**بررسی تطبیقی روایات بین‌النهرینی آفرینش**

رضا اسکندری

**چکیده**

روایات آفرینش، بخشی ارزشمند، جذاب و تاثیرگذار از اساطیر مذهبی و ملی هر قوم را تشکیل می‌دهند. این روایات، علی‌رغم شباهت‌های بسیار، در میان اقوام مختلف به طرق مختلفی ثبت و روایت شده‌اند. اما از این میان، اساطیر بین‌النهرینی به واسطه‌ی انتقال و بازگو شدن در سنت یهودی-مسیحی، و نیز پذیرش و تکرار در منقولات اسلامی، اعتباری جهانی یافته و بدین‌ترتیب، هر سه دین بزرگ ابراهیمی را متاثر از خود ساخته‌اند. در این جستار کوشیده‌ام تا با بررسی مقایسه‌ای میان روایات متقدم بین‌النهرینی از آفرینش، داستان طوفان بزرگ و نیز مبارزه‌ی انسان-خدا، با نمونه‌ی متاخر‌تر آنها در عهدعتیق و اساطیر عبرانی، تصویری کلی از همسانی‌ها و دیگرسانی‌های این روایات ترسیم نمایم. در این میان، کهن روایات *انوما الیش* (کهن‌داستان آفرینش بابلی)، *گیلگمش* (اسطوره‌ی سومری-بابلی)، *آتراهاسیس* (صورت متاخرتری از آفرینش و داستان طوفان در بابل)، *زیوسودرا* (کهن‌روایت سومری طوفان بزرگ) و *آداپا* (اسطوره‌ی بابلی) مورد بررسی قرار گرفته و همسانی‌ها و دیگرسانی‌های آنها با یکدیگر و نیز با *سفر پیدایش* عهد عتیق مورد بررسی قرار گرفته است.

**واژگان کلیدی:** روایات آفرینش، بین‌النهرین، عهد عتیق، سفر پیدایش، طوفان بزرگ

**1- مقدمه**

روایات و اساطیر آفرینش، داستان‌هایی هستند که از خلال نشانگانی محلی، کلیاتی را پیرامون مبدا پیدایی جهان و اقوام گوناگون بیان می‌کنند. این داستان‌ها عمدتا به‌شکل شفاهی و از نسلی به نسل دیگر انتقال یافته‌اند و حتی بیش و کم راه خود را به متون مقدس ادیان بزرگ نیز پیدا کرده‌اند. این روایات به ویژه از آن رو اهمیت می‌یابند که الگوهای بی‌شماری را، از ضوابط ممنوعیت‌ها و حرمت‌ها، تا نام‌های قومی و ارزش‌های اساسی، تبیین و تعیین می‌کنند.

هرچند این روایات، به دلیل انتقال شفاهی و حضور بعضا پیشاتاریخی خود، دارای قرائت‌ها و روایت‌های مختلفی هستند؛ اما تکرار نشانه‌ها و خطوط مشخص داستانی-روایی را در بیشتر آنان می‌توان مشاهده کرد. خطوطی که بین‌النهرین را به هسته‌های کهن‌ترین ادیان ابراهیمی پیوند می‌زند و مشابهت‌هایی را میان المپ آتن و جهان چندین هزار خدایی آسیای دور به ذهن متبادر می‌سازد.

اساطیر و روایات مرتبط با آفرینش، افزون بر ارزش‌های روایی و اساطیری خود، تاثیری به‌سزا در ادراک آدمی از جایگاه خود در گستره‌ی هستی ایفا می‌کند. کیفیت فرآیند آفرینش، علاوه بر آن‌که رابطه‌ی آدمی را با طبیعت و توان خلاقه‌ی آن تعیین می‌کند، توجیه‌کننده‌ی ذهنیت ابتدایی اقوام و گروه‌های انسانی از مفهوم خود و دیگری است. اهمیت این پنداشت تا بدان پایه است که برخی از تحلیل‌گران، بسیاری از منازعات و پیش‌فرض‌های سیاسی و نظامی جهان را با پنداشته‌های دینی-اساطیری آنان از آفرینش جهان و اقوام مرتبط می‌دانند؛ خواه ذهن اسطوره‌پرداز در لحظه‌ای تاریخی به برابردانستن متجاوزان اسپانیایی و خدایان حکم کند (Urton, 1999) و خواه روایتی از آفرینش، بنیان‌های ایدئولوژیک و توجیه‌کننده‌ی نزاعی چند ده‌ساله در خاورمیانه را پی ریزد (زیدآبادی, 1381).

در چنین زمینه‌ای، بررسی تطبیقی و رمزگشایی از نشانگان روایات آفرینش، علاوه بر گشایش راه به اذهان مردمانی کهن، زدودن هاله‌ی تقدس را از چهره‌ی این روایات ممکن می‌سازد؛ و نیز با ترسیم خطوط تطوری اساطیر و روایات، امکان مقایسه را در محورهای زمان و مکان فراهم می‌سازد. بدین‌ترتیب، می‌توان تفاوت‌های شناختی انسان اسطوره‌ساز را در برش‌های مختلف زمان و مکان ره‌گیری نمود و پنداشته‌های بنیادی ذهن بین‌النهرینی–که بر اساس مدعای این تحقیق خود را در ساختار سفر پیدایش عهدعتیق جهانی کرده است- را بازشناخت.

