

دوفصلنامه ادبیات حماسی، دانشگاه لرستان

سال سوم، شماره پنجم، بهار و تابستان ۱۳۹۵

صفحات ۱۵۳ - ۱۳۱

بازشناسی مفهوم خودسازی در اساطیر هندی (اسطوره آفرینش و مهابهارات)

اردشیر منظمی^۱

چکیده

این مقاله بر آن است نشان دهد که در اسطوره و بویژه اساطیر هندی (آفرینش و مهابهارات) حماسه را دو رویه است. یکی حماسه به معنای شناخته شده آن که داستان دلاوری و تکاوری پهلوان یا مردانی بزرگ در نبرد با هر آن کس است که حرمت حریم سرزمین یا مردمان یا هستی کسی یا چیزی ارزشمند را درهم شکسته باشد؛ که در این رویه، حماسه بسامدی از رخ نمودن آداب جنگاوری و بی باکی است. دیگری آنکه حماسه چندان اوج و عمق می گیرد که از رویه ظاهر جنگی خویش می گذرد و به ژرفای جوانمردی دست می یابد. در این حالت دیگر حماسه یک داستان رزم نیست؛ بلکه برنامه ای هدفمند و الگویی توانمند برای بازسازی درونی کسانی است که در خود، تعلقی به پرورش اخلاق انسانی در چهارچوب حماسه می بینند. در این معنا تلاش قهرمان حماسه تنها جهاد اصغر نیست؛ که جنگ در بیرون است. بلکه پهلوان داستان می کوشد تا به پیروی از الگوهای دینی که نمایه های جاویدان هستی هستند، به جهاد اکبر که جنگ در درون است، دست یازد؛ که کوششی است برای دگرگون کردن «نبرد تن با تن» به «نبرد تن با من». می توان روزی را به دیده آورد که دست کم در هنگامه ای کوتاه، نبرد تن با تن رخ ندهد؛ اما نمی توان هیچ گاه تصور کرد که نبرد تن با من روی ندهد. اساطیر هندی مورد بررسی داستان همین

^۱ - استادیار ادیان دانشگاه لرستان، am14noor@yahoo.com

دریافت مقاله: ۹۵/۲/۲۰، پذیرش مقاله: ۹۵/۶/۱۰

نبرد است. رزمی که انسان برای همیشه هستی گیتیانه خویش با آن درگیر است. این از بزرگترین دلایل ماندگاری اسطوره‌های دینی است.

کلیدواژه‌ها: اسطوره، حماسه، هندوان، خودسازی و مهابهارات.

مقدمه

وداهای چهارگانه دربردارنده موضوعاتی همچون نیایش خدایان، آیین‌های قربانی، سرودهای دینی و جادو هستند و «کمتر به موضوع حماسه پرداخته‌اند» (مهدی‌زاده، ۱۳۷۴: ۲) چندان که وداهای متونی حماسی نیستند؛ و بیشتر نیایش‌نامه و اسطوره نامه‌اند. متون تفسیری بر وداهای، همچون براهماناها، آرانیکاها و اوپانیشادهای نیز بیشتر به مقوله باورها، تمثیلات، مباحث عقلی و دینی و مهارت‌های آیینی و اخلاقی پرداخته‌اند. البته در همین متون، چندان داستان نبرد خدایان، نیمه خدایان و اهریمنان در میانه اسطوره‌ها دیده می‌شود که بتوان گفت این متون بویژه وداهای به دور از اسطوره‌های حماسی نیستند. مهم‌تر از همه در این باره دو کتاب دینی و مقدس مهابهاراتا و رامایانا هستند که سرشار از حماسه‌های بزرگ دینی و عرفی‌اند و آنچنان در کانون توجه دین هندو قرار دارند که نتوان دین هندو را بی این دو به دید آورد.

مهابهاراتا به گونه‌ای مشخص جایگاهی ارزشمند در میان کتب مقدس هندوان دارد. این کتاب یک حماسه‌نامه بسیار بزرگ است که چکیده آن به نام گیتا به «انجیل هندو» (نقوی، ۲۰۰۸م: ۴۳۴) شناخته شده است. در بزرگی این کتاب همین بس که ممکن است یک هندو کتاب براهمانا، آرانیکا، اوپانیشاد و یا حتی ودا را ندیده و یا نخوانده باشد؛ اما کتاب گیتا را حتماً خوانده یا شنیده است.

می‌توان چنین گفت، که با توجه به جایگاه حماسه در هندو، با دینی روبه‌رو هستیم که به وسیله حماسه مفاهیم دینی را به اخلاق تبدیل می‌کند و بر این پایه در پی آن خواهیم بود که این پرسش‌ها را در حد توان مقال و مجال، پاسخ گوییم: آیا حماسه در هندوستان تنها داستان جنگاوری آدمیان است و پیروزی یا شکست را روایت می‌کند؟ بن‌مایه حماسه چیست؟ آیا حماسه و خودسازی پیوندی با یکدیگر دارند؟

پیشینه

جلالی نایینی در مقدمه خویش بر مهابهات و ترجمت آن، به رگه‌هایی از راهبرد خودسازی در اسطوره‌های هندی بویژه آنگاه که از رامایانا و مهابهات سخن می‌گوید، اشاراتی بسیار کوتاه می‌برد. (مهابهات، ۱۳۵۸، ج ۱: ۷) شایگان در ادیان و مکاتب فلسفی هند، توجه حماسه هندوان را به اخلاق گوشزد می‌نماید. (شایگان، ۱۳۶۲: ۲۳۸) بزرگانی همچون هانس کونگ، نینیان اسمارت و رومیلا تاپار نیز متوجه وجه اخلاقی حماسه در هند بوده و آن را به گفت آورده‌اند. (کونگ، ۱۳۸۷ ص ۱۰۴؛ اسمارت، ۱۳۸۳، ج ۱، ص ۱۳۱؛ تاپار، ۱۳۸۷، ج ۱: ۳۶)

جنگ در اسطوره‌های هندوان

گذشته از اینکه جنگ چیست و تعریف و ماهیت آن کدام است، یک چیز روشن است و بر آن توافق و تفاهمی آشکار حاکم است و آن پیامدهای تند، تلخ و گزنده جنگ است. شکست، تباهی، خون، کشتار، دست‌درازی، از میان رفتن انسانها، گروه‌ها و حتی کشورها از نتایج جنگ است که تاریخ بشر لبریز از آن است. تا آنجا که اگر گفته شود تاریخ بشر، تاریخ جنگ است به گزاف، سخن نرفته است. (دان، ۱۳۸۲: ۹۹)

در اینکه جنگ، پدری خونریز و بی‌رحم است یا دایه‌ای دلسوز برای آینده بشر، این نکته را نمی‌توان نادیده گرفت که گذشته از علت‌های سیاسی، اقتصادی و اجتماعی، عوامل انسانی از نکته‌های بسیار مهمی در ایجاد جنگ‌ها هستند که نباید نادیده انگاشتشان. عواملی همچون زیاده‌خواه بشر، نادیده گرفتن ارزشهای انسانی و در یک کلام، افول اخلاقی از مهمترین علت‌های خوی خشونت در جوامع بشری هستند. اما در این میان جالب است که بدانیم «کم رخ داده است که مسئله دین سبب پیدایش جنگی شده باشد.» (دورانت، ۱۳۷۳، ص ۳۰) زیرا برترین پیام دینها توجه به اخلاق است. هیچ دینی مسئله خودسازی را نادیده نمی‌گیرد. از این رو ادیان یا اساساً مخالف جنگ و خشونت هستند، همچون دین هندو و بودا. یا اگر به جنگ پرداخته‌اند، ناگزیر از جنگ بوده و به دفاع از خویش برخاسته‌اند؛ همچون اسلام و یهود.

