



طراحی و اعتبارسنجی الگوی بقای تئاتر در عرصه‌ی رسانه‌های نوین^۱

آرزو حسینی اقبال^۲، حمیدرضا حسینی دانا^۳، بی‌بی‌سادات میراسماعیلی^۴، افشین محمدی^۵

تاریخ دریافت: ۱۴۰۰/۱۰/۰۵، تاریخ پذیرش: ۱۴۰۱/۱۰/۱۳

صفحه ۴۵ تا ۷۰

Doi: 10.22034/theater.2023.180681

چکیده:

مسئله‌ی مهمی که در رابطه با تئاتر در عصر رسانه‌های مدرن مطرح می‌شود، تقابل یا تعامل این هنر با رسانه‌های نوین است. هدف مطالعه‌ی حاضر، طراحی و اعتبارسنجی الگوی بقای تئاتر در عرصه‌ی رسانه‌های نوین است. این مطالعه از نظر روش و بازه‌ی زمانی گردآوری داده‌ها، یک پژوهش پیمایشی - مقطعی می‌باشد. جامعه‌ی آماری پژوهش شامل فعالان صحنه‌ی تئاتر کشور است که با استفاده از فرمول کوکران، حجم نمونه ۳۷۰ نفر برآورد گردید و نمونه‌گیری با روش تصادفی ساده انجام گرفت. جهت اعتبارسنجی الگوی بقای تئاتر در عرصه‌ی رسانه‌های نوین از روش حداقل مربعات جزئی و نرم‌افزار Smart PLS استفاده شد. ابزار گردآوری داده‌ها پرسش‌نامه است که با روش روایی سازه، روایی هم‌گرا و روایی واگرا اعتبارسنجی گردید. همچنین با استفاده از آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی نیز قابلیت اعتماد پرسش‌نامه مطلوب ارزیابی شد. نتایج نشان داده است که مؤلفه‌ی رسانه‌های نوین از مؤلفه‌های تکنولوژی، دنیای دیجیتال و جهان مجازی تأثیر می‌پذیرند. همچنین مشخص گردید نقش دولت‌ها، هنرمندان در بستر تاریخ بر شکلگیری «تئاتر سوم» محرز است. تحولات این حوزه باید با در نظرگیری تحولات تاریخی در حوزه تکنولوژی مورد وثوق قرار گیرد. در نهایت نتایج نشان داد به دلیل تغییرات در حوزه‌ی تکنولوژی‌های رسانه‌های نوین، که موجب تفکر دیجیتالی، در نسل‌های آینده خواهد بود. بدین ترتیب می‌تواند با در نظرگیری این نوع از تفکر قالب، نسل‌های آینده را به مخاطبان اصلی تئاتر تبدیل کرده که بقای تئاتر را تضمین نماید.

واژگان کلیدی: الگوی بقای تئاتر، رسانه‌های نوین، تکنیک حداقل مربعات جزئی، تئاتر تعاملی، تئاتر سوم.

۱. این مقاله مستخرج از پروژه‌ی پایان‌نامه‌ی دکتری خانم آرزو حسینی اقبال با عنوان «ارائه‌ی الگوی سازوکار بقای تئاتر در عصر رسانه‌های نوین با رویکرد داده‌بنیاد» در رشته‌ی دکتری مدیریت رسانه دانشکده‌ی علوم انسانی و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد دماوند، با راهنمایی دکتر حمیدرضا حسینی دانا و دکتر بی‌بی‌سادات میراسماعیلی و استاد مشاور دکتر افشین محمدی است.

۲. دکتری مدیریت رسانه، دانشکده‌ی علوم انسانی و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد دماوند، ایران. Email: arezohoseiniieghbal@yahoo.com

۳. استادیار، دانشکده‌ی علوم انسانی و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد دماوند، ایران. (نویسنده مسئول) Email: h.hoseinidana@yahoo.com

۴. استادیار، دانشکده‌ی علوم انسانی و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد دماوند، ایران. Email: mir.esmailii@yahoo.com

۵. استادیار، دانشکده‌ی علوم انسانی و هنر، دانشگاه آزاد اسلامی واحد دماوند، ایران. Email: afshin5585@yahoo.com



درآمد

ظهور رسانه‌های نوین، یکی از بزرگ‌ترین تحولات فناوری در اواخر قرن گذشته و اوایل هزاره‌ی جدید است. ماهیت این رسانه‌ها و اقبال عمومی گسترده نسبت به آن‌ها باعث شده است که رسانه‌های نوین به شکل قابل ملاحظه‌ای کلیه فعالیت‌های زندگی را دستخوش تغییر نمایند. تأثیرگذاری رسانه‌های نوین مختص آموزش، کسب و کار، ارتباطات و غیره نبوده و به عرصه‌ی هنر نیز وارد شده است (کاپلان^۱، ۲۰۲۱). رسانه‌های نوین، تجربه‌ی «مشارکت و تعامل» را در هنر ایجاد کرده و امکان آن را فراهم ساخته‌اند تا مخاطبان هنری، متنوع‌تر از همیشه شوند. مخاطبان هنری تمایل بسیاری دارند که نقش عمده‌ی رسانه‌های نوین را در گسترش مرزهای آنچه به عنوان هنر در نظر گرفته شده را درک کنند (میرفخرایی و رجبی، ۱۳۹۹). از جمله عرصه‌های هنری که در اثر ورود رسانه‌های نوین دچار تحولات اساسی شد، تئاتر است. رسانه‌های نوین به خصوص رسانه‌های مبتنی بر شبکه‌های اجتماعی به راحتی در دسترس همه‌ی اقشار جامعه هستند و انواع ارتباطات را شکل داده‌اند؛ اما موجب شده‌اند رسانه‌ها و تئاتر در تقابل بین دو گرایش مختلف با دو رویکرد متفاوت قرار گیرند. هنر تئاتر همیشه «منحصربه‌فرد» بوده و بر اساس «شیوه‌ی بیان» شکل گرفته است؛ در حالی که رسانه‌ها بر «شیوه‌ی ارتباط» و «عملیات» پیش می‌روند و دارای رویکردی «عمومی و صریح» هستند (رهبرنیا و مصدري، ۱۳۹۴).

مسئله‌ی مهمی که در رابطه با تئاتر در عصر رسانه‌های مدرن مطرح می‌شود، تقابل یا تعامل این هنر با رسانه‌های نوین است. هر چند در برخی مطالعات به این نکته اشاره شده است که در دوره‌ی رسانه‌های دیجیتال، فرصت‌های رشد هنرهای سنتی تا حد زیادی کاهش می‌یابد (ارسلان^۲، ۲۰۱۹)؛ اما اغلب صاحب‌نظران حوزه‌ی هنر، رسانه‌های نوین را یک عامل مکمل برای رشد و توسعه‌ی تئاتر در نظر می‌گیرند. در عین حال این عقیده نیز وجود دارد که تئاتر، خود یک رسانه است. هر ابزاری که پیامی را به مخاطب انتقال دهد، رسانه نام دارد. طبیعی است که با این تعریف، تئاتر یک رسانه تلقی می‌شود و مانند هر رسانه‌ی دیگری ویژگی‌ها و عناصر و شیوه‌های تأثیرگذاری خود را داراست (جلالی و همکاران، ۱۳۹۸). وقتی تئاتر می‌تواند پویا و پررونق باشد که برای همه‌ی اقشار اجتماع، تولیدات کافی داشته باشد. منظور از تولیدات کافی، وجود زیرساخت‌هایی است که بر فرض تولید تئاتر، امکان دسترسی مخاطب مورد نظر را فراهم سازد. زیرساخت‌هایی مانند سالن نمایش، یا گسترش تئاتر در خارج

از سالن‌ها و در محیط‌هایی که سالن رسمی تئاتر نیستند، ولی امکان تماشای تئاتر وجود دارد. در چنین شرایطی، رسانه‌های نوین می‌توانند امکان گسترش محصولات تئاتر را فراهم آورند و آن را به طیف وسیع‌تری از مخاطبان تحویل دهند (تامپسون و بونیفیس، ۱۳۹۸). اگر ساختار کلی یک نمایش تئاتر را به مؤلفه‌های سازنده‌ی آن تقسیم کنیم، یک بخش آن تشکیلات سخت‌افزاری ساختمان و بخش‌های فنی و اداری، بخش دوم تشکیلات نرم‌افزاری گروه هنرمندان و بخش سوم مردم هستند که با رفتن به تئاتر باعث استقرار و تداوم این هنر می‌شوند. بنابر تعریف مارشال مک‌لوهان از رسانه‌های سرد و گرم، می‌توان تئاتر را یک رسانه‌ی سرد نامید زیرا مشارکت بیشتری را از جانب مخاطب می‌طلبد (اکرمی، ۱۳۹۸). با توجه به ماهیت تئاتر که اساساً با حضور مخاطب معنی پیدا می‌کند، تقابل‌های فکری در رابطه با تأثیر رسانه‌های مدرن بر تئاتر ایجاد شده است. ابزار بهتر برای درک ذهنیت مخاطبان جدید تئاتر ممکن است در گرو مفهوم جامعه‌شناختی عادت درون‌نهادی پیر بودریو باشد؛ بودریو عادت درون‌نهادی را چنین تعریف می‌کند:

«جایگاه از طریق تجربه به دست آمده است، بنابراین از مکانی به مکان دیگر و از زمانی به زمان دیگر متغیر است. تکنولوژی‌هایی همچون تکنولوژی‌هایی که نسل جدید اهل تئاتر از آن‌ها استفاده می‌کنند، مستقل از رویه‌ی اجتماعی نیستند. این تکنولوژی‌ها از طریق عادت درون‌نهادی در روش زیسته تجسم می‌شوند. تکنولوژی‌ها و تکنیک‌های آن به عنوان بخشی از عادت درون‌نهادی، راهی برای تجربه و بررسی زمینه‌ها هستند. عادت درون‌نهادی دیجیتال راه‌هایی را ایجاد می‌کند که به واسطه‌ی آن‌ها مخاطب طبق عادت به عموم شبکه‌ای نسبت به نمایش زنده واکنش نشان می‌دهند و راهی برای درک تجسم خود از فرهنگ دیجیتالی در زمانه‌ای نامشخص را فراهم می‌کند. جوانان به عنوان عموم شبکه‌ای؛ عادت درون‌نهادی دیجیتال برای آن‌ها به معنای درونی شدن تعامل شدید و مداوم با تکنولوژی‌های دیجیتال است. اما عادت درون‌نهادی دیجیتال چگونه در عملکرد افرادی که قبلاً به عنوان مخاطب شناخته می‌شدند، آشکار می‌شود؟ چگونه می‌توان توانایی مخاطبان جوان را در کار فعالانه و تخیلی برای تکمیل توهم‌برانگیز بودن صحنه تحت تأثیر قرار داد؟

قرارگرفتن در معرض فرهنگ دیجیتال نقش مهمی در عادت درون‌نهادی دیجیتال بسیاری از نوجوانان و جوانان دارد و یک عامل مهم در نحوه‌ی پاسخگویی آن‌ها به تئاتر زنده است.»

پیشینه‌ی پژوهش

صیدی و یزدی (۱۳۹۹)، به ویژگی‌های اجرای دیجیتال؛ مزایا و معایب آن پرداخته‌اند. هنر مدرن از ابزارهای جدید و متنوعی برای القای مفاهیم مختلف استفاده می‌کند، تئاتر دیجیتال نه تنها بر حفظ ارزش‌های تئاتر کلاسیک و سنتی، دمیدن روح جوانی و نوآوری تلاش می‌کند بلکه هدف بزرگ‌تر جذب و بالا بردن تعداد تماشاگران و پاسخ به نیازهای طبیعی مخاطب امروزی را دارد. مسئله صرفاً نحوه‌ی تعامل تکنولوژی‌های دیجیتال با دنیای تئاتر نیست، بلکه چگونگی تأثیرگذاری در اجراهای مدرن و تغییر معناها با فراهم ساختن پتانسیل‌های جدید در بیان ایده‌هاست. ابراهیمی (۱۳۹۹) به مطالعه‌ی ویژگی‌های تئاتر مستند برای طراحی تئاتر در عصر رسانه‌های نوین پرداخته است. نتایج این پیشنهاد نشان داد با امکانات موجود در تئاتر تلویزیونی و ویژگی‌هایی که از تئاتر مستند برشمردیم، به ترکیبی دست خواهیم یافت که در برخی تلویزیون‌های دنیا از آن با عنوان تئاتر مستند تلویزیونی نام می‌برند. بنابراین اگر این موضوعات مستند به شکل تئاتر تلویزیونی ارائه شوند، شکلی تازه با تأثیرگذاری بیشتر خواهند داشت. تئاتر مستند تلویزیونی با دنبال کردن و به‌نمایش گذاشتن مسائل اجتماعی و سیاسی روز، می‌تواند این امکان را فراهم کند تا مردم از طریق رسانه‌ی تلویزیون با مسائل روز با نگاه تازه‌ای مواجه شوند. جعفری و همکاران (۱۳۹۷) به تحلیل اشکال مختلف روابط بینا-رسانه‌ای در تئاتر؛ از پیدایش تا تکامل یک نظریه پرداختند. در ارتباط بینا-رسانه‌ای و مواجهه‌ی رسانه‌های میهمان و میزبان فضای ارتباطی شکل می‌گیرد. در این فضای ارتباطی و رسانه‌ای، ممکن است ویژگی‌های اولیه حفظ شود یا به موقعیت یا گفتمان جدیدی گذر کنیم. در این راستا به تعاریفی چون روابط و ارجاعات رسانه‌ای، ترکیب رسانه‌ای، چندرسانه‌ای، تراسانه‌ای و بینارسانه‌ای، به‌صورت مجزا، خواهیم پرداخت و علاوه بر تحلیل هریک از این وضعیت‌های گفتمانی، تفاوت آن‌ها را شرح خواهیم داد. مفهوم بینارسانه‌ای پس از پیدایش، همواره در تقابل با بینامتنیت قرار داشت و گاه برخی از مناسبات متنی و رسانه‌ای به اشتباه با یکدیگر خلط می‌شدند. حال، پس از بحث در مورد پیدایش نظریه‌ی بینارسانه، جایگاه آن را در تحلیل گفتمان هنر و رسانه، در

عصر گسترش تکنولوژی، با تکیه بر برخی نمایش‌هایی که از سال ۱۳۹۰ تا ۱۳۹۵ به روی صحنه رفته‌اند، مشخص خواهیم کرد. رهبرنیا و مصدری (۱۳۹۴)، به تأثیر رسانه‌های نوین بر تعاملی شدن هنر جدید با رویکردی به نظریه‌ی هنر در عصر بازتولیدپذیری مکانیکی پرداختند. هدف این تحقیق، مطالعه تأثیر رسانه‌ها بر چگونگی عرضه‌ی هنر در عصر حاضر است. نقش پررنگ و حیاتی رسانه‌های جدید در زندگی انسان امروز، موجب می‌شود تا در شناخت و مطالعه‌ی همه‌ی ابعاد زندگی، از جمله هنرها، نیاز مبرمی به مطالعه‌ی رسانه‌های نوین احساس شود. تحقیق حاضر، که به روش کتابخانه‌ای و با مطالعه‌ی یک نمونه از تعامل مخاطب با هنر و رسانه جدید، انجام گرفته است، دارای رویکردی نظری به آراء والتر بنیامین، فیلسوف معاصر آلمانی است. این رویکرد نظری از آن جهت انتخاب شده است که بنیامین نظریات قابل توجهی درباره‌ی تأثیرپذیری هنر از رسانه و نیز عمومی شدن و بازتولیدپذیری مکانیکی اثر هنری دارد. نتایج تحقیق حاضر نشان می‌دهد که هنر جدید از رسانه‌های نوین تأثیر پذیرفته و تبدیل به هنری تعاملی شده است. یافته‌های این مطالعه نشان می‌دهد که هنرمند امروز، با کمک فناوری‌های نوین رسانه‌ای، مخاطب آثار هنری خود را منفعل و مجهول‌الهیوه نمی‌خواهد، بلکه مترصد آن است که نقشی پویا و فعال در فرایند خلق و سودمندی اثر، داشته باشد. کاوسی خانیکی (۱۳۹۳) به طراحی و بررسی تئاتر برای توسعه به‌مثابه‌ی رسانه؛ فرایند شکل‌گیری و ویژگی‌های ارتباطی پرداخت. این مقاله در چارچوب تحولات نظری ارتباطات توسعه به طرح و بررسی و ویژگی‌های آن پرداخته است. «تئاتر برای توسعه‌ی» محصول دو چرخش پارادایمی در ارتباطات توسعه است. از نظریات خوش‌بینانه‌ی «مکتب نوسازی» به نظریات انتقادی «مکتب وابستگی» که در چارچوب گفتمان «توسعه از نوعی دیگر» و نظریات «ارتباطات مشارکتی» شکل گرفت و در برنامه‌های جدید توسعه و ارتباطات به‌ویژه در آمریکای لاتین جایگاه مهمی یافت. بنیان تئاتر برای توسعه بر تلفیق و ترکیب تئوآمان دو عنصر «سرگرمی» و «آموزش» قرار دارد که با استفاده از تجارب و ظرفیت‌های عمومی، تئاتر را برای ترغیب اجتماع به بیان دغدغه‌ها، مشکلات و راه‌حل‌های ممکن و آموزش غیررسمی شهروندان در مسیر توسعه به کار می‌گیرد. در این مقاله کوشش شده است که توصیف و تبیین ویژگی‌ها و وجوه تمایز ارتباطی تئاتر برای توسعه با استفاده از رویکرد نظری پائولو فریره^۳ در آموزش و آگوستو بوال در نمایش‌های کاربردی ارائه شود. میرفخرایی و رجبیه‌فرد (۱۳۹۲) به تحلیل جامعه‌شناختی تئاتر و

جایگاه آن در میان رسانه‌های جمعی ایران پرداختند. این تحلیل‌ها در جهت به‌دست‌آوردن درکی نوین در رابطه‌ی میان مخاطب (تماشاگر) و اجرای نمایش و همچنین از منظر نگاه جامعه‌شناسانه به تئاتر، نتایجی به‌همراه داشته است. از این جهت، نتایج پژوهش با توجه به بررسی‌ها، گفت‌وگوها و تحلیل‌هایی که صورت گرفت نشان از آن داشت که جایگاه تئاتر در کشور ما بسیار اندک و ناچیز است. تئاتر پدیده‌ای است با ماهیت ارتباطی و اجتماعی که بهره‌مند از عناصر ارتباط و کارکردهای ارتباطی است. از لحاظ جامعه‌شناختی جایگاهی مهم را داراست و انسان، بخشی جداناپذیر از این پدیده است و همین موضوع ویژگی‌های خاص تئاتر و تأثیرات عمیق آن را برای ما خاطر نشان می‌سازد. همچنین تئاتر قابل‌مقایسه با دیگر رسانه‌ها نیست. ممکن است اجرای نمایش در رادیو و یا حتی در تلویزیون تداعی‌کننده‌ی تئاتر برای مخاطب باشد اما دیگر تئاتر به‌معنای واقعی کلمه نخواهد بود. اگر در کشور ما رسانه‌های نوین آزادی و تنوع بیشتری در انتخاب آثار، هم از لحاظ کیفی و هم از لحاظ کمی، داشته باشند شاید اجرای نمایش در این دست رسانه‌ها بتواند مخاطب را بیشتر نسبت به تئاتر علاقه‌مند سازد و این فرهنگ در میان مخاطبان جا بیفتد. اما به نظر می‌آید تا عملی شدن این دیدگاه بسیار فاصله هست. فرهنگی و ابطحی (۱۳۹۲) در پژوهش مطالعه‌ی آینده‌ی مدیریت رسانه و مدیریت رسانه‌های آینده، با بازتعریف رسانه و نشان دادن رابطه‌ی رشد رسانه‌های اجتماعی و جمعی و شش مرحله‌ی «دگرگونی رسانه» و تکمیل رسانه‌های سنتی با ابعاد دیجیتال، و چگونگی تولید رسانه‌های جدید با فرم و محتوای جدید، و نیازها و انتظارات مخاطبان رسانه‌ها، مشخص کرده‌اند که «امکان ادامه‌ی حیات برای رسانه‌های سنتی وجود ندارد» و «در رسانه‌های آینده باید فرم/ شکل و محتوای تازه‌ای شکل بگیرد» و «مشخصات این شکل و محتوای تازه در رسانه‌های آینده ارائه گردیده است.

