

## جایگاه تاریخی عروسک در فرایند شکل‌گیری دگرخود انسانی<sup>۱</sup>

ناهید جعفری دهکردی<sup>۱</sup>، صدرالدین طاهری<sup>۲</sup>، سیده مریم ایزدی دهکردی<sup>۳</sup>

### چکیده

این پژوهش تلاش دارد نقش عروسک را در فرایند پیوند خود با دگرخود در روان انسان پی‌جویی کند. ماهیت نمادین رابطه بین دارندگان عروسک و خود عروسک‌ها، دارای این پیام است که سرگرمی با عروسک، فراتر از یک رفتار زیبایی‌شناختی بوده و با نیازها و کاستی‌های روحی دارندگان عروسک در پیوند است. با بررسی ژرف کنش‌های روحی انسان و کارکردهای گوناگون عروسک، می‌توان دریافت که عروسک‌ها در گذر تاریخ بازتاب و تداوم فرایند پیوند خود و دگرخود برای انسان‌ها بوده‌اند. این مفهوم را می‌توان همانند عبور طیف‌های فرایند یادشده از روان انسان دانست که در نهایت، همه اشکال «من» و «دگرخود»، در صورت‌هایی موجود، آرمانی یا خیالی تجسم می‌یابند. اطلاعات این مورد کاوی کیفی به شیوه اسنادی و میدانی داده‌اندوژی شده و از طریق فیش‌برداری نظم یافته‌اند. خوانش یافته‌ها با روش توصیفی-تحلیلی آشکار می‌سازد که عروسک‌های سنتی و قومی ایرانی دست‌کم به سه شیوه برای دارندگان‌شان به دگرخود بدل شده‌اند: شخصیت آرمانی (مثلاً کارکرد عروسک‌های بهیک و لیلی، لال، گولین و گورکین و باز)، جان‌بخشی (همچون کارکرد عروسک‌های چهل‌گیس و پنبه‌ای)، و فدیه یا بلاگردانی (مانند کارکرد عروسک چوبی، بازنده و ابودردا).

واژه‌های کلیدی: دگرخود، عروسک، عروسک‌بازی، عروسک‌درمانی، عروسک سنتی.

- این مقاله برگرفته از رساله دکتری نویسنده اول در گروه پژوهش هنر دانشگاه هنر اصفهان با عنوان *نشانه‌شناسی بازتاب تجربه زیسته در هنر عروسک‌سازی اقوام جنوب باختری ایران* به راهنمایی نویسنده دوم و مشاوره نویسنده سوم است.
- دکترای پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی. دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.
- استادیار گروه پژوهش هنر، دانشکده پژوهش‌های عالی هنر و کارآفرینی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران. (نویسنده مسئول) s. taheri@aui. ac. ir
- استادیار گروه عمومی و معارف اسلامی، دانشگاه هنر اصفهان، اصفهان، ایران.

(دریافت: ۱۴۰۱/۰۱/۱۶ - پذیرش: ۱۴۰۲/۰۵/۲۲)

## The historical place of dolls in the process of forming the human Alter Ego

Nahid Jafari Dehkordi<sup>1</sup> Sadreddin Taheri<sup>2</sup> Seyedeh Maryam Izadi Dehkordi<sup>3</sup>

### Abstract

This study tries to explore the role of Dolls in the process of their connection with the other self in the human psyche. The symbolic nature of the relationship between the doll owners and the dolls themselves conveys the message that puppetry is more than just an aesthetic behavior, it is related to the spiritual needs and shortcomings of the puppet owners. By examining in-depth the human spiritual actions and various functions of the doll, it can be seen that the dolls have been a reflection and continuation of their bonding process and the transformation of themselves and human beings over the course of history. This concept can be thought of as the passage of the spectra of the mentioned process through the human psyche, which, in the end, all forms of ego and Alter Ego, are embodied in existing, ideal or imaginary forms. The information in this qualitative case study is documented and fielded and organized through phishing. The descriptive-analytical readings reveal that traditional and ethnic Iranian puppets have evolved in at least three ways for their owners: the ideal character (for example, the functioning of the Behik and Leily, Lal, Gulen, and Goraken and Baz); Forgiveness (such as Chehel Gis and Panbehei), and redemption (such as Choobi, Bazandeh and Abu Darda).

**Keywords:** AltrEgo, dolls, toy dolls, therapeutic dolls, traditional dolls.

- 
1. Ph. D. Student of the Art Research Faculty of Advanced Studies in Arts and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan Iran.
  2. Assistant. Professor, Department of Art Studies, Faculty of Research Excellence in Art and Entrepreneurship, Art University of Isfahan, Isfahan, Iran. (Corresponding Author); Email: s. taheri@aui. ac. ir)
  3. Assistant professor Education Department Art University of Isfahan, Isfahan Iran.

## مقدمه

انسان در مراحل رشد، به الگوگیری از محیط اطراف خود نیاز دارد و هرگونه تعریف و شناختی از خود، مفروض و موکول به شناخت محیط اطراف است. عروسک‌ها ابزارهایی فرهنگی هستند که از نخستین دوره‌های تشکیل هسته‌های اجتماعی انسانی (خانواده، خاندان، ایل) تا جهان مدرن حضور خود را در زندگی انسان حفظ کرده‌اند. آن‌ها در طول تاریخ بشر از بعد روان‌شناختی و اجتماعی نقشی مهم برای کودکان و بزرگسالان ایفا کرده‌اند و نمایانگر ذوق هنری، عواطف، نیازها، احساسات و نیز عقده‌های روحی فرد یا جامعه هستند. نگارندگان بر این باورند که عروسک‌ها، بازتاب دگرخود<sup>۱</sup> انسان به موجود یا شخصیتی دیگرند. روان‌شناسان همواره درصدد پی‌جویی این مسئله بوده‌اند که چگونه من<sup>۲</sup> رابطه‌اش را با دیگری<sup>۳</sup> سامان می‌دهد و چگونه شخص با برخی رفتارها و اندیشه‌ها، تلاش می‌کند خود را به‌عنوان دیگری دیگران بقبولاند. پس از بررسی مهم‌ترین پژوهش‌ها و نظریات ارائه‌شده دربارهٔ مفاهیم خود و دیگری، این نوشتار به بررسی زمینه‌های روان‌شناختی عروسک‌بازی و عروسک‌درمانی خواهد پرداخت تا جایگاه و کارکرد عروسک‌ها را در شکل‌گیری من و دگرخود آشکار سازد. سرمایه‌گذاری‌های عظیم بر پروژه‌هایی همچون ققنوس<sup>۴</sup>، سرنديپ<sup>۵</sup>، گاليله<sup>۶</sup> یا جیمز وب<sup>۷</sup> برای یافتن آثار زندگی در اختراهای فراخورشیدی یادآور این نکته است که جدا از نخستین کنکاش‌های ذهنی نوزاد برای فهم چیستی و کیستی دیگران، انسان حتی در اوج قلّه دانش نیز به دنبال شناخت دیگری در جهان هستی است. هرگونه رهیافتی در این زمینه، به شناخت انسان از خود یاری خواهد رساند و رابطه او را با جهان پیرامون، بازتعریف خواهد کرد.

واژه دگرخود را نخستین بار سیسرو<sup>۸</sup> فیلسوف و ادیب رم باستان به کار برد. او برای دوستش آتیکوس<sup>۹</sup> می‌نویسد: «تو برای من همچون یک برادر بزرگ، یک دگرخود هستی که می‌توانم همه چیز را به او بگویم» (راسون<sup>۱۰</sup>، ۱۹۷۵). بدین سان او دوست خود را نه تنها

1. Alter Ego
2. Ego
3. Other
4. The Project Phoenix
5. Serendip
6. The Galileo Project
7. James Webb
8. Marcus Tullius Cicero
9. Titus Pomponius Atticus
10. Rawson

یک جفت و یک فرافکنی از خود، بلکه منبعی از خود در بیرون فرض می‌کند. بنابراین، این دیگربودگی<sup>۱</sup> از نظر سیسرو خارج از وجود شخص و در مبادلات بیناذهانی نهفته است. در سده هجدهم مسمر<sup>۲</sup> این عبارت را برای نشان دادن تفاوت رفتار انسان در هنگام خودآگاهی با رفتار وی تحت تأثیر هیپنوتیزم به کار برد (پدرسون<sup>۳</sup>، ۱۹۹۴). بعدها فروید<sup>۴</sup> نیز از این مفهوم برای قدرت بخشیدن به نظریه خود درباره ناخودآگاه بهره گرفت. به باور او دگرخود در مرحله خودشیفتگی<sup>۵</sup> در اوان کودکی پایه‌ریزی می‌شود که آن را وجدان نامیدند. او جای‌نشینی دگرخود را بدین صورت تفسیر می‌کند که یک مورد از همانندسازی با الگوی والد شکل می‌گیرد؛ بر این اساس، دگرخود یک کودک، در حقیقت از الگوی والدینش صورت نمی‌گیرد، بلکه از الگوی دگرخودی والدینش صورت می‌پذیرد. درونمایه‌ای که آن را پر می‌کند همان است و اسباب امتداد سنت و تمام قضاوت‌هایی می‌شود که طی زمان مقاومت کرده‌اند و از بین نرفته‌اند و خود را نسل به نسل انتشار داده‌اند (فروید، ۱۹۹۵).

بررسی در سوابق پژوهشی این مقاله گویای آن است که پژوهش‌هایی کمابیش همسو با این پژوهش صورت گرفته، اما هیچ‌یک از آن‌ها موضوع حاضر را از لحاظ محتوایی، هدف یا پرسش، بررسی نکرده‌اند. این پژوهش موضوع را از زاویه‌ای بدیع، خاص و منحصر به فرد می‌کاود و این نکته، اصالت موضوع و محتوای آن را به ثبوت می‌رساند. موارد زیر، شماری از پژوهش‌های انجام‌شده هستند که تاحدودی ارتباط موضوعی و محتوایی با موضوع پیش روی دارند:

کوزنتس<sup>۶</sup> (۱۹۹۴) در کتاب *هنگامی که اسباب‌بازی‌ها زنده می‌شوند: روایت‌هایی از انیمیشن، پیکرگردانی و توسعه، به تجربیاتی از فرافکنی شخص به اسباب‌بازی‌هایش* اشاره کرده است.