در یهود، مسیحیت و اسلام، متون نخستین و آغازین این ادیان بازگوکننده‌ی نخستین جدالند، متن ودا نیز به عنوان متن پایه و اصلی دین هندو، داستان آفرینش را بازگو می‌کند و سخن از ستیز به میان می‌آورد. متون مقدس ودا، گذشته از آیات ستایش، نیایش، آتش و قربانی، سرشار از اسطوره‌های زایش و خویشکاری خدایان است. در این اسطوره‌ها در ضمن آفریدن موجودات، به شکل‌گیری جنگ اشارت رفته است.

از میان ایزدستان (پانتئون) خدایان هندو در اسطوره‌های ودایی هندی، چلیپای (تثلیث) نخستین خدایان سه‌گانه‌ی هندوان، وارونا *varuna* میترا *mithra* و آریامان *aryaman* جای دارد. به جز آریامان که جایگاه چندان روشنی ندارد؛ ولی همین بس که، نقش ستیزگرانه و خشنی نیز ندارد؛ دو خدای دیگر به ویژه وارونا از همان ابتدا چهره‌ای خشن و جنگجو دارند. «وارونا پاسدار قانون و فرمانروای جهان بوده و از دیگر خدایان آریایی از حرمت بیشتری برخوردار است. با آنکه در وداها، سرودهای اندکی به او اختصاص دارد اما به جنبش آورنده‌ی آغازین جهان، نخستین آفریننده، در فضا ایستاده، با نیروی خود مایا و کاربرد خورشید سه جهان، آسمان، زمین و میانه‌ی آن را شکل می‌بخشد، وارونا آفریدگان را با قانون ریتا (رتا) *rta* هدایت و خطاکاران را با کمندی به بند می‌کشد و میترا که بعدها جایگاه نزدیک به وارونا در ودا می‌یابد، میرندگان لغزشکار را دستگیری می‌کند، آنگاه مردگان چشم به بخشش آنان خواهند دوخت.» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۶)

همانگونه که در این اسطوره می‌بینیم داستان آفرینش در ودا آراسته به آفریدن، قانون، هدایت، دستگیری و برقراری داد و دادگستری است؛ اما از همان آغاز، وارونا از نیرویی به نام مایا و نیز خورشید سه جهان برخوردار است. در این معنا مایا نماد ظلمت و تاریکی و خورشید نماد نور و روشنی است که هر سه جهان را نورافشانی می‌کند و این تلاقی روشنایی و تاریکی آغازی برای جنگ است. مایا که بعدها خود به گونه‌ی نیروی بسیار نیرومند خدایان دیگر همچون ویشنو *vishno* و لکشمی *lakshmi* در جهان ظاهر می‌شود. مأموریت فریفتن را بر عهده دارد. او را خدای جادو، مهر و فریب خوانده‌اند؛ خدایی با کاربردهای فراوان و البته متضاد که می‌کوشد در یک راهبرد منفی گرایش آدمیان به حقیقت را به وسیله‌ی نیروی «توهم» (مایا) سنجش کند.

بر پایه اسطوره‌های هندی، وارونا از یک سو به کمک مایا موجب بارش باران رحمت و جاری شدن ایزدروانی همچون گنگا *ganga* (تندرو)، جمنا (یمنا، یامونا) *yamuna*، سند (هند)، برهماپوترا *brahmaputra* (پسر برهما) و کامل کردن آفریده‌های خویش می‌شود و از سوی دیگر با متوهم نمودن آدمیان، آنان را بر سر حق و عدالت می‌آزماید. مایا از همه ابزارهای نیک و بد دنیا کمک می‌گیرد تا آدمیان را بفریبد.

بر این پایه با وجود نیرویی به نام مایا که بزرگترین نیروی اهریمنی است، نخستین ستیز آدمیان و خدایان بر پایه فریب آغاز می‌گردد. این نیرو که به صورت توهم جهانی و در شمایل ماده خود را عرضه می‌کند، مهمترین آوردگاه حماسه خودسازی در متون اسطوره‌ای هندی است.

نبرد مقدس

از جمله نخستین آموزه‌هایی که انسان در پیوند با جهان پیرامون خویش می‌آموزد، جنگ است؛ که یکی از پیامدهای آن دشمنی و کین خواهد بود. گذشته از اینکه پدیده جنگ، به گونه‌ای، ضرورت زیستن در جهان گیتیایی است؛ جورچین آفرینش نیز به سوی جنگ گرایش دارد؛ چرا که در همه اسطوره‌های جهان در کنار زایش خدایان، انگاره زادبوم اهریمن نیز شکل می‌گیرد به شیوه‌ای که اسطوره‌های آفرینش و زیستن آدمیان سرشار از خدایان و اهریمنانی است که هریک در آشکار نمودن نیکی و بدی می‌کوشند. اسپنتمئینو و انگرهمئینو، اهورا و اهریمن، تئوس و تیتان، گاد و سی تن، الله و ابلیس، کریشنا و مایا، ویشنو و کالی، ایندرا و اسورا، از انگاره‌های رویارویی اله و شیطانی است.

مرزبندی میان خیر و شر در متون اسطوره‌ای و مقدس، بیانگر «بزرگ‌نبرد» هستی میان خداوند و اهریمن است. نبردی که محصول وجود تضاد دیالکتیکی یا نوعی زوجیت ضدگونه آفرینش است؛ که خود این تضاد از یک سو باعث حرکت و حیات در کائنات می‌گردد و از سوی دیگر معیار ساخت بیرونی و درونی آفریدگان می‌شود. با به میان آمدن انسان و جهت‌گیری او بر یکی از آنها این تضاد شدیدتر می‌گردد و چنین ستیزی به نبرد مقدسی به هدف غلبه حق بر باطل می‌انجامد.

بر این پایه، جنگ و جنگیدن در ادیان، تنها یک تاکتیک و یا یک تکنیک نیست؛ بلکه یک دکترین است که هم دارای ایدئولوژی است و هم استراتژی. به گونه‌ای که تئوری نبرد از اصول اعتقادی یا فروع دینی بسیاری از ادیان بزرگ است. اما باید توجه داشت که بر پایه متون دینی و اسطوره‌ای، جنگ پیامد زیستن در دنیا و رویارویی تراحمات و تکثرات آن و از تقدیرات ناگزیر جهان است.

انسان از ابتدا درگیر دو جنگ آشکار می‌گردد. این ستیز که در قالب نبرد انسان با انسان صورت می‌گیرد، در دو نمود، نمودار می‌شود: ۱. نبرد تن با تن ۲. نبرد تن با من. در شکل نخست، انسان رزم با دیگران را می‌آزماید. چنین جنگی شاید گسترده‌ی جغرافیایی قابل توجه داشته باشد؛ اما از ژرفا و اوج شایانی برخوردار نیست و مدت زمان آن نیز کوتاه است. در حالی که نبرد از نوع دوم، بسیار عمیق است و شامل همه انسانها می‌شود. بر پایه آموزه‌های ادیان، هیچکس نیست که از چنین نبردی به دور باشد. ستیزی از این دست که در این جهان پایانی برای آن نیست و از پگاه آفرینش تا روز رستن خیز (رستاخیز) امتداد خواهد یافت. پیچیدگی این رزم تا بدانجاست که دیوخواهی و فرشته‌سرشتی انسان را در تقابل نهاده، از همه توانمندی‌ها و ویژگی‌های طبیعی انسان بهره‌گرفته، گسترده‌ی این پیکار را افزایش می‌دهد. بی‌راه نیست که در اسلام از چنین نبردی با عنوان جهاد اکبر یاد شده است. (میزان الحکمه، ج ۲: ۸۵۳) جنگ بزرگ (جهاد اکبر) با خود می‌جنگد. نبردی سخت، همیشگی و بسیار گسترده در آشکار و پنهان. درست در همین جاست که در سخن از رزم، ادبیات ویژه‌ای به نام حماسه شکل می‌گیرد؛ که می‌کوشد تا دو دسته ستیز آدمیان را به گفت آورد.