در این پژوهش با بهره‌گیری از مدل‌های مختلف معماری سازمانی و مدل‌های مختلف کسب‌وکار، کاراترین مدل ممکن پیشنهاد گردیده و مشخص شده که آینده‌ی رسانه به‌معنای آینده‌ی «فرم، محتوا، و زیرساخت» است؛ و از این رو، به‌وضوح نشان داده شده که مدیریت رسانه به‌معنای مدیریت این سه حوزه است. در نتیجه، چگونگی آینده‌ی مدیریت رسانه‌ها با حدود ۱۰۰ ویژگی در حوزه‌های فرم، محتوا و زیرساخت ترسیم گردیده است.

هندرسون^۴ (۲۰۲۰) به بررسی نقش رسانه‌های نوین در توسعه‌ی تئاتر کانادا پرداخت. نتایج نشان می‌دهد که عامل

اطلاع‌رسانی با بار عاملی ۰/۹۳ بیشترین نقش را در توسعه‌ی تئاتر دارد. عامل دیگری که بیشترین نقش را در توسعه‌ی تئاتر داشت، مشارکت اجتماعی با بار عاملی ۰/۹۱ بود. عامل آموزشی با بار عاملی ۰/۹۰ در جایگاه سوم قرار داشت و آخرین عامل تأثیرگذار در توسعه‌ی تئاتر، فرهنگ‌سازی با بار عاملی ۰/۹۰ بود. با توجه به نتایج تحقیق، می‌توان گفت که رسانه‌های نوین در عصر ارتباطات به چنان قدرتی دست‌یافته‌اند که بر افکار عمومی تأثیر می‌گذارند. بنابراین می‌توان با برنامه‌ریزی عملیاتی و صحیح در جهت استفاده از پتانسیل‌های رسانه‌های نوین و ظرفیت بی‌نهایت آن‌ها گامی مؤثر در توسعه‌ی تئاتر در داخل و خارج از مرزهای کشور برداشت. باسانو^۵ و همکاران (۲۰۱۹)، به ارائه‌ی مدل دیجیتال مارکتینگ، پیامدهای آن و بررسی پیش‌آیندها و تئاتر در بازاریابی هنر پرداخته‌اند. نتیجه‌ی تحقیق نشان داده است که دو متغیر در بخش شرایط علی و زمینه‌ای شامل (پدیده‌ی سلبریتی و توسعه ابزارهای دیجیتال) و یک متغیر بازاریابی هنر به‌عنوان پدیده‌ی کانونی، کمپین‌ها به‌عنوان مداخله‌گر و در بخش عمل و تعامل دو متغیر مدیریت محتوا و بازاریابی رسانه‌ی اجتماعی شناسایی شده‌اند که در نتیجه منجر به رضایت و وفاداری مخاطبان شده است. موسر و ولاچوز^۶ (۲۰۱۸)، به طراحی هنرکده‌ی تئاتر با تأکید بر رسانه‌ها پرداختند. در این مطالعه یک طرح پژوهشی مقطعی براساس روش پرسش‌نامه‌ای برای جمع‌آوری داده‌ها از نمونه‌ی ۱۷۱ نفری مربوط به مخاطبان و تماشاگران در سالن‌های منتخب تئاتر شهر میامی مورد استفاده قرار گرفته است. برای آزمون فرضیه‌های پژوهش از روش مدل‌سازی معادلات ساختاری استفاده شده است. یافته‌های این پژوهش نشان داد که رسانه‌ها در پویایی تئاتر نقش داشته‌اند و هدف از این پژوهش این است که نقش رسانه‌ها در پویایی تئاتر با رعایت اصول روانشناسی در عصر حاضر به‌وسیله‌ی دستیابی به فرم و ظاهری یکدست و یکپارچه با الگو معماری تئاتر براساس خواست‌های جمعی مردم از فضاهای هنری می‌شود. بندزینسکی و کوچینک^۷ (۲۰۱۸)، به تحلیل نقش سواد رسانه‌ای و تئاتر پرداختند. نتایج پژوهش نشانگر طرح آگاهانه‌ی شرایط امکان و ارائه‌ی ابزار جدید برای شکل‌گیری ساختارهای دراماتیک و روایی نو در راستای دریافت انتقادی مفاهیم توسط مخاطب در الگوی فاصله‌گذاری برشت است. به‌واسطه‌ی پیشگامی آگاهانه‌ی برشت در حیطه‌ی نظریه و عمل تئاتر به‌مثابه‌ی یک رسانه می‌توان او را پیش‌تاز عرصه‌ی سواد رسانه‌ای، در گستره‌ی تئاتر و ارتباطات، به‌شمار آورد. میچل^۸ (۲۰۱۷)، به بررسی نقش رسانه و تأثیر آن در

است، چیزی باورنکردنی است. به همین ترتیب، هر سوژه‌ی تکنولوژیکی پراکنده، چه در فرهنگ عامه و چه آنچه روی صحنه نمایش داده می‌شود، موقعیتش را با یک هویت الکترونیکی بیان می‌کند. حال با یک اشتیاق بی‌حدوحصر تصدیق و پذیرش اجتماعی را مصرتر و بی‌تاب‌تر از همیشه می‌طلبد، چیزی که هم اکنون با تکثیر مجازی بی‌شماری تشدید شده است. «هرچه هویت‌ها در سیستم‌های رسانه‌ای اجتماعی، تجارت الکترونیکی و نظارت محاسباتی متنوع‌تر باشد، سوژه هویت‌دارتر است. الگوریتم‌های محاسباتی از لحاظ

وضوح، موقعیت‌یابی و تاریخچه‌های مصرف، هدف‌گذاری معین‌تری برای افراد فراهم می‌کند. پراکندگی سوژه از طریق انتقال تجسد و چندین هویت داده شده در فضای ترکیبی و مجازی، سوژه را از بند سخت‌گیری‌های فردی رها نمی‌کند اما نمایش هویت‌ها را در کانون توجه تجارت الکترونیکی قدرتمندتر قرار می‌دهد. هرچه سوژه شناخته شده، مجزا و هدفمندتر باشد، تجارت موفق‌تری برای مصرف خود خواهد داشت.» (دریدا: ۱۹۸۵). در نتیجه شاهد تجارتهای الکترونیک مانند آمازون، گوگل یا بیشتر اینترنت خواهیم بود. بنابراین شرایط این‌گونه است که هستی‌شناسی‌های نمایش و رسانه در پسادیجیتال تلاقی پیدا کرده و به‌عنوان پدیده‌هایی کم‌نظیر و آشنا، فراگیر، مستقل و همچنین جریان یا تحول همیشگی در فرآیند شناخته می‌شوند.

کهکوزی بیان می‌دارد:

«تئاتر در واقع یکی از قدیمی‌ترین فرم‌های هنری است که نه‌تنها از تغییرات تکنولوژی جان سالم به در برده بلکه خود را با آن نیز وفق داده است همچون استفاده از نورهای الکتریکی و موسیقی تقویت‌شده. تئاتر همیشه به‌عنوان یک فرم هیبرید بوده است. تکنولوژی‌های کاربرمحور همچون گوشی‌های هوشمند موبایل، ویدئوهای دیجیتالی، دوربین، آی‌پد، کامپیوترهای شخصی و ارتباط‌های اینترنتی پرسرعت در جهان امروز غیرقابل‌اجتناب است. همین امر باعث ایجاد خلاقیت در بسیاری زمینه‌ها از جمله اقدامات هنرمندانه در تمامی سطوح شده است، کهکوزی از آن به تئاتر سایبری نام می‌برد.» (کهکوزی: ۲۰۰۶).

از آنجاکه توسعه‌دهندگان نرم‌افزار و سازندگان کامپیوتر از تئاتر به‌عنوان الگویی برای طراحی محصولات خود استفاده نموده‌اند، منطقی است که محققین تئاتر در موقعیت خوبی

توسعه‌ی تئاتر پرداخته است. پژوهش حاضر با در نظر گرفتن ویژگی‌های دو رسانه‌ی تلویزیون و تئاتر بر روی خصیصه‌ی فرهنگی این دو رسانه متمرکز شده است و سعی دارد تأثیرگذاری تلویزیون بر توسعه‌ی تئاتر را بررسی کند. تعامل، تأثیر و تأثر متقابل و مقایسه‌ی میان این دو رسانه نیز مبحثی است که به موازات بحث اصلی در این تحقیق دنبال شده است. بدیهی است هدف ثانویه از انجام پژوهش‌هایی از این دست، تلاش برای یافتن راهکارها و راه‌حل‌های فرهنگی برای ارتقاء و توسعه‌ی فرهنگی جامعه است. زیرا تقویت و پرداختن به هنر/ رسانه‌ی تئاتر به دلیل ظرفیت‌ها و ویژگی‌هایی که دارد ما را در دستیابی به توسعه‌ی فرهنگی یاری می‌رساند.

ادبیات تحقیق

مارتین اسلین در کتاب نمایش چیست نمایش را این‌گونه تعریف می‌کند:

«نمایش، به‌عنوان یک تکنیک ارتباطی میان افراد بشر وارد مرحله‌ی کاملاً نوینی از رشد و بالندگی و توسعه‌ی مادی در دورانی شده است که والتر بنیامین، منتقد نامدار آلمانی آن را «عصر تکثیرپذیری تکنیک‌پذیری آثار هنری» توصیف کرده است. کسانی که هنوز تئاتر زنده را تنها فرم واقعی نمایش می‌دانند به برخی هم‌دوره‌های گوتنبرگ می‌مانند که فقط کتاب دست‌نویس را به‌عنوان کتاب واقعی می‌پذیرفتند. امروزه نمایش، به کمک رسانه‌های جمعی، به‌صورت یکی از پرتوان‌ترین طرق ارتباطی میان انسان‌ها در آمده است، طریقه‌ی بس پرتوان‌تر از کلام چاپی محض که اساس انقلاب گوتنبرگ بود. از این‌رو، شناخت ماهیت نمایش درک اصول و تکنیک‌های اساسی آن و توان نگرشی انتقادآمیز بر آن در این روزگار بسی واجب و ضروری شده است (مارتین اسلین: ۱۳۶۱). فضای مجازی را می‌توان نماد هزاره‌ی جدید دانست؛ همان‌طور که آسیاب‌ها نماد قرون وسطی، ساعت‌های مکانیکی، نماد قرن هفدهم و انقلاب علمی و موتور بخار، نماد انقلاب صنعتی بوده‌اند (فلوریدی، ۲۰۰۲). دریدا^۱ در مقاله‌ی خود با نام «تئاتر ظلم و ختم نمایش» اظهار می‌دارد که:

«نظریه‌ی آرتو^۱ در مورد پایان نمایش و نمایش بی‌واسطه در تئاتر ظلم (خشونت) به‌خودی‌خود نقض یا به‌واسطه‌ی شروع مجدد نمایش پیوسته-پیشاپیش و درک تفسیری سوژه‌ی آن رد می‌شود. در جایی که هنر می‌تواند رویدادی را فراتر از نمایش به تصویر بکشد، صحنه‌ی نمایش کمک بزرگی به درک این رویداد می‌کند.» (دریدا: ۱۹۸۵).

اینکه صحنه در اظهارات دریدا فراتر از نمایشی بودن آن

(حداقل از جهاتی) برای نقد آن محصولات به عنوان نمونه‌های اجرای فرهنگی قرار گرفته باشند. لومانویچ^{۱۱} می‌نویسد: «حتی امروزه زمانی که مردم پیوسته با برنامه‌های فراوان تلفن همراه خود و دیگر دستگاه‌های کامپیوتری تعامل و آن‌ها را به‌روزرسانی می‌کنند، نرم‌افزار به‌مثابه‌ی یک مقوله‌ی نظری هنوز برای اکثر محققین، دانشگاهیان، هنرمندان و حرفه‌ای‌های فرهنگی نامرئی است.» (لومانویچ^{۱۲}، ۲۰۱۴).

تقریباً به‌مدت یک قرن رسانه‌های سنتی شامل روزنامه، رادیو و تلویزیون بر جامعه‌ی بشری حکم‌فرمایی می‌کردند و تغییرات خاصی نیز در آن‌ها ایجاد نشده بود. با ظهور فناوری‌های مدرن به‌خصوص فناوری اطلاعات و ارتباطات، دنیای رسانه تحولی چشمگیر را تجربه کرد. ظهور و گسترش اینترنت به‌شکلی اساسی باعث تغییر در ماهیت و نوع رسانه‌ها شد. این فناوری اطلاعات و ارتباطات بود که ماهیتی تعاملی به رسانه‌ها بخشید و زمینه‌ی اصلی برای بروز رسانه‌های نوین را فراهم کرد (ماتونی و سچوبلی^{۱۳}، ۲۰۱۸). محسنیان‌راد با بیان اینکه:

«همان رفتاری را که ما با حیوانات داریم، ماشین به‌عنوان موجود برتر، با جامعه‌ی انسانی خواهد داشت. بدون تردید، جهان آینده، جهانی خواهد بود که افراد به‌جای سخن گفتن با یکدیگر، با یکدیگر فکر می‌کنند و در واقع نوعی تله‌پاتی بین افراد برقرار می‌شود. در واقع شبکه‌ی اعصاب افراد مغز آن‌ها را توسط رایانه و حتی توسط اینترنت به یکدیگر متصل می‌کند. این اتفاق مفهوم انسان را که انسان ناطق به‌معنای سخنگو می‌دانستند، عوض می‌کند و اساساً، عنصر جدیدی را وارد حوزه‌ی ارتباطات غیرکلامی که ناظر بر بیان چهره‌ای، وضعیت نمادی، رقص، تئاتر، موسیقی و پانتومیم و بسیاری دیگر از عناصر غیرکلامی بود، می‌کند. (محسنیان‌راد، ۱۳۸۰)

مارک پاستر نظریه‌پرداز حوزه‌ی رسانه در تعریفی که از اینترنت ارائه می‌دهد به سازوکارهای مربوط به زندگی مجازی و خصلت‌های دنیای پست‌مدرنیستی می‌پردازد. وی: «ماهیت اینترنت را «عدم قطعیت» می‌داند. این ویژگی نه‌تنها به‌خاطر تنوع و دوام این رسانه در آینده، بلکه همچنین به‌خاطر خصلت پست‌مدرنیستی آن است. اینترنت به‌عنوان یک «رسانه‌ی جدید» از محدودیت‌های الگوهای

چاپ و پخش در ارتباطات فراتر می‌رود؛ چراکه به‌واسطه‌ی آن ۱. گفت‌وگوی عده‌ای زیاد با عده‌ای زیاد امکان‌پذیر می‌شود، ۲. دریافت همزمان و تغییر و توزیع مجدد کالاهای فرهنگی ممکن می‌شود، ۳. کنش ارتباطی، از محیط زندگی ملی یا روابط فضایی سرزمینی مدرنیته جابه‌جا می‌شود، ۴. ارتباط سریع جهانی امکان‌پذیر می‌شود و ۵. همگرایی رسانه‌ای در قالب شبکه ایجاد می‌شود.» (پاستر^{۱۴}، ۱۹۹۹ به نقل از مک کوایل، ۲۰۰۶).

رسانه‌های نوین تنها از طریق بستر اینترنت می‌توانند ابراز وجود نمایند. براین‌اساس، تولد رسانه‌های نوین را می‌توان ناشی از فناوری‌های مدرن و شکل‌گیری جهان مجازی دانست. با استناد به این توضیحات، نخستین فرضیه‌های تحقیق به‌صورت زیر تدوین شده است:

فرضیه‌ی یک (H1): دنیای دیجیتال تأثیر معناداری بر رسانه‌های نوین دارد.

