



Shahid Bahonar
University of Kerman

Journal of Iranian Studies

ISSN: 1735 - 0700



Journal of Iranian Studies

An Investigation of Ancient Creatures in the Mythological Beliefs of Hormozgan

Sohrab Saeidi¹ Mehdi Rezaei²

1. Ph.D Student of Persian Literature and Language. Salman Farsi University of Kazerun, Iran. sohrab_minab@yahoo.com

2. Professor of Persian Literature and Language. Salman Farsi University of Kazerun, Iran. rezaei@kazerounsfa.ac.ir

Article Info

Article type:
Research Article

Article history:

Received 2026 January 5

Received in revised 2026

February 5

Accepted 2026 April 18

Published online 2026 June 22

Keywords:

Folk beliefs,

Living myths,

Mythological creatures,

Folk culture of Hormozgan,

Local rituals.

ABSTRACT

Purpose: Folklore and mythological beliefs, as "living myths," are cultural heritage reflecting the mentality of ancient societies in the face of natural phenomena and the unknown. This research investigates and analyzes mythological creatures in the folk culture of Hormozgan province. The aim is to understand how the fears, desires, and worldview of the people of this region are reflected through these creatures and to emphasize the antiquity and civilizational richness of Hormozgan. This study is conducted using a descriptive-analytical method. Data has been collected through library sources (texts related to Iranian mythology and folklore) and five years of field research (gathering narrative beliefs from the local people) and subsequently analyzed.

Method and Research: The treasury of mythological creatures in Hormozgan includes mermaids, moving giants, coastal demons, and other supernatural beings rooted in the ancient interaction of the people with the marine environment and the region's specific geography.

Findings and Conclusions: The myths of Hormozgan, like other Iranian myths, have a function beyond mere narrative; as a sacred model, they form part of the firm beliefs of the past, which today might be considered superstition. These beliefs are a symbolic reflection of fears stemming from the sea and unknown nature, collective desires, and the way ancestors inhabiting this land understood and interpreted the world. The mythological creatures of Hormozgan are living, dynamic components of the region's folk culture, shaped in a dialectical relationship with the environment and history. Studying these myths is not only effective in understanding the native culture and civilizational antiquity of the region but also reveals a clear example of the inseparable connection between myth and the life, rituals, and oral literature of a society.

Cite this article: Saeidi, Sohrab. Rezaei, Mehdi (2026). An Investigation of Ancient Creatures in the Mythological Beliefs of Hormozgan. *Journal of Iranian Studies*, 25 (49), 365-397. <http://doi.org/10.22103/jis.2026.26674.2824>



© The Author(s).

Publisher: Shahid Bahonar University of Kerman.

DOI: <http://doi.org/10.22103/jis.2026.26674.2824>

EXTENDED ABSTRACT

Introduction

Myths and imaginary creatures constitute an inseparable part of the cultural heritage of human societies. In Hormozgan province, due to its unique geographical location (proximity to the sea, trade routes, and cultural diversity), mythological beliefs have taken on a distinct and special form. This article examines the mythological creatures in the culture of Hormozgan and their role in shaping the regional identity.

In its simplest definition, a myth is a type of sacred narrative about gods or divine beings. Bahar (1996: 371) defines myth as the sacred beliefs of humans at a specific stage of social evolution. From another perspective, myth is the concentrated essence of collective beliefs and ideals (Nematollahi, 2006: 48). In the past, myth referred to narratives that contradicted empirical reality; however, contemporary approaches have revised this view.

Eliade (2002: 23) emphasizes the real and sacred nature of myth and considers it a repeatable model for human behavior that connects humans to sacred time. In modern definitions, myth is defined as non-scientific and non-religious folk beliefs, regardless of time and place (Rezaei & Saidi, 2023: 25). These folk beliefs—or "living myths"—act as the "science and history of primitive humans," transmitting the transhistorical thoughts of ancestors. Their analysis in popular culture and oral literature is therefore of great importance.

Eliade, one of the main theorists of "living myths," argues that in societies where myth is alive, the world appears as a symbolic and communicative reality for humans (Eliade, 2012: 175). Throughout history, beliefs and myths have accompanied and guided human societies. Hormozgan, as a mysterious and culturally rich land, is full of such living myths and astonishing rituals. Eliade considers living myths to be the sacred and spiritual narratives of eternal events (Masoumi, 2015: 20).

The application of living myths can be observed not only in society but also in fields such as literature, philosophy, and politics, as the intellectual foundation of many contemporary schools of thought stems from mythical thinking. According to Eliade (quoted in Esma'ilpour, 1998: 72), the modern world also has its own myths, but their domain and function have transformed. In this context, the aim of this article is to introduce and analyze the mythological creatures of the Hormozgan region, examining their functions and significance within the local belief system.

Methodology

The research method of this article is descriptive-analytical and relies on library sources and field data. In the first step, by referring to primary sources (in-person visits and semi-structured interviews with local informants) and secondary sources (articles, books, and local folklore collections), the mythological creatures of the Hormozgan region were identified. Their appearance, behavior, and narrative contexts were described, and they were classified based on criteria such as morphology, origin, and function.

In the analysis phase, the educational, explanatory, and psychological functions of these creatures were examined within the specific cultural context of Hormozgan—considering its connection with the sea, trade, and environmental conditions. Furthermore, similarities and differences between these mythological creatures and those of neighboring regions (such as Bushehr, Khuzestan, and coastal areas of the Persian Gulf) were investigated.

Despite significant limitations—such as the scarcity of focused written sources, the oral nature of the narrative tradition, and the gradual decline of local storytellers—this methodological framework provides a systematic and comprehensive analysis of the place of these creatures in the myth

ological beliefs of the region. The use of multiple sources and cross-referencing helped to increase the validity of the findings.

Discussion

The findings of this study indicate that the mythological creatures of Hormozgan can be divided into several main categories: (1) sea-dwelling creatures (such as the "sea cow" and various types of giant fish and marine monsters), (2) land-dwelling creatures (such as demons, fairies, and giant snakes), and (3) hybrid creatures that combine human and animal traits. Each of these groups has its own narrative structure and symbolic function.

One of the most prominent findings is the close connection between these mythological creatures and the sea. Due to the coastal nature of Hormozgan, many myths revolve around marine beings that embody the dangers and mysteries of the sea. These creatures often serve as explanatory tools for natural phenomena—for example, storms, shipwrecks, or the appearance of unusual waves. In this sense, they function as a pre-scientific framework for understanding the environment.

Furthermore, these myths fulfill educational and social functions. Many stories of mythological creatures are told to children and young adults as cautionary tales, warning them against dangerous behaviors such as wandering alone at night, venturing into the sea without preparation, or disrespecting elders. Thus, these narratives act as informal educational tools that reinforce social norms and collective values.

From a psychological perspective, mythological creatures also serve as projections of collective anxieties. The fear of the unknown—especially the vast and unpredictable sea—is externalized in the form of monstrous beings. By personifying these fears, the community gains a sense of control and understanding over them. As Eliade suggests, myth provides a model for coping with existential threats by transforming chaos into a narratable and manageable form.

Another significant finding is the similarity between some Hormozgani mythological creatures and those in other Persian Gulf regions, as well as ancient Mesopotamian and Indian mythologies. This suggests cultural exchanges and shared belief systems across historical trade routes. However, local adaptations have given these creatures distinct characteristics that reflect the unique environmental and social conditions of Hormozgan. The role of women in transmitting these myths is also noteworthy. In many interviews, older women were identified as the primary storytellers and keepers of local folklore. This highlights the gendered dimension of mythological transmission and suggests that these narratives are embedded in domestic and communal spaces.

Conclusion

The mythological creatures of Hormozgan are not merely entertaining stories or superstitious beliefs; they are complex cultural constructs that fulfill multiple functions: explanatory (providing reasons for natural phenomena), educational (conveying social and moral norms), psychological (managing collective fears), and social (strengthening group identity). The study of these creatures reveals deep connections between mythology, geography, and history. This research demonstrates that despite the processes of modernization and urbanization, many living myths persist in Hormozgan, particularly in rural and coastal areas. However, the oral nature of these traditions makes them vulnerable to extinction. Therefore, systematic documentation and analysis of these beliefs are essential for preserving the cultural heritage of the region.

Comparisons with neighboring regions indicate that Hormozgani mythology is both part of a broader cultural continuum and locally distinctive. This dual character enriches our

understanding of the region's identity and its historical interactions with other civilizations. Future research could benefit from more extensive fieldwork, including audio-visual documentation of storytelling sessions, as well as comparative studies with other Persian Gulf regions. Additionally, examining the impact of modern media and education on the transformation of these myths would be a valuable avenue for further investigation. In conclusion, the mythological creatures of Hormozgan offer a unique lens through which to explore the interplay between environment, culture, and collective psychology. Their study not only illuminates the past but also helps us understand how contemporary communities continue to make sense of their world through narrative and symbolism.

بررسی موجودات باستانی در باورهای اساطیری هرمزگان

سهراب سعیدی^۱✉، مهدی رضایی^۲

۱- نویسنده مسئول، دانشجوی دکتری زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سلمان فارسی کازرون، ایران. رایانامه: sohrab_minab@yahoo.com

۲- استاد زبان و ادبیات فارسی دانشگاه سلمان فارسی کازرون، کازرون، ایران. رایانامه: rezaei@kazerounsfa.ac.ir

(این مقاله از رساله دکتری سهراب سعیدی با عنوان بررسی و تحلیل اساطیر در ادب عامه هرمزگان در دانشگاه سلمان فارسی کازرون استخراج شده است)

اطلاعات مقاله	چکیده
نوع مقاله:	زمینه/هدف: باورهای عامه و اساطیری، به عنوان «اساطیر زنده»، میراث فرهنگی و بازتابنده ذهنیت جوامع کهن در مواجهه با پدیده‌های طبیعی و مجهولات هستند. این پژوهش به بررسی و تحلیل موجودات اساطیری در فرهنگ عامه استان هرمزگان می‌پردازد و هدف آن، شناخت چگونگی بازتاب ترس‌ها، آرزوها و جهان‌بینی مردم این منطقه از طریق این موجودات و تأکید بر دیرینگی و غنای تمدنی هرمزگان است.
تاریخ دریافت:	۱۴۰۴/۱۰/۱۵
تاریخ بازنگری:	۱۴۰۴/۱۱/۱۶
تاریخ پذیرش:	۱۴۰۵/۰۱/۲۹
تاریخ انتشار:	۱۴۰۵/۰۴/۰۱
کلیدواژه‌ها:	روش/رویکرد: این مطالعه به روش توصیفی-تحلیلی انجام شده است. داده‌ها از طریق منابع کتابخانه‌ای (متون مرتبط با اساطیر و فولکلور ایران) و تحقیقات میدانی پنج‌ساله (گردآوری باورهای روایی از مردم منطقه) جمع‌آوری و سپس تحلیل شده‌اند.
آیین‌های محلی، اساطیر زنده، باورهای عامیانه، فرهنگ عامه، موجودات اساطیری، هرمزگان.	یافته‌ها/نتایج: گنجینه موجودات اساطیری هرمزگان شامل پری دریایی، غول‌های جنبنده، دیوهای ساحلی و دیگر موجودات ماورایی است که ریشه در تعامل کهن مردم با محیط دریایی و جغرافیای خاص منطقه دارد. اساطیر هرمزگان مانند دیگر اساطیر ایرانی، کارکردی فراتر از روایت داشته و به عنوان الگویی مقدس، بخشی از باورهای استوار گذشته را شکل می‌دهند که امروزه ممکن است به عنوان خرافه تلقی شوند. این باورها بازتابی نمادین از ترس‌های ناشی از دریا و طبیعت ناشناخته، آرزوهای جمعی و نحوه درک و تفسیر جهان توسط نیاکان ساکن در این خطه هستند. موجودات اساطیری هرمزگان، اجزای زنده و پویای فرهنگ عامه این منطقه هستند که در یک رابطه دیالکتیکی با محیط و تاریخ شکل گرفته‌اند. مطالعه این اساطیر نه تنها در شناخت فرهنگ بومی و دیرینگی تمدنی منطقه مؤثر است، بلکه نمونه‌ای بارز از پیوند ناگسستنی اسطوره با زندگی، آیین و ادبیات شفاهی یک جامعه را نمایان می‌سازد.

استاد: سعیدی، سهراب؛ رضایی، مهدی (۱۴۰۵). بررسی موجودات باستانی در باورهای اساطیری هرمزگان. مجله

مطالعات ایرانی، ۲۵ (۴۹)، ۳۶۵-۳۹۷.



<http://doi.org/10.22103/jis.2026.26674.2824>

© نویسنده‌گان.

ناشر: دانشگاه شهید باهنر کرمان.

۱. مقدمه

اسطوره‌ها و موجودات خیالی بخشی جدایی‌ناپذیر از فرهنگ جوامع بشری هستند. در استان هرمزگان، به دلیل ویژگی‌های جغرافیایی و فرهنگی، باورهای اساطیری شکل ویژه‌ای یافته‌اند. این مقاله به بررسی موجودات اساطیری در فرهنگ هرمزگان و نقش آن‌ها در هویت‌سازی منطقه می‌پردازد.

اسطوره در ساده‌ترین تعریف، نوعی داستان مقدس مربوط به خداوند یا موجودات الهی است. بهار (۱۳۷۵: ۳۷۱) اسطوره را باورهای مقدس انسان در مرحله‌ای خاص از تکامل اجتماعی می‌داند. از نگاهی دیگر، اسطوره عصاره باورها و آرمان‌های جمعی فشرده شده است (نعمت‌الهی، ۱۳۸۵: ۴۸). در گذشته، اسطوره به روایت‌هایی اطلاق می‌شد که با واقعیت تضاد داشتند. الیاده (۱۳۸۱: ۲۳) بر واقعی و مقدس بودن اسطوره تأکید می‌کند و آن را الگویی تکرارپذیر برای رفتار انسان می‌داند که انسان را به زمان مقدس پیوند می‌زند. در تعاریف جدید، اسطوره به باورهای عامیانه غیر علمی و غیر دینی، فارغ از زمان و مکان، تعریف می‌شود (رضایی، ۱۴۰۲: ۲۵). این باورهای عامیانه (اساطیر زنده)، به عنوان «علم و تاریخ انسان‌های بدوی»، اندیشه‌های فراتاریخی نیاکان را منتقل می‌کنند و تحلیل آن‌ها در فرهنگ عامه و ادبیات شفاهی بسیار پراهمیت است.

الیاده، از نظریه‌پردازان اصلی «اساطیر زنده»، معتقد است در جوامعی که اسطوره زنده است، جهان برای انسان رمزی و سخنگو است (الیاده، ۱۳۹۱: ۱۷۵). باورها و اسطوره‌ها در تمام طول تاریخ، همراه و راهنمای بشر بوده‌اند. هرمزگان به عنوان سرزمینی اسرارآمیز، مملو از چنین اساطیر زنده و آیین‌هایی شگفت‌انگیز است. الیاده اساطیر زنده را داستان‌های قدسی و مینوی وقایع ازلی می‌داند (معصومی، ۱۳۹۴: ۲۰).

کاربرد اساطیر زنده را علاوه بر جامعه، می‌توان در حوزه‌هایی مانند ادبیات، فلسفه و سیاست مشاهده کرد، چراکه زیربنای فکری بسیاری از مکاتب معاصر، برآمده از اندیشه اسطوره‌ای است. به باور الیاده (نقل در اسماعیل‌پور، ۱۳۷۷: ۷۲)، جهان مدرن نیز اساطیر خود را دارد، اما حوزه کارکرد آن دگرگون شده است. در این مجال، هدف معرفی موجودات اساطیری منطقه هرمزگان است.

