



کاربرد پدیدارشناسی در پژوهش‌های مرتبط با دانش اشیاء و تجارب موزه‌ای

مهتاب سیدی*

کد مقاله: ۱۳۰۹۹

چکیده

این مقاله با ارائه یک جهت‌گیری نوآورانه برای فعالیت‌های میدانی، به بررسی دیدگاهی میان‌رشته‌ای در پژوهش‌های مربوط به موزه پرداخته است. این بررسی با استفاده از مفهوم «دانش اشیاء»، روش‌های شناختی که از تعامل انسان با اشیای فیزیکی ناشی شده است را توصیف و سپس مستندسازی قدرت اشیاء برای تعریف مفهوم «تجربه زیسته» از زمان، مکان و هویت با یک دیدگاه کاربردی و نظری در مورد اشیاء ملموس و رابطه آن‌ها با تجربه زیسته ارائه می‌شود. از طریق دانش اشیاء، استدلال بر این است که موزه می‌تواند نفوذش را در بازدیدکنندگان بهتر درک کند. برای استفاده از این دیدگاه، پدیدارشناسی راهی برای کشف ارتباط میان تجارب فرد بازدیدکننده و اشیاء موزه‌ای ارائه می‌دهد و متخصصان امر را در درک بهتر معنای موزه‌ها و ارتباط آن‌ها با دنیای انسانی ما یاری می‌کند. در این فرآیند، درگیر شدن مجدد با موزه‌ها به لحاظ شناختی مورد بررسی قرار می‌گیرد. همگرایی دانش اشیاء و پدیدارشناختی نه تنها مسیرهای جدید و مهیجی را برای توسعه مطالعات میان‌رشته‌ای مرتبط با موزه‌ها ارائه می‌کند بلکه به‌طور همزمان درک ما از تجربه انسانی را نیز بهبود می‌بخشد.

واژگان کلیدی: پدیدارشناسی، دانش اشیاء، تجارب موزه‌ای، تجربه زیسته

ساختار و ماهیت موزه در تلاش برای برقراری ارتباط بهتر با بازدیدکنندگان از طریق برگزاری ایجاد محتوای تجربه محور می‌باشد و این امر اغلب تمرکز را از عملکرد اصلی موزه به‌عنوان یک‌نهاد فرهنگی برمی‌دارد. حتی ممکن است این سوال مطرح شود که آیا این اشیا و آثار هنوز قسمت عمده‌ای از یک تجربه موزه‌داری است یا خیر؟ (لادام و همکاران، ۲۰۰۸). در واقع نگاه محدود به تجارب بازدیدکنندگان و روابط مخاطبان با آثار موزه ای را نمی‌توان به تنهایی در زمره راهکارهای موثر و خلاقانه در مبحث موزه داری به شمار آورد و می‌بایست با روند پرشتاب تغییر همراه شد و روش‌های جدید نوآورانه و میان رشته‌ای متنوعی را به منظور افزایش بهره‌وری موزه‌ها در ایجاد روابط موثر، کاربردی و عمیق با مخاطبان کشف کرد.

در طی سال‌های اخیر، بسیاری از پژوهشگران در زمینه اهمیت نیازها و علایق بازدیدکننده به بیان دیدگاه‌های خود پرداخته‌اند (نل و همکاران، ۲۰۰۷؛ واتسون، ۲۰۰۷). برخی از پژوهش‌ها موزه را به عنوان یک عامل شکل دهنده هویت‌های فرهنگی و اجتماعی متعدد معرفی نمودند (پیرس و براون، ۲۰۰۳)، همچنین از موزه‌ها به عنوان سازمان دهندگان حافظه نیز یاد می‌شود (واتسون، ۲۰۰۷). در هر نمونه از این پژوهش‌ها، محققان نقشی را که موزه و محتوای آن در افزایش ظرفیت جامعه برای بازتاب روایت‌های تاریخی، خاطرات جمعی و «تاریخ‌های متقاطع» بازی می‌کند، بررسی می‌نمایند. در این دیدگاه ساختار موزه‌ها به عنوان سایت‌های که حافظه، نمایش و هویت را نگهداری می‌کنند، از نشانه‌های تغییر پارادایم برای بیشتر اقداماتی است که در موزه داری به انجام می‌رسد. چشم انداز موزه‌ها در موقعیتی جذاب تر و همراه با پاسخگویی بهتر به نیازها، همان چیزی است که می‌تواند زمینه را برای راه‌های جدید کار، پژوهش و افزایش کیفیت تجربه موزه فراهم کند (پیرس و براون، ۲۰۰۳).

ساخت موزه‌ها به عنوان تسهیل کنندگان حافظه و بازنمایی، مفهومی است که نیاز به تعامل هرچه بیشتر بین موزه و جامعه دارد که طی آن از مشارکت کنندگان جامعه خواسته می‌شود تا به طور فعال در توسعه معنای آثار موزه ای حضور داشته باشند (پیرس و براون، ۲۰۰۳). محققان دیگر همچون واتسون (۲۰۰۷) نیز نقش موزه را به عنوان بازیگردان اصلی در ایجاد حافظه مطلوب با همکاری جامعه به منظور توسعه، شکل دادن و ثبت خاطرات جمعی و روایت‌های گروهی تعریف کرده‌اند که هرکدام دارای قدرت تحقق و بازآفرینی هویت یک گروه است. در این موقعیت جدید، موزه‌ها نه از یک جایگاه مقتدرانه بلکه به عنوان یک واسطه و تسهیل‌گر، استراتژی‌های خود را به عنوان ارائه کننده یک هویت قدیمی ارزشمند دوباره تعریف می‌کند (مستزال، ۲۰۰۸). این نوع از ارائه اغلب به ماهیت و ذات اشیا موزه ای اعتماد کرده تا به عنوان نقطه محرک یا مرجع داستان‌ها و تجربیات قابل انتقال به مخاطبان موزه عمل کنند.

در این مقاله، با نگاهی کاملاً خاص به چگونگی بهره برداری از آثار و اشیا موزه ای در ایجاد تجربه بازدیدکننده، یک جهت‌گیری متفاوت ترسیم خواهد شد و یک چارچوب میان رشته ای برای «دانش اشیا» به عنوان راهی برای بازسازی آثار موزه‌ای به عنوان یک جزء اصلی در تجربه موزه، بیان می‌شود. در چارچوب «دانش اشیا»، شیء مورد نظر فرد بازدیدکننده را در محیط موزه هدایت کرده و وی را بر طبق یک الگوی شناختی و معنایی به دنبال کشف جزئیات بیشتر کنترل می‌کند و بر یک مدل جدید برای ایجاد ارتباطات قوی بین محتوا و رسانه تأکید دارد. به دنبال این چارچوب، یک روش کلی را نیز توصیف خواهد شد که ماهرانه پژوهش را نسبت به این الگوی تجربه محور موزه جهت می‌دهد. این روش شامل عناصر فلسفی و روش شناختی پدیدارشناسی است و به محققان راهکارهای جدیدی برای تفسیر و تعریف «دانش اشیا» در این زمینه ارائه می‌دهد. سرانجام، برخی از ملاحظات و پیامدهای این روش نیز برای متخصصین موزه و محققان ارائه می‌شود.