فرضیه‌ی دو (H2): فناوری تأثیر معناداری بر رسانه‌های نوین دارد.

فرضیه‌ی سه (H3): جهان مجازی تأثیر معناداری بر رسانه‌های نوین دارد.

ظهور رسانه‌های نوین تأثیرات زیادی بر هنر تئاتر داشته است که مشخص‌ترین آن «تئاتر سوم» است. «تئاتر سوم» گونه‌ی جدیدی از تئاتر است که پس از تئاتر اول (رسمی) و تئاتر دوم (آوانگارد) شکل گرفت. «تئاتر سوم» تئاتری است که به‌وسیله‌ی اشخاصی پدید می‌آید که خود را به‌عنوان بازیگر، کارگردان و فعال در زمینه‌ی تئاتر معرفی می‌کنند. این افراد به‌عنوان یک فرد حرفه‌ای شناخته نمی‌شوند چراکه به‌ندرت دارای تحصیلات آکادمیک تئاتری هستند. ولی چنین افرادی آماتور نیستند و تمامی روز خود را صرف کسب تجربیات تئاتر می‌نمایند و گاهی اوقات به‌وسیله‌ی آنچه آموزش نامیده می‌شود یا با تولید نمایش و اجرا در تلاش‌اند تا مخاطبان خود را به دست آورند (براکت، ۱۳۹۸). رسانه‌های نوین به‌خصوص شبکه‌های اجتماعی در توسعه‌ی این شکل از تئاتر نقش مهمی ایفا کرده‌اند. هرچند «تئاتر سوم» از مدت‌ها پیش معرفی شده بود اما این رسانه‌های نوین و شبکه‌های اجتماعی بودند که بر توسعه‌ی این گونه از تئاتر تأثیر زیادی گذاشته‌اند (گیلبرت^{۱۵}، ۲۰۱۸). در مطالعاتی که در رابطه با «تئاتر سوم» انجام شده است نیز به تأثیرپذیری این نوع تئاتر از رسانه‌های دیجیتال مدرن اشاره شده است؛ چراکه رسانه‌های مدرن این فرصت را به هریک از شهروندان داده‌اند

رسانه به مثابه‌ی حایلی گفتمانی، حداقل باید دارای دو ویژگی از سه ویژگی مذکور باشد تا ما را وارد فرآیند گفته‌پردازی روابط «بینا» کند. لیسته^{۳۱} معتقد است اکثر تولیدهای اخیر که مشخصه‌ی تبادل‌های رسانه‌ها بودند، شامل این اجراها می‌شدند: «اجرای پیتر اشتاین^{۳۲} از شیطان‌ها^{۳۳} (بر اساس رمانی از داستایوسکی، جشنواره‌ی مرکز هنری لینکلن، ۲۰۱۰)، اجرای فرانک کاستورف^{۳۴} از مرشد و مارگاریتا^{۳۵} (بر اساس رمانی از بولگاکوف^{۳۶}، در تئاتر فولکسبونه در زالوگزامبورگ^{۳۷}، ۲۰۰۲)، غزلیات شکسپیر^{۳۸} از رابرت ویلسون و روفوس وین رایت^{۳۹} خواننده، ترانه‌سرا و آهنگساز آمریکایی-کانادایی (گروه برلینی، ۲۰۰۹)، عشق گناه من است^{۴۰} اثر پیتر بروک (تئاتر برای تماشاگری جدید^{۴۱}، ۲۰۰۹)، هر دو بر اساس غزل‌های شکسپیر، اقتباس ایوو ون هوو^{۴۲} کارگردان تئاتری بلژیکی از فیلم اینگمار برگمان، فریادها و نجواها^{۴۳} (آکادمی موسیقی بروکلین، ۲۰۱۱)، و موزیکال برادوی جولی تیمور^{۴۴} بر اساس فیلم انیمیشن دیزنی شیر شاه (تئاتر آمستردام جدید، ۱۹۹۷).» وی در ادامه می‌افزاید:

«در چنین مواردی، خود اجرا رسانه نیست، بلکه موقعیتی برای تبدالی بین رسانه‌ها است. اشاره‌های بین‌رسانه‌ای به شکلی خاص جالب‌اند. برای مطالعه‌ی چنین اشاراتی، قدم اول تعیین این است که آیا اشاره به تولید رسانه‌ای دیگر است یا به شیوه‌های آن. مثالی از اشاراتی به تولید رسانه‌ای دیگر، تولید گروه ووستر^{۴۵} از هملت است که در آن فیلم هملت سال ۱۹۶۴ از ریچارد برتون نمایش داده می‌شود؛ یا مثالی دیگر، انتخاب موسیقی متن فیلم در حال و هوای عشق^{۴۶} توسط مایکل تالهیمیر^{۴۷} بازیگر و کارگردان تئاتر آلمانی در همراهی موزیکال برای اجرای او از امیلیا گلوتی^{۴۸} است. در این موارد، اشاره به اجرایی خاص از رسانه‌ای دیگر- در این مورد فیلم- است. در مقابل، سرگئی آیزنشتاین به شیوه‌ای مربوط به فیلم و با آن، به خود رسانه فیلم- زمانی که به تولید حماقت کافی^{۴۹}. اثر الکساندر اوسترووسکی در هر مرد عاقل^{۵۰} (استودیو میرهولد، مسکو، ۱۹۲۲) به عنوان یک مونتاژ ساختار می‌داد- ارجاع داد.» (لیسته: ۱۳۹۹)

بر این اساس خواهیم داشت:

فرضیه‌ی چهار (H4): رسانه‌های نوین تأثیر معناداری بر «تئاتر سوم» دارد.

تا هنرهای نمایشی خود را به مخاطبان عرضه کنند (چون و گائو^{۱۶}، ۲۰۲۱). به عقیده‌ی کپلن و هینلین:

«رسانه‌های اجتماعی گروهی از برنامه‌های مبتنی بر اینترنت هستند که بر پایه‌های ایدئولوژیک و تکنولوژیک وب ۲ بنا شده‌اند و همین‌طور امکان خلق و تبادل محتوای تولیدشده توسط کاربر را فراهم می‌سازند.» (کپلن و هینلین^{۱۷}، ۲۰۱۰).

واژه‌ی بینارسانه‌ای دو دهه‌ای هست که به صورت گسترده درباره‌ی ارتباط یا قطع ارتباط رسانه‌ای با رسانه‌ی دیگر به کار می‌رود. به نظر می‌رسد این واژه نخستین بار در مطالعات آلمانی زبان و در اثری از آگه‌هانسن لوو^{۱۸} در ۱۹۸۳ دیده و پیش از آن در دهه‌ی ۱۹۶۰ از زبان هنرمندان جنبش فلوکسوس^{۱۹} شنیده شده است که در ترکیب رسانه‌ها به دنبال رهیافتی به رسانه‌ی جدید بودند. رانجله^{۲۰} نیز معتقد است واژه‌ی بینارسانه نخستین بار در ۱۹۶۶ در خبرنگاره‌ی دیگری به‌سعی هیگینز^{۲۱} برای تمیز دادن اثر مارسل دوشان از پیکاسو به کار رفت. جایی که او نشان داد اثر دوشان بینارسانه، بین مجسمه و چیز دیگری، بود. او پیشوند «بینا»^{۲۲} را از کلمه‌ی «بین»^{۲۳} که پیش‌ازین برای کلمه‌ی متن در آثار تئوریسین‌های متن استفاده شده بود برداشت. او ترکیب «بینا» را برای یک نوع پیوندزنی در آثار هنری استفاده کرد که ممکن است پیوندزنی میان حدود هنر تجسمی، موسیقی، معماری، طراحی، اجرا، علم و دیگر زمینه‌های این‌چنینی باشد که پیش‌از آن به جای بینارسانه از حد واسط^{۲۴} و به جای بین رسانه از بین- واسطه‌ها^{۲۵} استفاده می‌شد. (رانجل^{۲۶}، ۲۰۱۵) در این راه بینارسانه مراحل مختلفی را سپری کرد؛ ابتدا از آمیختگی و پیوندزنی چند رسانه، یک نوع بینارسانه مصنوعی و شیمیایی به وجود آمد. این پیوندزنی از مدلی بر اساس مفهوم کل آثار هنری^{۲۷}، که از سوی واگنر مطرح شده بود، حاصل می‌شد. سپس تلقی‌های بالتر^{۲۸}، گروزین، هیوارد^{۲۹}، توریم و نئوفرمالیست‌ها بینارسانه را به نوعی گذار از رسانه‌ی الف به ب سوق داد. این تفکر در جایی استفاده می‌شود که رسانه‌ای در رسانه‌ی دیگری بازنمایی و مورد بازشناخت قرار بگیرد. در نهایت انتقال رسانه در رسانه، مباحثی چون بازنمایی کلی رسانه‌ای در رسانه‌ی دیگر را به میان آورد. (اگنس پتو^{۳۰}، ۲۰۱۱) روابط بین‌رسانه‌ای در سه سطح حایلی ظهور می‌کنند و جلوه‌های مختلفی را به وجود می‌آورند: الف- فرم، شکل و ساختار؛ ب- ماده‌ی گفتمانی رسانه در رسانایی؛ ج- معنا و مفهوم. آنچه پس از خوانش روابط در نمایش‌های مختلف مشخص شد این است که



هر چند نقش رسانه‌های نوین در توسعه‌ی «تئاتر سوم» بسیار قابل توجه است؛ اما عوامل دیگری نیز در این رابطه نقش ایفا می‌کنند. شواهد موجود نشان می‌دهد که در دوره‌ی کوتاهی که برخی از دولت‌ها از «تئاتر سوم» حمایت کردند، حرکتی در راستای رونق و توسعه‌ی این گونه از تئاتر ایجاد شد (تعلیمی و آقایی، ۱۳۹۷). با این حال تجربه‌ی به‌دست‌آمده از مطالعات مختلف نشان می‌دهد که در اکثر مواقع سیاست‌گذاران فرهنگی کشورها - به‌خصوص در کشورهای اروپایی که مهد توسعه‌ی تئاتر به‌شمار می‌روند - حمایت کافی از سوی دولت‌ها برای توسعه‌ی تئاتر سوم انجام نشده است (ریستاک^{۵۱}، ۲۰۱۷). از سوی دیگر آنچه در رونق گرفتن و شناخته شدن «تئاتر سوم» نقش بسیار مهمی ایفا می‌کند، هنرمندان هستند. بآلم نمایش سایبری را این گونه تعریف می‌کند:

«اجرای سایبری فرمی از اجرای دیجیتال است که تکنولوژی‌های کامپیوتری در تکنیک، تحویل، محتوا و زیبایی شناختی آن، نقش به‌سزایی ایفا می‌کند.» (کریستوفر بآلم^{۵۲}، ۲۰۰۴).

مسیری که برای دستیابی به این رسانه طی می‌کنیم و با دیجیتالی شدن آن، بخشی از فرآیند دسترسی حذف خواهد شد. یعنی یک کلیک و به‌روز رسانی، جایگزین مسیری می‌شود که تا رسیدن به سالن تئاتر و خرید بلیط طی می‌کنیم در حقیقت نور و تصویر جایگزین رخ‌به‌رخ بودن با هنرمند می‌شود. هنرمندان تئاتر نگران آینده‌ی شغلی خود هستند؛ آیا در هنر دیجیتال راهی برای آن‌ها است؟ آیا دیجیتالی شدن تئاتر باعث از دست دادن شور و لذت تئاتر نمی‌شود؟ «هنرمندانی که به‌صورت فعالانه درگیر تئاتر سوم بودند زمینه را برای شکوفایی این شکل از تئاتر فراهم آوردند. از سوی دیگر، برخی از هنرمندان اساساً با مفهوم تئاتر سوم چندان موافقتی نداشتند. شواهد نیز نشان می‌دهد که مشارکت/عدم مشارکت هنرمندان همراستایی نزدیکی با توسعه/عدم توسعه‌ی تئاتر سوم داشته است» (واتسون^{۵۳}، ۲۰۲۰). در پسادیجیتال، موقعیت سوژه و الگوهای هویت موجود در فضای تکنولوژی به‌عنوان مسائلی مجزا و نامحدود تصویرسازی کمتری دارد و بیشتر به‌عنوان مسائلی آسیب‌پذیر و با تمایل شدید کالایی شدن در بازارها و اقتصاد الکترونیک محسوب می‌شوند. در پسادیجیتال، هنرمندانی که در مورد زبان و چهارچوب‌های مفهومی دیجیتال اطلاعات دارند، در مورد پاسخ، تعامل و نقد سیستم‌های کنترل داخلی در شبکه‌های حاضر دیجیتالی فکر می‌کنند. اگر مفاهیم یک سوژه‌ی تکنولوژیکی نامحدود مانند آنچه در نظریه‌ی سایبر اولیه گفته شد، پرسش‌های

زیبایی‌شناسی و هستی‌شناسی را در مورد ماهیت نمایش و اجرا مطرح کند، بنابراین سوژه پسادیجیتالی موقتی به وجود می‌آید که نمایش را به‌عنوان یک ابزار مقاومتی در سیستم‌های کنترل در نظر می‌گیرد. (اسپرینگ، ۲۰۲۱)^{۵۴} به‌طور حتم منطق حاکم بر جهان مجازی تفاوت‌های جدی با منطق جهان فیزیکی دارد و به عبارت دیگر، فهم این دو جهان نیازمند زبان متفاوتی است. برای مثال، با زبان و نگاه آنالوگ و یا با منطق کار دستی و فیزیکی نمی‌توان فضای کار دیجیتالی و کار مجازی را در جهان مجازی درک کرد. تفاوت منطق و زبان این دو جهان که در عین حال در یک «هستی‌شناسی کلان» در بستر یک «هستی مشترک» حضور دارند، تفاوتی استعاری تلقی می‌شود که البته از منطق رقابتی، تعاملی و در عین حال کاوش برای حیات مستقل برخوردارند. در مقابل، این نگرانی‌های هستی‌شناختی در مباحث اولیه‌ی تئاتر و نمایش در فرهنگ دیجیتالی از جمله موضوعات نمایش ذهنی در فضاهای تکنولوژی است که در کاوش الگوهای دیگر شناخت، بالقوه عمل می‌کند. الگوهای تکنولوژیکی کشف شده بسیاری در شناخت معرفی شده در نظریه‌ی سایبر اولیه وجود داشت که به واسطه‌ی آزمایشات گوناگون نمایش و تکنولوژی بررسی شده و امکان تجربه مشارکت گسترده در جوامع مجازی را فراهم کرده است. نسل اولیه‌ی نظریه‌پردازان سایبری و علاقه‌مندان به کامپیوتر در دهه‌ی ۱۹۸۰ امکان آزادسازی جوامع مجازی را با مدل‌های جدید ذهنیت الکترونیکی بررسی کردند. مقالاتی مانند «مقاله‌های جوامع مجازی» از هوارد رینگولد^{۵۵}، «جنگ تمایلات و تکنولوژی در اواخر عصر مکانیک» از آللوکر سنگ روزان^{۵۶}، مراحل اولیه که توسط مایکل بندیکت^{۵۷} ویرایش شد فرصت‌ها و چالش‌هایی را برای شناخت در فضای مجازی مورد تحقیق قرار داده و آن‌ها را از طریق جایگزین‌سازی تکنولوژیکی گسترش داد. سازندگان تئاتر، هنرمندان، و طراحان/برنامه‌ریزان اینترنت بیشتر به بررسی این پتانسیل فرهنگی پرداختند. استلارک^{۵۸} شاید بیش از دیگر هنرمندان به کاوش تحول تراشیریت از طریق جایگزینی مکانیکی، محاسباتی و بیولوژیکی پرداخته است. به شیوه‌ای دقیق‌تر و کم‌نظیرتر، پراکندگی موضوعی در آثاری همچون *وسوسه‌ی فراتک دل* از گروه^{۵۹} از سنت آنتونی^{۶۰} نشان داده است که می‌توان آن را به‌عنوان عملکردی به‌سبب لذت بیش از اندازه‌ی جسم واسطه، یک تئاتر «هستی‌شناسی هیستریک» از لحاظ فنی و نمایش و یک رهایی دیوانه‌وار از مرزهای مادی تلقی کرد. در این میان، مفهوم اهمیت اجرای زنده یا زندگی روی صحنه نبایستی تحت هیچ عنوانی، خدشه‌دار شود.

