

تاریخ دریافت مقاله: ۱۴۰۰/۰۳/۱۷

تاریخ پذیرش مقاله: ۱۴۰۰/۰۸/۲۷

مریم فدایی تهرانی<sup>۱</sup>، احمد ندایی فرد<sup>۲</sup>، مهرانگیز پیوسته گر<sup>۳</sup>

## تقویت حس همدلی از راه آشنایی موزه ای مطالعه موردی: شبیه سازی با دیگری در نمایش یک مایل در کفش من (موزه همدلی)

### چکیده

در موزه‌ها هرگونه تاثیرگذاری با تعامل اشیا صورت می‌گیرد و موضوع و شکل‌های جدید نمایشی از روش‌های مهم تقویت احساسات با هدف تغییر رفتارهای اجتماعی هستند که به آن همدلی می‌گویند. همدلی از مهم‌ترین مهارت‌هایی است که می‌تواند در محیط انسانی و با ابزار روایتگری و در یک فرآیند فیزیولوژیکی ذهنی تقویت شود. یکی از این محیط‌ها موزه همدلی است که از این طریق تجربه ایی فراهم می‌کند تا افراد در سطوح عاطفی با مشکلات جامعه درگیر شوند. هدف مقاله، آشنایی با همدلی به منزله توانایی انسانی برای رسیدن به اهداف اجتماعی موزه و همچنین شناخت عناصری است که در مسیر تجربه گرایی با شی نقش موثری در تغییرات رفتاری اشخاص دارد. رویکرد نظری شبیه سازی با دیگری<sup>۱</sup> و روش پژوهش توصیفی تحلیلی بر پایه مطالعه موردی و گردآوری داده‌ها از راه کتابخانه و سایت موزه همدلی و ابزار اندازه گیری و سنجش به روش وایلروهام<sup>۲</sup> می‌باشد. پرسش‌ها شامل: آشنایی موزه چگونه همدلی را تقویت می‌کنند؟ همدلی در موزه چگونه باعث تغییر رفتارهای اجتماعی می‌شود؟ نتایج مقاله نشان می‌دهد اشکال فیزیکی و نمایشی اشیا به تنهایی واکنشی ایجاد نمی‌کنند بلکه رابطه عاطفی شناختی بین فرد و شی است که نقش موثری در تغییر رفتارهای اجتماعی ناشی از همدلی دارد.

**کلید واژه:** موزه همدلی، همدلی، همدلی با اشیا، شبیه‌سازی با دیگری، نمایش یک مایل در کفش من.

<sup>۱</sup> دانشجوی دکتری، پژوهش هنر، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، ایران

<sup>۲</sup> دانشیار، طراحی صنعتی، دانشکده هنر، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، ایران (نویسنده مسئول)

Email: nedaei@alzahra.ac.ir

<sup>۳</sup> دانشیار، روانشناسی، دانشکده علوم تربیتی و روانشناسی، دانشگاه الزهرا (س)، تهران، ایران

<sup>۴</sup> این مقاله از رساله دکتری رشته پژوهش هنر نویسنده اول، مریم فدایی تهرانی، با عنوان «همدلی، رویکرد نوین موزه‌ها جهت جذب مخاطب» با راهنمایی دکتر احمد ندایی فرد و مشاوره دکتر مهرانگیز پیوسته گر، سال ۱۴۰۰ دانشکده هنر دانشگاه الزهرا (س) استخراج شده است.

## مقدمه

از ابتدای پیدایش موزه تاکنون، تعاریف متفاوتی از وظایف موزه‌ها شده است که در حال حاضر مهم‌ترین آنها بر مبنای تاثیرگذاری اجتماعی قرار گرفته است. بنا به نظر «جورج هین<sup>۳</sup>، سه هدف عمده موزه‌ها شامل آموزش، تجربه زیبایی‌شناسی اشیا، تاثیرات اجتماعی است که از بین آنها؛ موضوع تاثیر اجتماعی از اهمیت بیشتری برخوردار می‌باشد» (هین، ۱۳۹۶: ۱۰). مسائل جامعه، همواره مورد توجه موزه‌ها بوده و سابقه آن به سده ۱۹ میلادی می‌رسد (گاردنر، ۱۳۸۶؛ Hooper-Greenhill, 2007). درست از زمانی که هنرمندان با تغییر سبک‌ها و شیوه‌های متعدد تولید و نمایش موجب تحریکات حسی عاطفی انسان‌ها شده تا از این راه بیشترین تاثیر برای انتقال پیام آثار و اشیا گذاشته شود. (گاردنر، ۱۳۸۶؛ 2013, F. Lathan؛ اسکوتیان، 1395؛ Rusu, 2017؛ Lanz, 2014). در گذشته هرگونه تاثیرگذاری در سطوح مختلف موزه‌ها با استفاده از متون و راهکارهای ساده نمایشی انجام می‌گرفت و شی محوری اهمیت بیشتری داشت تا اینکه با ورود به دنیای معاصر، فرصت‌های جدیدی برای تجربه‌گرایی با اشیا فراهم شد و به موزه‌ها یاری داد تا با تنوع موضوعات نمایشی از روش‌های ارتباطی گذشته سرباز زده و برای دست گذاشتن بر مسائل و مشکلات جامعه گام‌های بلندی بردارند. یکی از این موزه‌ها، موزه همدلی است که سعی می‌کند تا به افراد یاری دهد برای یافتن محتوای مفهومی شی (کفش)، که قصدش تغییر رفتارهای اجتماعی است آنها را درگیر فرایند فکری کند. تاکنون مباحث متفاوتی در ارتباط با اشیا، مخاطب، موزه و بازنگری وظایف و انتظاراتی که از موزه‌ها می‌رود مطرح شده که تماماً ناشی از تغییر نگاه جامعه و ذائقه هنری هنرمندان در تولید آثار و نمایش اشیا می‌باشد. زیرا موزه‌ها دیگر مکانی برای نگهداری آثار نیستند بلکه باید بنا به تغییر اهداف، تمام فعالیت‌های خود را مورد سنجش قرار داده تا بتوانند با هدف قراردادن ذهن‌ها و تغییر نگرش، باعث بازسازی ارزش‌های فردی جامعه شوند (دبیری نژاد، ۱۳۸۳؛ Lanz, 2014؛ Rusu, 2017؛ کریمی، ۱۳۹۲؛ Simeone, 2016؛ Hooper-Greenhill, 2007). در واقع آنچه، پایه تاثیرگذاری اجتماعی موزه را بنا نهاد تحقق نوع متفاوتی از یادگیری در فرآیند آموزش‌های غیررسمی است که فقط در فضای موزه‌ها ممکن می‌شود تا در نهایت منجر به ایجاد شاخصه‌های مهم اجتماعی گردد که گرین هیل<sup>۴</sup> از آنها به عنوان مهارت‌هایی برای تغییر نگرش‌ها و توانایی‌های فردی در جهت پیشرفت جامعه نام می‌برد (Hooper-Greenhill, 2007). به نظر می‌رسد این مهارت‌ها «در سطح جامعه با دو عنصر عینی و ذهنی قابلیت گسترش و تقویت را به دست می‌آورند» (تاپیا، ۱۳۷۹: ۵۸). که راه عینی آن با نمایش اشیا و راه ذهنی آن با انتخاب موضوع نمایشی است و هدف موزه از این راه، انتقال مفاهیم معنایی اشیا است تا افراد بتوانند با توسل به مؤلفه‌های حسی و عاطفی دست به تجربه اندوزی و تفسیر زندگی<sup>۵</sup>. از مصادیق این‌گونه تجربه‌گرایی را می‌توان در درگیری فکری، لذت جویی و ارتباط حسی با اشیا دید (فالک و دیرکینگ، ۱۳۹۵ و منصور زاده، حاتمی، ۱۳۹۳). با این اوصاف به نظر می‌رسد هدف اصلی موزه، فقط تجربه زیبایی‌شناسی شی نیست بلکه قصد، تقویت مهارت‌های احساسی و عاطفی است که در نهایت منجر به تقویت روابط میان فردی می‌شود. همچنین از دلایل متعدد بازدید موزه‌ها؛ دو هدف عمده: یکی دیدار و مشاهده آثار و اشیایی است که متعلق به بخش مهمی از هنر و تاریخ گذشته است و دوم ایجاد لذت و سرگرمی و یادگیری است که هر دو از انگیزه‌های مهم جذب افراد هستند و موزه باید بتواند با استفاده از راهکارهای مناسبی آنها را تقویت کرده و از این راه به افراد یاری دهد تا در تجربه درک معانی آثار و اشیایی که گاهاً حاوی پیام و محتوای اخلاقی و اجتماعی هستند به درستی عمل کنند. لازمه دستیابی به اینگونه تجربیات از راه اشیا؛

رسیدن به تجربه ساده دیدار با شی، تجربه شناختی و عاطفی از راه همدلی و تجربه درونگرایی با ایجاد احساس عمیق درونی (F. Lathan, 2013) است. همدلی نوعی توانایی انسانی است که متأثر از محیط، در وجود انسان تقویت می‌شود و به افراد یاری می‌دهد تا در سطح جامعه تاثیر مثبت فردی داشته و ارتباطات را بهبود بخشد (گلمن، ۱۳۹۶؛ خانجانی، ۱۳۸۸؛ صالحی امیری، ۱۳۹۱؛ قهرمانی، ۱۳۹۷). اصلاح ارتباطات انسانی از اهداف اصلی موزه‌ها و جزو مهارت‌های اجتماعی است که گرین هیل از آن به عنوان مهارت تغییر در نگرش و ارزش‌ها با استفاده از احساسات برای تقویت خویشن‌سازی و شناخت دیگری (Hooper-Greenhill, 2007؛ کریمی، ۱۳۹۲) نام می‌برد. در مطالعاتی که تاکنون مربوط به تاثیرات اجتماعی انجام شده آنچه همواره به آن تاکید می‌شود چگونگی تغییر رفتارهای فردی ناشی از احساسات هستند که برای تغییر، ابتدا می‌بایست ذهن تغییر کند (تاپیا، ۱۳۷۹؛ گاردنر، ۱۳۸۶). برای تغییر ذهن راهکارهای متفاوتی وجود دارد که یکی از آنها از طریق آثار هنری به دست می‌آید. زیرا اینگونه آثار توانایی ذهنی سازی دارند و ذهنی سازی راهی است که از طریق آن می‌توان موضوعات مختلف را کدگذاری، جست‌وجو و شناسایی کرد (گاردنر، ۱۳۸۶). ذهنی سازی؛ نوعی شبیه‌سازی تجسم یافته است که تحت نرون‌های آینه‌ای مغزی<sup>۶</sup> فعالیت می‌کند تا اشخاص را نسبت به موضوع یا هرگونه موقعیت احساسی و عاطفی، وادار به واکنش‌های حسی حرکتی کند (گلمن، ۱۳۸۸؛ مشهدی، ۱۳۸۲؛ Gallese, 2005؛ Simeone, 2016). راه ذهنی سازی از مفاهیم مهم همدلی کردن است تا از این طریق همدلی بتواند با سه مولفه (عاطفی، شناختی، رفتاری) باعث تغییر رفتار و بروزکنش‌های فردی شود. در این فرآیند؛ تماشای اشیای هنری و همچنین گوش سپاری، منجر به تحریک نرون‌ها و باعث تحریکات بدنی و تقلید و واکنش‌های جسمی مانند گریستن، فریاد زدن، اخم کردن می‌شود (F. Lathan, 2013؛ Bitgood, 2010). همدلی در حوزه‌های مختلف علوم ردیابی شده که با تحقیقات جیاکوموریزولاتی<sup>۷</sup> دانشمند علم اعصاب، جایگاه آن را در سیستم نرون‌های آینه‌ای مغز شناسایی کرده اند (گلمن، ۱۳۸۸؛ Gallese, 2005؛ Simeone, 2016). همانطور که بیان شد «یکی از راه‌های تغییر ذهن و رفتار، آثار هنری هستند» (گاردنر، ۱۳۸۶: ۳۹). زیرا هنر این توانایی را دارد تا با عناصری که در مسیر تجربه‌گرایی با شی ایجاد می‌شود افراد را در وهله اول جذب کند و از مهم‌ترین عامل ایجاد این عناصر، (توجه) کردن است. توجه کردن، از بحث‌های مهم روانشناسی است و حاصل اتفاقاتی است که به لحاظ فیزیولوژیکی در مغز انسان رخ می‌دهد و در زیر مجموعه شبیه‌سازی با دیگری قرار گرفته تا منجر به ایجاد سه مرحله (ضبط کردن، تمرکز، درگیری) در رویارویی با اشیا شود (Bitgood, 2010: 2). این سه مرحله در مرحله ذهنی سازی، عناصری می‌سازند<sup>۸</sup> که در مسیر تجربه‌گرایی با شی باعث تقویت همدلی در انسان می‌شوند. از دیگر مباحث مهم همدلی، شناخت راه‌های ایجاد همدلی است که در موزه‌ها از راه تجربه زیبایی‌شناسی و روایتگری اشیا به دست می‌آید (Gallese, 2017؛ Simeone, 2016؛ Currie, 2018). برای همدلی از راه روایتگری می‌بایست به محتوای ذهن انسان‌ها توجه کرد زیرا ذهن از مفاهیم و داستان‌ها ساخته شده و مفاهیم داستان‌ها، سهم بزرگی در قابلیت شناختی انسان‌ها نسبت به زندگی دارند و ابزار روایتگری با تجسم کردن شخصیت‌های داستانی به افراد یاری دهد تا پیام را به اشکال متفاوت دریافت و توجه را جلب کند (گاردنر، ۱۳۸۶). در واقع این روایتگری اشیا است که در سیستم شبیه‌سازی به ایجاد تجربه درونگرایانه کمک می‌کند و این تجربه را می‌توان از راه مفاهیم روانشناسی مانند بازنمایی<sup>۹</sup>، تخیل<sup>۱۰</sup> و تجربه شخصی درک کرد (مشهدی، ۱۳۸۲). با اینکه مفهوم همدلی از تجربه زیبایی‌شناسی هنری به دست آمده است (Gallese, 2005؛ Simeone, 2016؛ Rusu, 2017) اما به نظر می‌رسد در بدو شکل‌گیری،