۲- چه چیزی برای شناخت یک «شیء» وجود دارد؟

برای نزدیک به سی سال محققان و دست اندرکاران مطالعات موزه ای خواستار بحث بیشتر درباره گفتمان مبتنی بر اشیا شده‌اند. در واقع می‌توان گفت که علیرغم همه آنچه که در قالب جمع آوری و طبقه بندی اشیا به انجام رسیده است، اطلاعات کمی در مورد دلایل دلبستگی انسان به آثار موزه ای یا انواع مختلف روش‌های شخصی شدن آنها در اهداف، تجربیات و هویت مردم وجود دارد (لادام و همکاران، ۲۰۰۸). برخی پژوهشگران بحث‌های خود را بر روی «دانش اشیا» به عنوان نوعی سواد موزه متمرکز کردند، ایده ای که طی آن بازدیدکنندگان موزه‌ها باید بدانند چگونه اشیا و مصنوعات موجود در ذات یک اثر را بخوانند و استخراج کنند. یکی از معضلات اساسی در چنین انتظاراتی، جهت گیری و درک مخاطب از شیء یا آثار موزه ای به عنوان قطعه ای از دانش یا نمایش است. در زمینه‌های مختلفی که تحقیق و عمل در زمینه موزه شناسی، انسان شناسی، باستان شناسی، تاریخ هنر، انواع مختلف تاریخ آموزش و علوم را می‌سازند، ایده «شیء» دارای چندین معنی و زاویه است، بدین صورت که روش‌های مختلف تفکر و دانش را منعکس می‌کند و انتظار دارد تا راه‌های مختلف تحقیق و تفسیر مورد استفاده قرار بگیرند (پاریس، ۲۰۰۲ و ۲۰۰۶).

در هر یک از این زمینه های گفته شده در بالا، طبقه بندی کلی یک شیء به دانش نظم دهنده خاصی نیاز دارد. در بررسی نقش اشیا در هر کدام از این رشته ها به عنوان راهی برای زمینه سازی برای کارهای میدانی در یک محیط موزه ای، ارزش زیادی نهفته است. اگرچه این یک لیست جامع نیست، اما مفاهیم زیر را درباره اشیا به ویژه برای درک تجربه انسانی می توان در نظر گرفت (نل و همکاران، ۲۰۰۷).

- نشانه شناسی: شیء به عنوان نشانه
- باستان شناسی و فرهنگ مادی: شیء به عنوان محصولی از فعالیت های انسانی
- موزه شناسی و مطالعات موزه ای: شیء به عنوان یک پدیده «چند معنایی»
- روانشناسی: شیء به عنوان واسطه روان انسان
- فلسفه: شیء به عنوان جهت گیری فکر و هستی

در کارهای میان رشته ای موجود در رویه عمومی موزه ها، ضروری است که از همه این کنوانسیون های نظم دهنده استفاده شده و آنها را به گونه ای تنظیم کند که فلسفه و گرایش هر رشته حفظ و در عین حال یک تعریف ترکیبی ایجاد شود. این تعریف بر اساس ویژگی های رشته های فوق الذکر، می تواند در سه الگو تقسیم شود: مادی، فرهنگی و شخصی. این سه الگو نه نیازی به مستقل بودن دارد و واقعاً هم نمی تواند جداگانه وجود داشته باشد. پارادایم ها باید برای روش های منفردی که از آن طریق به معنا کمک می کند، مورد توجه قرار گیرد و مهمتر از همه، مفهوم دانش شیء را به گونه ای پایه ریزی می کند که بتوان آن را به گونه های متفاوت دیگر نیز بررسی کرد. توصیفات زیر چشم انداز زمینه های مختلفی است که در بالا توضیح داده شد و به عنوان نمونه می توان از کلاه نمادین آبراهام لینکلن استفاده کرد:

- پارادایم مادی: شناخت خصوصیات فیزیکی، عملکردها و کاربردها و نیز خصوصیات خارجی که یک شیء یا اثر دارد. الگوی مادی به تحلیل بی طرفانه تری می پردازد اما به وضوح مجموعه ابزارهای تفسیری خاص خود را ارائه می دهد: کلاه لینکلن، به سبک «لوله اجاقی»، ساخته شده در اواسط قرن نوزدهم از نمد خز با لبه ۲ و تاج ۸/۵ اینچ ساخته شده بود.

- پارادایم فرهنگی: نمایش شیء در یک زمینه متنی، به معنای اعطای ماهیت گروهی یا اجتماعی به شیء، به معنای ایجاد یک دیدگاه مشترک فرهنگی میان بیننده اثر و سازنده در نظر گرفته می شود: فرض بر این بود که کلاهی باشد که لینکلن در شب ترور خود برای حضور در تئاتر بر سر گذاشت. این نه تنها نماد رئیس جمهور لینکلن بلکه رئیس جمهور در مفهوم کلی و بیانگر بخشی از تاریخ جنگ داخلی نیز شده است.

- پارادایم شخصی: نشان دار شدن یک شیء با یک اهمیت شخصی، شواهدی از یک تجربه یا رابطه شخصی، توصیف خود از طریق معانی بیوگرافی، چارچوبی مملو از هویت و روایت های شخصی: من اولین بار کلاه لینکلن را در سن نه سالگی دیدم. من همیشه طرفدار واشنگتن دی سی بودم و این تعطیلات خانوادگی خاطرات خوبی برای من دنبال دارد. هر وقت کلاه را می بینم، به آن سفر فکر می کنم.

این دیدگاه در سطح وسیع، مبنایی برای درک روش هایی است که بازدیدکنندگان موزه ممکن است به موزه، اشیا و زمینه و محتوای آن نزدیک شوند و بخوانند. این نوع از دانش اشیا برای بررسی بیشتر تجربه کلی بازدید کننده و توانایی درک و معنی گرفتن از بازدید آنها بسیار مهم است. این سه پارادایم، زمینه ای معرفت شناختی را ارائه می دهد که به ابزاری مفید در ایجاد روش شناسی مطالعه دانش شیء تبدیل می شود. و این به معنای در نظر گرفتن هر یک از راه های مهم بودن یک شیء در زمینه های مختلف مطالعه و همچنین تجربه بازدید کننده خواهد بود. با این حال، شناخت و کشف تفاوت های دقیق در مورد چگونگی مطالعه اشیا از این طریق همچنان لازم و ضروری است. در بخش بعدی سه روش اطلاع رسانی این دانش را در محیط موزه بیان می شود (شوسترمن، ۲۰۰۰).