یورکفسکی<sup>۷</sup> (۲۰۱۴) در کتاب *سویه‌های تئاتر عروسکی* بیان می‌دارد که عروسک تجلی تمامی آرزوها و آمال بشریت است، آنجا که انسان نخستین تلاش می‌کند تا بر

- 
1. Otherness
  2. Anton Mesmer
  3. Pedersen
  4. Freud
  5. narcissistic stage
  6. Kuznets
  7. Jurkowski

نیروهای برتر از خود احاطه یابد، به خلق موجودی دست می‌زند تا قدرت و اندیشه خود را به رخ طبیعت بکشد و آن را با جان‌بخشی به عینیت برساند، این آفرینش تا جایی پیش می‌رود که انسان را شکستخورده از خود می‌کند.

سینگ<sup>۱</sup> (۲۰۱۷) در مقاله «اسباب‌بازی به‌مثابه میانجی تجربه دگرخود» به تحلیل روان‌شناختی کمیک استریپ کالوین و هابز<sup>۲</sup> پرداخته و نشان داده که چگونه کالوین، پسریچه پنج‌ساله‌ای طی ماجراهایی با عروسک ببری خودش هابز یگانه می‌شود. هابز در این مجموعه هم نماینده قانون جنگل و هم منادی خرد بشری است.

رستم‌آبادی (۱۳۹۲) در پایان‌نامه «بررسی راز عروسک در حقیقت وجودی انسان از اسطوره تا کنون عروسک را هم‌راز و همپای انسان می‌داند که نقش آفرینی جذابی در به ثمر رساندن آیین‌های زمانه‌اش بر عهده دارد.

محمدی (۱۳۹۴) در پایان‌نامه «تأثیر باری به‌عنوان یک الگوی تصویری بر دختران (موردپژوهی دانش‌آموزان دختر مقطع چهارم ابتدایی شهر اصفهان)» مشخص کرد که دختران گروه نمونه، تصویر روشنی از عروسک باری در ذهن پرورانیده‌اند، ولی برخلاف تصور به الگوگیری از آن پاسخ منفی داده‌اند. این امر به دلیل شرایط خانوادگی و اجتماعی و یا وابسته به بخشی از روند رشد آن‌ها و به‌صورت موقت بوده است.

اله‌دادی و همکاران (۱۳۹۷) در مقاله «بررسی سیر تاریخی اسباب‌بازی‌های تمدن ایران باستان» به عروسک‌های باستانی نیز اشاره کرده‌اند که از نظر ساختاری و فرمی برگرفته از جامعه و تحت تأثیر آداب و رسوم و فرهنگ آن روزگار شکل گرفته‌اند. از دید آنان عروسک سبب رشد مهارت‌های همگانی و ارتباطی کودک، افزایش انگیزه همیاری و مشارکت، آموزش رفتار با دیگران، تقویت حس بزرگداشت و اعتبار‌گذاری به خود و دیگران، پرورش آفرینندگی و ابتکار، استحکام توانمندی‌های هوشی، افزایش معلومات، شکوفایی استعدادها، درک احساسات و هیجانات خود و دیگران، ابراز هنجار عواطف، توانایی دوست داشتن و مدیریت احساساتی مانند خشم می‌شود.

مالدار و رسولی (۱۳۹۹) در مقاله «اثر بخشی عروسک‌درمانی مبتنی بر شناختی رفتاری بر افزایش توانمندی شناختی و بهبود توجه دختران با نقص توجه بیش‌فعالی» با روش نیمه‌آزمایشی، بازی‌درمانی را در رفتار دختران پیش‌فعال رده سنی ۹-۱۵ سال

1. Singh

2. Calvin and Hobbes

شهرستان کاشمر مورد ملاحظه قرار داده‌اند و می‌نویسند که این درمان، تأثیرات کارآمدی بر رفتارهایی چون یادگیری، مسئولیت‌پذیری، پذیرش خود و دیگران، احترام‌گذاری، خودبزرگواری و مهارت‌های گروهی می‌گذارد. از پیامدهای دیگر این پژوهش کاهش رفتارهایی مانند گوشه‌گیری، پریشانی، افسردگی و پرخاشگری این قشر از شرکت‌کنندگان بوده است.

جعفری دهکردی و همکاران (۱۴۰۰) در مقاله «گونه‌شناسی عروسک‌های روان‌آسا در فرهنگ‌های ایرانی» نمونه‌های مطالعه را به دو گروه کلی برگرفته از تاریخ و خیالی تقسیم کرده‌اند و بر این باورند که استفاده از عروسک به منزله رونوشتی از دیگری‌ای نیرومند یا جبار، یا نماد نیرویی فراطبیعی، روشی برای بیان سخنانی بوده که طبیعت، قدرت حاکمه، دین مستقر یا باورهای عمومی، امکان آن را از سازنده یا کنشگر می‌گرفته است. نابودی آیینی این عروسک‌ها، به گلایه از طبیعت، فرونشانی خشم و آسودن از بار روانی منجر می‌شده است.

هدف این نوشتار شناسایی نقش عروسک در فرایند سامان‌دهی دگرخود است و نگارندگان تلاش دارند با مطالعات اسنادی و میدانی و با رهیافتی توصیفی-تحلیلی به این پرسش پاسخ دهند که: عروسک‌ها از دید روان‌شناختی چه کارکردهایی در شکل‌گیری دگرخود برای انسان دارند؟

## روش

این نوشتار پژوهشی کیفی است که به روش توصیفی-تحلیلی و به صورت یک موردکاوی با تأکید بر جایگاه عروسک‌ها در شکل دادن به دگرخود انسان نگارش یافته است. پژوهش کیفی به پژوهشگر امکان می‌دهد که با موضوع تعامل داشته باشد، برای گردآوری، تحلیل و تفسیر داده‌ها از روش‌های انعطاف‌پذیری استفاده و پدیده‌های مورد مطالعه را از دیدگاهی جامع بررسی کند (حریری، ۱۳۹۰: ۵۵). تحقیق کیفی داده‌های شفاهی و تصویری را برای بازنمایی محیط اجتماعی تولید و از استقرای تحلیلی برای تحلیل داده‌ها استفاده می‌کند (محمدپور، ۱۳۹۲: ۹۳). چند ویژگی باعث می‌شوند که یک نگرش کیفی، به پروژه‌ای خوب و سنجیده تبدیل شود: گردآوری و تحلیل داده دقت‌مند، استفاده از یک رویکرد کیفی مانند روایت پژوهی، پدیدارشناسی، انگارش داده‌بنیاد، قوم‌نگاری، بررسی موردی (کرسول، ۱۳۹۸: ۷۱). قوم‌نگاری به دو شکل قوم‌نگاری واقع‌گرا و

قوم‌نگاری انتقادی مطرح می‌شود که در این پژوهش قوم‌نگاری واقع‌گرا مورد توجه است. رویکرد سنتی مورد استفاده در قوم‌نگاری واقع‌گرا مورد توجه انسان‌شناسان فرهنگی است (کرسول، ۱۳۹۸: ۹۴).

سویه و جهت‌گیری قوم‌نگاری در پژوهش پیش‌رو نه بر بنیاد شناخت اقوام و ویژگی‌های قومی آن‌ها، بلکه پژوهندگان موضوع دلخواه خود را که برآمده از پژوهش هنری است در پرتو فرهنگ قومی وابسته به موارد شناسایی شده بررسی می‌کنند و تردیدی نیست که بررسی‌های تخصصی قوم‌نگاری توسط پژوهشگران شایسته پایه و بنیاد این جستار را در گستره خود قرار می‌دهد.

پژوهش توصیفی-تحلیلی علاوه بر تصویرسازی آنچه هست، به تشریح و تبیین دلایل چگونگی و چرایی وضعیت مسئله و ابعاد آن می‌پردازد. پژوهشگر برای توجیه دلایل، نیاز به تکیه‌گاه استدلالی محکمی دارد. این تکیه‌گاه از طریق جست‌وجو در ادبیات و مباحث نظری تحقیق و تدوین گزاره‌ها و قضایای کلی موجود نظیر قوانین و نظریه‌ها فراهم می‌شود (حافظ‌نیا، ۱۴۰۰: ۷۱). در روش مورد‌کاوی پژوهشگر تلاش در بررسی عمیق کنش و واکنش‌های میان عوامل به‌وجودآورنده تغییر یا رشد را دارد که براساس آن درک و شناخت بهتری از رفتار بشر کسب می‌شود (دلاور، ۱۳۷۴: ۴۸). نگارندگان با مطالعات اسنادی (کتاب، مقالات و پایان‌نامه‌ها) و میدانی (مصاحبه اختصاصی با سازندگان و دارندگان عروسک‌ها)، پس از بررسی دیدگاه‌های روان‌شناختی درباره دگرخود، به بررسی داده‌هایی خواهند پرداخت که فرافکنی خود بر عروسک در فرهنگ‌های گوناگون را آشکار می‌سازد.

نتایج پژوهش در فرم‌های وابسته گردآوری، بررسی و اعتبارسنجی می‌شوند و مورد تجزیه و تحلیل و بررسی‌های علمی قرار می‌گیرند که از خلال آن‌ها داده‌های اطلاعاتی لازم به‌عنوان یکی از منابع پایه‌ای این پژوهش استخراج خواهد شد. در نتایج یک پژوهش کیفی، نتیجه به‌دست آمده بیشتر در چارچوب گزارش رویدادها و توصیف‌ها بیان می‌شود. کدگذاری، دسته‌بندی و سامان‌دهی اسنادی و میدانی داده‌ها براساس نرم‌افزارهایی چون مایکروسافت ورد<sup>۱</sup> و مکس کیودا<sup>۲</sup> براساس مؤلفه‌ها و موضوعاتی چون شخصیت آرمانی، جان‌بخشی و فدیة یا بلاگردانی صورت گرفته است.