تفاوت و تشابهی بین تجربه زیبایی‌شناسی آثار هنری و تجربه بین فردی وجود دارد. زیرا همدلی پدیده‌ای چندوجهی است که ابتدا از راه تجربیات حسی با آثار هنری محقق شده و بعدها از آن به عنوان تجربه بین فردی نام برده‌اند. همدلی در مفهوم اولیه به معنای فرافکنی احساس نسبت به اشیا بود که بحث‌های متفاوتی در نظریه ذهن<sup>۱۱</sup> با واژه آینفولهونگ<sup>۱۲</sup> آلمانی و فلسفه فیشر<sup>۱۳</sup> ایجاد کرد. مفهوم این واژه بعدها توسط لیپس<sup>۱۴</sup> به منزله قدرت فرافکنی حس انسان به انسان توجه شد و سپس تیتچنر<sup>۱۵</sup> آن را به امپاتی<sup>۱۶</sup> ترجمه همدلی برای انسان‌ها گسترش داد.<sup>۱۷</sup> به نظر می‌رسد اهمیت به موضوع چگونگی تاثیرگذاری‌های فردی از راه همدلی؛ می‌تواند راه پژوهش‌های نوین موزه‌ها را در ارتباط با تاثیر گذاری اجتماعی به مباحث مطالعات میان رشته‌ای بازکند. زیرا همدلی این قابلیت را دارد تا با استفاده از راهکارهای پژوهشی خود در زمینه روانشناسی و علوم اجتماعی، چارچوبی برای انتخاب و نمایش آثار موزه‌ها با هدف انتقال و تقویت مهارت‌های انسانی ایجاد کند. این مقاله سعی می‌کند بر مبنای مطالعه موردی یک مایل درکفش من، ضمن شناخت عناصر ارتباطی عاطفی و شناختی که بین شی و افراد از راه همدلی ایجاد می‌شود، چگونگی تجربه همدلی در جامعه را از راه موزه شناسایی و به این طریق به پرسش‌های مطرح شده پاسخ تحلیلی بدهد.

### پیشینه تحقیق

موضوع یک مایل درکفش من ضرب المثلی است<sup>۱۸</sup> که بارها به عنوان انگیزه‌ای برای پرورش همدلی در قالب موضوعات متفاوت اجتماعی، روان درمانی و روانشناسی آزمایش شده و بیشتر تحقیقات آنها درباره شناخت چگونگی حس همدلی از راه مکانیسم‌های اجرایی مغزی است تا بتوانند از این توانایی در ارایه تدابیر آموزشی و تربیتی استفاده کنند. بخشی از منابع این مقاله که درباره حس همدلی در موزه و در ارتباط با آثار هنری است به شرح زیر بیان می‌شوند:

کتاب (تقویت همدلی از راه موزه‌ها)<sup>۱۹</sup> نوشته، الیف ام گاکسیگدم<sup>۲۰</sup>، از همدلی به عنوان تلاشی احساسی و عاطفی در زمینه موزه نام می‌برد و از موزه‌ها می‌خواهد تا در ماموریت‌های خود حس همدلی را تقویت کنند. در این کتاب، موضوع نمایشگاه‌هایی که بر مبنای ضرب المثل یک مایل در کفش من در موزه‌های انسان محور اجرا شده را به صورت توصیفی بررسی می‌کند. نویسنده، نقش موزه‌ها را در تقویت ارتباط انسانی پررنگ کرده و با تشریح بازخوردهای رفتاری بازدیدکنندگان سعی دارد تا نظر جامعه را به اهمیت همدلی از راه موزه جلب کند.

در مقاله (پاسخ‌های مربوط به همدلی به افراد به تصویر کشیده شده در آثار هنری)<sup>۲۱</sup>، نوشته لادیسلاو کسنر<sup>۲۲</sup>، برخورد اثر هنری با بیننده را حاصل تمرکز عمیق دانسته که برای درک بصری لازم است. نویسنده، تمرکز بر آثار هنری را بر مبنای تغییرات فیزیولوژیکی مغزی ناشی از تحریک احساسات روحی بیننده می‌داند که نه تنها باعث تجربه زیبایی‌شناسی می‌شود بلکه در پردازش اجتماعی هم دخالت دارد. در این مقاله بیش‌تر تمرکز نویسنده، بر نظریه شبیه‌سازی با دیگری است و از توضیح بیشتر درباره عناصر مداخله‌گر در تولید همدلی با اثر هنری خودداری می‌کند.

مقاله (توجه - یک مدل با ارزش برای بازدیدکننده)<sup>۲۳</sup> نوشته، استفان بیتگوود<sup>۲۴</sup> به (توجه کردن) به عنوان مهم‌ترین بحث روانشناختی می‌پردازد و نتایج (توجه کردن) را در یادگیری و اقلان احساسی می‌داند. در این مقاله از (توجه بازدیدکننده به اشیا) به تعریف مشخصی می‌رسد و مکانیسم (توجه کردن) را در فرایندهای

روانشناختی و فیزیولوژیکی توصیف می‌کند. همچنین با تحلیل احساسات ابراز شده افراد در رویارویی با آثار هنری، عناصر مختلف عاطفی و شناختی ناشی از توجه کردن را شناسایی کرده است که هر کدام در ایجاد همدلی دخالت دارند.

مقاله (تجربیات بی‌شمار با اشیای موزه)<sup>۲۵</sup> نوشته، کریستین اف لاتهان<sup>۲۶</sup> به روش‌های یادگیری سنتی موزه در پیوندی که با تجربه‌گرایی احساسی و معنوی دارند اشاره می‌کند و اینکه موزه‌ها می‌توانند از راه احساس، برنامه‌هایی طراحی کنند تا در ایجاد تحریکات عاطفی و ارتباطی الهام بخش باشند.

مقاله (همدلی و مشاهده دیگری به عنوان یک موضوع)<sup>۲۷</sup> نوشته‌ی جاکوب هاگانسون<sup>۲۸</sup> به موضوع همدلی به عنوان یک ظرفیت برای شناخت دیگران می‌پردازد و با استفاده از نظرات روانشناسان به ویژگی‌هایی از همدلی اشاره می‌کند که باعث تجربه و درک همدلانه افراد می‌شود.

مقاله (همدلی و ارتباط از راه هنر)<sup>۲۹</sup> نوشته، مارینلا روشو<sup>۳۰</sup> از هنر به عنوان بهترین ابزار شکل‌گیری شخصیت و درک زیبایی شناختی و آموزش‌های اخلاقی نام می‌برد و همدلی را عنصر ارتباطی جامعه می‌داند. به نظر نویسنده، همدلی از راه هنر موجب تقویت توانایی عاطفی دیگران در قالب هوش هیجانی و مهارت شناختی و انگیزه بخشی افراد می‌شود.

پایان‌نامه (همدلی و پتانسیل‌های آن در تمرین موزه)<sup>۳۱</sup> نوشته، اندرو سیمونس<sup>۳۲</sup> از همدلی به عنوان موضوع مورد توجه متخصصان موزه نام می‌برد و به بررسی مفهوم همدلی، تعاریف، کاربردها و شایستگی آن در موزه می‌پردازد. نویسنده با توضیح سوابق همدلی در علوم متفاوت از آن به عنوان راهی برای ایجاد چشم‌اندازهای اجتماعی در تمرین موزه‌ها نام می‌برد و بیش‌تر ویژگی‌های کاربردی همدلی در موزه‌های انسان محور را بررسی می‌کند و به توصیف داده‌های میدانی اثرات همدلی در جذب و آموزش افراد می‌پردازد.

## روش تحقیق

روش تحقیق از نوع توصیفی تحلیلی بر پایه مطالعه موردی<sup>۳۳</sup> نمایش یک مایل در کفش من در موزه همدلی است. روش کار برای رسیدن به نتایج مقاله؛ شامل مطالعه اولیه بر نحوه نمایش موزه همدلی است. داده‌ها شامل اطلاعات گردآوری شده (کامنت‌های شنوندگان، پادکست‌ها، مصاحبه‌های تصویری از راه یوتیوب و سایت‌ها)<sup>۳۴</sup> می‌باشد و از منابع دیجیتال سایت موزه برداشته شده و حاوی نظرات متفاوت افراد نسبت به همدلی با اشیا و واکنش‌های حسی آنها در مرحله پس از نمایش است. رویکرد نظری مقاله بر مبنای شبیه‌سازی با دیگری است. این شبیه‌سازی فرآیندی فیزیولوژیکی مغزی است که (عناصر ارتباطی عاطفی و شناختی)<sup>۳۵</sup> بین فرد با شی را می‌سازد تا در نهایت منجر به تقویت همدلی شود. در بخش ارزیابی نمایش؛ با ابزار سنجش و اندازه‌گیری وایله‌هام<sup>۳۶</sup> پاسخ‌های عاطفی و شناختی افراد دسته‌بندی می‌شود تا با استفاده از متون پاسخ‌ها؛ میزان تاثیر حس همدلی افراد شناسایی و در بخش بحث و گفت‌وگو به سئوالات مقاله پاسخ داده شود. تمرکز این پژوهش بر تقویت همدلی از راه اشیا و چگونگی تاثیرگذاری همدلی بر تفکر (همدلی شناختی)، احساس (همدلی عاطفی) و عمل (همدلی رفتاری) افراد قرار گرفته است.

## همدلی

مفهوم همدلی شامل ایده یا تلاشی برای درک و اشتراک گذاری تجربیات احساسی و عاطفی شخص دیگری

(Hakansson, 2006؛ گلמן، ۱۳۹۶) محسوب می‌شود و از آن به عنوان پدیده‌ای چند وجهی نام برده و نتایج آن را در پاسخ عاطفی و شناختی دانسته‌اند که نسبت به وضعیت دیگری داده می‌شود. یعنی؛ توانایی اینکه تصور شود دیگران چگونه حس می‌کنند، اینکه خود شخص چه احساسی دارد و در نهایت دیدگاه فردی او نسبت به دیگران چگونه است (گلמן، ۱۳۸۸، ۱۳۹۳؛ خانجانی، ۱۳۹۱، 2016، Simeone).