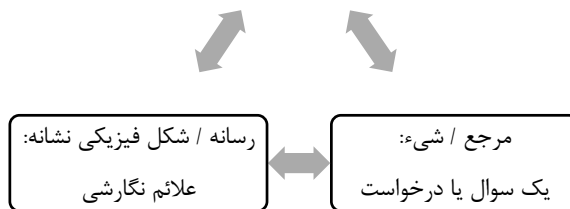
۳- چگونه یک شیء در موزه شناخته می شود؟

نمایش الگوهای مادی، فرهنگی و شخصی در موزه به راحتی قابل تشخیص است، اما چگونه است که ما از این طریق اشیا را می شناسیم؟ توجه به روش های استفاده از و تعامل کارشناسان و بازدید کنندگان موزه با اشیا، عنصر اساسی بعدی در درک مطالعه اشیا در این زمینه است. عملکرد موزه در موزه شامل سه گزینه است: نشانه، سند و تجربه. این عملکردها نه تنها سه الگوی توصیف شده در بالا را با هم مرتبط می کند، بلکه وحدت اندیشه و ماهیت وابسته دانش ما از اشیا را نیز نشان می دهد.

الف- شیء به عنوان نشانه: با یک نگاه مختصر به دیدگاه نشانه شناختی، اشیا به عنوان نشانه در واقع نمایانگر «چیزی» هستند. در قالب نشانه، به شما امکان داده می شود چندین تعریف، تفسیر و معنی ارائه دهید. مفیدترین توصیف یک شیء به عنوان نشانه از مدل نشانه شناسی پیرس و مفاهیم نشانه شناختی تابورسکی از واقعیت های فردی، گروهی و مادی ناشی می شود. این

مدل‌ها مفهوم کلی شیء را به عنوان نمایش دهنده برخی مفاهیم، ایده‌ها یا معانی منعکس می‌کند. این مدل یک معنی ندارد، بلکه معانی متعددی وجود دارند که توسط بیننده منفرد تعیین می‌شود. پیرس طبق شکل (۱)، یک «مثلث نشانه‌شناختی» را برای تعریف فرآیندهایی که طی آن یک فرد با یک «نشانه» ارتباط برقرار می‌کند یا با آن در تعامل است، معرفی کرد. این مفاهیم اساسی به ما کمک می‌کنند تا کل فرآیندی را که برای شناخت یک شیء به وجود می‌آید، درک کنیم. وقتی شخصی با یک شیء موزه ای تماس (ذهنی) برقرار می‌کند، آن شیء را از سه نقطه نظر تجربه خواهد کرد: مفسر (حس موزه بازدیدکننده)، رسانه (شیء موزه) و مرجع (معنی). توضیح مفسر ساده است: این شخصی است که به موقعیت مورد نظر می‌آید و در تعامل با رسانه و مرجع، عواملی همچون زمینه، تجربیات، شناخت، فرهنگ، تحصیلات، استعدادها، احساسات و خلق و خوی خود را با خود به همراه می‌آورد. اما این حس به طور منحصر به فردی با آنچه که محیط و شرایط را به وجود می‌آورد مرتبط است. تابورسکی این را یک «واقعیت فردی» می‌نامد که می‌تواند در رابطه با الگوی شخصی توصیف شده در بالا مورد توجه قرار گیرد. رسانه (شیء موزه)، ذاتاً معنای خاصی ندارد. در واقع «اثر موزه‌ای»، رسانه حامل معنای ایجاد شده در تعامل با بازدیدکننده است. این حامل معنا به وضوح با الگوی مادی ارتباط برقرار می‌کند و با واقعیت مادی که قبلاً به آن اشاره شد نیز مطابقت دارد (لادام و همکاران، ۲۰۰۸).

مفسر / دلالت کردن: این یک سوال است



شکل (۱)، مدل نشانه‌شناسی پیرس (لادام و همکاران، ۲۰۰۸)

نتیجه تعامل میان شخص بازدیدکننده (مفسر) و شیء (رسانه) را می‌توان در قالب یک معنی و به عنوان یک مرجع ۱ در نظر گرفت. چنین معنایی به وضوح به الگوی فرهنگی گسترده‌تر و همچنین قراردادهایی که ما برای بحث و گفتگو در مورد جهان مادی استفاده می‌کنیم مرتبط است. تابورسکی تقریباً این حالت را با آنچه او «واقعیت گروهی ۲» یا «دانش اجتماعی مشترک ۳» یا شاید فرهنگ یا حتی محیط می‌خواند برابر می‌کند، که در آن به دلیل مشارکت ما به عنوان اعضای جامعه، در مورد یک یا چند چیز با هم اشتراک داریم. تعاملی که در مورد آن صحبت شد، عنصری از معنا را تولید می‌کند و این معنا به علامت و نشانه‌ای تبدیل می‌شود که با آن بیشتر به توصیف و ارجاع جهان پرداخته می‌شود. از این منظر، باید کاملاً واضح باشد که مفسر نقشی اساسی در روند بازی دارد. اما، کل این نشانه (ارتباط میان مفسر و رسانه) باید در یک متن قرار گیرد. «معنا» به ویژه هنگامی که در یک موزه باشد با بافت آن موزه و اشیای داخل آن تغییر شکل می‌یابد. در آن زمینه، بینندگان تفکیک معنا و تفسیر را بر اساس جهان بینی، تجربیات شخصی، پیشینه و غیره در نظر می‌گیرند. با این حال، بافت موزه به طور سنتی، تفسیر نسبتاً یک طرفه‌ای از معنی و هدف یک شیء، اغلب از پارادایم‌های مادی و فرهنگی و تقریباً همیشه از دیدگاه یک متخصص انجام می‌دهد. این نوع اتکا و وابستگی به تخصص، بازدیدکننده را با چالش مواجه می‌کند و می‌تواند مانع توسعه دانش در الگوی شخصی شود. یافتن این شکاف و بررسی ابعاد گوناگون آن در مسیر تحقق و شکل‌گیری کامل هدف یا معنی شیء ممکن است حلقه گمشده بین بازدیدکننده و موزه‌ها باشد (هین، ۲۰۰۶).

ب- شیء به عنوان سند: حلقه گمشده چگونه به وقوع می‌پیوندد؟ برای نشان دادن بهتر این موضوع، حوزه مطالعات اسنادی مدلی را ارائه می‌دهد که در آن تأثیر بافت موزه و شیوه‌های سنتی توصیف اشیای نشان داده می‌شود. با ورود اشیای به موزه، آنها به «سند» تبدیل می‌شوند و دیگر فقط یک متن یا اثر ساخت بشر نیستند، یک سند به این دلیل نامگذاری شده است که دارای سطحی از مقاصد و نیات مختلف است و از آن می‌توان موارد متنوعی را به عنوان نتیجه استخراج کرد. در زمینه موزه‌داری، این شواهد اغلب برای نشان دادن یا توضیح برخی از جنبه‌های جهان انسانی و طبیعی جمع‌آوری می‌شود. اسناد را می‌توان با چهار پارامتر شناسایی کرد (بریت، ۲۰۰۶):

- مادی و ملموس هستند.

1 Referent
2 group reality
3 shared social knowledge

- عمد و قصد در آنها وجود دارد. منظور این است که با شیء به عنوان مدرک رفتار می شود.
- اشیا پردازش و تحلیل می شوند. آنها باید به عنوان سند ساخته و پرداخته شوند.
- یک موقعیت پدیدارشناختی وجود دارد. شیء به عنوان یک سند درک می شود.