فراوانی از زنده شدن اسطوره‌هایی چون همفری بوگارت^{۶۴} یا آلفرد هیچکاک^{۶۵} دیده شده است. اما امروزه این موجه به تئاتر و فضای زنده نیز راه پیدا کرده است و مرگ تئاتر را تا سالیان سال به تعویق خواهد انداخت. تئاتر دیجیتال مفهومی است که در رابطه‌ی مستقیم با پیشرفت‌های سرسام‌آور امروزی قرار دارد و زمان نخواهد توانست بر آن بتازد. هر تراشه‌ی جدیدی که پرداخته می‌شود، زمینه‌ی جدیدی را برای خلاقیت هنرمندان تئاتر دیجیتال فراهم می‌کند محدودیت فضای تئاتر و امکانات آن به پایان رسیده است. حضور بزرگان تئاتر و سینما روی صحنه و کنار یکدیگر، دیگر رویایی غیرممکن نیست و دیری نخواهد گذشت که شاهد نمایش‌هایی خواهیم بود که خود به خود کارگردانی و اجرا می‌شوند یا به اصطلاح توسط هوش مصنوعی^{۶۶} بديهه‌سازی شده‌اند. در هر ریختن زمان و مکان یا در کنار هم قرار گرفتن اسطوره‌ها و روبات‌ها، گام نهادن به گستره‌ی ژانرهای ناشناخته در تئاتر و تلفیق مفاهیم کهن و امروزی، همه‌وهمه به وسیله‌ی امکانات دیجیتال میسر خواهند شد. تئاتر دیجیتال می‌تواند انواع متفاوت و گسترده‌ای از اجراهای زنده را بدون وابستگی به سایر فنون، در خود جای دهد. مواردی مثل تئاتر رومیزی^{۶۷} که از انیمیشن‌های کامپیوتری در چت روم^{۶۸} استفاده می‌کند، بدون همراهی تماشاگر، از محدوده تئاتر دیجیتال خارج می‌شود و به گستره‌ی وسیع‌تری به نام عملکرد دیجیتال^{۶۹} وارد می‌شود. اما اگر بازیگر، دکور یا دیگر عناصر به جز متن و تماشاگر و مکان واحد اجرا، تحت تأثیر قرار گیرند، یعنی به‌طور مثال به‌جای بازیگران، شاهد اجرای روبات‌ها باشیم، پدیده‌ی تئاتر روباتیک^{۷۰} را شاهد هستیم که با مصادیق تئاتر دیجیتال همخوانی دارد. مفاهیم و ادبیات، هیچکدام نمی‌توانند قطعی تلقی شوند، مگر در زمینه‌های تاریخی متغیر در نظر گرفته شده و همواره بازنگری شوند. در بستر تاریخی متغیرهای اصلی فرهنگ، جامعه، اقتصاد است که موجب می‌شود در عصر رسانه‌های نوین مخاطب به‌عنوان عنصر اصلی شکل‌گیری تئاتر و جایگاه هنرمند و شیوه‌های محتوایی و اجرایی صنعت تئاتر دستخوش تغییرات اساسی شود (لیشته؛ ۱۳۹۷). رسانه‌های قدیم و جدید با توجه به مزیت‌های ویژه برای راهبردهای هر اجرا می‌توانند در صنعت تئاتر به کار گرفته شوند. تئاتر مملو از تکنیک‌هایی است که تاریخ‌گرایی رسانه آن‌ها را نشان می‌دهد. ماهیت و پویایی‌های تئاتر سوم تأثیرپذیری زیادی از تاریخ هنر تئاتر داشته است و البته این تأثیرپذیری از تاریخچه‌ی هنر مختص تئاتر سوم نیست و در انواع اول و دوم تئاتر نیز مشاهده می‌شود. در مطالعه‌ای که توسط بورپیر^{۷۱} (۲۰۱۸) در رابطه با تاریخ تئاتر

اساس این‌گونه تئاتر بر رابطه‌ی انسان و کامپیوتر استوار شده است. رابطه‌ای که انسان همیشه از آن واگرم داشته و هرگز به صورتی که شایسته است، شکل نگرفته است. با در نظر گرفتن قدرت کاری تکنولوژی کامپیوتری و زودگذری اتفاقات امروزی بشر، تئاتر دیجیتال می‌کوشد با به‌کارگیری قابلیت‌های نرم‌افزاری و سخت‌افزاری موجود، زندگی را روی صحنه بازسازی کند. قابلیت اجرایی باعث می‌شود، آنچه روی صحنه دیده می‌شود از حداقل خصوصیت مصنوعیت برخوردار باشد و در زمان زندگی کند. این مسئله از رشد و نمو بازی‌های کامپیوتری آغاز شده است و به سرعت در صنایع و هنرها جای خود را باز می‌کند. برای داشتن تئاتر دیجیتال چند شرط اصلی لازم است:

- ۱) اجرا باید زنده باشد و اجراکنندگان در فضایی مشترک با تماشاگر حضور داشته باشند.
- ۲) اجرا باید از فن‌آوری دیجیتال سود ببرد. به صورتی که این تکنولوژی بخشی ضروری و ذاتی در آن باشد.
- ۳) اجرا تنها شامل مراحل و خصوصیات محدودی از تعامل نمایش و کامپیوتر را در برگیرد.
- ۴) محتوای این نمایش بایستی توسط هنرمندان از متن تا موسیقی و دکور و بازی و اجرا، برای تماشاگر ساخته شده باشد.
- ۵) اجرا بایستی شامل یک زبان و متن باشد به صورتی که متن (واگویی یا داستانی) آن را به پیش ببرد و متن نمایشی نقطه تمایز آن از رقص و موسیقی و دیگر اشکال هنری باشد. هر شکل از فن‌آوری امروز می‌تواند به تئاتر راه پیدا کند. اما این اشکال به شرطی ضامن وجود تئاتر مدرن خواهند شد که قوانین و ضابطه‌های خدشه‌ناپذیر تئاتر را زیر سوال نبرند. محل اجرا، وسایل صحنه، دکور، بازیگران و... همگی این امکان را دارند که تحت تأثیر فن‌آوری روز قرار بگیرند و حتی هرازگاه با تکنولوژی مدرن جایگزین شوند. امروزه در چند اجرای نمایشی آزمایشی از حضور شخصیت‌های شبیه‌سازی شده بازیگران مشهوری چون مارلون براندو^{۶۱}، آل پاچینو^{۶۲} یا لارنس الیویه^{۶۳} استفاده می‌شود. چنان‌که چند سال پس از مرگ مارلون براندو، امروزه می‌توان چهره‌ی او را از صحنه‌های مختلف و فیلم‌های متفاوت با حالات گوناگون به‌صورت داده‌های دیجیتال درآورد و حتی نرم‌افزارهای پیشرفته‌ی صداسازی می‌توانند، لهجه و شیوه‌ی گویش وی را بازسازی کنند. نمونه‌ی بارز این عمل را مسئولان جلوه‌های ویژه فیلم *بارگشت سوپرمن* انجام دادند و حتی نمایش کوچکی نیز در غرفه‌ی استودیو به‌صورت زنده از این شخصیت سه‌بعدی مجازی انجام شد. در سینما نمونه‌های

در اروپا انجام شد این محقق به زمینه‌ی تاریخی هنر به‌عنوان یک عامل مستقل که می‌تواند باعث توسعه یا مهجور ماندن تئاتر شود اشاره کرده است. به همین ترتیب، براکت (۱۳۹۸) در معرفی تاریخ تئاتر جهان، زمینه‌ی تاریخی تئاتر را یکی از عوامل موثر بر رونق و توسعه‌ی انواع مختلف تئاترهای کلاسیک و نوین معرفی کرده است. همان‌طور که گفته شد نه تئاتر دوره‌های پیشین و نه تئاتر معاصر، هیچ‌یک را نمی‌توان بدون مراجعه به پیشرفت‌های تاریخی سایر فناوری‌ها ادراک کرد؛ و این مسئله خود می‌تواند قسمتی از اجرای تئاتر شود. با استفاده‌ی گسترده از رایانه‌ها، تئاتر فناوری جدیدی را پذیرفت. در ابتدای ورود، رایانه‌ها برای اداره‌ی وسایل صحنه استفاده می‌شدند، اما در حال حاضر رسانه‌های کامپیوتری به‌عنوان بخشی از روند اجرا استفاده می‌شوند. پاسخی اولیه را می‌توان در کتابی به تألیف برندا لارل^{۷۳} با عنوان *رایانه‌ها به مثابه تئاتر* یافت. او ادعا می‌کند که برای فهم طرز کار کامپیوتر، باید به تاریخ اجرای صحنه‌ای نظر افکنیم. او شرح می‌دهد که هنگامی که به تئاتر می‌رویم بر ملا شدن کنش را بر صحنه تماشا می‌کنیم و آن کنش از طریق مجموعه‌ای از اثرات پشت صحنه‌ای امکان‌پذیر می‌شود. چیزهایی که قرار است ما از آن‌ها آگاهی نداشته باشیم: اثرات نوری و صدایی، اشاره‌های مدیریت صحنه، موسیقی، سازماندهی‌ها و غیره. اما رابطه‌ی میان کامپیوتر و صحنه چیزی بیشتر از یک تشابه یا استعاره است. همان‌گونه که لارل می‌نویسد:

«هم تئاتر و هم کامپیوتر بازنمایی‌ها را به‌عنوان زمینه‌هایی برای تفکر به کار می‌گیرند. هر دو تلاش می‌کنند تجربه را تقویت و سازماندهی کنند. هر دو دارای بازنمایی کنش‌ها و موقعیت‌هایی هستند که عموماً در دنیای واقعی وجود ندارند و نمی‌توانند وجود داشته باشند و این کار را با روش‌هایی انجام می‌دهند که ما را به بسط اذهان، عوطف و حس‌هایمان فرا می‌خوانند تا آن کنش‌ها و موقعیت‌ها را تماماً دربر بگیریم.» (لارل^{۷۳}، ۲۰۱۳).

بر این اساس فرضیه‌های بعدی تحقیق به صورت زیر توسعه داده شده است:

فرضیه‌ی پنج (H5): دولت‌ها تاثیر معناداری بر تئاتر سوم دارد.

فرضیه‌ی شش (H6): هنرمندان تاثیر معناداری بر تئاتر سوم دارد.

فرضیه‌ی هفت (H7): تاریخ تاثیر معناداری بر تئاتر سوم دارد.

در آغاز قرن بیستم واسیلی کاندینسکی^{۷۴} نقاش و نظریه‌پرداز هنری تأثیرگذار روسی در مقاله‌ی خود سقوط شکل قدیمی و سنتی تئاتر را اعلام کردند. وی اظهار داشت که تئاتر به شکل جدیدی احتیاج دارد که هنر فردی در آن جمع شود. تئاتر یک آهنربای پنهان دارد که قدرت جذب همه‌ی این زبان‌ها و همه‌ی ابزارهای هنری را دارد تا در کنار هم یک هنر انتزاعی به یاد ماندنی را ارائه دهد. از نظر واسیلی کاندینسکی تئاتر جدید باید شامل مجموعه‌ی موسیقی، رقص، عناصر رنگ و صدا باشد. این اولین قدم برای درک تئاتر مدرن دیجیتال^{۷۵} بود که باعث تغییر نگرش نسبت به مفهوم نمایش در تئاتر می‌شود. با دنبال کردن سخنان واسیلی کاندینسکی می‌توان ادعا کرد که تئاتر الگوی همه‌ی هنرهاست و یک ابررسانه که می‌تواند همه‌ی هنرها و رسانه‌های دیگر را در خود جای دهد. علت اهمیت تئاتر سوم به‌خصوص در دوره‌ی دیجیتال آن است که شیوه‌ی نوینی برای ارائه‌ی تئاتر فراهم می‌آورد. همان‌گونه که پیش از این نیز اشاره شد، ماهیت رسانه‌های نوین به شکلی بوده است که بر عرصه‌های مختلف هنر اعم از تئاتر تاثیر گذاشته است. در چنین شرایطی، تئاتر سوم این امکان را برای هنرمندان فراهم می‌آورد تا شیوه‌ی نوینی از اجرا را به نمایش بگذارند (باربا و ساوارس^{۷۶}، ۲۰۰۳). به‌عبارت دیگر تئاتر سوم و مطابقت آن با رسانه‌های نوین باعث زنده‌مانی و بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های دیجیتال می‌شود. تئاتر سوم ماهیتاً به گونه‌ای است که امکان توقف آن وجود نداشته (برخلاف تئاتر کلاسیک که در برخی دوره‌های تاریخی به‌دلایلی چون سیاست‌گذاری دولت‌ها با توقف مواجه شدند)، لذا نقش موثری در زنده نگه داشتن هنر تئاتر ایفا می‌کند. از جمله شیوه‌های اجرایی پیشرو می‌توان به پرفرمنس‌آرت^{۷۷} اشاره کرد، که علاوه بر هپنینگ^{۷۸} از برخی از شکل‌های دیگر تئاتر تجربی مانند تئاتر زنده، تئاتر باز و تجربیات رابرت ویلسون^{۷۹} نیز تاثیر پذیرفته است. پرفرمنس‌آرت یکی از خاستگاه‌های مهم تئاتر مولتی‌مدیا^{۸۰} است که بیش از سایر شکل‌های تئاتری نقاط مشابهی با مولتی‌مدیا دارد. فرهنگ دنیای

جدید وبستر^{۸۱}، پرفرمنس‌آرت را چنین تعریف می‌کند:

«شکلی از هنر که از ترکیب عناصر تشکیل دهنده‌ی هنرهای گوناگون مانند نقاشی، فیلم، رقص و نمایشنامه پدید می‌آید. هنرمند پرفرمنس، معمولاً به‌دنبال هم آوردن تصاویر که موضوعات متفاوت و غیرمرتبط دارند، نظراتش را به گونه‌ای غیرروایی بیان می‌کند.»

فرهنگ رندم هاوس در این باره می‌نویسد:

«پرفرمنس‌آرت هنری است ترکیبی که در سال‌های ۱۹۷۰

است که تئاتر دیجیتال به دنبال خلق گونه‌ای از تئاتر است که علاوه بر حفظ ارزش‌های تئاتر سنتی، می‌تواند، تخیل تماشاگر را با خود همراه سازد و عرصه‌های جدیدی را برای نمایش بگشاید. از آن رو که هنر واقعیت افزوده نوعی هنر دیجیتال است، نسبت به صورت سنتی هنر، توانایی تعامل و چند رسانه‌ای بودن را دارد. طراحی و انیمیشن مناسب و قوی نقش مهمی در جاسازی درست داده‌های ایجاد شده توسط این هنر در دنیای واقعی دارد. آثار هنری ایجاد شده دزدیده نمی‌شوند، آسیب نمی‌بینند و در معرض خطر نابودی نیستند. (جرامینکو^{۸۶}، ۲۰۱۲) این آثار برخلاف هنرهای خیابانی یا هر هنر دیگری که فضایی اشغال می‌کند، قابل جمع‌آوری و آسیب توسط نهادهای مختلف نیست و می‌تواند تا مدت‌ها پس از ارائه اثر و تا زمانی که هنرمند مدنظر داشته باشد، از بازدید عموم بهره‌بردار. در حالی که انواع هنرهای عمومی برای ارائه خود به دریافت مجوز استفاده از مکان‌ها عمومی نیاز دارند، هنر واقعیت افزوده^{۸۷} در محوطه‌ی کنترل شده و فضای نمایشگاهی چهاردینی^{۸۸} و در نزدیکی کلیسای سن مارکو^{۸۹} بدون درخواست مجوز به نمایش درآمده است. (تیل، ۲۰۱۴) مخاطب هنر واقعیت افزوده، باید با حرکت در محیط، به جست‌وجوی آن چیزی باشد که با محیط به‌عنوان واقعیت اضافه می‌شود و با پرسه‌زدن در محیط فیزیکی به درک کامل اثر هنری ارائه شده مجازی است و واقعیت فیزیکی ندارد اما مخاطب باید با جنبش و حرکت خود با محیط فیزیکی اطراف درگیر شود؛ به این منظور که آن را تجربه کند. کنش کاربر، بیننده و عمل دیدن را در یک تجربه‌ی فیزیکی از مکان اثر قرار می‌دهد. (تیل، ۲۰۱۴) آنچه درباره‌ی آثار هنری رسانه‌ی دیجیتال منحصر به فرد است، نشان دادن تمایز میان شاکله‌ی بدن (حرکتی) و تصویر بدن (بصری) است. در آثار هنر واقعیت افزوده، کنش‌گر به حرکات بدن خود متمرکز می‌شود و از تنظیمات بدن خود برای ایجاد کیفیت بهتر در دریافت اثر هنری استفاده می‌کند. (هانس^{۹۰}، ۲۰۰۶).

«هنر واقعیت افزوده، به آثار هنری نمایش داده شده در محیط واقعی گفته می‌شود که از واقعیت افزوده به‌مثابه‌ی رسانه‌ی هنری استفاده می‌کنند. به دلیل تعاملی بودن هنر واقعیت افزوده، مخاطب آن به کمک کنش بدنی خود به تجربه‌ی زیباشناختی می‌پردازد. واقعیت افزوده‌ی مالکیت و کنترل فضای فیزیکی را به چالش می‌کشد. این هنر به‌عنوان هنری که براساس موقعیت مکانی شکل می‌گیرد از فضای

از پیوستگی چند رسانه‌ی هنری گوناگون مانند نقاشی، فیلم، ویدئو، موسیقی، درام و رقص به‌وجود آمد. شکل اجرایی آن نیز تا حدود زیادی از نمایش گونه‌هایی که در سال‌های ۱۹۶۰ به نام هپنینگ معروف شده بودند، نشأت گرفته است.» اما تعریف فرهنگ کمبریج^{۸۲} شاید یکی از کاملترین تعاریف این پدیده باشد:

«پرفرنس‌آرت عناصری را با یکدیگر ترکیب می‌کند تا آن را به‌وسیله‌ی بدن هنرمند - که صرفاً یک ابزار هنری است و ذهن وی که دارای ساختاری ایدئولوژیک است - ارائه دهد. اجرای پرفرنس می‌تواند در هر مکان و در هر مدتی از زمان نشان داده شود. همچنین می‌تواند به‌طور کامل (هنری مفهومی) که هستی آن فقط در ذهن اجرا کننده است، باشد.»