تاریخ پیدایش مفهوم اولیه همدلی به تحقیقات دو نظریه پرداز حوزه فلسفی بنام (فیشر و لیپس) می‌رسد که برای نخستین بار توسط فیشر با مفهوم آینفوهولونگ آلمانی به معنای احساس به یک موجود زنده یا اشیا طرح شد تا از آن برای تمایز احساس و عواطف خود به دیگری استفاده شود. او از کلمات دیگری به معنای واقعی کلمه (احساس به، احساس با، احساس در) و مجموعه کلماتی<sup>۳۷</sup> استفاده کرد تا به نظرات متفاوتی از احساس در سطوح مختلف ادراک، ضمیرناخودآگاه، تحریکات بصری، عملکردهای تخیل و بازنمایی دست یابد (Jahuda, 2005). تحقیقات اولیه فیشر بحث‌های زیادی در رابطه با ارتباط حسی انسان به اشیا به وجود آورد تا اینکه لیپس، به تقلید درونی احساس حاصل از اینفوهولونگ فیشر توجه و در آن به منبع زیبایی اشاره کرد. از نظر لیپس، همدلی نامی است که به فرایند انسانی شدن اشیا و احساس کردن از درون به آنها داده می‌شود و نوعی فرافکنی حسی است که قابلیت انتقال از انسان به انسان را داراست (Jahuda, 2005)؛

(Gallese, 2017). اظهارات فلسفی لیپس، بعدها انقلابی در دنیای روانشناسی و علوم اجتماعی به وجود آورد و رویکردهای متفاوت همدلی بحث‌های زیادی را درباره تجربه همدلی میان فردی از راه همدلی زیبایی شناسی ایجاد کرد تا اینکه تیتچنر روانشناس انگلیسی از آن به مفهوم توانایی ادراک تجربه ذهنی فرد دیگری استفاده کرد و برای گسترش آن، کلمه اینفوهولونگ را به امپاتی انگلیسی از کلمه امپاتیا (همدلی) ترجمه کرد «امپاتیا کلمه یونانی است و پیشینه آن به قرن ششم تا هشتم قبل از میلاد به معنای رنج کشیدن و در اشتیاق بودن با احساس دیگری» (Vreecer, 2015: 66). می‌رسد و در تعریف ساده به نظر می‌رسد همدلی به جای اینکه پدیده روانشناختی باشد نوعی بینش معرفتی است و عملکرد آن اشتراک گذاری وضعیت عاطفی دیگران است و از سه مولفه عاطفی، شناختی، رفتاری ساخته می‌شود. به عبارتی همدلی «دسترسی شهودی به شناخت ذهنیت دیگری» (هراتیان و احمدی، ۱۳۹۱) نوعی فرافکنی القای حالت ذهنی و روانی است که در همدلی کردن با آثار هنری، به بیننده کمک می‌کند تا خود تماشاگر در دنیای اثر منعکس شود (پاکباز، ۱۳۸۶). همدلی بازخوردهای متفاوتی در علوم دارد و سابقه آن به اوایل قرن بیستم میلادی می‌رسد که مفهوم همدلی را دچار نوسان کرد تا جایی که در فرانسه ژرژکابانیس<sup>۳۸</sup>، پیشنهاد کرد علایم و حرکات تقلیدی صورت، تن صدا و نوع نگاه و سخنان به زبان آورده؛ زبان همدلی است و از راه آنها می‌توان احساس دیگری را ارزیابی کرد (Jahuda, 2005). همدلی از دید عصب‌شناسی تایید شده است زیرا ضمن تحقیقات فیزیولوژیکی مغزی مشخص شد؛ غده امیگدال در ارتباطی که با مناطق کورتکس بینایی دارد کلید تحریک همدلی است و پاسخ‌های همدلانه را با تغییر و تقلید صورت و بدن دیگری ابراز می‌کند و به گونه‌ای طراحی شده که نسبت به پیام‌های عاطفی واکنش نشان بدهد (گلמן، ۱۳۸۸، ۱۳۹۳، ۱۳۹۶ ؛ Gallese, 2005, 2017). بازخوردهای رفتاری ناشی از همدلی در دهه ۵۰ میلادی، بعد از اولین آزمایش‌های روانشناسی به دست آمد به نحوی که در زمینه درمانی؛ بیشتر پاسخ‌های عاطفی را سنجش می‌کرد و از آن به عنوان توانایی شناختی در پیش‌بینی تجربیات دیگران نام برده‌اند و اصطلاحاً به آن راه رفتن در کفش دیگری (Lanzoni, 2020) گفته‌اند. همدلی نوعی شبیه‌سازی افکار و احساسات است و از راه ذهنی سازی منجر به بازنمایی می‌شود (Hakansson, 2006؛ علیزاده فرد، ۱۳۹۷؛ گلמן، ۱۳۸۸؛ مشهدی

، ۱۳۸۲؛ خانجانی ، ۱۳۸۸). در این رابطه مدل‌های متفاوتی به دست آمده و همگی تعاریف یکسانی دارند به این مفهوم که: همدلی عاطفی به معنای پاسخ هیجانی به وضعیت درونی فرد دیگری است و در این نوع؛ فرد در حالت هیجانی شخص مقابل سهیم می‌شود و در همدلی شناختی؛ شامل توانایی بازشناسی و درک هیجان دیگری است که در این مفهوم، فرد حالات ذهنی طرف مقابل را بازنمایی می‌کند و در برخی متون، این‌گونه همدلی شناختی را با ذهنی سازی مترادف می‌دانند و در آخر، مفهوم همدلی رفتاری است که رفتارهای همدلانه در سطح جامعه را بررسی می‌کند (موسوی، ۱۳۹۴ و حیدری و مرادیان، ۱۳۹۳).

## شبیه سازی با دیگری

نظریه شبیه‌سازی از مبانی نظریه ذهن می‌باشد و به این معناست که چگونه افراد حالات روحی دیگران را ذهنی سازی می‌کنند. طبق روانشناسی عامه، انتساب حالت ذهنی بطرق مختلف را خواندن ذهن می‌دانند که در فرآیندی بنام شبیه سازی اتفاق می‌افتد. شبیه سازی از کلمه لاتین *Simulare* گرفته شده و به معنای (تقلید یا کپی کردن) و فعل لاتین آن از *Similis* مشتق شده و به معنی (مشابه) یا (مانند) است. در واقع شبیه سازی ذهنی می‌تواند یک واقعه یا حالت یا روند شناختی رویداد دیگری را تقلید یا کپی کند. همچنین در ادبیات علوم شناختی، شبیه سازی به معنای (تجدید یک تجربه) است و به زبان ساده تلاشی تجسمی برای ایجاد یک حالت ذهنی به شمار می‌آید که در ذهن بیننده و یا شنونده اتفاق می‌افتد (Shanton & Goldman , 2010). در ابتدا تئوری شبیه سازی<sup>۳۹</sup> در نسخه های تحقیقاتی گلدمن (۱۹۸۹ و ۲۰۰۶) ارائه شد که در آنها از تجربه انسانی به عنوان یک الگو نام می‌برد. الگویی که ذهن، توسط آن شبیه سازی می‌کند تا با قرار دادن خود در موقعیت دیگری، حالات طرف مقابل را کشف کند. در این تئوری نوعی تعامل اجتماعی وجود دارد و راه تشخیص آن از راه حرکات بدنی و حالات تقلیدی چهره انجام می‌شود (Newen & Schlicht , 2009). در واقع «آنچه در دیدگاه شبیه سازی اهمیت دارد نقش تجربه درونگرایانه است که هریس<sup>۴۰</sup> بر اهمیت نقش شبیه‌سازی ذهنی در اکتساب دانش و مهارت اجتماعی تاکید می‌کند» (مشهدی ، ۱۳۸۲ : ۷۴-۷۵). مطابق با نظر گلدمن «در مراحل شبیه سازی با دیگری ابتدا فرد خود را به جای دیگری می‌گذارد و فعالیت ذهنی او را برای خود شبیه سازی می‌کند. فرد در واقع وانمود می‌کند که حالات ذهنی او با حالت ذهنی فرد مقابل همخوانی دارد و سپس فرد می‌بایست این حالات ذهنی شده را در دستگاه شناختی خود قرار دهد» (حیدری و مرادیان، ۱۳۹۳ : ۱۱). همچنین اشاره می‌شود که «نقش شبیه‌سازی صرفاً این نیست که ما را از حالات کنونی ذهنی به حالات بعدی ببرد بلکه روشی است برای نسبت دادن حالات ذهنی به سایرین. مانند اینکه ما برای پیش بینی رفتار دیگران ابتدا خود را در موقعیت آنها قرار می‌دهیم و سعی می‌کنیم شرایط را درک کنیم و سپس برای پیش بینی رفتار و عمل با تاکید بر قیاس و این پرسش که یک نفر در این شرایط چگونه رفتار می‌کند دست به پیش‌بینی می‌زنیم و تلاش می‌کنیم تا تصور کنیم اگر ما به جای دیگران بودیم چه انتخابی می‌کردیم و یا چه رفتاری داشتیم» (فرهنگ وصال، ۱۳۹۰ : ۱۴۸). همدلی و شبیه‌سازی با دیگری از منظر تجربیات زیبایی‌شناسی و میان فردی عمیقاً با هم در پیوند هستند زیرا هردو بر پایه نظریه ذهن فعال می‌شوند و ذهنی سازی خود از مفاهیم همدلی است و با بازنمایی یا تجسم ارتباط دارد. زیرا مفهوم بعدی همدلی به معنای تجسم کردن است و استاتلند<sup>۴۱</sup> این حالت را نوع خاصی از دیدگاه دیگری بنام ( او را تجسم کن ) نامید (گلنم ، ۱۳۸۸ ، Goldman , 2006, Brinck , 2018 ، خسروی ، ۱۳۹۸). در رابطه با تجسم

و همدلی، نائومی کوکیلون<sup>۴۲</sup> مدیر برنامه‌های جوانان و معلمان در موزه ملی تاریخ آمریکا معتقد است «باید سعی شود تا مفاهیم تاریخی را با همدلی آموزش داد و به جای شبیه سازی از تجسم استفاده شود چون هدف، تجسم همدلی است» (2017, Coquillon). در این رابطه می‌بایست به اساس شبیه‌سازی توجه کرد که شامل تقلید و بازنمایی تجربه دیگران است و برای ایجاد آنها به دو نوع شبیه سازی نیاز می‌باشد که یکی از راه ذهنی سازی و برای تجربه زیبایی شناسی هنری ایجاد می‌شود و همواره تحت کنترل و هوشیار است تا آگاهانه مفهوم تصاویر بصری را در ذهن درک کند<sup>۴۳</sup> و در نوع دیگر از راه تقلید با دیگران ایجاد می‌شود و در این سیستم، مغز انسان به شکل ناخود آگاه و خودکار، تحت فرمان نرون‌های آینه ای عمل می‌کند تا نسبت به وضعیت عاطفی و حسی طرف مقابل خود سریعاً واکنش نشان دهد که گالس هر دو فرآیند را ناشی از شبیه سازی تجسم می‌داند<sup>۴۴</sup>. (2009, Jeffers; 2018, Brinck; 2005, Gallese).