اشیا موزه موجوداتی فیزیکی هستند که در فضا و مکان وجود دارد و از موادی ساخته شده اند که می تواند لمس، دیده و احساس شود. اشیا موزه به عنوان یک مدرک و سند مهم از برخی رفتارها، فعالیت ها، عملکردها یا نمایش هایی از گذشته وارد موزه می شود. اشیا با استفاده از روش های ثبت در مجموعه، پردازش می شود. این اشیا هم توسط کارشناسان موزه و هم کاربران (بازدید کنندگان) به عنوان عناصری که نمایانگر چیزی از گذشته هستند درک می شوند و در نهایت اشیا موزه به عنوان اسناد، در ارتباطات چند جانبه میان اشیا و افراد نقش مهمی دارد ((پلکینگورن، ۲۰۰۷).

برای درک هر چه بهتر دانش مرتبط با اشیا، دو عامل کیفی در محتوای شیء به عنوان یک سند، نیاز به بررسی بیشتر دارد. اولین پیشنهاد این است که برای مستند بودن، شیء باید پردازش و تحلیل شود. ورود سند به سیستم پردازش شامل مواردی همچون ثبت، دسته بندی یا شماره گذاری، اغلب آن سند را در یک زمینه بدون متن قرار می دهد، اما در همان زمان موقعیتی وجود دارد که یک متخصص یا کارشناس آن سند را چارچوب های متنوع و منظمی قرار می دهد. کارشناسان در این زمینه افرادی با دانش تخصصی هستند که سند را در ساختارهای کاملاً مشخصی قرار می دهند که در آن زبان، سلسله مراتب و توضیحات اساسی در برابر تنوع خارجی مقاومت می کند. هدف از این ساختار بندی، ورود و پردازش سند به مجموعه موزه، ارائه سند در نوعی چارچوب محتوایی و نمایشگاهی است که بازدید کننده می تواند آن شیء را در قالب یک متن منظم و ساختاریافته درک کند. کیفیت دوم شیء به عنوان یک سند، ادراک شیء را نشان می دهد، به عنوان مثال بازدید کننده، یک شیء را در نمایشگاه می بیند و هر چه مطالب واقعی یا تفسیری ارائه می شود را دریافت می کند. برای بسیاری از افراد در حوزه دانش موزه، این مرحله پایان روند و مکانی است که بازدید کننده موزه با شکاف های بالقوه مواجه است (بریت، ۲۰۰۶).

ماندگاری پارادایم های مادی و فرهنگی به عنوان تنها تعریف و تفسیر یک شیء از دستیابی به پتانسیل کامل دانش، تجربه و زمینه شخصی بازدید کننده جلوگیری می کند. حلقه گمشده را می توان اینطور در نظر گرفت که تجربه بازدید کننده موزه و تعامل با آن شیء یک الگوی شخصی است. برای پر کردن این شکاف، بافت و محتوای موزه می تواند از اکتشاف بیشتر شیء توسط بازدید کننده پشتیبانی کند. افزایش تجربه بازدید کننده در حال حاضر یکی از رایج ترین موضوعات و چالش های موزه های در دوره معاصر است (فالک و دیرکینگ، ۲۰۰۲). متأسفانه چنین جهت گیری هایی برای تجربه بازدید کننده و همبند ایجاد معنا، اشیا را در بعضی موارد، به هدف اصلی موزه تبدیل کرده است (هین، ۲۰۰۶).

ج- شیء به عنوان تجربه: در هر دو مدل نشانه و سند شرح داده شده در بالا، پیشنهاد می شود تا با خلق موقعیت های مطلوب زمینه لازم برای تجربه بازدید کننده فراهم شود. شیء به عنوان نشانه نمی تواند جدا از یک تعامل دوجانبه وجود داشته باشد، همبند شیء به عنوان سند هم نمی تواند بدون یک زمینه جامع ارجاعی وجود داشته باشد. همانطور که در بالا گفته شد، وقتی کارشناس موزه به عنوان تنها داور در این زمینه به صورت تجربی عمل می کند، معمولاً جایی برای ایجاد زمینه، تجربه یا دانش بازدید کننده وجود ندارد. بنابراین دانش واقعی شیء، جایی بین بیننده و اثر موزه ای است (چه به عنوان نشانه یا چه به عنوان سند دیده شود). این روشی است که بازدید کننده با آن تعامل می کند، نتیجه ایت تعامل یک معنای تازه شکل گرفته و منحصر به فرد است (لادام، ۲۰۰۷).

تعامل بین بین شیء، فرد و محیط (یا فرهنگ) همان چیزی است که تجربه را ایجاد می کند. معنا هرگز به سادگی در یک شیء تعبیه نمی شود. فرد با داشتن مجموعه دانش خود، با آن پدیده ارتباط برقرار می کند که منجر به یک واکنش خواهد شد و در غیر این صورت ممکن است بدون حضور بازدید کننده آن واکنش اولیه هم ظاهر نشود. مهمترین جنبه ای که باید در اینجا بخاطر بسپاریم این است که برای درک چگونگی درک شخص از یک شیء، به هر سه مولفه نشانه، سند و تجربه نیاز است و این همان معنایی است که برای پر کردن شکاف حلقه گمشده دنبال می کنیم (فالک و دیرکینگ، ۲۰۰۲).

چنین آگاهی برای سازماندهی تجربه در طیف وسیعی از ارزش ها، به شرایط انسانی از لحاظ اجتماعی، جسمی، معنوی بر می گردد، جنبه زیستن این دانش هنگام بررسی تعامل بین شیء و بازدید کننده در محیط موزه قابل توجه است. نقش شیء در تجربه بازدید کننده ابتدایی است. استفاده از این شیء به این طریق به محققان و کارمندان موزه این امکان را می دهد تا مرزهای محدود کننده را از بین ببرند و طیف وسیعی از معنا و درک را برای مخاطبان گسترده تر باز کنند. ماهیت تفسیری نمایشگاه ها و برنامه های موزه به تسهیل سطح بازدید کننده و تعامل با اشیا کمک می کند. در اینجا، با تکیه بر مبانی آموزشی و روانشناختی، تجربه حاصل از تعامل با یک شیء فراتر از الگوی مادی است. این تعامل باید ارتباطات شخصی ایجاد کند تا بتواند به بازدید کنندگان کمک کند تا از کلیت شیء در چندین زمینه برخوردار شوند. به عنوان مثال، یکی از کارهای اساسی در زمینه تفسیر میراث، تجربه شخصی بازدید کنندگان را برای کمک به ارتباط پیام های اصلی فرا می خواند و چهار اصل را یادآور می کند: (۱)

ارتباط آنچه بازدیدکننده در مقابل خود می‌بیند با برخی تجربه‌های پیشین؛ ۲) ترکیب دیدگاه‌های متعدد که نه تنها اطلاعات را منتقل می‌کنند بلکه پاسخ‌های احساسی را نیز بیرون می‌آورند؛ ۳) ایجاد علاقه به جای خدمت به عنوان آموزش تعلیمی؛ ۴) ارائه کل که نمایانگر مجموع قطعات آن ارتباط می‌باشد. (لادام، ۲۰۰۷).

