مدت زندگی و سلطه ی گیومرث سی سال تعیین گردید. اهورامزدا به این دلیل پیش از حمله ی اهریمن، گیومرث را در خواب سی ساله فرو برد. وقتی گیومرث از خواب بر می خیزد، همه ی جهان را تاریک و انباشته از موجودات آزار دهنده میبیند و سرانجام در زمانی که برایش مقدر شده بود به پهلوی چپ افتاده و می میرد. فلزات از بدم او به وجود می آیند و نطفه ی او موقع در گذشتن به زمین می ریزد و در زیر نور خورشید پالوده می شود. دو سوم آن را ایزد مردانگی و یک سوم آن را ایزد بانوی زمین نگهداری میکند.

اهریمن پس از این پیروزی ها می خواهد که به منزل خود یعنی تاریکی برگردد ولی در می یابد که مینوی آسمان همراه با فروهر های مردمان راه را بر او بسته اند. اهریمن بدین گونه در جهان دشمن زندانی می شود و میبیند که زندگی آغاز به شکوفایی کرده است. تیشتر باران را ایجاد کرده و آب ها آفریدگان بد را می شویند

و به درون سوراخ های زمین می رانند و زمین با وجود همه ی نیرو های بد بارور می شود. چهارپایان و جانوران به وجود می آیند و از آمیزش نطفه ی پیش نمونه ی انسان با زمین، نخستین زوج بشر تکوین می یابد و پدر و مادر نسل بشر پیدا می شوند.

از نطفه ی گیومرث که بر زمین ریخته می شود پس از چهل سال شاخه ای ریواس می روید که دو ساق و پانزده برگ دارد. پانزده برگ مطابق با سال هایی است که نخستین زوج آدمی یعنی مشی و مشیانه دارند. این دو گیاه به صورت انسان در می آیند و "روان" به گونه ی مانوی در آنان داخل می شود. اهورا مزدا اندیشه های اورمزدی را به آنان تلقین می کند: " شما تخمه ی آدمیان هستید. شما نیای جهان هستید. من شما را بهترین کامل اندیشی بخشیده ام. نیک بیندیشید، نیک بگویید و کار نیک کنید و دیوان را مستایید.."

اهورامزدا به آنان کشاورزی، کشت گندم، دامداری، خانه سازی و پیشه های دیگر و هنر های گوناگون می آموزد. از آن پس مشی و مشیانه دارای هفت جفت فرزند می شوند، هر جفتی یک نر و یک ماده. هر کدام از جفت ها با هم وصلت می کنند و روانه ی یکی از هفت کشور می شوند. از آنان فرزندان دیگر به وجود می آیند و نسل بشر ادامه می یابد. مشی و مشیانه در صد سالگی می میرند.

(آموزگار، تاریخ اساطیری ایران)

معرفی اساطیر ایران باستان:

هوشنگ: به معنای کسی که منازل خوب فراهم سازد و بخشنده ٔ خانه های خوب، است. لقب او در اوستا پَرَدات به معنای مقدم و بر سر قرار گرفته است. این لقب در پهلوی پشَدات و در فارسی پیشداد شده است. وی نخستین شاهی بود که اهورامزدا آتش را به وی شناسانید. همچنین نخستین استخراج گر آهن، نخستین آهنگر و نخستین قربانی کننده است. بر پایه ٔ گفته های شاهنامه، وی نقش زیادی در یکجا نشینی مردم و گسترش شهرنشینی داشته است.

تهمورث (آن را طهمورث یا تهمورس نیز نوشته اند): وی از پادشاهان پیشدادی و در شاهنامه پسر هوشنگ است. تهمورث وزیری داشت زیرک بنام شهراسپ (سحرسپ) که رهنمای تهمورث در کشورداری بود. تهمورث با توجه و اجرای نصایح او، هم پادشاهی دادگستر گشت و هم توانست همه دیوان دوران خویش به دام انداخته اسیر نماید. دیوان خط (نوشتن و خواندن) را به تهمورث آموختند بنابراین ممکن است سواد خواندن و نوشتن در ایران از زمان تهمورث مرسوم شده باشد.

جمشید: از پادشاهان اساطیری ایرانی است و قدمتی بس کهن دارد. در اسطوره‌های ایرانی کارهایی سخت بزرگ به او نسبت داده شده‌است: آبادانی های بسیار، آموزش هنر های گوناگون، ساختن ابزار جنگ، نرم کردن آهن، تهیه ی لباس های بزم و رزم، رشتن و بافتن و شستن و دوختن، برقراری طبقات اجتماعی، ساختن خانه و ساختمان و گرمابه و کاخ و ایوان، شکافتن سینه ی سنگ، دستیابی به گلاب و عود و عنبر و سرانجام، برقراری مدنیت و خوشبختی های بسیار دیگر. جمشید در شاهنامه، فرزندِ تهمورث و شاهی فرهمند است که سرانجام به خاطر خودبینی و غرور فره ایزدی را ازدست می‌دهد و به دست ضحاک کشته می‌شود.

ضحاک: از پادشاهان افسانه‌ای ایران است. نام وی در اوستا به صورت اژی دَهاکه آمده‌است و معنای آن «مار اهریمنی» است. در شاهنامه پسر مرداس و فرمانروای دشت نیزه‌وران است. او پس از کشتن پدرش بر تخت می‌نشیند. ایرانیان که از ستم‌های جمشید، پادشاه ایران، به ستوه آمده‌اند، به نزد ضحاک می‌روند و او را به شاهی برمی‌گزینند. ابلیس، دستیار ضحاک، دو بوسه بر دوش ضحاک می‌دهد و دو مار از جای بوسه‌ها بیرون می‌جهد. پس از این واقعه ابلیس نسخه‌ای تجویز می‌کند که باید هر روز مغز دو جوان را خوراک مارها سازد تا گزندگی به او نرسد. پس از آن کاوه آهنگر که از شانزده پسر او همه به جز یکی خوراک مار های ضحاک شده اند، به دربار ضحاک رفته و بزرگانی را که به اجبار در حال گواهی دادن به عادلانه بودن فرمانروایی ضحاک هستند علیه ضحاک می‌شوراند. او با برافراشتن پیش بند چرمی خود که بعد ها درفش کاویانی نام می‌گیرد، بر سر بازار می‌رود و مردم به جان آمده از بیداد ضحاک را به دنبال خود می‌کشاند. آنها به سوی جایگاه فریدون می‌شتابند تا او را که فرزندی از تخمه ی جمشید است، یاری کنند که بر ضحاک پیروز شود.

فریدون: از برجسته‌ترین چهره‌های اسطوره‌ای ایران است. او پسر آبتین و از تبار جمشید است که با یاری کاوه آهنگر بر ضحاک ستمگر چیره شده و او را در کوه دماوند زندانی می‌کند. سپس خود پادشاه جهان می‌شود و در شاهنامه فردوسی از پادشاهان پیشدادی به‌شمار می‌آید. فریدون، جهان را میان سه پسرش سلم، تور و ایرج بخش می‌کند. ایران را به ایرج می‌دهد ولی سلم و تور به ایرج رشک برده و ایرج را می‌کشند. فریدون پس از آگاهی از این رخداد ایران را به منوچهر، نوه ایرج می‌بخشد.

منوچهر: یکی از پادشاهان پیشدادی است و فره ایزدی دارد. او از تبار فریدون است و به کینخواهی نیای خود ایرج، سلم و تور را می‌کشد. در جنگی که میان منوچهر و افراسیاب درگرفت، منوچهر شکست خورده و در تبرستان گرداگرد راه بر او بسته شد. به ناچار میان ایرانیان و تورانیان آشتی پدید آمد. در نوشته‌های پهلوی، منوچهر از نوادگان دختری فریدون به‌شمار می‌آید. برخی از نوشته‌ها (دینکرد و زاداسپرم) پیوند پدری او را به ایزد نریوسنگ می‌رسانند.

پیش از نبرد نهایی و ناگزیری که در روز رستاخیز و داوری نهایی، به پیروزی نیکی بر بدی منجر خواهد شد، سرور دانا سه نجات دهنده را به زمین می فرستد. نخستین نجات دهنده در دوره ی آهن به زمین می آید، که در آن شیاطین بی امان بر زمین حمله می برند و هیچ کس را مهلت نمی دهند. آنها بیشتر در پی آزار رساندن به مومنان هستند، تا قتل آنها. تاریکی چنان فراگیر خواهد شد که حتی نور خورشید و ماه هم ناپدید می شود. در این هنگامه، بارش آبشاری از ستارگان، ولادت نخستین نجات دهنده را بشارت می دهد که اوشیدر نام دارد. او فرزند دوشیزه ی پانزده ساله ای است که در دریاچه ای مقدس در ایران آبتنی می کند و از نطفه ی زرتشت که در آب شناور است باردار می شود. وقتی اوشیدر به سی سالگی می رسد، خورشید به مدت ده روز در جایگاه نیمروزی خود بی حرکت بر جای می ماند. پس از بروز این حادثه ی آسمانی اوشیدر با فرشتگان دیدار می کند و به زمین باز می گردد تا انسان ها را به ایستادگی در مقابل شیطان بر انگیزد. اوشیدر زمانی زمین را ترک می کند که اوضاع آن بهتر شده است. اما اهریمن موقتا سرکوب شده است. در پایان دوره ی اوشیدر، مردم دیگر از بیماری هایی که اهریمن نازل می کند نمی میرند و فقط کهنسالی، حادثه یا قتل نفس باعث مرگ آنها می شود.