## همدلی با اشیا

موزه به عنوان یک رسانه جهانی هرگونه تاثیرگذاری را از چشم اشیا در معرض تماشا می‌بیند و به آن به منزله‌ای می‌نگرد که بیشترین قدرت تاثیر گذاری را خواهد داشت. در نتیجه به دنبال راهکارهایی است تا به نوعی تاثیر آن را درون اندیشه افراد تقویت کند. درگیر شدن با اشیا، وسیله کارسازی برای قدرت توقف در مقابل اشیاست که برای افزایش شدت آن به نیروی احساسی نیاز است که به آن حس همدلی با اشیا می‌گویند. موضوع همدلی در بحث‌های روانشناسی اجتماعی موزه اهمیت ویژه‌ای دارد و تا جایی گسترش یافت که «کرزناریک<sup>۴۵</sup> از بنیان دانشکده؛ به مدل‌های قدیمی برای تغییر جامعه غربی باور نداشت و می‌گفت همدلی قدرت شگفت‌انگیزی برای تغییر اجتماع دارد و باید آن را از قلمرو روانشناسی به حیطه روابط فرهنگی وارد کرد» (2015, Krznanic). سه موضوع تجسم و تخیل و (شخصی سازی<sup>۴۶</sup>) با اشیا از مباحث مهمی است که برای درگیر شدن با شی، ارزش ویژه‌ای دارد. زیرا همدلی با شی، ناشی از واکنش‌های احساسی و جلب نگاه است و به هر میزان که اشیا به درستی نمایش داده شوند به‌طور موثرتری می‌توان با آن همدلی کرد. در این رابطه هرز<sup>۴۷</sup> عقیده دارد «همدلی را می‌توان با عنوان حس مشترک با شخص دیگری توصیف کرد که این مفهوم سازی ارتباط ویژه‌ای با موزه‌ها دارد تا با دیدن نمایشی از یک شخصیت تاریخی، لحظه‌ای افراد را به دوردست‌ها می‌برد. این نگرش به نوعی؛ نحوه ارتباط افراد با اثار و اشیا موزه‌ای را تعریف می‌کند تا جایی که به چگونگی قرارگیری درک‌فش دیگری تلقی می‌شود» (2016, Simeone: 17). از روش‌های مهم تقویت همدلی با اشیا، توجه به دو اصل مهم شبیه‌سازی با دیگری و روایتگری است. درک احساس دیگران همیشه با شبیه‌سازی با دیگری همراه است و راه ایجاد آن در موزه با روایتگری شی است. در موزه‌ها برای تقویت همدلی از راه اشیا موضوعات متفاوتی انتخاب می‌شوند و روایت شی را به اثری با ارزش برای تجربه‌گرایی تبدیل می‌کند. زیرا در تجربه‌گرایی اشیا، روایتگری با داستان عاطفی خود تاثیر خاصی بر افراد می‌گذارد و آنها را به یادگیری بیشتری ترغیب می‌کند. هر شی داستانی دارد و با روایت اشیا، می‌توان آنها را تحلیل کرد. هدف روایتگری، متقاعدکردن برای تغییر ذهن و نگرش جدید است که قابلیت‌هایی برای اطمینان و مؤلفه‌های انسانی و عاطفی را به همراه می‌آورد. زیرا همسازی با دیگری با دقت و توجه و حضور قلبی کامل ممکن می‌شود و در این حالت است که شخص با تمام وجود گوش می‌سپارد تا جایی که برخی داستان نویسان معتقدند داستان غیربصری تاثیر روانشناختی عمیق تری نسبت به داستان



تصویری دارد و داستان غیر تصویری که از راه روایتگری شنیده می‌شود از عناصر شخصی سازی، تخیل و تجسم ناشی از شبیه سازی مغزی<sup>۴۸</sup> استفاده می‌کند تا بدین شکل پیوندی عاطفی و حسی بین موضوع روایت و شنونده ایجاد کند و در این مرحله است که مهم‌ترین اتفاق همدلی با اشیا رخ می‌دهد. در روایتگری با شی، افراد می‌توانند از راه شنیدن؛ همدلی و مشارکت فردی را تجربه کنند که به آن نوعی شبیه‌سازی جهان واقعی می‌گویند (خسروی، ۱۳۹۸؛ Manney, 2008؛ گلمن، ۱۳۹۶). همواره تفسیر اشیا با گفتگو درون موزه صورت می‌گیرد تا افراد را به تجربه اندوزی دعوت کند و این تفسیر از راه اشیا به دو صورت است یا در قالب رویدادهای خاص تاریخی و یا با نمایش روایت‌های شخصی است. (Pujol, 2009, منصور زاده و حاتمی، ۱۳۹۳). در رابطه با همدلی اشیا، روایتگری باید ذهن را به گونه‌ای تغییر دهد تا توجه را به خود جلب و حواس را درگیر کند که به گفته گاردنر با داستانی که روایت می‌شود به افراد یاری داده می‌شود تا محتوای داستان را در زندگی خود مجسم کنند (گاردنر ۱۳۸۶). مری لور رایان<sup>۴۹</sup> در این باره معتقد است «هر شی خود یک روایت است» (Leena, 2015: 1) زیرا در فرآیند همدلی با اشیا، داستان شی، فضایی از راه حواس ایجاد می‌کند تا توجه را جلب کند که در این مرحله، نیروی جاذبه شی باید از راه داستان تقویت شود. همدلی با اشیا نوعی شبیه‌سازی است که در آن افراد با چالش‌های عاطفی و اجتماعی درگیر می‌شوند تا برای فهمیدن احساس دیگری یک مایل در کفش او طی کنند.

## مطالعه موردی: شبیه‌سازی با دیگری در نمایش یک مایل در کفش من

### الف- موزه همدلی

فرآیند احساسی یک معنا، برای تخلیه هیجانات مضر انسانی برای اولین بار در موزه همدلی با نمایش یک مایل در کفش من اجرا گردید. این نمایش ابتدا توسط کلر پاتی<sup>۵۰</sup> مطرح شد و سپس به شکل موزه همدلی و با پروژه‌های اثرگذار اجتماعی ادامه یافت. در این موزه، پژوهشگران و هنرمندان و فلاسفه سعی دارند تا آموزش‌های لازمی برای ترویج همدلی ارائه کنند. موزه همدلی خانه دائمی ندارد و همه برنامه‌های نمایشی به شکل سیار در انگلستان، بلژیک، ایرلند و آمریکا و استرالیا تا کنون اجرا شده است. موزه همدلی یک جعبه بزرگ با مجموعه‌ای از کفش‌ها و داستان‌های صوتی است تا با شنیدن آنها، عواطف مشترک انسانی تحریک شود (تصویر ۱-).



تصویر یک - نمای موزه همدلی (جعبه کفش)  
منبع [www.empathymuseum.com](http://www.empathymuseum.com)

در موزه همدلی از افراد دعوت می‌شود به درون جعبه وارد شده و کفشی با اندازه پای خود انتخاب کنند تنها اطلاعاتی که فرد از کفش دارد فقط نوع کفش است. سپس با یک هدست و دستگاه دیجیتال شنیداری در یک مایل به روایت کفش گوش می‌سپارند.

### ب- تعریف نمایش

وجه تسمیه این نمایش از ضرب المثل سرخپوستان آمریکایی گرفته شده و به این معناست که تا زمانی که به جای شخص دیگری با کفش او یک مایل راه نرفته‌ای حق قضاوت درباره او نداری (Markhan, 2017, 1). مفهوم این نمایش اصطلاحی است که در اصل برای طراحی نمایشگاه‌های ذهنی موزه‌ها به کار می‌رود و هدف آن شناخت مشکلات جامعه انسانی است. این نمایش فرآیندی تفسیری از شی است تا با آن جنبه‌های نادیده زندگی را به صورت تجربی نشان دهد. در این نمایش به داستان افرادی گوش داده می‌شود که از گروه‌ها - صنف‌ها و دسته‌های مختلف جامعه و شامل داستان‌های از دست دادن عزیزان - غم‌ها - عشق‌ها و ناکامی‌های اجتماعی<sup>۵۱</sup> هستند. این نمایش به افراد یاری می‌دهد تا به تجربه‌ای از اشتراکات بشری که در داستان اشیا (کفش) ریشه دارد آگاه شوند. در نمایش‌ها ۱۵۰۰ داستان ضبط شده توسط راویان کفش‌ها تهیه شده است و با مضامین شاد تا غمگین در فاصله زمانی ۹ تا ۲۵ دقیقه متفاوت هستند. همچنین در فرآیند اجرا، دو نوع شرکت‌کننده حاضر هستند (کفش و شنونده روایت) که با استفاده از هدست و کفش، رابطه‌ای احساسی بین فرد و شی بوجود می‌آورد در حالی که کفش به صورت نمادین بیانگر یک شخصیت غایب است.

### ج- توصیف نمایش

این نمایش با تمرکز بر روایتگری شی (کفش)، همدلی را با قراردادن خود در کفش دیگران برای آگاهی و تجربه از احساس دیگری آموزش می‌دهد (Rothko, 2018, 2). در واقع آنچه در نمایش باعث ارتباط حسی با اشیا می‌شود روایتگری یک جفت کفش است گویی کفش به زبان آمده و داستان خود را بازگو می‌کند. تکیه اصلی شی بر روایت است تا به افراد یاری دهد اطلاعات دریافت شده را سازماندهی کنند. در این نمایش، روابط بین فردی از راه اشیا تفهیم می‌شود تا افراد، داستان دیگران را با یک جفت کفش تفسیرکنند. فرایندکار با گوش دادن به داستان کفش است تا در مسیر شبیه‌سازی با دیگری، با صاحب کفش همدلی کنند. هدف این نمایش، شنیدن با روایت کردن، قدم زدن است تا محرکی برای همدلی و یادگیری و تجدید نظر رفتارهای میان فردی شود (فتحی، ۱۳۸۵). از کارهای مهم نمایش، اندازه‌گیری سطح همدلی افراد است که پس از نمایش؛ صدای آنها را ضبط و با لحن صدا؛ گفت‌وگوها که اغلب نگران هستند به افراد یاری می‌دهد تا میزان همدلی اجتماعی خود را تخمین زنند «آنچه در این نمایش بر آن متمرکز می‌شود سه موضوع مهم یادگیری زندگی دیگران، تماشای آنچه مستقیماً مردم انجام نمی‌دهند، گوش دادن به آنچه مردمان به زبان نمی‌آورند» (Mikhael, 2018, 9) می‌باشد.

## د- اجرای نمایش

نمایش در دو مرحله به جمع آوری اطلاعات می پردازد تا میزان تاثیرگذاری محتوای نمایش از راه کفش را سنجش کند. مراحل کار به این شکل است که نظرات افراد قبل و بعد از سفر فیزیکی با کفش جمع آوری می شود<sup>۵۲</sup> تا شرایط مناسبی برای گفتمان درباره محتوای همدلی فراهم شود. مرحله اول، جذب افراد از راه روایت کفش است زیرا همزمان با انتخاب کفش؛ سفر آغاز و لحظه عاطفی افراد با گذر زمان که در حال تجربه اندوزی عاطفی هستند شروع شود. در پیش از سفر، اطلاعات اولیه در خصوص همدلی در اختیار افراد قرار می گیرد تا با پیش زمینه فکری قبلی به فضای اجرا وارد شوند. مرحله دوم، زمانی است که مجدداً افراد را به فضای اجتماعی دعوت می کنند تا بازخورد ارتباطی خود را با کفش به اشتراک گذارند. در پخش پایانی نمایش از افراد سئوالاتی پرسیده می شود مانند حال چگونه همدلی را تعریف می کنید؟ آیا همدلی در آموزش شما نقش دارد؟ اقدامات بعدی شما در خصوص ارتباط شخصی و عاطفی چیست؟

## ارزیابی نمایش

در این مقاله برای ارزیابی و سنجش از روش وایلهروهام به عنوان ابزار گردآوری و سنجش استفاده می شود. با این ابزار؛ گفت وگوهای افراد پس از مشاهده شی و شنیدن روایت در سه بخش عاطفی- شناختی- رفتاری دسته بندی تا نتایج تاثیر همدلی به صورت کیفی اندازه گیری شود. این پاسخ ها شامل: پاسخ های همدلی عاطفی افراد (آنچه افراد پس از تفسیر خود حس می کنند) - پاسخ همدلی شناختی (آنچه افراد در نتیجه تفسیر خود فکر می کنند یا به آن باور دارند و دانسته اند) - پاسخ های همدلی رفتاری افراد (آنچه افراد انگیزه انجام آن را به دست آورده اند) می باشند تا بر اساس پاسخ ها؛ در بخش بحث گفت وگو به سئوالات مقاله پاسخ داده شود. با این ابزار؛ میزان تمرکز بر احساس و نگرش و عواطف افراد - چگونگی تمرکز بر یادگیری و کسب مهارت - تمرکز بر انجام اعمال مطلوب سنجش می شود که تماماً بر محور ارکان همدلی قرار داشته و می تواند در نه بخش مختلف از روش های وایلهروهام دسته بندی شود.<sup>۵۳</sup> در این مقاله به دلیل نبود اجرای نمایش و نبود مصاحبه و پرسش نامه مستقیم، از ابزار (نگاشت معنای شخصی) وایلهروهام استفاده می شود که با این ابزار، درک مفهومی نگرشی و عاطفی اشخاص، اندازه گیری کیفی می شود تا به دو نتیجه مهم نمایش منتهی شود یعنی؛ شناخت شدت ارتباطی به لحاظ رفتاری و دیگری تجربه گرایی افراد است که هر دو از نتایج همدلی کردن در سطوح عاطفی، شناختی و رفتاری هستند «به گفته فالک، این روش از افراد می خواهد کلمات، ایده ها، تصاویر، عبارات یا افکاری را که در رابطه با موضوع به ذهن آنها خطور می کند را در دو مرحله، پیش و بعد از نمایش بیان کنند» (Weiler&Ham, 2006: 18-19). بر این مبنا در جدول شماره ۱؛ برخی از پاسخ های حسی افراد که نمایانگر تفسیر آنها از درک مفهومی نسبت به موضوع و روایت نمایش است و با ابزار (نگاشت معنای شخصی) دسته بندی شده است، از راه سایت و دیگر منابع مربوط به این نمایش جمع آوری کرده تا تجربه همدلی از راه کفش را نشان دهد.