در هر یک از عملکردهای شیء به عنوان یک نشانه، سند یا تجربه، ماهیت مرتبط با پارادایم‌های دانش شیء بسیار روشن است. جایی که جسم فیزیکی به وضوح به یک نشانه و علامت تبدیل می‌شود، فیزیکی بودن آن را به عنوان یک سند نشان می‌دهد و همچنین تجربه بازدیدکننده را تسهیل می‌کند. در مواردی که اهمیت فرهنگی این شیء برانگیخته می‌شود، ماهیت اثر به عنوان نشانه آن را به عنوان یک سند نشان می‌دهد و بنابراین تجربه می‌شود. جایی که تجربه شخصی معنا را شکل می‌دهد، رویکرد شخصی به یک شیء به وضوح از حالت آن به عنوان سند و تشخیص آن به عنوان یک نشانه ناشی می‌شود. هر یک از این عملکردها با سه الگوی دانش شیء مرتبط است به گونه‌ای که چندین رشته را یکپارچه می‌کند و زمینه را برای مطالعه اشیا در محیط موزه فراهم می‌آورد. با این حال، همانطور که قبلاً هم اشاره شد، بازدیدکننده و الگوی شخصی وی مهمترین عناصر در هر یک از این تعاریف هستند. به نظر می‌رسد که حضور انسان نشانه تغییر در نحوه مطالعه اشیا برای معنای اساسی آنها است.

۴- چگونه می‌توان تعاملات اشیا را مطالعه کرد؟

مطالعه تعامل انسان با اشیا لزوماً ادغام ساده الگوهای مادی، فرهنگی و شخصی با یکدیگر نیست. در عوض، برای درک بهتر معنای ایجاد شده از مفهوم دانش شیء، ادعا می‌کنیم که پدیدارشناسی، به عنوان یک روش میدانی، بیشتر در مطالعه تجربیات بازدیدکننده و تعاملات با اشیا، آثار باستانی و نمایشگاه‌ها مفید است. به عنوان یک استراتژی نوآورانه اما کمتر استفاده شده برای تحقیق در موزه‌ها، پدیدارشناسی راهی برای اکتشاف در رابطه بین بیننده و شیء ارائه می‌دهد که می‌تواند دانشمندان را در درک بهتر معنای موزه‌ها و ارتباط آنها با دنیای انسانی ما از شناخت، وجود و تجربه تاریخ، هنرها و علوم گوناگون یاری نماید (فالک و دیرکینگ، ۲۰۰۲).

الف- مفاهیم اساسی پدیدارشناسی: پدیدارشناسی یکی از روش‌هایی است که به محققان اجازه می‌دهد تجارب زیسته مبتنی بر اشیا را در این چارچوب مطالعه کنند. مبنای شناختی این امر متکی به درک «تجربه زیسته»^۱ است زیرا به تعاملات و معاملات فرد با اشیا و مصنوعات مرتبط می‌شود. این فلسفه بر این فرض استوار است که تجربه انسان از حواس و ادراک جهان فیزیکی ناشی می‌شود. چنین تجربه‌ای در سطوح مختلف معنا می‌یابد، چه به عنوان شناخت اهمیت مادی و فرهنگی و چه با مفهوم شخصی تر. این تجربه با تأمل در یک فرد به معنای بیشتری گسترش می‌یابد. معنای تجربه شده به سادگی یک پدیده سطحی نیست، اما از طریق جسم و روح بازدیدکنندگان نفوذ می‌کند. اما، شرکت‌کنندگان در این تجربه قادر به بیان تنها بخشی از معنا هستند که می‌توانند از طریق تأمل به آن دسترسی پیدا کنند. اگر یک شرکت‌کننده با نگاه انعکاسی خود باقی بماند، جنبه‌های عمیق تری از این تجربه شروع به نفوذ در آگاهی می‌کند و قابل مشاهده می‌شود (پلکینگورن، ۲۰۰۷).

به این ترتیب، تجربه به قدری فوری و قابل مشاهده است که فقط پس از به وقوع پیوستن و فقط در صورت ترجمه بیشتر از طریق زبان، برای اندازه‌گیری قابل دسترسی است. در بافت موزه، این فرایند اغلب روزها، هفته‌ها یا حتی ماه‌ها بعد خود را نشان می‌دهد. یک محقق با بهره‌گیری از این تجربیات زیست با اشیا، می‌تواند معنی و اهمیت اشیا را با توجه به چارچوب دانش اشیا که در بالا توضیح داده شد، مورد بررسی و موشکافی قرار دهد (هین، ۲۰۰۶).

تعامل با یک شیء، تجربه زیسته، نتیجه دو مفهوم اصلی در پدیدارشناسی است: آگاهی و تعمد. آگاهی فرآیندی برای دریافت ادراکات فرد تعریف می‌شود. آگاهی، قصد و اراده قبلی اشیا را به هم نزدیک می‌کند و بر رابطه کنونی با آن تأثیر می‌گذارد. اینجا جایی است که پارادایم مادی سخت کار می‌کند، تمرکز کلی مفهومی اشیا به عنوان «چیزها»، فرایند ساخت احساس اولیه ما را از تعامل یادآور می‌کند. ما در جهانی پیچیده زندگی می‌کنیم و از طریق جسم خود نسبت به محتوای این جهان آگاه هستیم. در واقع ما به دنبال اثبات مشکل برای اکتشاف عملی اجسام در بسیاری از محیط‌های موزه هستیم، ساختار این دانش فیزیکی شامل حواس و همچنین مفاهیم ما از آگاهی زمانی، مکانی و رابطه‌ای است (هین، ۲۰۰۴).

یک اصل مرتبط با پدیدارشناسی، قصد‌گرایی (جهت‌تفاتی)^۲ یا آگاهی معطوف به پدیده^۳ است. یعنی آگاهی از شیء در تعامل با فرد. این آگاهی بر اساس ادراک ما از یک شیء، ویژگی‌ها و الگوهای آن است. هدف از مطالعه پدیدارشناسی یافتن راه‌هایی برای توصیف روند طبیعی تعاملات با اشیا است، نه تحلیل انتقادی از هدف آن. به طور خلاصه، استفاده از پدیدارشناسی باعث می‌

1- Lived experience

۲- در تحقیقات پدیدارشناختی کیفی، «تجربه زیسته» در واقع بازنمایی تجربیات و انتخاب‌های یک فرد معین و دانشی است که آنها از این تجربیات و انتخاب‌ها بدست می‌آورند. این دسته از تحقیقات کیفی بر جامعه و فرهنگ و همچنین زبان و ارتباطات تمرکز دارند.