حماسه

حماسه (و دقیقتر، ادب حماسی) شرح شعری شجاعت یا نثری از دلاوری و تکاوری رزمی آدمیان است، که برآمده از «ادبیات هر فرهنگ و تمدنی در همه جهان است»، (شالیان، ۱۳۷۷: ۱۰) پدیده‌ای که از آغاز روزگار تاریخی بشر به دیده آمده و سخت مورد نیاز بوده است؛ گرچه که به تعبیر سیروس یگانه: «انقلاب صنعتی از یک سو و دیگر سوی

انفورماتیسم سده نوزدهم اهمیت قدرت جسمی انسان را در جوامع از میان برده و در به روی افسانه‌های متافیزیکی بسته‌اند. اما نیاز به حماسه همچنان باقی است. آدمها در سده بیستم و در دوران کامپیوتر نیز به حماسه و قصه‌های حماسی احتیاج دارند. «همان مأخذ» بن‌مایه حماسه، روحیه پهلوانی بشر در مواجهه با پدیده‌های طبیعی و انسانی است که برای دستیابی و تحقق خواسته‌ای ستودنی و پسندیده یا حقی غصب شده در قالب اسطوره متولد می‌شود. وجود چنین روحیه‌ای باعث می‌گردد که هرچه بشر، بیشتر از تاریخ فاصله بگیرد و حتی به پیشرفت‌های فراتاریخی دست یابد؛ باز نسبت به اسطوره گرایش داشته باشد؛ چرا که خاستگاه حماسه از سرشتی درونی (فطری) برخوردار است و امور فطری کاستی پذیر هستند، اما تباهی‌پذیر نیستند.

روان پهلوانی یا روحیه شجاعت و دلاوری پایه زایش حماسه می‌شود؛ که خود، یک فضیلت ستوده اخلاقی در همه فرهنگ‌ها و تمدن‌هاست. بررسی کهن‌ترین حماسه تاریخی جهان که به گفته پژوهشگران «گیلگمش کهن‌ترین منظومه حماسی تاریخ» (شالیان، ۱۳۷۷: ۱۰) است، تا از جمله جدیدترین آنها که «داستان حماسی کوراوغلو» (همان) معرفی شده؛ گویای این سخن است که شجاعت و دلاوری و به کارگیری آن در راهی درست موجب حماسه‌ای بزرگ خواهد شد. زیرا که شجاعت از مهمترین فضائل اخلاقی انسان است. چندانکه برخی روانشناسان همچون کریستوفر پترسون «شجاعت را دومین فضیلت از مجموع شش فضیلت اصلی انسان» (گلزاری، ۱۳۹۰: ۳۲) معرفی می‌کنند.

از سوی دیگر، ادیان بزرگترین جنبش‌های اخلاقی را در جوامع از ابتدای تاریخ به وجود آورده‌اند؛ تا بدانجا که می‌توان گفت «هرکس اخلاق دارد، دین دارد.» (استیس، ۱۳۸۱: ۵۴) زیرا دین‌ورزی با اخلاق آغاز می‌شود؛ که این اخلاق دربردارنده همه رفتارهای حسی، عاطفی و هیجانی انسانها و جهت‌دهنده آنهاست. اصولاً همه ادیان جهان با اخلاق متولد می‌شوند و می‌توان به این نتیجه رسید که دین به عنوان نخستین عامل پایه‌گذار اخلاق در تمدن بشری است.

با بررسی‌های تاریخی می‌توان به این نتیجه رسید که متون دینی از حماسه‌ها پیشینه‌ای بیشتر دارند. نکته‌ای که پژوهشگران به آن اذعان کرده‌اند. (شالیان، ۱۳۷۷: ۱۵) چنین

برداشتی از بررسی اسطوره‌های مردم جهان به دست می‌آید. به پنداشت پژوهشگران مهابهارات هند، طولانی‌ترین منظومه حماسی جهان، کاملاً بردی اخلاقی و دینی دارد. (بهارات، ۱۳۵۸، ج ۱: ۶). و نیز منظومه رامایانای هندوستان که به گمان برخی پژوهشگران کهن‌ترین منظومه حماسی جهان (والمیکی، ۱۳۸۶: ۳) است.

اسطوره‌ها و داستانهای حماسی ملل مختلف، اغلب همزمان با انجام خویشکاری حماسی خویش، خوی و خیم اخلاقی و به تبع آن، دینی را گزارش می‌دهند. که بدین ترتیب، حماسه را سرشار از فضائل گوناگون اخلاقی می‌سازند. (شالیان، ۱۳۷۷: ۲۵-۵۰)

اگر حماسه را یکی از انواع حکایات قومی بدانیم که هم به صورت مکتوب و هم به صورت شفاه در میان اقوام گوناگون وجود داشته است (دانشنامه جهان اسلام، ۱۳۸۹، ج ۱۴: ۸۹)؛ آنگاه این باور را نیز خواهیم پذیرفت که تعیین زمان تولد حماسه بسیار سخت است؛ درست همانند تعیین تاریخ زادروز دین، اسطوره، شعر و اخلاق.

می‌توان به این برداشت رسید که حماسه‌ها دو گونه زیست دارند؛ یکی آنکه به هر حال حماسه، حماسه است و به گونه‌ای ملموس و محسوس کارکرد خود را بر پایه خوی دلاوری آشکارا نشان می‌دهد. حماسه در این رویه، داستان یک جنگ است که هنر جنگاوری، مهارت در رزم، شرایط قهرمانی و حتی ابزار رزم و شرایط رزمیدن را بازگو می‌کند. این رویه بیرونی کاملاً قابل فهم مخاطب است. دارا بودن چنین رویه‌ای، زیستی گیتیایی را به حماسه پیشکش می‌کند. زیرا چشم‌اندازهای ظاهر آن روشن و دربرگیرنده اخبار نبرد است؛ اما در زیست دوم حماسه، ما با رویه‌ای درونی روبه‌رو می‌شویم که حاوی اخلاق نبرد است. در این رویه، مخاطب آرام آرام با مراتب نوعی خودسازی که برای قهرمان حماسه رخ می‌دهد؛ آشنا می‌شود. در این حال، قهرمان در حین نبرد به منزلی از سلوک برتر اخلاقی دست می‌یابد و به خوی پهلوانی نزدیک می‌شود که نهایتاً با از میان رفتن بدی، نیکی به جای آن می‌نشیند و به حاکمیت خیر بر شر می‌انجامد.

حماسه هندوان

کهن‌ترین متون هندوان همچون وداها تا نوین‌ترین آنها همچون مهابهارات، سرشار از حماسه است. حماسه در عرف هندو مقوله‌ای دینی و دارای کارکردی دینی است؛ به گونه‌ای

که گیتا چکیده بخشی از حماسه‌های هندو در بهارات- را می‌توان «انجیل هندوان» نامید. (نقوی، ۱۳۸۸: ۴۳۴) هندومردان از حماسه ایندرا *indral* در وادها نبرد خیر و شر را می‌آموزند. «ایندرا به هیات شاه آریایی و جنگجو سوار بر اسب یا ارابه‌ای زرین با دو اسب، از سرشتی خشن برخوردار است. او دوستدار سوما *soma* نوشابه مست‌کننده خدایان است و نیروی خود را از آن به دست می‌آورد. ایندرا بزرگترین دشمن وریتره *varitra* اهریمن است.» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۸)

باورهای کهنی همچون اهی‌مسا (بی‌آزاری، بی‌خسونت)، راسالی (رقص کریشنا و گاوبانان)، تانداوا (پایکوبی و دست‌افشانی شیوا بر زایش و میرایی)، ساتی (سوزاندن مردگان)، مایا (توهم جهانی)، لی‌لا (بازی خدایان)، شروتی (وحی، گفتار فرود آمده بر ریشی‌ها)، تری مورتی (سه گانه پرستی)، وارنا (کاست خدایان) و ... دهها آئین و باور دیگر از انگاره‌های کیش هندوان هستند.