یک هزار سال بعد، بار دیگر اهریمن نیرو می گیرد و نوع بشر بار دیگر دوران سختی را تجربه می کند که مدت هاست آن را فراموش کرده است. رنج، بیماری، جنگ و گرسنگی شیوع می یابند. باز هم یک دختر پانزده ساله ی باکره در دریاچه ی مقدس آبتنی می کند و دومین نجات دهنده که اوشیدر ماه نام دارد را آبتن می شود. هنگامی که اوشیدر ماه به سی سالگی می رسد، بار دیگر خورشید در جایگاه نیمروز به مدت شش روز متوقف می شود. باز هم اهریمن مقهور می شود اما به طور کامل شکست نمی خورد. در پایان این دوره مردم دیگر گوشت نمی خورند و به دلیل گیاهخواری روحیه ی تهاجمی کمتری دارند.

اما اوشیدر ماه هنوز بر زمین حضور دارد که اثری دهاک اژدها، در غاری گران از خواب بر می خیزد و زمین را تهدید می کند و یک سوم نسل انسان ها و حیوانات را به قتل می رساند. در این زمان، قهرمان باستانی ایرانیان کرسسپا یا گرشاسب، توسط سرور دانا احضار می شود و اهریمن را به قتل می رساند و بار دیگر خیر موقتا بر شر پیروز می شود.

سومین و آخرین نجات دهنده، سوشیانت است که هزار سال بعد به همان شیوه که منجیان قبلی به دنیا آمده بودند، ظهور میکند. او طلایه دار داوری نهایی زندگان و مردگان، و فرمانروایی بی چون و چرای سرور دانا

بر همه چیز است. همه ی جهان او را به عنوان قهرمان بزرگ نیکی بر زمین خواهند پذیرفت. توفان عظیمی از فلز گداخته زمین را در بر خواهد گرفت و نیرو های شر را با درد فراوان به قتل خواهد ساند.

پس از پاک شدن زمین، پیکر ها و ارواح همه ی کسانی که بر آن زیسته اند در روز رستاخیز به هم می پیوندند. سرور دانا، با فرشتگان ملازم خود، از آسمان ظاهر می شود. نور او در همه ی پیروان نیکی بازتاب می یابد، و راستکاری همچون خورشید می درخشد. از سوی دیگر پیروان اهریمن با همه ی زشتی هایشان دیده می شوند.

سوشیانت فرمانروای روز داوری است. انسان های شرور و اهریمن یا نیرو های شر، برای همیشه به جهنم فرستاده خواهند شد، و سرور دانا بر کائنات فرمانروا خواهد شد. مرگ، بیماری و رنج برای همیشه متوقف خواهد شد. زمین بار دیگر آفریده می شود و نامیرایی در بهشتی تازه برکت می یابد.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۳۲۲-۳۲۰)

چهار دوران بشر(اساطیر آفرینش):

جهان بارها و بارها آفریده و ویران شده است. تنها برهمنی آفریننده می داند که این واقعه چند بار روی داده است. هر یک از این چرخه ها آفرینش از چهار دوران تشکیل می شود که هر کدام از آنها با یک عنصر اساسی مشخص می شود. نخست دوران طلایی یا دوران استو یا نیکی است. سپس دوران رجس یا انرژی فرا می رسد، و با دوران سوم که آمیزه ای از این دو است دنبال می شود. سرانجام دوران چهارم یا تمس یا تاریکی می آید که چرخه را تکمیل می کند. دوران طلایی چهار هزار سال طول می کشد و با یک دوره ی گرگ و میش یا گذار دنبال می شود که چهارصد سال است. در دوران طلایی، مردم به صورت جفتی زاده می شوند. آنها از زندگی در حد کمال لذت می برند، به مراقبت نیاز ندارند، کجبور به کار کردن نیستند و هر غذایی را که در اطراف خود می بینند می خورند. آنها نفرت نمی ورزند و خسته نمی شوند و به خانه ای برای سرپناه نیاز ندارند، زیرا شرایط آب و هوایی به کمال خوب است. از غم و اندوه خبری نیست.

دوران دوم مبتنی بر این اصل است که وقتی کمال از دست می رود، جستجو برای صورت دیگری از کمال آغاز می شود. هنگامی که آب به وضعیت بخار می رسد، ابر ها تشکیل می شوند. در دوران دوم این ابر ها می بارند و درختان از زمین سبز می شوند. درختان وسیله ی امرار معاش مردمند و ضمن تامین سرپناه، مقدار فراوانی میوه و عسل وحشی نیز برای خوراک انسان ها عرضه می کنند. قربانی کردن در پیشگاه خدایان مشخصه ی دوران دوم است، همان طور که مراقبه ی صلح آمیز، ماهیت دوران طلایی را تشکیل می داد.

دومین دوران سه هزار سال طول می کشد و با یک دوران سی صد ساله ی گرگ و میش ادامه پیدا می کند. گرچه زندگی در دوران دوم نیز بی غل و غش و ساده است، اما مردم شروع به تغییر میکنند. عواطفی از قبیل شورمندی، آز، نفرت و خشم سر بر می آورند و محیط صلح آمیز را ویران می سازند. افراد این دوران به تدریج کامیابی خود را در داشتن درختانی بیش از همسایه می بینند. با زندگی در میان درختان که نخستین شکل سکونتگاه ثابت است، تمایل به تملک در مردم رشد می کند و مقدار بیشتر و بیشتری از هر چیز را طلب می کنند. آنها طمع می ورزند و سرانجام یاد می گیرند که بدزدند و بکشند. آنها سرانجام دنیای درختان را لخت می کنند و آن قدر شیره ی زمین را می مکند که دیگر نمی تواند نیاز های آنان را تامین کند.

در این نقطه، مردم دوران دوم به بازنگری خرسندی خود می پردازند و باعث می شوند که درختان بار دیگر از زمین برویند. اما آیا مردم از تجربه ی بدبختی های خود درس می گیرند؟ ابداً. آنها شروع به چپاول و قتل آزادانه ی یکدیگر می کنند. پس برهما، در هر یک از دوران های دوم، طبقه ی جنگجویان کشتیه را خلق می کند تا مردم را از قصابی کردم یکدیگر باز دارد. از این رو است که دوران دوم، با بدبختی و هرج و مرج به پایان می رسد.

سپس دوران سوم فرا می رسد که دو هزار سال طول می کشد و گرگ و میشی دویست ساله را در پی دارد. به دلیل نیاز مردم به راهنمایی در عرصه ی اخلاقیات، در هر یک از دوران های سوم قدیسی به نام ویاسا وارد عرصه می شود تا متون مقدس ودا ها را بنویسد و آن ها را به چهار بخش تقسیم کند. در این دوران، مرگ، قحطی و بیماری رنج هایی هستند که از گفتار، ذهن و عمل زاده می شوند. بر اثر این رنج ها مردم کاملاً کرخت و بی حس می شوند.

در چنین وضعیتی است که انسان ها به تأمل درباره ی چگونگی رهایی از این رنج ها می نشینند. آنها با ایجاد فاصله ی فکری از جهان، شروع به شناختن خود و خطاهایشان می کنند. همان طور که مراقبه ویژگی بارز دوران طلایی، و قربانی ویژگی بارز دوران دوم است، معرفت ویژگی ممتاز دوران سوم به حساب می آید.

پس دهرم (اصل جاودانی حقیقت که کائنات بر آن استوار است) به یک چهارپایه شباهت دارد. پس از دوران طلایی، یک پایه از چهار پایه ی دهرم از بین می رود. سپس در پایان دوره ی دوم، پایه ی دوم نیز ناپدید می شود. پایه ی سوم پس از دوران سوم از میان می رود؛ و با ورود دوران چهارم، دهرم بسیار ضعیف است. در دوران چهارم که دوران تاریکی است، حقیقت چندانی در نوع بشر و چیزی که کائنات بر آن استوار شود بر جای نمی ماند.

در دوران چهارم مردم در تاریکی به این سو و آن سو می روند، و در مقابل حقیقت کاملاً جاهل و کورند. احساس های آنان در پرده ای از تاریکی و توهم (مایا) پوشیده می شود. آنها قادر نیستند درست را از غلط تمیز دهند و به فرق میان این دو توجهی ندارند. آنها آکنده از حسادت و تنفرند و حتی مردان مقدسی را که سعی می کنند حقیقت را به آنها نشان دهند و آنها را از تاریکی نجات دهند به قتل می رسانند. کشورها به دلایلی پیش پا افتاده همواره با یکدیگر در جنگ اند، به طوری که پس از شروع جنگ این دلایل را از یاد می برند. متون مقدس دیگر در نظر مردم ارزشی ندارند.

در سراسر این دوران تاریکی، همه چیز رو به ویرانی می گذارد و در پایان آن مردم زباله ها را در جستجوی غذا زیر و رو می کنند و هرگونه ریشه ی گیاه، گوشت یا میوه ای را که پیدا می کنند یا می دزدند، می خورند. حتی هنگامی که این قبیل چیزهای فاسد را جمع آوری می کنند، دیگری سعی می کند آنها را از چنگشان به در آورد. آنها در پایان، دارایی های ناچیزی دارند و قادر به برگزاری هیچ آئینی نیستند.

اما برای معدود افراد خردمند بازمانده از این دوران تاریکی، فرصت هایی برای دریدن این پرده ی توهمات و رسیدن به بصیرت هایی نادر وجود دارد. به این ترتیب است که آنها به نوعی آرامش ذهنی دست می یابند. معدود بازماندگان دوران تاریکی و چند صد سال گرگ و میش پس از آن، ممکن است آن قدر زنده بمانند که بازگشت به دوران طلایی چهارپایه ای و استقرار دوباره ی دهرم را به چشم ببینند. شاید هم خود را در پایان یک چرخه ی جهانی ببینند و شاهد ویران شدن ادواری کائنات باشند.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۱۳۶-۱۳۳)

معرفی خدایان هند:

خدای مطلق و جاودانی برهمن است که نفس خدا نامیده می شود. هندویسم می تواند صورت های یکتا پرستانه به خود بگیرد که در آن اغلب هندوها برهمن را خدا یا نیروی بزرگ پشت سر خدا و خدایان می شمارند؛ یا صورت های چند خدایی که در آن برهمن از طریق مظهرها یا تناسخ های متعدد خود پرستش می شود.