3 intentionality

4 a directed awareness toward the phenomenon

شود دانش عمیق از اشیا به پیش زمینه برود و بنابراین ماهیت ارتباط ما با اشیا را در سطح مادی، فرهنگی و شخصی را نشان دهد (ایوانز و همکاران، ۲۰۰۲). بدون شک بین مفاهیم پدیدارشناسی و دیدگاه های بنیادی ساختار نشانه شناسی پیرس که در بالا ارائه شد، پیوندی وجود دارد و دانش شیء که از طریق تجربه کاوش شده است را پشتیبانی می کند. یادگیری از تجربه به معنای ایجاد یک ارتباط رو به عقب و رو به جلو است بین آنچه که ما نسبت به کارها انجام می دهیم و آنچه در نتیجه از آن لذت یا از آن رنج می بریم. در چنین شرایطی، انجام کار به یک تلاش تبدیل می شود، آزمایشی با جهان برای یافتن چرایی و چگونگی آن، این امر به دستورالعمل کشف ارتباط پدیده ها تبدیل می شود (پاریس، ۲۰۰۶).

همه ارتباطات از پیش گفته شده، رابطه ما از طریق استفاده و درک هدف اشیا از طریق الگوی مادی، معنای فرهنگی اشیا و تجارب شخصی معنادار با اشیا، اساس دانش اشیا را تشکیل می دهد. تعامل یک تجربه با شیء را می توان بخشی از یک فرایند و بهره گیری از فرصت یادگیری و شناخت جهان پیرامون به شمار آورد. این ایده ها البته در زمینه موزه چیزهای تازه ای نیست. تعامل مستقیم بین یک فرد و لایه های معنایی نهفته در یک اثر موزه ای بخشی از لحظات زیبایی شناختی یادگیری است. دیویی (۱۹۳۴)، سه ویژگی کامل بودن تجربه زیبایی شناختی، وحدت بخشیدن به احساسات و منحصر به فرد بودن را شناسایی کرد که ارزش دانش شیء را بیشتر بیان می کند. تمرکز بر روی تجربه و ویژگی های ظاهری شیء متمرکز است؛ احساسات متحد کننده شامل تعاملات، معانی و ارتباطات شخصی است و منحصر به فرد بودن لحظات معنایی را که در آن شیء وجود دارد، روشن می کند (هین، ۲۰۰۶؛ شوسترمن، ۲۰۰۰؛ وود، ۲۰۰۸).

تمرکز پدیدارشناسی بر آگاهی هدایت شده نسبت به اشیا ملموس و مفهومی بوده و پژوهشگران را در زمینه واکاوی جنبه های پنهان دانش اشیا پشتیبانی می کند. در این «تجارب زیسته»، رویدادهای معنی ساز فرد بازدید کننده از طریق رونق بخشیدن به پارادایم های دانش شیء قرار گرفته اند. اصول اساسی پدیدارشناسی، نشانه شناسی و زیبایی شناسی، پایه و اساس استراتژی هایی است که در این زمینه برای مطالعه دانش شیء از تجربه زیسته بازدید کننده استفاده می شود. بررسی تعاملات و ارتباطات موثر در زمینه موزه، مفیدترین روش برای مطالعه بازدید کنندگان و دانش اشیا را فراهم می کند.

ب- مطالعه تعاملات: تجربه موزه باید فرصتی را برای بازدید کنندگان فراهم کند تا در انواع تعاملات ممکن با اشیا به نوعی در فرایند «سرگرم شدن» با آن مشارکت کنند. استراتژی های کار میدانی ارائه شده در اینجا دانش شیء را با استفاده از روش پدیدارشناسی برای بررسی تجربه تعاملات بین بیننده و شیء در محیط موزه مطالعه می کند. با مطالعه این تجربیات، محققان می توانند تأثیر متقابل بین سه پارادایم دانش شیء را بهتر درک کرده و تأثیرات کلی تماس با اشیا را بر بازدید کنندگان بهتر توصیف کنند (وود و کول، ۲۰۰۷).

چنین تجربه هایی کاملاً شخصی بوده و سنجش از آنها در زمینه موزه واقعاً دشوار است. آنچه مهم است ایجاد نوعی از تجربه زیسته می باشد که در آن بازدید کننده می تواند ارتباطات شخصی ایجاد شده با یک شیء را توضیح دهد. در واقع به جای اینکه به آنها اجازه دهید به عنوان دانش متفرقه و منشعب شده وجود داشته باشد، این فرایند را می توان نوعی اتصال قطعی اطلاعات بین پارادایم های مادی، فرهنگی و شخصی در نظر گرفت. مستقیم ترین و ارزشمندترین استراتژی برای جمع آوری و تجزیه و تحلیل دانش اشیا در موزه، روش های کیفی آزمایش شده و واقعی مصاحبه ها، نمونه های مکتوب تجربیات ادراک شده و مشاهدات نزدیک با بازدید کنندگان موزه است که به صورت یک «سنتز روایی ۱» تهیه شده است. در تحقیقات آموزشی، استفاده از روایت در محیط های یادگیری به ویژه برای کمک به افراد در درک جهان پیرامون و تجربیات آنها بسیار مفید است. تعامل بین فرد و داستان او معنای انعکاسی تجربه را نشان می دهد. هر فرایند در نهایت از پایه های پدیدارشناسی برای هدایت و شکل دادن به دیدگاه و روند تجربی محقق بهره می گیرد. در زیر دو نوع تعامل وجود دارد که ممکن است در مسیر دستیابی به این هدف مورد بررسی قرار گیرند: «شعر و گفتگو».

شعر: پاسخ بازدید کننده را در مواجهه با محتوای موزه می توان به عنوان کنار هم قرار دادن نگرش ها، حالات، محیط ها، ویژگی های طراحی و تجارب شخصی توصیف کرد. این گردهم آمیختگی همگرایی تجربه، احساسات، اشیا و محیط شخصی در یک تجربه منحصر به فرد در محیط موزه اغلب منجر به واکنش های زیبایی شناختی و گاه معنوی یا عمیقاً شخصی می شود. واکنش بازدید کننده ای که سابقه دانش و تجربیات خود را علاوه بر وضعیت فعلی ذهنی اش، به این سناریو می آورد، در یک «شعر» به اوج خود می رسد. این ایده از شعر برگرفته از «نظریه واکنش خواننده ۳» (روزنبلات ۱۹۷۸) است که در آن یک

1 Narrative' synthesis

۲- سنتز روایی به رویکردی برای بازبینی و تلفیق سیستماتیک یافته های مطالعات متعدد مربوط می شود که اساساً به استفاده از کلمات و متن برای جمع بندی و توضیح یافته های سنتز (ساخته یک چیز از یک چیز دیگر) متکی هستند.

3- reader-response theory

واکنش زیبایی شناختی از طریق تعامل بین بازدیدکننده و یک محتوای هنری ایجاد می شود. شعر پیشنهادی روزنبلات از همگرایی تجربه، زمینه و خلق و خوی شخصی تکامل می یابد. وقتی الگوی شخصی، فرهنگی و مادی در این بازی حضور داشته باشند، شخص بازدیدکننده شیء مورد نظر را به عنوان شکلی از تجربه زیسته شعر فرا می خواند. توضیح و تعریف این واکنش های زیبایی شناختی باید از طریق توصیفات شخصی و روایت های شخص آشکار شود (لادام، ۲۰۰۷).