از این رو یکی از ویژگی‌های کشور هندوستان، در عین رشد و توسعه قابل توجه از منظر جهان نوین، اسطوره‌پنداری و اسطوره‌زیستی شمار فراوانی از هندوان است و جامعه هندویی هندوستان هنوز به همان کیفیت باستانی در دین‌ورزی، به پیش می‌رود.

اگر بر پایه تصور جیمز فریزر از پژوهشگران دین‌پژوه و انسان‌شناسی، سیر تاریخ بشری را به سه بخش جادو، دین و دانش دسته‌بندی کنیم و بگوییم بشر از جادو آغاز، با دین ادامه و سپس همچون اکنون به روزگار دانش رسیده است؛ در هندوستان هر سه بخش را با هم و یکجا خواهیم دید. به دیگر سخن، هندوان در هندوستان در آن واحد، در روزگار جادو، دین و دانش به سر می‌برند و بدین ترتیب عصر سنت را با روزگار پیشرفته (مدرن) درآمیخته‌اند.

بر این پایه، کالبد شکافی حماسه هندی و به پیروی از این نگاه، اسطوره هندی، هم بازگو کننده مفاهیم دینی و آیینی در درون این دست از روایات است و هم شمایی از این مفاهیم را در میان دین‌ورزان شکل می‌دهد، که چرایی این تأثیر در رفتار هندوان را روشن‌تر می‌کند. برای نمونه در حماسه مهابهارات که آن را «دائرةالمعارف هندو» (مهابهارات، ۱۳۵۸، ج ۱: ۳) گفته‌اند با مجموعه‌ای از حقیقت، اخلاق، پندارهای نیک، پنداشتهای بسیار خوب انسانی، پرسش و پاسخ‌های فلسفی، اندرزهای حکمی، موعظه‌های آسمانی و

دستگیری و ارشاد حکیمانه روبه‌رو خواهیم شد و البته، از سوی دیگر به نگاه‌های دست پایین، خرافه، سخنان بی‌مغز، ناراستی‌ها و نادرستی‌های اخلاقی و افسانه‌های سبک برخوردار خواهیم خورد.

از این رو می‌توان دریافت که دستمایه‌ی حماسه در اسطوره‌های هندی بر پایه‌ی پرمایه بودن این دست از داستانها در درون‌مایه و بن‌مایه است که همه‌ی عناصر هفتگانه‌ی داستانی را (خانیا، ۱۳۸۳: ۱۱) در خویش دارد و هیچ روایت نومایه‌ای نمی‌تواند گیرایی آنها را از آنان ستانده، بر جای سنت پیشین بنشیند.

۱- نبرد نیکی و بدی

از مهمترین شاخصه‌های حماسه‌ی هندی جنگ خیر و شر است. چنین رویارویی‌ای را می‌توان در بسیاری از اسطوره‌های هندوان دید. نخستین اسطوره‌های آفرینش که پیرامون خدایان و خویشکاری (وظیفه) آنان نمود می‌یابد، از اسطوره‌های ودایی است «خدای وارونا varvna» که پاسدار قانون و به کارگیری نیروی مایا است» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۶)، از همان ابتدا پگاه نبردی بزرگ در فراخانی آسمان و زمین را رقم می‌زند. نخست از آن جهت که او نگاهبان قانون و ارزشهای آسمانی است؛ بدین معنا که در همان آغاز، وجود وارونا و خویشکاری او یعنی پاسداری از ارزش، هشدار به آفرینش است. وجود نگاهبان نشان از حضور نیروی شر دارد و هر آن، امکان رویارویی خیر (وارونا) و شر (اهریمن، مارا mara) وجود دارد و دوم اینکه «مایا در معنای توهم بزرگ» (نامداری، ۱۳۷۴: ۵) زمینه‌ی این درگیری را با ایجاد سه فرایند فریب، پنهان نمودن و توهم در ذهن و عین آفریده‌ها در سطحی گسترده و فراگیر ایجاد می‌کند. توهمی از این دست، در بردارنده‌ی لایه‌ای از فریب است که باعث پنهان شدن شر و نمایان شدن خیر می‌گردد. و چنین رخدادی توهم زیرکانه و ظریفی را در رفتار مخلوقات موجب می‌شود.

فریب زمینه‌ی ثانوی جنگ خیر و شر را موجب می‌شود؛ زیرا وجود اهریمن به عنوان نماینده‌ی شر و خدایان که نماینده‌ی خیر هستند خود، زمینه‌ی نخست جنگ خیر و شر است. وارونا به جز پاسداری و توهم، از امکان کیفر لفظش‌کاران نیز برخوردار است؛ زیرا کسی که

خود را با قانون (ریتا *rita*) هماهنگ نسازد؛ باید کیفر داده شود. در این حال است که کمند دستان وارونا او را به بند خواهد کشید. هر کس که می‌خواهد باشد؛ حتی خدایان خطاکار. از خدایان پس از وارونا یعنی «میترا» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۷) نیز همچون وارونا کارکرد کیفرخواه نمایان می‌شود. میترا از همان آغاز، پس از افول «جهان‌خدایی» وارونا (که به پاسداری از شب می‌پردازد) به پاسداری از روز مشغول شده و به کیفر لغزشکاران می‌پردازد. دو کاربردی که ستیز نیکی و بدی را به روشنی هویدا می‌سازد.

اسطوره‌های پسین ودایی نیز خبر از نبرد بزرگ خیر و شر را در خویش دارند. پریتوی *prithvi* ایزدبانوی زمین با آفرینش اوشس خدایانوی بامداد *Ushas*، آگنی *agni* خدای آتش و ایندرا *indra* خدای طوفان، نقشهای پسین حماسه‌های مهابهارات را می‌آفریند. آفرینشی که با به دنیا آمدن ایندرا از پهلوی پریتوی، لرزه بر اندام خدایان دیگر انداخته، آنها را هراسان می‌سازد «به این عنوان که خدایان پیشین از افول قدرت خویش بیم دارند» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۷) این همان توهّم بزرگ (مایا) است که جهان را از آغاز فرا گرفته است؛ تا آنجا که خدایان دیگر را می‌فریبند. اینکه چرا از آغاز دو نیروی ریتا (قانون، ناموس جهانی) و مایا (توهّم جهانی) با یکدیگر درگیرند؛ ناشی از سرشت خدایان است که موجود هردو نیروی خوبی و بدی هستند.

این دو نیرو، خود، موجب حرکت در پدیده‌ها و رخدادهای هستی خواهند شد؛ چیزی که در اسطوره‌های پسین در قالب شیوا *shiva* (خدای رقص، مرگ و موسیقی) و شکتی، همسر شیوا که خود، از خدایان است؛ مطرح می‌شود. این دو، نماد نیروی نرینه و مادینه آفرینش نیز هستند؛ که عملکرد آمیخته آنها باعث ایجاد جنس و حرکت در آفرینش می‌گردد. همچون یانگ *yang* و یین *yin* در اسطوره‌های چینی که باعث ایجاد نیروی چی *chi* می‌شود؛ نیرویی که باعث به وجود آمدن پدیده‌ها و رخدادها می‌گردد. پس از وارونا و پریتوی، ایندرا و... که خدایان آغازین روزگار ودائی هستند؛ خدایان پسین ودایی نیز همچون وایو، آگنی، سومه و خدایان دیگر و نیز ایزدان گروه همچون ماروت‌ها *marut*، ریبهوها *ribhta* و اشوین‌ها، *ashvin* نیز با اهریمنان درگیرند و می‌کوشند تا نظم وارونایی (ریتا) را پاسداری کنند؛ گر چه خود نیز گاه اشکالات و اشتباهات فراوان دارند؛ همانند گناه

و خطاهای فراوان خدایان بزرگی همچون وارونا و ایندرا. گویی وجود گناه حتی در میان خدایان هندو نیز یک سنت آسمانی است؛ چنانکه در میان انسان‌ها در اسطوره‌ی هندوان دیده می‌شود.