بر این اساس، علاوه بر رویکرد اسطوره‌شناختی این پژوهش، می‌توان ضرورتی عملی و معطوف به تغییر را نیز برای آن منظور داشت. هرچند ادعای امکان‌پذیری استخراج راه‌کاری برای حل مشکلات پیش‌گفته‌ی بشر از خلال مرور روایات آفرینش در این سطح مدعایی گزاف می‌نماید، اما صرف ورود به چنین مباحثی، زمینه‌ی مناسبی را برای تحریک ذهن پژوهشگران فراهم می‌آورد تا با تبارشناسی اساطیر سیاسی و حتی ساختارهای اساسی تفکر فلسفی جهان در کلان‌روایت‌های آفرینش، زمینه و زمانه را برای درک، نقد و تغییر شرایط موجود فراهم آورد.

**2- روایت آفرینش**

**2-1- انوما الیش**

از تمدن سومر، کهن‌ترین تمدن مکشوفه در حوزه‌ی بین‌النهرین، اسطوره‌ی واحد و نظام‌یافته‌ای در مورد مساله‌ی آفرینش به دست نیامده‌است و می‌باید آن‌را پاره‌پاره و لابه‌لای سطور دیگر اساطیر یافت. اما آنچه در اساطیر برجای مانده از سومر به روشنی قابل مشاهده است، آن است که در سومر نیز همانند بیشتر تمدن‌های کهن، آفرینش نه از عدم[[1]](#footnote-2)، که از سامان‌یافتن هاویه[[2]](#footnote-3) می‌آغازد. قهرمانان اصلی در روایت سومری آفرینش انلیل[[3]](#footnote-4) و انکی[[4]](#footnote-5) (ائا[[5]](#footnote-6)) هستند. اما در بابل باستان، اسطوره‌ی آفرینش اهمیتی دوچندان می‌یابد؛ به‌ویژه آن‌که با جشن بزرگ سال نو بابلی یا آکیتو[[6]](#footnote-7) و عبادات آن ملازم بوده است. مجموعه سرودهای اسطوره‌ای – عبادی این مراسم که بالطبع بازگوکننده‌ی روایت آفرینش بابلی نیز هست را انوماالیش[[7]](#footnote-8) می‌نامند. (هوک, 1369)

انوما الیش مجموعه‌ای از افسانه‌های منظوم است که روایت بابلی آفرینش کیهان و انسان را بیان می‌کند. نام این مجموعه از دو واژه‌ی نخستین الواح هفتگانه‌ی این روایت اخذ شده است. انوما الیش به معنای «هنگامی که در بالا» است. روایت حک‌شده در الواح هفتگانه انوما الیش، نزدیک به هزار سطر است که هر لوح در برگیرنده‌ی یک بخش کامل و مجزا از داستان است. متوسط طول هر لوح یکصد و چهل و دو سطر است. برای نسخه‌های آشوری مکشوفه از این روایت، قدمتی نزدیک به دو هزار و هفتصد سال را تخمین زده‌اند اما احتمالا خود روایت به ریشه‌هایی دوره‌ی تمدن سومر و نزدیک به هفت هزار سال پیش باز می‌گردد. (King, 1902)

بر اساس انوما الیش، آفرینش از آمیزش شورآب تیامات[[8]](#footnote-9) (مادر-خدا) و آب شیرین آپسو[[9]](#footnote-10) (پدر-خدا) آغاز می‌شود. در نخستین لوح از الواح هفت‌گانه‌ی انوما الیش، این دو به یکدیگر می‌پیوندند و از پیوند این دو لاهمو[[10]](#footnote-11) و لاهامو[[11]](#footnote-12) زاده می‌شوند. از پیوند این دو نیز، دو خدای دیگر، آنشار[[12]](#footnote-13) و کیشار[[13]](#footnote-14) به دنیا می‌آیند. آنشار و کیشار نیز آنو[[14]](#footnote-15) و انکی (ائا) را می‌آفرینند. سر و صدای خدایان رو به تزاید، آرامش آپسو و تیامات را بر می‌آشوبد و آپسو پس از رای‌زنی با وزیرش مومو[[15]](#footnote-16) تصمیم به نابودی خدایان می‌گیرد؛ اما تیامات دل بر فرزندانش می‌سوزاند و به آنها اطلاع می‌دهد. انکی به فریبی آپسو را شکست می‌دهد و می‌کشد. سپس در حجره‌اش می‌آرامد و مردوک[[16]](#footnote-17)، بزرگ خدایان بابلی را به دنیا می‌آورد. خدایان کهن، تیامات را به سبب مرگ آپسو به ملامت می‌گیرند و او سپاهی گران را به فرماندهی کینگو[[17]](#footnote-18) به جنگ خدایان نوخاسته می‌فرستد. لوح نخست با صف‌آرایی تیامات در برابر فرزندانش پایان می‌گیرد. (King, 1902) یاکوبسن لاهمو و لاهامو را رسوب ملتقای رودخانه و دریا (دلتاهای رسوبی) می‌داند و آنشار و کیشار را افق‌های مدور آسمان و زمین. (هوک, 1369)

دومین لوح به مقابله‌ی خدایان با سپاه تیامات می‌پردازد. آنشار با شنیدن این خبر بر می‌آشوبد و از انکی می‌خواهد تا تیامات را نیز مانند آپسو بفریبد؛ اما انکی توفیقی نمی‌یابد. سپس آنشار از آنو می‌خواهد تا تیامات را به مصالحه تشویق کند. اما آنو نیز ناکام می‌ماند. پس آنشار این مهم را بر دوش مردوک می‌گذارد و او نیز مبارزه با تیامات را بر عهده می‌گیرد به این شرط که قدرتی برابر با خدایان برین به او داده شود و سرنوشت به دست او سپرده شود. بخش‌هایی از این لوح به شدت تخریب شده است. (King, 1902)

