



Interaction of physical and martial activities with myths and rituals in ancient Mesopotamia

Zeynab Khosravi

Ph.D. Candidate in Archeology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabili, Iran.

Behrouz Afkhami¹

Associate Professor, Department of Archeology, Mohaghegh Ardabili University, Ardabili, Iran.

(1-26)

Abstract

Physical activity is the motif of most archaeological evidence in ancient Mesopotamia, but the origins, functions, and values of physical activity are not well known in the whole of ancient Mesopotamian culture. The basic questions of research are that in what process of the people living in ancient Mesopotamia, various types of physical activity have emerged? And what functions and values have they had in the structure of society? Data of research has been collected to do desk study from archaeological, historical, and mythological sources and have been studied by the qualitative method of descriptive-analytical. Based on a holistic view of the culture, the purpose of this paper is to examine various types of physical activity in the structure of the Mesopotamian society from the Initial Urbanization to the end of the New Babylonian period. This study reveals that each of the ritual, martial and entertainment activities have protected the Mesopotamian man against all kinds of injuries, including mental-physical, and has brought him life and security. Physical activity is associated with power and religion, and the majority of them are projected into the world of the gods and the meaning of ritual physical activity is based on mythology. Myths, as the beliefs of ancient peoples, legitimized the king's martial and entertainment activities and emphasized important physical activities in the process of Mesopotamian human life, and reflected the common values of society

Keywords: Mesopotamia, Archaeological Evidence, Ritual, Martial, Entertainment.

Received: 14, December, 2020; Accepted: 22, September, 2021

doi 10.22059/jhss.2021.315114.473344
Print ISSN: 2251-9254-Online ISSN: 2676-3370
<https://jhss.uta.ac.ir>

1. Email of the corresponding author: bafkhami@uma.ac.ir

برهمکنش فعالیت‌های بدنی و رزمی با اسطوره‌ها و آیین‌ها در بین‌النهرین باستان

زینب خسروی

دانشجوی دکتری باستان‌شناسی، دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

بهروز افخمی^۱

دانشیار گروه باستان‌شناسی دانشگاه محقق اردبیلی، اردبیل، ایران.

تاریخ دریافت مقاله: ۹۹/۰۹/۲۴؛ تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۰۶/۳۱

علمی - پژوهشی

چکیده

فعالیت‌بدنی نقش مایه اکثر شواهد باستان‌شناختی در بین‌النهرین باستان است؛ اما به درستی پدیدار شدن و کارکردها و ارزش‌های فعالیت بدنی در کلیت فرهنگ بین‌النهرین باستان شناخته نشده است. مسائل اساسی پژوهش این است که انواع فعالیت‌های بدنی در چه روندی از زندگی مردم بین‌النهرین باستان پدیدار شده‌اند؟ و چه کارکردها و ارزش‌هایی در ساختار جامعه داشته‌اند؟ داده‌های پژوهش به شیوه کتابخانه‌ای از منابع باستان‌شناسی، تاریخی و اساطیری گردآوری شده و با روش کیفی توصیفی-تحلیلی مطالعه شده‌اند. هدف پژوهش این است که با نگرش کل‌نگر به فرهنگ، انواع فعالیت‌های بدنی در ساختار جامعه بین‌النهرین که از دوره آغاز شهرنشینی تا پایان دوره بابل نو پدیدار شده‌اند، تبیین گردند. برآیند پژوهش نشان می‌دهد هر یک از فعالیت‌های بدنی آیینی، رزمی و سرگرمی، انسان بین‌النهرینی را در برابر انواع آسیب‌ها اعم از روانی- جسمانی محافظت نموده و زندگی و امنیت را برایش به ارمغان آورده است. فعالیت‌های بدنی با قدرت و مذهب عجین شده و اکثر فعالیت‌های بدنی به جهان خدایان فرافکنی شده و معنای فعالیت‌های بدنی آیینی بر پایه اساطیر استوار گردیده است. اساطیر به عنوان باورهای مردمان باستان به فعالیت‌های رزمی و سرگرمی پادشاه مشروعیت داده و به فعالیت‌های بدنی پر اهمیت در روند زندگی انسان بین‌النهرینی تأکید کرده و ارزش‌های مشترک جامعه را نمایان کرده است.

واژه‌های کلیدی: بین‌النهرین، شواهد باستان‌شناسی، آیینی، رزمی، سرگرمی.

۱. مقدمه

انواع مختلف فعالیت‌های بدنی، نقش مایه اصلی بر شواهد باستان‌شناختی تمدن بین‌النهرین است. این شواهد باستان‌شناختی با قدمت سه هزار سال پ.م، پیشینه دیرینه‌تری در مقایسه با تمدن یونان باستان داشته و با جشنواره‌های معابد دولت - شهرهای بین‌النهرین باستان ارتباط داشته‌اند (Sjöberg, 1985: 8). اگرچه از تمدن بین‌النهرین باستان، مکان ورزشی مستقل مانند استادیوم کشف نشده است؛ اما تندیس‌ها، مهرها و نقش‌برجسته‌ها و اسناد نوشتاری، انواع فعالیت‌های بدنی در تمدن بین‌النهرین را اثبات می‌کنند (Crowther, 2007: 15). در این پژوهش، منظور از فعالیت‌های بدنی، حرکات

جسمانی است که منجر به پرورش و شکوفاشدن انواع استعداد‌های حرکتی انسان در بین‌النهرین باستان شده است. علت آنکه از واژه فعالیت بدنی استفاده می‌شود این است که ورزش‌های مختلف در گذشته با ابعاد چندگانه فرهنگ جامعه ارتباط داشته‌اند و مرز بین فعالیت بدنی به عنوان ورزش و فعالیت بدنی برای آیین یا جنگ نامشخص بوده است. با این حال برای تعیین انواع فعالیت بدنی گاه از عنوان ورزش استفاده شده است. از زمینه‌های اصلی پدیدارشدن نمودهای گوناگون حرکتی در تمدن بین‌النهرین انگاره‌های مذهبی، مسئله تأمین معیشت مانند شکار حیوانات، نزاع و جنگ، نمایش قدرت فردی و سرگرمی بوده است (Ellison, 1978:148). بسیاری از این فعالیت‌های بدنی در دوران معاصر تبدیل به ورزش شده‌اند، با این حال در تمدن بین‌النهرین باستان روند و برهمکنشی که هر یک از فعالیت‌های بدنی با سایر ابعاد فرهنگی داشته‌اند، نامشخص است و کارکردها و ارزش‌هایی که این فعالیت‌های بدنی در ساختار جامعه داشته‌اند، مبهم است. مسائل اساسی این است که هر یک از فعالیت‌های بدنی در چه روندی از زندگی مردم بین‌النهرین باستان پدیدار شده‌اند؟ و در ساختار اجتماعی چه کارکردها و ارزش‌هایی داشته‌اند؟ پاسخ به این مسائل، می‌تواند تحول در سبک زندگی و روند فرهنگی جامعه بین‌النهرین باستان را تا حدودی مشخص نماید. همچنین نگرش همه جانبه درباره این تمدن، بر مبنای فعالیت‌های بدنی به مثابه میراث معنوی، تا حدودی توسعه یابد. منظور از سرزمین بین‌النهرین همه نواحی بین دوردجله و فرات است. اگرچه پژوهش‌های زیادی درباره سبک‌شناسی، نمادشناسی و فن‌شناسی آثار تمدن بین‌النهرین باستان انجام شده است؛ اما به ندرت پژوهشگران به فعالیت‌های بدنی در شواهد باستان‌شناختی و نوشتاری توجه نموده‌اند. تنها اثری که به طور مختصر به ورزش در بین‌النهرین باستان پرداخته، کتاب «ورزش در دوران باستان» نوشته «کروثر» است که در سال ۲۰۰۷ منتشر شده است. با توجه به نیازهای جامعه بین‌النهرین و میزان سطح آگاهی مردم دوران باستان، فعالیت‌های بدنی فقط برای سلامت و رقابت انجام نمی‌شده و بر فعالیت‌های بدنی کارکردها و معناهای مختلفی مترتب بوده است. در این پژوهش همه فعالیت‌های بدنی تأثیرگذار در روند فرهنگی جامعه بین‌النهرین باستان که در دوره‌های آغاز شهرنشینی، سومر، اکد، نوزایی سومری-اکدی، بابل قدیم، آشور قدیم، میانه و جدید و بابل جدید نمود یافته، مطالعه شده‌اند. داده‌ها با ابزار فیش‌برداری و با روش

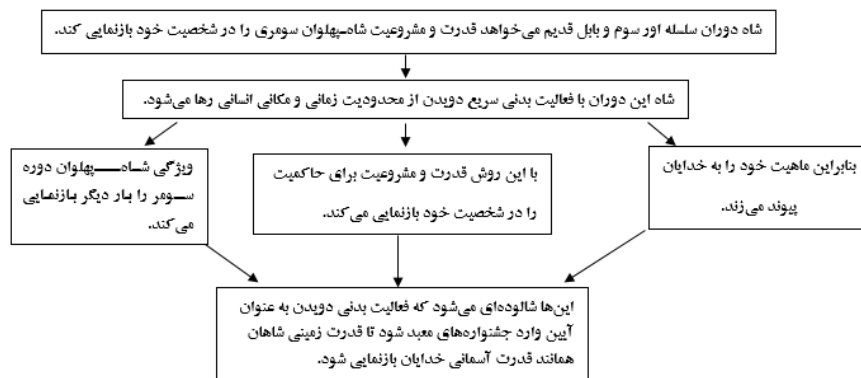
کتابخانه‌ای از منابع باستان‌شناسی، تاریخی و اساطیری گردآوری شده است. سپس هریک از فعالیت‌های بدنی با نگاهی کل‌نگر به کارکردها و ارزش‌هایی که در ساختار اجتماعی داشته‌اند، با روش کیفی توصیفی-تحلیل تبیین شده‌اند.