تریمورتی (تندیس سه گانه) یا تثلیث خدایان بزرگ هندی از برهمنی آفریننده، ویشنوی نگهدارنده و شیوای ویران کننده تشکیل می شود. اما هر سه ی اینها صرفاً مظهرهای برهمن، خدای مطلق جاودانی، و هر سه خدایانی مذکرند که همتایان مونث (شکتی) دارند. شکتی شیوا، مهادیو(الهه ی بزرگ) است که جاگان ماتا(مادر جهان) نیز نامیده می شود. بعضی فرقه های هندی این الهه ی بزرگ را قادر متعال می دانند و او را می پرستند.

شکستی برهما، سرسواتی و شکستی ویشنو، لاکشمی است. همه ی این شکستی ها به وسیله ی فرقه های کوچک خود پرستش می شوند.

راماین و مهابارت دو حماسه بزرگ هندو هستند که در هر دو حماسه ویشنو به هیات انسان در می آید تا نوع بشر را حفظ کند. در حماسه ی اول در قالب رام و در مهابارت در قالب کریشنا. دیگر خدایان هندو عبارتند از:

برهپست: سیاره ی مشتری، کاهن خدایان

ایندره: خدای آسمان

ورونه: نامی سانسکریت و بسیار نزدیک به اورانوس یونانی؛ رئیس مجمع خدایان پیشین

کوبره: یکی از خدایان ثروت

رودره: خدای توفان و یکی از مظهر های شیوا که جهان را ویران می کند.

پوشن: نگهبان حیوانات اهلی

گانشا: خدای کله فیلی معروف خرد

اسکنده (کومره): یکی از خدایان جنگ

کامه دیو: یکی از خدایان عشق

رتی: به معنای میل جنسی. رتی همسر کامه دیو است.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۴۴-۴۳)

چگونه رودره کائنات را ویران می کند (اسطوره مرگ):

زمین بارها خلق، ویران و بار آفریده شده است. تنها آن جاودان میدانند که این کار چندبار اتفاق افتاده است. یا شاید او هم نمی داند. قوانین کائنات ثابتند: چهار دوران بشر با عنوان دهرم به طور طبیعی اتفاق می افتد و تکرار می شود. دهرم یا چهارپایه ی حقیقت، به صورت هر پایه در زمانی خاص، به وجود می آید و از میان می رود، تا آنکه دیگر پایه ای بر جای نمی ماند تا جهان بر آن استوار شود. ویرانی کائنات در هر دور اجتناب ناپذیر است.

در آغاز هر دور، جهان به وسیله ی برهما آفریده می شود؛ در طی هر دور به وسیله ی ویشنو حفظ می شود؛ و سپس به وسیله ی شیوا ویران می شود.

یک دور یا روز برهما، دوازده هزار سال دیوان یا چهارصد و سی و دو هزار سال انسانی است. در آغاز هر یک از این روزها، هنگامی که آن جاودان از خواب برمی خیزد، جهان باز آفریده می شود.

هر دور به چهارده منوانتر تقسیم می شود که بر هر کدام از آنها یک منو یا آموزگار حاکم است. در پی هر منوانتر توفانی بزرگ حادث می شود که کلیه ی موجودات زنده را از بین می برد، به جز آنهایی که نجات می یابند و دوباره زمین را از جمعیت آکنده می سازند. در جریان این توفان ها، قاره ها آرایشی دوباره می یابند.

روز برهما را می توان به هزار یوگ نیز تقسیم کرد که هر یک از آنها شامل چهار دوران پیشگفته است. هر چهار یوگ، چهار میلیون و سیصد و بیست هزار سال طول می کشد. اولی یک میلیون و هفتصد و بیست و هشت هزار سال، دومی یک میلیون و دویست و نود و شش هزار سال، سومی هشتصد و شصت و چهار سال، و آخرین یوگ چهارصد و سی و دو هزار سال. سال هزار و نهصد و نود و سه، پنج هزار و نود و سومین سال از یوگ کالی بود. این دور شوم است. زیرا عده ای عقیده دارند که کالی ویران کننده ی جهان است.

هنگامی که آخرین یوگ سپری شود، تمامی منابع زمین از میان خواهد رفت. این مقطعی از دور تاریخ است که در آن کائنات ویران و آماده ی بازآفرینی می شود. خدای ویشنو به هیات خدای توفان یا رودره در می آید که ویران کننده ی همه چیز است. نخست قحطی هولناکی اتفاق می افتد که صد سال طول می کشد و بر اثر آن زندگی بر زمین اگر کاملاً از میان نرود، رو به زوال می گذارد.

سپس رودره وارد خورشید می شود و همه ی آب های زمین، دریاها، اقیانوس ها، دریاچه ها، رودخانه ها، و آب های زیر زمین خشک می شوند. همه ی آب ها از زمین به آسمان کشیده می شوند. آموزگاران کهن این پدیده را مکیدن آبها به وسیله ی رودره نامیده اند. زیرا چنان است که گویی همه ی رطوبت زمین به وسیله ی پر کاهی مکیده شده است. سپس آنچه از زمین باقی می ماند می سوزد، و زیر تابش سوزان آفتاب پاکیزه می شود، و به این ترتیب همه ی چیزهای موجود در زمین و کائنات پاک می شوند.

رودره ابرهای عظیمی را که آکنده از رطوبت مکیده شده از زمین است، با نفس خود به بیرون می فرستد. او شروع به فرستادن آذرخش هایی از آسمان می کند؛ طلایه داران باران هایی سیل آسا که هزار سال طول می کشد و آتش ها را خاموش می کند. آب ها مرتباً بالا و بالاتر می آیند تا به قلمرو هفت حکیم که بسیار بالاتر از سطح زمین است می رسند.

برهما بادی می فرستد که بیشتر آب ها را می نوشد، و در آسمان ابرهایی پدید می آورد. جهان در ورطه ی آشوبی آبی، یا در وضعیت اولیه ای است که آستن آفرینش دنیایی تازه است.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۳۱۹-۳۱۷)

اسطوره های آفرینش مصر:

پیش از پیدایش خدای خورشید، رع بزرگ، پدرش (لجه ی آبی) وجود داشت. رع از مغاک آبی بیرون آمد و سپس همه چیز از کلماتی که از دهان او بیرون آمد، هستی یافت. نخست هوای اولیه (شو) را بیرون داد، و سپس رطوبت اولیه (تفنوت) را تف کرد. شو به خدای هوا تبدیل شد که نیروی زندگی است، و تفنوت که نظم جهان را سامان می دهد، به همسری او در آمد. همچنین رع از دل هوا و رطوبت، چشم رع (الهه هاتور) را آفرید تا ناظر کارهای او باشد. رع پس از آنکه صاحب چشم شد شروع به گریستن کرد. انسان ها از اشک های او آفریده شدند.

چشم رع، هاتور، از اینکه به پیکر رع متصل نبود خشمگین بود. به این دلیل، رع او را در نقطه ای در پیشانی خود جای داد. سپس رع مارها را آفرید، و سایر موجودات از آنها به وجود آمدند.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۶۹)

مجمع خدایان مصری یا انه (خدایان نه گانه):

رع: خدای خورشید و فرمانروای خدایان است. وی به شکل مردی با سر شاهین نشان داده می شود، که عصای سلطنتی را به یک دست، و آنخ (نماد زندگی) را به دست دیگرش گرفته است. بر فراز سر او، قرص خورشید دیده می شود. رع به مدت هزاران سال، بالاترین خدای مصریان بود.

شو: شو از دهان رع به وسیله هوا آفریده شده است و خدای هوا و نوعی روح زندگی است. نامش برگرفته از فعلی است به معنی «فراز آوردن» و می توان آن را به «کسی که فراز می آورد» ترجمه کرد. او هم چون اطلس در اساطیر یونان، نگاه دار آسمان است.

تفنوت: به معنی رطوبت که الهه ی نظم جهان است. در نقاشی های کهن تفنوت به شکل ماده شیر یا انسانی با سر شیر و با تاجی از قرص خورشید ترسیم شده و در نقش هایی که از وی به عنوان حامی رع و فرعون یاد می شود به شکل یوریس نمایان و در برخی روایات نیز حامی ازیریس پس از مرگ است.

گب:خدای زمین و فرزند شو و تفنوت است. گب را تقریباً به گونه ای نشان داده شده که زیر پای شو دراز کشیده است. کسی که برای دفاع از همسرش سخت با او جنگیده است. آرنجش را بالا گرفته، یکی از زنانش خمیده است و بدین گونه، نماد کوه و صخره‌های موج گونه زمین است. بدنش نیز گاه از سبز پوشیده است. گب را تقریباً همیشه به گونه مردی بدون صفات ویژه نمایانده اند، اما گاه سرش به گونه غاز است که معنی نگار نام اوست. از این گذشته، در برخی افسانه‌ها او را همچون غاز نر - قدقد کننده بزرگ - توصیف کرده‌اند که ماده اش تخم خورشید را گذارده است. در افسانه‌های دیگر آمده که او ورزای بارور کننده ماده گاو آسمانی است. به هر حال، گب تقریباً همواره پدر (و نات مادر) ایزدان ازیرسی است و به همین سبب به پدر ایزدان آوازه یافته است.