شیوه‌ی اجرایی دیگر تئاتر دیجیتال است که شکلی از تئاتر است که احتمالات و امکانات هنری مربوط به رویارویی و مواجهه واقعیت و واقعیت مجازی^{۸۳} (شبیه‌سازی شده) را پیش می‌کشد. در واقع می‌توان این‌گونه نتیجه‌گیری کرد که صنعت تئاتر دیجیتال در شکل اصلی، کنشی است، میان اجراکنندگان یا بازیگران مجازی در فضایی واقعی یا بازیگران واقعی در فضایی شبیه‌سازی شده. نقاط مشترکی که بایستی میان این پدیده‌های مجزا بوجود آید، به‌وسیله‌ی ابزار گوناگون تکنولوژی دیجیتال محقق می‌شود. این وسایل، شرایط و حرکات را دگرگون می‌سازند، فضاها را به انیمیشن تبدیل می‌کنند و فضای دو بعدی سینما و فیلم را با فضای سه بعدی تئاتر و سایبر^{۸۴} درهم می‌آمیزند. از جمله‌ی این وسایل، دوربین‌های ضبط حرکت^{۸۵} هستند که با استفاده از سنسورهایی که به بدن بازیگران در سالن تمرین متصل می‌شود، حرکات آنان را دقیقاً شبیه‌سازی و ضبط می‌کنند. این حرکات ضبط شده که اساساً طبق فیزیک بدنی انسان هستند و آناتومی دقیق شخصیت را دربر می‌گیرند، می‌توانند به شخصیت‌های مجازی منتقل شوند. به این معنا که شخصیت دیجیتالی می‌تواند روی صحنه، عیناً حرکات و بازی بازیگر واقعی را تقلید کند، در حالی که ممکن است به اقتضای فضای نمایش، شکل انسانی خود را حفظ نکرده باشد یا حتی در نقش روح پدر هملت با هاله‌ای از نور آبی با هیبتی عظیم روی صحنه ظاهر شود. در نقطه‌ی مقابل، صحنه به صورت مجازی و توسط برنامه‌های انیمیشن سه بعدی ساخته می‌شود. این فضای مجازی به‌وسیله‌ی پروژکتورهای خاصی روی صحنه نمایش داده می‌شود و این در حالی است که بازیگران واقعی می‌توانند درون یک صحنه حرکت کنند و عمق و بعد و زیبایی آن را به تماشاگر نشان دهند. پس روشن

فیزیکی واقعی اطراف به‌عنوان بوم و بافت خود بهره می‌برد. زیرا در آثار ارائه شده‌ی نمای زنده‌ی دوربین از محیط حاضر مخاطب با اثر هنری هم‌پوشانی می‌شود. درعین‌حال می‌توان در یک زمان و یک مکان، چندین اثر هنری را هم‌زمان در کانال‌های مختلف به نمایش گذاشت. با آن‌که آثار هنری ایجاد شده مجازی هستند نمایش آن‌ها به‌صورت عملی واقعی صورت می‌پذیرد و هر مخاطب توانایی بازتولید آن‌ها را دارد. (رجبیه فرد: ۱۳۹۹). با روی هم‌گذاری بی‌درنگ تصاویر سه بعدی دیجیتال بر دنیای واقعی، موقعیت مکانی و جهت چرخش بدن توسط میکرو کامپیوترها و حس‌گرها محاسبه شد تا تصویر سه بعدی مناسب به گونه‌ای مناسب در محیط جاسازی شود و کاربر آن را بخشی از دنیای واقعی خود حساب کرده و با آن ایجاد تعامل کند. حذف تئاتر دیجیتال، با توجه به قدرت‌های خاص تئاتر از جمله استفاده از تخیل تماشاگر، انتزاع و خلق ارتباط تنگاتنگ انسانی و... و همچنین استفاده از فن‌آوری روز، بر آن است که این رابطه دوسویه را تقویت کند. این‌گونه تئاتری اصولاً در همزیستی بازیگر زنده، فضای شبیه‌سازی شده و حضور تماشاگر در یک موقعیت مشترک، زاده می‌شود. این امر به این معناست که اجرا بایستی در یک زمان زنده و دیجیتال باشد. نکته‌ی مهم دیگر این است که محتوای این‌گونه نمایش بایستی از قوانین شناخته شده تئاتری پیروی کند و برخی از آن‌ها را در خود باقی نگه دارد. اما مهم‌ترین قانون این است که تئاتر دیجیتال، بدون متن نمایشی (روایت یا تک‌گویی) به وجود نمی‌آید. تئاتر دیجیتال مشخصاً به میزان ارتباط تماشاگر و نمایش توجه دارد. محدودیت‌هایی که کلام یا روایت به‌عنوان عناصر ثانویه ایجاد می‌کنند در تقابل با این تکنولوژی که از طریق ماشین‌ها انجام می‌شود، کمتر به چشم می‌آیند. چنین تعاملی اقشار تماشاگران و مشارکت آن‌ها را در اجرای نمایش افزایش می‌دهد. در این شکل اجرایی، نقش پیام و گیرنده پیام را می‌توان در یکدیگر ادغام کرد و این مسئله است که تئاتر دیجیتال را به سوی گفت‌وگویی دوسویه می‌کشاند، گفت‌وگوی انسان با انسان یا انسان با

ماشین. «هنر دیجیتال تعاملی بیانگر هنری است که با استفاده از فناوری دیجیتال و الکترونیکی به کنش‌های فیزیکی مخاطب (کاربر) خود پاسخ می‌دهد و این فعالیت‌های فیزیکی برای روند شکل‌گیری اثر هنری و ادراک درست آن ضروری است.» (رفیع‌زاده‌خویان: ۱۳۹۶). استرن بیان می‌کند:

«هنر دیجیتال تعاملی شامل هنر دیجیتالی و الکترونیکی است که حس‌گر و دوربین‌های مختلف برای دریافت ورودی دارد. علاوه بر آن دارای کامپیوتر، ریزپردازنده و مدارهای الکترونیکی و سایر پایانه‌های دیجیتالی و آنالوگی برای پردازش اطلاعات است و خروجی‌های مجهز به سنسورهای دیداری-شنیداری لامسه‌ای و بویایی برای نمایش دارد. تمام این امکانات در یک سیستم قرار داده شده است که به این کنش‌های تن‌یافته‌ی مخاطب یا کاربر خود، هم‌زمان یا در طول زمان پاسخ می‌دهد و در این‌جا تاکید بر کنش فیزیکی مخاطب یا کاربر برای فهم بهتر و نه شکل‌گیری اثر و آن چیزی است که تکنولوژی برای وی فراهم کرده است.» (استرن^{۹۱}، ۲۰۱۳)

رفیع‌زاده‌خویان معتقد است:

«اثر هنری تعاملی باید فضایی برای کاربر ایجاد کند که تکنولوژی را فراموش کرده و با محیط ایجاد تعامل کند. این‌گونه آثار چارچوبی برای تجربه و تمرین برای بودن و شدن ایجاد می‌کند و بنابراین، لذت بردن از اثر هنری، بعد جدیدی کسب می‌کند.» (رفیع‌زاده‌خویان: ۱۳۹۶).

روش‌های توسعه عملکرد تعاملی را به این صورت تعریف کرده‌ایم که: فناوری دیجیتال یک استراتژی اصلی می‌باشد که در آن حضور بدنی (بدن زنده) در صحنه و تعامل در زمان واقعی بین این دو وجود دارد. روابط بین انسان و فناوری به‌عنوان بخشی از یک سیستم در حال تکامل که به سوی یک اتحاد بهم پیوسته حرکت می‌کند. بنابراین، این چالش را به‌عنوان بهترین راه برای توسعه و تسهیل گفت‌وگو در زمینه‌ی توسعه‌ی آثاری که ادغام رویه‌های تعاملی نوظهور را می‌بیند، در نظر می‌گیرد. استفاده از فن‌آوری‌های واسطه‌ای و تعاملی نیاز به افزایش کارایی و نظم و انضباط در تمرینات بدنی [مجری انیماتور] دارد. حذف به بیان دیگر، دنیایی که کاربرد تئاتر واقعیت مجازی (دنیای مشاهده‌کنندگان) دریافت می‌دارد دنیایی است ترکیب شده از متن، فرمول‌های ریاضی، گرت‌برداری با باز نمود از یک دنیای واقعی، نه یک مصداق. بنابراین کاربرد در دنیای تقریباً به‌طور کامل، ساخته شده از

خصوصی تر شده، با مفهوم مخاطب اولیه متفاوت است و این نوع مخاطبان می‌توانند انواع زیادی داشته باشند اما آن‌ها همیشه تا اندازه‌های به منبع (یا رسانه) برای گزینش محتوا یا تواتر نشر وابسته‌اند. این نوع (ارتباط) موقعیتی را نشان می‌دهد که در آن مجموعه‌ای از افراد می‌توانند در یک تعامل ارتباطی به‌طور فعال به یکدیگر مرتبط شده و به مبادله، مشارکت و تعادل بپردازند. این مدل از طریق سیستم‌های دو سویه‌ی رایانه‌ای عملی می‌شود و مفهوم مخاطب فعال را حتی به شکلی پیشرفته مطرح می‌نماید. در این شیوه امکان درگیری و باز خورد افزایش می‌یابد، در حالی که این امکانات قبلاً برای مخاطبان مرسوم رسانه‌های جمعی ناشناخته بودند.» (مک کوایل: ۱۳۹۸)

مشارکت تماشاگران در هنگام اجرا به یکی از عوامل اصلی در ساختار اجرایی تبدیل می‌شود. «تحت تاثیر سنت فلسفی در تاریخ هنر همواره مخاطب به‌عنوان تماشاگر صرف در نظر گرفته شده و در فرآیند تولید اثر نقشی نداشته است. با وجود این در دوران معاصر با رشد تکنولوژی، گونه‌ای جدید هنر مطرح می‌شود که تعاملی بوده و در آن کار هنری بر کنش مخاطب خود استوار است.» (رجیبه فرد، ۱۳۹۹). از سوی دیگر تئاتر سوم عاملی موثر در مدیریت مشارکتی به شمار می‌رود. ابعاد جامعه‌شناسی تئاتر از مباحث زیباشناسی تئاتر سوم اهمیت بیشتری دارد. برخلاف تئاتر رسمی و یا آوانگارد که تاکیدشان بر تولید اندیشه و یا توزیع و تعمیم فرهنگی است. تئاتر سوم نگاه خود را روی روابط و ارتباطات متمرکز ساخته است. این تمرکز در ارتباطات بین و درون گروهی و همچنین میان اعضا و مخاطب درون شبکه‌ای، باعث فراهم نمودن زمینه‌ی لازم برای مدیریت مشارکتی می‌شود (مشهدی عبدالرحمن و آستانه، ۱۳۹۷). در عین حال برخلاف تئاتر کلاسیک و حتی تئاتر آوانگارد، تئاتر سوم این فرصت را به هر یک از شهروندان می‌دهد تا در اجرا و نمایش تئاتر مشارکت داشته باشند و به همین دلیل از تئاتر سوم بعضاً با عنوان تئاتر شهروند محور یاد می‌شود (ترنر و کمپیل^{۹۷}، ۲۰۱۸). با این توضیحات می‌توان فرضیه‌های زیر را تدوین نمود:

فرضیه‌ی هشت (H8): تئاتر سوم تاثیر معناداری بر شیوه‌های نوین اجرا تئاتر دارد.

فرضیه‌ی نه (H9): تئاتر سوم تاثیر معناداری بر بقاء تئاتر دارد.

چیزی که ژان بودریار^{۹۲} آن را به مثابه‌ی نسل تازه‌ای از علائم و ابژه‌ها می‌داند که هرگز مجبور به جعل نمی‌گردند، غرق می‌شود. بودریار این را درست از آغاز زمانی که محصولات در مقیاس گول‌پیکر تولید می‌شوند، تعریف می‌کند. بنابراین گرچه دنیای واقعیت مجازی منحصر از این حاد- نشانه‌های جدید ساخته شده است، ولی این مشاهده‌کننده است که جزء دیگر را به وجود می‌آورد، اجرایی واقعی از تئاتر واقعی ولی در تضاد با دکور یا صحنه‌ی سنتی. اجرا کننده تئاتر واقعیت مجازی، درون اثر هنری واقع می‌شود، نه تنها به‌طور مجازی بلکه به‌شکل واقعی. دانز و مک میلان پنج بعد تعاملی بودن را چنین بیان می‌کنند: جهت ارتباطات، انعطاف‌پذیری نسبت به زمان و نقش‌ها در مبادله، داشتن حسی از مکان در محیط ارتباطات، سطح کنترل (محیط ارتباطات)، هدف ادراک شده (جهت‌گیری به سوی مبادله یا اقناع). (دانز و مک میلان^{۹۳}: ۲۰۰۰)

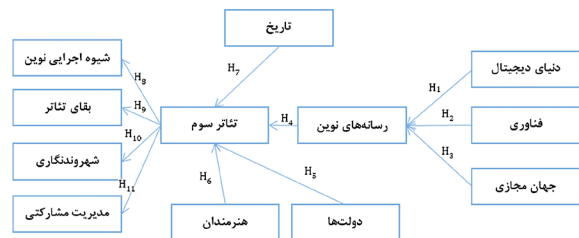
تئاتر وابسته‌ترین هنرها به مخاطب است. رخداد تئاتر بدون توانایی جذب مخاطب به گفتمانی درون متنی محدود می‌شود آغاز قرن بیستم در دنیای اجراهای نمایشی با نام یک شخص برجسته به نام برتولت برشت^{۹۴} همراه است. می‌خواهیم به کار اساسی او «تئاتر حماسی» و مفهوم «بیگانگی» او توجه کنیم. او مخالف تئاتر طبیعت‌گرایانه بود. از نظر وی تئاتر حماسی باید به مهارت‌های تحلیلی مخاطب، تردیدهای بیدار، کنجکاو و تحریک تحقق رویدادها روی آورد. اثر بیگانگی در تئاتر برشت به همان معنا و مفهوم «آشنایی‌زدایی» ویکتور شکلوفسکی^{۹۵} است:

«نمایانگر یک واقعه‌ی آشنا از راهی غیرمنتظره، غلبه بر خودکاری و کلیشه‌های ادراک، بیگانگی برشت را می‌توانیم تا حدودی در نمایش‌های دیجیتالی مدرن مشاهده کنیم که استفاده از فن‌آوری‌های رایانه‌ای عملکرد اجرایی را از موقعیت غیرمعمول و غیرمنتظره نشان می‌دهد.» (مک وود: ۲۰۱۷).

دنيس مک کوایل^{۹۶} در کتاب *مخاطب‌شناسی* با بیان اینک:

«شکل‌های مخاطبان همواره تنوع یافته و اختراع فن‌آوری‌های رسانه‌ای شکل جدیدی از یک نوآوری اجتماعی غالب را ارائه کرده است. شکل نوین مخاطب، هرچند برخی از مفاهیم «مخاطب» اولیه را در خود دارد. دیگر دارای همان مصداق قدیمی نیست. این شکل جدید به‌ویژه از آن جهت که بسی بزرگتر؛ پراکنده‌تر، و

فرضیه‌ی ده (H10) : تئاتر سوم تاثیر معناداری بر شهروندنگاری دارد.
فرضیه‌ی یازده (H11) : تئاتر سوم تاثیر معناداری بر مدیریت مشارکتی دارد.
براساس فرضیه‌های مطروحه، الگوی زیر قابل توسعه است:



شکل ۱- الگوی سازوکار بقاء تئاتر در عصر رسانه‌های نوین

نمونه نمایش‌های انجام شده داخلی: در چند سال اخیر در ایران نمونه‌های ذکر خواهد شد که بسیار از رسانه و تکنولوژی‌های رسانه‌محور استفاده شده است: در نمایش دوباره *این آهنکو بزن سام* (بنی اردلان، ۱۳۹۵) شخصیت وودی آلن با مرد آرمانی خود صحبت و هم فکری می‌کند که همفتری بوگارت است. پروژکشن، برای نشان دادن بوگارت، در صحنه حاضر می‌شود. حتی خود بوگارت با شمایل مشهورش به صحنه می‌آید و این وجه رسانه‌ای، گونه‌ای ارجاع صریح رسانه‌ای به رسانه دیگر محسوب می‌شود. ارجاع ضمنی تفاوت بیشتری دارد؛ رسانه‌ی الف در تئاتر حاضر می‌شود بی‌آن‌که تأثیر صریح و قابل اشاره‌ای داشته باشد، اما دارای لایه‌های دلالت به مفاهیم دیگری است. در واقع ارجاع صریح آن گونه ارجاعی است که رسانه‌ای دیگر در تئاتر، برای توضیح یا اشاره‌ی مستقیم به کار می‌رود. نمایش *مرثیه‌ای برای کتاب‌سوزی‌ها* (اتحاد: ۱۳۹۳) ابتدا مخاطب وارد فضای سالن می‌شود و اجراگر صفر با آن‌ها شروع به مشارکت می‌کند. خود اجراگر تنها رسانه‌ی مخاطب به شمار می‌رود که هم مخاطب از او به‌طور مستقیم (فردی یا کلی) پیام دریافت می‌کند و هم گاه خود مخاطب واکنش مستقیم به اجراگر صفر نشان می‌دهد. در این‌جا رسانه‌ها با یکدیگر ترکیب شده‌اند تا در دل اجرا منظور مولف برجسته‌تر شود. نمایش قرار (احصایی، ۱۳۹۲) این رسانه‌ها به واسطه‌ی درام و مابه‌ازای برون متنی در صحنه حاضر شده‌اند بدون این‌که فضای حایلی در وضعیت‌های گفتمانی ایجاد شود. در کل تئاتر نظام نظام‌های نشانه-معناشناختی است و موسیقی (گاه حتی با ابزار خود)، اصوات و رسانه‌ها و نظام‌های دیگر را در کنار یکدیگر قرار