با توجه به فراموشی تدریجی افسانه‌های محلی در عصر مدرن، ثبت و تحلیل این باورها برای حفظ میراث فرهنگی هرمزگان ضروری است. همچنین، این پژوهش می‌تواند به درک بهتر جهان‌بینی مردم جنوب ایران کمک کند. اساطیر زنده که بیشتر باورهای قدیم را تشکیل داده است، نشان‌دهنده قدمت زندگی انسانی با تفکرات باستانی و اساطیری است. از این جهت، برای پی بردن به دیرینگی فرهنگ و تمدن این استان ضرورت ایجاد می‌کرد که در خصوص باورهای اساطیری این شهر کاوش صورت گیرد. این مقاله در پی پاسخ به این پرسش است که کدام موجودات اساطیری در فرهنگ هرمزگان حضور پررنگتری دارند و چگونه در باورهای مردم این منطقه بازتاب یافته‌اند؟

۱-۱. بیان مسأله

منطقه هرمزگان با برخورداری از فرهنگ شفاهی غنی، سرشار از افسانه‌ها و موجودات اساطیری است که جایگاه ویژه‌ای در زندگی اجتماعی و فرهنگی مردم این ناحیه دارند. با وجود این، مطالعات نظام‌مند کمی در مورد این موجودات اساطیری و تأثیر آن‌ها بر جامعه هرمزگان انجام شده است. از منظر اسطوره‌شناسی چون میرچا الیاده، اسطوره‌ها به عنوان عناصری زنده و سازنده در وجود انسان، صرفاً مختص به جوامع سنتی نبوده و در قالب‌های جدید در هر عصری، از جمله عصر مدرن، تداوم

می‌یابند. این باورها اگرچه ممکن است شکل و ماهیت تغییر یافته‌ای به خود بگیرند، اما به‌عنوان بخشی جدایی‌ناپذیر از ذهنیت جمعی و خاستگاه آیین‌ها و آداب مردمی باقی می‌مانند.

بنابراین، باورهای عامیانه هرمزگان به‌عنوان گنجینه‌ای از بن‌مایه‌های اساطیری کهن و محملی برای انتقال این میراث فرهنگی، نیازمند پژوهش‌های عمیق‌تر و تحلیلی است که بتواند ابعاد ناگفته این فرهنگ را آشکار سازد.

۲-۱. پیشینه پژوهش

در مورد هرمزگان تاکنون چند پژوهش انجام شده است که عبارتند از: فرهنگ مردم میناب که در سال ۱۳۸۶ با مقدمه دکتر ابوالقاسم رادفر توسط سهراب سعیدی چاپ شده است، کتاب نموده‌های مردم شناختی گویش مینابی عنوان کتابی است که توسط سهراب سعیدی، علی‌اصغر رستمی ابوسعیدی و سلمان ذاکری در سال ۱۳۹۱ در انتشارات دارالتفسیر قم منتشر شده است، در این کتاب علاوه بر پرداختن به گویش میناب، به گونه‌های ادبیات شفاهی در فرهنگ مردم میناب نیز توجه شده است. آقای سلمان ذاکری مقاله‌ای با عنوان *واژه‌های ویژه لنج‌داری در گویش مینابی* در مجله زبان و گویش‌های ایرانی، شماره ۶، شهریور ۱۳۹۵ چاپ کرده است، ضرب‌المثل در میناب عنوان کتابی است که در سال ۱۳۹۲ توسط سهراب سعیدی منتشر شده است، *لالائی، بازی‌ها و سرگرمی‌های میناب* را سهراب سعیدی در سال ۱۳۸۶ در انتشارات اثلشن تهران چاپ کرده است، اما درباره باورهای عامیانه و بررسی بن‌مایه‌های کهن و اسطوره‌ای مردم هرمزگان در قالب مقاله، هیچ پژوهشی صورت نگرفته است و این مقاله در نوع خود، اولین پژوهش جدی در این باب خواهد بود و می‌کوشد قسمتی از باورهای عامیانه روایی هرمزگان در خصوص موجودات باستانی را معرفی می‌نماید.

۳-۱. روش‌شناسی پژوهش

روش تحقیق این مقاله به صورت توصیفی-تحلیلی و با تکیه بر منابع کتابخانه‌ای انجام شده است. در گام نخست، با مراجعه به منابع اولیه (مراجعه حضوری و مصاحبه با افراد مطلع) و ثانویه (مقالات و مجموعه‌های فولکلور محلی)، موجودات اساطیری منطقه هرمزگان شناسایی، توصیف ظاهری و رفتاری شده و براساس معیارهایی مانند ریخت‌شناسی و خاستگاه طبقه‌بندی شدند. در مرحله تحلیل، کارکردهای آموزشی، تبیین‌کننده و روان‌شناختی این موجودات در بافت فرهنگی خاص هرمزگان (پیوند با دریا، تجارت و محیط زیست) و همچنین، شباهت‌ها و تفاوت‌های آن‌ها با اساطیر مناطق همجوار مورد بررسی قرار گرفت. با وجود محدودیت‌های مهمی مانند کمبود منابع مکتوب متمرکز و شفاهی بودن سنت روایی، این چارچوب روش‌شناختی، تحلیل نظام‌مندی از جایگاه این موجودات در باورهای اساطیری منطقه ارائه می‌کند.

۴-۱. یافته‌های پژوهش

موجودات وهمی و خیالی در فرهنگ عامه مردم هرمزگان را می‌توان به مثابه «متون اساطیری زنده» در نظر گرفت که سه کارکرد اصلی دارند: نخست، تبیین و مهار ترس‌های جمعی؛ دوم، انتقال آموزه‌های اخلاقی و تربیتی؛ سوم، حفظ هویت و خاطره جمعی. تنوع و غنای این موجودات اساطیری بازتابی از تاریخ پرحادثه، جغرافیای چالش‌برانگیز و شیوه‌های انطباق فرهنگی در هرمزگان است. این باورها که آمیزه‌ای از تأثیرات کهن میان‌رودانی، باورهای زرتشتی،

عقاید اسلامی و تجربه‌های بومی هستند، سیستم ایمنی روانی جامعه در برابر مخاطرات طبیعی و اجتماعی به‌شمار می‌روند.

۲. بحث و بررسی

براساس پژوهش‌های انجام‌شده، باور به موجودات اساطیری و وهمی بخشی جدایی‌ناپذیر از فرهنگ عامه مردم هرمزگان است که بر زندگی فردی، اجتماعی و مشاغل سنتی آنان تأثیری عمیق داشته است. این باورها که عمدتاً به صورت شفاهی و سینه‌به‌سینه منتقل شده‌اند، ریشه در تعامل دیرینه مردم این منطقه با محیط‌های طبیعی مرموز مانند دریا و بیابان دارند.

۱-۲. باورهای عامیانه

اساطیر به عنوان واکنشی خیال‌پردازانه در برابر رویدادهای طبیعی ناشناخته، مانند خسوف یا کسوف، شکل گرفته‌اند و اغلب به عنوان تلاش برای مقابله با نیروهای شر تفسیر می‌شوند (داد، ۱۳۸۷: ۲۹). این باورها که در قالب قصه‌ها و افسانه‌ها (mythos) بیان می‌شوند، در طول زمان دگرگون شده و گاه جای خود را به عقاید جدید می‌دهند. با این حال، تحلیل عمیق آن‌ها می‌تواند جنبه‌های فلسفی، تاریخی و حتی دستورهای اخلاقی یا بهداشتی نهفته در فرهنگ یک قوم را روشن کند. بسیاری از باورهای عامیانه ریشه در فرهنگ بومی و مذهبی دارند و نسل به نسل منتقل می‌شوند. مثال‌هایی مانند پرهیز از خوابیدن زیر درختان در شب (به دلیل ترس از اجنه) یا انجام مراسم خاص برای محافظت از نوزادان، نشان می‌دهند که این عقاید اغلب با هدف ایجاد امنیت روانی یا رعایت اصول بهداشتی شکل گرفته‌اند. با این حال، در برخی موارد، تخیل بر منطق غلبه می‌کند و باورهایی را پدید می‌آورد که با عقل سلیم سازگار نیستند.

۱-۱-۲. زار

مردم ساحل‌نشین جنوب ایران، ارواح و جن‌ها را به‌صورت باد می‌پندارند و معتقدند که هر بادی، جَنّی دارد که با آن به درون جسم آدمیزادگان می‌رود و آن‌ها را تسخیر و «هوایی» می‌کند. اینان بادهای خطرناک و موزی و آسیب‌رسان را «مَضْرَآتِی» می‌نامند. به عقیده اهل هوا، شخص مُسَخَّر باد یا «بادزده» (جن‌زده) اختیارش را از دست می‌دهد و به بیماری «دیوباد»، یعنی جنون و دیوانگی دچار می‌شود و به‌صورت مرکب باد درمی‌آید. اهل هوا، این بیماران را «هوایی»، و بادهای سوار بر مرکب یا بیمار را در زبان سواحلی «په‌په» و «هَبوب» می‌نامند.

زار در جنوب ایران جایگاه «آیین درمانی» دارد و بسیار رایج است. این آیین در کشورهایی از جمله کشورهای حوزه خلیج فارس، مصر و مناطقی از آفریقا نیز دیده می‌شود. زار در باور مناطق جنوبی ایران و از جمله منطقه هرمزگان، از یک سو با مفهوم اهل هوا در ارتباط است و از سوی دیگر همچون موجودی جن‌گونه شناخته می‌شود که در ادیان ابتدایی آفریقا و سایر باورهای کهن ریشه‌ای استوار دارد. با وجود این، بین ریشه‌های اولیه زار و آیین امروزی آن تمایزهای بسیاری دیده می‌شود.

در آیین زار نوعی قرابت میان باد و روح سرگردان یا ارواح آسمانی وجود دارد. «همین قرابت در واژگان روح و ریح عربی هم مشاهده می‌شود و حتی در بسیاری از زبان‌ها واژه‌ای که برای روان به‌کار می‌رود، عمدتاً معادل باد

است؛ از جمله می‌توان به واژگان روح، نفحه و نفحه در عربی، نفس در زبان عبری، یواوا در زبان جاوه‌ای، وانگ در زبان استرالیای غربی، جولی یو در زبان آرتک، پسوخه و پنه یوما در زبان یونانی، آنیما و اسپیریوس در زبان لاتین، آتمان و پرانا در زبان سنسکریت و دوچ در زبان اسلاوی اشاره کرد (آریان‌پور، ۱۳۸۸: ۳۴).

۲-۱-۲. آیین قربانی

در باور مردم هرمزگان، هرگاه کسی در شرایطی خاص مجبور به قطع کردن درخت نخل شود، باید بر روی گنده بریده شده آن درخت، حیوان قربانی کند و معمولاً سر مرغی را برای این کار ببرد. سعیدی در «باورها و عقاید عامیانه مردم هرمزگان» می‌نویسد: باور مردم قدیم هرمزگان این است که نخل از خاک انسان پدید آمده است و می‌گویند نخل، انسان‌ها را دوست دارد و می‌خواهد همواره کسی دور و بر او باشد (سعیدی، ۱۳۹۳: ۱۵۲). خرم‌روز در مورد نذوراتی که به پای نخل قرار می‌دادند، چنین گزارش می‌دهد: هرگاه شخصی در شرایطی خاص مجبور به قطع کردن درخت نخل شود، باید بر روی گنده بریده شده آن حیوانی قربانی کند. بسیار دیده شده است که سر مرغی را می‌برند (خرم‌روز، ۱۳۹۰: ۱۱۴).

۲-۱-۳. دختر و خواستگار

در اساطیر هرمزگان، اگر دختری بختش گیر داشت و خواستگار برایش نمی‌آمد، او را وسط رودخانه می‌بردند و دامنش را با قفل می‌بستند و کلید آن را به دست دختر می‌دادند و اولین دختری که از آن مسیر عبور می‌کرد، قفل را باز می‌نمود، چند روز بعد خواستگار به سراغش می‌آمد. به احتمال زیاد این عمل با برنامه‌ریزی قبلی صورت می‌گرفت یا اینکه همه به این باور رسیده بودند و رسم بود که اگر دختری را با چنین حالتی مشاهده می‌کردند که شوهر می‌خواهد و زمان به خانه بخت رفتنش فرارسیده است، کسانی که او را می‌دیدند، برای دیگران تعریف می‌کردند و از میان آن‌ها شاید کسی به خواستگاری او می‌آمد و این عمل را چون مردم با دلی صاف انجام می‌دادند و هیچ سوء نیتی نسبت به یکدیگر نداشتند، خداوند نیز به آن‌ها لطف نموده و گره‌گشای کار آن‌ها می‌شد.

از روش‌های دیگر برای بخت‌گشایی این بود که حنای کف پای عروس را به پای دختر بزرگ می‌مالیدند و همین‌طور حنای پای داماد را به پای پسر بزرگ که از ازدواجش گذشته بود، می‌مالیدند و معتقد بودند با این عمل تا چهل روز دختر بزرگ شوهر گیرش می‌آید. گاهی نیز دختری که عقد کرده بود، اگر دختر بزرگ شوهر نکرده را می‌دید (کرمند)^۱، تو سرش می‌زد و می‌گفت: «خاک تو سرت» و او را تحقیر می‌کرد و عقیده بر این بود که با تحقیر و کوچک شمردنش نامزد و خواستگاری به سراغش می‌آید. پاره‌ای از مواقع روز عروسی دختری که تازه می‌خواست به خانه بخت برود، از او می‌خواست که قند یا شکلاتی را در دهان بگذارد و به آن دختر بخت‌بسته بدهد تا بخت و اقبالش باز شود. هنگامی نیز برای گشوده شدن بخت، دختر را به زیارت می‌بردند.

۲-۱-۴. تقدس درخت کنار و کهور

درختان زیادی در هرمزگان وجود دارد که نظرکرده هستند و بیشتر آن‌ها کنار یا کهور می‌باشند. در اعتقاد مردم هرمزگان، درختان نظرکرده را نباید شکست یا سوزاند. همچنین، درباره نذر و نذورات بر درختان چنین درخت

۱- کرمند (karmand) = نوعی تحقیر کردن که معمولاً با دست انجام می‌شود و آن با دست به سر دیگری زدن و کوبیدن است.

کهور ملاحماتی، در روستایی به همین نام در کنار قبرستان وجود دارد و هر وقت کسی جن زده شود، ملای محلی یا بابای زار در حالی که مقداری حلوا، مرغ، تخم مرغ یا گوسفندی را به همراه دارد، به کنار آن درخت می رود و نخست حلواها را تقسیم می کند و برای استفاده جن ها، آن ها را در اطراف درخت قرار می دهد. سپس، مرغ یا گوسفندی را می کشد و گوشت آن را تکه تکه می کند و در اطراف درخت قرار می دهد (سعیدی، همان: ۱۲۷) به نظر می رسد، تقدس درخت کنار که در هر دهکده یکی بیشتر نیست و معمولاً به پیر اولیا منسوب است و نذر و نذورات و حتی گوسفند را زیر آن قربانی می کنند، ناشی از حرمت روح آن ولی یا پیر بوده که در قالب درخت، به صورت امری مقدس جلوه یافته است.