نوت:الهه ی آسمان، فرزند شو و تفنوت و خواهر-همسر گب است. ایزدانوی آسمان اغلب به گونه زنی با بدن کشیده نشان داده می‌شود که با نوک پاها و سرانگشتان زمین را لمس می‌کند، در حالی که شکم ستاره گونش به وسیله شو بالا نگه داشته شده، طاق آسمان را تشکیل می‌دهد. نوت و گب چهار فرزند دارند: اوزیریس و ایزیس، ست و نفتیس.

اوزیریس:خدای مردگان و برادر-همسر ایزیس است. در اسطوره‌ها آمده که ایزیریس در پی نیرنگ برادرش، ست، درون تابوتی دراز کشید که بلافاصله توسط ست و ملازمانش بسته و لاک و مهر شد و به رود نیل انداخته شد و در انتها به دریا رهسپار گردید. ایزیریس غرقه در اندوه همه جا به جستجوی همسر خویش پرداخت تا سرانجام جسدش را که در بندر بیبلوس واقع در لبنان به ساحل رسیده بود و در بین درختی بزرگ گیر کرده بود، یافت. آنگاه ست، در نبود ایزیریس، که حتی قتل برادر سیرایش نکرده بود، جسد وی را به ۱۴ تکه بخش نمود و در سراسر سرزمین مصر پراکنده ساخت. پس از این واقعه ایزیریس و ایزدان دیگر همچون نفتیس و آنوبیس، تصمیم گرفتند که از نو ایزیریس را بازسازی کنند. ایزیریس و نفتیس تمام قطعات بدن او، به غیر از نرندامه را جمع‌آوری کردند و پیروزمندانه او را به نیکی بازگرداندند. ایزیریس بی‌درنگ شروع کرد به خوردن و آشامیدن، جامه تمیز پوشید و خود را با جواهر آراست و به زودی فرزندش حوروس را در تن ایزیریس پدید آورد. اما او اجازه نداشت بر روی جهان زندگان بماند و برای همیشه به جهان زیرزمین فرستاده شد تا آنگاه او مقامش را به عنوان خداوندگار جهان پس از مرگ به دست آورد.

ایزیریس:الهه طبیعت، باززایی، ازدواج، تجسم ماهیت سحر و جادو و یکی از محبوب‌ترین الهه‌های مصر باستان به شمار می‌رود. او خواهر و همسر اوزیریس بود و از او صاحب فرزندی به نام حوروس گشت. ایزیریس به صورت یک زن با یک دیسک خورشید شکل در بین شاخ‌های گاوی بر روی سرش مجسم می‌شود.

ست: ایزد صحراها و طوفان است که احتمالاً خاستگاه وی از لیبی می‌باشد. او همچنین فرمانروای مصر علیا، و ایزد جنگ، خشونت، هرج و مرج و سرزمین‌های خارجی است. او پسر گب و نوت (یا رع و نات)، و برادر اوزیریس، ایزیس و نفتیس به شمار می‌رود. می‌گویند ست سومین فرزند نوت در سومین روز از پنجه کیسه زاده شد و پس از بالیدن با همزاد و خواهرش نفتیس ازدواج کرد. با بودن ایزد صحراها، او از کاروان‌هایی که از صحرا عبور می‌کردند محافظت می‌کرد، اما از طرفی هم طوفان شن ایجاد می‌کرد که با این کار سبب کشمکش با ایزد حاصلخیزی و برادرش یعنی اوزیریس می‌شد.

نفتیس: ایزد بانوی مردگان از ایزدان مصر باستان و از خانواده اوزیریس به‌شمار می‌رود. او را مانند زنی تصویر کرده‌اند که بر سرش دو تصویر نگاره به چشم می‌خورد که دلالت بر نام او دارد، و به معنی بانوی کاخ است. در افسانه اوزیریس، نفتیس در اصل ایزدبانوی مردگان و خواهر دوم ایزیس و اوزیریس به‌شمار می‌رفت. برادر دومش، ست، او را به همسری برگزید، اما او نازا بود و فرزندى از او نداشت. می‌خواست از برادر بزرگ ترش، اوزیریس صاحب فرزندى شود و بدین منظور او را مست و از خود بی‌خود کرد و در حالت ناآگاهی، وی را در آغوش کشید. میوه این هم آغوشی نوزادی بود به نام آنوبیس. بنابراین افسانه مزبور، نفتیس ظاهراً نمودگار پهنه بیابان بود که معمولاً خشک بود، اما گاه به واسطه سیلاب‌های مهیب نیل، سیراب میشد. هنگامی که ست به برادرکشی دست زد، همسرش با ترس و لرز وی را ترک گفت و به حلقه مدافعان اوزیریس پیوست و به خواهرش ایزیس در مومیایی کردن پیکر ایزد متوفا یاری رساند و در سوگواری‌های تدفین او شرکت جست.

(ایونس، اساطیر مصر) (بیرلین، اسطوره‌های موازی، ۴۶-۴۵)

قانون اوزیریس (اسطوره ی پس از مرگ):

اوزیریس قانونی وضع کرد که حاکم بر سرزمین مردگان بود. هر انسانی از سه بخش تشکیل می‌شود: پیکر، روح "کا" و روح "با". پس از مرگ، کا به زندگی ادامه می‌دهد و پیکر انسان از طریق مومیایی کردن حفظ می‌شود. زیرا تعلق به کا و خانه ی اوست. هنگامی که اوزیریس در روز رستاخیز به مردگان ندا می‌دهد که برخیزند، کا می‌تواند پیکر را به تملک کامل خود درآورد.

در لحظه ی مرگ، کا بدن را ترک می‌یابد و می‌رود تا مورد داوری قرار گیرد. روح در میا تالارهای کاخ اوزیریس سرگردان است؛ جایی که چهل و دو نفر ارزیاب، در آغاز شواهد مربوط به زندگی روح را بررسی می‌کنند. این ارزیاب‌ها کاملاً بی‌طرف اند. جایگاه و موقعیت شخص در زندگی، در داوری او پس از مرگ

هیچ تاثیری ندارد. اما داوری نهایی روح توسط سه قاضی مردگان و در تالار دو حقیقت انجام می گیرد. این قاضیان عبارتند از: خدایان هوروس، آنویس و توث.

توث که خدای خرد است، یک پر سفید خالص را که نماد مات (حقیقت) است، در یک کفه ی ترازو در مقابل شواهد مربوط به زندگی فرد قرار می دهد. چنانچه روح با صداقت اعلام کند که مرتکب هیچ یک از چهل و دو گناه نشده است، توث او را در دست می گیرد و بر تخت اوزیریس می نشاند، و او را برای همیشه همراه با برکت بر روح فرمان می راند، و سرانجام روزی پیکر را بر پا می خیزاند و روح را دوباره با آن یگانه می کند.

چنانچه شخصی کمتر از نصف چهل و دو گناه را مرتکب شده باشد، توث به اوزیریس توصیه می کند که به او اجازه داده شود از رحمت جاودان بهره گیرد. برای این قبیل افراد، مهم ترین گناه، گواهی دل یا نیت است. عده ای می گویند دل افراد مهربان و بی عاطفه با ترازو های مختلف سنجیده می شود.

از سوی دیگر اگر روح مرتکب بیش از نصف چهل و دو گناه شده باشد، و بی عاطفه هم باشد، اوزیریس یا فرمان می دهد که بار دیگر تناسخ یابد و با کار کردن در جهان بهای گناهان خود را بپردازد، یا او را به یکی از جهنم ها می فرستد تا از گناهان شسته شود و دوباره مورد داوری قرار گیرد.

(بیرلین، اسطوره های موازی، ۲۹۱-۲۸۹)

اسطوره ی آفرینش چینی:

اسطوره های آفرینشی چینی ها گستره ای از فلسفه تا فرهنگ عامه را شامل می شود. در فلسفه چینی، می توان برخی از نخستین داستان های آفرینش را در تائو ته جینگ (حوالی قرن چهارم پیش از میلاد) یافت.

پیش از پیدایش آسمان و زمین چیزی بی شکل ولی کامل پدید آمد. آن چیز بی شکل، در سکوت و تنهایی، بدون تغییر وجود داشت. از آن رو که نامش را نمی دانیم، او را (وی) خطاب می کنیم. وی یگانگی را بوجود آورد. یگانگی دوگانگی را زائید. دوگانگی سه گانگی را پدید آورد و سه گانگی آفریده های بیشماری را ایجاد کرد. آفریده های بیشمار (ین) را بر پشت و (یانگ) را در آغوش خود گرفتند.

آن ها خشتی گر تضاد این دو و در نتیجه پدید آورندگان توازن و هارمونی هستند.

آشوب به یک تخم مرغ شباهت داشت. قسمت های مختلف این تخم مرغ به ین و یانگ تبدیل شدن که جوهر مذکر و مونث همه ی چیز های زنده اند. قسمت های سبک تر به الا صعود کردند و آسمان و بهشت را پدید آوردند، حال آنکه قسمت های پایین تر رفتند و به زمین و دریا تبدیل شدند. پانگوی گول نیز از دل این تخم بیرون آمد. پانگو به مدت هجده هزار سال هر روز ده فوت رشد کرد، تا آنکه قدش از زمین به آسمان رسید. _ سپس پانگو جان سپرد. پس از مرگ پیکرش تجزیه شد و معده اش کوه های مرکزی را پدید آوردند؛ چشمانش به ماه و خورشید؛ اشک هایش به رودخانه؛ نفسش به باد؛ و استخوان هایش به فلزات و سنگ ها بدل شدند و از مغز استخوانش یشم پدید آمد.