هر چند گناه خدایان یا ایزدان از سنت‌های اسطوره‌ای رایج در بسیاری از ادیان است (همانند برخی اسطوره‌های سفر پیدایش تورات و اسطوره‌های آفرینش یونان باستان و ...). در خدایان پس از روزگار ودایی یعنی روزگار برهمنی قاعده‌ی بازی همین است. خدایان بزرگی همچون برهما، ویشنو و شیوا درگیر نبرد بزرگ با اهریمنان، غولها و انسان‌هایی می‌شوند که پا از حریم ریتا به کنار نهاده‌اند. برهما با شکل دادن چهار لوکا *luka*، چهار یوگا *yuga* به وجود می‌آورد. چهار جهان با چهار زمان. هر لوکا (جهان) چهار یوگا (زمان) را در خویش دارد که هریک بر پایه‌ی کارکرد و توانمندی نهفته در خودشان هستی‌بخش بزرگترین پدیده‌ی جهان خویش یعنی رویارویی خیر و شر می‌گردند و آوردگاه زمانی آن یوگا و مکانی آن لوکا خواهد بود.

به باور هندوان در دوره‌ی برهمنی (دوره‌ی پس از عصر ودایی که الهیات هندو در حال نگارش است) آفرینش از گردش دورانی یکساله برخوردار بوده و در پایان آن که «به اندازه صد سال از زندگی برهما» (ایونس، ۱۳۸۱: ۳۹) است؛ در یک قیامت قابل تکرار، برهما، خدایان، فرزندان، اهریمنان، انسان‌ها، حیوانات و اشیا در یکدیگر منحل یا آمیخته می‌شوند. هر انحلال یکصد سال آشفتگی (خائوس *Chaos*) در پی دارد و با پایان گرفتن آن، برهمایی دیگر ظاهر می‌شود و گردش دورانی نوینی آغاز می‌گردد. چنین زایش و میرایی، بخشها و دوره‌های فراوانی دارد؛ اما مهمترین آن کالپه *kalpa* است که «برابر یک روز تمام از زندگی برهما و برابر با ۴/۳۲۰ میلیون سال زمینی است» (شایگان، ۱۳۶۲: ۳۹). «هر کالپه به یک مهایوگا *mahayuga* (فرادوران بزرگ) بخش می‌شود که هر مهایوگا به چهار دوره یا یوگا تقسیم می‌یابد.» (ایونس، ۱۳۸۱: ۳۹۱)

۱- کریتایوگا *krata.kritayuga*

در این دوره، درمه (دهارما) dharma خدای عدالت و وظیفه بر جهان سیطره دارد. مردمان خشنود، تندرست و بافضیلتند و تنها خداوند را می‌ستایند. در این صورت نبردی میان نیک و بد نیست؛ زیرا همه بر پای فرمانبرداری از خداوندی سپید رنگ می‌زیند.

۲- ترتایوگا Tertayuga

در این دوره تسلط درمه کاهش یافته، فضیلت و شادمانی نسبت به دوران پیشین به یک چهارم کاهش می‌گیرد. ستیزه جویی رخ نموده؛ آدمیان بر خویشکاری (وظیفه) خویش رهجویی نمی‌کنند؛ اما هنوز شمار برهمنان بر خطاکاران بیش است و خدای ستوده شده رنگی سرخ فام دارد.

۳- دواپارایوگا Dwaparayuga

تصرف درمه کمتر شده است. فضیلت و تقوا به نیم خویش رسیده؛ و ستیز، ناخوشنودی و دروغ رسمیت و حاکمیت یافته است. خدای نیایش شده رنگی از زردی بر خویش دارد.

۴- کالی یوگا Kaliyuga

حرکت درمه کندتر شده، فضیلت و هنر به یک چهارم رسیده، مردم این دوره عموماً ستیزه‌جو و همچون گدایان بداقبالند. آزمندانه دینار می‌گیرند، در شهرهای پر از دزدان زندگی می‌کنند. زنانشان کوتاه‌بین، پرگو و هرزه‌اند، بسیار فرزند می‌آورند و بر مردانشان مسلط‌اند. از شاهان ستم می‌بینند، شرور طبیعی، قحطی و جنگ غلبه دارد و رنگ خدا سیاه است. (چکیده دوره‌ها برگرفته از شایگان، ۱۶۲: ۳۹-۴۱)، (ایونس، ۱۳۸۱: ۴۰-۴۲)

آنچه روشن است این است که بجز روزگار زرین آغازین که خود، گلدن ایج Golden Age لوکا است و طبیعتاً به دور از نبرد نیک و بد است، در سه روزگار پسین به دلیل نیرو گرفتن اهریمنان و کاهش قدرت خدایان که همراه با فریب انسان در یک توهم بزرگ جهانی صورت می‌گیرد؛ جنگ خیر و شر آشکار شده و درست در همین پیکار پرهیزکرد و نکوکرد، حماسه بزرگ یعنی نبرد دو خوی زشت و زیبا میان انسان و اهریمنان شکل می‌گیرد؛ که این شرایط زمینه را برای مهاپرایالا mahapralaya انحلال بزرگ جهان فراهم می‌آورد.

۲-مایا

همانطور که پیشتر به گفت آمد، مایا را «توهم جهانی» معنا کرده‌اند. اما به نظر می‌رسد انحصار مایا تنها در این معنا ناقص باشد؛ زیرا معانی دیگری نیز دارد که در ابتدا بیرون از هر گونه معنی منفی و متوهمانه است. مایا به عنوان منبع دو نیروی متضاد دانایی و نادانی دست به آفرینشی می‌زند که از یک سو مولد نیکی است و از سوی دیگر آرایه‌ای از نیکی پیرامون بدی به وجود می‌آورد که آدمیان را دچار توهمی بزرگ در سطح جهان می‌کند.

ریشی‌ها (فرزانگان نویسنده متون دینی همچون وداها) مایا را برخوردار از دو نیروی (شکستی دوایام Sakatidvayam) آسمانی می‌دانستند که از یک سو در شمایل نیرویی خلاقه (ویکشپا شکتی Viksepa shakti) نیرویی مثبت و حرکت‌زا در آفرینش ایجاد می‌نمود و می‌توانست خاستگاه رفتارهای نیک و بد آدمیان گردد و از دیگر سو دارای نیروی استتار (اورتی شکتی avrti sakti) بود که می‌توانست همه چیز را در دو قالب خوب و بد پنهان سازد. همین تکنیک شرایط سهل و ممتنعی را فرا روی انسان قرار خواهد داد که او با برخورداری از دو نیروی نیک همچون عقل (بوده Budhi) و دانش و حکمت (ودا Veda) باید در پشت چنین پنهانکاری حکیمانه و زیرکانه‌ای موقعیت نیک و بد خویش را تشخیص دهد.

به دلیل همین قدرت استتار مایاست که سالک (سیناسین synyasin) «باید نسبت خود را با نادانی (اویدیا) و نیز با ادیاسا Udyasa (برنهادن غیر واقعیت بر واقعیت)» (شایگان، ۱۳۶۲: ۸۵۸ و ۸۴۸) تعیین کند. به دلیل همین ویژگی‌ها در اسطوره و حماسه هندی پیروزی ابرستاره داستان در گرو درک درست مایا و غلبه بر توهم برآمده از نیروی پنهانکاری او قرار می‌گیرد. «در داستان بودیشتها در حماسه مهابهارات، هنگامی که او به دوزخ می‌رود و هنگامی که نیتش را برای کاهش رنج ساکنان آنجا به زبان می‌آورد؛ همه چیز دگرگون می‌شود و او درمی‌یابد که همه چیز مایا بوده است» (ایونس، ۱۳۸۱: ۲۴۲) اینجاست که بودیشتها درمی‌یابد که مایا حتی می‌تواند او را وارد دوزخی دروغین کند تا بدین‌وسیله در بدترین شرایط، میزان تلاش او برای رهانیدن دیگران از رنج (دوکا Dukkha)

روشن شود. او برای رسیدن به چنین سطحی از خودسازی باید به نیت تلاش برای رهاییدن دیگران حتی وارد دوزخ گردد.