1. Microsoft Word  
2. Maxqda

## بحث

## شکل‌گیری دگرخود در انسان

این باور از سوی برخی نظریه‌پردازان در انداخته شده که جهان هستی یافته، موضوع تجربه در نگرش طبیعت‌گرایانه است، و طبیعت‌همبستگی آشکار یک تجربه است که در نگرش نظری پدیدار می‌شود. این نگرش، مبتنی بر ارزش اخلاقی، زیبایی‌شناختی یا فایده‌گرایانه چیزها نیست، بلکه تجربه طبیعت، به تجربه‌ای بنیادی‌تر و طبیعی‌تر وابسته است که جهانی پدیدار شده و عادی را با تمام غنایش هدف خود دارد. بنابراین موضوع تجربه طبیعت<sup>۱</sup> به گونه‌ای انتزاعی تشکیل می‌شود و طبیعت فیزیکی را همراه با موجود متحرک دربرمی‌گیرد. در مورد موجودات متحرک که به‌عنوان واقعیت‌های روانی-فیزیکی درک می‌شوند، فقط بدن آن‌ها را می‌توان به‌صورت مادی در نظر گرفت. با این حال، فقط تا حدی درست است که نگرش طبیعت‌گرایانه تجربه اولیه را تعریف می‌کند. تجربه اولیه از خود، طبیعت‌گرایانه نیست. خود روانی-فیزیکی من با این بدن که بُعد روان‌شناسی و هویت شخصی‌اش را دارد و همراه با چیزهای دیگری است که بنا به فعالیت‌های شخصی من، به اصطلاح محمولات کاری و ارزشی هستند، نیز از ابژه‌ها یا مفاهیم عینی این حوزه هستند. بنابراین طبیعت‌گرایی تجربه اولیه یک امر انتخابی است و محدود به چیزهای مادی است که نه من هستند و نه موضوع فعالیت شخصی من. با توجه به دیگری، تقلیل به ابتدایی بودن به وضوح به نگرش طبیعت‌گرایانه منجر می‌شود. علاوه بر این، باید تأکید کرد که اگرچه تجربه اولیه از خود، طبیعت‌گرایانه نیست، تجربه دیگری نیاز به نگرش طبیعت‌گرایانه به بدن خود دارد (رینارت<sup>۲</sup>، ۲۰۱۱). حالت آینگی یا تقلید، راهی طبیعی و نرمال برای سنجش خود با محیط پیرامون قلمداد می‌شود، چراکه یکی از مراحل طبیعی رشد روان‌شناختی از دوره نوزادی تا بلوغ کامل است. عمده ویژگی این حالت، درک و دریافت مفهوم دیگری و دانستن خود، به‌عنوان دیگری آن دیگر است که به پیدایش و شکل‌گیری خود می‌انجامد. اما شناخت خود با پیمانانه و معیار دیگری، گاهی همراه با اختلالات روانی متفاوت می‌شود که در آن‌ها نیز تشخیص خود از دیگری، موضوع اساسی است.

1. Natürlicher Erfahrung  
2. Reynaer

## رویارویی با دگرخود به شکل اختلالات روانی

مهم‌ترین حالات غیرطبیعی یا اختلالات روانی در تجسم دگرخود و تشخیص من از دیگری را به شرح زیر می‌توان برشمرد:

۱. هذیان کاپگراس<sup>۱</sup>: این اختلال روان‌شناختی که با عنوان سندرم شناسایی نادرست هذیانی<sup>۲</sup> نیز طبقه‌بندی می‌شود، از نام جوزف کاپگراس<sup>۳</sup> (۱۸۷۳-۱۹۵)، روانپزشک فرانسوی برگرفته شده است. در این اختلال، فرد به این توهم دچار می‌شود که دوست، همسر، والدین یا دیگر اعضای نزدیک خانواده یا حتی حیوان خانگی اش با نسخه مشابه آن تعویض و جایگزین شده است (الیس و لوئیس<sup>۴</sup>، ۲۰۰۱).

۲. دیگر نهادگی<sup>۵</sup>: دیگر نهادن یا تعویض، اصطلاحی برآمده از برخی افسانه‌ها و اعتقادات بومیان مناطق مختلف دنیا و به‌ویژه ساکنان اروپا است. پایه این باور، پری‌ها یا موجودات ماورایی، جذب برخی ویژگی‌های ممتاز فیزیکی کودکان، نظیر موهای بلوند و چشمان آبی و زیبایی‌های آن‌ها می‌شوند و او را دزدیده و دگری را بر جای وی می‌نهند (بریگز<sup>۶</sup>، ۱۹۷۶). روان‌شناسانی همچون استوارت وایس<sup>۷</sup> بر آن هستند که تلاش برای توجیه عقلانی تقدیر و سرنوشت کودکانی با مشکلات جسمی و روحی در هنگام تولد، دلیل اصلی شکل‌گیری باور دیگر نهادگی است (csicop.org). در میان اقوام ایرانی نیز باور به دیگر نهادگی رواج دارد. برخی مردمان غرب ایران معتقدند که هم‌زمان با تولد هر انسان، موجودی ماورایی نیز که به طالع آن نوزاد است، زاده می‌شود. این همزاد همیشه با اوست، گاه نگهبان او است و گاه می‌تواند به او زیان برساند. عوض شدن این دو در چهل روز اول تولد (چله) یکی از مهم‌ترین دغدغه‌های والدین است (حیدری و یاراحمدی، ۱۳۹۷).

۳. همزاد<sup>۸</sup>: توهمی که متکی بر داستان‌ها، اساطیر و واگویه‌های اشخاص مختلف است و در آن، شخص باور به وجود یک غریبه دوقلو دارد و او را منادی<sup>۹</sup> بدشانسی یا

1. Capgras delusion
2. delusional misidentification syndrome
3. Joseph Capgras
4. Ellis & Lewis
5. Changeling
6. Briggs
7. Stuart Vyse
8. Doppelgänger
9. Harbinger

ویژگی‌های شیطنانی می‌شناسد (موری<sup>۱</sup>، ۲۰۱۷). امروزه با اندکی تسامح و اغماض، آن را به صورت معنایی به هر کسی که ظاهری شبیه به شخصی دیگر دارد، اطلاق می‌کنند. همزاد در ادبیات غرب بازتاب فراوانی داشته، از جمله در درام پرومته رسته از بند<sup>۲</sup> اثر پرسای شلی<sup>۳</sup> که وی اشاره به مشاهده همزاد خود در یک باغ می‌کند: زرتشت مغ، فرزند مرده من، تصویر خود را هنگام قدم زدن در باغ دید؛ آن شیخ را دید، آن انسان یگانه را (رانالد و رانالد<sup>۴</sup>، ۱۹۶۱). گوته نیز در جایی از زندگی‌نامه خود با نام شعر و حقیقت از مشاهده همزاد سخن می‌گوید: من نه با چشمان بدن، بلکه با چشمان باطنی‌ام، هیکل خودم را دیدم که سوار بر اسب و در همان جاده به سمت می‌آید؛ با مقداری جواهر و با لباس خاکستری‌ام که هرگز آن را نپوشیده بودم (گوته، ۱۹۶۵). نویسندگان معاصر ایران همچون صادق هدایت و عباس معروفی نیز در آثار خود از شخصیت‌های همزاد بهره برده‌اند (موسی‌پور و کاسی، ۱۳۹۷).

۴. آگاهی مضاعف<sup>۵</sup>: این حالت، محصول رویارویی ملت‌های آفریقایی در برخورد با دولت‌های امپریالیستی است و از همان‌جا، به دیگر مردمان یا اشخاص با ویژگی‌های مشترک تعمیم داده می‌شود و به تطبیق و هماهنگ‌سازی عناصر فرهنگ‌های مهاجر در جوامع میزبان نیز اشاره می‌کند (وامبا<sup>۶</sup>، ۱۹۹۹). نخست در سال ۱۹۰۳، دو بویس<sup>۷</sup>، در کتابی با نام روح‌های مستتر در فرهنگ سیاهان این اختلال را مطرح کرد (دوبویس، ۱۹۹۴). آگاهی مضاعف، حالتی را توصیف می‌کند که در آن، یک فرد خود را از چشم دیگری متعلق به فرهنگ حاکم (در اینجا سفیدپوستان) می‌نگرد. او خود را از زاویه دید ملتی می‌بیند که گذشته او را به چشم تحقیر می‌نگرند. دو بویس در توصیف این حالت می‌گوید: حس عجیبی است؛ یک هوشیاری مضاعف، احساسی که خود را از دید دیگران می‌بینی؛ روح خود را با معیار دنیایی می‌بینی که با تحقیر و ترحم به آن می‌نگرد. همیشه خود را با حالتی دوگانه می‌بینی: یک آمریکایی و یک سیاه‌پوست، دو روح، دو فکر، دو تلاش ناهمگون، دو آرمان متضاد در یک بدن.

1. Murray
2. Prometheus Unbound
3. Percy Bysshe Shelley
4. Ranald & Ranald
5. Double consciousness
6. Wamba
7. DuBois

۵. سندرم دوگانگی ذهنی<sup>۱</sup>: این حالت، یک وضعیت توهمی نادر است که پژوهشگران با نام‌های سندرم دوگانگی خود (بلوم<sup>۲</sup>، ۲۰۱۰)، هذیان دوگانگی ذهنی (ویاس<sup>۳</sup>، ۲۰۰۳)، یا دوگانه‌های ذهنی نیز از آن‌ها یاد می‌کنند. در این حالت، شخص با تشخیص نادرست، قائل به وجود یک یا دو همزاد با ظاهری مشابه اما با ویژگی‌های شخصیتی متفاوت در زندگی خود است، گاهی دچار این توهم می‌شود که با وضعیت چندگانگی روبه‌رو است (ویاس، ۲۰۰۳؛ کریستودولو و همکاران<sup>۴</sup>، ۲۰۰۳) و در مواردی این دوگانگی بر یک فرد مشخص یا یکی از اعضای خانواده‌اش احاله و فرافکنی می‌شود (دوینسکی<sup>۵</sup>، ۲۰۰۹).

۶. تولپا<sup>۶</sup>: مفهومی کاربردی در فرقه‌های عرفانی و گرایش‌های ماوراء طبیعی است که به ایجاد یک شخص یا یک چیز با نیروهای روحی و ذهنی همچون روش‌های مدیتیشن یا فنون مراقبه اطلاق می‌شود (کمبل و همکاران<sup>۷</sup>، ۱۹۹۴). به کسانی که به کمک این نیروها ایجاد شده‌اند، تولپا و به کسانی که آن‌ها را ایجاد و در کنترل و تملک دارند، تولپامانسر<sup>۸</sup> می‌گویند. آنان اعتقاد دارند که یک تولپا افکار، احساسات و شخصیت مستقل از میزبان یا مانسر خود دارد. مانسرها اعتقاد دارند که در کالبد تولپای خود حلول می‌کنند و می‌توانند از طریق او، پس از مرگ نیز به زندگی خود ادامه دهند (ncbi.nlm.nih.gov).