(برلین، اسطوره های موازی، ۷۳_۷۲)

ین و یانگ:

ین و یانگ مفهومی است در نگرش چینیان باستان به نظام جهان. ین و یانگ شکل ساده شده ای از مفهوم یگانگی متضادها است.

از دیدگاه چینیان باستان و تائو باوران، در همه ُ پدیده ها و اشیاء غیر ایستا در جهان هستی، دو اصل متضاد ولی مکمل وجود دارد.

ین و یانگ نشان دهنده قطب های مخالف و تضادهای جهان هستند. البته این بدان معنا نیست که یانگ خوب است و ین بد است (درحقیقت این تحریفی نادرست است). بلکه ین و یانگ مانند شب و روز یا زمستان و تابستان بخشی از چرخه هستی هستند. وقتی تعادل و احساس خوبی به وجود می آید که تعادل بین ین و یانگ برقرار باشد. نقطه های متضادی که داخل شکل ین و یانگ دیده می شود به این مفهوم است که بین وقتی به حداکثر خودش برسد، و می خواهد تمام شود در درونش یانگ را دارد و وقتی هم که یانگ می خواهد به حداکثر خود برسد در درونش ین را دارد. یعنی وقتی یکی تمام می شود، دیگری در درونش رشد می کند و این چرخه ادامه پیدا می کند.

ین و یانگ به ترتیب نام اصل ها یا نیروهای مکمل مادینه و نرینه ُ جهان در فلسفه ُ ذن و تائوئیسم است که همه ُ وجوه زندگی را در برمی گیرد. بین در لغت به معنای سمت سایه گرفته ُ تپه است و یانگ سمت آفتاب رو. ین معمولاً مترادف زمین شمرده می شود که

تاریک و سرد است و هر چیز بدی به آن نسبت داده می شود و یانگ مترادف آسمان است و روشن و گرم و خوب شمرده می شود.

ین و یانگ کاملاً به هم وابسته اند و هیچ کدام بدون دیگری نمی توانند وجود داشته باشند. نور بدون تاریکی معنی ندارد.

هیچ چیزی کاملاً ین یا کاملاً یانگ نیست. مثلاً آب سرد در مقابل آب جوش بین است ولی در مقابل یخ یانگ است.

اساطیر چین:

اساطیر چین شامل مجموعه ای از پدیده های برخاسته از تاریخ فرهنگی و مذهبی چین، و افسانه های فولکلوریک رایج در این سرزمین می باشد که عمدتاً توسط سنن شفاهی و گاهی توسط منابع مکتوب به عصر کنونی منتقل شده اند. این پدیده ها عبارتند از: اسطوره های آفرینش در فرهنگ چین و همین طور اسطوره ها و افسانه هایی در مورد نحوه ی تأسیس و شکل گیری مقولاتی هم چون فرهنگ چینی و دولت در چین.

همانند بسیاری از اسطوره های دیگر، در مورد اسطوره شناسی چینی هم اعتقاد بر این است که دست کم بخشی از آن چه که در این مورد ثبت و ضبط شده است، مشتمل بر تاریخ واقعی است. در اسطوره شناسی چینی، برخی از اسطوره ها در قالب های تئاتری یا ادبی زنده مانده اند و مثلاً به صورت نمایشنامه یا رمان حفظ شده اند.

در مورد برخی از این اسطوره ها، پاره ای داستان های اساطیری نیز موجود است که به عنوان شناساننده ی ویژگی های هر اسطوره از آن ها استفاده شده است.

مورخان حدس زده اند که پرداختن به اساطیر چینی از قرن دوازدهم پ.م. آغاز شده است. البته برای مدت زمانی بالغ بر یک هزارسال، اسطوره ها و افسانه های چینی در قالب فرهنگ شفاهی مردم چین، و به طرز سینه به سینه انتقال یافته اند و بعدها نسبت به ثبت و ضبط این اساطیر به گونه ی مکتوب اقدام شده، که از جمله ی اولین نمونه هایی که در آن ضبط کتبی این موارد انجام گرفته می توان به کتاب شان های جینگ (چان های کینگ) اشاره نمود.

براین اساس، شناخت ما از اسطوره ی چینی، عمدتاً از طریق سنت های شفاهی مانند تئاترها و ترانه های کهنی به دست آمده است که مواردی در این ارتباط را منتقل ساخته اند، اما در عین حال مکتوباتی به صورت رمان مانند، همچون رمان هی یان ژوان (حماسه

تاریکی) نیز بعدها پدید آمده است. در حماسه تاریکی به مجموعه ای برمی خوریم که تنها برخی افسانه های کهن و سنتی چینی را در فرم حماسی ثبت و ضبط کرده است. این مجموعه عمدتاً به حفظ موارد مربوط به یک جامعه ی خاص از ملیت هان در چین، یعنی ساکنان منطقه ای واقع در اطراف کوه شن نونگ جیا در هوبئی پرداخته، و حاوی شرح مفصلی از وقایع اساطیری و حماسی که در فاصله ی تولد پانگو تا دوران تاریخی به وقوع پیوسته اند، می باشد.

به عقیده ی غالب پژوهش گران، اسطوره های چین به گونه ای که امروزه در دسترس ماست، به اندازه ی اسطوره های سایر ملل و فرهنگ های قدیمی، کهن و قابل اطمینان نیست. علت اصلی قابل اطمینان نبودن اساطیر چین، این است که در سال ۲۱۳ پ.م. نخستین امپراتور چین، تمامی کتاب های کهن چینی را، به جز کتاب هایی که درباره ی پزشکی و کشاورزی و کاشت درختان و گیاهان و پیش گویی بود، سوزاند و از میان برد. (پرتو، اساطیر جهان: مأخذ شناسی، ۱۲۶)

چین باستان فاقد شخصیت هایی مانند هزیود، هومر، اومروس یا آوید بود که قصه های اسطوره ای شفاهی را به تفصیل بازگویند.

نویسندگان چینی قطعاتی از داستان های اسطوره ای را در آثار فلسفی و تاریخی خود نقل می کردند. به این ترتیب اسطوره های چینی روایت هایی بی شکل و نامنظم اند که انواعی از توصیف های کهن ناشناخته را ارائه می دهند. قطعات اسطوره ای که در سایر متون کلاسیک ادغام شده اند به لحاظ روایی با هم فرق دارند. در نتیجه اسطوره ی چینی در قالب روایت های مختلفی بازمانده است که محتوای آن ها به طور کلی با هم سازگار است اما در جزئیات با هم تفاوت های زیادی دارند. در روش چینی بر خلاف یونان و روم، ضبط قطعات اسطوره ای، در قالب روایت های مختلف و برخوردار از غنایی بی شکل، از نمونه های نادر در بازمانده ی اصالت ابتدایی است. نویسندگان و پژوهش گران چینی طی قرن ها، مطالب اسطوره شناختی را به همان صورتی منتقل کرده اند که برای اولین بار در دوران باستان ثبت شده اند. به بیان دیگر بخش عمده ی کتاب های کلاسیک که حاوی روایت های اسطوره ای بود حفظ شد، و اسطوره ها به بخشی از مطالب مکتوب تبدیل شدند.

اسطوره شناسی فرهنگ و تمدن چین شامل انواع روایت های مقدسی است که به ما می گوید چگونه جهان و جامعه بشری به صورت کنونی آن آفریده شدند. این روایت ها مقدس اند چون علاوه بر مطالب دیگر، اعمال خدایان را روایت می کنند و عمیق ترین ارزش های معنوی یک ملت را تجسم می بخشند. تعریف عموماً پذیرفته شده غربی اسطوره به مثابه "روایت قدسی"، معنای اصطلاح چینی اسطوره ی شن هوا را

منعکس می کند. "شن" به معنای آسمانی، خدایی، قدسی و "هوا" به معنای گفتار، قصه، روایت شفاهی. البته دامنه اسطوره ها از محدوده گزارش های مربوط به خدایان فراتر می رود و داستان هایی را درباره ویرانی های جهانی در اثر طوفان، آتش، خشک سالی، قحطی، تبعید و مهاجرت شامل می شود. به این مجموعه باید کیفیت رهبری حکومت بشری، چهره قهرمان و بنیان گذاری سلسله ها، مردم و قبیله ها را نیز اضافه کرد. در مقایسه با مطالعه اسطوره شناسی غربی، پژوهش در اسطوره های چینی هنوز در آغاز راه است. مطالعه در اسطوره های چینی در آغاز، عمیقاً بر پژوهش در خاستگاه ها و تبیین ها یا نوعی رویکرد غایت شناختی استوار بود.

اما اکنون دروازه ها به روی نظریه های معاصر اسطوره شناسی تطبیقی و پژوهش جهان شمول اسطوره شناسی گشوده شده است.

موضوعات و دغدغه های اسطوره شناسی چینی را می توان تا عوامل فرهنگی و محیطی سازنده صورت های تمدن چینی در دوران باستان دنبال کرد. آغازهای این تمدن با محیط مساعد آن پیوندی جدایی ناپذیر دارد. در سرزمین پهناور چین، سه منطقه جغرافیایی متمایز توسعه یافت: منطقه معتدل کمربند چین شمالی (دشت های حاصل خیز آبرفتی رودخانه زرد)، کمربند چین جنوبی (اقلیمی پایدار و ملایم و مرطوب و پوشیده از آبرفت های رودخانه یانگ تسه)، و کمربند عمیق چین (قلمرو غنی برای ماهیگیری که استوایی است).