گفتگو: یکی دیگر از تعاملات مورد بررسی، گفتگو است. گفتگوی شیء، مفهومی است که در آن شیء به خودی خود بینشی را از بازدیدکننده ایجاد کرده و آن بینش به وی کمک می کند تا از نظر هستی شناختی خود را در یک موقعیت مناسب تثبیت و به شناخت از محیط پیرامون برسد (گوریان، ۲۰۰۶). تعامل گفت و گو با یک اثر موزه ای، بازدیدکننده را مجبور می کند تا معنای شیء را در رابطه با جهان تأمل و دریافت کند. شناخت و ایجاد ارتباط با این اشیا می تواند به ما نیز کمک کند تا توانایی بالقوه خود را درک کرده و منجر به تحقق اهداف شخصی، رضایت، شناخت و شاید مهمتر از همه، احساس اعتقاد شود. ماهیت فعال گفتگوی اشیا، فرد را در نقش تسهیل کننده دانش خود قرار داده و فرصتی برای تحول و همچنین فراقندی و تأمل ایجاد کند. با این حال، آنچه برای این وظیفه تحول آفرین ضروری است، درگیر کردن فرد بازدیدکننده در سطحی عمیق تر از بازتاب انتقادی در مورد معنا و ماهیت تجارب با اشیا است. متخصصان موزه می توانند با استفاده از الگوی شخصی دانش اشیا از طریق استفاده از آثار به نمایش درآمده و برای ایجاد تسهیلگری هویت شخصی و فرهنگ، برای ساختن تعاملات شیء اقدام کنند (هین، ۲۰۰۰).

چندین پیشنهاد در مورد تغییر جهت از نمایشگاه های متمرکز به نمایشگاه هایی که گفتگوی اشیا را ارائه می دهند ارائه شده است. از این طریق موزه ها مسئولیت بیشتری برای به اشتراک گذاشتن عمل قصه گویی با بازدیدکنندگان خواهند داشت. با این دیدگاه موزه تنها یک مرجع معنایی نیست و فقط بر روی پارادایم های مادی و فرهنگی دانش اشیا تمرکز دارد. در این مثال، تعریف شیء عمداً گسترده شده و شامل چندین روایت از یک داستان است. دیدگاه دیگر نیز هست که بیشتر طرفدار ترکیبی از دانش شخصی، فرهنگی و مادی است و می تواند به ایجاد یک تجربه متعالی یا «شعر» از طریق تعامل با شیء کمک کند. در هر دو مورد استفاده از روش پدیدارشناختی به محققان اجازه می دهد تا انعطاف بیشتری در بررسی روش های مختلف که بازدیدکنندگان موزه از اشیا در بافت موزه ایجاد می کنند، داشته باشند و بتوانند از تحقیقات بیشتر در رابطه عمیق تر بین انسان و اشیا پشتیبانی کنند (لادام، ۲۰۰۷).

ج- پیامدها بازسازی دانش اشیا: ایده دانش اشیا که این پژوهش ارائه می دهد عمدتاً بر این فرض استوار است که یک معنای شخصی حاصل از هر تعامل با یک شیء وجود دارد. در واقع «معنی» نه کاملاً درون شیء قرار می گیرد و نه کاملاً در درون تجربه قرار می گیرد، بلکه صرفاً از طریق تعامل این دو با یکدیگر بوجود می آید. به بیان دیگر حوزه دانش موزه از یک «معرفت شناسی مبتنی بر شیء» به «گفتمان مبتنی بر شیء» تبدیل شده است. همانطور که در بالا پیشنهاد شد، این تصور که اشیا دیگر در مرکز و موزه تجربه موزه نیستند، بلکه در کل تجربه بازدیدکنندگان موزه وجود دارند، نشان می دهد که گفتگو و تعاملات مبتنی بر اشیا می تواند به توابع هنجاری برای برنامه ریزی و طراحی نمایشگاه تبدیل شود. به این ترتیب نه شیء و نه بازدیدکننده در مرحله اصلی قرار نمی گیرد؛ بلکه این یک درک متعادل و متقابل است که ارتقای مفهوم دانش شیء را نیازمند به اثربخشی شیء و بازدیدکننده می داند (ایوانز و همکاران، ۲۰۰۲).

چالش های متعددی برای موفقیت این طرح در زمینه و محتوای موزه وجود دارد. اگر قرار باشد معنای واقعی و تعامل بین بازدیدکننده موزه و اشیا رخ دهد، به این معنی است که باید به اشیا و آثار دسترسی داشته باشید و بازدیدکنندگانی هم برای دیدن و تعامل وجود داشته باشند. بسیاری از نظریه پردازان و کارشناسان حوزه موزه خاطرنشان می کنند که موزه ها از مسیر استفاده از اشیا به عنوان نقطه کانونی برای تجربه بازدیدکنندگان دور می شوند و این دیدگاه تا آنجا پیش می رود که با تمرکز بر روی شرایط رمزگذاری و تعدد تفسیر، موزه در موقعیت جدید، خود و مهمانان خود را به تماشای نمایش و خیال رها می کند. این واکنش ها توسط بازدیدکنندگان می تواند از طریق شعر و گفتگو و همچنین مشاهده الگوی دانش شیء در کار بررسی شود (هین، ۲۰۰۶).

استفاده از روش پدیدارشناختی برای بررسی تعامل بین بازدیدکننده و شیء به مفهوم کلی دانش شیء ارزش می بخشد. به منظور بررسی میزان تأثیرات روش های متعدد و همپوشانی شناخت اشیا، می توان تلاش مشترکی را به منظور جلب توجه به تجارب زیست بازدیدکننده و آگاهی معطوف به آن شیء انجام داد. این از تلاش های عمدی و آگاهانه طراحان و توسعه دهندگان موزه برای ایجاد چنین تجربیاتی و همچنین تعریف و شکل دادن به تحقق آنها در مورد معنای این برخوردها ناشی خواهد شد (وود و کول، ۲۰۰۷).

روش های میدانی پدیدارشناختی به عنوان یک تجربه بی نظیر برای بررسی یک تجربه کاملاً شخصی و اغلب کاملاً احساس شده در موزه ها، به شمار می رود. این تجربه به بهترین وجه می تواند به عنوان یک تعامل، یا یکپارچگی عناصر مختلف شامل

۱- نظریه واکنش خواننده، از جمله مفاهیم مورد بحث در دانش هرمنوتیک می باشد که ناظر بر محوریت خواننده و تجربیات وی در هنگام خواندن یک اثر می باشد. از این حیث، چنین نظریه ای با دیگر نظریات طرح شده در نقد ادبی که محوریت خود را بر مؤلف و مقاصد ذهنی وی می گذراند در تمایز می باشد.