۲. فعالیت‌های بدنی آیینی

۲-۱. ورزش دو

در زمان‌های قدیم که امکانات و ابزار سواری محدود بود و پیاده‌روی و دویدن در ابعاد متعدد زندگی انسان از مهم‌ترین مسائل بود، شاهان به این فعالیت بدنی توجه ویژه‌ای نشان دادند. در سرودهای شولگی (۲۰۴۷-۲۰۹۴ پ.م) از فرمانروایان سلسله سوم اور و در کتیبه‌ای متعلق به ایشمه‌داگان از شاهان بابل قدیم (۱۷۷۶-۱۷۳۶ پ.م) به روشنی به دویدن این شاهان اشاره شده است. در سروده شولگی آمده است: او از شهر نیپور تا اور را دوبار در یک روز می‌دود. او معتقد است، حدود ۳۲۲ کیلومتر دویده است تا بتواند در جشن شهر اور که همزمان با جشنواره‌های نیپور بود شرکت کند. در این سرودها از استقامت و سرعت او تجلیل می‌شود که مانند غزال بود (Crowther, 2007: 17). شولگی می‌گوید: «من قهرمان هستم، من مشتاق به مسابقه هستم، من از قدرت کمر و پاهایم که مانند شیر و اسب است خوشحال هستم.» (Liverani, 2013: 167). سریع دویدن به انسان این امکان را می‌دهد تا محدودیت زمان و مکان را از بین ببرد. سریع دویدن فرمانروایان، چالش آن‌ها با فضای محدود زندگی را نمایش می‌داد (Bale, 2002: 11). در دوره سومر، دویدن به یک فعالیت آیینی در ارتباط با جشنواره‌های معبد تبدیل شد (جانستون، ۱۳۹۴: ۸۳). در دوران سلسله سوم اور و بابل قدیم، فقط مسابقات دو و کشتی در رابطه با جشنواره‌های مذهبی بوده‌اند (Bogucki, 2008: 1050). در مورد این جشنواره در کتیبه‌ای بر مهر سفالی از دوره بابل قدیم چنین آمده: «ایشمه‌داگان فرمانروای شمال دجله مرد جوانی است که قهرمان دوندگان نیپور شده است، کسی که مانند شیر وحشی با قدرت در نبرد وارد می‌شود، او دونده خستگی‌ناپذیر است» (Frayne, 1990: 37). شاهان دوران سلسله سوم اور و بابل قدیم با سریع دویدن محدودیت زمان و مکان را از میان می‌بردند و بدین ترتیب موجودی فرا انسانی می‌شدند که توانایی بدنی آن‌ها مشابه حیوانات تیزپا بود. بدین ترتیب آن‌ها نقش حماسی شاه‌پهلوانان ذکرشده در الواح سومری مانند انمرکار، لوگال‌بند و گیلگمش (گرامر، ۱۳۸۵: ۱۸۷) را تکرار می‌کردند و لیاقت و شایستگی این شاه‌پهلوانان را به شخصیت خود فرافکنی می‌نمودند. از دوره‌های بعد

سندی دربارهٔ مسابقهٔ دو برجای نمانده و این به دلیل ساخت ارابه‌های کارآمد و بعدها آمدن اسب از نواحی شرقی و شمال شرقی به بین‌النهرین بوده است.



نمایه ورزش دو در دورهٔ سلسلهٔ سوم اور و بابل قدیم (منبع: نگارندگان)

۲-۲. ورزش کشتی

نقش‌مایهٔ اصلی مهرها از دورهٔ آغاز شهرنشینی تا پایان دورهٔ بابل نو، نبرد تن به تن انسان‌ها و یا انسان‌ها با موجودات عجیب‌الخلقه به صورت ورزش کُشتی بوده است (Garrison, 1990: 90). شکار حیوانات و رفع سایر نیازهای معیشتی (Ellison, 1978: 148) و نزاع و درگیری انسان‌ها با یکدیگر از عوامل شکل‌گیری نبرد تن به تن بود. در گذشته نبرد تن به تن کشتی که دو حریف به صورت درهم‌تنیده با یکدیگر مبارزه می‌کرده‌اند، نمادی از شجاعت انسان در چالش با نیروهای مختلف طبیعی، انسانی و روانی شد. شواهد باستان‌شناختی زیادی از معابد بین‌النهرین باستان در مورد ورزش کشتی به دست آمده که گویای انجام ورزش کشتی به عنوان فعالیت بدنی آیینی است و موجودیت این ورزش را از هزارهٔ سوم پ.م به اثبات می‌رساند. یکی از این شواهد باستانی مجسمهٔ مسی دو کشتی‌گیر به صورت پایهٔ تزیینی دو ظرف است که ظرف‌ها به حالت تعادل بر سر آن‌ها قرار دارد و این دو کشتی‌گیر کمر یکدیگر را گرفته‌اند. این اثر از معبد شارا در تل عقرب به دست آمده و تاریخ آن به دوره سومر، هزارهٔ سوم پ.م بازمی‌گردد. از دیگر شواهد کشتی از این دوران دو پلاک وقفی از سنگ‌آهک یکی از خفاجه و دیگری از دیاله که در موزه بغداد نگهداری می‌شوند، است (Sjöberg, 1985: 7). در پلاک وقفی خفاجه سه صحنه از ورزش کشتی نقش‌شده که شروع، میانه و پایان این ورزش را نشان می‌دهد (ریاضی، ۱۳۸۷: ۲۵۳). کشتی تکرار اجرای آیینی و تجسم‌یافتهٔ پیروزی مردوک بر تیامت است

که این پیروزی، طبیعت را بارور می‌کرد و یادآور جشنواره زنده‌سازی طبیعت است. اجرای کشتی در این جشنواره توالی منظم فصول را حفظ می‌کرد (James, 1958: 54). آیین ساز-وکاری بود که کشمکش اجتماعی را حل می‌نمود و جامعه را استقرار می‌داد. آیین در محتوای فرهنگی جامعه معنا می‌شود، در هر آیینی اجرا^۱ یکی از جنبه‌های مهم بوده است. بسیاری از باستان‌شناسان آیین را نادیده می‌گیرند؛ زیرا معتقدند که آیین اثر مادی ندارد؛ اما آیین‌ها از طریق شواهد ملموس تحقق می‌یابند و تجزیه و تحلیل فرهنگ مادی برای درک عملکرد آن‌ها ضروری است (Ristvet, 2014: 25).