قلمروهای جغرافیایی متفاوت باعث پیدایش نوعی فرهنگ دوگانه انسانی در چین شده و شکل گیری جوامع متعددی را در پی داشته است که دارای نظام های فرهنگی متفاوت هستند. کمربندهای جغرافیایی از یک طرف سکونت گاه های چینی را از هجوم اقوام بیگانه در امان نگاه می داشت و از طرف دیگر آرایش جغرافیایی مرزهای آن با ایجاد کریدورهای ارتباطی باعث تسهیل اشاعه فرهنگ می شد. از میان سه نظام زیست محیطی جغرافیایی موجود در قلمرو چین، کمربند شمالی برای توسعه نخستین دولت چینی و آغاز تمدن از همه مناسب تر بود. فرهنگ این ناحیه از همان آغاز گسترش یافت و در قالب اجتماعات قومی متعدد در امتداد رودخانه های اصلی پراکنده شد. در حدود ۱۷۰۰ سال پ.م. یکی از این گروه های قومی به قدرت غالب منطقه رود زرد و دشت های مرکزی تبدیل شد. این گروه به نخستین سلسله چینی به نام شانگ تبدیل شد. در پیدایش دولت شانگ و آغاز تمدن چینی دو عامل تخصص در فناوری ذوب مفرغ و ابداع نوعی نظام نوشتاری قابل استفاده نقش عمده ایفا کردند. هسته اصلی هویت و کارکرد دولت، مفهوم شاه-روحانی سلسله شانگ بود. شاه در این سلسله به نیابت از خدای بزرگ دی حکومت می کرد. یکی از مناطق شمال غربی که شاهان شانگ از آن دیدار می کردند دره رودخانه وبی بود که اقوام ژو در آن سکونت داشتند. ژوها متعلق به

یک گروه قومی بودند که با گروه شانگ فرق داشت، اما نفوذ فرهنگی شانگ را پذیرفتند. آن ها پس از غلبه بر اربابان شانگ خود در سال ۱۱۲۳ پ. م. سلسله ژو را بنیان نهادند. ژوها خدای بزرگ شانگ، دی، را کنار گذاشتند و به پرستش تیان خدای آسمان روی آوردند. شاه ژو نیز فرزند خدای آسمان تیان تزه نامیده می شد. از جمله روش های پیشگویی در سلسله ژو استفاده از گیاه بومادران بود که در متن کلاسیک تغییر (یی جینگ) بازتاب یافته است. نظام سیاسی ژو به مدت چند قرن ادامه داشت و فرایند تجزیه آن در قرن چهارم پ. م. آغاز شد. به دنبال آن امپراتوری هان به مدت چهار قرن استقرار یافت. (پرتو، اساطیر جهان: مأخذ شناسی، ۱۲۸_۱۲۶)

افسانه های خدایان مورد توجه عامه در چین بسیار و برخی از این خدایان در اساطیر مردمی از احترامی خاص برخوردارند. برخی از این خدایان و روایات مربوط به آنان متأثر از مأخذ بودایی یا افسانه هایی است که در این زمینه پدیدار شده و برخی دیگر از این اسطوره ها از آرزوهای دهقانان و توجه به زندگانی بعد از مرگ متأثر است. ابرهارد بخش بزرگی از افسانه های چین میانه را مورد بررسی قرار داده و از این شمار اسطوره خدای آشپزخانه گویای آن است که چگونه این خدا در اسطوره های مردمی شکل گرفته است.

حال می‌خواهیم به معرفی برخی از این اسطوره های مردمی بپردازیم.

خدای آشپزخانه:

خدای آشپزخانه روزگاری سنگ تراشی فقیر و ناتوان بود. ماجرای او را مایوس و ناتوان تر کرد و به ناچار به سبب فقر بسیار زن خود را فروخت. سال ها گذشت و سنگ تراش فقیر به تصادف برای انجام کار به خانه شوی زن پیشین خویش دعوت شد. سنگ تراش زن پیشین خویش را نشناخت، اما زن که شوی پیشین را شناخته بود و هنوز او را دوست می داشت بر آن شد که به گونه ای او را یاری کند. پس زن مقدار زیادی نان شیرینی پخت و در داخل هر نان سکه ای طلا نهاد تا شوی پیشین را ثروتمند سازد. وقتی کارسنگ تراش تمام شد زن نان های شیرینی را به سنگ تراش داد تا توشه راه او باشد و سنگ تراش پس از دریافت مزد ناچیز خود عازم بازگشت به خانه شد. سنگتراش در بازگشت به خانه در چای خانه ای بین راه توقف کرد تا اندکی بیاساید و چیزی بخورد. مسافردیگری که به چای خانه آمده و سخت گرسنه بود از سنگ تراش تقاضای تکه نانی کرد و سنگ تراش با خوشحالی یکی از نان های شیرینی را به او داد. مسافر که به هنگام خوردن نان شیرینی سکه ای درون آن یافته بود از سنگ تراش خواست نان شیرینی ها را به او بفروشد و سنگ تراش فقیر و بی خبر، همه نان ها را جز یکی، به مسافر فروخت. وقتی مسافر رفت، سنگ تراش شروع به خوردن تنها نان شیرینی خود کرد و وقتی از ماجرا آگاه شد، از غم و رنج خطایی که کرده بود خود را کشت و چنین

شد که فرمانروای آسمان که از مهربانی و نیکی او آگاه بود مقام خدایی آشپزخانه را به او تفویض کرد. خدای آشپزخانه مهم ترین خدای خانوادگی بود که هر ماه دو بار او را فدیہ می دادند. در شب سال نو فدیہ خدای آشپزخانه عسل بود تا به هنگام دیدار فرمانروای آسمان لب های او به هم بچسبد و نتواند کژی ها را گزارش کند. تصویر این خدا غالباً زینت بخش اجاق آشپزخانه ها بود.

دو خدای خاک و کوهپایه:

در برخی از افسانه ها رفتار خدایان طنزآلود و موجب شگفتی است. دو خدای خاک در این اسطوره ها وجود دارد. یکی خدای قلمرو کوهساران و زمین ها و کوه پایه های شمال و دیگری خدای خاک و کوه پایه های جنوب. معابد خدای جنوب از معابد خدای شمال کم تر و قربانی و نذورات او نیز به سبب فقر مردم جنوب اندک تر و هر دو خدا گرسنه و نیازمند قربانی و فدیہ اند. می گویند خدای جنوب که از بی توجهی مردم به معبد ملول بود تدبیری اندیشید و تن پسرکی را که از کنار معبد می گذشت لمس کرد. پسرک با رسیدن به خانه بیمار و گرفتار تبی سوزان شد. بیمار بدتر و بدتر و خانواده خود را نگران کرد. پس خدای کوهپایه جنوب به تن بیمار راه یافت و گفت درمان بیماری دم کرده چوب درخت کافور جلو معبد خدای کوهپایه است. خانواده پسرک چنان کردند و بیمار به سرعت شفا یافت. خانواده پسرک بیمار در پاسخ لطف و محبت خدای کوهپایه به معبد رفتند و فدایا و قربانی های زیادی نثار معبد کردند. خدای کوهپایه که از مکر خود خرسند بود خادم خود را نزد خدای خاک و کوهپایه های شمال فرستاد و او را به میهمانی و خوردن طعام دعوت کرد.

میهمان گرسنه علت محبت و قربانی دادن مردم را پرسید و خدای جنوب قصه نیرنگ خود را باز گفت و خدای کوهپایه های شمال نیز بر آن شد که چنین تدبیری را به کار بندد. فردای آن روز خدای شمال پسرک چوپانی را دید که از نزدیکی معبد می گذشت و او نیز به تقلید از خدای جنوب پسرک را به نیت بیماری لمس کرد. پسرک چوپان پس از رسیدن به خانه سخت بیمار و دچار تبی سوزان شد.

خدای شمال آن چه را خدای جنوب انجام داده بود تقلید کرد و حرف های او را به تقلید از دهان پسرک چوپان تکرار کرد. پدر چوپان بیمار بی درنگ به معبد شتافت تا آن چه را شنیده بود به کار بندد و پسر را از بیماری برهاند، اما در جلو و اطراف معبد درخت کافور نبود. پدر نگران به درون معبد رفت و با دیدن تندیس خدای کوهپایه که از چوب کافور ساخته شده بود تکه ای از تندیس چوبی را برید و به خانه بازگشت. پسرک چوپان با خوردن دم کرده چوب کافور شفا یافت، اما آن خانواده فقیر بودند و چیزی عاید خدای کوهپایه نشد. خدای کوهپایه های شمال که از راهنمایی خدای جنوب سخت خشمگین و آزرده بود نزد خدای جنوب

رفت و قصه بی فایده خود را باز گفت. خدای جنوب که قاه قاه می خدید گفت: "اما تو فراموش کرده بودی که جلوی معبد تو درخت کافور نیست. بدن بریده شده تو نتیجه حماقت تو است و جای خشمگین شدن از دیگران نیست." (کریستی، شناخت اساطیر چین)

لازم به ذکر است منابعی معتبر تحت عنوان اسطوره های مرگ چین توسط پژوهشگران پیدا نشد.

اساطیر ژاپنی:

مجموعه ای از باورهای تأثیرگرفته از آموزه ها و سنت های شینتو و بودیسم است که بر فرهنگ و آداب و رسوم فولکلوریک مبتنی می باشد و با کشت و زرع و شرایط اقلیمی و جغرافیایی در ژاپن نیز مرتبط است. پانتئون یا مجموعه خدایان آئین شینتو، خود به تنهایی شامل تعداد غیر قابل شمارش از کامی است. کامی یک واژه ی ژاپنی است که ترجمه ی آن معادل "خدایان" یا "روح" می باشد. ژاپن را سرزمین افسانه ها و روایات اساطیری و فولکلوریک دانسته اند و شاید این سرزمین بدین لحاظ از غنی ترین سرزمین های جهان باشد. کتاب ها و نمایش های ژاپنی، سرشار از افسانه های خدایان، خدایانوان، و قهرمانان است و کانون های خانوادگی نیز، جایگاه بازگویی این گونه افسانه هاست. روایات و افسانه های ژاپنی همانند داستان های خوب و ماندگار، هم چنان از طریق سینه به سینه و انتشار آثار مکتوب تکرار می شوند و به همین دلیل است که ژاپن را دیار اسطوره ها، روایات، افسانه ها و فولکلور (فرهنگ توده ی مردم) دانسته اند. تنوع و گوناگونی روایات و داستان های اساطیری و فولکلور ژاپن، به عوامل مختلفی وابسته است که از آن جمله می توان به تنوع شرایط اقلیمی و جغرافیایی ژاپن اشاره نمود که بدون شک در تنوع افسانه های اساطیری این سرزمین، ایفای نقش نموده است.