بخش عمده‌ای از لوح سوم را تکرار شعرگونه‌ی لوح دوم در بر می‌گیرد. خدایان برین پیکی را به خرگاه تیامات گسیل می‌دارند تا آمادگی و اشتیاق مردوک را به نبرد با تیامات به او ابلاغ کنند. در لوح چهارم، نبرد اتفاق می‌افتد. مردوک پهلوان، با چهار باد اصلی و هفت باد مرگ‌آور به جنگ می‌رود و پس از به بند کشیدن تیامات در یک تور، بند از پای بادی قدرتمند می‌گشاید و تیامات را به دو نیم می‌کند. کینگو را نیز شکست می‌دهد و به زنجیر می‌کشد. پس از پیروزی، مردوک با نیمه‌ی پایینی بدن تیامات زمین را و با نیمه‌ی بالایی بدن او آسمان را می‌آفریند. لوح پنجم به شدت تخریب شده است، اما از سطور برجای مانده از آن، می‌توان چنین برداشت کرد که داستان به سامان‌دهی آفرینش توسط مردوک می‌پردازد. در لوح ششم نیز انسان از خون کینگو و برای خدمتگاری خدایان آفریده می‌شود. (King, 1902)

**2-2- آتراهاسیس**

روایت آتراهاسیس[[18]](#footnote-19)، بخشی از کلان‌روایت آفرینش در اساطیر بابلی است که دورانی پس از نخستین مرحله‌ی خلقت (پنج لوح اول انوما الیش) را تا پایان داستان طوفان بزرگ در بر می‌گیرد. این حماسه‌ی بابلی قریب به 1700 سال پیش از میلاد مسیح نوشته شد و به روایت تاریخ اساطیری حضور انسان بر زمین و آنچه تا طوفان بزرگ بر او رفت می‌پردازد (Frymer-Kensky, 1977). شباهت این داستان با روایت لوح ششم انوما الیش قابل توجه است. بر اساس این روایت، آفرینش انسان، ریشه در خیزش خدایان رده دومی دارد که برای کارهای سخت و تامین خوراک و نوشاک خدایان مامور شده‌اند. آن‌گونه که داستان روایت می‌کند، در آغاز خدایان هم‌چون آدمیان بودند و برای بقاء و نیز بهبود جهان ناگزیر از انجام کارهای شاق و دشوار. خدایان برین (که خدایان آنونا یا آنوناکی[[19]](#footnote-20) نامیده می‌شوند) خرد-خدایانی با نام ایگیگی[[20]](#footnote-21) می‌آفرینند تا بار کارهای دشوار را بر عهده‌ی آنها بگذارند. پس از سال‌ها (چهل سال در روایت آتراهاسیس) خدایان ایگیگی سر به شورش و نافرمانی می‌گذارند و خانه‌ی خدای بزرگ انلیل را محاصره می‌کنند. پس از نبردی که میان خدایان در می‌گیرد، خدایان ایگیگی شکست‌خورده و مغلوب، دست از کار می‌کشند و بر درگاه خدایان آنونا به تحصن می‌نشینند. مجمع خدایان به شور می‌نشینند و سرانجام به پیشنهاد ائا (که انکی نیز نامیده می‌شود)، مادر-خدای نینتو[[21]](#footnote-22) (که بلت-ایلی[[22]](#footnote-23) نیز نامیده می‌شود) با آمیزش گوشت و خون و روان خدایی به نام آو-ایلو[[23]](#footnote-24) با خاک، انسان را برای خدمتگاری خدایان می‌آفریند و وظیفه‌ی خدایان ایگیگی را بر عهده‌ی انسان می‌گذارد. (Foster, 2011)

**2-3- عهد عتیق**

بر اساس روایت سفر پیدایش عهد عتیق، خداوند در آغاز جهان را بی شکل و خالی آفرید. سپس روح خدا بر زمین به حرکت پرداخت. «خدا فرمود روشنایی بشود؛ پس روشنایی شد» (1:1:2). پس خداوند میان روز و شب تمایز ایجاد کرد و روز نخست گذشت. در روز دوم خداوند فرمود تا توده‌های بخار از هم جدا شوند. خدا توده‌های پایین را به اقیانوس‌ها و توده‌های بالا را به آسمان‌ها مبدل ساخت. در روز سوم خداوند فرمود تا آب‌های زمین در دریاها جمع شوند و خشکی‌ها پدید آیند. سپس امر فرمود تا گیاهان و نباتات بر زمین برویند. در روز چهارم خدا فرمود تا در آسمان اجسام درخشانی باشند تا زمین را روشن کنند و روزها و ماه‌ها و فصل‌ها را به وجود آورد. در روز پنجم خداوند حیوانات دریایی و پرندگان آسمان را آفرید و آنها را برکت داد. در روز ششم خداوند حیوانات وحشی و اهلی زمین را آفرید و آنها را برکت داد. سرانجام خداوند بر آن شد تا انسان را همانند خود خلق کند و سلطه بر زمین را به او بسپرد. خداوند روز هفتم را بیاسود.

درخصوص آفرینش نخستین انسان‌ها (آدم و حوا) در عهد عتیق آمده‌است که هنگامی که خداوند آسمان‌ها و زمین را آفرید (1:2:4) هنوز گیاهی بر زمین نروییده بود، زیرا نه خداوند بارانی فرو فرستاده بود و نه آدمی بود که بر زمین کار کند (1:2:5) پس خداوند از خاک انسان را سرشت و از روح خود در او دمید (1:2:6) و او را در باغ عدن قرار داد تا در آنجا کار کند و محافظ باغ باشد (1:2:15).