## رویارویی طبیعی با دگرخود

صورت‌های طبیعی و رایج روان‌شناختی در شکل‌گیری دگرخود را به شرح زیر می‌توان نام برد:

### ۱. شبیه‌سازی یا کنش آینه‌ای<sup>۹</sup>

کنش آینه‌ای، آینه‌سازی یا رفتار آینگی، تکرار ناخودآگاه سیگنال‌های غیر کلامی

1. Syndrome of subjective doubles
2. Blom
3. Vyas
4. Christodoulou
5. Devinsky
6. Tulpa
7. Campbell et al
8. Tulpamancer
9. simulation

شخصی از روی رفتار و کردار شخصی دیگر است (چارتراند<sup>۱</sup> و همکاران، ۱۹۹۹). آغاز و شکل‌گیری کنش آینه‌ای، معمولاً ریشه در دوران نوزادی دارد. زمانی که نوزادان، تقلید از افراد پیرامون خود را آغاز می‌نمایند و با حرکت دادن بدن خود، با دیگران ارتباط برقرار می‌کنند (روچت و کلودی<sup>۲</sup>، ۲۰۰۸). این رفتار، مورد توجه کسی که آن را انجام می‌دهد و فرد متقابل او که نقش آینه را دارد، قرار نمی‌گیرد. فعالیت نوروهای آینه‌ای<sup>۳</sup> در کسی صورت می‌گیرد که انعکاس رفتار دیگری را انجام می‌دهد. این سازوکار، به او اجازه می‌دهد که ارتباط و درکی مناسب از محیط خود داشته باشد و ارتباطی قوی‌تر با شخصی دیگر برقرار سازد. کنش آینه‌ای، امری متفاوت با تقلید آگاهانه است. از این رو که در حالت دوم، تلاشی آگاهانه و معمولاً آشکار برای رونوشت‌برداری از رفتار شخصی دیگر صورت می‌گیرد، اما در کنش آینه‌ای، این فرایند به شکلی ناخودآگاه انجام می‌شود و چندان مورد توجه قرار نمی‌گیرد. کنش آینه‌ای فضایی را ایجاد می‌کند که در آن، فرد کنشگر با فردی که در حالت آینگی است، ارتباط برقرار می‌کند، زیرا که شباهت رفتارهای غیرکلامی، به شخص این اجازه را می‌دهد که با فرد آینه‌شده ارتباط و پیوند بیشتری برقرار سازد (ایاکوبونی<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸). کنش آینه‌ای هنگام گفت‌وگو نیز انجام می‌شود. بدین گونه که شنوندگان معمولاً به گوینده واکنشی درخور نشان داده، همراه با او لبخند می‌زنند، اخم می‌کنند یا رفتارهای بدنی او را تقلید می‌کنند.

کنش آینه‌ای به نوزادان یاری می‌رساند که احساسات خود را به دیگران منتقل کنند و در این راستا، این احساسات نزد خود آن‌ها نیز اعتبار می‌یابند، زیرا والدین از طریق تقلید رفتار نوزاد را تأیید می‌کنند. آینه‌کاری بخشی اساسی در دوره رشد و بالندگی کودک است؛ چنان که کوهوت در نظریه خودروان‌شناسی<sup>۵</sup> می‌گوید، افراد برای تثبیت مفاهیم خود، به احساس اعتبار و تعلق نیاز دارند (کوهوت<sup>۶</sup>، ۱۹۸۵). مطالعات تجربی گویای آن‌اند که نوروهای در قشر پیش‌حرکتی مغز وجود دارند که هم‌کنش‌های هدفمند را انجام می‌دهد و هم‌هنگامی که کنش‌های مشابه دیگران را می‌بینند، فعال

1. Chartrand
2. Rochat & Claudia
3. Neurone miroir
4. Iacoboni
5. Self-psychology
6. Kohut

می‌شوند. با این حال، دیدن جسم و عامل به تنهایی در برانگیختن پاسخ عصبی مؤثر نیستند. مشاهده کنش و به‌ویژه درک کنش مستلزم شبیه‌سازی عمل است (گالزه،<sup>۱</sup> ۲۰۰۱: ۳۷). ارتباطات بین فردی (از جمله درک کنش، نسبت دادن مقاصد، و تشخیص عواطف و احساسات) متکی بر روال‌های شبیه‌سازی تجسم‌یافته خودکار و غیرمتعارف است؛ کنش یا احساس مبتنی بر این سازوکار شبیه‌سازی تجسم‌یافته خودکار، غیرمقدماتی و غیراستنتاجی است، به همین دلیل است که فعال شدن این سازوکارهای عصبی به ما اجازه می‌دهد تا اعمال، نیات، احساسات و عواطف خود را با دیگران به اشتراک بگذاریم و دیگران را بفهمیم (گالزه، ۲۰۰۱).

## ۲. تقلید و همدلی<sup>۲</sup>

لیپس<sup>۳</sup> استدلال می‌کند که ما با دیدن یک ژست بیانی خارجی تمایل به بازتولید و اجرای آن را پیدا می‌کنیم و این تمایل احساسی را که معمولاً با بیان مرتبط است، برمی‌انگیزد. لیپس از غریزه همدلی صحبت می‌کند و آن را شامل دو مؤلفه می‌داند: انگیزه وابسته به تقلید و انگیزه وابسته به بیان. در این فرایند، احساسی که در شخص برانگیخته شده، از طریق فرافکنی به دیگری نسبت داده می‌شود یا به ژست ادراک‌شده مخاطب فرافکنی می‌شود، در نتیجه شکلی از درک بین فردی ممکن می‌شود (لیپس، ۱۹۰۷). از نگاه وی، ما خشم، شادی و دیگر احساسات را صرفاً از زاویه خودمان می‌شناسیم. تنها حالت ذهنی که ما به صورت تجربی به آن دسترسی داریم، وضعیت خودمان است.

همدلی چیزی است که به دیگری اجازه می‌دهد تا از نظر ادراکی در برابر من حضور داشته باشد و دیگری در اصل از روی همدلی به من داده شده است، زیرا آنچه من می‌بینم نه نشانه است و نه مشابه، بلکه فقط دیگری است. همدلی چیزی است که به ما امکان می‌دهد زندگی تجربی دیگران را بشناسیم. اما هوسرل<sup>۴</sup> درعین حال می‌گوید حتی کامل‌ترین همدلی غیرمستقیم است و ادراک زندگی روانی دیگری فاقد اصالت ادراک از خود است و نمی‌تواند اصل تجربه را به ما بدهد (برور و مله<sup>۵</sup>، ۲۰۱۱).

---

1. Gallese  
2. Imitation and empathy  
3. Lipps  
4. Husserl  
5. Breuer & Melle

۳. جفت شدن<sup>۱</sup> و انتقال قیاسی<sup>۲</sup>

فرایند جفت شدن بدین گونه روی می‌دهد که الگوهای درک به تدریج از طریق فرایند آموزش و رسوب گذاری داده‌ها ایجاد می‌شوند و سرانجام، تجربیات بعدی را تحت تأثیر قرار می‌دهند. درک همدلانه ما از ذهنیت خارجی متضمن عنصری از ادراک یا تفسیر است، با نظر داشت این نکته که ادراک مورد بحث یک عمل تفکر یا نوعی استنتاج نیست. هوسرل از این فرایند به عنوان انتقال قیاسی نام می‌برد و در پی آن، مفهوم اساسی جفت شدن را تشریح می‌کند؛ در این فرایند درک فعلی من از هر چیزی، حاصل تجربه قبلی من از چیزی همسان آن است و می‌توان چنین نتیجه‌گیری کرد که همه ارتباطات ادراکی و تفاسیر ذهنی من، بر پایه پیوندهای قیاسی این چنینی با تجربیات گذشته شکل می‌گیرد (برور و مله، ۲۰۱۱). به طور مثال، کودک پس از اینکه عملکرد یک قیچی را یاد گرفت، دفعه بعد که قیچی دیگری را می‌بیند، فوراً کارکرد آن را درک خواهد کرد. این کار را بدون انجام هرگونه استنتاج و بدون نیاز به فکر کردن صریح یا یادآوری اولین قیچی انجام می‌دهد. درک قیچی جدید به عنوان یک قیچی، حاوی اشاره‌ای تداعی کننده به قیچی اولیه است (برور و مله، ۲۰۱۱: ۲۳۶).

در ادراک دیگری، توانایی‌های بدن خود شخص برانگیخته می‌شود. مرلوپونتی<sup>۳</sup>، این فرایند را چنین فرمول بندی می‌کند: الف) ادراک رفتار دیگری باعث می‌شود که من دیگری را نیز به عنوان یک موضوع تصور کنم، ب) بدن خود من وسیله‌ای می‌شود برای درک رفتار دیگری، ج) من جنبه هدفمند رفتار دیگری را درک می‌کنم، زیرا بدن من قادر به انجام همان اهداف است. سرانجام، بر مبنای همین تشابه بدنی، همذات پنداری با دیگری برقرار می‌شود و من قادر به درک و تقلید از دیگری می‌شوم (دی پریستر<sup>۴</sup>، ۲۰۰۸).

## نقش عروسک در شکل‌گیری دگرخود

این دیدگاه مطرح است که نشانه‌ها و نمادهای قابل تفسیر، به وجود و حضور افراد دیگر اشاره می‌کنند و بر این گزاره، افزوده می‌شود که هر تولید و ابزاری یا هر اثر هنری و هر چیز ساخته شده‌ای به تولید کننده آن اشاره دارد. این نکته، حالتی یخ زده و منجمد از فعالیت

- 
1. Pairing
  2. analogical transference
  3. Maurice Merleau-Ponty
  4. De Preester

انسانی قلمداد می‌شود. ما با بازتولید کرداری که موجب پدیداری آن شده است، می‌توانیم بدون مراجعه به کالبدی که کردار از آن حادث شده است، به جریان فکری وی دسترسی پیدا کنیم. ما برای درک اندیشهٔ یک رهبر ارکستر، نباید به حرکات دست وی مراجعه کنیم. در بیشتر موارد، عملکرد ذهن انسان، بی‌واسطهٔ نقش بدن نیز ممکن است (شوتر<sup>۱</sup>، ۲۰۱۶). بازی با عروسک از دید روان‌شناختی چهار کارکرد دارد: الف) دریافت آرامش از طریق حس لامسه، ب) برقراری رابطهٔ انسانی بین دارندهٔ عروسک و خود عروسک، ج) ارزش درمانی از طریق فرافکنی فانتزی‌ها بر روی عروسک‌ها در یک رابطهٔ تعاملی، د) کشش روانی به باززنده‌سازی نمادین از طریق بازی با یک عروسک مشخص (ایگناسیو و کاپچیک<sup>۲</sup>، ۲۰۲۱: ۲۶).