۲-۱-۵. تابوها

تابو تنها یک ممنوعیت ساده نیست، بلکه سازوکاری روانی-اجتماعی است که با برانگیختن هراس و احترام همزمان، از هنجارهای بنیادین یک گروه حفاظت می کند. این پدیده، مرز بین مقدس و نامقدس، پاک و ناپاک، یا ایمن و خطرناک را تعیین می کند و نقض آن به مثابه تهدیدی برای نظم نمادین جامعه تلقی می شود. بنابراین، تابوها با ایجاد فضایی از اجتناب، به بقای فرهنگی و انسجام جمعی کمک می کنند، بی آنکه همواره نیاز به تبیین عقلانی داشته باشند.

فروید در شرح مفهوم تابو، با ارجاع به دیدگاه وونت، بر این نکته تأکید می کند که تابوها در بستر فرهنگی، مجموعه ای از آیین ها و منع های رفتاری را شکل می دهند که ریشه در نوعی ترس یا احترام تقدیس گونه نسبت به اشیاء، اشخاص یا اعمال خاص دارند. این ترس آیینی، خود را در قالب محرمات و ممنوعیت هایی نشان می دهد که جامعه به منظور پاسداری از مرزهای نمادین خود وضع می کند.

به زبان نیوردن نام همسر یک تابو است. فریزر معتقد است مبنای این اکراه، احتمالاً به لحاظ ترس از جلب توجه ارواح خبیثه و به لحاظ ترس دست آویزی برای آسیب زدن به صاحب اسم است. (فریزر، ۱۳۹۴: ۲۷۶). یکی دیگر از تابوها پرهیز از اسم مرده و صدا زدن ایشان است. «مردم بنابر اعتقادشان برای دوری کردن از بردن نام آن ها، واژه دیگری را جایگزین آن کرده اند تا از نحسی، زشتی و شر آن در امان بمانند» (مریدی، ۱۳۸۶: ۱۷۲). همچنین، به سبب ترس از برخی عواقب، زنان و نوجوانان را به شدت از تشییع جنازه و دیدن مرده منع می ساختند. «عمده اهل تسنن [در هر مزگان] باور دارند که زنان نبایستی همراه جنازه به قبرستان بیایند، زیرا روح میت آنان را به صورت عریان خواهد دید. همچنین، ذکر نام برخی از حیوانات از جمله مار در شب جایز نیست و نیز نام جن، زیرا آن ها را موجودات اهریمنی می دانستند که نامشان سبب احضار یا آسیب می شود. حرمت اشخاص و اماکن مقدس به حدی بوده است که «به هنگام عبور از قبرستان با انگشت به قبر اشاره نمی کردند و اگر این عمل عمدی یا سهوی صورت می گرفت، انگشت سبابه خود را گاز می گرفتند» (سعیدی، ۱۳۹۳: ۵۶).

انسان بدوی برای تسلط بر محیط و نیروی سرکش طبیعت شروع به خلق شخصیت های جادویی کرد و با کمک ماسک، لباس و گریم برگرفته از خود طبیعت آن ها را به معرض نمایش گذاشت. انسان نخستین نمی توانست عواطف و احساسات خود را بیان کند، حرکت را به کمک گرفت و از طریق حرکات موزون (رقص) احساسات و عواطف خود را بیان کرد. در گذر زمان پا را از این فراتر گذاشت، به کمک حرکات موزون منویات (تمایلات) خود

را به نمایش گذاشت و به نیایش و سخن گفتن با خدایی پرداخت که ساخته بود تا از او در مقابل خطرات طبیعت محافظت کند و این آغاز شکل‌گیری اسطوره‌هاست.

۲-۱-۶. باورهای جادویی

در آیین زرتشتی به نیروهایی اطلاق می‌شود که از طرف اهریمن به منحرف ساختن مزدیسنا گماشته شده‌اند و جنس مؤنث آن‌ها پریانند (شریفی، ۱۳۹۱: ۴۵۲). مردم هرمزگان هنگام گرفتن ناخن یا موی سر یا عضوی از بدن، آن را در گودالی دفن می‌کنند و معتقدند نباید کسی بر آنها بگذرد، یا در دسترس باشد. «ناخن دست و پا را نباید در منزل ریخت که موجب بگومگو و جنگ و دعوا می‌شود، ناخن دست دور از خانه و ناخن پا در رودخانه» (سعیدی، ۱۳۹۳: ۳۶). ناخن و مو را هیچ‌وقت به دست و پا نمی‌انداختند و معتقد بودند، اجنه آنها را می‌خورند (همان: ۶۲)، یا اینکه اگر ناخن کسی در خانه بریزد، صاحب‌خانه بدبخت می‌شود (همان: ۷۹). در متون اوستایی (وندیداد) نیز فصلی به این بایسته، مخصوص شده است: «برای ناخن‌ها باید یک سوراخ در بیرون خانه گودبرداری کرد و عمق آن به قد بند آخر انگشت باشد و ناخن را در آن جای دهی» (دارمستتر، ۱۳۸۴: ۲۴۳). در باورهای عامیانه هرمزگان آمده است: «در هنگام زایمان، جن کافر به سراغ زائو می‌آید و اگر در اطراف زائو، داس، نعل اسب، اشیای آهنی و اسلحه نباشد، جن، نوزاد را خفه می‌کند (سعیدی، ۱۳۹۳: ۱۱۴). لذا هرگاه نوزادی متولد می‌شد، تکه‌ای آهن به خصوص داس را زیر گهواره او قرار می‌دادند تا از شر شیاطین و جن‌ها در امان بماند. آن‌ها معتقد بودند جن از آهن می‌ترسد و از نوزاد فاصله می‌گیرد (همان: ۳۳). استفاده از فلز برای دفع شرّ اجنه، اعتقادی رایج است و هنوز هم در بین کهنسالان دیده می‌شود. این اعتقاد تا به حدی است که «اگر مرگ و میر زیاد شود و چند نفر پشت سر هم از دنیا بروند، در کفن میت تکه‌ای آهن قرار می‌دهند» (همان: ۶۸). هدایت در این باره می‌نویسد: «به‌طور کلی، جن از آهن و بسم‌الله می‌ترسد و به همین مناسبت، آلات برنده برای راندن جنیان مؤثر است» (هدایت، ۱۳۸۱: ۳۹). این اعتقاد، ریشه در باورهای کهن زرتشتی دارد.

چشم خوردن یا چشم زدن از آفت‌هایی است که همگان از آن بیم دارند. در متون پهلوی و زرتشتی نیز از آن با عنوان بدچشمی و از عوامل اهریمنی یاد شده است که امشاسپندان از آن می‌گریزند، اهالی منطقه برای دفع چشم حسود، بر دیوار خانه نمک‌های قالب گرفته شده که دارای تزیین می‌باشد، می‌آویزند. در سنت اسلامی، عبارت «ماشاءالله» و در سنت زرتشتی، «به نام ایزد» باعث دوری از گزند و آسیب خواهد بود (سعیدی، ۱۳۹۳: ۷۴). در هرمزگان «برای دفع شورچشمی انسان‌های حسود، خواندن سوره فلق و ذکر جمله ماشاءالله مفید است و اگر شخص شورچشم در برخورد با اشیا و اشخاص، خودش ماشاءالله بگوید، نگرانی و دلهره فرد کاهش می‌یابد» (همان: ۵۰).

۲-۲. موجودات باستانی در باورهای اساطیری

موجودات و پدیده‌های ماورای طبیعی گوشه‌ای از اساطیر را به خود اختصاص داده تا جایی که باورهای زنده را تحت تأثیر موجودات سحرآمیز اساطیری وهمی و نامریی‌ای چون غول، دیو، پری و... قرار داده است. مردم عوام به این موجودات و پدیده‌ها اعتقاد و باور دارند؛ به طوری که حضور این موجودات وهمی و نامریی را در زندگی مردم هرمزگان از دیرباز می‌توان دید. در این فرصت به تعدادی از موجودات اساطیری هرمزگان به اجمال اشاره می‌شود.

موجودات وهمی اساطیری در باورهای زندهٔ هرمزگان چند کاربرد دارند، گاهی اساطیر درمان هستند و با جادوی مجاورت می‌آیند و گاه کودک ترسان‌ها هستند و گاه اساطیر آب و خشکی، باورهای وهمی اساطیری هر کاربردی که داشته باشند، گوشه‌ای از نگرش انسان‌های بدوی است که سینه به سینه منتقل شده، تحصیل کرده و غیر فرهیخته نمی‌شناسد و به نوعی همه با شدت یا ضعف بدان درگیر هستند، باورها در خصوص هر پدیده‌ای که باشد، نشان از قدرتمندی فکر نیاکان بدوی ما با علم و منطق آن زمان است که برای در امان ماندن و ادارهٔ جامعهٔ بدوی این قوانین را وضع و آن را اجرا کرده‌اند. گاه باوری که پر اهمیت بوده، همراه با آیینی اجرا می‌شده و همگان بدان اعتقاد راسخ پیدا کرده و بدان پایند بوده‌اند و همین امر سبب ماندگاری آن باور که در واقع، قوانین اجتماعی بوده، بوده‌اند. البته در دوران معاصر نیز ما بعضی از باورها را بدون اینکه بدانیم چه فلسفه‌ای پشت آن است، اجرا می‌کنیم و غافل از آن هستیم که آن باور را نیاکان بدوی ما برای برون رفت از مشکلات یا به عنوان قوانین اجتماعی وضع کرده و ما نیز به پیروی از آن باورها پیرو بعضی از اندیشه‌های اساطیری نیاکانمان هستیم.

در خصوص باورهای زندهٔ هرمزگان باید گفت که مردم در هر ناحیه باورهای مخصوص خود را دارند، این باورها در حکم دستورالعمل جمعی است که برای ادارهٔ منطقه‌ای باستانی تدوین شده است. مردم بدوی باورهایشان را خرافات نمی‌پنداشته‌اند، بلکه بدان ایمان راسخ داشته و سخت پایند آن بوده‌اند.

اسطوره‌های هرمزگان سیستم تفسیری یکپارچه‌ای ایجاد می‌کنند که: خطرات محیطی (دریا، بیابان، آسمان) را از طریق روایت‌های نمادین قابل مدیریت می‌کند، حافظهٔ تاریخی منطقه (تجارت، برده‌داری، خشکسالی) را در قالب موجودات وهمی رمزگذاری می‌کند، هویت فراقومی را در گذرگاه تمدن‌ها شکل می‌دهد (ترکیب عناصر ایرانی، عربی، آفریقایی). این موجودات تا امروز در مراسم نذر دریا (مثل ریختن برنج برای آرامش امواج) یا آیین‌های استسقا (درخواست باران) بازتولید می‌شوند. در باورهای اساطیری هرمزگان موجودات خیالی متعددی وجود دارند که برخی ریشه در فرهنگ بومی منطقه و برخی متأثر از اساطیر ایرانی، عربی و حتی آفریقایی (به دلیل ارتباطات تاریخی تجارت دریایی) هستند.

این موجودات بازتاب ترس‌ها، آرزوها، تجربیات و جهان‌بینی مردم هرمزگان در مواجهه با پدیده‌های طبیعی ناشناخته، نیاز به آموزش و تربیت، و حفظ امنیت جامعه هستند. آن‌ها در قصه‌ها، مراسم آیینی و اعتقادات محلی حضوری پررنگ داشته و «اساطیر زنده»ی این منطقه به شمار می‌روند. موجودات اساطیری هرمزگان، فراتر از داستان‌های ترسناک یا ابزارهای تربیتی، بازتاب‌دهندهٔ ژرف‌ترین لایه‌های جهان‌بینی، ترس‌ها، آرزوها و سازوکارهای اجتماعی-فرهنگی یک جامعهٔ کهن ساحلی و کویری هستند.

۲-۳. کارکردهای بنیادین اساطیر در قالب موجودات

در دوران پیشامدرن، این اساطیر پدیده‌های طبیعی مرموز و خطرناک را توجیه می‌کردند، موجوداتی مانند بوسلامه (هیولای دریا)، بپ دریا (بابا دریا) و غول‌های دریایی (گُمار)، تجسمِ خشم غیر قابل پیش‌بینی دریا، غرق‌شدن کشتی‌ها و ناپدید شدن ملوانان بودند. آن‌ها نماد شکست انسان در برابر عظمت طبیعت بودند. آتش‌بُتو (نورهای سرگردان) توجیه‌گر پدیده‌های نوری مثل آذرخش‌های خشکی یا گازهای متان بود. دیو کوه یا غولک بیابان، نماد هراس از گم‌شدن، تشنگی و بی‌پناهی در فضای بیکران و خشن کویر و کوهستان بودند، بسیاری از این موجودات،

پلیس نامریی جامعه سنتی بودند، ممدغلی مستقیماً مجازات‌کننده کودکان بی احترام به والدین است. این اسطوره، احترام به بزرگان را در سطح ناخودآگاه جمعی نهادینه می‌کرد، دل‌کنک و بی‌وری هشدار به کودکان برای دوری از غریبه‌ها و ماندن در حریم امن خانه و خانواده بودند. مَلَمَداس (ام‌الداس) هشدار سخت علیه شهوت‌رانی و بی‌بندوباری جنسی جوانان بود، سحر مجازات‌کننده کسانی بود که صبحانه نمی‌خوردند و مادر شب (مَم شو) بر رعایت بهداشت قبل از خواب نظارت داشت. این‌ها ابزارهای هوشمندانه‌ای برای حفظ سلامت در جامعه‌ای با امکانات محدود بودند. آزمایش قهرمان و سنجش شجاعت: این کهن‌الگوی اساطیری در موجوداتی مانند مردآزما (مهدی‌سما) و خوتوک متجلی شده است. قهرمان (انسان معمولی) برای اثبات مردانگی و کسب ثروت (گنج) باید بر ترس خود غلبه کند، موجود را به مبارزه بطلبد یا فریب دهد. این داستان‌ها تقویت‌کننده روحیه شجاعت و تاب‌آوری در زندگی سخت بودند. حفاظت از مظاهر طبیعت و تقدس‌بخشی: برخی موجودات، حافظان توازن طبیعی و حریم‌دار مکان‌ها هستند. تمبولک از باغ‌ها محافظت می‌کند. پری‌ها حریمی دارند که ورود بی‌اذن به آن مجازات دارد. مار شاه‌ماران نه تنها یک گنج، که ممکن است نماد حفاظت از یک چشمه یا مکان مقدس باشد. این باورها به صورت غیر مستقیم به حفظ محیط زیست کمک می‌کرد.