پلاک وقفی از دیاله، دوره سومر (مجیدزاده، ۱۳۸۰: تصویر ۱۷۰)



مجسمه کشتی‌گیران از معبد شارا در تل عقر، دوره سومر (مجیدزاده، ۱۳۸۰: تصویر ۶۵)

کشتی فعالیت‌های بدنی برای تقویت روان انسان نیز بود. این موضوع در حماسه گیلگمش یعنی قدیمی‌ترین گزارش ادبی که در مورد ورزش کشتی، به دست ما رسیده، بازنمایی شده است. مهرهای استوانه‌ای بسیاری از دوره سومر و اکد با تصاویر مرتبط با این اسطوره منقوش شده‌اند، تاریخ سند حماسه گیلگمش به قرن ۱۳ پ.م بازمی‌گردد (Levinson & Christensen, 1999: 266). گیلگمش پنجمین شاه اوروک است که یک سوم او آدمی و دو سوم اش خداست. گیلگمش پادشاهی ستمکار است، مردم از خدایان کمک می‌خواهند تا از ستم او رها شوند. خدایان رقیبی به نام انکیدو را برای گیلگمش می‌آفرینند. انکیدو انسان وحش‌نما است، گیلگمش و انکیدو در محوطه معبد ایشتر در اوروک با یکدیگر دست به گریبان می‌شوند، کشتی آن‌ها در خیابان ادامه می‌یابد. سرانجام گیلگمش انکیدو را بر زمین می‌کوبد و در این هنگام مردم با حرمت به گیلگمش می‌نگرند و انکیدو او را به عنوان سرور می‌پذیرد. بعد از این نبرد تن به تن انکیدو و گیلگمش به یکدیگر احترام می‌گذارند و همراه یکدیگر به نبرد با دیو خومبابا که مردم را از جنگل سدر می‌رانند، می‌روند. انکیدو و گیلگمش با دو نرگاو تن به تن می‌جنگند و آن‌ها را می‌کشند، گیلگمش بعد از به دست آوردن پیروزی‌هایش، سوار بر ارابه، پیروزمندانه از میان شهر اوروک

می‌گذرد (McIntosh, 2005: 296-297). گرچه بر شواهد باستان‌شناسی مرتبط با حماسه گیلگمش نقش مبارزه تن به تن گیلگمش با انکیدو یا موجودات عجیب‌الخلقه نقش شده است؛ اما در حقیقت رویدادهای حماسه گیلگمش، پیرامون نیازها و صفات اخلاقی انسان می‌گردند، به طوری که خشم و سنگدلی گیلگمش بعد از کشتی با انکیدو فرو می‌نشیند و دو پهلوان به یکدیگر احترام می‌گذارند (کرامر، ۱۳۸۵: ۶۳-۶۲). کشتی نیروی فیزیکی و معنوی گیلگمش به عنوان رهبر جامعه را تقویت می‌کند (Levinson & Christensen, 1999: 266). در حماسه گیلگمش انکیدو نمادی از نفس‌سرکش است. انکیدو ضد گیلگمش و نماینده نیروهای سایه است (Nosrat, 2012: 59). در واقع انکیدو نفس‌سرکش گیلگمش است که به صورت عینیت یافته درآمده و کشتی گیلگمش با انکیدو نماینده رام کردن این بخش روانی گیلگمش است. روان سرکش گیلگمش به ناخودآگاه روان او رانده شده و آنجا سایه می‌شود. سایه به این علت در وجود گیلگمش به وجود آمده که گیلگمش با کارهای اشتباه‌منیت خود را ارجح دانست و اعتبارش نزد مردم را از دست داد. در نبرد آیینی با تمایلات ویرانگر غریزی که به صورت نبرد تن به تن کشتی بازنمایی می‌شود، سایه به صورت اژدها، غول‌ها و جانوران شگفت‌انگیز ظاهر می‌شوند (مشایخی، ۱۳۹۵: ۱۴۶-۱۴۴).



مهر از دوره سومر نبرد گیلگمش با حیوانات
(مجیدزاده، ۱۳۸۰: تصویر ۲۲۰)

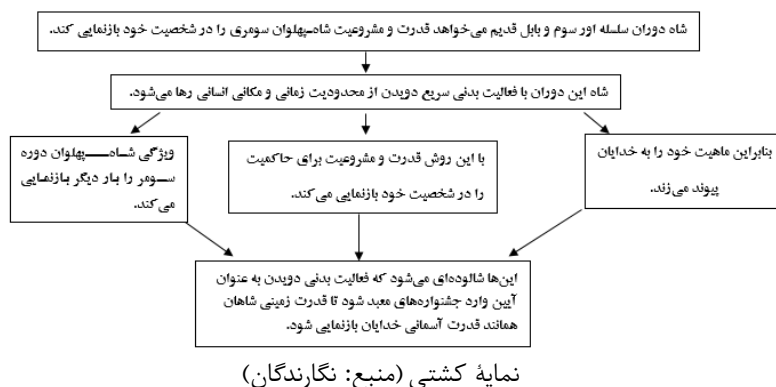


تصاویر حماسه گیلگمش (کرامر، ۱۳۸۵: ۶۳)

از آنجا که کشتی برخورد کامل فیزیکی است و احتمال آسیب‌دیدگی جدی در آن زیاد است (Levinson & Christensen, 1999: 459)، هر دو حریف امنیت تن و روان‌شان را به مخاطره می‌اندازند و با به چالش کشیدن تن، نیروهای ناهنجار روانی تخلیه می‌شوند. گیلگمش در کشتی با انکیدوی وحشی انسان‌نما در واقع تن خود را به خطر می‌اندازد یعنی فداکاری می‌کند که گونه‌ای کفاره‌دادن گناهان گیلگمش است. از این رو شخصیت گیلگمش به تعادل و سازگاری می‌رسد، و با ایجاد چالش در گیلگمش بار دیگر ویژگی‌هایی که یک رهبر باید داشته باشد در او نمایان می‌شود (Jarvie & Maguire, 2002: 10).

او عاقل می‌شود و از خدایان که به واسطه کشتی با انکیدو او را کمک کردند، تشکر می‌کند (Dalley, 1998: 50).

کشتی نمادی برای نمایش توانایی بدنی افراد نیز بود. در اشعار شولگی بیان شده که شولگی حاکم شهر اورکشتی‌گیر است. شولگی برای آنکه قدرت و شجاعتش را به رعایا نشان دهد، چهره‌ای از یک ابرقهرمان را به واسطه کشتی بی‌نظیرش ارائه می‌دهد. او با رقیبانش که از دیگر کشورها هستند کشتی می‌گیرد و به دلیل تکنیکش در کشتی که به عنوان ترفند یاد می‌شود، مشهور می‌گردد، این مسابقات، اولین نمونه از ورزش بین‌المللی است (Crowther, 2007: 16-18). این روایت باقی‌مانده از شولگی اولین نمایش بهره‌گیری از فعالیت بدنی به مثابه قدرت یک کشور است. به طور کل، ورزش کشتی در تمدن بین‌النهرین باستان، فعالیت آیینی در ارتباط با جشنواره‌های معبد بود که چالش با نیروهای طبیعی برای کسب معیشت و امنیت، چالش با دشمنان و چالش با روان سرکش را در شواهد باستان‌شناسی و اساطیری بازنمایی کرده است.



۲-۳. ورزش مشت‌زنی

ورزش مشت‌زنی بر روی پلاکی تزیینی از خاک رس نقش شده که از مقبره سینکارا در لارسا یافت شده است. در این تصویر، دو مرد جوان در حال ورزش مشت‌زنی هستند، در حالی که دو فرد دیگر طبل می‌زنند. این تصویر در ارتباط با جشنواره‌های معبد بوده است (Sjöberg, 1985: 9). این تنها شاهد باستان‌شناسی از مشت‌زنی است و در هیچ منبع نوشتاری از آن صحبتی نشده است.



تصویر دو مشت زن (Sjöberg, 1985:9)

با در نظر گرفتن این فعالیت بدنی در ارتباط با جشنواره معبد که به این فعالیت بدنی خشن حالتی ملایم‌تر می‌داد، می‌توان مکانی که دو ورزشکار مشت‌زنی می‌کردند همانند مکان مرکزی دانست که آشوب نخستین در اساطیر بین خدایان روی داد و مشت‌زنی، نبرد مردوک و تیامت را به یاد می‌آورد که با شکست تیامت جهان خلق شد (الیاده، ۱۳۸۴:۳۴).

۲-۴. تیراندازی با کمان

اهمیت کمان در از میان بردن فاصله و زمان رسیدن به هدف باعث شد تا در تمدن بین‌النهرین اهمیت آیینی و سپس زرمی بیابد. پیشینه استفاده از کمان در تمدن بین‌النهرین به دوره نوسنگی و کالکولیتیک برمی‌گردد (Charvát, 2003:118). انسانی که کمان را اختراع کرد دو عنصر مسافت دور و سرعت که از زمینه مکان و زمان نشأت می‌گیرند برایش کاملاً شناخته‌شده و قابل فهم بود (شنکل، ۱۳۶۸:۲۰۷). بدین ترتیب محدودیت بدن انسان برای دسترسی به مکان دور با تیراندازی با کمان برداشته شد. در دنیای باستان که انسان از هر طرف مورد هجوم حیوانات مختلف و گروه‌های انسانی مخالف بود، با سرعت به هدف زدن با بقا و مرگ انسان ارتباط تنگاتنگ داشت که کماندار را تبدیل به قهرمان می‌کرد. این قهرمان از تمرکز ذهنی بالایی برخوردار بود؛ زیرا در تیراندازی ذهن و بدن انسان با تیر و کمان اتحاد سه‌گانه را شکل می‌دهند و فرآیند این ترکیب پرتاب تیر است (همانجا). اهمیت تیراندازی با کمان در بقا و زندگی گروه‌های انسانی باعث گذر گروه‌های انسانی از مرحله پر اهمیت در آغاز رشد فرهنگی شد. بنابراین تیر و کمان به عنوان نخستین سلاح اندک دقیق انسان پیش از تاریخ با آیین‌های عتیق ارتباط یافت، این مراسم آیینی برای شکار یا جنگ برپا می‌شد (واخ، ۱۳۸۰:۴۵). شکار همیشه در بین‌النهرین نقش مهمی داشته است هم برای حفاظت از گله‌ها و انسان‌ها و هم برای تأمین مواد غذایی و سایر مواد تولیدی (Ellison, 1978:158). کمان با از بین بردن محدودیت جسمانی انسان به او این امکان را داد به مسافت دورتر تسلط یابد، مسافت

زیادی را با آرامش بیشتر طی کند و از منابع غذایی متنوع‌تری مانند پرندگان بهره بگیرد. تیراندازی با کمان باعث شد، گروه‌های انسانی کماندار به طور هماهنگ برای تسخیر هدف واحد با هم متحد شوند، مراسم آیینی برپا کنند و این اتحاد آن‌ها، در بسیاری از عملیات شکار موفقیت‌آمیز بود.