ماهیت نمادین رابطه بین دارندگان عروسک و عروسک‌ها، آشکار می‌سازد که سرگرمی با عروسک، فراتر از یک رفتار زیبایی‌شناختی است و با نیازها و خلأهای روحی دارندگان آن‌ها ارتباط دارد. دارندگان عروسک در حافظهٔ ناخودآگاه خود، این تعاملات را عمیقاً درک می‌کنند و از طریق آن‌ها، به آسایش روانی می‌رسند. به بیانی دیگر، عروسک‌بازی فرایندی درمانی است؛ از این رو که به دارندگان عروسک‌ها این امکان را می‌دهد تا پارامترهای بازی خود را مطابق با نیازها و خواسته‌های فوری خود تعریف کنند، بی‌آنکه تحت فشار بیرونی قرار بگیرند (ایگناسیو و کاپچیک، ۲۰۲۱).

عروسک‌ها هم از نظر شکلی (کالبد انسانی) و هم از نظر کاربردی (آیینی و فردی) بازتابی از مفهوم دیگری در ناخودآگاه انسان هستند و حتی از سوی خودآگاه انسان نیز پذیرفته می‌شوند. آن‌ها همانند انسان‌ها، با فرد در تعامل اند، بدان‌ها عشق ورزیده می‌شود؛ مورد خشم یا نفرت قرار می‌گیرند؛ دردهای روحی انسان را تسکین می‌دهند و حتی از آن‌ها انتقام گرفته می‌شود. در ادامه، نمونه‌هایی از تعامل عروسک‌ها با انسان‌ها را بررسی خواهیم کرد.

### تأثیر عروسک بر کودکان

کودکان ارتباطی فراگیر و تعاملی گسترده با عروسک‌ها دارند. علت امر مشخص است: آن‌ها در مراحل آغازین رشد روانی خود هستند و ذهنشان درگیر فرایند شکل‌گیری

1. Schuetz

2. Ignacio & Cupchik

دگرخود است. حضور عروسک به آن‌ها یاری می‌رساند که ارتباط این دو مؤلفه را آسان‌تر دریابند. شاید به همین دلیل باشد که بت‌واره‌ها به‌عنوان نوعی متفاوت با عروسک‌ها، نزد اقوام توسعه‌نیافته و قبایل ابتدایی پیشاتاریخ مقبولیت و ارزش داشته‌اند.

میزان اهمیت عروسک برای کودک را می‌توان با نتایج حاصل از آزمایش عروسک بوبو<sup>۱</sup> توضیح داد. بندورا<sup>۲</sup> در سال‌های ۱۹۶۱ و ۱۹۶۳ آزمایش‌هایی انجام داد که طی آن، با رفتارهای خشن یک فرد بزرگسال با عروسک‌های بوبو و یا اهدای پاداش به کودکان، عکس‌العمل آنان بررسی شد (بندورا، ۱۹۶۵). نتایج حاصل از آزمایش، گویای آن است که کودکانی که در برابر رفتار خشن و پرخاشگرانه قرار می‌گیرند، نسبت به کسانی که چنین رفتاری را تجربه نکرده‌اند، رفتاری پرخاشگرانه‌تر در پیش می‌گیرند (هاک<sup>۳</sup>، ۲۰۰۹). نظریه یادگیری اجتماعی<sup>۴</sup> پیشنهاد می‌کند که انسان‌ها عمدتاً از طریق مشاهده، تقلید و الگوسازی یاد می‌گیرند. بدین معنا که مردم نه تنها از طریق پاداش یا تنبیه خود می‌آموزند، بلکه می‌توانند با تماشای پاداش یا تنبیه اشخاص دیگر نیز بیاموزند. بندورا این پرسش را مطرح کرد که آیا مشاهده رفتارهای خشن در رسانه‌ها، بر کودکان تأثیرات منفی می‌گذارد یا خیر؟ و البته، پاسخ مثبت بود (بندورا، ۱۹۶۵؛ گرینوالد<sup>۵</sup>، ۱۹۶۸؛ راو<sup>۶</sup>، ۲۰۲۰). نتایج حاصل از آزمایش وی، گویای آن است که کودک در دوران رشد و هم‌زمان با طی مراحل شکل‌گیری خود و دگرخود، تجسم و تصویری کامل از همسانی و همگونی انسان با عروسک دارد.

### عروسک‌درمانی<sup>۷</sup>

فرایند بازی‌درمانی در برون‌فکنی هیجانات منفی تحمیل‌شده ناشی از شرایط محیطی، به‌ویژه هنگامی که مادر نیز نقش فعالی در بازی داشته باشد، بسیار مفید است و در کاهش مشکلاتی چون اضطراب، افسردگی و پرخاشگری در کودکان مؤثر است (یوسفی‌شهیر و همکاران، ۱۳۹۹).

1. Bobo
2. Bandura
3. Hock
4. Social Learning Theory
5. Greenwald
6. Rowe
7. Doll therapy

تأثیر روانی عروسک‌ها در موارد خاصی تأیید شده است. سازمان مطالعه رفتارهای چالش‌برانگیز نیوکاسل<sup>۱</sup> در پژوهشی با موضوع تأثیر عروسک‌بازی بر افراد مبتلا به زوال عقل، بدین نتیجه رسید که بازی با عروسک یا عروسک‌درمانی می‌تواند موجب کاهش بی‌قراری، پرخاشگری، سرگردانی و کاربرد داروهای روانگردان شده و در کنار آن‌ها، افزایش حس آسودگی و تعامل بیشتر بیمار با کارکنان یک مجموعه یا اعضای خانواده‌اش را در پی داشته باشد (میشل<sup>۲</sup>، ۲۰۱۴). نتایج مطالعات دیگر بیان می‌کند که عروسک‌درمانی می‌تواند به فعال‌سازی خاطرات اپیزودیک و یادآوری دلبستگی‌های پیشین یا درک پیوندهایی منجر شود که هنوز در زمان حال وجود دارند. افرادی که به زوال عقل مبتلا شده‌اند، در جریان عروسک‌بازی به یادآوری رویدادهای مهم و دوره‌های زمانی زندگی خود می‌پردازند و طی آن، به جست‌وجوی دوباره معنا روی می‌آورند (آنگوس و بوون<sup>۳</sup>، ۲۰۱۴؛ دوایل<sup>۴</sup>، ۱۹۹۲؛ پرایس و همکاران<sup>۵</sup>، ۱۹۹۵).

### جایگاه فرهنگی عروسک به مثابه دیگری

عروسک‌بازی بزرگسالان نمونه‌ای منحصربه‌فرد از یک پدیده انتقالی<sup>۶</sup> است که به یک ناحیه میانی از تجربه شخص می‌پردازد و در آن، واقعیت درونی و زندگی بیرونی او هماهنگ انگاشته می‌شوند (وینیکات<sup>۷</sup>، ۱۹۷۱). در دنیای مدرن نیز، عروسک‌نزد بزرگسالان جدی گرفته می‌شود، مثلاً می‌توان از گروه کانادایی بی‌جی‌دی<sup>۸</sup> نام برد که در آن، مجموعه‌داران عروسک در مکان خاصی دور هم گرد آمده و به اشتراک‌گذاری احساسات و تعامل روان‌شناختی خود با یکدیگر می‌پردازند. اعضای گروه طی مراسم خود، در فعالیت‌های مختلفی مانند عکاسی، داستان‌سازی، ایفای نقش، مجسمه‌سازی، آرایش، خیاطی و ساخت وسایل ایفای نقش می‌کنند. رابطه این گروه با عروسک‌هایشان، همانند رابطه ژاپنی‌ها با عروسک‌هایشان است: هر دوی آن‌ها عروسک‌هایشان را اشیائی معنادار می‌انگارند و با عروسک‌هایشان روابط مهمی برقرار می‌کنند. در هر دو مورد رابطه

1. Newcastle Challenging Behavior Service
2. Mitchell
3. Angus & Bowen
4. Doyle
5. Price et al
6. Transitional phenomenon
7. Winnicott
8. BJD

عاطفی و دل‌بستگی نه با یک شیء (عروسک)، بلکه با نمایشی برقرار می‌شود که بر روی عروسک انجام می‌شود (ایگناسیو و کاپچیک، ۲۰۲۱).

جدی گرفتن عروسک و عروسک‌بازی در یک فرهنگ قدیمی را می‌توان در فرهنگ ژاپن مثال زد. هنوز هم در ژاپن، مراسم تشییع جنازه برای عروسک‌هایی که صاحبان آن‌ها بزرگ تر شده یا آن‌ها را ترک کرده‌اند، برگزار می‌شود. طی این مراسم، ضمن خاکسپاری عروسک‌ها، صاحبان آن‌ها با عباراتی مانند «متشکرم» و «خدا نگهدار»، ارتباط آن‌ها را با خود و زندگی‌شان قطع و سرانجام به گمان خود، روح یا روحی را که درون عروسک مأوا گرفته بود، آزاد و رها می‌سازند. این آیین، در واقع نوعی تداعی خاطرات صاحب عروسک و انداختن آن به سطل آشغال است که بدین شکل انجام می‌شود (کامیا<sup>۱</sup>، ۲۰۰۶؛ میلی<sup>۲</sup>، ۲۰۱۶). این موارد تلاشی برای غلبه بر ترس عمیقی دیده می‌شود که امکان دارد از عروسکی که دارای روح شده است، ناشی شود. با اجرای مراسم مذهبی، روح از آن منتزع شده، عروسک به یک چیزی بی‌جان تبدیل می‌شود (تاناکا<sup>۳</sup>، ۱۹۸۷).

در ژاپن، مفهوم جایگزین بدن یا المثنای کالبدی به صورت گسترده‌ای کاربرد دارد. به طور مثال، می‌توان از عروسک‌های ایچیماتسو نام برد که به صورتی دقیق و در واقع با موهای انسان ساخته می‌شوند. آن‌ها را به طور سنتی پدربزرگ‌ها و مادربزرگ‌های ثروتمند به عنوان اسباب‌بازی به والدین جدید می‌دهند، اما معنای مفهومی آن‌ها، برای محافظت از کودک با ارائه «بدن دوم» یا «بدن جایگزین» به او کاربرد دارد که بلاگردان هر آسیب و گزند حاصل از بیماری، بدشاسی و به طور ضمنی نیروی ارواح شیطانی بوده است (لاو<sup>۴</sup>، ۱۹۹۷).