موجودات هرمزگان، آمیزه‌ای از تأثیرات اساطیری مختلف هستند که نشان از موقعیت فرهنگی این منطقه به عنوان پل ارتباطی تمدن‌ها دارد، پری: ریشه در اساطیر زرتشتی دارد. در *اوستا*، «پیریکا» موجودی اهریمنی و مرض‌زا بود که بعدها در ادبیات فارسی چهره‌ای مثبت و زیبا یافت. دوگانگی پری‌های هرمزگان (هم زیبا و مهربان، هم خطرناک) ممکن است بازمانده‌ای از این تحول باشد. دیو: موجوداتی مانند دیو کوه یا درونج، ادامه دیوهای اساطیر ایرانی هستند که در کوهستان‌ها و بیابان‌ها زندگی می‌کنند و دشمن انسان‌های نیک هستند. آل: هم‌خانواده «آل» در اساطیر ایرانی است که دشمن زنان زائو و نوزادان محسوب می‌شود. این اسطوره مستقیم از باورهای کهن فلات ایران به منطقه راه یافته است. ارتیره/ارتیره: شباهت آشکاری به اوانس، موجود نیمه‌ماهی-نیمه‌انسان در اساطیر بین‌النهرین دارد که خرد و تمدن را به انسان‌ها آموخت. این نشان می‌دهد که این اسطوره از طریق خلیج فارس به فرهنگ ساحلی هرمزگان راه یافته است. تأثیرپذیری از اساطیر سامی و بین‌النهرین: ام‌الصبيان و موجودات مشابه، در فرهنگ عربی و بین‌النهرین نیز با نام‌هایی چون «لولیتا» یا «ام‌الروح» شناخته می‌شوند. بَمَهُ الدیوه (مادر دیو) را می‌توان با «تیامات»، الهه دریای نخستین و آشوب در اساطیر بین‌النهرین مقایسه کرد که نماد دریای ویرانگر است. تأثیر فرهنگ آفریقایی: حضور پنگول که ریشه در فولکلور غرب آفریقا دارد، نشان‌دهنده تأثیر عمیق تجارت برده و ارتباطات دریایی اقیانوس هند بر فرهنگ عامه هرمزگان است. همسانی‌های جهانی (کهن‌الگوها): پری دریایی/نن‌دره: آشکارا همتای «سیرن»‌ها در اساطیر یونانی یا «ننگی» در اساطیر بین‌النهرین است که با آواز یا زیبایی، دریانوردان را به کام مرگ می‌کشند. مَلَمَداس: تلفیقی از «اسطوره زن مرگ‌بار» (همانند «لیلیث») و افسانه‌های مربوط به «سوکوبوس» (موجود شبانه) است. خوتوک (بختک): پدیده «فلج خواب» که در تمام جهان با اساطیری مانند «اولد هیچ» در انگلیسی یا «کابوس» در فرهنگ اروپایی توجیه شده است.

سایه و نیمه تاریک: بسیاری از این موجودات (مثل غلام زنجیری، سیاه چَرک، درونج) تجسم ترس‌های سرکوب‌شده، گناهان و جنبه‌های وحشی و مهارنشده طبیعت و انسان هستند. رویارویی با آن‌ها نماد پذیرش یا غلبه بر این تاریکی درون یا بیرون است. جادوگر کهن‌الگوی مونث: موجودات زن قدرتمند مانند سیحر، الفه، بَمَه‌الدیوه و حتی مَلَمَداس، نمونه‌هایی از کهن‌الگوی جادوگر یا زن دانا (و گاه خطرناک) هستند. آن‌ها نماینده قدرت مرموز، دانش کهن و گاه خطر طبیعت و زنانگی هستند. حیوان منبع قدرت و ترس: برخی موجودات مانند یوزپلنگ، دَب (با پای اسب) یا شترماهی، تلفیقی از قدرت حیوانات بومی منطقه هستند. آن‌ها هم نشانه احترام به طبیعت و هم تجسم خطرات آن هستند. دگردیسی و تنبیه اخلاقی: داستان‌های تبدیل انسان به موجود دیگر (نشی "شوگرد"، میمون، بوف) یک الگوی روشن اساطیری-اخلاقی را دنبال می‌کنند: تخطی از هنجارهای اجتماعی (دروغ، خساست، بی‌احترامی) → نفرین توسط شخصیت مقدس (پیامبر) → دگردیسی به شکل حیوان. این داستان‌ها در حکم قوانین نانوشته و بسیار مؤثر برای تنظیم رفتار جامعه عمل می‌کردند.

موجودات اساطیری هرمزگان «اساطیر زنده» ای هستند که کارکردهای چندگانه داشته‌اند: ۱. سازوکاری برای بقا: با ترساندن کودکان از خطرات واقعی (دریا، بیابان، غریبه) و تشویق به عادات سالم. ۲. چارچوبی برای تفسیر جهان: با ارائه توضیحی برای رخدادهای غیر قابل درک. ۳. نگهبانان فرهنگ: با تحکیم ارزش‌های اجتماعی، احترام و اخلاق. ۴. بازتاب تراژیک—قهرمانی زندگی: با روایت مبارزه مداوم انسان ساحلی و کویری با نیروهای عظیم طبیعت و درونیات خود. ۵. سنگ بنای هویت فرهنگی: این اساطیر، با ترکیب عناصر ایرانی، بین‌النهرینی، آفریقایی و اسلامی، هویت منحصر به فرد و پیچیده مردم هرمزگان را به عنوان دریانوردانی جهانی، تاجران و جوامعی مقاوم می‌سازند. آن‌ها روایتگر تاریخ یک قوم از زبان تخیل جمعی‌شان هستند. حفظ این افسانه‌ها، در حقیقت، حفظ حافظه اساطیری و هویت فرهنگی یک منطقه استراتژیک و کهن ایران زمین است.

۲-۴. موجودات اساطیری هرمزگان

موجودات اساطیری هرمزگان هریک بازتاب‌دهنده ترس‌ها، نیازها، باورها و سازوکارهای فرهنگی-اجتماعی این منطقه هستند. بعضی از این موجودات مرتبط با دریا و طبیعت خشن آن هستند؛ بپ دریا، بَمَه‌الدیوه، بوسلمه، گمار، آتش دریایی، نن دره، مرمَداس؛ این موجودات بیانگر خطرات غیر قابل پیش‌بینی دریا (طوفان، غرق‌شدگی، گم‌شدگی در مسیر) و هراس از ناشناخته‌های اقیانوس هستند. آن‌ها اغلب به عنوان توجیهی اساطیری برای حوادث مرموز دریایی عمل می‌کردند و هشدار برای ملوانان و ساحل‌نشینان محسوب می‌شوند، مانند: آشیات، بجنج، دل کَنک، تک گوش، تیرنجک، گوش بُرک، مُم شو، این موجودات کارکردی مشابه «لولو» در فرهنگ عمومی ایران دارند و برای وادار کردن کودکان به اطاعت (خوردن غذا، خواب به موقع، دوری از مکان‌های خطرناک) به کار می‌روند. آن‌ها بازتاب نگرانی والدین برای ایمنی و تربیت کودکان در جامعه‌ای با مخاطرات طبیعی و اجتماعی هستند. موجودات دیگر مرتبط با بیماری و پاکی/ناپاکی‌اند، الصبیان، بی‌وری، سحر، مادر نوروز از این دسته‌اند. این باورها توضیح‌دهنده بیماری‌های ناشناخته (مثل شب‌ادراری، بی‌قراری کودکان) و ترویج‌دهنده رفتارهای بهداشتی یا تغذیه‌ای هستند. مثلاً اعتقاد به «مادر نوروز» انگیزه‌ای برای پرهیز از گرسنگی در آغاز سال نو ایجاد می‌کند. از گونه‌های دیگر موجودات مرتبط با سرگردانی ارواح و مرگ هستند؛ آتش بتو، سیاح، مرد گل‌آلود، این ارواح سرگردان

معمولاً متعلق به کسانی هستند که مرگی ناگهانی یا غریب داشته‌اند (مثل غرق‌شدگان). باور به آن‌ها هم توجیه‌گر پدیده‌های طبیعی مرموز (مانند نورهای بیابانی) است و هم هشدار برای دوری از مکان‌های مخاطره‌آمیز است. موجودات شکل‌پذیر و فریبنده گونه‌ای دیگر از موجودات باستانی در فرهنگ عامهٔ هرمزگان اند، مرداس، نن دره، پری، درونج، مُم و دُهت، این موجودات (اغلب مؤنث) با زیبایی یا فریب انسان‌ها را به دام می‌اندازند. آن‌ها نماد هشدارهای اخلاقی علیه شهوت، خیانت و اعتماد بی‌جا به غریبه‌ها هستند و گاهی ریشه در اساطیر کهن (مانند «سیرن» یونانی یا «جهی» زرتشتی) دارند. گونه‌ای دیگر از این موجودات، حافظ نظم اجتماعی و آزمون‌کننده می‌باشند؛ مرزماش (مردآزما)، مهدیسم، تمبولک، این موجودات شجاعت، درستکاری یا پاکی افراد را می‌آزمایند. آن‌ها بازتاب ایده‌آل‌های مردانگی و فضیلت در جامعه‌ای سخت‌کوش و خطرپذیر هستند و پاداش (مثل ثروت) یا تنبیهی مبتنی بر رفتار افراد دارند. موجودات خیالی مرتبط با جانوران و طبیعت خشکی به این قرارند: سیاه‌چرک، دوال‌پا، شترماهی، این موجودات ترس از حیوانات وحشی، تنهایی در بیابان یا مناطق دورافتاده و همچنین، پیوند نمادین بین دو زیست‌بوم خشکی و دریا (مثل شترماهی) را نشان می‌دهند. و در نهایت، موجودات خدمت‌گزار و خنثی مانند تمبولک، داماهی (راهنمای ملوانان). همهٔ موجودات اساطیری شرور نیستند. برخی می‌توانند به انسان‌های پاک کمک کنند یا حافظ مکان‌های خاص (مانند باغ‌ها) باشند. این باورها تعادل بین جهان مریی و نامریی را حفظ می‌کنند.

موجودات اساطیری هرمزگان سیستم نمادین پیچیده‌ای هستند که کارکردهای چندگانه دارند:

توجیه پدیده‌های ناشناختهٔ طبیعی یا اجتماعی. انتقال هشدارها و قواعد تربیتی به نسل‌های جوان. حفظ انسجام اجتماعی از طریق ایجاد محدودیت‌های مشترک. بازتاب ترس‌های بنیادین انسان در برابر طبیعت خشن دریا و بیابان. تداوم باورهای کهن میان‌رودانی، زرتشتی و اسلامی در قالبی بومی. این اساطیر نه تنها ابزار کنترل اجتماعی، بلکه بخش جدایی‌ناپذیر هویت فرهنگی مردم هرمزگان هستند که در قالب داستان‌ها، اشعار و باورهای شفاهی تا امروز زنده مانده‌اند.

۲-۴-۱. آشیات (Ašiyāt)

آشیات از باورهای کهن اساطیری است. این موجود را تا حالا کسی به چشم ندیده است، ولی علاوه بر جنبهٔ کودک ترسانی، جهت به خواب رفتن در موعد مقرر، برای منع کسی از تنهایی رفتن در تاریکی شب به قبرستان‌ها و محل‌های تاریک و ترسناک دیگر به کار می‌رود. آشیات می‌تواند شکل حیوانات درنده را داشته باشد، حیوانی شبیه کفتار، گرگ و ... و شاید هم حیوان خیالی دیگری به این نام که قدرت درندگی، شکار و حمل انسان را دارد. هرچه هست، در دوران گذشته، انسان‌ها با ایجاد ترس و هراس در افراد مانع آن‌ها از انجام کاری خطرناک و یا در جهت تأدیب کودکان این موجودات را ساخته و پرداخته‌اند.^۱

۲-۴-۲. آتش بتو (Ātash Batto)

^۱ - مصاحبه با دوشنه ذاکری ۷۵ ساله روستای تمبک

آتش بدو" این یک پدیده نورانی مرموز است که در بیابان‌ها، گورستان‌ها و مسیرهای خلوت دیده می‌شود. مردم محلی معتقدند این نور، روح سرگردان و شرور یک انسان گناهکار است که به شکل توپ یا ستونی از نور ظاهر می‌شود و مسافران را گمراه می‌کند. این باور در بسیاری از فرهنگ‌های ایرانی با نام‌های مشابهی مانند "آتش بُت" وجود دارد.

۲-۴-۳. آتش دریایی

شعله‌های رقصانی روی آب که شب‌ها دیده می‌شوند و براساس باور، برده‌ها را جادو می‌کنند. در برخی روستاهای دیگر، مردم از نورهای مرموزی در بیابان می‌ترسند و معتقدند این‌ها کار جن‌ها یا ارواح گمراه است.

۲-۴-۴. اُلُول (الول)

موجودی شبیه به گرگینه در باورهای محلی که شب‌ها به شکل انسان و روزها به شکل حیوان درمی‌آید. برخی معتقدند اولول دزد کودکان است.

۲-۴-۵. اُمّ الصَّبَّیان (Omm al-Sabyan)

این موجود بیشتر یک روح یا موجود نامریی است تا یک هیولای فیزیکی. براساس باورها، «ام الصبّیان» باعث بیماری‌هایی مانند شب‌ادراری، بی‌قراری و گریه‌های بی‌وقفه کودکان می‌شود. برای دفع آن، از حلقه‌های تعویذ (حلقه‌ای که دعایی روی آن نوشته شده و به لباس کودک می‌بندند) استفاده می‌کنند. زنی روح که گریه کودکان را تحریک می‌کند. مادران برای دور کردنش، دعا‌های خاصی می‌خوانند یا اسپند دود می‌کنند.^۱

۲-۴-۶. اریتره (ertare)

اریتره موجودی است در دریا که صورتی انسانی دارد، بعضی‌ها هم این موجود را نیم‌انسان و نیم‌ماهی در نظر گرفته‌اند. بدن این موجود مانند ماهی است و سر، دست‌ها و پاهایش شبیه انسان است. این موجود پس از تکامل در دریا، به شکل انسان می‌شود و از دریا بیرون می‌آید. در نگاهی دیگر «اریتره موجودی نیم‌انسان، نیم‌ماهی است که از آب-های خلیج فارس سر برآورده و شروع به آبادانی منطقه کرده است. او در آسمان می‌زیسته و به دلایلی ناروشن که احتمالاً کدورت خدایان باشد، به زمین تبعید شده و در دریا فرود آمده است. اریتره نخست شمایل ماهی به خود می‌گیرد و در حالی که بدنش همچون ماهی است، دارای سر، دست‌ها و پاهای شبیه انسان می‌شود».

موجودی نیمه‌ماهی و نیمه‌انسان که از خلیج فارس بیرون آمد و تمدن را به سواحل هرمزگان آورد. بعدها به شکل پادشاهی چوپان در جزیره قشم جاودانه شد. موجودی شکل‌پذیر که به صورت گردباد یا سایه ظاهر می‌شود. مظهر «هوشیاری خاموش» بیابان تلقی می‌شود. مورخان یونانی (مانند آگاتارکیدس) در سده دوم پیش از میلاد از او یاد کرده‌اند. اسطوره‌ای بنیادین درباره پیوند انسان و دریا، و شکل‌گیری هویت بومی.

۲-۴-۷. بُژَنگ / بُژَنگ (bojang - božang)

بُژَنگ یا بجنگ شبیه پیرزنی لاغر و خمیده است که موهایش پفی و پریشان و سفید است، تنها دو دندان جلو دارد که زرد و سیاه است، بُژَنگ نیز کودک‌ترسانی است که با کودکان گریزان از خواب میانه خوبی ندارد، شب‌ها به پای

^۱ - مصاحبه با رقیه جمعه زاده ۶۵ ساله روستای محمودی

بچه‌ها غل و زنجیر می‌زند تا از تختخواب جدا نشوند و به خواب بروند. اگر کودکی نخوابد، او را با تختخواب و غل و زنجیرش می‌برد و به دره می‌اندازد.