سنگ یادمان شکار شیر با کمان از دوره اوروک (مجیدزاده، ۱۳۸۰: تصویر ۳۸)

چندتن از خدایان اساطیری بین‌النهرین، خویشکاری‌هایی دارند که شالوده ارتباط تیر و کمان با آیین شکار و جنگ را شکل می‌دهند. انسان با تیراندازی با کمان از عرصه زمینی به سمت آسمان نفوذ یافت و وجود خود را همچون خدا فرانسائی پنداشت. نینورتا، ایشتر و آشور تیر و کمان داشتند، تیر و کمان نمادی برای دلیری تسخیرناپذیر بود (هال، ۱۳۸۳: ۱۷۶).

۳. فعالیت‌های بدنی رزمی

۳-۱. نبرد با نیزه

نیزه ابزاری بود که کارایی دست انسان را در نبرد تن به تن افزایش می‌داد و در دوران باستان وسیله‌ای مناسب برای شکار و جنگ با دشمنان از فاصله‌ای دورتر بود که امنیت نیزه‌دار را نیز تضمین می‌کرد. کارایی نیزه در زندگی انسان بین‌النهرینی باعث شد نیزه به نمادی برای امنیت و اطاعت تبدیل شود. در این باره در اساطیر آمده، مردوک بعد از شکست تیامت، بر تخت ایزدان نشست در حالی که نیزه امنیت و اطاعت را در کنار خود داشت (Kuiper, 2010:164). نیزه در بین‌النهرین مهم‌ترین ابزار برای شکار و جنگ تا پیش از روی کار آمدن پادشاهی آشور بوده است. بر مهرهای استوانه‌ای دوره اوروک مردی با نیزه که احتمالاً نماینده حاکم است در مقابل چند زندانی اسیر شده ایستاده است، به نظر می‌رسد این صحنه بزرگداشت یک رویداد تاریخی شاید شورش باشد (Poo, 2012:52). این

صحنه، اولین شاهد باستان‌شناختی از فعالیت بدنی انسان با نیزه در روابط با گروه‌های انسانی دیگر است (McIntosh, 2008:70).



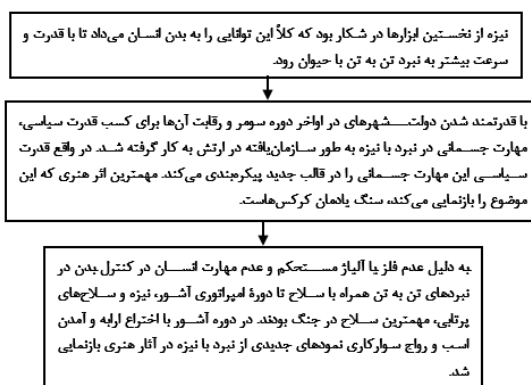
مهری از دوره اروک که برای اسیر کردن افراد از نیزه استفاده کرده‌اند
(Oates, 1993:412)

رقابت دولت-شهرهای بین‌النهرینی در اواخر دوره سومر، فعالیت جسمانی نبرد با نیزه را که فقط تاکنون برای برپایی امنیت و اطاعت استفاده می‌شد، برای رقابت‌های سیاسی در قالب جنگ مورد استفاده قرار داد. سنگ‌یادمان کرکس‌ها اولین شاهد باستانی است که نشان می‌دهد، مهم‌ترین ابزار جنگ سومری‌ها نیزه است (Pinches, 1912:340). در این سنگ‌یادمان - که درباره پیروزی اانتوم پادشاه لاگاش است - در سمت بالای آن سربازان پیاده با نیزه و سپر می‌جنگند، در قسمت پایین سربازان سوار بر ارابه جنگی فقط نیزه دارند و شاه نیزه را در بالای سر خود نگهداشته است (Winter, 2010:12). در صحنه تاریخی نبرد نارامسین با لولوبی‌ها، سربازان در حال حمل نیزه و پرچم هستند. این اثر بیان خودآگاه از ابعاد زندگی مردم اکد مانند جنگ است (Poo, 2012:53). سنگ‌یادمان کرکس‌ها و نارامسین اکدی ماشین جنگی پادشاه لاگاش و نارامسین را نشان می‌دهد که همان نیروی بدنی و ذهنی افراد است که برای کارایی بیشتر مجهز به نیزه شده‌اند.



سنگ‌یادمان کرکس‌ها (مجیدزاده، ۱۳۸۰: تصویر ۱۸۷)

در دوره پادشاهی آشور، گسترده‌گی عملیات لشکرکشی شاهان و پیشرفت ابزار و اسلحه باعث شد تا نبرد با نیزه، با نمود جدیدی در آثار هنری بازنمایی شود. این نمود با اختراع ارابه‌های جنگی ظاهر شد که به تبع آن، صاحب ارابه در شکار یا جنگ برای استفاده از نیزه به مهارت بیشتری نیاز داشت و فرد با تمرکز زیاد و متناسب با سرعت ارابه و برآوردن فاصله هدف، نیزه را پرتاب می‌کرد. این کار سختی بود و بسیاری از پادشاهان آشور برای نمایش قدرت و شوکت خود این صحنه را بر مهره‌ها یا نقش برجسته‌ها تصویر کرده‌اند. پادشاهان آشوری در فواصل زمانی لشکرکشی، با ارابه و نیزه به شکار شیر و غزال می‌رفتند (Kuiper, 2010:148). نمود جدید دیگر نبرد با نیزه در دوره پادشاهی آشور، نیزه‌داران سوار بر اسب بودند. از هزاره دوم اسب وارد بین‌النهرین شد، و مردم این سرزمین به صورت کاملاً تدریجی سوارکاری را آموختند (Pinches, 1912:354). نیزه ابزاری برای کارایی بیشتر بدن در نبرد تن به تن بود که با ساخت ارابه و آمدن اسب به بین‌النهرین، نمودهای جدیدی در رابطه با فعالیت جسمانی با نیزه بازنمایی شد.



نمایه نبرد تن به تن با نیزه (منبع: نگارندگان)

۲-۳. شمشیربازی

انعطاف بدن، سرعت بدن و تمرکز، شجاعت در مبارزه رو در رو و ساخت سلاح مستحکم و سپس زمینه‌ای مانند جنگ که این مهارت‌ها را تقویت می‌کرد، باعث پدیدارشدن شمشیربازی در دوره آشور نو شد. نقش شمشیربازی از متأخرترین نقوشی است که در شواهد باستان‌شناسی تمدن بین‌النهرین بازنمایی می‌شود. اعتلای فرهنگ جامعه بین‌النهرین و تأثیرش بر خودکنترلی بدن که باعث حرکات منعطف و تاکتیکی، حرکات سریع و با تمرکز فکری بیشتر می‌شد (Shilling, 1993:150) و ارتقای شجاعت افراد در نبرد تن به تن، ساخت تسلیحات مستحکم‌تر با استفاده از آهن و لشکرکشی و عملیات گسترده

جنگی در دوره پادشاهی آشور، عواملی بودند که باعث شد، خنجرها تبدیل به شمشیر شوند. به طور کلی شمشیر در بین‌النهرین تا هزاره اول پ.م نادر بود تا اینکه آشوریان آهن را در ساخت تسلیحات نظامی به کار گرفتند و شمشیر به تدریج جایگزین نیزه، تبر و خنجرهای دوره‌های قبل شد (McIntosh, 2008:190). استفاده از شمشیر در جنگ و نبرد تن به تن از قرن نهم پ.م کاملاً در بین‌النهرین رواج یافت، آشورنصیرپال دوم در لشکرکشی اش به مصر سپاه خود را به شمشیر مجهز کرد (Liverani, 2013:472). شمشیر در شکار هم استفاده می‌شد، در نقش برجسته آشوربانیپال در نینوا، شاه با شمشیر شیر را می‌کشد (McIntosh, 2008:247). شمشیر سلاحی است که با پیشرفت تمدن ظاهر می‌شود و افراد یکدیگر را به مبارزه منصفانه با این سلاح فرا می‌خوانند. شمشیرباز خواهان مبارزه تن به تن و برابر در فاصله نزدیک است و این نوع مبارزه او را از مهارتش در ارتباط با فردی که در برابر او ایستاده آگاه می‌کند.