عروسک‌های جایگزین بدن پس از رسیدن دارنده آن به سن بلوغ، کاربرد خود را از دست می‌دهند، افزون بر این عروسک فقط تا زمانی که شخص زنده است کار می‌کند. این احساس که یک عروسک پس از مرگ صاحب او نیز زنده می‌ماند، آن را دوچندان غیرعادی می‌کند. از نظر ژاپنی‌ها، حضور محض یک عروسک بدون صاحبش در بازار ضایعات، نشان‌دهنده رهایی آن از رابطه با صاحب قبلی است. این نکته در مورد فروش آن‌ها به خارجی‌ان و انتقالشان به خارج از کشور، مصداق بیشتری دارد (گیگی<sup>۵</sup>، ۲۰۱۸).

1. Kamiya
2. Mealey
3. Tanaka
4. Law
5. Gygi

افزون بر کودکان، دیگر گروه‌های اجتماعی، از جمله اقلیت‌ها<sup>۱</sup> (جنسیتی، دینی، قومی و ...) و لایه‌های حاشیه‌ای جامعه نیز از عروسک به‌مثابه دگرخودی برای تکیه یا تسکین بهره می‌برند. این رفتار در میان فرهنگ‌های محلی ایرانی هم بسیار رایج بوده است.

### یافته‌ها

بر پایه پژوهش‌های میدانی نگارندگان در مناطق جنوب غربی ایران، بر ساخت دگرخود از عروسک‌های سنتی و قومی ایرانی را می‌توان به سه شیوه در تصاویر ۱ تا ۱۳ مشاهده کرد:

#### ۱. شخصیت آرمانی

بیشتر دختران در سن رشد و همپای تجربه بلوغ، از طریق شخصیت‌پردازی عروسک‌هایشان را به دگرخود بدل می‌کنند. شخصیت آرمانی از نگاه آن‌ها برخوردار از توانایی‌های ویژه روانی و رفتاری است. فراتر از آن، این شخصیت ویژگی‌های جسمی مشخصی دارد که در هر دوران توسط جامعه تعیین و به کودکان و نوجوانان القا می‌شوند. از طرفی کودک در ارتباط با عروسک، دوست دارد موقعیت خود را بیان و دنیای اطراف خود را تعریف کند. تعریف او از دنیا، تصورهایی است که از شخصیت‌های آرمانی خود دارد.

عروسک‌های بهیک و مردلوک، لیلی و لال (تصاویر ۱ تا ۳) با شاخصه بلندی قامت شناخته می‌شوند و با ازدواج عاشقانه پیوند دارند. بهیک و مردلوک جفت عروسک‌هایی از یک زن و شوهر آرمانی برای کودکان بودند. مردلوک عروسکی قدبلند با اندامی کشیده است که یک دختر بچه نوجوان صورتی مثالی به او می‌بخشد و همسر آینده خود را در هیئت آن خلق می‌کند و با وجود فقر فراوان سعی دارد بهترین لباس ممکن را به تن عروسک بپوشاند تا به همه همسالان خود نشان دهد مرد آینده او از مردان همه خوش‌پوش‌تر است (شمشیری، ۱۳۹۹). شبیه به این تفکر در عروسک لال با جنس مذکر را می‌توان دید که نه تنها قامت بلند و کشیده دارد، بلکه در چهره او مردی ریش‌دار تصور می‌شده که سازنده به مدد ابزارهای چون خودکار یا زغال این تصور را آفریده است (خدری، ۱۴۰۰). لیلی نمونه‌ای از زنی آرمانی است با قدی بلند که مادران برای دختر بچه‌ها

۱. minority group گروه اقلیت در جامعه‌شناسی، به طیفی از جامعه گفته می‌شود که تجربه محدودیتی ویژه را از سوی رده اجتماعی خاصی از سر می‌گذرانند. این معنا، به وجه کمی واژه ارتباط ندارد.



تصویر ۲ لیلی، منطقه لردگان.



تصویر ۱ بهیک و مردلوك، منطقه ناغان



تصویر ۴ گولن و گورکن، منطقه سامان.



تصویر ۳ لال، منطقه کوه‌رنگ



تصویر ۷ اوزون حسن، منطقه سامان



تصویر ۶ باز، منطقه چلیچه



تصویر ۵ عروسک پنه‌ای، منطقه طاقانک.

به اسم عروس می‌ساختند و به او می‌قبولاندند که یک دختر به سن ازدواج باید دارای هیكلی کشیده و زیبارو، چشمانی فراخ، بینی قلمی و چشم و ابرویی سیاه باشد (موسوی، ۱۴۰۰). از دیگر عروسک‌های ایرانی که شخصیت‌پردازی‌های آرمانی دارند و دختران به چشم‌الگو یا اسوه به آن‌ها نگاه کرده‌اند می‌توان به عروسک‌های دوگانه گولن<sup>۱</sup> و گورکین<sup>۲</sup> در میان قوم قشقایی شهرکرد (تصویر ۴) اشاره کرد. عروسک‌هایی که صورتی مثالین از خود و همسرشان داشتند و کودکان به دور از چشم پدر باید با آن‌ها بازی می‌کردند، زیرا پدر ارتباط با جنس مخالف (پسر) را حتی در عروسک‌بازی به آن‌ها نمی‌داد و دختران را سرزنش می‌کرد. دختری موبلند و خنده‌رو که همسری خوشپوش داشت (حقانی، ۱۳۹۹). عروسک پنبه‌ای در میان بومی‌نشینان چهارمحال و بختیاری (تصویر ۵) و باز در مناطق سنتی شهرستان فارسان چهارمحال و بختیاری (تصویر ۶) وجود داشته‌اند. این عروسک‌ها، شخصیت‌های پسندیده تصور می‌شدند و آن‌ها را به صورت محترمانه و در میان اشیای باارزش خانه نگهداری می‌کردند. در برخی مواقع عروسک برای دختربچه حکم فرزند داشت؛ دخترکان اسامی شخصیت‌های افراد مورد احترام منطقه خود را روی عروسک‌ها می‌نهادند تا به عروسکشان جایگاهی فراتر از یک شیء بازیچه ببخشند و آن را زنی نمونه و شایسته می‌شمردند که دست‌پرورده و بزرگ‌شده خودشان است (محمودی، ۱۳۹۹). در میان عروسک‌های قوم قشقایی، اوزون‌حسن (تصویر ۷) عروسک کریمه و درازقدی بوده که با ازدواج اجباری همبسته است و از آن برای ترساندن دختران نوجوان به جهت عدم کم‌کاری در کارهای خانه‌داری مانند قالی‌بافی بهره می‌گرفته‌اند. عروسکی که نه تنها در عالم بیداری جلوی روی دختران به دار قالی آویخته می‌شد، بلکه حتی کابوس‌های شبانه آن‌ها را رها نمی‌کرد (زمانی، ۱۴۰۰).

## ۲. جان‌بخشی

فرهنگ جوامع انسانی با اتخاذ راهکارهای مشابه با یکدیگر، بنا به ذات خویش تمامی سعی خویش را دارند که با در نظر گرفتن مختصات معنوی و فیزیکی دنیای کودک، خود را به صورت زنده و کارآمد وارد مبادله معنایی با ذهن کودک کنند. عروسک نیز با التزام به این بار فرهنگی در خدمت فرهنگ در می‌آید تا بتواند روایتی از بیان احساسات انسان

1. Golen  
2. Goreken

باشد. در اغلب موارد، شخصیت‌پردازی برخی عروسک‌ها با کنش‌های جان‌بخشی همراه بوده است. مفهوم جایگزین بدن یا المثنای کالبدی به صورت گسترده‌ای در عروسک‌های سنتی کاربرد دارد، به طور مثال، برای افزودن بر حس انسانی عروسک‌ها، در ساخت آن‌ها از موی انسان استفاده می‌شود تا عروسک‌ها زنده‌تر به نظر آیند. عروسک چهل‌گیس (تصویر ۸) (از سورشجان، توابع شهرستان شهرکرد)، عروسک پنبه‌ای (تصویر ۹) (از هفشجان، توابع شهرستان شهرکرد) نمونه‌هایی از این دست‌اند.

در برخی موارد نیز جان‌بخشی به عروسک‌ها به حدی می‌رسد که سازنده تلاش می‌کند عروسکش علاوه بر انسان‌ریخت بودن از سایر جزئیاتی مانند انگشت دست نیز برخوردار باشد. در تصویر ۱۰ عروسک بازنده از منطقه دهچشمه را مشاهده می‌کنیم که سازنده به مدد خودکار سعی کرده است برای عروسک انگشت طراحی کند. این عمل عروسک را یک قدم به انسان بودن نزدیک می‌کند، با توجه به اینکه سازنده بر این باور است که عروسک حکم دختر او را دارد. وی با این تدبیر توانسته است با این خلاقیت برتری عروسک خود را نسبت به نمونه‌های مشابه از سایر دوستانش نشان دهد (محمدی، ۱۴۰۰).



تصویر ۸ چهل‌گیس، منطقه سورشجان. تصویر ۹ عروسک پنبه‌ای، منطقه هفشجان.



تصویر ۱۰ بازنده، منطقه دهچشمه

## ۳. فدیة و بلاگردانی

عروسک‌های بلاگردان یا فدیة، در نظر سازندگان و دارندگانشان از قدرتی اسطوره‌ای برخوردارند. قربانی کردن یا فدیة دادن برای دفع بلا یا تأمین خشنودی خدایان همواره از رایج‌ترین رفتارهای مذهبی انسان بوده است. صاحبان این عروسک‌ها، بر این باور بوده‌اند که آن‌ها می‌توانند رنج یا سیه‌روزی انسان را بر دوش بگیرند. از این‌رو عروسک‌های بلاگردان را می‌توان دگرخودی دانست که وظیفه‌اش تحمل مشکلات و دور کردن بلاها و پلیدی‌ها است. عروسک بازنده (تصویر ۱۰) و عروسک چوبی (تصویر ۱۱) به باور مردمان منطقه دهچشمه، تمثیل‌هایی از بت هستند و هنگام فرارسیدن نوروز به منظور دوری از نحوست در طول سال، عروسک‌های کودکان را زیر خاک دفن می‌کنند. قبل از تحویل سال نو عروسک‌ها در مزارهای جداگانه به خاک سپرده می‌شدند و بعد از سیزده نوروز از خاک بیرون آورده می‌شدند (محمدی، ۱۴۰۰). عروسک‌های خمیری روستای پیربلوط شهرستان شهرکرد موسوم به ابودردا (تصویر ۱۲)، نمونه‌هایی از عروسک‌های آیینی هستند که به منظور زدودن بلا یا دفع وقایع ناگوار استفاده می‌شوند. بدین گونه که از خمیر، عروسکی می‌سازند و در آتش می‌اندازند و پس از پختن آن را در آب روان رها می‌کنند (قاسمی، ۱۴۰۰).