۲-۴-۸. بَپ دریا (bape daryā)

بدن این موجود از پشم سیاه پوشیده شده است، شب‌ها از آب خارج می‌شود و اگر کسی را کنار آب ببیند، با خود به عمق دریا می‌برد، گاهی مواقع نیز این موجود از عمق دریا بیرون می‌آید و قایق‌ها و لنج‌ها را غرق می‌کند. این موجود دو تُن وزن دارد و بلندی آن به ۴ متر و پهنای آن به دو متر می‌رسد، پاهایش مانند انسان و صورتش شبیه گاو میش است و انگشتان کوچکی دارد. بپ دریا از آهن، اره و شیشه می‌ترسد، اگر انسانی با دیدن بپ دریا دو قطعه آهن به هم بکوبد، سبب فرار این موجود می‌شود. گاه به وسیله آهن و اره دریانوردان قدرتمند بپ دریا را به دام انداخته و آن را قطعه قطعه کرده‌اند، اما اگر دریا موج باشد و آب دریا به روی بدن تکه‌تکه شده این موجود بریزد، دوباره زنده شده به شکل نخستین خود برمی‌گردد و با غرق کردن لنج یا قایق از محل می‌گریزد.^۱

موجودی افسانه‌ای است با شکل و شمایل مردی سیاه‌پوست و بلندبالا با بدنی چرب و براق. بنا به روایتی بدنش از صدف‌های درشت پوشیده شده است؛ چشمانی از حدقه بیرون زده دارد و مانند انسان روی دو پا راه می‌رود. قد او، به حدی بلند است که دریا تا کمرگاه او می‌رسد. دستان بلند فاقد انگشت شصت و پستان‌های متعدد دارد. کف پاهایش بسیار پهن و دراز همانند کفش‌های غواصی است. در عمق دریا زندگی می‌کند و زمانی که هوا طوفانی می‌شود، سر از آب بیرون می‌آورد و اگر کسی تنها بر ساحل نشسته باشد، او را با خود به اعماق دریا می‌برد.

۲-۴-۹. بَمَه الدیوه (Bameh al-Diyveh)

بَمَه الدیوه یا «مادر دیو»، این موجود افسانه‌ای یکی از معروف‌ترین چهره‌ها در اساطیر ساحلی هرمزگان است. او را به عنوان یک دیو یا جادوگر ماده قدرتمند توصیف می‌کنند که بر دریا مسلط است. گاهی با چهره‌ای ترسناک و گاهی به شکل زنی زیبا با موهایی بلند که مانند جلبک‌های دریایی است، ظاهر می‌شود. باورها: ملاحان و ماهیگیران قدیم باور داشتند که "بمه الدیوه" می‌تواند باعث ایجاد طوفان‌های ناگهانی، گم کردن راه کشتی‌ها و ناپدید شدن دریانوردان شود. او نماینده خطرات غیر قابل پیش‌بینی و مرموز اقیانوس است. خاستگاه: این افسانه احتمالاً ریشه در باورهای بسیار کهن میان‌رودانی و همچنین ترس طبیعی از نیروهای ویرانگر دریا دارد.

۲-۴-۱۰. بی‌وری (bivari)

بوس بی‌وری موجودی خیالی است که دل دیگر کودکان را درمی‌آورد و آن را برای افراد ثروتمند که بیمار هستند و داروی آن‌ها دل کودکان است، می‌برد. بی‌وری‌ها معمولاً زندگی پنهانی و مرموزی دارند. بدنشان زخم‌های چرکین و خون‌آلود دارد، گوشت بدنشان خشک و صورت و شمایی ترسناک دارند که سبب وحشت مردمان می‌شود. به نظر می‌رسد این باور بیشتر برای حفظ جان کودکان از حوادث ناگوار است که خانواده‌ها بیشتر مراقب سلامت جسم و روح کودکان باشند. گاه این موجود را شبیه انسان و یا خود انسان دانسته‌اند که به علت بیماری عفونی واگیردار سبب پنهانی زندگی کردن او شده و تنها راه علاج این بیماری را سه بار خوردن دل و جگر کودکان دانسته‌اند. یکی از

^۱ - جهانگیر ذاکری ۷۱ ساله روستای گورزانگ

بیماری‌های افسانه‌ای که سابقاً همه ساله و یا هر چند سال یکبار در فصل تابستان، موجب نگرانی شدید مردم می‌شد، «بی‌بری» بود.^۱

۲-۴-۱۱. بوسلامه / بوسلمه (bosālāme / Bouslameh):

موجودی است زشت با چنگال‌های تیز که شب‌ها در دریا و ساحل ظاهر می‌شود. این موجود در پی شکار ناخداها و جاشوان دلاور است. هنگامی که لنج یا قایقی را ببینند، آن را به اعماق دریا می‌برد و می‌خورد. این موجود وهمی شکلی سیاه با بدن زبر، روغنی و صیقلی است. از سیاهی برق می‌زند. گاه به ساحل می‌آید و بدن خود را تکان می‌دهد و شن‌های رنگی و یا سیاه کنار ساحل که برق می‌زند، از بدن و تکان دادن این موجود به زمین ریخته است. بدن این موجود سخت و صخره‌ای است و بسیار قدرتمند است. البته گاه دریانوردان دلاور و شجاع از دست این موجود جان سالم به در برده‌اند و برای همیشه دریانوردی را کنار گذاشته‌اند و چه ملوانانی که این موجود جانشان را گرفته است.

موجودی غول‌پیکر که لنج‌ها را غرق کرده و ملوانان گم‌شده یا کودکان شناگر را می‌دزدد. تغذیه او که از گوشت و خون انسان، به‌ویژه کودکان است، بر خشونت ذاتی او تأکید دارد. تجسم هراس‌های دریانوردی: بازتاب خطرات واقعی دریا (طوفان‌ها، گم‌شدن در مسیر) در قالب هیولایی ماورایی. باور به بوسلمه توجیهی اسطوره‌ای برای حوادث غیر قابل توضیح دریایی بود، هشدار به کودکان برای نزدیک‌نشدن به دریا در شب و تقویت انضباط جمعی در جوامع ساحلی، مشابه "آل" (دیوزن کشنده نوزادان در اساطیر ایرانی) که تهدیدی برای تداوم نسل است.

۲-۴-۱۲. پا اُستری (Pā oštari)

پا اُستری موجود خیالی ترسناک دیگری است که شبیه انسان است، اما دُم و سم‌هایش شبیه شتر است، این موجود هرگاه پاهایش را که شبیه پای شتر است، به انسان‌ها نشان دهد، سبب ترسیدن و غش کردن آن‌ها می‌شود.

۲-۴-۱۳. پری

پری‌ها دارای صورتی بسیار زیبا و دارای قلبی مهربان و رثوف هستند؛ با این همه، اگر انسان بدون آوردن اسم خداوند به محل پری‌ها وارد شود، صدمه می‌بیند که گاه این صدمه با بیماری و گاه با مرگ همراه است. پری‌ها عاشق جوانان تنومند و دارای هیکل قوی و پهلوانی هستند و معمولاً اگر مرد به آن‌ها نزدیک شود و پری‌ها از آن خوششان بیاید، دچار بیماری می‌شود و باید این پری‌ها را از وجودش خارج کرد.

۲-۴-۱۴. پری پُراستک (pariporestak)

پری پُراستک معمولاً در همه مشت‌ها (محل نگهداری خرما) وجود دارد، مردم هسته نوعی از خرماهای مرغوب را بیرون می‌آورند و هسته‌های آن را در سبدهایی که از برگ درخت نخل به‌صورت دایره‌ای بافته و دوخته می‌شود می‌ریزند، این شی از نظر شکل و ظاهر هیچ چیز عجیب و غریبی نیست اما بزرگترها با آوردن نام این اصطلاح سعی در ایجاد ترس در کودکان برای منع آن‌ها از اجرای یک امر ناپسند دارند.^۲

^۱ - قاسم جمعه‌زاده ۵۲ ساله روستای کلنتان

^۲ - جواد افراق، ۶۲ ساله محله عرب‌های روستای محمودی

۲-۴-۱۵. تک گوش (tak guš)

تک گوش کودک ترسان دیگری است با گوش‌های بزرگ شبیه تک (نوعی حصیر) و اندامی تپل و فربه این موجود دشمن کودکان نافرمان است. این موجود اسطوره‌ای کودکان نافرمان را با خود به غار و کوه‌های بلند می‌برد و آن‌ها را بر روی چراغی می‌گذارد تا از کودکان روغن انسانی بگیرد و آن را جهت مومیایی خود و یا دفع مرض بی‌وری استفاده کند. این موجود به هنگام خوابیدن گوش بزرگ خود را که شبیه تک (بوریا و حصیر بافته از درخت نخل) است، بر روی خود می‌اندازد و در حالی که حواسش کاملاً جمع است و در خواب و بیداری است، به خواب سبک می‌رود، اما تک (گوشش) صداها را رصد می‌کند و صدای کودکان که بشنود، وارد عمل می‌شود.

۲-۴-۱۶. تیرنجک (tirenjak)

تیرنجک موجودی افسانه‌ای در هرمزگان است که مانند کانگرو کیسه دارد و مانند آهو حرکتی سریع دارد. این موجود چهارپا گاهی با دو پا هم راه می‌رود و بالا و پایین می‌پرد. این کودک ترسان با توجه به کیسه‌ای که دارد، کودکان نافرمان را در کیسه گذاشته و جهت تأدیب همراه خود می‌برد.

۲-۴-۱۷. تمبولک (tambolak)

تمبولک موجودی کوتاه قد است. بیشتر در روستاها و کنار مزارع یا مخروبه‌ها زندگی می‌کند. با هرکس آشتی باشد، او را کمک می‌رساند. معمولاً با انسان‌ها رابطه خوبی دارد و کمتر به فکر آزار آدمیان است. انسان‌هایی که پاک و عاری از گناه باشند، می‌توانند آن را ببینند. این جن مسلمان از باغ‌ها محافظت می‌کند و کاری با صاحب باغ ندارد.^۱

۲-۴-۱۸. جهله به گُند

مردی سیاه‌پوست و بالابند است که پاهایی بلند و بیضه‌هایی به بزرگی جهله (نوعی کوزه بزرگ و کروی شکل با ماهیت غیر ایستا) دارد. اغلب در کوچه‌ها و گذرگاه‌ها می‌ایستد. در حالی که پاهای خویش را در دو جانب کوچه یا گذر نهاده و بیضه‌هایش را در میان آویزان و معلق می‌سازد، به‌طوری که بیضه‌های بزرگ او، راه را بر عابر می‌بندد.^۲

۲-۴-۱۹. جوال اوشن (javāl - ovšen)

کیسه بزرگ اویشن شیء دیگری است که نه جسم و نه دست و پا دارد که به هرکس بیاید، حرف بزند و دیگری را بترساند؛ با وجود این، این باور وجود دارد که این شیء شکم بزرگی دارد که کودکان را می‌خورد و در کیسه خود جای می‌دهد. به نظر می‌رسد والدین با به‌کار بردن این کودک ترسان‌ها سعی در اطاعت‌پذیری کودکان‌شان داشته‌اند و همه در جهت خوابیدن زود هنگام به‌کار می‌رفته‌اند؛ زیرا خواب کودکان در رشد جسم و روان آن‌ها تأثیر مستقیم داشته است.

۲-۴-۲۰. جوال گندم (javale gandom)

^۱ - بانو سعیدی، ۷۲ ساله روستای تمب لاونجان

^۲ - مختار رنجبری ۶۴ ساله روستای کناران

کیسه‌ای است سیاه‌رنگ که از پشم گوسفندان بافته می‌شود. درون این کیسه پر از گندم است. در تاریکی‌ها ظاهر می‌شود و با صدایی که از گندم‌های درون آن تولید می‌شود، آدمی را می‌ترساند. این وسیله خیالی سبب ترس کودکان را فراهم می‌آورده است.^۱

۲-۴-۲۱. چم زیلک (čehm zilak)

چم زیلک موجود اساطیری دیگری است. این موجود وحشتناک چشمان بزرگ و سرخی دارد. لباس سیاه پالتو مانند کهنه‌ای می‌پوشد. موهایش پریشان و قدش بلند است. موهای سرخ دارد و برای رعب و وحشت و آزار و اذیت مردم ظاهر می‌شود. این موجود جن‌صفت به یک‌جا خیره می‌شود و به هرکس که نگاه کند، به وسیله تندی که در چشمانش دارد، آدمی را از پای درمی‌آورد. چشمان این موجود از فاصله ۲۰ متری هم عمل می‌کند. بنابراین، هرگاه انسان این موجود را ببیند، باید به آن پشت کند و با جاری کردن نام خداوند و خواندن قرآن از محیط دور شود.^۲

۲-۴-۲۲. چوک کُرکوک (čuke korkovak)

کُرکوک موجودی خیالی است که در جاهای مختلف قایم می‌شود. خورجینی دارد که وسایل ارزشمند انسان‌ها را پس از کشتن درون آن نگهداری می‌کند. این خورجین همیشه با این موجود است. اگر کسی بتواند کُرکوک را فریب دهد و خورجینش را برآید، همیشه از دست این موجود درامان است و به ثروت می‌رسد. این موجود جن‌مانند بر روی درخت‌های بی‌خار مانند انبه و سه سیتان زندگی می‌کند. هرگاه مراسم عروسی نزد خانواده‌ای شکل گیرد، صاحب عروسی باید مقداری شیرینی بر روی این درخت‌ها بگذارد تا از آن تغذیه کند و اذیت و آزاری به عروس و داماد و صاحبان عروسی نرساند. گاه چوک (پسر) کُرکوک را موجودی وحشی مانند کفتار و پلنگ فرض کرده‌اند که با توجه به قدرت درندگی و عضلات قوی به انسان حمله‌ور می‌شود و انسان را می‌خورد. به هر حال، این موجود هم در افواه مردم یک موجود قوی است که مردم را شب‌ها از کنار رفتن این درخت‌ها منع کرده‌اند. شاید هم به خاطر این است که این درخت‌های بی‌خار مانند گاروم‌زنگی شب‌ها از خود گاز دی‌اکسید کربن تولید می‌کنند که گاهی سبب بیهوشی و مرگ افرادی که شب به زیر این درختان بروند، می‌شوند. به هر حال، کسی تا به حال این موجود را از نزدیک مشاهده نکرده است.^۳

۲-۴-۲۳. خوتوک (xovetok)

موجود خیالی دیگری که ذهن مردم هرمزگان را درگیر خود کرده، خوتوک است. این موجود به هنگام خواب و در خانه‌های قدیمی و در تاریکی ظاهر می‌شود. هنگامی که این موجود در خواب یا بیداری بر فرد ظاهر شود، هنگامی - که این موجود برسد، شخص توان حرف زدن و یا حرکت کردن خود را از دست می‌دهد و بدن او از اختیار خودش خارج می‌شود و قفل می‌شود. خوتوک توان واکنش را از انسان می‌گیرد، اما اگر فردی قوی باشد و بتواند گلو یا دماغ این موجود را بفشارد، خوتوک التماس می‌کند که او را رها کند و در قبال آن تمام آرزوهای شخص را برآورده می‌کند و او را به گنج می‌رساند. در واقع، رسیدن به گنج و ثروت در اساطیر هرمزگان لازمه شجاعت و دلیری است.