نمایه بازنمایی شمشیرزنی در ارتش پادشاهی آشور (منبع: نگارندگان)

شلمانصر در حال کشتن گریفین، کشف‌شده از نمرود (کالج) به سبک شمال سوریه (Winter, 2010: Fig3)

۳-۳. تیراندازی با کمان

به دلیل رواج همیشگی جنگ در تمدن بین‌النهرین و کارکردهایی که کمان در از میان بردن فاصله و زمان داشت، باعث شد کمان کارکرد زرمی نیز داشته باشد. پیشرفت فناوری باعث ساخت کمان‌های پیشرفته شد. به گفته ایگال یایدن مورخ جنگ، «اختراع کمان مرکب با برد نسبتاً طولانی آن، در زمان خود انقلابی بود که نتایج آن قابل مقایسه با کشف باروت هزاران سال بعد را به ارمغان آورد.» (Yadin, 1963:6). از اواخر هزاره سوم توسعه کمان مرکب تحولی در جنگ ایجاد کرد. کمان مرکب، ترکیبی فشرده از چند مواد متضاد

بود که مقاومت و ارتجاع کمان را افزایش می‌داد و ۱۷۵ متر برد تیر این کمان برآورد شده است (McIntosh, 2008:188). در هزارهٔ دوم پ.م، با معرفی اسب آسیای میانه به بین‌النهرین ارابه‌ها به یک سکوی تیراندازی متحرک با دوچرخ سریع تبدیل شدند (Bertman, 2003:266). در پادشاهی آشور که ارتش بزرگی را سازمان داده بودند، کمانداران به خوبی می‌توانستند از روی اسب یا ارابه تیراندازی کنند (Hunt, 2010:72). بر دروازهٔ مفرغی شلمانزر سوم که از بالاوات به دست آمده و لشکرکشی او به سوریه را نشان می‌دهد، صفوف منظم پیاده‌نظام کماندار به تصویر کشیده شده است (Weippert et al, 2003:113).



دستهٔ کماندار در لشکرکشی شلمانزر سوم به شمال سوریه (مجیدزاده، ۱۳۸۰: تصویر ۴۷۶)



نمایهٔ تیراندازی با کمان (منبع: نگارندگان)

۳-۳. سوارکاری

سوارکاری، باعث تحول و پویایی فعالیت‌های بدنی دوره آشور به ویژه در جنگ شد. برای اولین بار اسب اهلی شده در استپ‌های اروپا توسط سلسله اورسوم به تمدن بین‌النهرین وارد شد و تا قرن نهم پ.م اسب‌سواری در بین‌النهرین کاملاً شناخته شده بود (McIntosh, 2008:125). از آنجا که زین و رکاب برای بین‌النهرینی‌ها ناشناخته بود، سوارکاری برای آن‌ها دشوار بود. در نتیجه سوارنظام تا هزاره اول پ.م که آشوریان موفق به توسعه سلاح شدند، در جنگ خاور نزدیک نقش جزئی داشت (Bertman, 2003:266). آشوریان برای سوارکاری اسب‌های کوچک اورارتو و مانا را ترجیح می‌دادند. در ابتدا سوارکاری دشوار بود و بین‌النهرینی‌ها مانند سوارشدن بر الاغ بر کفل اسب می‌نشستند، در قرن هیجدهم پ.م زیمیری لیم از ماری برای آماده‌شدن برای سفر فرمان می‌دهد تا برایش ارابه فراهم کنند که توسط الاغ کشیده می‌شد؛ زیرا نشستن بر روی اسب در شأن او نبود. به تدریج نشستن بر وسط اسب باعث بهبود اوضاع شد؛ اما مهار اسب در هنگام جنگ را دشوار می‌کرد. در اوایل هزاره اول پ.م سوارکاران دوتایی سوار می‌شدند، یک نفر می‌جنگید و یک نفر اسب را کنترل می‌کرد. اکثراً از سوارکاران برای حمل پیام و شناسایی مقدماتی مناطق استفاده می‌کردند. از قرن هفتم پ.م در جنگ‌ها سوارکاران جای ارابه‌ران‌ها را گرفتند و از ارابه برای فعالیت‌های غیرنظامی مانند شکار و موبک استفاده می‌کردند (McIntosh, 2008:194-195). آشورنصیرپال دوم، اولین فردی بود که علاوه بر پیاده نظام و ارابه‌های جنگی از نیروی سواره‌نظام تا حد زیادی استفاده کرد (Kuiper, 2010:90). سواره‌نظام امکان حرکت بیشتر و مسافت در زمین‌های ناهموار را فراهم می‌کرد و هزینه کمتری برای نگهداری نیاز داشت (Wallenfels & Sasson, 2000:46). تیگلات پیلسر سوم اصلاحات عمومی در ارتش ایجاد کرد، بخش حرفه‌ای ارتش او یک هسته سوارکار ماهر داشت (McIntosh, 2008:100). از زمان سارگن دوم (۷۲۱-۷۰۵ پ.م)، ورود سکاها و سیمیری‌ها به قفقاز - قلمرو حکمرانی اورارتوها - که در اسب‌سواری و تیراندازی با کمان تبحر داشتند، عامل اساسی در کاهش کاربرد ارابه‌رانی در جنگ و مراسم بود (Parpola, 2005:7). از آنجا که در جغرافیای بین‌النهرین اسب پرورش داده نمی‌شد، بین‌النهرینی‌ها تا هزاره اول پ.م از کارایی اسب در زندگی و جنگ آگاهی نداشتند و عدم مهارت آن‌ها در فنون ابزارسازی مرتبط با سوارکاری تا قرن هفتم پ.م و آمدن سکاها سوارکار طول کشید تا در بین‌النهرین سوارکاری رواج یافت.



سواره نظام آشوری در نقش برجسته کاخ تیگلات پیلسر سوم (Winter, 2010:Fig34)

۳-۴. ارابه‌رانی

دشت‌های فراخ بین‌النهرین، فضایی را برای انسان ایجاد می‌کرد که با وسیله‌ای سریع، این فضا را طی کند. نخستین ارابه‌ها در دوره سومر ظاهر می‌شوند. ارابه‌های سومری آهسته و دست و پا گیر بودند و می‌توانستند تا ۲۴ کیلومتر حرکت کنند، سربازان برای آنکه با این ارابه‌ها از خطوط دشمن بگذرند از نیزه‌های کوتاه استفاده می‌کردند (Hunt, 2008:46). به گفته ایگل یادین: «اختراع و توسعه ارابه مهمترین سهم در هنر جنگ در هزاره سوم پ.م را داشت.» ارابه‌های سومری با الاغ کشیده می‌شدند و حامل یک راننده و یک نیزه‌دار بودند (Yadin, 1963:132). در بین‌النهرین، توسعه کاربری جنگی ارابه به دلیل تأثیرپذیری از جنگ‌های اواخر عصر برنز (حدود ۱۵۵۰-۱۲۰۰ پ.م) بود. در این جنگ‌ها هیتی‌ها و فراعنه مصر برای مقابله با یکدیگر از ارابه استفاده می‌کردند (Moorey, 1986:169). ارابه‌ها به سادگی خطوط دفاعی دشمن را بر هم می‌زدند و در دل دشمنان ترس ایجاد می‌کردند. در دوره سومر، ارابه جنگی در نبرد آنتوم با دولت‌شهر اوما یکی از علل پیروزی او محسوب می‌شود (Hunt, 2008:47). از این ارابه‌ها برای عقب‌نشینی و یا تعقیب دشمن استفاده می‌شد، وجود ارابه در میدان جنگ دوست و دشمن را تحت‌تأثیر قرار می‌داد (McIntosh, 2008:187). بر روی جعبه تزئینی از قبرستان شاهان اور معروف به «استاندارد اور» ارابه‌ها چهارچرخ جنگی به نمایش درآمده‌اند که از روی اجساد دشمنان عبور می‌کنند (Weippert et al, 2003:12). استفاده از ارابه در نبردهای هزاره دوم پ.م مستقیم و غیرمستقیم باعث ارتقای سلاح‌های مورد استفاده در جنگ بودند، به عنوان مثال شمشیرها کوتاه‌تر و راحت و نیزه‌ها قابل کنترل‌تر برای استفاده از سکوی ارابه شدند (Orlin, 2007:83). با این حال در تمدن بین‌النهرین ارابه فقط به حوزه جنگ محدود نشد و صاحبان قدرت نظامی و اشراف که ارابه را در دست داشتند، موقعیت اجتماعی قاضی یا