می‌دهد و این در کنار هم قرار گرفتن تنها ترکیب رسانه‌ها را رقم خواهد زد. گذار از مختصات یک رسانه به رسانه‌ی دیگر، به‌صورتی که موقعیت رسانه نیز تغییر کند، گفتمان ترارسانه‌ای را شکل خواهد داد؛ در نمایش *می‌سی‌سی‌بی* نشسته می‌میرد (غنی‌زاده، ۱۳۹۵) کارگردان اثر بیشترین اهمیت را به جلوه‌های سینمایی در نمایش داده است. از تیتراژ گذاشتن بر روی پروژکشن در تئاتر بگیرد تا خصوصیات ژانر سینمایی و در نهایت کل صحنه که در زمان ساخت یک فیلم و پشت صحنه آن می‌گذرد. جلوه‌های سینمایی در مختصات نمایشی به کار رفته‌اند و ما با یک تراموقیت از تغییر رسانه‌ی سینما در رسانه‌ی تئاتر روبه‌رو هستیم. نمایش *مدار بسته* (طبسی‌نژاد، ۱۳۹۵) نمونه‌ای از بینارسانه‌ای در تئاتر ایران است. در این نمایش گروهی از دانشجویان تئاتر برای این‌که شانس حضور خود در فیلم *فروشنده* (فرهادی، ۱۳۹۵) را امتحان کنند، در حال ضبط ویدیویی از خود هستند. هریک ابتدا خود را معرفی و سپس نقشی از بازیگران دلخواه خود را بازآفرینی می‌کنند. محمد مساوات از جمله کارگردانی پیش‌رو ایرانی است که در یک مسیر مشخص حرکت نمی‌کند و ادعان دارد که کارگردانی آماتور، آزمایشگاهی و یا تجربی است. سه استاد خود را؛ آنتونن آرتو، گروتفسکی و مایرهودل می‌داند. با گروتفسکی تمرین می‌کند، با آرتو فکر می‌کند و با مایرهودل عمل. برای شروع تئاتر سه پرسش بنیادین را برای خود مطرح کرده است: ۱- تئاتر برای من یعنی چه؟ ۲- تئاتر برای مردم یعنی چه؟ ۳- تئاتر برای تئاتر یعنی چه؟ یک نگاه گذرا بر وضعیت زمانه کافی است تا پی ببریم هیچ قطعیتی وجود ندارد. و عصر ما عصر فرو ریختن‌هاست. مساوات نیز چون دیگر هنرمندان ایرانی در جامعه‌ای که در آن زندگی می‌کند تأثیر می‌پذیرد. امتناع مساوات از شکل‌دهی به یک کلان روایت غالب، برآیند رویکرد پست مدرنیستی اثر است. جسورانه رسانه‌های مختلف را به خدمت می‌گیرد. او دریافته است که رسانه، ابزاری جدی در خلق اثر هنری است؛ نحوه‌ی استفاده از مدیا، و آنچه بعد از انتخاب رسانه اتفاق می‌افتد، مهم است. در نمایش‌های مساوات تمام معانی از بین می‌روند و آنچه که به‌عنوان واقعیت وجود دارد را تبدیل به یک حقیقت مجازی می‌کند. ما در نمایش‌های او از تصویر به متن می‌رسیم. در نمایش‌های مساوات می‌توان به این برداشت رسید که هر چه شرایط و زمانه تغییر کند، نیاز به بازنگری، بازتولید و بازآفرینی بیشتر احساس می‌شود و باید اتفاقات جدیدی را در امتداد اتفاقات گذشته خلق کرد. در نمایش *این یک پیپ نیست* (۱۳۹۶)؛ روایت‌های واقعی، مألوف دچار اختلال و فروپاشی شده و امکان‌های ناشناخته،

گرفتند و کتی جوزف اسووبودا^{۱۰۴} در فعالیت‌های فتوریستی آن را به کار گرفت و دیگران از جمله تجربه‌گرایان از بازیگران غیرانسان، فیلم و... استفاده کردند. *سازمان/انجمن اینترنتی*^{۱۰۵}؛ «سازمان انجمن اینترنتی در سال ۱۹۰۴ تأسیس و توسط مریان ویمز کارگردانی شد. مکان عمده‌ی اجرای این انجمن در نیویورک و اجراهایشان براساس زندگی معاصر است. آن‌ها برای گسترش فعالیت‌های خود از ابزارهای جدید دیجیتالی و ابزارهای قدیمی استفاده می‌کنند و از ترکیب اجرای صحنه، متن، ویدئو، صدا و معماری برای بیان داستان تجربه بشر در قرن بیست‌ویکم بهره می‌برند. این انجمن با سالن‌های بزرگ دنیا در ارتباط است. انجمن یاد شده در حال حاضر در یکی از فعال‌ترین شرکت‌های تور بین‌المللی تئاتر تجربی در آمریکاست. کار آن‌ها در آکادمی موسیقی بروکلین در سال‌های ۲۰۰۳، ۲۰۰۵ و ۲۰۰۸ ارائه شده است. سازمان انجمن اینترنت با استفاده از ویدئو و گرافیک کامپیوتری در کنار بازیگران زنده، به منظور ارتباط پیچیده بین بازیگر و رایانه در نظر گرفتند. گروه مورد نظر در تولید جدیدشان، مجموعه‌ای از نقش و نگاره‌هایی با دورنمایی از تنهایی در عصر دیجیتال را اجرا کردند. در این اجرا کلمات و تصاویر گرافیکی بر روی صحنه به یکدیگر معنا بخشیدند و بازیگران زنده با یک موجود مجازی همچون ویدئو دیجیتال ارتباط برقرار کردند.» (سازمان انجمن اینترنت، ۲۰۰۶). دهه‌ی ۴۰ و ۵۰ با ایده‌های طراح صحنه آمریکایی رابرت ادموند جونز شروع شد. او با سخنرانی درباره‌ی «تئاتر آینده» به سراسر ایالت متحده آمریکا سفر کرد. ایده‌ی اصلی او ترکیب تئاتر و سینما بود. استفاده‌ی همزمان از یک بازیگر زنده و تصویر گفتاری، یک تئاتر کاملاً جدید بود که توانایی آن به اندازه‌ی امکان سخنرانی بی‌پایان است. یک بازیگر زنده در اجرای «تئاتر آینده» خود نمایانگر جلوه‌های بیرونی قهرمان و تصویر روی صفحه دنیای درونی تخیل، ناخودآگاه و رویاهاست. این دو جهان با هم جهانی را تشکیل می‌دهند که ما در آن زندگی می‌کنیم. سخنرانی فراموش شده درباره‌ی جونز، اولین تئوری مهم تئاتر چند رسانه‌ای است که برای درک بسیاری از کارهای نمایش دیجیتال هنوز هم مهم است. این نظریه اصول و تفاوت‌های اساسی بین تئاتر و ویدئو را تعریف می‌کند. از جمله تضاد در درک بصری، که بر تجربه‌ی حسی و روانی مردم تأثیر می‌گذارد. «پیروان اصلی نظریه‌ی جونز گروه هنری لاترنا جادویی^{۱۰۶} از کشور چکسلواکی بود. در سال ۱۹۵۸ هنگامی که یوزف سووبودا و آلفردرادوک این گروه را تأسیس کردند یک تئاتر چند رسانه‌ای شروع به رشد کرد. این گروه هنری برای ایجاد توهم و سرگرمی از تصاویر ویدئویی در

متفاوت و متضادی از روایت‌ها (واقعیت‌ها) پدیدار می‌شوند. امور نامرئی و ناملموس هم‌تراز واقعیت‌های مرئی و مأنوس به برانگیختگی معماگونه و رازآلودگی در این نمایش می‌انجامد. نمایش *قرب آن‌گاه* (۱۳۹۶)؛ نمایشی فرامکانی عمل می‌کند، جغرافیای مشخصی برای نمایش در نظر گرفته نشده است. تا احساس شود خانواده در خطر است. تماشاگر در نمایش *خانه. و.ا.ده* با یک ضد قصه مواجه است و باید خودش آن را کشف کند. *بیگانه در خانه* (۱۳۹۸)؛ مکان اثر (خانه)، روابط موجود در میان کاراکترهای اثر (خانواده)، بحران موجود میان کاراکترهای اثر (خیانت)، نمایشی که می‌توان معنای دقیق پست‌مدرنیزم صحیح و اصولی را در آن تشریح کرد. پست‌مدرنیزم گذار از موقعیتی مدرن که هم می‌خواهد به آن وابسته باشد و هم از آن گریزان. کاری بسیار دشوار است چرا که در جهانی که پایبند به هیچ اصول و قاعده‌ای نیست، تلاش دارد تا قاعده و مبنای تازه‌ی خود را علم کرده و مسیر تازه‌ای برای خود بگشاید. نمایش *بی‌پدر* (۱۳۹۶)؛ این نمایش با سبک اجرایی پست‌مدرنیسم، با تم خشونت و وحشت که بازیگران شبیه به یک آیگون بازی کامپیوتری (آتاری) هستند. مساوات در نمایش شکوفه‌گیلاس (۱۴۰۱) با کمک تکنولوژها و استفاده از نور و صدا حدود ده دقیقه بازیگران را از صحنه حذف می‌کند بدون آن‌که مخاطب نبود آن‌ها را حس کند و همچنان نمایش در جریان است.

نمونه نمایش‌های خارجی؛ یکی از قابل توجه‌ترین هنرمندان حرفه‌ای قرن ۱۹، ریچارد واگنر^{۹۸} آهنگ‌ساز مطرح آلمانی بود. قرن ۱۹ نشانه‌دار مفهوم او *Gesamtkunstwerk* شد^{۹۹}. *Gesamtkunstwerk* (کار هنری کلی) یا «هنر آینده^{۱۰۰}» در واقع دیدگاه واگنر در ادغام چندین فرم هنری که شامل تئاتر، موسیقی، خوانندگی، رقص، شعر، نورپردازی و هنرهای بصری بود. واگنر کل تاریخ هنر را مرحله‌ی آماده‌سازی و مقدماتی برای ترکیب همه‌ی هنرها در راستای عدم وجود هنر مستقل می‌دید. این ترکیب و نفوذ هنرهای مختلف در یکدیگر مخاطب را به سمت «کار هنری آیند»^{۱۰۱} می‌برد. «مفهوم واگنر، مرکز بنیان اجراهای دیجیتالی است، هم در دفاع از سنت‌های تئاتر و هم در همگرایی و ترکیب هنرها، که به «هنر آینده» منجر می‌شود، با درکی معاصر از کامپیوترهای مدرن به عنوان فرارسانه که همه‌ی رسانه‌ها (متن، تصویر، صدا، ویدئو و غیره) را در یک رابط مشترک به نمایش می‌گذارد.» (روتسکی، ۲۰۰۹). اولین جرقه‌های استفاده از تکنولوژی را می‌توان در اوایل قرن بیستم دید. هنرمندانی چون ادوارد گوردون^{۱۰۲}، اروین پیسکاتور^{۱۰۳} و تا حدی برتولت برشت در نمایش‌های خود تکنولوژی را به کار



چندین صفحه و جلوه‌های ویژه استفاده می‌کردند. تکنیک بصری آن‌ها ایجاد احساسی از مکان سینمایی ترکیبی بود که شامل حرکات نمایشی است و مستقیماً به کنش صحنه مربوط می‌شود. آن‌ها برای دستیابی به سنز تصاویر پیش‌بینی شده با بازیگران هماهنگ، سیستم چند صفحه‌ای پیشرفته‌ای را با ترکیب نوار نقاله متحرک و اثرات نور پراکنده و مستقیم ایجاد کرده‌اند. برای این گروه ترکیب ویدئو با تئاتر یک فرم هنری بین رشته‌ای منحصر به فرد ارائه می‌دهد که امکانات چشمگیر را گسترش می‌دهد و ارزش‌های جدید و بعد هنری ایجاد می‌کند.» دهه‌ی ۱۹۶۰ دهه‌ی مهمی برای تاریخ فن‌آوری‌های دیجیتال بود. در این دوره زمینه‌ی بسیاری از فن‌آوری‌های امروزی و اکتشافات هنری فراهم شد. از سال ۱۹۶۰ تا اواخر قرن بیستم استفاده از امکانات رسانه‌ای در تئاتر، رقص و هنرهای نمایشی با استفاده از هر دو صفحه نمایش و مانیتور ویدئو گسترش یافت. ارزان بودن نسبی و سهولت استفاده از فن‌آوری‌های ویدئویی بسیاری از هنرمندان را بر آن داشت تا به ادغام رسانه‌های تصویری در اجرای خود بپردازند و همچنین برای خلق آثار هنری ویدئویی مستقل، فرصت‌ها و شرایط موجود را بررسی و مطالعه کنند. بیشترین دلیل استفاده از پتانسیل ویدئوی زنده در اجرای تئاتر القای احساس و آگاهی از زنده بودن تئاتر در مخاطب است و این‌که این ویدئوی زنده به ما یادآوری می‌کند که «این زنده است» و «این اکنون است». سال‌های ۱۹۱۱ تا ۱۹۶۰ به پخش گسترده فیلم در اجرای تئاتر شناخته شده است. عملکرد چند رسانه‌ای از دهه‌ی ۶۰ تا به امروز مانند تاریخ سیاسی و اجتماعی شامل تحولات تدریجی است که گاهی این تحولات تدریجی توسط یک دوره تغییر ناگهانی یا انقلاب متوقف می‌شود. در سال‌های اولیه‌ی دهه‌ی ۱۹۸۰ ویدئو، آنتن ماهواره، ماشین فکس و دیگر وسایل ارتباطی مورد استفاده قرار گرفتند و به‌خصوص در تسهیل انجام امور هنری شهرت یافتند. جان کیچ^{۱۰۷} از جمله کسانی بود که مفهوم هنر تکنولوژیک را دنبال می‌کرد و از آن در آثارش سود می‌برد. در سال ۱۹۸۰ با تحولی که در کامپیوترهای خانگی به‌وجود آمد، امکانات جدیدی برای خلق اجراهای مدرن یافته شد. هنرمندانی مثل شری رایبنوینز^{۱۰۸} و کیت گلووی^{۱۰۹} در همان سال‌ها تجربیاتی با اینترنت را آغاز کردند و اجتماعات online خلاقیت‌های تازه‌ای را در هنر تئاتر پیشنهاد دادند. با انفجار اینترنتی و به‌وجود آمدن عنصری به نام سایت در سال ۱۹۹۰ هنرمندانی چون: روی اسکات^{۱۱۰} آغاز به ساختن مفاهیمی بزرگ‌تر کردند و گروه‌های تئاتری خاصی را برای کار با تکنولوژی مدرن تشکیل دادند. در پرفورمنس‌های

جورج کوتس^{۱۱۱} یا رپرتوارهای گرتروود اشتای^{۱۱۲} همکاری نرم‌افزار و سخت‌افزار با تئاتر و کمپانی‌های سازنده‌ی تکنولوژی شدت یافت و باعث تحول عظیمی در تولیدات تئاتری بزرگ دنیا شد. یکی از شاخص‌های تئاتر تجربی استفاده از فن‌آوری‌های رسانه‌ای است. این دوره از اجراهای چند رسانه‌ای با نام‌هایی مثل ریچارد فورمن^{۱۱۳}، رابرت ویلسون^{۱۱۴}، پیتربروک^{۱۱۵}، گروه ووستر^{۱۱۶}، لوری اندرسون^{۱۱۷} و دیگران شناخته می‌شود. و یک گروه تئاتر برجسته انگلیسی به نام سرگرمی اجباری^{۱۱۸} که یک شرکت تئاتر تجربی مستقل در شفیلد انگلیس است که توسط تیم اچلز در سال ۱۹۸۴ تأسیس شد. آن‌ها در اجراهای خود از دستگاه‌های دیجیتال و جلوه‌های بصری استفاده می‌کردند. اجراکننده‌های تئاتری، منتقدان، و مدیران هنری در دهه ۱۹۹۰، با امکانات انواع جدید رسانه‌ها برای هنرهای اجرایی مسحور شده‌اند. شکل‌های جدید رسانه‌های دیجیتال تأثیری مهم هم بر تمرین اجرای و هم بر تفکر پژوهشی درباره‌ی تئاتر داشته‌اند. ابداعات در رسانه‌های دیجیتال افزایش یافته و پرسش‌هایی درباره‌ی عناصر مرکزی اجرا، حضور همزمان، ناپایداری، مکان‌مندی، و فیزیکی بودن را مطرح می‌کند. «در سال ۱۹۹۰ فن‌آوری‌های جدید به بخشی اصلی از فرآیندهای اطلاعات و ارتباطات، شوبه‌های جدید تجاری، تولیدی، خرده‌فروشی تجاری و زندگی روزمره در جهان صنعتی تبدیل شدند. و همچنین تأثیر آن‌ها بر هنرها، زیبایی‌شناسی و خلاقیت و فرهنگ کمتر انقلابی نبوده است بلکه به‌طور قابل توجهی بر فرآیندها و محصولات هنری از تولید فیلم و تلویزیون تا هنرهای تجسمی و نمایشی تأثیر می‌گذارد. اگر در نظر بگیریم که تئاتر هنر انسان در فضا است، استفاده از رسانه‌های پیشرفته امکانات مکانی بیشتری نسبت به فضای تئاتر سه بعدی ارائه می‌دهد. جورج کوتس بنیان‌گذار آمریکایی شرکت تئاتر تجربی؛ کارهای اجرایی را روکش می‌کند^{۱۱۹} یکی از مهم‌ترین مجریان در دهه‌ی ۹۰ بود. کوتس^{۱۲۰} فوق‌العاده‌ترین تهیه‌کننده‌ای بود که اجراهای تجربی زیادی در زمینه‌ی اجراهای چندرسانه‌ای انجام داد. او یک مبتکر بود در استفاده از هرگونه مواد و منابعی برای بداهه‌پردازی و تعامل میان اجرا و فن‌آوری و ایجاد سناریوهای جدید. مثلاً او با استفاده از پروژکتورهای اسلاید و فیلم و در نهایت پروژکتورهای دیجیتال و استریوسکوپ^{۱۲۱}، فضای داخلی کلیساهای جامع را به تنظیمات کاملاً متفاوتی تبدیل کند، که آن‌ها را «مجموعه‌های نرم» یا مجموعه‌های تولید شده توسط نرم‌افزار یاد می‌کرد و آن‌ها سنگ‌بنای کارهای او شدند. یکی از آثار او به نام «سایت نامرئی» که یک نمایش مجازی بود. او برای