هم‌چنبن در مزامیر داوود، در مزمور هفتاد و چهارم که دعا برای قوم نام دارد، روایتی متفاوت به صورتی ضمنی از آفرینش بیان می‌شود. در این روایت چنین آمده است:

«ای خدا، تو از قدیم پادشاه ما بوده‌ای و بارها ما را نجات داده‌ای. با قدرت خود دریای سرخ را شکافتی و سر نهنگان غول‌پیکر [لویاتان] را شکستی و گوشت آنها را خوراک صحرانشینان کردی. چشمه‌ها جاری ساختی تا قوم تو آب بنوشند و رود همیشه پر آب را خشک کردی تا از آن عبور کنند. شب و روز را تو به وجود آورده‌ای؛ خورشید و ماه را تو در آسمان گذاشته‌ای. تمام نظم جهان از توست. تابستان و زمستان را تو ایجاد کرده‌ای.» (41:74:12 تا 41:74:17)

به اعتفاد هوک (1369) این روایتی از آفرینش است که با کشتن هیولای دریایی آغاز می‌شود و با آفرینش اجرام آسمانی و نظم کاینات ادامه می‌یابد. (هوک, 1369)

**3- روایت طوفان**

**3-1- زیوسودرا**

از زمان کشف و ترجمه‌ی لوح یازدهم گیلگمش[[24]](#footnote-25) در قریب به یک قرن پیش، این حقیقت مکشوف بوده است که روایت یهودی-عبرانی طوفان، ریشه در اساطیر بین‌النهرینی پیش از خود داشته است. اما تنها پس از کشفیات آرنو پوئبل[[25]](#footnote-26) در سال 1914 بود که مشخص شد افسانه‌ی طوفان بزرگ، ریشه‌ای بسیار کهن‌تر و غیرسامی دارد. در این سال، پوئبل آمریکایی در حفاری‌های خود در محوطه‌ی باستانی شهر نیپور[[26]](#footnote-27)، نزدیک به یک‌سوم لوحه‌ای شش ستونه را کشف کرد که بخش عمده‌ای از آن به روایت سومری طوفان بزرگ اختصاص یافته بود. بخش‌های نخستین داستان به آغاز خلقت جانداران مختلف و نیز کلان‌شهرهای سومری پیش از طوفان (اریدو[[27]](#footnote-28)، بادتی‌بی‌یرا[[28]](#footnote-29)، لاراک[[29]](#footnote-30)، سیپ‌پار[[30]](#footnote-31) و شوروپ‌پاک[[31]](#footnote-32)) می‌پردازد. اما به دلایلی -که به دلیل تخریب لوح قابل دست‌یابی نیست- خدایان تصمیم به نابودی نوع بشر می‌گیرند. به هر روی، یکی از خدایان -احتمالا انکی- به پادشاه زاهد و نیک‌اندیش سیپ‌پار، زیوسودرا[[32]](#footnote-33)، راز طوفان را بر می‌گشاید و از او می‌خواهد تا کشتی بزرگی بسازد و خود را همراه با خویشانش و جانداران سودمند از طوفان برهاند. طوفان پس از هفت‌شبانه روز باران زمین را در می‌نوردد و بر زمین و آسمان‌ها سایه می‌افکند. اما زیوسودرا و کشتی‌نشینان می‌رهند. زیودسودرا گاوی و گوسفندی را پیشکش اوتو[[33]](#footnote-34)، خدای باد می‌سازد و در نهایت – پس از بخش‌های نابودشده‌ی دیگری از داستان- بر فراز کوه دیلمون[[34]](#footnote-35) –آنجا که خورشید سر می‌زند- به دست آنو و انلیل جاودانگی می‌یابد. (Kramer, 1961)

**3-2- گیلگمش**

گیلگمش را می‌توان نام‌آورترین و خوانده‌شده‌ترین قهرمان و افسانه‌ی آشوری – بابلی دانست. که جایگاهی درخور و جاودانه در تاریخ افسانه‌های جهان به خود اختصاص داده است. هرچند الواح مختلفی از نقاط مختلف بین‌النهرین کشف شده‌است که بخشی یا تمامی این داستان بر آن حفر شده است، اما مشهورترین و کامل‌ترین آن شاید الواحی باشد که از حفاری ویرانه‌های کتابخانه‌ی آشوربانی‌پال به دست آمده و اکنون در موزه‌ی بریتانیاست. به نظر می‌رسد گیلگمش، قهرمان این افسانه، قریب به سه هزار سال موجودیتی حقیقی داشته و در اوروک (شهری بزرگ در بابل) سلطنت می‌کرده است. الواح داستان گیلگمش علی‌رغم شکستگی‌ها و بخش‌های گم‌شده‌ای که دارند، پیوستگی مفهومی خود را حفظ کرده‌اند و با قدمتی قریب به پنج‌هزار سال، از کهن‌ترین روایات اسطوره‌ای-داستانی بشر قلمداد می‌شوند. (حمید, 1340) روایت داستان طوفان بزرگ در افسانه‌ی گیلگمش، در لوح‌های دهم و یازدهم روایت شده است. (منشی‌زاده, 1383)

در لوح دهم، گیلگمش هراسان از مرگ، به دروازه‌های باغی می‌رسد که درخت زندگی در آن است و بانوی فرزانه‌ی نگاهبان درخت، سی‌دوری سابی‌تو[[35]](#footnote-36) دروازه‌بان آن است. سابی‌تو به دیدار گیلگمش، دروازه را می‌بندد و کلون سنگین بر آن می‌گذارد. گیلگمش آواز می‌دهد که اگر دروازه را نگشاید آن را خواهد شکست و داستان مرگ دوست و برادرش انکیدو[[36]](#footnote-37) و هراس خود از مرگ را باز می‌گوید. اما سابی‌تو به او پاسخ می‌دهد حیاتی که در جستجوی آن است را نه در باغ زندگی، که نزد اوته-نه‌پیش‌تیم[[37]](#footnote-38)، تنها انسان جاودان خواهد یافت. گیلگمش به جستجوی اوته-نه‌پیش‌تیم بر می‌خیزد و در لوح یازدهم او را می‌یابد که در پشت دریایی فراخ می‌زید که هیچ‌کس جز شمش[[38]](#footnote-39) زورمند، خدای آفتاب یارای عبور از آن را ندارد. گیلگمش به ترفندی از دریا می‌گذرد و از اوته-نه‌پیش‌تیم داستان جاودانگی او را جویا می‌شود. (شاملو, 1390) (منشی‌زاده, 1383)