جدول شماره - یک : پاسخ‌های همدلانه افراد از نمایش یک مایل در کفش من ( موزه همدلی )

همدلی عاطفی	همدلی شناختی	همدلی رفتاری
خاطراتی که با اشیا زنده می‌شوند می‌توانند به ما کمک کنند تا احساساتی از غم و شادی گذشته را مجدداً تجربه کنیم.	اشیا باعث ارتباط ما با خاطرات گذشته می‌شوند تا دست به تفسیر بزینم و افکار نوعی تجربه احساسی را به وجود می‌آورند. راه رفتن با کفش ابزاری بی‌نظیر برای کمک به خود است. این باعث می‌شود موضوعات ناخودآگاه و پویایی پنهان به سرعت قابل مشاهده شوند.	راه رفتن در کفش دیگری مستلزم درک زیادی از وضعیت انسان‌هاست اگر همه با همه شروع کنیم جامعه با ملاحظه ای خواهیم داشت .
اشیا به دلیل احساسی که طرح می‌کنند همدلی را برمی‌انگیزند مانند کفشی که در آن حوادثی را پشت سر گذاشتیم.	یک نکته مشترک و مهم درباره همدلی با اشیا وجود دارد و اینکه ذهن می‌تواند به تجربیات گذشته ارتباط برقرار کند.	یک مایل در کفش من شروع خوبی برای تمرین همدلی با مفهوم کفش است بدین معنا که می‌توانیم با تجربیات طرف مقابل با خود ارتباط یابیم اما هرگز نمی‌توانیم احساس دیگری را بفهمیم.
ارزش و خاطرات معنوی در زندگی افرادی دوام دارد که اشیا یا در خاطره آن نقش دارد و اگر بر وضعیت فیزیکی اشیا زیاد تمرکز شود ارزش مثبت انتقال خاطرات را از دست می‌دهد.	به نظرم ما به‌طورمستقیم با اشیا بیجان همدلی نمی‌کنیم بلکه نگاه و دیدن ما باعث می‌شود تا با اشیا احساس همدلی داشته باشیم و این دو، فرایند مشابه ندارند زیرا افکار ما در ذهن باعث می‌شود تا با اشیا همدلی داشته باشیم و این امر مسئول احساسات ماست.	همدلی بخشی از انسان بودن است و با افراد کمی می‌توانیم آن را در خود تقویت کنیم اما توان آن را داریم تا آن را در زندگی خود بگنجانیم .
اشیا احساس ندارند و نمی‌توانند به روش‌هایی که ما از راه حسی به دیگران آسیب می‌زنیم مضر باشند اما فکر می‌کنم یاد آوری این واقعیات ممکن است کمک کند تا واضح‌تر به تاثیر حسی اشیا بر زندگی و رفتارهای خود دقت کنیم.	من منظور همدلی از راه کفش را نمی‌فهمم که چگونه با راه رفتن در آن نسبت به دیگری آگاه شویم اما می‌دانم حتماً عناصری دیگری در ارتباط با هم نوع از این راه وجود دارد.	به نظرم تغییر دادن افراد و طرز فکر و احساس آنها تا از آنها شخص دیگری بسازد مشکل است چون ابتدا باید خود را تغییر دهیم تا نحوه درگ دیگران هم تغییر کند.
در اشیا قدیمی ممکن است چیزی باشد تا باعث شود نسبت به چیزی احساس دل‌تنگی کنیم شاید استعاره بصری باشد و یا هر عاملی که منجر به ناراحتی حسی می‌شود.	احساسات نسبت به اشیا گاهی باعث تحریکات عصبی می‌شود به عبارتی انتقال حس انسان به اشیا و حتی حیوان هم وجود دارد.	مدارهای مغزی که کار همدلی را انجام می‌دهند تفاوتی بین عموم نمی‌بینند. پس همدلی برای عملکرد خود به تلاقی نیاز ندارد و اگر حیوانی را آزار دهیم احساس درد می‌کنیم .
گاهی فکر می‌کنم اگر جای شی بودم و رفتاری مشابه با من می‌شد چه احساسی می‌داشتم.	همدلی چیزی است که گرفتار شدن در آن مانند درگیری در زنجیره‌ای از احساسات است و عملکرد ما را در فعالیت‌های روزمره متاثر می‌کند.	همدلی ابزار قدرتمندی برای بهتر شدن ارتباط خود با دیگران است برای نادیده گرفتن تفاوت‌ها و اینکه درک کنیم هر فردی در این سیاره خواهر یا برادر ماست .
همدلی به نظر من داشتن درد تو در قلب من . اما تجربه داستان‌ها را مانند غم از دست دادن فرزند را نمی‌خواهم تجربه کنم. با همدلی می‌توانم تصور کنم که تجربه حسی چیست.	با همدلی، شخص سعی دارد تا عمیق تر با دیگری رفتار کند باید دلایل رفتار دیگری را فهمید.	نمی‌توان اقدام وحشتناک جنایتکاران را درک کرد اما شاید با راه رفتن با کفش آنها بتوان علت اقدامات آنها را فهمید. البته تاکید ندارم که باید سعی کنیم تا اقدام آنها را درک کرد.
با همدلی می‌توان تمام سطوحی را که ما به عنوان انسان با خود به ارمغان می‌آوریم لمس کرده و کشف کنیم مانند احساسی، عقلانی ذهنی و معنوی. ما در درون خود (و دیگران) حس پذیرایی، حساسیت، شهود، همدلی را تمرین می‌کنیم.	فرایند یک مایل در کفش من برای درک خود و دیگران در سطح عمیق اجرا می‌شود و همدلی هسته اصلی آن است.	اگر همگی تا حدی همدلی کنیم متوجه می‌شویم با آنچه از کودکی به ما آموختند زندگی کرده‌ایم پس باید به دنبال الگوی بزرگ همدلی باشیم تا از راه آن به آرامش رسید. تمام تلاش خود را می‌کنم تا مثبت اندیش باشم.

## بحث و گفت‌وگو

در این بخش برای پاسخ به پرسش‌ها: چگونه اشیای موزه همدلی را تقویت می‌کنند؟ چگونه همدلی در موزه باعث تغییر رفتارهای اجتماعی می‌شود؟ سه موضوع؛ آشنایی با نحوه شبیه‌سازی ذهنی و عملکرد عناصری که باعث ارتباط عاطفی و شناختی بین شی و فرد می‌گردد به همراه توصیف و تحلیل کیفی پاسخ‌های همدلانه افراد طبق جدول ۱- اهمیت بسیاری دارد. زیرا پاسخ هر دو پرسش اولاً در چگونگی فرآیند شبیه‌سازی تجسم قرار گرفته و دوماً این فرآیند برای (همدلی با اشیا و همدلی سطح جامعه) از سیستم فیزیولوژیکی یکسانی پیروی می‌کند. ضمن اینکه طبق ابزار سنجش واپلروهام، گفتار افرادی که بعد از نمایش گردآوری شده و بر سه رکن همدلی کردن قرار گرفته است، مشخص می‌کند افراد تا چه میزان نسبت به وسعت و عمق همدلی آگاهی یافته و تمرین همدلی از راه نمایش، منجر به بروز چه واکنش‌های متفاوتی نسبت به موضوع داستان‌های انسان محور موزه شده است. این تجربیات نشان می‌دهد روایت کفش، ارتباط انسانی را با نحوه نمایش خود شدت بخشیده و در کنار آن تجربه‌ای عاطفی و شناختی ایجاد کرده است تا از این طریق به عموم آموزش دهد راه نزدیکی انسان‌ها از مسیر همدلی می‌گذرد. در این نمایش، از شی مفهومی که ذاتا ارزش هنری ندارد استفاده شده تا با روایتگری حس همدلی را تقویت کند. در واقع با مشاهده پاسخ‌های همدلانه افراد مشخص می‌شود اشیای موزه‌ها با تقویت همدلی راه تغییر اجتماعی را باز کرده‌اند و با ابراز احساسات و گفتارهای متفاوت که به منزله نوعی واکنش‌های بدنی محسوب می‌شود نشان می‌دهد افراد متأثر از روایت اشیا و فارغ از ویژگی‌های بصری و فیزیکی شی درگیر نوعی ارتباط عاطفی و شناختی با اشیا شده و به نوعی دست به تجربه‌اندوزی زده‌اند که بخش مهم بازخوردهای حسی افراد را می‌توان در گفتار آنها مانند اشاره به زنده شدن گذشته و ثبت خاطرات، طرح احساسات جدید، همذات‌پنداری، درک تجربه عاطفی دیگران از راه روایتگری و در نهایت قبول همدلی به عنوان حس عقلانی و معنوی دانست که با انتقال احساس و عواطف و از راه شی ایجاد شده است. این موارد همزمان افراد را در مسیر یادگیری مهارت همدلی به دو مؤلفه نهایی آن یعنی همدلی شناختی و رفتاری سوق داده است که با اظهارات افراد مبنی بر اینکه اشیا توانایی دارند تا با تجربه حسی، انسان را وادارند تا دست به تفسیر زده و با ذهنی سازی با گذشته رابطه یابند و یا اینکه دیدن و نگاه کردن به اشیا می‌تواند باعث همدلی شده و اینکه افکار انسانی است که عناصری را در ارتباط با ایجاد همدلی از راه اشیا می‌سازد تا در نهایت با درگیری فکری عملکرد انسانی را تغییر دهد می‌تواند نشانگر تقویت همدلی از راه اشیا بوده و اثبات اینکه احساس به اشیا، منجر به انتقال حس انسان می‌شود تا در نهایت به شناخت عمیق تری نسبت به رفتارهای دیگران شود. مشخص است همدلی از راه اشیا موزه راهی برای تمرین همدلی کردن عموم در سطح جامعه است به نحوی که در گفتار افراد مشاهده می‌شود. همدلی در ساخت یک جامعه سالم دخالت داشته و با نمایش اشیا ارتباطات انسانی تسهیل می‌گردد و از آنجا که راه تقویت آن از طریق سیستم بیولوژیکی مغزی هم اثبات شده است پس می‌توان از طرق متفاوت آموزشی همانند نمایش آثار موزه‌ها آن را تقویت و گسترش داد. به ویژه اینکه از ابتدا مشخص شده بود راه تقویت همدلی از مسیر تجربه زیبایی شناختی هنری می‌گذرد تا در نهایت به تجربه بین فردی منجر گردد.