خاستگاه و منشاء مردمان ژاپن مبهم و نامشخص است، اما غالباً آینه های کنونی ساکن هوکایدو را نیاکان مردمان کنونی ژاپن می دانند. در اسطوره ها و افسانه ها، آینه ها را غالباً بربرهایی می نامند که توسط مهاجمانی که از بوملاد آسیا و از طریق شبه جزیره به ژاپن هجوم آوردند، به شمال رانده شدند. در اواخر قرن گذشته، ژاپنی ها را یکی از قبایل گم شده ی بنی اسرائیل می دانستند. برخی از هواخواهان جدی این نظریه، ژاپنی ها را از اعقاب بنیامین و جزو قبیله ی او محسوب می کردند. (پرتو، اساطیر جهان: مأخذ شناسی، ۱۸۶)

اسطوره آفرینش ژاپنی:

در افسانه های کودکان، از قنات ماهی عظیمی یاد می شود که در ژرفای دریا در خواب بود. وقتی قنات ماهی آغازین بیدار شد از حرکت او جزر و مدی عظیم پدید آمد و سپس دریا طوفانی شد و بدین ترتیب جزایر ژاپن شکل گرفت. اما اسطوره ی آفرینش ژاپن از گزارش های کهن تری نیز متأثر است که ایزاناگی و ایزانامی به نوعی آغازگر آنهاند. در آغاز آسمان و زمین توده ای و بی شکل به مانند تخمی بی قواره بود. بخش سبک تر، یعنی قسمت صاف تر، بالا ماند و با گذشت زمان به آسمان تبدیل شد. رفته رفته و با گذشت زمانی بیشتر، بخش سنگین تر، یعنی قسمت غلیظ تر و فشرده تر، پائین رفت و زمین را تشکیل داد. در آغاز، همانند ماهی که در آب شناور است، قسمت هایی از زمین در فضا شناور بود. سپس جسمی مجزا مانند جوانه نی، هنگامی که تازه از خاک سر بیرون می زند، همانند ابری که بر سر دریا شناور باشد، در فضای میان آسمان و زمین شناور گشت. این جسم سپس به نخستین خدا تبدیل شد، آن گاه خدایان دیگری پدید آمدند که جوان ترین و خردترین آنها، ایزاناگی نومیکوتو و ایزانامی نومیکوتو نام داشتند.

ایزانامی ایزدانوی آفرینش و مرگ و همسر پیشین ایزاناگی در فرهنگ ژاپن است.

ایزانامی (مرد مهمان کننده) از خدایان شینتو در تاریخ و فرهنگ ژاپن است.

(پیگوت، اساطیر ژاپن، ۱۵-۱۱)

معرفی اساطیر ژاپن:

از خدایان قدیمی به وجود آمده، دو خدا به نام های ایزانامی و ایزاناگی به وجود آمدند. ایزاناگی نر و ایزانامی ماده. خدایان ماموریت آفرینش نخستین خشکی (ژاپن) را به آنان محول کردند. و از باب کمک، نیزه های آراسته با جواهر به نام امه نو نوبکو (نیزه آسمانی) به آنها دادند. این دو خدا به پل امه نو اوکیهاسی ("پل شناور آسمان") رفتند، با نیزه دریای زیر پل را هم زدند. پس از افتادن قطره های آب شور از نیزه، این قطره ها جزیره انوگرو-شیما را تشکیل دادند. دو خدا از پل پائین آمدند و خانه خود را بر جزیره ساختند. سرانجام آن دو خواستند همسر یکدیگر باشند، پس ستونی به نام امه نو میهاسیرا ("ستون آسمانی") را ساختند و دور و بر آن کاخ یاهیرو-دنو ("کاخ هشت هیرو") ساختند. ایزاناگی و ایزانامی به صورت معکوس دور ستون طواف کردند. از ازدواج این دو، اویشیما (هشت جزیره عظیم) به وجود آمد که از مجموعه جزایر ژاپن است:

جزیره آواجی

جزیره ایو (اکنون به نام جزیره شیکوکو معروف است)

جزیره اکی

جزیرهٔ تسوکوشی (اکنون به نام جزیرهٔ کیوشو معروف است)

جزیره ایکی

جزیره تسوشیما

جزیره سادو

جزیره یاماتو (اکنون به نام جزیرهٔ هونشو معروف است)

ایزاناگی و ایزانامی شش جزیرهٔ دیگر و خدایان بسیاری هم زائیدند. ایزانامی در حال زائیدن کاگو تسوچی (خدای آتش) مرد. وی در کوه هیبا در مرز استان های قدیمی ایزومو و هکی (امروزه در نزدیکی شهر یاسوگی در استان شیمانیه) دفن شد. به علت خشمش از مردن ایزانامی، ایزاناگی تازه نوزادش را کشت.

ایزاناگی پس از مرگ همسرش سوگوار و غمگین گشت و راهی سفر به سوی یمی ("سرزمین تاریک اموات") شد. او به زودی شروع به گشتن دنبال ایزانامی کرد و او را پیدا کرد. نخست به علت سایه و تاریکی نتوانست همسرش را ببیند، ولی هر آینه با او صحبت کرد و از او طلب کرد تا همراهش برگردد. ایزانامی بر ایزاناگی تف کرد و خبرش داد که او دیگر از خوراک عالم الاموات خورده و اکنون جزو کائنات سرزمین مرده ها است، دیگر کار از کار گذشته و نمی تواند برگردد.

ایزاناگی از این خبر مصدوم گشت ولی قبول نکرد که همسرش را در آغوش تاریکی آن سرزمین ترک کند. هنگامی که ایزانامی خوابیده بود، ایزاناگی شانه اش را (که موی بلندش را بدان می بست) برداشت و چون مشعل به کار برد. آنگاه ایزانامی زیبا و قشنگش را بشکل ترسناک دید! اکنون همسرش گوشتی پوسیده و متعفن پر از کرم و حشرات پلید بود.

در حال جیغ و فریاد، ایزاناگی دیگر نتوانست ترسش را کنترل کند و شروع کرد به دویدن سوی عالم زنده تا از همسرش بگریزد.

ایزانامی خشمگین و جیغ زنان بیدار شد و به دنبال ایزاناگی رفت. شیکمه ("زن کثافت و وحشی") هم به فرمان ایزانامی در شکار ایزاناگی بود تا وی را بازگرداند.

ایزاناگی به تندی از دروازه ی جهنم بیرون رفت و با تخته سنگ دهانه ی غار یمی را بست. ایزاناگی از پشت این مانع نفوذ ناپذیر فریاد زد که اگر او وی را ترک کند روزانه هزار موجود زنده را خواهد کشت، ایزاناگی پاسخ داد که من هم هزار و پانصد را زنده خواهم کرد.

(بیگوت، اساطیر ژاپن) (هادی، شناخت اسطوره های ملل)

اسطوره ی مرگ ژاپنی:

یومی واژه ای ژاپنی است به معنای "دنیای زیرین" یا "دنیای مردگان" که موجوداتی وحشت انگیز و جهنمی از آن نگهبانی می کنند. بر اساس اسطوره شناسی آئین شینتو که در کتاب کوچیکی آمده است، یومی اقامتگاه ابدی مردگان است. هنگامی که کسی از اجاق جهان مردگان تناول کرد، بازگشتش به دنیای زندگان غیرممکن می شود. بر اساس افسانه های ژاپنی، یومی در زیر خاک این جهان قرار گرفته است.

(Soyoko, The Kami Way)

تاثیر اساطیر در فرهنگ:

در واقع آنچه که امروزه فرهنگ می نامیم، در جهان باستان برابر اسطوره و آیین بوده است. مجموعه ی اسطوره و آیین در جامعه ی ابتدایی عبارت است از فرهنگ آن جامعه. چون هیچ امر فکری و رفتاری نبود که از درون این مجموعه خارج باشد. تمام عمل و زندگی و اندیشه ی انسان در این مجموعه ی اسطوره ای و آیینی جای می گرفت. در واقع اسطوره ها با گوشت و خون انسان در آمیخته اند. چه آن را بپذیریم و چه نپذیریم، با آنها زندگی می کنیم و در ژرفای وجود هر انسانی می توان نشانه های آن را یافت. انسان در هر عصری با فرهنگش زندگی می کند و اسطوره، سرشت فرهنگ اوست. وقتی می گوئیم اسطوره فرهنگ مردمان نخستین است، سخن گزافی نیست. اسطوره ها نه تنها سازه های زندگی هستند، بلکه بخشی از هر شخص هستند. لوی برول این چنین اسطوره را تعریف می کند: افشای اسطوره، سرشت مقدس آن را و در نتیجه نیروی جادویی یا سری آن را از میان می برد. بدون اسطوره، قبیله نمی تواند به زندگی ادامه دهد و بقای خویش را حفظ کند.