در پاسخ، اوته-نه‌پیش‌تیم داستان طوفان بزرگ را بر قهرمان نیم‌خدای افسانه روایت می‌کند. بر خلاف روایت زیوسودرا، اوته-نه‌پیش‌تیم نه در سیپ‌پار، که در شوروپ‌پاک زندگی می‌کند. خدایان هماره به این شهر به دیده‌ی لطف می‌نگریستند، اما روزی تصمیم به نابودی آن گرفتند. انکی (ائا) به سرای اوته-نه‌پیش‌تیم می‌آید و با دیوار کومه‌ی او سخن آغاز می‌کند و راز از طوفان خدایان بر می‌دارد. اوته-نه‌پیش‌تیم به فرمان انکی بنای کشتی را آغاز می‌کند و در آن سکنی می‌گزیند. شبانگاه ابرهای تیره آسمان را در بر گرفتند و ادد[[39]](#footnote-40)، خدای طوفان، شش روز و شش شب باران بارید. باران به حدی شدید بود که خدایان نیز از طوفان به هراس افتادند و به بلندای کوه ئه‌نو گریختند. در روز هفتم باران کاستی گرفت و هوا رفته‌رفته آرامش یافت. روز بعد جزیره‌مانندی سر از آب بیرون می‌آورد و کشتی‌بان به آن سمت می‌راند و بر فراز کوه نیس‌سیر[[40]](#footnote-41) پهلو می‌گیرد. (شاملو, 1390) (منشی‌زاده, 1383)

شش روز کشتی بر فراز کوه استوار بود تا آن‌که در روز هفتم، اوته-نه‌پیش‌تیم کبوتری را رها می‌کند. کبوتر جایی را برای نشستن نمی‌یابد و باز می‌گردد. روزی دیگر، او زاغی را روانه می‌کند. زاغ زمینی را می‌یابد و بر آن می‌نشیند و باز نمی‌گردد. پس او قربانی‌ها تقدیم خدایان می‌کند و تمامی پرندگان را آزاد می‌سازد. انلیل از زنده‌ماندن او خشمگین می‌شود؛ اما ائا با او گفتگو می‌کند و خشم او را فرو می‌نشاند. در پایان خدایان اوته‌-نه‌پیش‌تیم و همسر او را نامیرایی می‌بخشند. (شاملو, 1390) (منشی‌زاده, 1383)

**3-3- آتراهاسیس**

همان‌گونه که پیشتر آمد، بر اساس روایت آتراهاسیس، خدایان انسان را برای انجام کارهای دشوار و تامین خدایان خلق می‌کنند. اما به مرور با افزایش شماره‌ی آدمیان، آرامش خدایان برهم می‌خورد و انلیل جنگاور بر آن می‌شود تا آدمیان را از میان بردارد. به همین منظور، با خدایان به شور می‌نیشیند و سرانجام مصمم می‌شود تا با طوفانی و سیل نسل بشر را براندازد. خدایان هم‌پیمان می‌شوند که چیزی از این تصمیم فاجعه‌بار را بر آدمیان آشکاره نسازند. اما ائا که دوست‌دار آدمیان است این راز را به واسطه‌ی خوابی بر بنده‌ی برگزیده‌اش آتراهاسیس می‌گشاید. او برای آن‌که پیمان خود با خدایان را نیز نشکند، در خواب و بیداری آتراهاسیس به نزد او می‌رود و دیوار نئین خانه‌ی او را مورد خطاب قرار می‌دهد و به او می‌آموزد که چگونه کشتی استواری بسازد و خود را نجات دهد. هم‌چنین به آتراهاسیس دستور می‌دهد که خویشان خود و جاندارانی که به زیست او کمک می‌کنند را بر کشتی سوار کند و نجات دهد. آتراهاسیس، به دستور ائا، به همشهریان خود می‌گوید که انلیل با او دشمن است و می‌خواهد از زمین او برود. سپس به مغاکی می‌رود و کشتی خود را در آنجا برپا می‌سازد. انلیل طوفان توفنده‌ای را به یاری دیگر خدایان بر می‌انگیزد که چونان جنگی برپا می‌شود و آدمیان همگی به هلاکت می‌افتند مگر آتراهاسیس و خاصگیان او. با مرگ دهقانان، خدایان به گرسنگی می‌افتند تا آنکه آتراهاسیس برای خدایان قربانی و نثار می‌فرستد. پس خدایان بر او رحم می‌آورند و او را می‌بخشند، اما مرگ و میر کودکان را بادافرهی بر انبوهی پیشین آدمیان مقرر می‌دارند (Foster, 2011).