از پاسخ‌های همدلانه افراد در جدول ۱- به نظر می‌رسد تجربه همدلی چشم اندازی از اهداف شبیه‌سازی با دیگری را برای عموم فراهم کرده است که بر سه موضوع اجتماعی تکیه دارد؛ اینکه دیگران چگونه در قبال رفتار ما حس می‌کنند و چگونه می‌شنوند و یا عمل می‌کنند. این سه موضوع تدابیری برای تقویت همدلی

به عنوان یک مهارت انسانی برای افراد ایجاد کرده تا یاد بگیرند از مهارت ارتباطی گوینده بودن و شنونده بودن استفاده کنند. همدلی موضوع مهم روانشناسی اجتماعی است و هدف موزه؛ تغییر رفتارهای انسانی و کسب مهارت اجتماعی است و بخش زیادی از تجارب موزه‌ها از راه تعاملات اجتماعی و داستان اشیا صورت می‌گیرد و به نظر می‌رسد کار بر اشیا موزه‌ها روش مناسبی برای انتقال دانش‌ها و تحلیل جنبه‌های مختلف روانشناسی هستند. شی برای ایجاد همدلی، روایتگری می‌کند تا ارتباط خوبی در یک فرم را نمایش دهد. زیرا ارتباط به تنهایی برقرار نمی‌شود مگر اینکه اولین قدم را شی با روایت‌های عاطفی خود بردارد و به هر میزان که شی قابلیت‌های نمایشی و روایت‌پردازی بیشتری در تعامل با مخاطب داشته باشد؛ می‌تواند به مخاطب یاری دهد تا دو اصل مهم تاثیرگذاری اجتماعی را در خود نهادینه کند یعنی؛ ابتدا تقویت ارتباطات انسانی و دوم به موزه کمک می‌کند تا نقش اخلاقی را برآورده کند. پیام اشیا حاوی ارزش‌های فرهنگی هستند و در باورها و تغییرات حسی و عاطفی نقش اصلی را بازی می‌کنند و این امر ممکن نیست جز با تقویت حس همدلی. با پاسخ‌های همدلانه افراد به نظر می‌رسد موزه توانسته از همدلی افراد الگوبرداری کند و از آنها می‌خواهد تا به افکار و اندیشه‌های یکدیگر پاسخ و با اظهار نظرات مخالف و موافق راه گفت‌وگویی گروهی و ارتباطات شخصی را تقویت کنند. در این روش فرصتی فراهم می‌شود تا با گوش دادن روایت به همدلی پردازند و تجربیات و بینش خود را مبادله کنند.

### نتیجه

هدف اصلی این مقاله در دو موضوع مهم خلاصه شده است؛ ابتدا آشنایی با همدلی به عنوان یک رویکرد جدید در موزه‌ها با تاثیرگذاری اجتماعی است تا به این نحو موزه‌ها بتوانند در انتقال مفاهیم محتوایی اشیا به درستی عمل کنند دوم؛ شناخت عناصری است که در مسیر تجربه‌گرایی با اشیا، می‌توانند باعث تقویت حس همدلی به منزله یک مهارت انسانی شوند. نتایج تحقیق این مقاله نشان می‌دهد اشکال فیزیکی و نمایشی اشیا موزه‌ها به تنهایی تاثیری در واکنش‌های افراد نداشته بلکه روابط عاطفی و شناختی ایجاد شده بین افراد و اشیا؛ نقش مهمی در تغییر رفتارهای اجتماعی دارد و برای ایجاد این رابطه می‌بایست به زوایای پنهان روح آدمی با هدف تغییر ذهن‌ها آشنا شد تا با توسل به آموزش‌های لازم؛ تغییراتی در نگرش و رفتارها به وجود آورد. یکی از مهم‌ترین آنها در موزه؛ استفاده از رویکردهای نظری روانشناختی است که در موضوع همدلی کردن دنبال می‌شود. همدلی برای واکنش اولیه، به علایم ظاهری نیاز دارد و این علایم می‌توانند شامل نشانه‌های بصری اشیا هنری و یا حالت‌های ظاهری تقلیدی از بدن و چهره دیگری باشند. همانطور که در مطالب پژوهش مقاله بیان شد؛ همدلی پدیده‌ای احساسی است که ابتدا از راه زیبایی‌شناسی هنری مطرح گردید و سپس به منزله توانایی انسانی برای بهبود ارتباطات اجتماعی معرفی شد. در آزمایشات متعددی که در بحث‌های مختلف علوم، درباره کارکرد فیزیولوژیکی همدلی انجام شده مشخص شد که همدلی از راه نرون‌های عصبی آئینه‌ای و دریک فرایند شبیه‌سازی مغزی ایجاد می‌شود و با تقلید و تجسم کمک می‌کند تا فرد در محیله خود حرکت و احساسات طرف دیگر را تشخیص و درک کند. تقلید و تخیل دو ویژگی انسانی است که در شبیه‌سازی تجسم به فرد یاری می‌دهد تا ذهن دیگری را، نه از راه عقل بلکه از راه احساس درک کند. به این شکل که مغز برای درک احساسات و هرگونه اقدام انسانی از سیستم نرون آئینه‌ای استفاده می‌کند که متاثر از شبیه‌سازی است و این شبیه‌سازی مکانیسم اساسی برای ایجاد ارتباطات بین فردی در

سطح جامعه را می‌سازد. در نمایش یک مایل در کفش من با روایت کردن؛ شبیه سازی مغزی انسان متأثر از محتوای داستان کفش (شی) فعال می‌گردد و محرکات شنیداری این نمایش؛ به فرد فرصت می‌دهد تا ضمن دریافت محتوای موضوع تجربه اندوزی عاطفی داشته باشد. در نهایت این اتفاق نوعی بینش و تغییر نگرش را به همراه خواهد داشت که در جدول شماره ۱- پاسخ‌های رفتاری افراد نشانگر تحقق این موضوع در تفکر و تقویت مهارت اجتماعی است. شی موزه؛ نوعی محرک برای ذهن افراد است تا با واکنش‌های بدنی به بیننده امکان دهد؛ مفهوم و پیام شی را با کمک عناصر تخیل، تجسم و شخصی سازی درک کند. این عناصر با (توجه) عمیق به موضوع روایت و از راه بازنمایی ذهنی ساخته می‌شوند و شامل سه مرحله است و در تعاریف هر مرحله، چگونگی عملکرد همدلی از راه تجربه زیبایی شناسی شی تا کسب تجربه فردی در سطح جامعه را توضیح می‌دهد. در جدول شماره ۲- عناصری که در بازنمایی ذهنی از راه شبیه‌سازی با دیگری و با توجه کردن به اشیای ساخته می‌شود تا افراد بتوانند توسط آنها دست به تجربه‌اندوزی زنند بیان شده است.

جدول شماره دو- فرآیند شبیه‌سازی با دیگری از راه همدلی با اشیا (عناصر ساخته شده فیزیولوژیکی مغزی)

بروز واکنش‌های بدنی به منزله پاسخ‌های همدلانه	عناصر ساخته شده از راه شبیه‌سازی ذهنی	مراحل سه گانه توجه کردن به اشیا
حرکت به سمت شی، نشستن و ایستادن و توقف داشتن، گرد شدن چشم‌ها و لمس اشیا.	تخیل کردن؛ در ادراک و حافظه و معنا و باور فرد نقش دارد.	ضبط کردن= نگاه کردن
دقت شنیداری و دیداری در رویارویی با شی.	تجسم کردن؛ گیرنده روایت، روابط نمادینی می‌سازد است که شخص برای دیگران قائل شده است.	تمرکز کردن = تجربه‌اندوزی حسی
بروز واکنش‌های بدنی مربوط به شبکه حسی مغزی ناشی از رابطه عمیق با محتوای شی، بالا بردن فشارخون، مور مور شدن پوست، گریه کردن، اظهار نظر کردن.	شخصی سازی کردن؛ در تعامل با شی رابطه ناشی از همدلی با انسان (نوعی احساس به اشیا) ایجاد می‌شود.	درگیری فکری= از خود بی خود شدن ناشی از ارتباط معنایی با مفهوم شی

ماخذ؛ نگارنده

در واقع در مرحله درگیری ذهنی با اشیا، عناصر ارتباطی ساخته می‌شود و فرد در این مرحله با بازنمایی، برخی از تجربیات شخصی خود را به روایت متصل می‌کند. به این مفهوم که فرد تلاش می‌کند با تخیل و تجسم، تصاویر و شخصیت‌ها و حوادث روایت شخص دیگری را در زندگی خود ذهنی سازی کند که نوعی تمرین است تا فرد را به سمت احساس همدلی و درک عاطفی و شناختی داستان هدایت کند. همچنین با عنصر شخصی سازی با شی، نوعی انگیزه برای تقویت همدلی ایجاد می‌شود زیرا در این رابطه شی می‌تواند به یادگیری یک مهارت اخلاقی، یادآوری یک خاطره دور و در نهایت باعث نشان دادن یک موقعیت حسی مشترک شود که هر سه از نشانه‌های همدلی از راه اشیا هستند. این مراحل با استفاده از روایتگری شی که به منزله شاهدی از آلام و سختی‌های جامعه انسانی هستند و نمونه آن در کفش‌های موزه همدلی مشاهده شد؛ نوعی تزکیه و پالایش روحی ناشی از همدلی را برای بیننده ایجاد می‌کند که به گفته کرون به آن همذات پنداری<sup>۵۵</sup> گفته‌اند. تمام اشیای موزه توسط انسان‌ها ساخته شده‌اند و حامل تجربیات حسی و

پیام‌های بی‌شماری هستند که افراد از راه همدلی با آنها می‌توانند به ایجاد احساس مشترک برای ارتباط جدید اجتماعی دست یابند. در واقع از راه همدلی فضایی برای تجربیات درون‌گرایانه ساخته می‌شود تا افراد بطور ذهنی احساساتی را که دیگران تجربه می‌کنند شناسایی و تمرین کنند. به‌گفته گلمن، همدلی در شناخت، کنترل و تحریک احساس خود و دیگران دخالت دارد و می‌توان از راه‌های متفاوت همدلی را هوشیارکرد و از نتایج مهم آن رسیدن به خود آگاهی است تا منجر به تغییر نگرش انسانی شود. این اتفاق به افراد یاری می‌دهد در سطح جامعه با احساس و عواطف خود کنار آمده و با کسب قدرت درک دیگران، ارتباطات میان فردی را بهبود بخشند. یکی از راه‌های هوشیاری همدلی از راه اشیای موزه‌ای است که فارغ از ویژگی‌های ظاهری می‌توانند منجر به تحریک احساساتی شوند که به گفته لیپس به آن فرافکنی احساس انسان به انسان از راه اشیا گفته می‌شود.

## پی‌نوشت‌ها

۱. شبیه‌سازی بادیگری ریشه در مباحث روان‌شناسی عامه دارد و مدعی است با تعلیق پیش‌داشت‌ها و تقلید کردن می‌توان به فضای ذهنی کنشگران دیگر دست یافت تا بتوان رفتارهای احتمالی آنها را پیش‌بینی کرد به این علت شبیه‌سازی با دیگری و همدلی عمیقاً در پیوند با هم هستند. شبیه‌سازی در واقع ابزار مناسب و یا نوعی روش تحلیل نظری محسوب می‌شود و در حوزه ذهنی‌سازی قرار دارد به این علت به شبیه‌سازی نظریه ذهن می‌گویند همچنین نشانگر قابلیت احساس و درک رفتار دیگران و فاکتور اصلی همانندسازی و مشارکت ذهنی است که منجر به شکل‌گیری رفتار در فرد می‌شود (فرهنگ وصالی، ۱۳۹۰، صالحی امیری، ۱۳۹۱ و حیدری، ۱۳۹۳). برای مطالعه بیشتر به بخش شبیه‌سازی با دیگری در این مقاله رجوع شود.
۲. سام‌هام - بتی وایلر روشی برای شناسایی نتایج یادگیری و آموزش مهارت‌ها در موزه‌ها بنیان گذاشتند و از شاخص‌هایی مانند: لذت، نگرش مثبت، محرکات متفاوت برای درگیری فکری افراد در سه بخش عاطفی، شناختی، رفتاری استفاده کردند آنها این سه بخش را به منزله معیاری برای ارزیابی میزان تاثیر آموزش از راه موزه‌ها می‌دانستند و ابزار آن را در ۹ روش قرار دادند که بیشتر بر مبنای مشاهده رفتار مخاطب و بازخوردهای احساسی آنها قرار گرفته است (Ham & Weiler, 2006).
3. George E-Hein  
جرج ای هین، پروفیسور قرن ۲۰م کالج لسلی کمبریج در ماساچوست آمریکا فعالیت و تحقیقات زیادی در حوزه آموزش در موزه انجام داده است.
4. Eilean Hooper-Greenhill  
پروفیسور ایلین هوپر گرین هیل استاد برجسته مطالعات موزه قرن ۲۱ میلادی، نویسنده برتر در حوزه آموزش و یادگیری موزه و مدیر مرکز تحقیقات موزه و گالری انگلستان است.
۵. نمونه اینگونه هنرها مربوط به هنرهای نو است که به سوی اجتماعی شدن حرکت کرده‌اند و از ۱۹۷۰ میلادی در جریان زبان هنری اتفاق افتاد مانند هنرهای مفهومی، هپنینگ، پرفورمنس است. از نظر پیشگامان آنها زبان هنرنو می‌تواند علاوه بر انتقال مفاهیم خود فرم را به صورت ساختاری در ذهن ایجاد و به اثر تبدیل کند.
6. Neurone mirror  
نرون‌های آینه ای مغز شبیه اینه رفتارهای دیگری را کپی می‌کند و از مهم‌ترین اکتشافات اخیر در زمینه عصب شناسی است و در فراگیری زبان و تقلید اهمیت زیادی دارد.
7. Giacomo Rizzolatti  
این عناصر شامل شخصی‌سازی، تجسم بخشی، تخیل‌سازی حاصل از توجه به اشیا می‌باشند. برای مطالعه در این باره به بخش ارزیابی نمایش و تحلیل و گفت‌وگو و نتیجه‌گیری مقاله رجوع شود.
۸. بازنمایی Representation یا تجسم در برگزیده روابط نمادینی است که شخص برای دیگری قائل می‌شود و از راه ذهنی بررسی می‌شود. بازنمایی با نظریه ذهن در ارتباط است (مشهدی، ۱۳۸۲ و خانجانی، ۱۳۸۸).