نمونه بسیار مشابه جانمندانگاری عروسک را در فرهنگ ایرانی، می‌توان در عروسکی به نام «عروسک گوشتی» ذکر کرد که در آن، بخشی از گوشت یک حیوان ذبح شده مانند گوسفند را جدا کرده، اعضا و جوارحی برای آن ترتیب می‌دهند و سپس آن را فنداق‌پیچ می‌کنند و در پایان کار، در پارچه‌ای می‌پیچند و در داخل خانه دفن می‌کنند یا در پشت‌بام خانه می‌اندازند. به این فکر که کار انجام شده، موجب رفع تیرگی و بهبود روابط خواهد شد (ماسه، ۱۳۵۷). چنین عملی حاصل این تفکر است که گوشت نزدیک‌ترین حالت ممکن برای جان دادن به عروسک است. در فرهنگ‌های سنتی، عروسک‌ها جایگاهی فراتر از نقش یک بازیچه و کارکرد روانی و آیینی فوق‌العاده‌ای داشته‌اند. در بسیاری مناطق جهان، نقش‌های مورد نظر حفظ‌شده، دگردیسی یافته و در مواردی بسیار نیز، اشکال نوینی از کارکردها پدیدار گشته‌اند. جدی گرفتن عروسک و عروسک‌بازی در فرهنگ قدیمی را می‌توان در فرهنگ ایران مثال زد. یکی از این آیین‌ها سوزاندن عروسک است.

عروسک‌کشان نیز یکی از مراسم نمایشی است که تا چند دهه پیش در سرتاسر لرستان و نیز در بسیاری از نقاط کشور برپا می‌شده است و شکل دگرگون‌شده آیین مغ‌کشی در ایران پیش از اسلام است. مراسم عروسک‌کشان هر ساله، چند روز پس از پایان

محرم اجرا می‌شد و در هر محله از شهر یا روستا، عروسکی آراسته و پیراسته را طی مراسمی با سرایش اشعار خاصی طعمه آتش می‌کردند. به این ترتیب که عروسکی را از پارچه می‌ساختند و صورتش را با سرخاب و سفیداب بزک می‌کردند و در گوشه‌ای می‌گذاشتند و بر گردش می‌چرخیدند و با خواندن اشعار مناسب در نكوهش شخص مورد نظر، عروسک را به آتش می‌کشیدند تا انزجار خود را از او نشان دهند (موسوی اسدزاده، ۱۳۷۶). و باز چنین است عروسک‌هایی که شخصیت‌های منفی در تاریخ ایران را بازی کرده‌اند، عروسک‌های این ملجم (خوانساری ایبانه ۱۳۷۸)، سلطان سلیم (بیضایی، ۱۳۹۹)، شاه‌کشان (رضی، ۱۳۵۸) ابن مرجان یا کوله مرجن از مواردی هستند که طی مراسم خاصی تخریب یا نابود می‌شوند (جعفری دهکردی و همکاران، ۱۴۰۰). چنین اعمالی حاصل تفکری است که عروسک را جانمند می‌دانند و فدیة کردن همه یا جنبه‌ای از شخصیتی است که موجب پیدایش دشمنی و بداندیشی بین مردم یک جامعه شده بود.



تصویر ۱۲ عروسک خمیری، منطقه پیربلوط



تصویر ۱۱ عروسک چوبی، منطقه دهچشمه

### بحث و نتیجه‌گیری

بخش مهمی از فرایند شکل‌گیری روان‌انسان در دوران رشد، در گرو شناخت دیگران است. در این راستا، انسان درمی‌یابد که خود وی، شکلی متفاوت با دیگران است و دیگران نیز شکل متفاوت و مجزایی از خود او هستند. شناخت خود با معیار دیگری، گاه همراه با اختلالات روانی گوناگونی می‌شود که در آن‌ها تشخیص خود از دیگری، دشوار است. اما شکل‌گیری دگرخود صورت‌های طبیعی و رایج روان‌شناختی نیز برخوردار است، از جمله

کنش آینه‌ای، تقلید و همدلی، و جفت شدن و انتقال قیاسی. بازی با عروسک از دید روان‌شناختی واجد کارکردهایی است، همچون دریافت آرامش از طریق حس لامسه، برپایی رابطه انسانی بین دارنده عروسک و خود عروسک، ارزش درمانی از طریق فراقنی فانتزی‌ها بر روی عروسک‌ها در یک رابطه تعاملی، و کشش روانی به باززنده‌سازی نمادین از طریق بازی با یک عروسک مشخص. ماهیت نمادین رابطه بین دارندگان عروسک و عروسک‌ها، آشکار می‌سازد که سرگرمی با عروسک، فراتر از یک رفتار زیبایی‌شناختی است و می‌تواند تأمین‌کننده نیازها و خلأهای روحی صاحب عروسک باشد. دارندگان عروسک در حافظه ناخودآگاه خود، این تعاملات را عمیقاً درک می‌کنند و از طریق آن‌ها، به آسایش روانی می‌رسند. از این رو، عروسک‌بازی می‌تواند فرایندی درمانی باشد، زیرا به دارندگان عروسک‌ها این امکان را می‌دهد تا پارامترهای بازی خود را مطابق با نیازها و خواسته‌های فوری خود تعریف کنند. عروسک‌ها هم از نظر شکلی (کالبد انسانی) و هم از نظر کاربردی (آیینی و فردی) می‌توانند در ناخودآگاه انسان به دگرخود بدل شوند و گاه حتی خودآگاه انسان نیز این فرایند را می‌پذیرد. عروسک‌ها توسط انسان جانمندانگاری می‌شوند، شخصیتی ویژه می‌یابند و مورد مهر یا خشم قرار می‌گیرند. در فرهنگ‌های سنتی، عروسک‌ها جایگاهی فراتر از یک بازیچه داشته و از کارکردهای روانی و آیینی ویژه خود برخوردار بوده‌اند. افزون بر کودکان، دیگر گروه‌های اجتماعی، از جمله اقلیت‌ها (جنسیتی، دینی، قومی و ...) و لایه‌های حاشیه‌ای جامعه نیز از عروسک به‌مثابه دگرخودی برای تکیه یا تسکین بهره می‌برند. بر پایه پژوهش‌های میدانی نگارندگان، بر ساخت دگرخود از عروسک‌های سنتی و قومی ایرانی را می‌توان به سه شیوه مشاهده کرد: شخصیت آرمانی (مثلاً کارکرد عروسک‌های بهیک و لیلی، لال، گولین و گورکین و باز)، جان‌بخشی (همچون کارکرد عروسک‌های چهل‌گیس و پنبه‌ای)، و فدی‌ه یا بلاگردانی (مانند کارکرد عروسک‌های چوبی، بازنده و ابودردا).

بررسی نقش روانی عروسک‌های مدرن از نظر شکل‌گیری سبک زندگی برای دختران نسل‌های معاصر ایران موضوعی پیشنهادی برای پژوهش‌های آتی است تا بخشی از اختلالات روانی و آسیب‌های اجتماعی و فردی ناشی از ارتباط دختران با عروسک‌های غیربومی در جامعه کنونی شناسایی شوند. از جمله محدودیت‌های پژوهش حاضر نیز می‌توان به مواردی چون عدم تمایل نسل پیشین به بازگویی احساسات و تجارب خود به افراد غیربومی، نبود سامانه جامع برای شناسایی و یا نگهداری عروسک‌ها و بی‌توجهی جدی به این مقوله و شایسته ندانستن آن به‌عنوان یک موضوع پژوهشی علمی اشاره کرد.

## منابع

- بیضایی، بهرام (۱۳۹۹)، *نمایش در ایران*، تهران، روشنگران و مطالعات زنان.
- جعفری دهکردی، ناهید، طاهری، صدرالدین، ایزدی دهکردی، مریم (۱۴۰۰)، گونه‌شناسی عروسک‌های روان‌آسا در فرهنگ‌های ایرانی، *فرهنگ و ادبیات عامه*، ۴۱، ۱۳۸-۱۸۲.
- حافظ‌نیا، محمدرضا (۱۴۰۰)، *مقدمه‌ای بر روش تحقیق در علوم انسانی*، تهران، سمت.
- حریری، نجلا (۱۳۹۰)، *اصول و روش‌های پژوهش کیفی*، تهران، انتشارات دانشگاه آزاد اسلامی.
- حیدری، علی، یاراحمدی، مریم (۱۳۹۷)، همزاد و جلوه‌های آن در باور قوم لک، *فرهنگ و ادبیات عامه*، ۲۰، ۲۲۵-۲۵۰.
- خوانساری ابیانه، زین‌العابدین (۱۳۷۸)، *ابیان و فرهنگ مردم آن*، تهران، گنجینه هنر.
- رستم‌آبادی، سمیرا (۱۳۹۲)، *بررسی راز عروسک در حقیقت وجودی انسان از اسطوره تا کنون*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، تهران، دانشگاه آزاد اسلامی واحد تهران مرکزی.
- رضی، هاشم (۱۳۵۸)، *گاه‌شماری و جشن‌های ایران باستان*، تهران، فروهر.
- عظیم‌پور، پوپک (۱۳۸۹)، *فرهنگ عروسک‌ها و نمایش‌های عروسکی آیینی و سنتی ایران*، تهران، نمایش.
- کرسول، جان (۱۳۹۸)، *پژوهش کیفی و طرح پژوهش انتخاب از پنج رویکرد روایت پژوهی*، پدیدارشناسی، نظریه داده بنیاد، قوم‌نگاری، مطالعه موردی، ترجمه حسن دانایی‌فرد و حسین کاظمی. تهران، انتشارات صفار.
- ماسه، هنری (۱۳۵۷)، *معتقدات و آداب ایرانی*، ج ۲، ترجمه مهدی روشن ضمیر، تبریز، مؤسسه تاریخ و فرهنگ ایران.
- محمدپور، احمد (۱۳۹۲)، *روش تحقیق کیفی، ضد روش*، تهران، جامعه‌شناسان.
- محمدی، سارا (۱۳۹۴)، *تأثیر باریبی به‌عنوان یک الگوی تصویری بر دختران (مورد پژوهی دانش‌آموزان دختر مقطع چهارم ابتدایی شهر اصفهان)*، پایان‌نامه کارشناسی ارشد، دانشگاه هنر اصفهان.
- موسوی اسدزاده، سیامک (۱۳۷۶)، *از آیین تا صحنه*، پیشینه نمایش در لرستان، *نشریه لرستان‌شناسی شقایق*، ۱، ۱۶۵-۱۷۵.
- موسی‌پور، عاطفه، کاسی، فاطمه (۱۳۹۷)، *اسطوره همزادان در داستان‌های بوف کور و پیکر فرهاد*، پژوهش *زبان و ادبیات فارسی*، ۴۸، ۱۳۵-۱۵۳.
- یوسفی‌شهیر، نعیمه، آزموده، معصومه، واحدی، شهرام، لیورجانی، شعله (۱۳۹۹)، *اثر بخشی بازی‌درمانی والد-کودک بر پرخاشگری، اضطراب، و ترس اجتماعی کودکان دچار اختلال نافرمانی مقابله‌ای*، *روانشناسی فرهنگی*، ۴(۱)، ۱۳۹-۱۵۶.