^۱ - جواد اعتمادی، ۴۷ ساله روستای ملاجماتی

^۲ - حسین رئیسی ۴۸ ساله روستای تمبانو

^۳ - حمید رنجبر، ۵۰ ساله روستای گلشوار

موجودی خیالی است که شب‌ها قصد خفه کردن افراد در خواب را دارد. شب هنگام بر بدن انسان چیره می‌شود و تمام بدن را در اختیار گرفته و قفل می‌کند، در این حالت انسان فقط نظاره‌گر ناتوانی خود است.^۱

۲-۴-۲۴. داماهی

داماهی موجود بزرگ دریایی که به ملاحان و جاشوان راه عبور از گرداب «کوش» را نشان می‌دهد و آن‌ها را به سلامت به ساحل هند و زنگبار می‌رساند.

۲-۴-۲۵. دب (deb)

این موجود افسانه‌ای در طبیعت زندگی می‌کند و گاهی تا اطراف شهر و یا روستا هم می‌آید. اگر شخصی در تاریکی به طبیعت برود، دب به او حمله می‌کند، از حمله دب شخص بیهوش شده و پس از به هوش آمدن پریشان‌خاطر است. این موجود پاهایی مانند سم اسب دارد و بسیار سریع است. این موجود از آهن و اشیای تیز می‌ترسد و می‌توان آن را بدین‌گونه از محل فراری داد.

۲-۴-۲۶. دل کنک (del konek)

دل کنک موجودی است نقاب‌دار که می‌تواند مرد یا زن باشد. این موجود دشمن کودکان است. هرگاه کودکان را تنها و بدون والدین ببیند، آن‌ها را با شکلات فریب می‌دهد و کودک را به مخروبه‌ای می‌برد، دل آن را از سینه‌اش بیرون می‌آورد و جسمش را رها ساخته و به سرعت متواری می‌شود. این موجود قلب کودکان غذای اصلی‌اش است. به ندرت رؤیت شده، اما در اساطیر سایر ملت‌ها نیز با سحر و جادو همراه شده است. البته این موجودات به ندرت مشاهده شده، اما اگر هم وجود خارجی نداشته باشد، بیشتر حقه و ترفند والدین برای ایجاد ترس در کودکان برای بیرون رفتن از خانه است. موجودی است که کودکان نافرمان را با خود می‌برد و می‌خورد. تهدید با دل‌کنک در مورد کودکان خردسالی کاربرد دارد که از خوردن وعده‌های غذایی خود، امتناع می‌ورزند. یا معمولاً بچه‌هایی که نمی‌خواهند یا به هر طریق مرتکب بی‌ادبی می‌گردند. در فرهنگ پارسی به او لولو خورخوره هم می‌گویند.^۲

۲-۴-۲۷. دُرگوش

دُرگوش‌ها مردمی بوده‌اند مانند آدم، لیکن گوش‌های آن‌ها به مرتبه‌ای بزرگ بوده که یکی را بستر و دیگری را لحاف می‌کرده‌اند و آن‌ها را گوش‌بستر هم می‌گویند.

۲-۴-۲۸. دُرَونج (doronj)

درونج در باور مردم هرمزگان یک موجود خسیس است. به‌صورت پیرزنی فریبکار درمی‌آید و چهره‌ای بسیار ترسناک دارد و دشمن انسان‌هاست. در بیابان و کوه‌ها زندگی می‌کند و می‌تواند خود را به هر شکلی درآورد. درونج معمولاً در قالب پیرزنی بدجنس و گاهی به شکل پیرزن در قصه‌های مردم هرمزگان ظاهر می‌شود. بسامد درونج در قالب مرد بیشتر از درونج زن است. درونج نر همیشه در پی ربودن دختران جوان و ازدواج با آن‌هاست. این درونج معمولاً مادری دارد که علاقه زیادی به خوردن خون مردان دارد. درونج موجودی شرور و آزاردهنده است که شکل

^۱ - جواد ذاکری، ۴۷ ساله روستای محمودی

^۲ - یوسف رنجبر، روستای تمبساط، ۷۴ ساله

ظاهری آن شبیه انسان و حیوان است. عاشق همخوابی با دختران جوان است. این موجود خیالی، ژولیده و پشیمی، هولناک و بدقیافه است. این موجود گاهی در قالب دیو و موجودی شریر در قصه‌ها ظاهر می‌شود و در مقابل قهرمان داستان قرار می‌گیرد. در اکثر داستان‌های اسطوره‌ای دیوها زمانی که خوابند شیشه‌ی عمرشان ربوده می‌شود و با شکستن شیشه‌ی عمرشان نابود و فنا می‌شوند. از دیگر اعمال دُرُنچ وارونه‌کار بودنش است. دیوها به وارونه‌کاری معروفند.

۲-۴-۲۹. دوال پا / دیوارپا

دوال یا دیوارپا، موجودی اساطیری وهمی و خیالی دیگری در هرمزگان است که همان‌گونه که از اسمش پیداست، پاهای درازی دارد. دوال‌پا، بالاتنه‌ای مانند انسان دارد و پاهایش دراز و تسمه‌مانند است. دوال‌پا معمولاً بر پشت سر آدمی سوار می‌شود و پاهای خود را به دور کمر آدمی حلقه می‌کند. محل زندگی این موجود کنار رودها و جاهای سرسبز و خوش آب و هواست. همیشه در کمین است که فرد خسته و ناتوانی از آن محل بگذرد و به او سواری بدهد. در باور مردم هرمزگان خمیدگی پشت پیران کهنسال به‌خاطر سواری دادن به دوال‌پا بوده است.

۲-۴-۳۰. دوال پا (بقام)

بالاتنه‌ی انسان دارد و پاهایش مانند تسمه دراز و پیچیده‌اند. «دوال‌پا» پیرمردی است که دم جاده نشسته گریه می‌کند و هر رهگذری که می‌رسد، به او التماس کرده می‌گوید: «مرا کول بگیر از روی نهر آب رد کن». هرکس او را کول بکند، یک مرتبه سه ذرع پا مانند مار از شکمش درآمده، دور آن کس می‌پیچد و با دست‌های محکم او را گرفته فرمان می‌دهد: «کار بکن بده به من» برای آسوده شدن از شر او باید او را مست کرد.

۲-۴-۳۱. سیاه چرک (siyah čerak)

سیاه چرک موجودی خیالی شبیه گوریل است. معمولاً داخل باغ‌ها زندگی می‌کند. اگر کاری به آن نداشته باشی و سریع از محل بگذری، اذیت نمی‌کند، ولی اگر بترسی و به سیاهی شب بخوری، او با صداهای عجیب و وحشتناکی که از خود بیرون می‌آورد، سبب ترس و وحشت آدمی می‌شود. این موجود در میان باغ‌ها و بر بلندای نخل‌ها زندگی می‌کند.

۲-۴-۳۲. سیحر (Sihar)

سیحر موجود افسانه‌ای دیگری است که نماد زرنگی است. این عفریته گاهی بال‌دار هم گزارش شده است. می‌تواند در محوطه‌ای از جایی به جای دیگر برود. خیلی سریع کارهایش را انجام می‌دهد و گویی ساحر ماهری است که توانایی انجام هر کاری را دارد. جنس این موجود جادوگر مؤنث و پیرزن است. این پیرزن قوی است و توانایی بالایی در کارهای شگفت‌انگیز و سحر و جادو دارد.^۱

۲-۴-۳۳. سحر (Sehār)

موجودی است افسانه‌ای که در کمین افرادی است که صبحانه نخورده‌اند. این موجود شبیه خرس و رنگ آن سبز است. سحر با چشمان جادویی خود درون شکم آدمیان را می‌بیند و اگر متوجه شود، صبحانه نخورده، آدمی را به کام مرگ می‌برد. این موجود هیچ رحمی ندارد و بسیار سنگدل است.

^۱- ابراهیم الطافی، ۵۹ ساله

۲-۴-۳۴. سیاح (روح سرگردان)

به ارواح کسانی که به طور ناگهانی مرده‌اند (مثل غرق‌شدگان یا کشته‌شدگان) گفته می‌شود. معتقدند این روح‌ها آرام نمی‌گیرند و گاهی به شکل باد یا سایه دیده می‌شوند. برخی می‌گویند اگر کسی شب‌ها صدای زنجیر بشنود، نشانه حضور "سیاح" است.

۲-۴-۳۵. شترماهی (Camel-Fish)

موجودی با کوهان شتر و دم ماهی که در آب‌های کم‌عمق راه می‌رود و طوفان پیش‌بینی می‌کند. پیوند نمادین دو زیست‌بوم خشکی-دریا؛ تجسم انطباق با محیط‌های دوساحلی.

۲-۴-۳۶. شوَنَشهر (šovenašahr)

همان‌گونه که از اسمش پیداست، این موجود در تاریکی نیمه شب‌ها ظاهر می‌شود، از این‌رو این موجود کوی و برزن را بررسی می‌کند و اگر کودکی را بیدار می‌دید، با خود می‌برد. به همین سبب، کودکان از ترس وجود این موجود شب‌ها زود به خواب می‌رفتند تا ضمن درامان ماندن از گزند این موجود صبح‌ها را نیز زود از خواب بیدار شوند و سرحال و با نشاط به مدرسه و مکتب بروند.^۱

۲-۴-۳۷. غراب جنی

این کشتی بر روی دریا‌های بزرگ دیده می‌شود و آنقدر پُر نور است که به نظر از عرشه تا عقب کشتی (از دم تا سینه کشتی) را چراغانی کرده است. به نظر می‌رسد کشتی به سرعت تمام به سمت صیادان می‌آید تا با کشتی آن‌ها برخورد کند، اما در حقیقت کشتی کیلومترها از آن‌ها دور است و این‌گونه به نظر می‌رسد که چند دقیقه بیشتر فاصله ندارند. این کشتی در یک لحظه ناپدید می‌شود.

۲-۴-۳۸. غلام داسی (qolamdasi)

به هیبت انسان بسیار سیاهی ظاهر می‌شود. داس بزرگی به دست دارد. دشمن خانم‌های جوان است و اگر آن‌ها را تنها ببیند، با داس خود حمله می‌کند و بلاهایی بر سر آن‌ها می‌آورد.

۲-۴-۳۹. غلام زنجیری (qolam zanjiri)

شخصیتی بسیار ترسناک با چشمانی قرمزتر از خون و پوستی سیاه‌تر از ذغال است. زنجیر بلندی همراه دارد که قربانیان خود را با آن گیر می‌اندازد.

۲-۴-۴۰. غولک (Ghoolak)

غول بیابانی که شب‌ها در دشت‌های خشک پرسه می‌زند، مسافران را گم می‌کند و توهم ایجاد می‌کند. تجسم هراس از تنهایی و ناشناختگی طبیعت خشن. توجیه‌گر ناپدیدشدگان در بیابان. مکانیسم دفاعی در برابر هراس‌های ناشی از سکوت بیابان.

۲-۴-۴۱. قافله زنگبار

قافله زنگبار گروهی دیگر از موجودات اساطیری‌اند که به‌صورت گروهی در سفر با هم هستند. حرف‌هایشان عجیب و شبیه زبان‌های آدمیزاد نیست. موهای بور، چشم‌های سیاه، صورتی قرمز و کک‌مکی دارند. کلاهی دراز طوری مانند بر سر دارند. اگر به چشمانشان نگاه کنی، با قدرت جادویی خود تو را خواب می‌کنند و آنگاه در کیسه‌ای کرده و همراه خود می‌برند. این موجودات به رؤیت افراد شیدا و پریشان می‌آیند. لباس عجیبی بر تن دارند و دشمن انسان‌های تنها هستند. به نظر می‌رسد داستان این آدم ترسان جهت جلوگیری از افسردگی مردم توسط افرادی ساخته و رواج یافته است.

۲-۴-۴۲- گمار (Gomar)

هیولایی به شکل اختاپوس غول‌پیکر با چشمانی نورانی که کشتی‌ها را به اعماق می‌کشد. تجسم خشم دریا؛ توجیه غرق‌شدگی‌های مرموز. نماد مهارنشده‌گی طبیعت.

۲-۴-۴۳- گوش بُرک (gouš borak)

گوش برک یکی از کودک‌ترسان‌های دیگری است که جهت تأدیب (تأکید) بر آموزه‌های تربیتی برای تنبیه کودکان به‌کار می‌رود. موجودی است که اگر کودک لجبازی کرد و حرف بزرگترها را گوش نداد و خواست خودسرانه کاری انجام دهد، او را با گفتن گوش برک می‌آید، گوشت را می‌برد، مطیع می‌کند. این موجود شبیه پیرمردی فرتوت و خمیده است که لباس سنگ و کپره بر تن و داس بر کوله و سینی در دست دارد. هرگاه کودکی نافرمانی کند، به کمک والدین می‌آید و با بریدن گوش کودک سعی می‌کند کودک را به اطاعت بی‌چون و چرا از پدر و مادر وادار کند و از انجام دادن بعضی از فعل‌ها و کردارها برحذر دارد. در شب‌ها نیز هرگاه کودک در موعد مقرر به خواب نرود، مادران از گوش برک‌ها مدد می‌گیرند. اعتقاد به موجودات و پدیده‌های اساطیری در باور مردم هرمزگان نقش پررنگی دارد. اکثر مردم به این موجودات با شدت و ضعف باور دارند.^۱

۲-۴-۴۴- گوش پشمی

گوش پشمی مردی لاغر است که موهای گوشش تا پنجه پایش می‌رسد. این موجود افسانه‌ای برای این‌که راه رفتنش آسان گردد، موهای بلند گوشش را بافته است. گوش پشمی هم چون کودک‌ترسان دیگری است. معمولاً به دنبال تأدیب کودک‌های تپل و شیطان است بدین ترتیب که پس از گرفتن کودکان از آن‌ها سواری می‌گیرد و با چوب نخل کودکان را می‌زند و هر موقع ادب شدند آن‌ها را رها می‌سازد.^۲

۲-۴-۴۵- گوش گلیمی

یکی دیگر از موجودات وهمی در باور مردم هرمزگان گوش گلیمی است. اندام این حیوان اندازه بزی بزرگ است که دو گوش بزرگ به اندازه گلیم دارد. گوش گلیمی همان‌گونه که از اسمش پیداست، با یک گوشش زیرانداز درست می‌کند و با گوش دیگر ملحفه و از این نظر خودکفا می‌باشد. این موجود تا حدودی به تک گوش شباهت

^۱ - رقیه جمعه زاده ۶۴ ساله روستای محمودی

^۲ - باقر سعیدی، ۶۵ ساله روستای محمودی

دارد، با این تفاوت که تک گوش تنها یک گوش از جنس حصیر بافته شده از درخت خرما دارد و گوش گلیمی دو گوش بلند دارد که از آن‌ها به‌عنوان روانداز و زیرانداز استفاده می‌کند.

۲-۴-۴۶. مادر نوروز

مادر نوروز باور اسطوره‌ای دیگری است که به هنگام تحویل سال ظاهر می‌شود و رسم بر این است که ابتدای سال تحویل همه باید شاد و با شکم پر باشند و هیچ‌کس گرسنه نباشد. اگر کسی غذا نخورده باشد، مادر نوروز شکم او را بررسی می‌کند و شخص تمام سال گرسنه می‌ماند و اگر شکمش پر باشد، هیچ موقع در آن سال گرسنه نمی‌شود.

۲-۴-۴۷. مبولک

حیوانی است که دم خاردار دارد و از خصیصه‌های بارزش عوض کردن چهره و اندام خود و صدا زدن اسم آدمی است که ترس انسان‌ها باعث خندیدنش می‌شود. در هیچ روایتی تمبولک به کسی آزار جسمی نرسانده است.