۱۰. تخیل Imagination مربوط به شناخت‌های انسانی است و کالین مک‌گین Colin Mac ginn با دفاع از آن سعی داشت تا تخیل را در فلسفه ذهن احیا کند از نظر او تخیل در ادراک و حافظه و رویا و باور و معنا نقش دارد (لوپس، ۲۰۰۶: ۵۴۳).

۱۱. نظریه ذهن توانش فرد در اسناد حالت‌های ذهنی به خود و دیگران و پیش‌بینی رفتارها بر مبنای حالات ذهنی است و به عنوان قدرت انسان برای تصور کردن حالات ذهنی خود و دیگران تعریف می‌شود (مشهدی، ۱۳۸۲: ۷۱).

12. Einfuhlung

13. Robert vischer

رابرت فیشر فیلسوف آلمانی قرن ۱۹ م است و نظریات او درباره زیباشناختی اشیا و همدلی است.

14. Theodore lipps

تئودور لپیس فیلسوف آلمانی قرن ۱۹ و ۲۰ م است. نظریه او مربوط به تصورات هنری و زیبا شناختی بود و منجر به بسط همدلی در دیگر تحقیقات میان رشته‌ای روانشناسی و فلسفه گردید.

15. Edward Titchener

ادوارد تیچنر روانشناس قرن ۲۰ م در انگلستان است. مباحث او درباره همدلی بر مبنای نظرات درونگری ویلهلم وونت بود.

16. Empathy

۱۷. به بخش همدلی و شبیه‌سازی با دیگری در این مقاله رجوع شود.

۱۸. برای آشنای با این نمایش به بخش مطالعه موردی مقاله و تعریف آن رجوع شود.

19. Fostering empathy through museums

20. Elif M. Gokcigdem

21. Empathy Related responses to Depicted people in art works

22. Ladislav Kenser

23. Attention - value model of museum visitor

24. Stephan Bitgood

25. Numinous Experiences With Museum Objects

26. Kiersten F. Latham

27. Empathy and viewing the other as a subject

28. Jakob Hakansson

29. Emphaty and communication through art

30. Marinela Rusu

31. Empathy and its potential in museum practice

32. Andrew Simeons

۳۳. نمایش یک مایل در کفش من موزه همدلی به دلیل تفاوت ساختاری و شکل اجرا قابلیت نمایش در موزه‌های ایران را ندارد اما از آنجا که اجرای این‌گونه نمایش‌های مفهومی با محوریت آموزش‌های اجتماعی اهمیت زیادی برای جذب و آموزش‌های نوین موزه‌های ایران در دوره معاصر خواهد داشت انتخاب آن به عنوان مطالعه موردی برای مقاله ضروری احساس می‌شود.

34. <https://podcast.apple.com/gb/podcast/a-mile-in-my-shoes/id1387514504?mt=2>

<https://play.acast.com/s/amileinmyshoes>

[www.empathymuseum.com/podcast](http://www.empathymuseum.com/podcast)

«How can we improve our own empathy? - Empathy Museum's 'A Mile in My Shoes'» [https://youtu.be/AO\\_MFXUw10c](https://youtu.be/AO_MFXUw10c)

«'I'm a man without country. I have nowhere to go.' - Bilal's story | A Mile in My Shoes»

<https://youtu.be/C6d7chAsulg>

<https://youtube.com/channel/UCP4H-JPAyTFZL6Oy83Fa1mg>

۳۵. این عناصر شامل تجسم، تخیل، شخصی‌سازی است که از راه شبیه‌سازی با دیگری (دیگری در یک اثر هنری یا دیگری در ارتباطات انسانی) و در یک سیستم فیزیولوژیکی مغزی ساخته می‌شوند و در ایجاد همدلی زیبایی‌شناسی هنری یا

همدلی میان فردی نقش اصلی را دارند(برای مطالعه بیشتر در این باره به بخش گفت‌وگو و تحلیل و نتیجه مقاله رجوع شود).

36. Sam Ham& Betty Weiler

37. Anfehlung, Ausfehlung, Nachfehlung

38. Pierre Georges Cabanis

پیرژان ژرژ کابانیس پزشک و فیزیولوژیست فرانسوی و فیلسوف (قرن ۱۸ و ۱۹ م) مکتب اصالت ماده در عصر روشنگری از روابط امور جسمانی و اخلاقی به اندیشه‌های ماده‌گرایی پرداخته است .

39. Simulation Theory

40. Harris

41. Statland

42. Naomi Coquillon

۴۳. ذهن برای درک مفاهیم هنری زیبایی‌شناسی می‌بایست به خواست بیننده، تخیل و تجسم کند.

44. Stanford Encyclopedia of Philosophy, 2004

45. Krznic

۴۶. شخصی سازی با اشیا Personalities در اصل نسبت دادن خصوصیات یا فرم انسانی به یک شی است . در تعامل با چنین اشیایی رابطه‌ای ناشی از همدلی بین شی و انسان برقرار می شود و فرصتی می‌دهد تا انسان جهان را از منظر اشیا بنگرد و این نوعی احساس کردن به شی است که در نظریه همدلی فیشر به اشیا مطرح شده است. (Al-Homaid, 2014 :18-19).

47. Herz

۴۸. برای شناخت این عناصر به بخش تحلیل مراجعه شود.

49. Marie-Laure Ryan

50. clare patey

کلر پاتی مدیر موزه همدلی و هنرمند و مدیر هنری است که فضاهای اجتماعی را در قلمرو عمومی ایجاد می کند تا مردم را در گفت وگو، به مشارکت دعوت کند.

CLARE PATEY EMPATHY MUSEUM

<https://www.artsadmin.co.uk/media/documents/promoters/EmpathyMuseum.pdf>

51. <https://play.acast.com>

52. <http://www.planetofsuccess.com/blog/2011/developing-empathy-walk-a-mile-in-some-one%E2%80%99s-shoes/>

۵۳. این ۹ بخش شامل دستگاه خود آزمایی، مشاهده مخاطب در طی نمایش، از راه عکاسی، از راه مشاهده رفتار مخاطب در طی نمایش، مشاهده رد پای مخاطب، تهیه پرسش نامه، مصاحبه رسمی و غیررسمی، مصاحبه متمرکز با اعضای انتخابی، نگاشت به معنای شخصی است (Ham&Weiler , 2006: 8-18).

54. [www.quora.com/why-do-i-have-empathy-for-inanimate-objects](http://www.quora.com/why-do-i-have-empathy-for-inanimate-objects)

<http://www.planetofsuccess.com/blog/2011/developing-empathy-walk-a-mile-in-some-one%E2%80%99s-shoes>

<https://www.wiys-akademie.org/das-team/>

۵۵. به نظر کرون، دستگاه شبیه‌سازی انسانی بادرگیر شدن ذهنی که از خواندن، شنیدن روایت و حتی دیدن یک تصویر فعال می‌شود نوعی همذات پنداری را می‌سازد که ناشی از تجسم و تخیل ذهن انسان در رویارویی با محتوای روایت است (کرون، ۲۰۰۱: ۲۸).

## فهرست منابع

- اسکوئیان، نعمت (۱۳۹۵). شناخت اجتماعی و ادراک هنر. سومین کنگره ملی روان شناسی اجتماعی. تهران.
- تایبا، کلود (۱۳۷۹). درآمدی بر روانشناسی اجتماعی. ترجمه مرتضی کتبی. تهران: نشر نی.
- پاکباز، روئین (۱۳۸۶). دایره المعارف هنر. تهران: انتشارات فرهنگ معاصر.
- حکمت، مرضیه و میرقدرد، لیلا (۱۳۹۷). نظریه و مفاهیم و مبانی مخاطب شناسی در موزه اصفهان. اصفهان: انتشارات دانشگاه هنر.
- حیدری، آرش و مرادیان، یعقوب (۱۳۹۳). «شرحی انتقادی بر نظریه شبیه سازی با دیگری و بن مایه های فلسفی جامعه شناختی و روان شناختی آن». دومین کنفرانس ملی جامعه شناسی و علوم اجتماعی. تهران. ایران.
- خانجانی، زینب (۱۳۸۸). «نظریه ذهن و تحول و رویکردها». فصلنامه علمی پژوهشی روان شناسی دانشگاه تبریز. ش ۱۶. ص ۸۵-۱۱۵.
- خانجانی، زینب (۱۳۹۱). «همدلی شناختی و عاطفی». فصلنامه پژوهش های روان شناختی. ش ۲۶. ص ۱۲-۱۶.
- خسروی، زینب (۱۳۹۸). «داستان گویی دیجیتال و نظریه ذهن: رسانه ای برای ذهن خوانی خلاق». نشریه علمی ابتکار و خلاقیت در علوم انسانی. ش ۲. ص ۲۳-۵۲.
- دبیری نژاد، رضا (۱۳۸۳). پرسش های فرا روی موزه های فردا. مجله موزه ها. ش ۴۰. ص ۲۳-۲۴.
- صالحی امیری، رضا (۱۳۹۱). مجموعه مقالات روش های تحقیق کیفی در پژوهش های اجتماعی، تهران: مرکز تحقیقات استراتژیک.
- کریمی، معصومه (۱۳۹۲). «ارزیابی و طراحی مدل سنجش یادگیری عمومی از آثار هنری و تاریخی در موزه ها بر اساس مدل GLOS». نامه هنرهای تجسمی و کاربردی. ش ۱۴. ص ۱۰۷-۱۲۱.
- کرون، نونل (۲۰۰۱). گزارش تفصیلی کتاب ورای زیبایی شناسی؛ جستارهای فلسفی. ترجمه مهدی شمس. تهران: نشر ترجمان.
- گاردنر، هوارد (۱۳۸۶). تغییر ذهن ها هنر و علم تغییر ذهن خود و دیگران. ترجمه سید کمال خرازی. تهران: نشر نی.
- گلمن، دانیل (۱۳۹۳). هوش عاطفی. ترجمه حمید رضا بلوچ. تهران: انتشارات ازدهای طلایی.
- گلمن، دانیل (۱۳۹۶). هوش اجتماعی. ترجمه هوشیار رزم آزما. تهران: نشر لیوسا.
- گلمن، دانیل (۱۳۸۸). هوش اجتماعی. ترجمه هوشیار رزم آزما. تهران: نشر لیوسا.
- علیزاده فرد، سوسن (۱۳۹۷). «اثر بخشی آموزش مهارت های اجتماعی بر نظریه ذهن و رفتارهای اجتماعی کودکان دارای اختلال یادگیری غیر کلامی». مجله ناتوانی های یادگیری. ش ۴. ص ۱۲۹-۱۰۵.
- فالک، جان اچ و دیر کینگ، لین دی (۱۳۹۶). نگاهی نو به تجربه دیدار از موزه. ترجمه مهدی افشار. تهران: دفتر پژوهش های فرهنگی.
- فتحی، مهدی (۱۳۸۵). مهارت همدلی. تهران: انتشارات سعیدی.
- فرهنگ وصال، نوید (۱۳۹۰). «روان شناسی عامه: نشریه ذهن یا شبیه سازی». نشریه پژوهش های فلسفی. ش ۱۹. ص ۱۳۷-۱۵۵.
- قهرمانی، محمد باقر (۱۳۹۷). «بسط ادراکات فضایی تماشاگر از طریق امپاتی با کالبد های فیلمی». نشریه هنرهای زیبا، هنرهای نمایشی و موسیقی. دوره ۲۳. ش ۳. ص ۴۹-۵۸.
- مشهدی، علی (۱۳۸۲). «نظریه ذهن: رویکردی جدید به روانشناسی تحولی». تازه های علوم شناختی. سال ۵. ش ۳. ص ۷۰-۸۳.
- منصورزاده، یوسف و حاتمی، ابوالقاسم (۱۳۹۶). مبانی موزه داری. تهران: انتشارات سمت.
- موسوی، پانته آ (۱۳۹۴). پایان نامه: بررسی ساختار عاملی همدلی و ارتباط آن با علاقه اجتماعی. کارشناسی ارشد. رشته روان شناسی گرایش بالینی. دانشگاه الزهرا س. دانشکده علوم تربیتی و روان شناسی.