مایا را در برخی اسطوره‌ها با لقب (واتی vati) به معنی ریاکار آورده‌اند. او که «دختر دکشه Dksha است. ایزدانوی شور شهوت همسر کامه kama خدای عشق» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۷۵) شرایطی را برای قهرمانان اسطوره‌ها فراهم می‌آورد. گاه میل و عطش (تریشنا Trisna) و آیین (پوجا Puja) یکی را برگزینند؛ اما از آنجا که او از صفت واتی برخوردار است کمتر کسی می‌تواند به درجه‌ای از اخلاص حقیقی، یکی از این دو را برگزیند.

اما اگر قهرمان اسطوره مفاهیمی همچون منجی (اواتار Avatar)، دین (دهارما Dharma) را دریافته باشد، فریب بازی خدایان (لیلا Lila) را دریافته و به رقص خدایان تن می‌دهد تا موجبات از میان رفتن توهم بزرگ را دریابد؛ چرا که «شیوا با رقص تانداوا Tandava در پایان هر گردش دورانی و فرا رسیدن زمان به جهان ارواح، موجبات تباۀ جهان خیالی مایا را فراهم می‌سازد.» (ایونس، ۱۳۸۱: ۷۴)

۳- تقدس

در اندیشه هندوان «هستی یکی است و امر مطلق برهمن است؛ همچنان که از دریا حباب ظاهر می‌شود و در او محو می‌گردد، همه آفریده‌ها همانند حباب همیشه از او پدیدار و در او محو می‌شوند.» (نامداری، ۱۳۷۴: ۵) در این میان آدمیان برخوردار از آتمن atman هستند؛ خود راستین انسان که در واقع ظهور برهمن Brahma است.

با این نگاه نوعی «توهمانی» (تات توام اسی Tat tvam asi) در فرهنگ هندوان سامان یافته که آتمن تجلی برهمن در انسان خواهد بود و از آنجا که برهمن وجودی مقدس (پارا para) است؛ آتمن نیز برخوردار از این تقدس خواهد بود؛ مشروط بر آنکه سالک به واسطه معرفت (جنانا Jnana) و سلوک عملی (یوگا Yoga)، «این همانی» را شکل دهد. ریشی‌ها همانانی که اسطوره‌های دینی را طراحی می‌کردند، از همان آغاز به دو جهان اشارت بردند:

۱- جهان کبیر: هیرانیاگاربها Hiranyaghrbha

۲-جهان صغیر: تیجاسا Tijasa

آنان جهان کبیر را برهمن و جهان صغیر را آتمن می‌دانستند. در این صورت سلوک پهلوانان (در واقع آتمن) باید در برهمن صورت گیرد. به سخن دیگر همواره آتمن‌ها در جهان مقدسی که درواقع وجود خود برهمن بود، گام می‌زدند و هرچه بیشتر در این جهان حرکت می‌کردند بر توانمندی‌های خویش بیشتر دانا می‌گشتند که این دانایی از خویش شناخت بیشتر برهمن را به همراه می‌آورد. با این نگاه «توهمانی» نوعی خودشناسی پنهان را در خویش دارد که با تسلط آتمن بر خویش آغاز و نهایتاً به درک درست برهمن می‌انجامید. در حماسه هندی ترس و مرگ تحقیر می‌شوند. پهلوان از اهریمن نمی‌ترسد؛ نه چون حضور او را در نیافته، بلکه از آن رو که در سلوک رزمی خویش به فرمان خدایان با اهریمن به نبرد برخاسته و در پیشامدهای بسیاری او را شکست داده است.

همین شرایط ایمن از اهریمن، فرصت بیشتری برای انجام تکلیف قهرمان حماسه یا ستاره اسطوره ایجاد می‌کند. او گذشته از شجاعت و فراست ذاتی خویش با پا درمیانی خدایان و بهره‌گیری از نیروهای فراطبیعی همچون نیروی جادو، آرمان‌های حماسی را یکی پس از دیگری به هدف می‌نشانند.

به هرگونه که به شناخت حماسه هندی ورود کنیم و آن را از جنس ادبیات داستانی و یا داستان ادبی بدانیم، خروجی آن نکته‌ای برجسته خواهد بود و آن اینکه این حماسه‌ها به شدت از نگاه مقدس اخلاقی نویسندگان آنها متأثرند.

«مهابهات هجده کتاب یا دفتر parva است که پانزدهمین آنها، دفتر اشرم‌پرو asramparva یعنی کتاب گوشه‌گیری است» (بهارات، ۱۳۵۸: مقدمه) که شامل اموری است که در نخستین گام برای درویشان خانهرهاکرده (سانیانسین sanyasin) لازم است تا بدان وسیله از رذائل نفسانی پیراسته گردند. دوازدهمین دفتر بهارات به نام شانتی-پرو (Santi parva) که دفتر تسلیت است دربردارنده طولانی‌ترین و مهمترین دفترهای بهارات است که حاوی اصول اخلاقی، باورهای مذهبی و آراء فلسفی است.

گذشته از اینها دفترهای باقی‌مانده بهارات نیز اگر تماماً به باورهای دینی نپرداخته باشند، حتماً بخشی از اخلاق برتر انسانی و آرمانهای دینی را نشان می‌دهند؛ همانند دفتر

هجدهم بهارات به نام سورگاروهن پرو Svargarohana parva به معنای دفتر صعود به بهشت که در آن، پهلوان حماسه در میانه رزم خویش آرام آرام می‌آموزد که راههای رسیدن به بهشت شیوا، سورگ svarga را تجربه کند.

«ارجونا با انجام فرمانهای آسمان» (بهارات، ۱۳۸۹: ۲-۹) به مرتبه‌ای از تقدس دست می‌یازد تا شایستگی رسیدن به بهشت برین آسمانی را به دست آورد و بدین وسیله کراهت مرگ در حماسه، با تلاش برای رسیدن به بهشت از میان می‌رود. از آنجا که انسان باورمند به اسطوره به وسیله پهلوان اسطوره و زبان روایت، با خوی و خیم گذشتگان خویش آشنا می‌شود، از نوعی تماس چهره به چهره به صورت گزارشی از صفحات شخصیت‌ها بهره‌مند می‌گردد.

از آنجا که ادیان با پدیدار ساختن دو چهره خویش یعنی چهره‌ای توصیف‌نشده و چهره‌ای توصیف‌شده در معرض باور و اجرای انسان پیرو خویش قرار می‌گیرند، ضروری است تا در خلال اسطوره و به تبع آن حماسه، شمایی از چهره توصیف‌نشده دین شکل گیرد تا دین‌ورز تصویری محسوس از مفاهیم معقول در اختیار گیرد. از این رو شاهد خواهیم بود که اصول دین هندو صورتی از تجسم و تجسد را تجربه می‌کند.

۴- برنامه اخلاقی

در جای جای اسطوره‌های هندو که تنها درباره آغاز آفرینش دست‌کم هفت داستان گوناگون وجود دارد، توجه به اخلاق انسانی به ویژه توجه و تربیت فضیلت‌ها به روشنی دیده می‌شود. در داستانهای آفرینش که هر یک از خدای متفاوت و یا تجلی متفاوتی از یک خدای واحد سخن به میان می‌آید؛ خدایانی چون برهما، پوروشه، نارایا و مانو به آغازینگی طرح شده و هر کدام بخشی از خوی انسانی را آشکار می‌سازند.