**3-4- عهد عتیق**

طوفان بزرگ در عهد عتیق در سفر پیدایش روایت شده است و شخصیت اصلی آن نوح نبی است. در زمان نوح، تعداد آدمیان روی زمین افزایش یافت و پسران خدا با دختران انسان‌ها وصلت کردند و مردانی غول‌آسا از آنان به دنیا آمد. با افزایش جمعیت و گناه‌های آدمیان، خداوند به بشر صد و بیست سال فرصت داد تا رفتار خود را اصلاح کند؛ اما زشتی‌ها فزونی گرفت و خداوند از آفرینش انسان متاسف شد و تصمیم به نابودی انسان و دیگر موجودات گرفت. اما در این میان، نوح مورد لطف خدا قرار گرفت و تصمیم خود را با او در میان گذاشت و امر فرمود تا از چوب سرو یک کشتی بسازد و خود و خانواده‌اش و یک جفت از هر حیوان در آن باز نشیند تا از طوفان جان به در برد. چهل روز باران بارید و تمام زمین را آب فرا گرفت. آب صدو پنجاه روز بر زمین بود و پس از آن، کشتی بر کوه آرارات آرام گرفت. چهل روز بعد، نوج کلاغی را رها کرد اما کلاغ باز نگشت. پس از آن کبوتری را رها کرد، اما کبوتر جایی برای نشستن نیافت و بازگشت. هفت روز بعد، نوح کبوتر دیگری را رها کرد و کبوتر با برگ زیتونی در منقار بازگشت. نوح دانست زمین رو به خشکی رفته است و آماده‌ی خروج از کشتی شد. سه ماه پس از روز پرواز کبوتر، خدا به نوح فرمود زمین به تمامی خشک شده است و زمان آن فرا رسیده است که از کشتی خارج شوی. پس از این خداوند با توح پیمان بست که دیگر بشر را به طوفانی نابود نکند و به نوح و فرزندانش برکت دهد. قوس رنگین‌کمان نشان پیمان خداوند با نوح محسوب می‌شود. (1:6:1 تا 1:8:22)

**4- مبارزه با خدایان**

**4-1- آداپا**

آداپا[[41]](#footnote-42) (یا آدامو[[42]](#footnote-43)) فرزند انکی بود که خرد و قدرت را از او به میراث برده بود، اما نامیرایی را نه. او کاهن معبد انکی در شهر اریدو بود و برگزاری مراسم نان و شراب را در این معبد بر عهده داشت. او ماهی‌گیر بود و در آب‌های خلیج فارس به ماهی‌گیری می‌پرداخت. یک روز، باد جنوب به او و قایقش برخورد و آن را در آب واژگون ساخت. آداپا نیز باد جنوب را به بادافره این کار گرفت و بالش را شکست. پس باد از وزیدن بازماند و خنکای دریا به گرمای خشکی نرسید. آنو، آداپا را طلبید تا به کارش رسیدگی کند. انکی چگونگی فریفتن خدایان را به آداپا آموخت و به او هشدار داد اگر خوردنی یا نوشیدنی از سوی خدایان به او تعارف شد، از پذیرفتن آن بپرهیزد، زیرا ممکن است زهرآلود باشد. آداپا دستورات انکی را پذیرفت و محبت خدایان را جلب نمود. خدایان به او خوراک جاودانگی تعارف کردند، اما او به خیال زهر از پذیرش آن امتناع کرد، اما سایر هدایای آنها را پذیرفت و به جهان خود بازگشت. (Rogers, 1912)

**4-2- کشتی‌گرفتن یعقوب**

از کشتی‌گرفتن یعقوب دو روایت وجود دارد. روایت نخست، روایتی است که در سفر پیدایش عهد عتیق بیان شده است. در این روایت، مردی شباهنگام به سراغ بعقوب می‌رود و با او در می‌آمیزد. تا طلیعه‌ی صبح این دو با یکدیگر کشتی می‌گیرند و هیچ‌یک بر دیگری فایق نمی‌آید. یعقوب از مرد نامش را می‌پرسد و جوابی نمی‌گیرد. مرد نیز نام یعقوب را می‌پرسد و سپس او را اسراییل (به معنای کسی که نزد خداوند مقاوم است) می‌نامد. سپس او را برکت می‌دهد و کشتی خاتمه می‌گیرد. ران یعقوب نیز در این کشتی آسیب می‌بیند و تا آخر زندگی می‌لنگد. (1:32:22 تا 1:32:32)

روایت دوم به افسانه‌های عبرانی بنی‌اسراییل تعلق دارد. بر اساس این روایت، یعقوب رمه‌اش را از رودخانه‌ای می‌گذارند که مرد دیگری با رمه‌اش پیش آمد و پیشنهاد کرد در عبور دادن رمه‌های یکدیگر به هم یاری رسانند. یعقوب موافقت کرد و قرار شد تا اول رمه‌ی یعقوب عبور کند و پس از آن رمه‌ی مرد ناشناس. رمه‌ی یعقوب از ردوخانه می‌گذرد اما رمه‌ی مرد، در صفی بی‌انتها به عبور ادامه می‌دهند. عبور رمه‌ها تا آنجا ادامه می‌یابد که یعقوب طاقت از کف می‌دهد و با مرد گلاویز می‌شود. مرد غریب، میکاییل، بزرگ فرشتگان خداوند بود. در میانه‌ی درگیری، میکاییل ضربه‌ای به ران یعقوب می‌زند و او را مجروح می‌کند. اما خداوند او را به دلیل این‌کار مواخذه می‌کند و برای تنبیه او را فرشته‌ی محافظ و خدمت‌گذار یعقوب قرار می‌دهد و یعقوب را فرزند خود می‌خواند. صبح نزدیک می‌شود و فرشتگان از آسمان میکاییل را می‌خوانند تا مراسم دعای آسمان را برگزار کند. یعقوب میکاییل را رها نمی‌کند و از او برکتی فراتر از آنچه به ابراهیم داده شده است طلب می‌کند. میکاییل سر باز می‌زند؛ پس یعقوب طلب جاودانگی می‌کند. میکاییل باز سر باز می‌زند، اما در مقابل راضی می‌شود تا رازی را بر او مکشوف کند. این راز، راز نام جدیدی است که خداوند بر یعقوب خواهد گذاشت (اسراییل) و برتری اعقاب او بر جهانیان. (Ginzberg, 1911)