- هراتیان، عباسعلی و احمدی، محمد رضا (۱۳۹۱). «رابطه حرمت خود بر همدلی نوجوانان». نشریه روان شناسی و دین (۱) ص. ۱۳۳-۱۶۴.
- هین، جورج (۱۳۹۶). «آموزش در موزه». ترجمه محمد امین اسپروز. نشریه رشد مدرسه فردا. ش ۶. ص ۹-۱۱.
- یارقلی، بهبود و بهادر خسرو شاهی، جعفر (۱۳۹۷). «بررسی تطبیقی مفهوم همدلی از منظر روان شناسی و مبانی اسلامی». فصلنامه سبک زندگی اسلامی با محوریت سلامت. دوره ۲. ش ۳. ص ۱۵۵-۱۶۳.
- Al-homaid. Maryam,(2014 ), Error! Hyperlink reference not valid. Error! Hyperlink reference not valid.,{in }://scholarscompass.vcu.edu/etd/3466/.
- Birch.a,(1997 ), developmental psychology: from infancy to adulthood, London,macmillan press ltd.
- Bitgood.stephan, (2010 ), an attention value model of museum visitors, visitor attention, fridey .january 1,2010 ,{in }:// academia.edu/9159214/an-attention
- Brinck.Inger,(2018),Empathy engagement entrainment :the interaction dynamics of aesthetic experience, cogn process,Vol.19, pp.201-213 .
- Cameron.& Gatewood.(2000).Excursions in to the uh-remembered past:what people want from visitor to historical sites.the public historian .vol,22.no,3.pp,107-127.published by university of California press.
- Currie.gregory,(2001), empathy for objects,{in }://nottingham.ac.uk/.../Empathy%20for%20object\_final%20version.doc.
- Coquillon.naomi,(2017), how(not) to teach with drama ,inational mueum of American history behring center. {in }://americanhistory .si,edu/blog/how-not-teach-drama.
- F.latham.kiersten,(2013 ). Numinous experiances with museum objects, visitor studies, 2013 ,16(1),3-20, kent state university .kent.ohio.usa{in }://dx.doi.org/10/1080
- Gair.susan,(2008 ), walking a mile in anather persons shoes ;contemplating limitations and learning on the road to accurate empathy , james cook university Townsville ,(1-19 )pp, {in }:// semanticscholar.org/paper/walking-amile-in-anather
- Gallese.Vittorio,(2017),mirror touch synaesthesia /section ii ,feeling in , publishing by Thomson digital .
- Gallese .Vittorio,(2005),embodied simulation :from neurons to phenomental experience. Phenomenology and the cognitive science, Vol.4, pp.23-48.
- Goldman.Alvin,(2006), Simulating minds:the philosophy psychology and neuroscience of mindreading ,oxford university press.
- Currie.Grey, (2018),picture and their surfaces: wollheim on twofoldness.publishing by Routledge.
- Jahoda, G.(2005). Theodor lipps and the shift from sympathy to empathy. journal of the history of the behavioral sciences. Vol,41.no,2. Pp,151-163.
- Jeffers,Carols.(2009).On empathy :the mirror neuren system and art education .International journal of education & the art.Vol,10.no,15.
- Ham.sam, Weiler.Betty,(2006),Development of a Research Instrument for evaluating the visitor outcomes of face to face interpretation ,CRC, for sustainable tourism pty Ltd .
- Harison.charles, wood.paule,(2003 ), art in teoury , united kingdom, blackewll,{in }://monoskop.

- org/.../Harrison\_Charles\_Wood\_Paul\_edds\_Art\_in\_Theory\_1900-19...
- Hakansson.Jakob,(2006).empathy and viewing the other as a subject. Scandinavian journal of psychology.Vol,47.pp, 399-409.
  - Hooper-Greenhill.Eilein ,(2007 ), museums and education purpose pedagogy performance , publishing by Routledge.
  - Krznanic.roman,(2015), Empathy museum; to understand others we need to walk in their shoes -literally says philosopher roman krznanic,25 june 2015 { in } ,// independent.co.uk/life-style.
  - -Keogh.?, (2019 ),pathways for empathetic understanding in modern and contemporary art museums, theory and practice ,vol.2,2019 {in {,//article.shemuseumsscholar.org/tp
  - Kesner.Ladilav,(2017),Empathy-related responses to depicted people in art works,national institute of Health klecany Czechia , Vol .8, no.228, pp.1-16.
  - Lanz. Francesca,(2014), Advancing museum practices, publishing by umberto Allemandi.
  - Lanzoni,S.(2020). empathy many meanings How to understand the complexity of empathy .{in }:www.psychologytoday.com.
  - Leena.hannula,(2015 ), Historical art museums and art education finding Audience experience , Conversations on Finnish art education (pp. 124-138). Aalto university publication ,{in } : //jyx.jyu.fi/handle/123456789/51156.
  - Marakos.panteleimon,(2014 ), museums and social media : modern methods of reaching a wder Audience , Mediterranean Archaeology and Archaeometry, Vol. 14, No 4, pp.75-81, 15th Ephorate of Byzantine Antiquities, 11 Socrates Str., 69100, Komotini, Greece.{in } : // maajournal.com/Issues/2014/Vol14-4/Full9.pdf
  - Manney .Pj, ( 2008). Empathy in the time of technology :how storytelling is the key to empathy . journal of evolution and technology .Vol,19. Pp. 51-61.
  - Mclever Lopes.Dominic , (2006), mindsight:image dream meaning , philosophical review ,Vol.115, no.4, pp.54-546.
  - M.gokcigdem. elif, (2017 ), Five ways museums can icrease empathy in the world, January 9,2017{in },//greatergood.berkele.edu/article/item/five.
  - Mikhael.diane,(2018 ), curating for empathy :design thinking for social engagement, April 2018{in},//A thesis presented to OCAD university in partial fulfillment of the requirements for the degree of master of fine arts in criticism and curatorial practices , torento , Ontario, Canada.
  - Markham.katie, (2017), Two-dimensional engagements: photography, empathy and interpretation at District Six Museum, Error! Hyperlink reference not valid. \* September 2017, pp 1-24, {in }://.researchgate.net/publication/319893638\_Two-dimensional\_engagements\_photography\_empathy\_and\_interpretation\_at\_District\_Six\_Museum.
  - Muller.steve, (2011), walk a mile in someones shoes , [in ]:// planteof success.com/blog/2011/developing-empathy-walk-a-mil-in-someone.
  - Newen.Albert, Schlich.tobias,(2009), understanding other minds:A criticism of goldman simulation theory and in outline of the person model theory , grazer philsofische studien .
  - Pujol .laia,(2009 ), Personalizing interactive digital storytelling in archaeological museums: the CHES project ,university of Athens,{in }:// pdfs.semanticscholar.org/ee2c/e626871f53417bbeed4687860526743ab629.pdf

- Rothko.mark, (2018 ), center for empathy and the visual arts , mineapolis institute art,CEVA,{ in }://images.artsmia.org/wp-content/uploads/2018/09/01101056/CEVA-White-Paper091318.pdf
- Rusu.arinela,(2017), empathy and communication through art , Review of Artistic Education. no. 14 2017,{ in }:// researchgate.net/publication/315440309\_2\_Empathy\_and\_Communication\_through\_Art/link/58d0209192851c5009efd876/download
- Sam.Ham , Weiler.Betty ,(2006 ), Development of a Research instrument for Evaluating the visitor outcomes of face to face interpretation, publishing for CRC for sustainable tourism pty LTd.
- Simeone.andrew ,(2016 ), Empathy and Its Potential in Museum Practice , A thesissubmitted in partial fulfillmentof the requirementsfor the degreeof Masterof Arts, Universityof Washington,{ in }:// pdfs.semanticscholar.org/72d6/3dcb7363005b844981cec0e50365daa742ca.pdf
- Stuber .karsten,(2006 ), rediscoverin empathy agency folk psychology and humen science ,the mit press.
- Vrecer , N.(2015).Empathy in Adult Education . Andragoska Spoznanja, znanstvena Zalozba Filozofske fakultete .universe V Ljubljana.2015.21(3).pp,65-73.
- W.meneses.rita, (2012 ), Edith stein and the contemporary sychological study of empathy , Study of Empathy, Journal of Phenomenological Psychology, 43, pp. 151-184,{ in } :Error! Hyperlink reference not valid.
- Zahavi.dan,(2017), phenomenology empathy and mindreading , from: The
- Routledge Handbook of Philosophy of Empathy Routledge , 14 Feb 2017 ,{ in } : routledgehandbooks.com/doi/10.4324/9781315282015.ch3
- www.Walk-a mile in my shoes our goal :train every middle school in kentaky to host their own walk -a- mile in my schoes migration simulation

Received: 2021/06/07

Accepted: 2021/11/18

## **Strengthen the sense of empathy through museum objects Case study: Simulation with another, showing a mile in my shoe (Museum of Empathy)**

**Maryam Fadaei Tehrani**, Ph.D. candidate in Art Research., Art, Faculty, Alzahra University, Tehran. Iran.

**Ahmad Nedaei Fard**, Associate professor, Industrial Design department, Faculty of Art., Al-Zahra University, Tehran, Iran

**Mehrangiz Peyvastegar**, Associate professor, Psychology, Faculty of Educational Sciences and Psychology, Al-Zahra University, Tehran, Iran

### **Abstract**

In museums, any influence is made by the interaction of objects, and new themes and forms of drama are one of the most important ways to strengthen emotions with the aim of changing social behaviors, which is called empathy.

Empathy is one of the most important skills that can be strengthened in the human environment with the tools of narration and in a mental physiological process.

One of these environments is the Museum of Empathy, which provides an experience for people to engage with the problems of society on an emotional level.

The purpose of this article is to introduce empathy as a human ability to achieve the social goals of the museum.

It is also the recognition of the elements that play an effective role in the behavioral changes of individuals in the path of empiricism with the object.

The theoretical approach is simulation with another and the research method is descriptive-analytical based on case study.

And data collection is done through the library and the site of the Museum of Empathy.

Article queries include the following:

How do museum objects enhance empathy?

How does empathy in a museum change social behaviors?

The results of this article show that the physical and theatrical forms of objects do not create a reaction alone, but the emotional-cognitive relationship between the person and the object that plays an effective role in changing social behaviors due to empathy.

From the beginning of the museum until now, there have been different definitions of the tasks of museums, the most important of which is now based on social influence. According to George Hein, the three main purposes of museums include; Education is the experience of the aesthetics of objects, the social influences of which; The issue of social impact is more important.

Community issues; It has always been considered by museums and its history dates back to the 19th century.

Because artists have always tried to change the various styles and methods of production and performance, it has caused emotional sensory stimulation of human beings in order to have the greatest impact on conveying the message of works and objects.

In the past, any influence at different levels of museums was done using simple texts and theatrical strategies, and the central object was more important until entering the contemporary world, new opportunities were provided for empiricism with objects and helped museums with a variety of subjects. Demonstrate past communication methods and take big steps to address the issues and problems of society.

One of these museums is the Museum of Empathy, which seeks to help people find the conceptual content of an object (shoe) that seeks to change social behaviors by engaging them in an intellectual process. So far, various issues have been raised in relation to objects, audiences, museums, and revisions of the tasks and expectations of museums, which are all a result of the changing perspective of society and the artistic taste of artists in producing works and displaying objects.

**Keywords:** Museum of empathy, empathy, empathy with objects, simulation with another, showing a mile in my shoes