۲-۴-۴۸. مردآماش مردآزما

مردآزما نوعی جن است با قامت بسیار بلند که یک پای او بر روی کوه و پای دیگرش بر کوه دیگر است، هرکس نداند و از زیر پای او بگذرد، از دنیا می‌رود. این جن در قالب انسانی سفیدپوش و بسیار بلندقامت ظاهر می‌شود. در مسیر گذر مردان و جوانان در دشت‌ها و سواحل و محل عبور و مرور مردم نمایان می‌شود تا میزان شجاعت مردان را بسنجد. اگر فرد بترسد، مورد اذیت مردآزما قرار می‌گیرد.

۲-۴-۴۹. مهدیسمال / مهدوسمال

نوعی جن است که در باغ‌های اطراف میناب گزارش شده است و شب‌ها به وقت آبیاری نخل‌ها و درخت‌ها پدید می‌آید. بیل را از دست باغبان می‌رباید و با بیل قصد حمله به باغبان‌ها دارد، اما اگر باغبان نترسد و به او حمله کند، تسلیم می‌شود و ظرف غذا به باغبان می‌دهد. به هنگام صرف غذا اگر باغبان بسم الله بگوید، آن جن ناپدید می‌شود و ظرف غذایش باقی می‌ماند. هرکس از آن ظرف غذا بخورد، هیچ‌وقت به تنگدستی مبتلا نمی‌شود و آن ظرف غذا برکت می‌آورد. بعضی‌ها شکل این موجود خیالی و اساطیری را همچون آدمی تصور کرده‌اند که قد بلندی دارد و هم در خشکی و هم در آب زندگی می‌کند. این موجود تنها و در مکان‌های خلوت زندگی می‌کند و این قدرت را دارد که خود را نامریی کند. این موجود دشمن افراد شرور و گناهکار است و با مردمان دیگر کاری ندارد. کار این موجود خیالی، آزمایش دل و جرئت جوانان و مردمان است و در برخورد با او نباید ترس را به خود راه داد. لباسی که این موجود می‌پوشد، سفیدرنگ است. معمولاً حرف نمی‌زند. اگر فردی لال را ببیند و از وسط پاهایش عبور کند، با توجه به شجاعتی که داشته، جان سالم به‌درمی‌برد و زنده می‌ماند.

«مهدیسمال یا مهدوسمال» از جنس آدمیان و دارای قدی بسیار بلند است که به تنهایی بیشتر در دریاها و گاه در خشکی و مکان‌های خلوت زندگی می‌کند. او به راحتی خود را نامریی می‌کند. به باور مردم این موجود فقط افراد شرور را مورد اذیت قرار می‌دهد و با دیگر مردمان هیچ کینه‌ای ندارد. مهدوسمال یا مهدیسمال نماد غیبی هیولایی است که مردان را می‌آزماید و با دیدن آن، مرد باید بتواند از میان دو لنگ‌های او رد شود. این هیولا دم کوتاهی دارد که کله و خایه‌های بزرگ او ترکیب بدی دارد. کسی که با او برخورد کند، باید جرأت داشته باشد تا این عیب او را

اینگونه بگوید تا فرار کند و غیب شود: هر دو پا ... هر دو پا ای گند گت و دُم کوتاه (گند: بیضه، خایه - گت: بزرگ) یا: هر دو پا ... هر دو پا کله گت و دُم کوتاه.

۵۰-۴-۲. مرد گل آلود (Mud Man)

انسان‌وری پوشیده از لجن که در مرداب‌های حرا پرسه می‌زند و کودکان نافرمان را می‌رُبايد. باور به ارواح زمین‌گیر شده غرق‌شدگان. کارکرد تربیتی برای دور کردن کودکان از مناطق خطرناک.

۵۱-۴-۲. مَرمداس / مَلمداس (melmedās)

مَلمداس، مریم‌داس زنی بسیار زیباست که به سبب زیبایی‌ای که دارد، جوانان هوس‌باز را به چنگ خود درمی‌آورد. این موجود وسط پاهایش اره دارد که پس از کام گرفتن از جوانان بدن آن‌ها را با اره نصف می‌کند و آن‌ها را به کام مرگ می‌فرستد. مَلمداس بر جوانان پدیدار می‌شود و آنان را به هم‌آغوشی با خویش فرامی‌خواند. اما به هنگام هم‌خوابی پاهای او، همچون اره‌ای جوان هوس‌باز را قربانی می‌سازد و او را تکه‌تکه می‌نماید. زنی فریبنده با نیم‌تنه زیبا و پاهای اره‌ای که جوانان را در دره‌های نمکی یا زیر درختان کنار فریاد می‌کند. با وعده جواهر، قربانیان را هنگام نزدیکی تکه‌تکه می‌کند. تجسمی از «جهی» (Jehi) در اساطیر زرتشتی؛ نماد شهوت و نابودی. دوگانگی زیبایی/خشونت، هشدار علیه وسوسه‌های ممنوعه است. بالاتنه‌ای زیبا و اغواگر (شبهه پری دریایی) با پایین‌تنه‌ای مجهز به داس‌های برنده. قربانیان را با فریب به دریا یا نقاط خلوت کشانده، تکه‌تکه می‌کند. تحلیل اسطوره‌ای: نماد هشدار اخلاقی: تجسم خطرات شهوت و خیانت در روابط انسانی. اغواگری او هشدار علیه وسوسه‌های جنسی و پیامدهای نقض حریم خانواده است. پیوند با اساطیر جهانی: همتای «جهی» (اهریمن‌زن در اساطیر زرتشتی) و «سیرن» در اساطیر یونان که ملوانان را با آواز فریب می‌دهد. زمینه جغرافیایی: ظهور او در دریا یا کنار درختان کنار (مثل درخت کنار معدن خاک‌سرخ هرمز) نشانگر ترس از طبیعت هم‌زمان بخشنده و مخرب منطقه.

۵۲-۴-۲. مَرزماش

موجودی قدبلند با چشمان سرخ‌رنگ، موهایی به رنگ روشن و بدنی قوی و با هیبت است. صدها سال پیش از شهر فاصله گرفته و در بیابان‌ها زندگی می‌کند و هر از گاهی برای رفع نیازهای خود به هنگام تاریکی به شهرها و روستاها می‌آید. از نور گریزان است و صدای آدمی را تقلید می‌کند.

۵۳-۴-۲. مُم دریا (mom daryā):

مُم دریا یکی دیگر از موجودات اساطیری آبی در هرمزگان است این اسطوره در زیر آب زندگی می‌کند و همواره بچه‌ای شیرخواره دارد. گاه این موجود به روی آب می‌آید، اگر دریانوردی آن را ببیند و بهراسد، فوراً جانش را از دست می‌دهد و اگر شجاع باشد و نترسد و برای بچه شیرخواره مُم دریا گهواره‌ای تهیه کند، جانش را نجات می‌دهد و مُم دریا نیز جهت سپاس به او چند مروارید می‌دهد که فرد را برای همیشه ثروتمند می‌کند. زنی در زیر آب که بچه شیرخواره‌ای را در آغوش دارد. کسانی که برای نخستین بار او را ببینند، در همان برخورد نخست سخته کرده و جان می‌سپارند.

۵۴-۴-۲. مُم شو (meme šow)

مادرشب کودک ترسان دیگری است که در شب‌های زمستان و به هنگام رعدوبرق و باران می‌آید و اگر کودکی بیدار باشد، او را با خود می‌برد. هنگامی که شدت سرما و صدای نفیر باد می‌آید، مادر شب ظاهر می‌شود تا ببیند آیا کودکان قبل از خواب قضای حاجت را انجام داده و دندان‌ها را مسواک و دهانشان را شسته‌اند، به نظر می‌رسد در تمام کودکان ترسان‌ها بهداشت فردی و روانی و امور تربیتی چه راست و چه ناراست، مد نظر بوده است.

۲-۴-۵۵. مُم و دُهت (momo v doht)

مُم و دُهت دو پریزاد هستند که بر سر راه جوانان عاشق‌پیشه ظاهر می‌شوند. جوان عاشق هرگاه سر به بیابان بگذارد، دختر پری‌زاد زیبا را می‌بیند. جلوتر که برود، مادر و دختر جایشان را با هم عوض می‌کنند و مرد جوان به چنگ عجزه‌ای بدچهره و گنده دهان می‌افتد. معمولاً عجزه پس از کامیابی از پسر جوان آن را به کام مرگ می‌فرستد.^۱

۲-۴-۵۶. مَدِی غُهوپ (madi novhp)

یکی از کودکان ترسان‌های معروف در میناب و به هیئت آدمیزاد دیوانه و شلخته است. این موجود ترسناک در بازارهای سنتی و مراکز خرید سر راه انسان‌ها پدیدار می‌شود. اگر آدمی تکه نان و آبی به همراه داشته باشد و از دور برایش تعارف کند، آزار و اذیتی به فرد نمی‌رساند.

۲-۴-۵۷. مَحْمَدِغلی

موجودی است خیالی در هیئت مردی کریه که دشمن کودکان است. هرگاه بچه‌ای را ببیند، او را می‌ترساند. این موجود ترسناک همیشه کیسه‌ای به همراه دارد و بچه‌هایی را که به پدر و مادر بی‌احترامی کرده و یا کار بدی کرده باشند، اذیت می‌کند و با کودکان باادب دوست است. این جن ترسناک را اکثر اهالی میناب می‌شناسند و بسیار معروف و سرشناس در بین عامه است، اما هیچ‌کس تا به حال این جن را ندیده است. اما در تصور مردم محمدغلی چشمان بزرگ، گوش‌های کوچک و همین‌طور دهان و بینی بزرگ دارد.

۲-۴-۵۸. مَرغ کُرُوک (morg korok)

ماده مرغی که مدتی روی تخم‌هایش بخوابد تا محیط گرم و شرایط به دنیا آمدن تخم‌ها فراهم شود، در هرمزگان به مرغ کُرُوک معروف است. این مرغ اجازه نزدیک شدن شخص به جوجه‌ها را نمی‌دهد و هرکس به آن نزدیک شود، با متقارش به آن حمله می‌کند و معمولاً در محیط خانه انجام می‌شود. اما مرغ کُرُوک بزرگی هم در افهام مردم وجود دارد که در محیط خلوت و تاریک دور از محله‌ها زندگی می‌کند. در واقع، این مرغ کُرُوک نوعی جن است که خودش را به این هیئت درآورده. در تاریکی‌ها ظاهر می‌شود و قصدش آزار رساندن به مردم است. هرگاه این موجود را ببینیم، باید صلوات بفرستیم یا اسم خداوند را بر زبان جاری کنیم تا از شر این جن در امان باشیم.^۲

۲-۴-۵۹. متیل (متول)

پای این جانور مانند دیلم نیز است و در هنگام بروز توفان پیدایش می‌شود. در گذشته به هنگام وزش توفان در قلعه خارک را می‌زد تا وارد دژ شود.

^۱ - علی رحیمی، ۶۴ ساله، روستای پشته آزادگان

^۲ - محمدکبابی، ۷۵ ساله، روستای باغگلان

۲-۴-۶۰. نَن دَرِه (Nannedre)

نن دره، نیز یک موجود افسانه‌ای دریایی است که شبیه به یک زن بسیار زیبا توصیف می‌شود. باورها: او در سواحل کمین می‌کند و با آوازخوانی و جلوه‌گری، مردان را به سوی دریا فریب می‌دهد تا آنان را غرق کند یا به دنیای زیر آب ببرد. این افسانه شباهت زیادی به افسانه پری دریایی در فرهنگ اروپایی و «ننگی» در اساطیر بین‌النهرین دارد.

۲-۴-۶۱. هیل آبالا (hil-abāla)

هیل آبالا، گروهی از اجانین هستند که با خدم و حشم در حال سفر کردن از مکانی به مکان دیگر هستند. این گروه از مابهران سر راه افراد شیدا و افسرده‌حال قرار می‌گیرند. هنگامی که از بیابان رد می‌شوند، صدای زنگ جرس شنیده می‌شود و نباید به آن‌ها نزدیک شد و باید راه خود را کج کرد و یا سر جایمان بایستیم و ذکر و صلوات بگوییم تا از شر آن‌ها درامان باشیم، در غیر این صورت این گروه به ما نزدیک شده و آزار و اذیت می‌رسانند. گاهی آزارشان در قالب مریضی بلندمدت و گاهی با مرگ همراه است.

۲-۴-۶۲. یوزپلنگ (uozpalang)

این موجود مانند دل‌کنک و بی‌وری دشمن کودکان است. چون این موجود ترسناک و قدرتمند است و زور مردم به آن نمی‌رسد، برای دفع آن به قبله دعا می‌روند تا شاید به واسطه آن از شر این موجود که به دنبال بردن کودکانشان است، خلاص شوند. این موجود از بس هراس و دلهره در بین عوام ایجاد کرده، در ادبیات شفاهی و شعر عامه هرزگان نیز بدان اشاره شده است. موجودات اساطیری هرزگان، فراتر از داستان‌های ترسناک یا ابزارهای تربیتی، بازتاب‌دهنده ژرف‌ترین لایه‌های جهان‌بینی، ترس‌ها، آرزوها و سازوکارهای اجتماعی-فرهنگی یک جامعه کهن ساحلی و کویری هستند.

۲-۵. تقسیم‌بندی موجودات باستانی

این موجودات بخشی از باورهای عامیانه و اساطیر شفاهی منطقه هستند که اغلب برای ترساندن کودکان (کودک‌ترسانی)، تأدیب، توضیح پدیده‌های طبیعی ناشناخته یا تجسم ترس‌های جمعی (از تاریکی، دریا و بیابان) ساخته و پرداخته شده‌اند. دسته‌بندی کلی آن‌ها به شرح زیر است:

۲-۵-۱. موجودات مرتبط با دریا و ساحل

بَمَةُ الدیوه (مادر دیو): دیو یا جادوگر ماده قدرتمند دریا که باعث طوفان و گم‌شدگی کشتی‌ها می‌شود. ارتیره/ارتیره: موجود نیمه‌انسان و نیمه‌ماهی که از خلیج فارس برآمد و نماد پیوند انسان با دریا و آبادانی سواحل است. بپ دریا: هیولایی دریایی شبیه مردی سیاه‌پوست و غول‌آسا که کشتی‌ها را غرق می‌کند و از آهن می‌ترسد. بوسلمه: موجودی زشت و قوی که لنج‌ها و ملوانان را می‌دزد و می‌خورد. مم دریا: زنی در اعماق دریا با بچه شیرخواره که می‌تواند باعث مرگ یا ثروت شود. نن دره: پری دریایی زیبا و اغواگر که مردان را به دریا می‌کشد. آتش دریایی/آتش بتو: پدیده‌های نورانی مرموز در دریا یا بیابان که ارواح سرگردان دانسته می‌شوند و مسافران را گمراه می‌کنند. غلام داسی/غلام زنجیری: موجودات ترسناک و اغلب سیاه‌چرده که به افراد (به‌ویژه زنان) حمله می‌کنند. شترماهی: موجودی تلفیقی با کوهان شتر و دم ماهی که نماد پیوند خشکی و دریا است.