**5- همسانی‌ها و ناهمسانی‌ها**

**5-1- روایات آفرینش**

همسانی‌ها و ناهمسانی‌های روایات آفرینش را می‌توان به صورت جدول زیر ارائه نمود.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| انوما الیش | آتراهاسیس | عهد عتیق (سفر پیدایش) | عهد عتیق (مزامیر) |
| آفرینش به مثابه‌ی سامان‌دهی | \*\*\* | آفرینش از هیچ | آفرینش از هیچ |
| آفرینش بر مبنای آب | \*\*\* | آفرینش بر مبنای آب (بخار) | آفرینش بر مبنای آب |
| آفرینش با مرگ اژدها (تیامات) | \*\*\* | آفرینش به امر خدا | آفرینش با مرگ اژدها (لویاتان) |
| آفرینش انسان از خون کینگو و خاک | آفرینش انسان از خون، روح و گوشت آو-ایلو و خاک | آفرینش انسان از خاک و روح (خون) خدا | \*\*\* |
| آفرینش انسان برای کار | آفرینش انسان برای کار و خدمت خدایان | آفرینش انسان برای کار در باغ عدن | \*\*\* |
| هفت تبار از خدایان | \*\*\* | هفت روز آفرینش | \*\*\* |
| تبدیل دو نیمه‌ی تیامات به زمین و آسمان | \*\*\* | تبدیل دو نیمه‌ی بخار به اقیانوس و آسمان | \*\*\* |
| آفرینش ستارگان در ضیافت پیروزی مردوک | \*\*\* | آفرینش ستارگان در روز سوم | آفرینش ستارگان در ضیافت پیروزی بر لویاتان |

**5-2- روایات طوفان**

همسانی‌ها و ناهمسانی‌های داستان طوفان را می‌توان به تبعیت از هوک (1369) و با جرح و تعدیل به صورت جدول زیر ارائه نمود.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| زیوسودرا | آتراهاسیس | گیلگمش | عهد عتیق (یهویست) | عهد عتیق (الوهیست) |
| انلیل به علت سر و صدای نوع بشر حکم به نابودی او می‌دهد | خدایان حکم به توفان می‌دهند | خدایان حکم به توفان در شوروپ‌پاک می‌دهند | یهوه به علت بزه‌کاری انسان حکم به نابودی او می‌دهد | الوهیم به علت فساد آدمیان حکم به نابودی هر ذی‌روحی می‌دهد |
| نین‌تو (ایشتر) اعتراض می‌کند | ایشتر اعتراض می کند | ایشتر پس از طوفان لب به شکوه از رای ناصواب خدایان می‌گشاید | \*\*\* | \*\*\* |
| زیوسودرا قهرمان سیل | آتراهاسیس قهرمان سیل | اوته-نه‌پیش‌تیم قهرمان سیل | نوح قهرمان سیل | نوح قهرمان سیل |
| زهد زیوسودرا | عبادت آتراهاسیس به درگاه انکی | نیک‌کرداری اوته-نه‌پیش‌تیم | نوح مورد لطف یهوه قرار می‌گیرد | نوح تنها انسان صالح در پیشگاه الوهیم است |
| انکی در خواب به واسطه‌ی کلبه‌ی نئی به زیوسودرا هشدار می دهد | ائا از طریق دیوار کلبه نئی به آتراهاسیس هشدار می‌دهد | انکی به واسطه‌ی نی‌های کومه به اوته-نه‌پیش‌تیم هشدار می‌دهد | یهوه تصمیم خود را به نوح اطلاع می‌دهد | الوهیم به نوح هشدار می‌دهد |
| سفینه زیوسودرا کشتی بزرگی است | کشتی یک مکعب است با ابعاد 120 در 120 در 120 ذراع، 7 طبقه، 9 قسمت | کشتی بزرگ | کشتی با ابعاد 300 در 50 در 30 ذراع | کشتی با ابعاد 200 در 50 در 50 ذراع |
| آموزش نحوه‌ی گریختن از شهر | آموزش نحوه‌ی گریختن از شهر | آموزش نحوه‌ی گریختن از شهر | آموزش برای سوار شدن به کشتی | \*\*\* |
| جانوران سودمند | جانوران سودمند | جانوران سودمند | 2 عدد از همه جانوران | 2 عدد از همه جانوران |
| \*\*\* | \*\*\* | \*\*\* | یهوه نوح را در آن می بندد | \*\*\* |
| سیل و توفان | سیل به سبب باران سنگین و توفان | سیل به سبب باران سنگین و توفان | سیل به سبب باران | چشمه‌های لجه‌ای عظیم شکافته شد و روزن‌های آسمان گشود |
| \*\*\* | \*\*\* | \*\*\* | \*\*\* | تاریخ دقیق آغاز و پایان سیل آمده است |
| سیل 7 روز طول می‌کشد | سیل 7 روز طول می‌کشید | سیل 6 روز طول می‌کشد | سیل 40 روز طول می‌کشد، آب 150 روز بر زمین می‌ماند | سیل 150 روز طول می‌کشد، در مدت 150 روز پس می‌کشد |
| کشتی در کوه دیلمون به گل می‌نشیند | \*\*\* | کشتی در کوه نی‌سیر به گل می‌نشیند | کشتی در کوه آرارات به گل می‌نشیند | کشتی در کوه آرارات به گل می‌نشیند |
|  |  | اوته-نه‌پیش‌تیم کبوتر و کلاغ را روانه می‌کند | نوح زاغ و کبوتر را روانه می‌کند | نوح زاغ و کبوتر را روانه می‌کند |
| زیوسودرا در کشتی برای خورشید-خدا قربانی می‌کند | آتراهاسیس یک گاو و یک گوسفند برای خدای باد قربانی می‌کند | اوته-نه‌پیش‌تیم بر کوه نی‌سیر قربانی تقدیم می‌کند | نوح بر مذبح قربانی تقدیم می‌کند | نوح بر مذبح قربانی تقدیم می‌کند |
| به زیوسودرا بی‌مرگی داده می‌شود | \*\*\* | بی‌مرگی و مقام خدایی برای اوته-نه‌پیش‌تیم و زنش | یهوه تصمیم می‌گیرد دیگر زمین را به سبب انسان لعنت نکند. نوح عمری طولانی می‌یابد | خدا با نوح عهد می‌بندد که تا دیگر زمین را با سیل خراب نکند |
| \*\*\* | \*\*\* | گردنبند لاجورد ایشتر به علامت یادبود | خدا رنگین کمان را به علامت یادبود می‌دهد | خدا رنگین کمان را به علامت یادبود می‌دهد |