کارمند دربار را برعهده گرفتند (Wallenfels & Sasson, 2000: 46) و طبق آنچه در الواح بابلی آمده، همین افراد، در هنگام جنگ، تعدادی معین ارابه، اسب و اسلحه برای سپاهیان سواره و پیاده آماده می‌کردند (شی‌یرا، ۱۳۸۶: ۲۸۱). نظامیان و اشراف صاحب ارابه، برای آنکه نزد مردم مشروعیت داشته باشند و در نهایت احترام و اطاعت مردم را نسبت به خود برانگیزانند، جهان مثالی را مطابق آنچه بر زمین روی داد سامان دادند (عالم، ۱۳۹۱: ۱۰۵). در اساطیر بین‌النهرینی، نین‌گیرسو خدای جنگجو مشابه خدای خورشید بر ارابه آبی می‌ایستاد (Wallenfels & Sasson, 2000: 97). اوتو خدای خورشید قهرمانی بود که مرگ و شب را شکست می‌داد و با ارابه آسمان‌ها را در می‌نوردید و نور و زندگی را اعطا می‌کرد (Kuiper, 2010: 185). اوتو یا شمش خدای عدالت بود و بی‌عدالتی‌ها را مجازات می‌کرد (Bertman, 2003: 126). ایشتر به عنوان الهه جنگ سوار بر ارابه است (هال، ۱۳۸۳: ۱۸۰). این خدایان سه خویشکاری شاه را نشان می‌دهند؛ شاه جنگاور، شاه زندگی‌بخش و شاه عادل. در حقیقت شاه و سپاهیان او که با ارابه در حرکت بودند، با این عمل دشمنان را نابود می‌کردند و امنیت را برای مردم فراهم می‌کردند و چون خورشید برای مردم زندگی‌بخش بودند و به این علت که آنان دشمنان را به سزای عمل‌شان می‌رساندند، نمادی از برپایی عدالت شدند (سلیم، ۱۳۹۰: ۱۸۸).

ارتباطات جنگی آشوریان با هوری‌ها و میتانی‌ها بر پیشرفت نظامی آن‌ها به ویژه استفاده بیش از پیش از ارابه‌های جنگی در طبقه شهروندان، روحانیون و اشراف زمین‌دار اثر داشت (Kuiper, 2010: 85). اولین تصویر ارابه از دوره آشور نقش ارابه بر مهر استوانه نینورتا توکولتی آشور (حدود ۱۱۳۳ پ.م) است؛ اما مهمترین شواهد باستان‌شناسی درباره ارابه‌های آشوری نقش برجسته‌های کاخ آشوربانیپال اول (۸۸۳-۸۵۹ پ.م) می‌باشد (Dezső, 2012: 56). ارابه‌های جنگی آشوری در قرن هشتم پ.م چهار نفر را حمل می‌کرد، یک ارابه‌ران، دو کماندار و یک محافظ که حامل سپر بود، به تدریج سوارکارهای سریع‌تر و با مانور بیشتر جای ارابه‌ها را گرفتند (McIntosh, 2005: 194). در نقش برجسته کاخ شمال‌غربی آشورنصیرپال دوم در نمرود، ارابه‌های جنگی آشوری تصویر شده‌اند و کمانداران در حالی که ارابه حرکت می‌کند، در حال پرتاب تیر هستند، تصویر جالب در این ارابه‌ها دیرکی است که بر بالای آن نماد خدای آشور نصب شده است (Kuiper, 2010: 28). در حقیقت خدای آشور، خدای جنگجویی است که از فعالیت‌های آشوریان بر

ارابه حمایت می‌کند. آشوریان ارابه را مهم‌ترین وسیله در اهداف نظامی خود یافتند. جنگ کردن ماهرانه آشوریان بر ارابه، گونه‌ای از توانمندی، قدرت و نیرومندی قهرمانان اساطیری را به آن‌ها می‌داد که آن‌ها را توانا به انجام هر نوع عمل و فعالیتی می‌کرد (اطهریان مریان، ۱۳۷۸: ۱۰۵). ارابه در نقش برجسته‌های آشوری نمایش عمومی پیروزی شاهنشاهی را القا می‌کرد (Weippert et al, 2003:71).



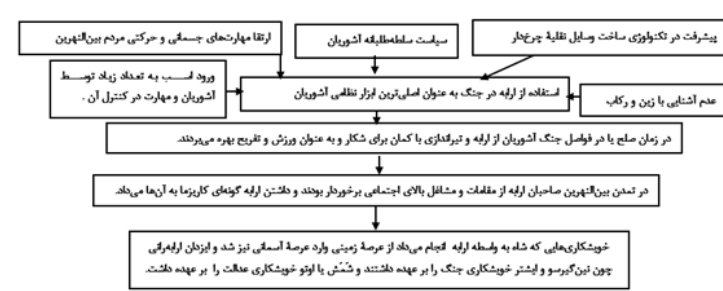
صحنه جنگ از کاخ شمال غربی آشورنصیر پال دوم (Winter, 2003: 58)

۴. فعالیت‌های بدنی برای سرگرمی و امور روزمره

۴-۱. تیراندازی با کمان و ارابه‌رانی

گرچه تیراندازی با کمان در آغاز برای تأمین معیشت بود و سپس جنبه آیینی یافت؛ اما به تدریج تیر و کمان و آیین و اساطیر مرتبط با آن، مفهوم قدرت را یافتند. بعد از مدتی، افراد نخبه جامعه از این فعالیت بدنی برای تفریح و مسابقه نیز بهره می‌بردند، به طوری که بابلی‌ها و آشوری‌ها مسابقات تیراندازی با کمان را برگزار می‌کردند که گاهی پرتاب تیر از روی اسب یا ارابه انجام می‌شد (Nardo, 2009:270). در دوره پادشاهی آشور، ترکیب کمانداری با ارابه‌رانی به ورزش و سرگرمی بسیار مفرح تبدیل شد که این فعالیت بدنی بیشتر برای شکار حیوانات مختلفی مانند شیر و گاو استفاده می‌گردید (Kuiper, 2010:232). آرتور کوترل تصویر آشور بانپال (۶۶۸-۶۲۷ پ.م) از شهر نینوا را حرکت ورزشی می‌داند، پادشاه سوار بر ارابه تیر از کمانش به سمت شیری شلیک می‌کند. در حالی که دو نگهبان شیری را که از عقب به ارابه حمله کرده، دور می‌کنند و نگهبانی دیگر در حال آزاد کردن یک شیر اسیر شده از قفس است (Nardo, 2009:270). در این نقش برجسته هر عنصر کننده کاری قدرت و حرکت را منتقل می‌کنند (Wallenfels & Sasson, 2000:46). تیراندازی از مسافت دور و از روی ارابه امن‌ترین روش برای شکار حیوانات وحشی بوده است (Pinches, 1912:294). آشورنصیر پال دوم فعالیت‌های ورزشی خود را که تعقیب دشمن و حیوانات

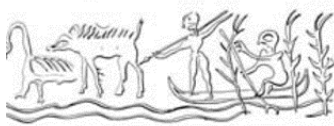
است به خدای خود آشور نسبت می‌دهد (Ibid:205). شکار با ارابه، ورزش طبقه اشراف بوده و گونه‌ای از کاریزما برای آن‌ها فراهم می‌کرده است. ارابه‌رانی به عنوان تفریح باعث اعتدال روانی در اشراف می‌شد. پادشاهان آشور در هنگام مهمانی برای ورزش، تیرهایی را از روی ارابه پرتاب می‌کردند. فعالیت ورزشی و تفریحی در دوره آشور هم‌راستای سیاست سلطه‌طلبانه و اهداف نظامی بازنمایی شد و شکار به مثابه ورزش و سرگرمی شاهان آشوری، چیزی جز تمرین برای میدان نبرد نبود.