۲-۵-۲. موجودات کودک ترسان و تأدیبی

آشیات: موجودی نادیدنی که می‌تواند شکل حیوانات درنده را بگیرد و از رفتن کودکان به مکان‌های تاریک جلوگیری می‌کند. بُژنگ/ بجنک: پیرزنی ترسناک که کودکان ن خواب را با تختخواب به دره می‌اندازد. تک‌گوش: موجودی با گوش‌های بزرگ حصیری که کودکان نافرمان را برای گرفتن روغن می‌برد. گوش‌برک: پیرمردی با داس که گوش کودکان نافرمان را می‌برد. دل‌کُک/ لولوخورخوره: موجودی نقاب‌دار که قلب کودکان را می‌برد. مُم شو (مادرشب): در شب‌های طوفانی آمده و کودکان بیدار را می‌برد. جوال اوشن/ جوال گندم: اشیایی خیالی (کیسه) که کودکان را می‌خورند. پری پُراستک: موجودی خیالی در محل نگهداری خرما برای بازداشتن کودکان از کار ناپسند.

۲-۵-۳. موجودات خبیث، فریبده یا آزاردهنده

اُم‌الصبيان: روح یا موجود نامریی که باعث بیماری‌هایی مانند شب‌ادراری در کودکان می‌شود. اُلول (گرگینه): موجودی که شب‌ها به شکل انسان درمی‌آید و دزد کودکان است. دُرُونج: موجودی شرور، خسیس و شکل‌پذیر که عاشق ربودن دختران جوان است. خوتوک: موجودی که شب‌ها بر بدن انسان چیره شده و او را فلج می‌کند. سیحر/ سحر: موجود جادوگر (پیرزن) یا موجودی سبزرنگ که به افراد صبحانه‌نخورده حمله می‌کند. مُم و دُهت: پری‌زاد و مادرش که جوانان عاشق را فریب داده و نابود می‌کنند. مَرزماش: موجود قدبلند و ترسناک بیابان‌نشین که از نور گریزان است.

۲-۵-۴. موجودات مرتبط با طبیعت و مکان‌های خاص

تمبولک: جن کوتاه‌قد و مهربان که از باغ‌ها محافظت می‌کند. دَب: موجودی در طبیعت که به انسان حمله کرده و او را بیهوش می‌کند. غولک: غول بیابانی که مسافران را گم می‌کند. سیاه‌چرک: موجودی شبیه گوریل در باغ‌ها و نخلستان‌ها. سیاح: روح سرگردان کسانی که ناگهان مرده‌اند. پری: موجودات زیبا اما خطرناک که عاشق جوانان قوی‌هیکل هستند.

۲-۵-۵. سایر موجودات خیالی و عجیب

پا اُشتری: موجودی با دم و سم شتر که با نشان دادن پاهایش انسان را می‌ترساند. تیرنجک: موجودی چهارپا با کیسه (مانند کانگورو) که کودکان را می‌دزدد. دوال‌پا/ دیوارپا: موجودی با پاهای بسیار دراز که بر پشت آدمیان سوار می‌شود. دُرُگوش: انسان‌واره‌هایی با گوش‌های بسیار بزرگ. قافله زنگبار: گروهی از موجودات با ظاهری عجیب که افراد تنها را می‌دزدند. این باورها ریشه در ترس از ناشناخته‌ها، نیاز به آموزش و کنترل اجتماعی، و توجیه پدیده‌های پیچیده طبیعی داشته‌اند و اغلب کارکردی هشداردهنده، آموزشی یا تبیینی داشته‌اند.

۳. نتیجه‌گیری

بررسی اساطیر و موجودات خیالی فرهنگ عامهٔ هرمزگان نشان می‌دهد که این باورها، ریشه در تعامل پیچیده انسان با محیط طبیعی خاص این منطقه دارد. این موجودات را می‌توان به مثابه «متون اساطیری زنده» در نظر گرفت که سه کارکرد اصلی دارند: نخست، تبیین و مهار ترس‌های جمعی؛ به‌طور مشخص، هیولاهای دریایی مانند «بمه‌الدیوه» و «بپ دریا» تجسّد خشم و غیر قابل پیش‌بینی بودن دریا هستند، درحالی‌که موجوداتی مانند «آتش بتو» یا «غولک»،

هراس از بیابان‌های تاریک و گم‌گشتگی را مفهوم‌سازی می‌کند. دوم، انتقال آموزه‌های اخلاقی و تربیتی؛ حجم عظیم «کودک‌ترسان‌ها» (مانند «پژنگ»، «تک‌گوش» و «گوش‌پرک») نشان می‌دهد که این اساطیر، ابزاری کارآمد برای نظم‌بخشی اجتماعی، آموزش احتیاط و درونی کردن هنجارهای بهداشتی و اخلاقی در نسل جوان بوده‌اند. سوم، حفظ هویت و خاطره جمعی؛ اسطوره‌هایی مانند «ارتیره» (نیمه‌انسان نیمه‌ماهی) یا «شترماهی»، به‌شکلی نمادین هویت دوگانه و پیوند ناگسستنی جامعهٔ هرمزگان را با دو زیست‌بوم دریا و خشکی روایت می‌کنند و خاستگاه و پیوند کهن این فرهنگ با محیط جغرافیایی‌اش را مستند می‌سازند. تنوع و غنای این موجودات اساطیری بازتابی از تاریخ پرحادثه، جغرافیای چالش‌برانگیز و شیوه‌های انطباق فرهنگی در هرمزگان است. این باورها که آمیزه‌ای از تأثیرات کهن میان‌رودانی، باورهای زرتشتی، عقاید اسلامی و تجربه‌های بومی هستند، سیستم ایمنی روانی جامعه در برابر مخاطرات طبیعی و اجتماعی به‌شمار می‌روند. آن‌ها پدیده‌های پیچیده را ساده‌سازی، خطرات را عینی‌سازی و پیام‌های حیاتی بقا را از طریق روایت‌های به‌یادماندنی و ترس‌آور به نسل‌ها انتقال داده‌اند. بنابراین، مطالعهٔ این موجودات، تنها کشف فهرستی از باورهای عجیب نیست، بلکه کلیدی برای درک جهان‌بینی، نظام تربیتی، ترس‌ها و امیدهای جامعه‌ای است که زندگی خود را در آستانهٔ دریای افسون‌گر و بیابان‌های رمزآلود تعریف کرده است.

منابع

الف - کتاب و مقالات

- آریان‌پور، امیرحسین (۱۳۸۸). *جامعه‌شناسی هنر*، تهران: گستره.
- الیاده، میرچا (۱۳۶۲). *چشم‌اندازهای اسطوره*، ترجمهٔ جلال ستاری، تهران: توس.
- اسماعیل‌پور، ابوالقاسم (۱۳۷۵). *فرهنگ اساطیر آشور و بابل*، تهران: فکر روز.
- بهار، مهرداد (۱۳۷۵). *پژوهشی در اساطیر ایران*، تهران: آگاه.
- داد، سیما (۱۳۸۷). *فرهنگ اصطلاحات ادبی*، تهران: مروارید.
- دارمستتر، جیمس (۱۳۸۴). *مجموعهٔ قوانین زرتشت (وندیداد)*، ترجمهٔ موسی جوان، تهران: دنیای کتاب.
- رضایی، مهدی، سعیدی، سهراب (۱۴۰۲). *در باب اسطوره*، قم: اسماعیلیان.
- رضائی، مهدی (۱۳۸۳). *آفرینش و مرگ در اساطیر*، تهران: اساطیر.
- سعیدی، سهراب (۱۳۸۶). *فرهنگ مردم‌میناب*، تهران: ائلشن.
- سعیدی، سهراب (۱۳۹۳). *باورها و عقاید مردم هرمزگان*، قم: دارالتفسیر.
- شریفی، محمد (۱۳۹۱). *فرهنگ ادبیات فارسی*، تهران: فرهنگ نشر نو انتشارات معین.
- فریزر، جیمز جورج (۱۳۸۷). *شاخه‌ی زرین*، ترجمهٔ کاظم فیروزمند، تهران: آگاه.
- نعمت‌الهی، فرامرز (۱۳۸۵). *ادبیات کودک و نوجوان*، شناسایی، ارزشیابی، ارزش‌گذاری، مدرسه، تهران.
- مریدی، بهزاد (۱۳۸۵). «بررسی تحولات واژگان ممنوعه در گویش لارستانی»، *نامهٔ انسان‌شناسی*، سال پنجم، شماره ۹: ۱۶۹-۱۷۷.

معصومی، غلامرضا (۱۳۹۴). *مقدمه‌ای بر اساطیر و آیین‌های باستانی جهان*، تهران: سوره مهر

هدایت، صادق (۱۳۱۲). *نیرنگستان*، تهران: جاویدان.

ب - مصاحبه‌ها

- افراق، جواد، روستای محمودی، سن ۶۲، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۳/۲۷
- اعتمادی، جواد روستای ملاجماتی، سن ۴۷، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۴/۲۵
- الطافی، ابراهیم، روستای درگز، سن ۵۹، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۶/۲۴
- جمعه‌زاده، قاسم، روستای کلنتان، سن ۵۰، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۱۲/۱۴
- جمعه‌زاده، رقیه، روستای محمودی، سن ۶۴، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۳/۲
- ذاکری، جهانگیر، روستای گورزانگ، سن ۷۱، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۶/۱۵
- ذاکری، جواد، روستای محمودی، سن ۴۷، تاریخ مصاحبه ۱۳۹۹/۸/۲۹
- ذاکری، خیری بهروز، روستای محمودی، سن ۷۴، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۸/۲۰
- ذاکری، دوشنبه، روستای تمبک، سن ۷۵، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۷/۲۵
- رحیمی، غلی، روستای پشته آزادگان، سن ۶۴، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۱۱/۲۹
- رئیزی، حسین، روستای تمبانو، سن ۵۶، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۰/۷/۲۰
- رنجبر، حمید، روستای گلشوار، سن ۶۰، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۲/۲۷
- رنجبری، مختار، روستای کناران، سن ۶۳، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۲/۶/۲۸
- رنجبری یوسف، روستای تمبساط، سن ۷۴، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۷/۲۱
- سعیدی باقر، روستای محمودی، سن ۶۵، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۲/۳۰
- سعیدی، بانو، روستای محمودی، سن ۷۲، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۴/۲/۳۰
- کبابی، محمد، روستای باغگلان، سن ۷۵، تاریخ مصاحبه ۱۴۰۳/۸/۱۵

References

- Āryānpour, Amir-Hosseini (2009). *Jāme'e-shenāsi-ye Honar [Sociology of Art]*, Tehran: Goshtareh. [In Persian]
- Eliade, Mircea (1983). *Cheshm-andāz-hā-ye Ostureh [Aspects of Myth]*, translated by Jalāl Sattāri, Tehran: Tous. [In Persian]
- Esmā'ilpour, Abol-Ghāsem (1996). *Farhang-e Asāṭir-e Āshur va Bābel [A Dictionary of Assyrian and Babylonian Myths]*, Tehran: Fekr-e Rooz. [In Persian]
- Bahār, Mehrdād (1996). *Pazhuheshi dar Asāṭir-e Irān [A Research on Iranian Myths]*, Tehran: Āgāh. [In Persian]
- Dād, Simā (2008). *Farhang-e Estelāhāt-e Adabi [A Dictionary of Literary Terms]*, Tehran: Morvārid. [In Persian]
- Darmesteter, James (2005). *Majmu'e-ye Qavānin-e Zartosht (Vandidād) [The Lawbook of Zoroaster (Vendidad)]*, translated by Musā Javān, Tehran: Donyā-ye Ketāb. [In Persian]
- Rezāei, Mehdi & Sa'idi, Sohrāb (2023). *Dar Bāb-e Ostureh [On Myth]*, Qom: Esmā'iliyān.
- Rezāei, Mehdi (2004). *Āfarinesh va Marg dar Asāṭir [Creation and Death in Myths]*, Tehran: Asāṭir. [In Persian]

Sa'idi, Sohrāb (2007). *Farhang-e Mardom-e Mināb* [Folk Culture of Mināb], Tehran: Eilashan. [In Persian]

Sa'idi, Sohrāb (2014). *Bāvar-hā va 'Aqāyed-e Mardom-e Hormozgān* [Beliefs and Opinions of the People of Hormozgān], Qom: Dār al-Tafsir. [In Persian]

Sharifi, Mohammad (2012). *Farhang-e Adabiyāt-e Fārsi* [A Dictionary of Persian Literature], Tehran: Farhang-e Nashr-e Now & Mo'in Publications.

Frazer, James George (2008). *Shākhe-ye Zarrin* [The Golden Bough], translated by Kāzem Firuzmand, Tehran: Āgāh. [In Persian]

Ne'matollāhi, Farāmarz (2006). *Adabiyāt-e Koudak va Nowjavān: Shenāsāei, Arzeshyābi, Arzesh-gozāri* [Children's and Young Adult Literature: Identification, Evaluation, Appreciation], Tehran: Madreseh. [In Persian]

Moridi, Behzād (2006). "Barresi-ye Tahavvolāt-e Vāžegān-e Mamnu'e dar Guyesh-e Lārestāni" [An Investigation of the Evolution of Forbidden Words in the Lārestāni Dialect], *Nāme-ye Ensān-shenāsi* [Anthropology Journal], Year 5, No. 9: 169-177. [In Persian]

Ma'soumi, Gholām-Rezā (2015). *Moqaddame-i bar Asātir va Āyin-hā-ye Bāstāni-ye Jahān* [An Introduction to the Myths and Ancient Rituals of the World], Tehran: Sure-ye Mehr. [In Persian]

Hedāyat, Sādegh (1933) *Neyrangestān* [The Book of Trickery / Folklore], Tehran: Jāvidān. [In Persian]

Interviews

Afrāgh, Javād, village of Mahmoudi, age 62, interview date: 27/3/1403 [June 17, 2024].

E'temādi, Javād, village of Malā Jamāti, age 47, interview date: 25/4/1404 [July 16, 2025].

Al-Tāfi, Ebrāhim, village of Dargaz, age 59, interview date: 24/6/1403 [September 15, 2024].

Jom'e-zādeh, Ghāsem village of Kalantān, age 50, interview date: 14/12/1404 [March 5, 2026].

Jom'e-zādeh, Roghayyeh, village of Mahmoudi, age 64, interview date: 2/3/1404 [May 23, 2025].

Zākeri, Jahāngir, village of Gourzāng, age 71, interview date: 15/6/1404 [September 6, 2025].

Zākeri, Javād, village of Mahmoudi, age 47, interview date: 29/8/1399 [November 19, 2020].

Zākeri, Kheiri-Behrouz, village of Mahmoudi, age 74, interview date: 20/8/1403 [November 11, 2024].

Zākeri, Doshanbeh, village of Tambak, age 75, interview date: 25/7/1403 [October 17, 2024].

Rahimi, Gholi, village of

Poshteh-ye Āzādegān, age 64, interview date: 29/11/1403 [February 18, 2025].

Ra'isi, Hosein, village of Tambānu, age 56, interview date: 20/7/1400 [October 12, 2021].

Ranjbar, Hamid, village of Golshvār, age 60, interview date: 27/2/1404 [May 17, 2025]

Ranjbari, Mokhtār, village of Kenārān, age 63, interview date: 28/6/1402 [September 20, 2023].

Ranjbari, Yousef, village of Tambesāt, age 74, interview date: 21/7/1403 [October 13, 2024].

Mahmoudi, age 65, interview date: 30/2/1404 [May 20, 2025].

Sa'idi, Bānu, village of Mahmoudi, age 72, interview date: 30/2/1404 [May 20, 2025].

Kabābi, Mohammad, village of Bāgh-e Golān, age 75, interview date: 15/8/1403 [November 6, 2024].