ظهور خوی انسانی به تصدیق یا تکذیب در همه اسطوره‌های هندی آشکار است. اما آنچه که اکنون گفت این گفتار است آن است که به مقتضای فرود رخدادهای داستانی در خلال اسطوره و حماسه، شاهد تذکرات اخلاقی در راستای تربیت نفس ستاره اسطوره از

سوی خدایان خواهیم بود. برای نمونه در حماسه بهارات به هنگام سخن از داستان ساوتری با تئوری تربیتی هندوان در میانه اسطوره مصادف خواهیم شد.

اسطوره ساوتری savitri که از زیباترین اسطوره‌های هندی در میانه حماسه بهارات است؛ روایت رخداد‌های دلچسبی از ساوتری و شوهرش ستیهوان satyavan بر پایه تقدیر خدایان و تدبیر آدمیان است. این دو که دچار رنجها و اندوه‌های فراوانی نیز می‌شوند از رابطه‌ای بسیار مهرورزانه برخوردارند. که سرانجام، مهر این دو به یکدیگر رهایی‌بخش رنج زندگی آنهاست. (بهارات، ۱۳۵۸، ج ۱، ۴۰۶-۴۰۸)

پدارتیه در برگرفته اصول چهارگانه دیانت هندوان است که یاما خدای مرگ آن را به واسطه ساوتری به همسرش ستیهوان می‌بخشد. چرا که خود ساوتری در دین خویش با ایمان و اهل سلوک بوده است و اکنون شوهرش نیز باید از پیش مومن‌تر ادامه زندگی دهد. با هویت این چهار اصل هر هندوکیشی در می‌یابد که چهار موضوع را باید در میانه زندگی خود جایابی کند.

۱- دین dharma: دهارما (با تلفظ درست‌تر درمه) که حاوی محتوای اصلی دین و شریعت هندو می‌باشد، دربرگیرنده احکام فردی و جمعی بویژه آداب تطهیر، قربانی (غیر حیوان، همچون بخشیدن مال و...)، با نذر، نماز، نیایش و ذکر است.

۲- سرمایه artha: ارتیه به معنای ثروت، مالی است که خداوند به انسان می‌بخشد تا آدمیان به آهنگ خرج کردن آن در راه تحقق خواسته‌های خداوند به گردآوری سرمایه بپردازند. این سرمایه به هیچ روی به نیت جمع کردن برای عیش راحت‌تر و آسایش بیشتر نیست؛ چرا که برپایه تفکر هندو، هیچ آسایشی در جهان وجود ندارد. همه جا رنج و اندوه حاکم است و هیچگاه ثروت نمی‌تواند از رنج انسان بکاهد؛ بلکه برعکس بر آن می‌افزاید. در این حال است که سرمایه می‌تواند با این نگاه از آلام بشری بکاهد و رنج فردی را از میان ببرد.

۳- کام kama: درک درست از لذت را می‌توان نشان حضور کاما دانست. لذت در عرف هندوکیشان، خدایی است که «آشکارشدنش موجب وفور نعمت‌های مادی و معنوی» (ایونس، ۱۳۸۱: ۱۵۷) خواهد شد. هندوان برآنند که همه چیز در حال

دگرگونی است. بر این پایه خود لذت نیز گذراست و دل بستن یا به آن پیوستن موجب خسران است و تنها به شرط صفت سلبی «آز» و صفت ایجابی «بخشش» (بهارات، ۱۳۵۸، ج ۱: ۴۰۸) می‌تواند منشأ اثر ملکوتی باشد.

۴- رهایی moksa : موکشا به معنای رستگاری، آن است که سالک طریقت دین هندو باید بداند که در جهان مادی (ویراته viratha) هیچ چیز پایدار نیست؛ حتی انسانها که تجلی برهمن brahman هستند؛ زیرا در خود جزیی از او را به نام آتمن atman دارند؛ از این رو همه دلوپسی‌شان باید آن باشد که در کار آخرت باشند (همان مأخذ).

۵-الگوی اخلاقی

بخش قابل توجهی از آموزه‌های دینی هندوان اسطوره است؛ تا آنجا که گذشته از وجود انواع اسطوره‌ها در میانه نصوص و متون دینی آنها با متونی روبه‌رو خواهیم شد که خود، اسطوره هستند. هندو مردان گذشته از آنکه در اسطوره‌هایشان، خدایان (خداوند و فرشتگان) را به الگویی برمی‌گیرند؛ قهرمانان اسطوره و پهلوانان حماسه‌ها را نیز نمونه رفتار خویش برمی‌گزینند؛ چرا که در اسطوره و حماسه، اخلاق، بن‌مایه اصلی روایت است که با پیروی از آنها عملاً دیانت هندو شکل می‌گیرد. اصول اساسی یک هندو همچون تقدس ودا، باور به وارنا (طبقه)، کارما، سمسارا، موکشا و... مرهون آموزه‌های اسطوره‌ای و وجود این داستانهاست.

در حماسه‌های هندی وجود سیتا، ساوتری، ویدلا که از قهرمانان داستانی زن هستند، الگوی تمام عیاری از یک زن هندی در نمایه یک انسان وفادار، همسر دوست، مودب، متواضع، بردبار، اهل سلوک، مهربان، پاکدامن، دانا و... را به شنونده و خواننده القا می‌کند. در میانه حماسه‌های هندی سلاح‌های فراوانی از تیر و نیزه و شمشیر و... دیده می‌شود که هریک در آوردگاه به کاری می‌آیند؛ اما جنگ ابزاری ویژه در حماسه بهارات دیده می‌شود که هیچ کس نمی‌تواند آن را نابود کند یا اثرش را از بین ببرد. اموگه شاکتی (بهارات، ۱۳۵۸، ج ۱: ۴۱۲) سلاحی است که ایندرا در اختیار برخی

کسان می‌نهند که در نبرد، آهنگ برتری دارند. جالب این است که این سلاح بر هر کسی غالب است جز کسانی که خوی خدایان را در خویش دارند و به واسطه اخلاق انسانی و دینی خود مورد پشتیبانی ایزدان قرار می‌گیرند. چنین خویی در مرد و زن اسطوره‌ای حماسه به دیده می‌آید. سخنان سنجی *sanjaya* در اندرزه‌ای اخلاقی و انسانی که به تعبیر ویاس «و این سنجی در علم و دانش ندیمی بی‌قرین و خدمت ملوک کرده و صحبت اندوخته بود» (همان: ۴۷۲) در حماسه بهارات درخششی ویژه دارد؛ از آن رو که حتی ابرستاره‌های این حماسه از آن بهره می‌گیرند.

سخنان غز و از سر عقل راجه جدهشتر که به فراخور روایت بهارات در جای جای این حماسه بزرگ گشاینده گره‌هایی است که به فراخور رخداد‌های داستان رخ نموده است. هم از آن رو که نگارش این اسطوره بر پایه ترویج اخلاق انسانی و دینی است و هم آن که الگویی راهبردی برای آموزش و پرورش پیروان نسل‌های پسین. اندرزه‌ای برهمن سده‌نوا که به گفته بهارات «مهمترین اهل روزگار» (همان: ۴۸۳) است؛ وزنه اخلاقی و تأثیر تربیتی بهارات را دوچندان می‌سازد.

گفته‌های حکیمانه زاهدی معروف به نام دتاتریه *dattatreya* هنوز بر تارک حماسه خوش‌نوشت بهارات می‌درخشد: «اصل همه مواظ این است که در آدمی دوصنعت باشد: یکی صدق و دوم صبر. هرکه این دو صنعت دارد او را هیچ احتیاج به پندی دیگر نیست (بهارات، ۱۳۵۸ ج ۱، ص ۴۸۴).