نمایه بازنمایی ارابه‌رانی (منبع: نگارندگان)

۲-۴. قایقرانی

تقریباً همه فعالیت‌های بدنی برای کشمکش با فضا است و محیط طبیعی در شکل‌دهی به فعالیت‌های بدنی اثرگذار بوده است (Bale, 2002:11). در بین‌النهرین، وجود دو رود پرآب دجله و فرات امکان فعالیت‌هایی جسمانی و حرکتی در رابطه با آب را فراهم کرده بود. به ویژه اینکه این دو رود مهم‌ترین بستر برای حمل و نقل و توسعه تجارت بین‌ناحیه‌ای بودند. وجود درختانی مانند بید و صنوبر در جنوب بین‌النهرین ابزارهای ساخت قایق را تأمین می‌کرد (McIntosh, 2008:122). بر پایه شواهد باستان‌شناسی قایقرانی از هزاره چهارم رایج بوده است، از این دوره نمونه قایق سفالی باقی مانده و نمونه‌ای دیگر که با قیر طبیعی و نقره ساخته شده است، به هزاره سوم تعلق دارد. این قایق از گورستان اور یافت شده و قایق پارو زنی بود و هفت نیمکت برای پارو زدن در آن تعبیه شده بود (Bertman, 2003:252).



دو مهر استوانه‌ای با تصویر قایقرانی از دوره اوروک (Algaze, 2009: 42)

فعالیت بدنی قایقرانی و ماهیگیری انسان برای تأمین معیشت به جهان خدایان هم راه یافته‌است. آدپ، پسر اآ خدای آب قایقی دارد که در دریای آزاد ماهیگیری می‌کند تا غذا برای سفره خدا را تأمین کند (Liverani, 2004: 4). به نظر می‌آید آدپ خدمتکار اآ است. در سومر هم خدمتکاران قایق‌ها را برای تفریح اشراف و حمل کالا می‌راندند (Hunt, 2008: 83). ایزد سین نیز با قایقرانی ارتباط داشت. ماه که طی زمان پر و خالی می‌شود، گاهی به شکل زورق در می‌آمد که در گستره بی‌کران آسمان شناور است. از همین رو مردم بین‌النهرین به ویژه قایقرانان و ماهیگیران به ایزد سین (ماه) اعتقاد داشتند که از هلال ماه بر آب‌ها نظارت می‌کند (Bertman, 2003: 123). قایق و قایقرانی به دلیل تأثیری که در گسترش فهم انسان از پدیده‌های طبیعی همچون آب، ماهی و ماه داشت و و نیز وسیله‌ای مناسب برای حمل و نقل کالا برای شهرک‌های کنار رود دجله و فرات بود، جایگاه ویژه‌ای در تمدن بین‌النهرین یافت تا جایی که قایق مشابه مکان سکناى ایزد سین شد.

در دوره آشور قایقرانی مانند سایر فعالیت‌های جسمانی در خدمت اهداف امپریالیستی آشور قرار می‌گیرد. در نقش برجسته کاخ سارگن در خورس‌آباد، سربازان در حال کشیدن یک قایق هستند، به احتمال زیاد در برخی از لشکرکشی‌ها از قایق استفاده می‌کردند (Frankfort, 1933: 92). قایقرانی برای ارتباط انسان با دو رود دجله و فرات ایجاد شد و بعد به دلیل کارایی و شباهت ظاهری آن با ماه، ایزد سین در ارتباط با آب و قایقرانی قرار گرفت و در دوره آشور برای نبرد و جنگ کارایی یافت.



انتقال الوار از راه دریا، نقش برجسته از کاخ سارگون دوم در خورس آباد (McIntosh, 2005: 2)



سربازان آشوری در حال کشیدن قایق برای لشکرکشی (Frankfort, 1933: 92)

۳-۴. شنا

انسان بین‌النهرینی با ساختن قایق در ارتباط نزدیک با آب و موجودات آبی مانند ماهی قرار گرفت و در ارتباط با این پدیده‌ها، شنا را آموخت و نمودی تازه از ماهیت وجود خود را در آثار هنری بازنمایی کرد. شنا، این امکان را به انسان می‌داد تا مانند ماهی در آب غوطه‌ور شود و این یعنی آگاهی از دنیای زیر آب یعنی توانایی فوق‌العاده برای انسان باستانی، انسانی که خواست‌ها و آرزوهایش را به تصویری که از خدایان می‌ساخت، فراقینی می‌کرد. به همین علت است که در سومر خدای آآ که خدای آب تازه بود، شکل ماهی را داشت (مال، ۱۳۸۳: ۱۰۰). ایزد انکی یا آآ در اساطیر بین‌النهرین حضوری فراگیر داشت. معبد طبقه استقرار هشت اربدو احتمالاً به خدای آآ یا انکی تعلق داشت؛ زیرا در پشتیبان پشت سکوی نیایش صلیبی شکل در داخل ظرفی معروف به «ظرف ماهیگیری» مقادیر زیادی استخوان ماهی کشف شده است (ملک‌شهمیرزادی، ۱۳۹۰: ۱۱۹). ماهی هم به دلیل پیوند با آب و هم به دلیل تحرک در آب معنای زندگی را داشت، به همین دلیل تجسم مهم‌ترین ایزد دوره آغاز شهرنشینی و سومر که طلیعه تمدن بین‌النهرین بودند، گردید. ماهی با شنا کردن در ژرف‌ترین اعماق رود، برای انسان بین‌النهرینی موجودی بود که به ناشناخته‌ترین مکان‌ها می‌رفت و اسرار زیادی از هستی را می‌دانست. انسان بین‌النهرینی تلاش کرد تا مانند انکی در آب شنا کند و بالاخره موفق شد. به احتمال زیاد شنا کردن، همراه با رشدی از فرهنگ و آگاهی انسان بین‌النهرینی بوده است؛ زیرا در اساطیر بین‌النهرینی آمده: خدای آآ یا انکی هفت ماهی‌مرد یا انسانی را که لباس ماهی‌گون پوشیده‌اند آفرید تا فرهنگ و تمدن را به مردمان بیاموزند.

این ماهی‌مرد که آپکالو نامیده می‌شدند در اندیشه بین‌النهرینی به عنوان مشاور شاه باقی ماندند (طاهری، ۱۳۹۶: ۲۳۲).

یکی از مهم‌ترین نقوش آشوری‌ها که از لحاظ هنری به سبک عالی بازنمایی شده است، شنا در آب است (Nardo, 2009:249). در نقش برجسته کاخ شمال غربی آشور ناصیرپال دوم در نمرود، سپاه آشور به تصویر کشیده شده است که به شهر برج و باروداری حمله می‌کنند و تعدادی از ساکنان شهر، خود را به آب انداخته تا از این مسیر وارد برج شوند، یک نفر شنای کرال انجام می‌دهد و دو نفر که شنا نمی‌دانند، بر پوست بز باد کرده سوارند (Weippert et al, 2003:12). برخی از آشوری‌ها در حمله به حمات شهری در سوریه به صورت دزدکی و با شنا کردن، درصدد نفوذ به قلعه هستند (Hunt, 2008:75).



نقش برجسته کاخ شمال غربی آشور ناصیرپال دوم در نمرود (Winter, 2010: Fig12)



نمایه قایق‌رانی و شنا (منبع: نگارندگان)

۵. نتیجه

فعالیت‌های بدنی آیینی در تمدن بین‌النهرین، پاسخی به نیازهای‌های اولیه انسان در جغرافیای بین‌النهرین بودند که در قالب نمایش در جشنواره‌های معبد به اجرا درمی‌آمدند. این آیین‌ها بر پایه اسطوره‌هایی که نشأت گرفته از محیط و سبک زندگی مردم بین‌النهرین بودند معنا می‌شدند. مهم‌ترین فعالیت‌های آیینی که در جشنواره‌های مذهبی حداقل از دوره آغاز شهرنشینی اجرا شده‌اند: ورزش دو، کشتی، مشت‌زنی و تیراندازی با کمان بودند. همه این فعالیت‌های بدنی انسان بین‌النهرینی که برای چالش با فضا، طبیعت، انسان‌های معارض و نفس سرکش انجام می‌شد به خدایان اساطیری نیز فرافکنی شدند و اجرای آن‌ها به عنوان آیین گونه‌ای مشروعیت و حقانیت برای ورزشکار در جامعه را فراهم می‌کردند. فعالیت‌های بدنی رزمی با رقابت‌های دولت‌شهرها در اواخر دوره سومر نمود یافت. در واقع فعالیت‌های بدنی رزمی همان فعالیت‌های بدنی بودند که برای تأمین معیشت، امنیت و نمایش آیینی اجرا می‌شد؛ اما نظام سیاسی این فعالیت‌های بدنی را در قالب و برای اهداف جدید بار دیگر پیکره‌بندی کرد. نمونه‌ای از این موارد نبرد تن به تن با نیزه، ارابه‌رانی و تیراندازی با کمان است. اولین ارتش منظم و سازمان‌یافته از نیزه‌داران که تبدیل به یک ماشین جنگی شد به ائتوم پادشاه لاگاش تعلق داشت. البته در دوره‌های بعد اهمیت رزمی کمان نیز افزایش یافت و سپس با فراهم شدن امکانات تکنولوژی و فرهنگی لازم شمشیربازی نیز در دوره آشور ظاهر شد. کاراترین فعالیت‌های بدنی در نبرد، تیراندازی از روی ارابه بود که در لشکرکشی‌های دوره آشور با مهارت زیادی اجرا می‌شد. آشوریان از اسب نیز در ارتش استفاده کردند، سوارکاری میزان تحرک و پویایی بیشتری به سپاه آشور داد. همه فعالیت‌های رزمی به جز شمشیربازی و سوارکاری برای آنکه مورد پذیرش عامه مردم واقع شوند و بر حقانیت اجراکنندگان صحنه بگذارند به جهان خدایان نیز فرافکنی شدند. در حقیقت شاهان و سپاه‌شان، مجریان اعمال خدایان بر روی زمین پنداشته می‌شدند، البته فعالیت بدنی مانند ارابه‌رانی کارکرد چندگانه در جامعه داشت به طوری که فرد صاحب ارابه امتیاز این را داشت که به مناصب بالایی شغلی دست یابد. همچنین ارابه‌رانی و تیراندازی با کمان، فعالیت‌هایی برای سرگرمی و تفریح شدند. این فعالیت‌های بدنی به علت میزان هیجان و خطرپذیری که داشتند هم فعالیت تفریحی برای شاهان و افراد نخبه آشوری بودند و هم