- Angus, J & Sally B.O. (2014), A Self narrative of life-long disability: A reflection on resilience and living with dementia, *Dementia*, 13 (2), 147-159.
- Bandura, A. (1965), *Vicarious Processes: A Case of No-Trial Learning*, California: Department of Psychology, Stanford University.
- Blom, J.D. (2010), *A Dictionary of Hallucinations*, New York, Springer.
- Breeur, R. & Melle, U. (eds.) (2011), Life, Subjectivity & Art, *Phaenomenologica* 20X, 217-254.
- Briggs, K. (1976), *An Encyclopedia of Fairies, Hobgoblins, Brownies, Boogies, and Other Supernatural Creatures*, New York, Pantheon Books.
- Campbell, J. H.; Holt-Underwood, F. (1994), "Thoughtform". *Body, Mind & Spirit: A*

- Dictionary of New Age Ideas, People, Places, and Terms (Revised Ed.), Boston, C. E. Tuttle Company.
- Chartrand, T. L.; Bargh, J. A. (1999), The chameleon effect: The perception-behavior link and social interaction, *Journal of Personality and Social Psychology*, 76 (6), 893-910.
- Christodoulou, G. N., Margariti, M., Kontaxakis, V. P., Christodoulou, N. G. (2009), The delusional misidentification syndromes: strange, fascinating, and instructive, *Current Psychiatry Reports*, 11 (3), 185-189.
- De Preester, H. (2008), From ego to alter ego: Husserl, Merleau-Ponty and a layered approach to intersubjectivity, *Phenom Cogn Sci*, 7, 133-142.
- Devinsky, O. (2009), Delusional misidentifications and duplications: right brain lesions, left brain illusions, *Neurology*, 72 (1), 80-87.
- Du Bois, W. E. B. (1994), *The Souls of Black Folk*, New York, Avenel, NJ: Gramercy Books.
- Doyle, A., Doehring, P., Tessier, O., de Lorimier, S., & Shapiro, S. (1992), Transitions in children's play: A sequential analysis of states preceding and following social pretense, *Developmental Psychology*, 28, 137-144.
- Ellis, H. D.; Lewis, M. B. (2001), Capgras delusion: a window on face recognition, *Trends in Cognitive Sciences*, 5 (4), 149-156.
- Freud, S. (1995), *Five Lectures on Psycho-Analysis*, London, Penguin.
- Gallese, V. (2001), The 'Shared manifold' hypothesis: From Mirror Neurons to Empathy, *Journal of Consciousness Studies*, 8/5-7, 33-50.
- Gallese, V. (2003), The manifold nature of interpersonal relations: the quest for a common mechanism, *Phil. Trans. R. Soc. Lond. B*, 358, 517-528.
- Goethe, J (1969), *The Autobiography of Wolfgang von Goethe*, Translated by J. Oxenford, Horizon Press.
- Greenwald, A. G. (1968), Observational Learning: A Technique for Elucidating S-R Mediation Processes, *Journal of Experimental Psychology*, 76 (2), 267-272.
- Gygi, F. R. (2018), Things that Believe; Talismans, Amulets, Dolls, and How to Get Rid of Them, *Japanese Journal of Religious Studies*, 45(2), 423-452.
- Hock, R. R. (2009), *Forty Studies that Changed Psychology*, (6th Ed.), Upper Saddle River, NJ: Pearson Education.
- Iacoboni, M. (2008), *Mirroring People: The New Science of How We Connect with Others*, New York, NY, Picador.
- Ignacio, A., & Cupchik, G. C. (2021), Therapeutic Benefits of Adult Doll Play, Imagination, Cognition and Personality: Consciousness in Theory, *Research and Clinical*, 41(1) 5-30.
- Jurkowski, H. (2014), *Aspects of Puppet Theatre*, London, Macmillan International Higher Education.
- Kamiya, S. (2006), Cremonies to Say Thanks and Goodbye, Last Rites for the Memories as Beloved Dolls Pass Away, *The Japan Times*.
- Kohut, H. (1985), *Self Psychology and the Humanities*, New York & London, W. W. Norton & Co.
- Kuznets, L. R. (1994), *When Toys Come Alive: Narratives of Animation, Metamorphosis, and Development*, New Haven, Yale University Press.
- Law, J. M. (1997), *Puppet of Nostalgia: The Life, Death, and Rebirth of the Japanese Awaji Ningyo Tradition*, Princeton, Princeton University Press.
- Lipps, T. (1907), Das Wissen von fremden Ichen, *Psychologische Untersu16 chungen*, 1, 694-722.
- Mealey, R. (2016), Japanese 'return doll souls to heaven' in Shinto shrine ceremony, ABC News, <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/0276236621989227>
- Mitchell, G. (2014), Use of doll therapy for people with dementia: An overview, *Nursing Older People*, 26(4), 24-26.
- Murray, R. (2017), See what happened when 3 friends set out to find their 'twin stranger', TODAY.com. Archived from the original on 2017-09-06. Retrieved 2017-12-10.

- Prometheus Unbound, lines 191–199.
- Pedersen, D (1994), *Cameral Analysis: A Method of Treating the Psychoneuroses Using Hypnosis*, London, Routledge.
- Price, J. L., Stevens, H., & La Barre, M. C. (1995), Spiritual caregiving in nursing practice, *Journal of Psychosocial Nursing*, 33(12), 5–9.
- Ranald, M. L & Ranald, R. A. (1961), Shelley's, Magus Zoroaster and the Image of the Doppelgänger Modern Language Notes, 76(1), 7-12, Published by: The Johns Hopkins University Press
- Rawson, E. (1975), *Cicero, A Portrait*, London, Allen Lane.
- Reynaert, P. (2001), Intersubjectivity and naturalism–husserl's fifth cartesian meditation revisited, *Husserl Studies*, 17, 207–216
- Rochat, Ph & Claudia, P.F. (2008), From Imitation to Reciprocation and Mutual Recognition, In Pineda, J. (Ed.), *Mirror Neuron Systems*, 191-212.
- Rowe, J. (2020), *Three Studies into Imitating Aggression*. (<https://www.psychologywizards.net/bandura-ao1.html>),
- Schuetz, A. (2016), Scheler's Theory of Intersubjectivity and the General Thesis of the Alter Ego, *Philosophy and Phenomenological Research*, 2(3), 323-347.
- Singh, K. (2017), The Toy as a Medium of Alter-ego Expression, *The Literary Herald*, 3(2), 2, 66-70.
- Tanaka, Sen'ichi 田中宣 (1987), Dōgu no kuyō: Fuyō -dōgu no shobunhō ni miru mingukan 道具の供養—不要道具の処分法にみる民具観. *Mingu Mansurī* 20, 1–9.
- Vyas, A. (2003), *Textbook of Postgraduate Psychiatry*, New Delhi, Jaypee Brothers Medical Publishing.
- Wamba, P. (1999), *Kinship*, New York, Penguin Group.
- Winnicott, D. W. (1971), *Playing and Reality*, New York, Basic Books.

#### سایت‌ها:

- <http://pubs.sciepub.com/rpbs/5/2/1/index.html> “Tulpas and Mental Health: A Study of Non-Traumagenic Plural Experiences”. Research in Psychology and Behavioral Sciences.
- [http://www.csicop.org/specialarticles/show/the\\_enduring\\_legend\\_of\\_the\\_changeling](http://www.csicop.org/specialarticles/show/the_enduring_legend_of_the_changeling) “The Enduring Legend of the Changeling – CSI”. [www.csicop.org](http://www.csicop.org).

#### مصاحبه‌ها:

- حقانی، ناهید (۱۳۹۹)، ۵ بهمن، ۵۸ ساله، تحصیلات ابتدایی، استان چهارمحال و بختیاری، سامان.
- خلدی، اعظم (۱۴۰۰)، ۲۶ فروردین، ۳۳ ساله، خانه‌دار، بی‌سواد، استان چهارمحال و بختیاری، بازفت.
- زمانی، منیره (۱۴۰۰)، ۱۱ فروردین، ۷۰ ساله، بی‌سواد، استان چهارمحال و بختیاری، سامان.
- شمشیری، صغری (۱۳۹۹)، ۲۲ بهمن، ۶۰ ساله، بی‌سواد، استان چهارمحال و بختیاری، ناغان.
- قاسمی، خورشید (۱۴۰۰)، ۱۳ فروردین، ۸۲ ساله، بی‌سواد، استان چهارمحال و بختیاری، پیربلوط.
- محمودی، گل‌بانو (۱۳۹۹)، ۲۱ بهمن، ۶۸ ساله، بی‌سواد، استان چهارمحال و بختیاری، ده‌چشمه.
- موسوی، صبری‌جان (۱۴۰۰)، ۱۸ فروردین، ۸۰ ساله، بی‌سواد، استان چهارمحال و بختیاری، منجرمویی.