**5-3- روایات مبارزه**

همسانی‌ها و ناهمسانی‌های روایات مبارزه با خدا را می‌توان به صورت جدول زیر ارائه نمود.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| آداپا | عهد عتیق | اساطیر عبرانی |
| آغاز درگیری به صورت ناخواسته از سوی خدا | آغاز درگیری به صورت عامدانه از سوی خدا | آغاز درگیری به صورت عامدانه از سوی یعقوب |
| پیروزی آداپا بر خدای باد جنوب | پیروزی یعقوب بر خدا | پیروزی یعقوب بر میکاییل |
| آداپا فرزند انکی | یعقوب بنده‌ی برگزیده | یعقوب فرزند یهوه |
| تقدیر خدایان از آداپا | تقدیر خدا از یعقوب | تقدیر خدا از یعقوب |
| رد پیشنهاد جاودانگی از سوی آداپا | \*\*\* | رد درخواست جاودانگی از سوی میکاییل |
| هدایای خدایان | برکت و لقب اسراییل | برکت، لقب اسراییل و آگاهی از آینده |

**منابع:**

* Foster, B. R. (2011). Civilizations of Ancient Iraq. New Jersey: Princeton University Press.
* Frymer-Kensky, T. (1977). The Atrahasis Epic and Its Significance for Our Understanding of Genesis 1-9. Biblical Archeologist , 147-156.
* Ginzberg, L. (1911). The Legends of the Jews. New York: Jewish Publication Society of America.
* King, L. W. (1902). The Seven Tablets of Creation. London: Luzac & Co.
* Kramer, S. N. (1961). Sumerian Mythology: A Study of Spiritual and Literary Achievement in the Third Millennium B.C. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
* Rogers, R. W. (1912). Cuneiform parallels to the Old Testament. London: Oxford University Press.
* Urton, G. (1999). Inca Myth. London: British Museum.
* حمید، ح. (1340). *«وجیزه‌ای بر افسانه‌ی گیلگمش پهلوان»*. کتاب هفته .شماره‌ی 14.
* زیدآبادی، ا. (1381). دین و دولت در اسراییل. تهران: روزنگار.
* شاملو، ا. (1390). گیلگمش. تهران: چشمه.
* منشی‌زاده، د. (1383). گیلگمش؛ کهن‌ترین حماسه‌ی بشری. تهران: اختران.
* هوک، س. ه. (1369). اساطیر خاورمیانه. ترجمه: ع. ا. بهرامی و ف. مزداپور. تهران: روشنگران.

1. Ex-Nihilo [↑](#footnote-ref-2)
2. Chaos [↑](#footnote-ref-3)
3. Enlil [↑](#footnote-ref-4)
4. Enki [↑](#footnote-ref-5)
5. Ea [↑](#footnote-ref-6)
6. Akitu [↑](#footnote-ref-7)
7. Enuma Elish [↑](#footnote-ref-8)
8. Tiamat [↑](#footnote-ref-9)
9. Apsu [↑](#footnote-ref-10)
10. Lahmu [↑](#footnote-ref-11)
11. Lahamu [↑](#footnote-ref-12)
12. Anshar [↑](#footnote-ref-13)
13. Kishar [↑](#footnote-ref-14)
14. Anu [↑](#footnote-ref-15)
15. Mummu [↑](#footnote-ref-16)
16. Marduk [↑](#footnote-ref-17)
17. Kingu [↑](#footnote-ref-18)
18. Atrahasis [↑](#footnote-ref-19)
19. Annunaki [↑](#footnote-ref-20)
20. Igigi [↑](#footnote-ref-21)
21. Nintu [↑](#footnote-ref-22)
22. Belet-Ili [↑](#footnote-ref-23)
23. Aw-Ilu [↑](#footnote-ref-24)
24. Gilgamesh [↑](#footnote-ref-25)
25. Arno Puebel [↑](#footnote-ref-26)
26. Nippur [↑](#footnote-ref-27)
27. Eridu [↑](#footnote-ref-28)
28. Badtibiera [↑](#footnote-ref-29)
29. Larak [↑](#footnote-ref-30)
30. Sippar [↑](#footnote-ref-31)
31. Shuruppak [↑](#footnote-ref-32)
32. Ziusudra [↑](#footnote-ref-33)
33. Utu [↑](#footnote-ref-34)
34. Dilmon [↑](#footnote-ref-35)
35. Siduri-Sabitu [↑](#footnote-ref-36)
36. Enkidu [↑](#footnote-ref-37)
37. Ute-Napishtim [↑](#footnote-ref-38)
38. Shamash [↑](#footnote-ref-39)
39. Adad [↑](#footnote-ref-40)
40. Nisir [↑](#footnote-ref-41)
41. Adapa [↑](#footnote-ref-42)
42. Adamo [↑](#footnote-ref-43)