اولین بار در اجرای خود از محیط سه بعدی کامپیوتری استفاده کرد و تماشاگران را مجبور به استفاده از عینک‌های دو قطبی کرد. تصاویر در یک صفحه‌ی آلومینیومی سی فوتی و شصت فوتی نمایش داده می‌شد و وقتی بازیگران پشت آن روشن شدند، مخاطبان هم طرح و هم بازیگران را دیدند که به نظر می‌رسید در محیط سه بعدی هستند. یکی دیگر از عناصر جدید که توسط فن‌آوری چند رسانه‌ای پرسرعت امکان‌پذیر شد تعامل میان بازیگران زنده و تصاویر تولید شده توسط کامپیوتر بود. در نمایشنامه‌های مدیا، طوفان و سایت نامرئی برای اولین بار از واقعیت مجازی استفاده شد. کواتس یکی از پیشروها بود، هم در تولیدات و هم در استفاده از فن‌آوری‌ها. «گیلبرت، ۲۰۱۸»^{۱۲۲} محققانی مثل: کلودیو پینازو^{۱۲۳}، دیوید سالتر^{۱۲۴} در آزمایشگاه تئاتر اینتراکتیو^{۱۲۵} دانشگاه جورجیا، مارک رینی^{۱۲۶} مدیر آزمایشگاه تئاتر مجازی دانشگاه کانزاس و... در سال‌های دهه‌ی ۱۹۹۰ و هم اکنون روی استفاده از تکنیک‌های ویدئویی، ضبط حرکت^{۱۲۷}، انیمیشن سه بعدی و واقعیت مجازی کار می‌کنند و هزینه‌های گزافی را نیز برای این تحقیقات و اجراهای تجربی و آزمایشگاهی، پرداخته‌اند. بودجه‌های کلان این مراکز تحقیقاتی باعث رشد ژانر تئاتری شده است و اکنون تئاتر نیز در استفاده از فن‌آوری روز در کنار سایر هنرها پیش می‌رود. سایر هنرمندان تئاتر و اجرا رویدادهایی را تجربه کرده‌اند که در آن‌ها شرکت‌کننده‌ها با دیگری، تنها از طریق دیجیتال مواجه می‌شوند. «در سال ۱۹۹۲، سوزان کوزل^{۱۲۸} هنرمند در اینستالیشن هنر چیدمان^{۱۲۹} پل سرمون نام رؤیای راه‌دور^{۱۳۰} نقش داشت. سوزان در طول «اجرا» هایش در یک تخت می‌خوابید؛ در حالی که فیلمی از خوابیدن روی تختی دیگر در اتاقی دیگر پخش می‌شد. تماشاگران در تخت دوم در کنار تصویر کوزل می‌شستند و در مقابل، تصویر آن‌ها بر تختی می‌افتاد که سوزان واقعا بر آن خوابیده بود. بدین صورت، روی هر تخت دو نفر خوابیده بودند، یکی واقعی و دیگری مجازی. مکان‌مندی یگانه رویداد و کمبود حضور همزمان فیزیکی، این اجرا را از اجراهای دیگری که تا به حال بحث کرده‌ایم، متمایز می‌کند. به رغم کمبود حضور همزمان فیزیکی، کوزل مبادله‌ی فیزیکی قابل توجهی را در طول اجرا به نمایش گذاشت. زمانی که او شروع به تعامل با بدن مجازی تماشاگر کرد (کسی که در این مورد نقش بازیگر را نیز به خود گرفت)، احساس «شوک‌های کوچک الکتریکی» را در واکنش به نوازش آن‌ها نشان داد. زمانی که یک تماشاگر/بازیگر دیگر با آرنج به شکم (مجازی) او ضربه زد، او از کمر خم شد، اما «تعجب کردم که چرا واقعا آن را حس نکردم. گرچه چیزی

احساس کردم» (لیشته؛ ۱۳۹۷). «گروه گروتود استین^{۱۳۱}» این گروه در سال ۱۹۹۳، از رسانه‌های دیجیتالی در تئاتر استفاده کردند. هدف آن‌ها ایجاد ارتباط از طریق وسایل ارتباطی جدید با فرهنگ‌های سراسر دنیا بود. از دیگر فعالیت‌های گروه گروتود استین، توسعه تکنیک‌های جدید اجرایی و شناسایی مخاطبان جدید برای تئاتر از سراسر دنیا است. همچنین این گروه به دنبال نوع جدیدی از تئاتر بر پایه‌ی مشارکتی است. مضاف بر این که کار این گروه با هنرمندان و برنامه‌نویسان کامپیوتر ارتباط تنگاتنگی دارد. گروه گروتود استین تلاش دارد از تکنولوژی کامپیوتری به عنوان مکمل برای تولیداتش کمک بگیرد. در ابتدا، گروه با استفاده از کامپیوترها، تصاویری پیش ساخته از تولیدات پرهزینه خود را ارائه می‌داد. اکنون این گروه آنچه را که نمایش عروسکی دیجیتالی نامیده می‌شود را تجربه می‌کنند. که ترکیبی از تصاویر تولید شده کامپیوتری با اجرای بازیگر زنده برای خلق یک ذات جدید دراماتیک را شامل می‌شود. «(دیکسون؛ ۲۰۱۷)». در سال ۱۹۹۵ جان ریوز^{۱۳۳}، عضوی از تئاتر رپرتوار گروتود استین^{۱۳۴}، بیانیه‌ای درباره‌ی کمپانی خود در مجله‌ی آنلاین صحنه‌ی سایبری^{۱۳۵} چاپ کرد. «تئاتر همیشه هنری ادغامی و مشترک بوده که به صورت بالقوه (و گاهی اوقات بالفعل) تمام هنرها شامل موسیقی، رقص، نقاشی، مجسمه‌سازی، و غیره را در بر می‌گیرد. چرا در مورد مفهوم جنجالی انقلاب دیجیتال پرخاشگر نباشیم؟ چرا خواستار تعامل همه هنرها با نام تئاتر نباشیم» (ریوز، ۱۹۹۵) «جورج سی ایزنور نویسنده‌ی کتاب *تئاتر فناوری*، استاد بازنشسته‌ی طراحی تئاتر در دانشگاه درامیل، بیش از یکصد سالن نمایش در سراسر جهان طراحی کرده است. وی بانی مکانیسم ایزنور^{۱۳۶} است، که دارای یک مانیسیم پیچیده برای کنترل روشنایی می‌باشد. این فناوری کاربرد بسیاری دارد که به‌طور گسترده‌ای در این نوع استفاده می‌شود. نوآوری‌های اخیر که طراح برجسته‌ی تئاتر جورج سی ایزنور در تئاتر استفاده می‌کند تکنولوژی ترانس سوندانت^{۱۳۷} پرده است که اجازه می‌دهد سالن به‌صورت بصری به اجرای فضاهای کوچک یا بزرگ شبیه‌سازی شود در حالی که کیفیت مطلوب صوتی در هر دو نما حفظ شود. یکی از شکل‌های جدید در ویرایش دوم این مرجع قابل قیاس است با مهندسی تئاتر و تکنولوژی که در مرکز ورنریف^{۱۳۸} در سال ۱۹۹۵ مجموعه‌ی کاملی از طراحی‌ها و عکس‌های اولین ساختار ترانس سوندانت می‌باشد. ایزنور اطلاعات دقیق در مورد ساخت و ساز، روشنایی، سازه‌های صداپردازی، الکترومکانیکی، سیستم‌های هیدرولیک و کنترل صحنه می‌دهد. و نیز به



تاریخچه‌ای غنی از پیشرفت‌های تکنولوژی از زمان ابداع جایگاه آوانس در اواخر رنسانس ایتالیا تا زمان ما می‌پردازد. تمام طراحی‌ها در مقیاس مشابه‌ای برای برنامه‌ریزی، بخش عرضی^{۱۳۹} مقطعی و پخش پرسپکتیو^{۱۴۰} چشم‌انداز ایجاد می‌شوند.» (لیشته: ۱۳۹۷) «قدمی فراتر از حضور هم‌زمان زنده‌ی بازیگران و تماشاگران، پروژه‌های تئاتر اینترنتی هستند؛ مانند در انتظار اکودو/دات کام^{۱۴۱} (اثر آدریان جنیک^{۱۴۲} و لیسا برنیس^{۱۴۳} ۱۹۹۷)؛ «اجرای از در انتظار گودو اثر ساموئل بکت که در آن تماشاگران می‌توانستند آواتاری را در یک چت روم در انتظار دسته جمعی گودو، باز و آن را کنترل کنند. دنیای مجازی زندگی دوم^{۱۴۴} متشکل از گروه‌هایی مانند آواتار رپرتوار تئاتر^{۱۴۵} و کمپانی شکسپیر زندگی دوم^{۱۴۶} بود که اجرایش را کاملاً در اختیار دنیای مجازی زندگی دوم نهاده بود. کمپانی شکسپیر زندگی دوم حتی در نمایش مجازی مدرن اولیه تئاتر بلک فرایر^{۱۴۷} نیز اجرا می‌کرد، و بدین صورت خواستار اجرا در فضایی معتبر»- اگرچه مجازی-بود.» (لیشته: ۱۳۹۷) گروه فی‌البداهه نوترینو^{۱۴۸}؛ در این گروه، پروژه‌های ویدئوی نوترینو حیطه‌ی جدیدی است از بدیهه‌گویی با سه دوربین و دست یاران فنی فیلمبرداران و ویرایش و کارهای اصلاحی بر روی فیلم هم‌زمان با وقتی که مخاطب را برای تماشا به خیابان‌ها می‌برد. طبیعی، زیبا و خنده‌دار، این اولین تجربه‌ی فیلم تئاتری در نوع خود است. نمایش‌های نوترینو در نیویورک، شیکاگو، سیاتل، دیترویت، سانفرانسیسکو، تورنتو و واشنگتن دی‌سی نشان داده شده است. این جنبش نوترینو به سرعت توسط مجله‌ی امریکایی ملت^{۱۴۹} شناسانده شد. در گروه فی‌البداهه نوترینو، در حالی که تماشاگران در حال دیدن عملکرد آن‌ها هستند از ویدئو دیجیتال استفاده می‌کنند و این موجب می‌شود که تماشاگران پیشنهادات و انتقادات خود را مطرح کنند. بازیگران به همراه کارکنان فنی، کلیه‌ی اجرا را با دوربین‌های ویدئویی ضبط می‌کنند و پس از ضبط آن‌ها را ویرایش کرده و مجدداً آن را برای تماشاگران به نمایش می‌گذارند (نوترینو، ۲۰۰۴). گروه نظریه انفجار^{۱۵۰}؛ گروه رسانه‌های مختلف مانند ویدئو، گرافیک کامپیوتری و وب‌سایت استفاده می‌کنند. آن‌ها از ویدئو برای ایجاد متن صحنه‌ها به‌عنوان یک روش برای تولید تئاتر تجربی بهره می‌برند. این عمل بیشتر به کاریکاتور نزدیک است تا تئاتر. این گروه در سطح بین‌المللی به‌عنوان یکی از پرحادثه‌ترین گروه‌های هنرمند استفاده‌کننده از رسانه‌های محاوره‌ای شناخته شده است. این تئوری به ابداع اشکال جدیدی از اجرا

و هنر محاوره‌ای، آمیزه‌ای از مخاطبان در میان اینترنت، اجرای زنده و پخش دیجیتالی می‌پردازد. کار این گروه به سرپرستی مت آدامز^{۱۵۱}، جور وفار^{۱۵۲} و تنداونیک^{۱۵۳}، بررسی محاوره‌ای و جنبه‌های اجتماعی و سیاسی فناوری است (نظریه انفجار، ۲۰۰۶). گروه ووستر^{۱۵۴}؛ گروه ووستر، به‌خاطر استفاده از ویدئو و رسانه‌های دیجیتال در اجرای نمایش‌هایشان شناخته شده‌اند. هدف آن‌ها راه‌اندازی یک نوع تعامل متن مهیج و اجرای زنده است. گاهی اوقات ویدئو جهت تقویت عمل روی صحنه و زمانی در تضاد مستقیم با آن است. این گروه به وسیله‌ی هنرمندان به رهبری الیزابت لکمپت برای تواتر، رقص و رسانه‌ها ایجاد شغل می‌کردند. این گروه برای علاقمندان به فرهنگ، بیش از سی سال اشکال جدید و تکنیک‌های بیان نمایشی ایجاد کرده است. تقسیمات گروه تئاتر «ووستر» گردآوری‌هایی از عناصر کنار هم قرار گرفته شده است. گروه ووستر نقش محوری در استفاده از فناوری‌های پیشرفته و مهیج از صدا، ویدئو و فیلم را در عرصه‌ی تئاتر معاصر داشته است و در این فرآیند تحت تأثیر نسل هنرمندان تئاتر در سطح ملی و بین‌المللی است. کار این گروه منحصر به فرد است. زیرا نه تنها جامعه‌ی تئاتری، بلکه هنرمندان و علاقمندان بسیاری از رشته‌های فرهنگی دیگر، چون رقص، نقاشی، موسیقی، ویدئو و فیلم را جذب می‌کند. این گروه همه‌ی قطعات تئاتری خود را در پارکینگی در سوهو، در شهر نیویورک اجرا کرده است. همه‌ی این قطعات که موفق به دریافت جایزه شده بود به‌طور گسترده در آمریکا و اروپا و نیز در آسیا، استرالیا و کانادا و آمریکای جنوبی به اجرا گذاشته شده است (گروه ووستر، ۲۰۰۶). گروه کرافت و پارور^{۱۵۵}؛ از سوی تیم مشترک سارا کرافت و اد پارور تأسیس شد. ائتلافی نوین از تئاتر تجربی، که شامل روایت غیرخطی و کنش متقابل اجرای زنده متن، حرکت، ترانه، موسیقی، ویدئو، فناوری و طراحی‌های بصری به ترکیبی ابتکاری دست یافته‌اند. اولین همکاری آن‌ها در سال‌های ۲۰۰۲ و ۲۰۰۳ بود که توانستند بهترین جایزه‌ی فریج^{۱۵۶}، سانفرانسیسکو را برای اجرای جنگل‌ها برای درختان و بی‌شمار^{۱۵۷} بدست آورد. در duo تئاتری کرافت و پارور، استفاده از ویدئو را به روش‌های مختلف مورد آزمایش قرار داده‌اند. آن‌ها زمانی از ویدئو به‌عنوان پس‌زمینه استفاده کرده و در مواقع دیگر تصاویر به‌طور مستقیم بر روی بازیگران می‌اندازند که یک حالت بیانی یا اجرایی بیافرینند. اد پارور در حال حاضر در حال توسعه‌ی سیستم‌های تعاملی ویدئویی است که بازیگر را برای کنترل یک ویدئو در زمان واقعی قادر می‌سازد (ادپارور و فبرواری^{۱۵۸}، ۲۰۰۶). این گروه‌ها روش‌های متفاوتی را به

می‌کند. کار مشترک میان بدن واقعی هنرمند و رایانه، دامنه درک اجرایی را گسترش می‌دهد. همچنین امکان تعامل بازیگران با واقعیت مجازی را گسترش می‌دهد که چنین تعاملی برای مخاطبان و برای اجراکنندگان بسیار جذاب است.»

ویلیام لویس (۱۴۰۰) در مقاله رویکردهای اجرایی مخاطب-محور: طراحی تعامل برای نسل ۱ بیان میدارد: "کار (۲۰۱۰) هشدار می‌دهد که چگونه تعادل از طریق اینترنت آغاز به دگرگون‌سازی روش تفکر و تعامل ما با جهان کرده است. این ادعا گرچه نوستالژیک و هشداردهنده است، اما به طور مؤثری در طرز تفکر جدید درباره‌ی تئاتر آینده، که خود به گونه‌ای تعاملی است، یاری می‌رساند. کار می‌افزاید که فناوری‌های فکری مانند زبان، هنر و فیلم دقیقاً به اندازه‌ای که ما آنها را شکل می‌دهیم، ما را شکل می‌دهند. و مدعی است آنها بزرگترین و ماندگارترین قدرت را در تعیین موضوع و چگونگی اندیشیدن ما دارند. برای وی نوشتن تأثیرگذارترین فناوری فکری بوده که تا زمان ظهور اینترنت بر ذهن و تمدن انسانی تأثیر گذاشته است در آمیختن اطلاعات از طریق متون پیشا - دیجیتال (مانند کتاب‌های چاپی) در برابر متون دیجیتالی مانند (متن - پیوست) نشان می‌دهد که چگونه فناوری‌های فکری بر روی الگوهای تعامل شناختی و متعاقباً شکل‌گیری ذهنیت انسانی تأثیر می‌گذارد. به عنوان مثال، هنگام خواندن یک صفحه از کتاب چاپی، تجربه‌ی تاریخی [خواننده] نشان دهنده‌ی ایجاد تعاملی در قالب غوطه‌ورانه‌ی عمیق از طریق تأمل و تخیل است. این نوع غوطه‌وری و غرق‌شدگی در متن برای بسیاری از دانشجویان نسل ۱ که با متون و لینک‌های چندرسانه‌ای بالیده و خو گرفته‌اند پذیرفتنی نیست. در عوض، آنها نیاز به تعامل جسمی و فعالی دارند که در غوطه‌وری دیجیتال یافت می‌شود... قرن بیست و یکم مجموعه مهارت‌های ضروری را به نسل ۱ برای بقا در دنیایی تعاملی و به هم پیوسته می‌دهد. توجه عمیق جایگزین حاد - توجه می‌شود تا امکان ضروری چندکارگی پیچیده‌ای را برای پیمایش در محیط پسا - دیجیتال امروزی فراهم کند... به گفته