ویدور *vidural* در بهارات فراوان به حکمت سخن گفته است: «سه چیز فکر بیهوده و غم را ببرد یکی مشغولی به علم، دیگر ترک هوس و لذت نفس و سوم با نیکان هم‌نشینی کردن. ملک به عدل، علم به تکرار و محبت به هدیه و حسن و صفای ظاهری به غسل و استعمال عطریات و غذاهای موافق باقی می‌ماند. سه کیفیت دانش و جاه و زور همچون شراب است که آدمی را مست و مغرور سازد. این هر سه، بدان را بد است و نیکان را نیک...» (بهارات، ص ۴۸۱). جالب است که شخصیت‌های اسطوره‌ای در اسطوره‌ها و حماسه‌ها نیز هرگاه متوجه اشتباه خویش می‌شوند به جبران آن پرداخته، خوی انسانی را از سر می‌گیرند.

غلبه اهریمن بر زمان و مکان و به تبع آن بر موجودات از جمله انسان باعث می‌شود که انسان، گاه با خیر و نیکی بستیزد. انسان اگر متوجه زشتی این نبرد نشود در پایان این ستیز، خود، اهریمنی است که در شمار سپاهیان شیطان قرار می‌گیرد و اگر متوجه شود به سرعت پشیمان گشته، باز می‌گردد. چنین نبردی تنها در درون محبوس نمی‌شود؛ بلکه پیامدهای آن در جهان بیرون از انسان نیز به دیده می‌آید. داستان اسطوره‌ها همیشه برخوردار از نتیجه نیک کارکرد قهرمانان اسطوره بوده است که چگونه در سرنوشت دیگران اثر گذاشته‌اند.

نتیجه‌گیری

در اسطوره‌های هندی به گونه عام و حماسه به گونه خاص همچون بهارات شاهد هستیم که گذشته از جنبه روایی، پرسشگری، آموزش آموزه‌های دینی، داستان آفرینش... و در یک کلام، با اسطوره‌سازی در دین، کوشیده شده تا اصول باورها و آیین‌های انسان‌سازی از جمله خودسازی به گفت آید. اگر شمایل باورهایی همچون وجود خدایان (دواها)، تناسخ (سمسارا)، کردار (کارما)، طبقات اجتماعی (وارونا)، جایگاه و تقدس وداها در اسطوره و حماسه هندی دیده می‌شود، آیین‌های خودشناسی و خودسازی (آتماویدیا) نیز از خلال داستانهای بلند و کوتاه و تمثیلهای این متون به دیده می‌آید.

نوع روایت اسطوره در دین هندو به گونه‌ای است که قهرمان اسطوره یا حماسه می‌کوشد تا در مسیر دستیابی به آرمان‌های قومی و بومی، میدان‌های اخلاقی را بگذراند و آموزش‌های لازم را ببیند. از یک سو وجود شرایط نیک و بد کیهانی و جهانی که خدایان، اهریمنان و آدمیان را درگیر نبردی فراگیر می‌کند و از سوی دیگر نیاز به آماده‌سازی و بهسازی قهرمانان اسطوره‌ها برای پیکار با دیوخیان، ضرورت خودسازی را در جای‌جای اسطوره و حماسه هندی رقم می‌زند.

نه تنها دین هندوان به‌شدت متکی بر اسطوره و حماسه است، بلکه پیروان این دین هنوز هم آموزه‌های روزگار اسطوره‌ها را باور دارند و بر پایه آن زندگی می‌کنند. از این رو طبیعی است که خودشناسی و خودسازی اسطوره‌ای در میان آنان حاکم باشد و متن

اسطوره‌ها نیز دربردارنده مفاهیم دینی و اخلاقی باشد؛ تا آنجا که حماسه بزرگی چون بهارات در میان هندوان برای ساخت ایمان دینی مردم کافی به نظر برسد.

منابع

- تورات (۱۳۶۴)، ترجمه ماشالله رحمان پورداود، موسی زرگری، انتشارات علمی، چاپ نخست، تهران.
- اخوت، احمد (۱۳۸۷)، من و دیگری، انتشارات جهان کتاب، چلپ نخست، تهران.
- استیس، والتر ترنس (۱۳۸۱)، دین و نگرش نوین، احمد رضا جلیلی، انتشارات حکمت، چاپ دوم، تهران.
- اسمارت، نینیان (۱۳۸۸)، تجربه دینی بشر، ترجمه مرتضی گودرزی، انتشارات سمت، چاپ دوم، تهران.
- ایونس، ورونیکا (۱۳۸۱)، اساطیر هند، ترجمه باجلان فرخی، انتشارات اساطیر، چاپ دوم، تهران.
- [بی نام] (۱۳۴۰)، اوپانیشاد، ترجمه محمد داراشکوه، تصحیح دکتر تاراچند و دکتر جلالی نایینی، انتشارات تابان، چاپ نخست، تهران.
- حداد عادل، غلامعلی (۱۳۷۴)، دانشنامه ی جهان اسلام، بنیاد دایره المعارف اسلامی، چاپ نخست، تهران.
- دان، راس، نی (۱۳۸۲)، تاریخ تمدن و فرهنگ جهان، ترجمه عبدالحسین آذرنگ، انتشارات طرح نو، چاپ نخست، تهران.
- دورانت، ویلیام (ویل) (۱۳۷۲)، تاریخ تمدن، ترجمه احمد آرام، انتشارات انقلاب اسلامی، چاپ چهارم، تهران.
- رضوی اصل، سید محسن (۱۳۸۶)، سرزمین مقدس (تاریخ جنگهای صلیبی)، انتشارات فائزه، چاپ نخست، تهران.
- ری شهری، محمد (۱۳۴۸)، میزان الحکمه، ترجمه حمید رضا شیخی، دار الحدیث، چاپ پنجم، قم.

زرین کوب، عبدالحسین، کاروان حله، انتشارات علمی، چاپ هفتم، تهران، ۱۳۷۲
شادان، دکتر ولی الله، تاریخ جنگهای صلیبی، انتشارات فرزاد، چاپ نخست،
تهران، ۱۳۷۷

شایگان، داریوش (۱۳۶۲)، ادیان و مکاتب فلسفی هند، انتشارات امیرکبیر، چاپ سوم،
تهران.

کونگ، هانس (۱۳۸۷)، ساحت‌های معنوی ادیان جهان، ترجمه حسن قنبری، مرکز
مطالعات ادیان و مذاهب، چاپ نخست، قم.

کیدنر، درک (۱۳۶۱)، درابتدا خدا، ترجمه مهرداد فاتحی، انتشارات آفتاب عدالت، چاپ
نخست، تهران.

نامداری، نامدار (۱۳۷۴)، آتمن و برهمن، انتشارات پاسارگاد، چاپ نخست، تهران.
نقوی، سید علی محمد (۲۰۸۸م)، سیری در تاریخ اندیشه دینی هند، راینزی فرهنگی
جمهوری اسلامی ایران، چاپ نخست، هندوستان، دهلی.

واینر، فلیپ، پی (۱۳۸۵)، فرهنگ تاریخ اندیشه ها، انتشارات معاد، گروه مترجمان، چاپ
نخست، تهران.

والمیکی (۱۳۸۶)، رامایانا، ترجمه کتایون میرانیان، نشر علم، چاپ نخست، تهران.
ویاس، کرشن دوین پاین (۱۳۵۸)، مهابهارات، ترجمه میرغیاث الدین علی قزوینی
مشهور به نقیب خان، م ۱۰۲۳، تصحیح دکتر سید محمدرضا جلالی نایینی، انتشارات
طهوری، چاپ نخست، تهران.

هات، تیک نات (۱۳۸۶)، آرامش حقیقی، ترجمه مینا اعظامی، انتشارات نسل نواندیش،
چاپ نخست، تهران.

cush. denise (2008). encyclopedia. of Hinduism. first. published.
London.