«شخص، اشیا و محیط» در نتیجه لحظه ای باشد که به عنوان یک احساس تقریباً معنوی در حضور اشیای موزه توصیف شده است. هدف از این مطالعه کشف معنای ایجاد شده توسط کسانی است که تجربه بی نظیری با اشیا تاریخی موزه داشته‌اند. به بیان دیگر پیدا کردن این پاسخ که مردم برای درک الگوهای اساسی این نوع تجربه، چگونه این تجربیات را توصیف و چطور منظور آنها را بیان می‌کنند؟ از طریق روایت های شرکت کنندگان و مصاحبه های عمیق کیفی، توصیف این تجربه های حاصل از نمونه ای از اعضای موزه تاریخ می‌تواند به محققان کمک کند تا از این وقایع کمتر فهم شده استفاده کنند. شروع فرایند با یک شیء اجازه می‌دهد تا یک نقطه جهش، یا یک کاتالیزور برای بحث در مورد سایر عناصر موزه در صورت مهم بودن برای شرکت کننده در نظر گرفته شود. در اینجا فرض این است که شیء موزه به عنوان یک نماد معنادار برای شخص عمل می‌کند. با محدود کردن سوالات تا رسیدن به یک شیء خاص، اگر سایر موارد متنی مانند سناریوی گسترده تری از موزه مهم باشد، در مراحل مصاحبه ترسیم می‌شود (لادام، ۲۰۰۷).

۵- نتیجه گیری

به منظور اینکه بسیاری از زمینه ها و ابعاد علمی به دانش کلی، مطالعات و فعل و انفعالات اشیاء موزه کمک نماید، محققان به روش‌های مبتنی بر محتوا و زمینه نیاز دارند که می‌تواند پژوهش‌های مرتبط با تجربیات انسان در تعامل با اشیا را پشتیبانی و تقویت کند. جهت گیری رشته‌هایی مانند آموزش، دانش اطلاعاتی، نشانه‌شناسی، انسان‌شناسی، تاریخ و هنر هر یک ادراکات مختلف و متنوعی از تعامل انسان و شیء را بیان می‌کند. آنچه زمینه ساز این تعاملات است، معنای اساسی ماده، فرهنگ و زمینه شخصی برای فرد بازدیدکننده است. استفاده از پدیدارشناسی به عنوان یک روش کیفی، همراه با بهره‌گیری از مفهوم دانش شیء، فرصت‌های بهتری را برای محققان فراهم می‌کند تا معنی و اهمیت این اشیا را برای بازدیدکنندگان تعیین کنند. این مسیر مطالعه فرهنگی - مادی، روند کار موزه را در بازه شیء محوری تا آگاهی نسبت به موضوعات گوناگون بازسازی و بازآفرینی می‌کند. با مطالعه رابطه شیء و بازدیدکننده، محققان می‌توانند تجربه انسانی در موزه را دوباره بازآفرینی کنند. تشخیص شیء به عنوان نشانه، سند و تجربه امکان بررسی عمیق تری از تأثیر متقابل این سه مفهوم را در تعامل مفهومی و فیزیکی بازدیدکننده در فضای موزه فراهم می‌کند. علاوه بر این، پارادایم‌های شناختی از اشیا (مادی، فرهنگی و شخصی)، جهت‌گیری جدیدی برای توصیف این تعامل ارائه می‌دهد. اشیا قدرت ایجاد یک سطح عمیق از معنای بازتابنده و عاطفی را برای بازدیدکنندگان دارد. آنها می‌توانند زمان، مکان و هویت را تعریف کنند، یا می‌توانند یک اثر معنوی و متعالی برای بازدیدکنندگان ایجاد کنند. این نوع دانش ایجاد شده توسط بازدیدکننده، از طریق کار متمرکز متخصصان و کارشناسان موزه، به تعالی هدف و ارزش بیشتر موزه‌ها در کسب تجربه‌های انسانی مطلوب و کارآمد کمک می‌کند. این ارتباط کلی با ایده تفکر تأمل، بررسی و گفتگو در صورت دعوت به مشارکت بیشتر بازدیدکنندگان، ارتباط بیشتر با اهمیت و تمرکز بر اشیا مادی و تلاش متمرکز و آگاهانه بیشتر از طرف موزه‌ها را فراهم می‌کند.

منابع

1. Briet, S. (2006). What is documentation? English translation of the classic French text. (R.E. Day, L. Martinet, Trans.). Lanham, Maryland: The Scarecrow Press.
2. Egan, K. (1999). Children's minds, talking rabbits, and clockwork oranges: Essays on education. New York: Teacher's College.
3. Evans, E. M., Mull, M. S., & Polling, D. A. (2002). The authentic object? A child's eye view. In S. G. Paris (Ed.), Perspectives on object-centered learning in museums (pp. 5578). Mahwah, NJ: Erlbaum.
4. Falk, J. H. & Dierking, L.D. (2002). Lessons without limit: How free choice learning is transforming education. Walnut Creek, CA: AltaMira.
5. Gurian, E. H. (2006). What is the object of this exercise? A meandering of the many meanings of objects in museums, 1999. In Civilizing the museum: The collected writings of Elain Heumann Gurian (pp.3347). New York: Routledge.
6. Hein, G. (2006). John Dewey's Wholly Original Philosophy and Its Significance for Museums. Curator, 49(2): 181204.
7. Hein, H. (2000). Museums in Transition. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press.
8. Hein, H. (2006). Assuming responsibility: Lessons from Aesthetics. In H.H. Genoways (Ed.), Museum philosophy for the 21st century (pp. 111). Walnut Creek, CA: AltaMira.
9. Latham, K. F. (2007a). Archives and experience: musings on meaning. Collections, 3(2): 125133.

10. Latham, K. F. (2007b). The poetry of the museum: A holistic model of numinous museum experiences. *Museum Management and Curatorship*, 22 (3): 247 – 263.
11. Latham, K.F., Wood, E., & Pekarik A. (2008). Is the Object Experience? American Association of Museums Annual Meeting, Denver, CO.
12. Knell, S., MacLeod, S. & Watson, S. (2007). *Museum Revolutions: How Museums Change and Are Changed*. London: Routledge.
13. Misztal, B. (2007). Memory experience: The forms and functions of memory. In S. Watson (Ed.), *Museums and their communities* (pp. 379-396). London: Routledge.
14. Paris, S. G. (Ed.). (2002) *Perspectives on objectcentered learning in museums*. Mahwah, NJ: Erlbaum.
15. Paris, S.G. (2006). How can museums attract visitors in the twentyfirst? century. In H.H. Genoways (Ed). *Museum philosophy for the 21st century* (pp. 255-266). Walnut Creek, CA: AltaMira.
16. Peers, L. & Brown, A.K. (2003). *Museums and source communities*. London: Routledge.
17. Polkinghorne, D. E. (2007). Validity and narrative research. *Qualitative Inquiry*, 13(4), 471-486.
18. Schusterman, R. (2000). *Pragmatist aesthetics: Living beauty, rethinking art*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield.
19. Watson, S. (Ed). (2007). *Museums and their communities*. London: Routledge.
20. Wood, E. (2008). Critical approaches to museum education and civic engagement. Paper presented at the American Educational Research Association Annual Meeting, New York.
21. Wood, E. and Cole, S. (2007). Can You Do That in a Children's Museum? *Museums & Social Issues*, 2 (2): 193–200.