نمایش تماشایی برای سایر افراد، در حقیقت شاهان آشوری یک فعالیت رزمی را در قالب جدید و با معنای جدید پیکره‌بندی کردند. قایق‌رانی و شنا از فعالیت‌های روزمره و سرگرم‌کننده بودند؛ با این حال در جامعه بین‌النهرین این ظرفیت را یافتند که در امور رزمی هم از آن‌ها بهره گرفته شود و البته قایق‌رانی و شنا سطح آگاهی مردم را از جهان زیسته‌شان افزایش داد و خدایان مرتبط با این دو فعالیت بدنی، خویشکاری‌های داشتند که اساسی‌ترین نیازهای بشر را رفع می‌کردند. اکثر فعالیت‌های بدنی در بین‌النهرین باستان گروهی و مبتنی بر خرد جمعی انجام می‌شد.

منابع

- الیاده، میرچا، اسطوره بازگشت جاودانه، ترجمه بهمن سرکاراتی، تهران، طهوری، ۱۳۸۴.
- اطهریان مریان، سیدحسین، کالبد شکافی و انحطاط سیاسی، تهران، نشر بقیعه، ۱۳۷۸.
- جانستون، سارا الیز، درآمدی بر دین‌های دنیای باستان، ترجمه جواد فیروزی، ققنوس، ۱۳۹۴.
- ریاضی، محمدرضا و همکاران، فرهنگ نگاره‌های ورزشی ایران، کمیته المپیک جمهوری اسلامی ایران، ۱۳۸۷.
- سلیم، محسن، تاریخ تمدن و فرهنگ ایران زمین، تهران، جامی، ۱۳۹۰.
- شنکل، المار، «چیرگی ناجسمانی برای کمانگیری». چیستا، ترجمه شیوا کاویانی، شماره ۶۲، ۲۱۴-۱۳۶۸، ۲۰۶.
- شی‌پرا، ادوارد، الواح بابلی، ترجمه علی اصغر حکمت، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی، ۱۳۸۶.
- طاهری، صدرالدین، نشانه‌شناسی کهن‌الگوها: در هنر ایران باستان و سرزمین‌های همجوار، تهران، نشر شورآفرین، ۱۳۹۶.
- عالم، عبدالرحمن، بنیادهای علم سیاست، تهران، نی، ۱۳۹۱.
- کرامر، سمیوئل نوآ، الواح سومری، ترجمه داوود رسایی، تهران، انتشارات علمی و فرهنگی، ۱۳۸۵.
- مشایخی، منصوره، «بررسی تطبیقی ساختار داستان ضحاک بر پایه رویکرد روانشناسی»، ادبیات تطبیقی، سال ۱۰، شماره ۴۰، ۱۳۷-۱۵۷، ۱۳۹۵.
- ملک‌شهمیرزادی، صادق، بین‌النهرین در دوران پیش از تاریخ، تهران، سبحان‌نور، ۱۳۹۰.
- واخ، یواخیم، جامعه‌شناسی دین، ترجمه جمشید آزادگان، سمت، ۱۳۸۰.
- هال، جیمز، فرهنگ نگاره‌ای نمادها در هنر شرق و غرب. تهران، فرهنگ معاصر، ۱۳۸۳.
- Algaze, G, Ancient Mesopotamia at the dawn of civilization: the evolution of an urban landscape, University of Chicago Press, 2009.
- Bale, J, Sports geography, Taylor & Francis, 2002.
- Bertman, S, Handbook to Life in Ancient Mesopotamia, Oxford University Press, 2003.
- Bogucki, P. I, Encyclopedia of Society and Culture in the Ancient World (Vol. 1), Facts On File, 2008.
- Charvát, P, Mesopotamia before history, Routledge, 2003.
- Crowther, N.B, Sport in Ancient Times. Greenwood Publishing Group, 2007.

- Dalley, S, Myths from Mesopotamia: creation, the flood, Gilgamesh, and others. USA: Oxford University Press, 1998.
- Dezsó, T, The Assyrian Army. ELTE-Ókortörténeti Tanszék, 2012.
- Ellison, E. R, A Study of Diet in Mesopotamia (c. 3000-600 BC) and Associated Agricultural Techniques and Methods of Food Preparation (Doctoral dissertation, University of London), 1978.
- Frankfort, H, Tell Asmar, Khafaje and Khorsabad: second preliminary report of the Iraq expedition. Oriental Institute Communications, 1933.
- Frayne, D, Old Babylonian Period (2003-1595 BC) (Vol. 4). University of Toronto Press, 1990.
- Garrison, M. B, Seal workshops and Artists in Persepolis: A Study of Seal impressions preserving the Theme of Heroic Encounter on the Persepolis Fortification and Treasury Tablets. (Volumes I-III), 1990.
- Hunt, N. B, Living in Ancient Mesopotamia. Infobase Publishing, 2008.
- James, E. O, Myth and ritual in the ancient Near East: an archeological and documentary study, Cambridge University Press, 1958.
- Jarvie, G & J, Maguire, Sport and leisure in social thought. Routledge, 2002.
- Kuiper, K, Mesopotamia: The world's earliest civilization. Britannica Educational Publishing, 2010.
- Levinson, D, & K, Christensen, Encyclopedia of world sport: from ancient times to the present. Oxford University Press, 1999.
- Liverani, M, The Ancient near East: History, Society and Economy. Routledge, 2013.
- McIntosh, J, Ancient Mesopotamia: new perspectives, ABC-CLIO, 2005.
- Moorey, P, R, S. "The emergence of the light, horse-drawn chariot in the Near-East c. 2000-1500 BC", World Archaeology, 18(2), 196-215, 1986.
- Nardo, D, Ancient Mesopotamia. Greenhaven Publishing LLC, 2009.
- Nosrat, S, "Le Plateau Iranien, berceau originairere de l'épopée de Gilgamesh", Revue des Études de la Langue Française, 4(1), 49-60, 2012.
- Oates, J, "Trade and power in the fifth and fourth millennia BC: new evidence from northern Mesopotamia". World Archaeology, 24(3), 403-422, 1993.
- Orlin, L. L, Life and thought in the ancient Near East, University of Michigan Press, 2007.
- Parpola, A, "The Nâsatyas, the chariot and Proto-Aryan religion", Journal of Indological Studies, 16(17), 2005.
- Pinches, T. G, Mesopotamian Archæology. An Introduction to the Archæology of Babylonia and Assyria. By Percy SP HandcockM. A. With numerous illustrations and two maps. Macmillan, 1912.
- Poo, M. C, Enemies of civilization: attitudes toward foreigners in ancient Mesopotamia, Egypt, and China. Suny Press, 2012.
- Ristvet, L, Ritual, Performance, and Politics in the Ancient Near East. Cambridge University Press, 2014.
- Sjöberg, A. W, "Trials of strength", Expedition Magazine. 27(2), 7-9, 1985.
- Shilling, C, The Body and Social Theory. Sage Publications, 1993.
- Wallenfels, R, & J, M, Sasson, The Ancient near East: An Encyclopedia for Students, Scribner, 2000.

- Weippert, M. H. E., T. Schneider, E. Frahm, W.R. Garr, B. Halpern, T.P. van den Hout, & I.J. Winter, Culture and History of the Ancient Near East, Brill, 2003.
- Winter, I, On Art in the Ancient Near East Volume II: From the Third Millennium BCE. In On Art in the Ancient Near East Volume II. Brill, 2010.
- Yadin, Y, The Art of Warfare in Biblical Lands. 2 vols. New York: McGraw-Hill, 1963.