انسان عصر باستان برای شناخت حوادث و اتفاقات پیرامون خود احساس نیاز می کرد و این نیاز او را به تکاپو و امید داشت که در جهت شناخت پدیده های عجیب و خارق العاده ی اطراف خود تلاش کند. به این ترتیب اسطوره زاده می شود. یعنی همان باور اولیه ی انسان عصر باستان که به دلایلی از جمله ترس، شناخت و غیره می تواند شکل بگیرد. این اسطوره ها در ارتباط افراد با یکدیگر نقش بازی می کنند و افراد با الگو

برداری از باور های خود که همان اسطوره هاست، یک سری فرهنگ ها را به وجود می آورند. از جمله کار، حکومت، روابط متقابل اجتماعی و موارد دیگر. این فرهنگ ها به تدریج روی هم جمع می شوند و با هم پیوندی معنادار می گیرند و زمینه ی ایجاد تمدن را در جامعه شکل می دهند. باید توجه داشت که جامعه ی بدون فرهنگ هیچ گاه نمی تواند به تمدن برسد اما جامعه ی نامتمدن توانایی تولید فرهنگ را دارد.

رابطه ی اسطوره و فرهنگ را می توان بسیار تعمیم و گسترش داد. برای مثال، تفاوت اسطوره های یونانی و رومی تماما به فرهنگ این جوامع بر می گردد. این دو تمدن فرهنگی متفاوت با هم دارند و فرهنگ ها بر روی اسطوره ها تاثیرگذار می باشند. یک جامعه ی ساکت و دارای تمدن شهری نمی تواند با جامعه ای کشورگشا و فاقد رسوم شهری برابر باشد.

یونانیان دارای نظام شهری بودند پس نیازی به زد و خورد بی مورد نداشتند، در نتیجه اساطیر آنها بیشتر به تمدن و شهر جامعه شان محدود می شود. اما در روم که کشوری جنگنده و کشورگشا بود، می بایست اساطیر آنها چهره ی خشن تر و هراس انگیز تری داشته باشند تا روحیه ای باشد برای انجام کارهایشان.

فصل ۴

به معنی **Mythos** به معنی روایت و تاریخ هم ریشه است. در یونانی، **Historia** اسطوره در لغت با واژه به معنی دهان، بیان و روایت از یک ریشه است. **Mouth** شرح، خبر و قصه آمده که با واژه ی انگلیسی دریافت می کنند و برخی دیگر الگوی (**fiction fable**) بعضی افراد از واژه ی اسطوره تنها داستانی موهوم لازم الاجرابی از سرمشقی نیکو، که منشاء فوق انسانی دارد و همچون سنتی مقدس، از پیشینیان به بازماندگان می رسد. هر چند اسطوره در دیدگاه های گوناگون، تعاریف و تعابیر متعدد دارند اما در یک کلام می توان آن را چنین تعریف کرد: اسطوره عبارت است از روایت یا جلوه ای نمادین درباره ی ایزدان، فرشتگان، موجودات فرا طبیعی و بطور کلی جهان شناختی ای که یک عمر به منظور تفسیر خود از هستی به کار میبندد. اسطوره سرگذشتی راست و مقدس است که در زمانی ازلی رخ داده و به گونه ای نمادین و تخیلی می گوید که چگونه چیزی پدید آمده، وجود دارد، یا از میان خواهد رفت و در نهایت، اسطوره به شیوه ای تمثیلی کاوشگر هستی است.

انسان ها هر کجای تاریخ که پاسخ منطقی ای برای پدیده ها نیافته اند، متوسل به تخیل و گاهی متافیزیک شده اند. انسان ها دو مرحله را در توجیه پدیده ها از سر گذرانده اند. اول جادو و اسطوره، و دوم دین و علم.

انسان های اولیه برای تداوم حیات خود، پیوسته در جدال با طبیعت بوده اند و برای تامین غذا به دنبال شکار یا کشاورزی بودند، و هرگاه شرایط برای آنها فراهم نبود، نخستین فکری که جهت تغییر شرایط به ذهنشان می رسید، جادو و خرافات بود. جادو آیینی بود برای جلب حمایت نیرو هایی که به عقیده ی بشر، قادر به تغییر شرایط بودند.

بعد ها، برخی از مسائل را با مفهوم دین توجیه کردند و در روزگار کنونی، علم همراه با دین برای پدیده های مادی پاسخگوست. با این حال هنوز اسطوره ها نقش مهمی در زندگی بشر دارند. المپیک یادگاری است از دوران کهن، و نوروز جشنی مقدس است در نوزایی طبیعت. یلدا زمانی است که نیکی بر تاریکی و شر غلبه می کند و غیره. اسطوره در شناخت مردمان یک جامعه تاثیر بسزایی دارد. اسطوره خود هویت جمعی یک ملت است.

اسطوره پیام فرهنگی یک ملت است و نحوه ی نگرش اقوام را در رویارویی با پدیده ها توضیح می دهد. ما ممکن است تاریخ بخوانیم، تاریخی که مزد بگیران پادشاهان آن را نگاشته اند، تاریخی که وقایع زندگی پادشاهان را روایت می کند. اما اسطوره، تاریخ شفاهی یک ملت است، آمیخته به جادو و باور های آن. امروز نیز انسان برای غلبه بر کمبود هایش، دست به دامان اسطوره می شود. اسطوره را به عنوان تاریخ شفاهی شهروندان معمولی جامعه ی بشری، و نیز به عنوان پیام آوری که از گذر قرن ها عبور کرده و زمان را شکست داده تا ریشه ی فرهنگ ملتی را در خود جای دهد، باید شناخت و نیز جایگاهی برای امید ها و آمال و آرزوهای مردمان.

شفاف و درخشان ترین کاربرد اسطوره ها نمونه و الگو بودن آنهاست. اسطوره ها یادآور می شوند که در گذشته حوادث شکوهمند و خیره کننده ای روی داده است و آدمی می تواند با سرمشق قرار دادن اساطیر به عنوان الگو و نمونه ای برای زندگی اجتماعی خود، حدود خویش را اعتلا بخشیده و تاثیرات مثبتی در رابطه ی متقابل خود با دیگران قرار دهد. اسطوره ها به طور مستقیم یا غیر مستقیم، موجب عروج و اعتلای انسان می شود. انسان با کمک گرفتن از اسطوره، علل وقوع اتفاقات طبیعی اطراف خود را به گونه ای افسانه ای کشف می کرد و سعی داشت برای جلوگیری از وقوع اتفاقات وحشتناک در پی خشم ایزدان، آنها را راضی نگه دارد. در پی این باور، شیوه های مختلفی از خشنودی اساطیر و خدایان را به وجود آوردند که به تدریج تبدیل به شیوه ای رفتاری شد و کم کم در فرهنگ مردمان جای گرفت. پس می توان این گونه بیان کرد که انسان با کمک اسطوره، محیط طبیعی اطراف خود را به محیطی فرهنگی تبدیل کرده است.

در این باره باید رجوع شود به فرهنگ مردمان باستان در این تمدن ها. یونانیان مردمانی آرام و عمدتاً صلح جو و به دنبال کسب و کار و پیشه بودند، پس چنین مردمانی با این فرهنگ آرام می بایست چهره ی اساطیرشان نرمتر و متناسب با خلق و روحيات آنها باشد. همچنان که می بینیم آرس، خدای جنگ یونانی اگر هست، که باید باشد چون در دوران باستان دفاع و حمله برای حفظ بقا لازم بود، اما چهره ی آرس چهره ی خدایی ترسو و بزدل می باشد که با برداشتن زخمی از میدان جنگ فرار میکند و از لحاظ اهمیت هم آنچنان

که در روم بود، مقبولیت نداشت. اما برعکس، هفاستوس خدای صنعتگری و تمدن در یونان مورد توجه بود و او را تمدن ساز و پشتیبان شهر به همراه آتنا الهه ی خرد می دانستند. اما در روم وضعیت به گونه ی دیگری بود. رومیان علاقه ی وافری به فتح و کشورگشایی داشتند و به همین لحاظ خدای محبوب آنها مارس، آن هم با چهره ای هراس انگیز و شجاع می باشد و وولکان، خدای همتای هفاستوس یونانی را خدای آتش افروز می دانستند و آن را در بیرون از شهر زیارت می کردند. پس تفاوت اساطیر در تمدن های یونانی و رومی را می بایست در فرهنگ و حالات مردم آن که ارتباط مستقیمی بین آنها وجود دارد، جستجو کرد.

منابع

- آموزگار، ژاله، تاریخ اساطیری ایران، تهران: نشر سمت، ۱۳۷۴
- ایونس، ورونیکا، اساطیر مصر، باجلان فرخی، تهران: نشر اساطیر، ۱۳۷۵
- برن، لوسیلا، اسطوره های یونانی، عباس مخبر، تهران: نشر مرکز، ۱۳۹۶
- بیرلین، اسطوره های موازی، عباس مخبر، تهران: نشر مرکز، ۱۳۹۶
- پرتو، بابک، اساطیر جهان ماخذ شناسی، تهران: نشر کتابدار، ۱۳۹۴
- پرون، استوارت، اساطیر رم، باجلان فرخی، تهران: نشر تکراری اساطیر، ۱۳۸۱
- پیچ، ریموند، اسطوره های اسکاندیناوی، عباس مخبر، تهران: نشر مرکز، ۱۳۸۷
- پیگوت، ژولیوت، اساطیر ژاپن، محمد حسین باجلان، تهران: نشر تکراری اساطیر، ۱۳۸۴
- کریستی، آنتونی، شناخت اساطیر چین، باجلان فرخی، تهران: نشر اساطیر، ۱۳۸۴
- گرین، راجر لنسلین، اساطیر یونان، عباس آقاجانی، تهران: نشر سروش، ۱۳۹۳