کار می‌گیرند. اما همه‌ی آنها به دنبال استفاده از فناوری‌های رسانه‌ای به منظور ارتقاء و دگرگونی تئاتر تجربی هستند. برای آن که بفهمیم تا چه اندازه فناوری در تئاتر دراماتیک نفوذ کرده است باید گفت که این رسانه تا حدی محافظه‌کار است اما به دور از واقعیت است که استفاده از رسانه‌های دیجیتال فقط یک مد زودگذر باشند. احتمال دارد این ابزار در کنار وسایلی از قبیل ضبط صدا و نورهای کنترل شده توسط کامپیوتر به عنوان روشی برای بالا بردن سطح اجرای تئاتر تجربی و ارتقای قدرت بازیگر بر روی صحنه باشد. نمایندگان پست مدرن^{۱۵۹} اجرای دیجیتال قرن ۲۱ فرضیه‌های اساسی آینده پژوهی تئاتر در عصر رسانه‌های نوین را در نظر گرفتند و آن‌ها را از نقطه نظر استفاده از فن‌آوری‌های رایانه‌ای مدرن منعکس کردند. «انریکو پرامپولینی^{۱۶۰} نقاش آینده‌نگر و طراح تئاتر ایتالیا، مانیفست «سناریوی آینده‌نگرانه» را ایجاد کرد که در آن نقش اشکال سبک و نورانی را در این اجرا توصیف کرد. توصیف پرامپولینی در مورد جایگزینی بازیگران زنده توسط فرم‌های نورانی، از طریق فرم‌های دستکاری شده دیجیتالی و همچنین شخصیت‌ها و آواتارهای تولید شده توسط رایانه، امری عادی در اجرای دیجیتال است.» یکی از درخشان‌ترین نمونه‌های اصل آینده‌گرایی در دوره‌ی جدید پروژه (ارمیا) که در سال ۲۰۰۱ انجام شد. سوزان برودهست تهیه‌کننده‌ی این برنامه در انگلیس در مقاله‌ی خود، «پروژه ارمیا»، می‌نویسد که چگونه این پروژه غیرمعمول را درک کرده و چگونه توضیحات پرمپولینی در درک این اجرا او را کمک کرده است. «ارمیا» یک آواتار هوش مصنوعی است که توسط ریچارد بوودن مهندس سیستم برای نمایش گل‌های خونین آبی سوزان برودهست طراحی شده است. این اجراها شامل تعامل فیزیکی-مجازی با استفاده از ضبط حرکت، هوش مصنوعی و انیمیشن سه بعدی است. «ارمیا» یک سر متحرک و درخشان و رایانه‌ای مبتنی بر فن‌آوری ژئوفیس^{۱۶۱} به صورت مستقل و در زمان واقعی همراه با پخش یک عطر زانه از برند الودی^{۱۶۲} به طور زنده ظاهر می‌شود. سیستم بینایی، هوش مصنوعی و نرم افزار موتور احساسات ارمیا او را قادر می‌ساخت تا یک بازیگر کاملاً خودجوش و مستقل باشد، یک خلق واقعی «آینده‌نگر». این ایده ترکیب بازیگری واقعی با شخصیت غیرواقعی رایانه‌ای را سوزان برودهست به این روش توضیح می‌دهد:

«تنش‌هایی در اجرای فضاهایی که از تلفیق یا ارتباط بدن با فن‌آوری ایجاد شده است، وجود دارد. شاید بتوانیم فرض کنیم که این رابطه‌ی مجازی یک زیبایی‌شناسی جدیدی را ایجاد

آدامز (۲۰۱۶) تماشاگر نخستین امر مورد توجه در آغاز فرایندی تعاملی است: در این روش ما بیشتر شبیه طراحان بازی هستیم و به جای توجه به امتیازهایی برای بازیگران بیشتر به دستاوردهایی برای مخاطبان می‌اندیشیم و به تدریج از چنان، مجموعه امکاناتی برای چنین داستانی پدید خواهد آمد... تئاتر تعاملی توان بالقوه‌ی هماهنگ شدن با توجه حاد تماشاگران نسل ۱ را که چندکارگی انگیزش پایدار و تمایل مداوم به فوریت را در خود گسترش داده اند داراست.» (فیلوتوس، آن؛ مدفورد، گیل اس: ۱۴۰۰)

روش‌شناسی پژوهش

این مطالعه یک پژوهش کاربردی است که با هدف طراحی و اعتبارسنجی الگوی بقای تئاتر در عرصه رسانه‌های نوین صورت گرفته است. همچنین از منظر روش و بازه‌ی زمانی گردآوری داده‌ها یک پژوهش توصیفی است که با شیوه‌ی پیمایش مقطعی انجام شد.

جامعه‌ی آماری شامل فعالان صحنه‌ی تئاتر کشور می‌باشد. براساس استعلام از معاونت هنری وزارت فرهنگ و ارشاد اسلامی در حدود ۹۰۰ گروه تئاتری در کشور ثبت شده است و حدود ۶۳۰۰ نفر در این گروه‌ها فعالیت دارند. برای محاسبه‌ی حجم نمونه‌ای از فرمول کوکران استفاده شد. از آن‌جا که حجم جامعه آماری ۶۳۰۰ نفر است بنابراین حداقل نمونه لازم به صورت زیر قابل محاسبه است: حداقل حجم نمونه ۳۶۲ نفر برآورد شد و برای اطمینان بیشتر ۳۷۰ نفر به عنوان نمونه انتخاب گردید.

برای بررسی روایی پرسشنامه از روایی‌سازه (مدل بیرونی)، روایی همگرا (AVE) و روایی واگرا استفاده شد که نتایج آن در جدول ۳ ارائه شده است. همچنین آلفای کرونباخ کلی پرسشنامه در یک مطالعه‌ی مقدماتی ۰/۹۱۲ به دست آمد. مقدار AVE برای تمامی متغیرهای باید بزرگتر از ۰/۵ باشد (آذر و غلامزاده، ۱۳۹۸؛ هنسلر و همکاران، ۲۰۱۵). برای محاسبه‌ی پایایی نیز پایایی ترکیبی (CR) و ضریب آلفای کرونباخ هر یک از عوامل محاسبه شده است. برای ارزیابی روایی گرا از معیار HTMT استفاده شده است. این معیار جایگزین روش قدیمی فورنل-لارکر شده است. حد مجاز این معیار میزان ۰/۸۵ تا ۰/۹ می‌باشد یعنی اگر مقادیر این معیار کمتر از ۰/۹ باشد روایی واگرا قابل قبول است (هنسلر و همکاران، ۲۰۱۵). نتایج حاصل از اعتبارسنجی پرسشنامه در بخش اعتبارسنجی مدل ارائه شده است.

برای آزمون فرضیه‌های پژوهش از تکنیک حداقل مربعات جزئی استفاده شد. این روش شامل دو مدل بیرونی (اندازه‌گیری) و مدل درونی (ساختاری) است. برای تجزیه و تحلیل داده‌ها و آزمون فرضیه‌های پژوهش از نرم‌افزار Smart PLS استفاده شد.

یافته‌های پژوهش

به طور کلی از ۳۷۰ نفر نمونه‌ی این مطالعه ۲۴۹ نفر (۶۷٪) مرد و ۱۲۱ نفر (۳۳٪) از فعالان تئاتر کشور را زنان تشکیل می‌دهند. از منظر تحصیلات ۲۰۲ نفر (۵۵٪) کارشناسی، ۱۳۱ نفر (۳۵٪) کارشناسی ارشد و ۳۷ نفر (۱۰٪) تحصیلات دکتری دارند. از منظر سن ۸۴ نفر (۲۳٪) کمتر از ۳۵ سال، ۱۷۴ نفر (۴۷٪) بین ۳۵ تا ۴۵ سال و ۱۱۲ نفر (۳۰٪) نیز ۴۵ سال و بیشتر سن دارند. از منظر سابقه کاری ۷۹ نفر (۲۱٪) کمتر از ۱۰ سال، ۱۰۸ نفر (۲۹٪) بین ۱۰ تا ۱۵ سال، ۹۷ نفر (۲۶٪) بین ۱۵ تا ۲۰ سال و ۸۶ نفر (۲۳٪) نیز بیش از ۲۰ سال سابقه فعالیت دارند.

جدول ۱- ویژگی‌های جمعیت‌شناختی مشارکت‌کنندگان

درصد	فراوانی	ویژگی‌های جمعیت‌شناختی	
۶۷٪	۲۴۹	مرد	جنسیت
۳۳٪	۱۲۱	زن	
۲۳٪	۸۴	کمتر از ۳۵ سال	سن
۴۷٪	۱۷۴	۳۵ تا ۴۵ سال	
۳۰٪	۱۱۲	۴۵ سال و بیشتر	
۵۵٪	۲۰۲	کارشناسی	تحصیلات
۳۵٪	۱۳۱	کارشناسی ارشد	
۱۰٪	۳۷	دکتری	
۲۱٪	۷۹	کمتر از ۱۰ سال	سابقه فعالیت
۲۹٪	۱۰۸	۱۰ تا ۱۵ سال	
۲۶٪	۹۷	۱۵ تا ۲۰ سال	
۲۳٪	۸۶	بیش از ۲۰ سال	
۱۰۰٪	۳۷۰	کل	

(منبع: یافته‌های پژوهش)

برای اعتبارسنجی الگوی بقای تئاتر در عرصه‌ی رسانه‌های نوین از روش حداقل مربعات جزئی استفاده شده است. این تحلیل در دو سطح مدل بیرونی (بخش اندازه‌گیری) و مدل درونی (بخش ساختاری) مورد بررسی قرار گرفته است. نتایج نهایی روایی سازه در جدول ۲ ارائه شده است. بار عاملی مشاهده در تمامی موارد مقداری بزرگتر

سازه‌ها	گویه‌ها	بارعاملی	آماره تی
شیوه اجرایی نوین	تغییر معنای کلاسیک تئاتر (Q32)	۵۴۷/۰	۵۹/۴
	خلق مجازی (Q33)	۹۳۲/۰	۷۰۸/۲۷
بقای تئاتر	عدم مکان و زمان (توسط ابر سرورها) (Q34)	۷۲۶/۰	۲۳۴/۱۶
	تئاترپسا دیجیتال (Q35)	۶۵۸/۰	۵۷۹/۳
	زیباشناسی نوین (Q36)	۸۶۴/۰	۲۵۹/۴۲
	تعامل هنری (Q37)	۸۴۱/۰	۷۰۶/۳۳
شهروندنگاری	شبیه‌سازی (Q38)	۸۵۷/۰	۷۳۱/۳۴
	ساخت ایده ال توسط خود تماشاگر (Q39)	۰۰۰/۱	-
مدیریت مشارکتی	باشگاه سایورگی (Q40)	۶۶۴/۰	۳۵۷/۷
	آژانس‌های دیجیتالی تئاتر (Q41)	۸۸۷/۰	۸۷۶/۲۵

روایی همگرا و پایایی متغیرهای پژوهش در جدول ۳ ارائه شده است.

جدول ۳- روایی همگرا و پایایی سازه‌های پژوهش

سازه‌های اصلی	AVE	پایایی ترکیبی (CR)	آلفای کرونباخ
تئاتر سوم	۵۶۹/۰	۸۶۱/۰	۷۸۶/۰
تاریخ	۵۷۱/۰	۷۲۴/۰	۴۴۷/۰
جهان مجازی	۵۶۷/۰	۸۶۷/۰	۸۰۹/۰
دنیای دیجیتالی	۷۰۰/۰	۸۷۵/۰	۷۸۶/۰
دولت‌ها	۵۹۲/۰	۸۷۸/۰	۸۲۶/۰
رسانه‌های نوین	۵۹۲/۰	۸۵۳/۰	۷۷۰/۰
شهروندنگاری	۶۰۴/۰	۸۸۲/۰	۸۲۸/۰
شیوه اجرایی نوین	۱۰۰۰/۰	۱۰۰۰/۰	۱۰۰۰/۰
فناوری	۵۸۴/۰	۷۲۴/۰	۳۴۲/۰
مدیریت مشارکتی	۶۵۷/۰	۸۵۲/۰	۷۴۱/۰
هنرمندان	۶۱۴/۰	۷۵۷/۰	۳۹۴/۰

میزان روای همگرا (AVE) برای تمامی سازه‌ها بزرگتر از ۰/۵ بدست آمده است. میزان آلفای کرونباخ و پایایی ترکیبی نیز از ۰/۷ بزرگتر است. در نهایت مقادیر شاخص روایی یگانه-دوگانه HTMT برای سنجش روایی واگرا نیز در جدول ۴ ارائه شده است.

میزان آماره HTMT در تمامی موارد از ۰/۹ کمتر به دست آمده است بنابراین روایی واگرا نیز مورد تایید است. با عنایت به یافته‌های حاصل از این مقیاس می‌توان به آزمون فرضیه‌های پژوهش پرداخت. با عنایت به یافته‌های حاصل از این مقیاس می‌توان به آزمون فرضیه‌های پژوهش پرداخت. رابطه متغیرهای مورد بررسی در هر یک از فرضیه‌های

۰/۶ است و مقدار بوت استرپینگ (آماره t) نیز از مقدار بحرانی ۱/۹۶ بزرگتر است. بنابراین می‌توان نتیجه گرفت هر سازه به درستی مورد سنجش قرار گرفته است.

جدول ۲- نتایج روایی سازه (مدل بیرونی) الگوی بقای تئاتر در عرصه رسانه‌های نوین

سازه‌ها	گویه‌ها	بارعاملی	آماره تی
دنیای دیجیتالی	عدم تراکم و تفاوت گسترده (Q01)	۷۹۷/۰	۶۴/۲۸
	تولید انبوه (Q02)	۸۱۳/۰	۷۴۲/۲۳
	حذف هاله مقدس هنر (Q03)	۶۸۳/۰	۱۱۱/۱۷
	ترکیب‌سازی (چیدمان یا کلاژ) (Q04)	۷۴۴/۰	۸۱۶/۲۲
فناوری	خرد و علم برای عموم (Q05)	۸۰۲/۰	۸۱۶/۳۰
	ادغام هنر و تکنولوژی (Q06)	۸۱۷/۰	۶۳۵/۳۰
	هنرهای تعاملی (چند رسانه ای) (Q07)	۸۰۶/۰	۴۲۹/۲۵
	رویکرد توسعه محور (استفاده از تجربیات جهانی) (Q08)	۸۰۹/۰	۳۳۵/۲۳
جهان مجازی	رقابت دو جهان (Q09)	۸۱۶/۰	۷۸۳/۲۹
	غیر فیزیکی شدن پدیده‌های فرهنگی (Q10)	۸۳۸/۰	۴۴/۴۵
	تجسم واقعیت مجازی (Q11)	۸۵۶/۰	۳۳۵/۴۰
	تفکر دیجیتالی (عادت درون نهاده یا تغییر نسل‌ها) (Q12)	۸۳۷/۰	۰۵۲/۳۳
رسانه‌های نوین	مخاطب گسترده (Q13)	۸۳۳/۰	۸۳۳/۳۳
	افزایش تعامل چند سویه با مخاطب (Q14)	۸۰۴/۰	۸۶۸/۲۴
	دو جهانی شدن (تغییر در روابط انسانی) (Q15)	۸۳۵/۰	۴۶۸/۳۵
	دنیای وانموده‌ها (مرجع حقیقت دیگر وجود ندارد) (Q16)	۵۳۱/۰	۰۳۷/۱۰
دولت‌ها	مدیریت رسانه (Q17)	۷۷۲/۰	۸۷۸/۱۸
	جایگاه بخش خصوصی (Q18)	۷۷۹/۰	۱۷۲/۱۷
	امنیت اقتصادی در دنیای دیجیتال (Q19)	۷۲۳/۰	۹۰۵/۱۲
	ارتقاء فرهنگ و اقتصاد آنلاین (Q20)	۸۰۱/۰	۸۲۹/۳۰
هنرمندان	هنرمندان پسا دیجیتال (Q21)	۸۷۷/۰	۸۵۶/۴۲
	شیوه‌های اجرایی (Q22)	۸۱۶/۰	۰۳۸/۲۲
	پذیرش تکنولوژی (Q23)	۵۹۹/۰	۷۳۶/۴
تاریخ	فرهنگ (Q24)	۷۴۳/۰	۷۴۹/۱۷
	جامعه (Q25)	۸۱۱/۰	۹۱۵/۳۳
	اقتصاد (Q26)	۶۷۹/۰	۴۲۹/۱۳
	علم (Q27)	۸۰۵/۰	۲۱۱/۲۳
تئاتر سوم	اضطراب‌های جدید (Q28)	۷۱۸/۰	۲۳۱/۱۶
	اثر هنری (تئاتر پسادیجیتال) (Q29)	۶۲۲/۰	۱۴/۸
	حاد واقعیت (Q30)	۸۰۹/۰	۱۶۶/۲۳
	وانموده (Q31)	۶۱۱/۰	۵۹۷/۷

جدول ۴- رویایی واگرا براساس معیار Heterotrait-Monotrait

سازه‌های اصلی	تئاتر سوم (۱)	تاریخ (۲)	جهان مجازی (۳)	دنیای دیجیتال (۴)	دولت‌ها (۵)	رسانه‌های نوین (۶)	شهر و زندگی (۷)	شبهه اجرایی نوین (۸)	فناوری (۹)	مدیریت مشارکتی (۱۰)	هم‌زمان (۱۱)
۱	۷۵۴/۰	۲۱۷/۰	۶۳۰/۰	۵۴۰/۰	۳۵۸/۰	۴۲۹/۰	۵۷۹/۰	۴۰۱/۰	۳۲۵/۰	۲۱۹/۰	۲۶۴/۰
۲		۲۱۷/۰	۲۹۷/۰	۳۴۴/۰	۱۴۲/۰	۳۱۷/۰	۲۷۲/۰	۳۴۵/۰	۱۱۱/۰	۳۱۹/۰	۲۱۴/۰
۳			۷۵۳/۰	۵۸۶/۰	۱۷۸/۰	۳۹۱/۰	۶۱۹/۰	۴۷۴/۰	۱۵۹/۰	۱۵۴/۰	۳۱۲/۰
۴				۸۳۷/۰	۳۰۷/۰	۶۷۱/۰	۴۸۳/۰	۴۱۹/۰	۶۱۵/۰	۱۰۶/۰	۱۸۹/۰
۵					۷۶۹/۰	۶۱۸/۰	۲۲۶/۰	۱۶۸/۰	۷۰۱/۰	۲۸۹/۰	۱۷۵/۰
۶						۷۶۹/۰	۳۷۵/۰	۳۲۳/۰	۲۱۴/۰	۴۵۵/۰	۳۶۶/۰
۷							۷۷۷/۰	۴۳۴/۰	۳۰۶/۰	۲۶۷/۰	۲۹۱/۰
۸								۱۰۰۰/۰	۱۵۹/۰	۳۹۶/۰	۳۵۵/۰
۹									۷۶۴/۰	۱۱۴/۰	۴۱۲/۰
۱۰										۸۱۱/۰	۱۸۷/۰
۱۱											۷۸۴/۰

پژوهش براساس یک ساختار علی با تکنیک حداقل مربعات جزئی PLS آزمون شده است. در مدل کلی پژوهش که در شکل ۲ آمده است رابطه متغیرهای اصلی پژوهش ارائه شده است.

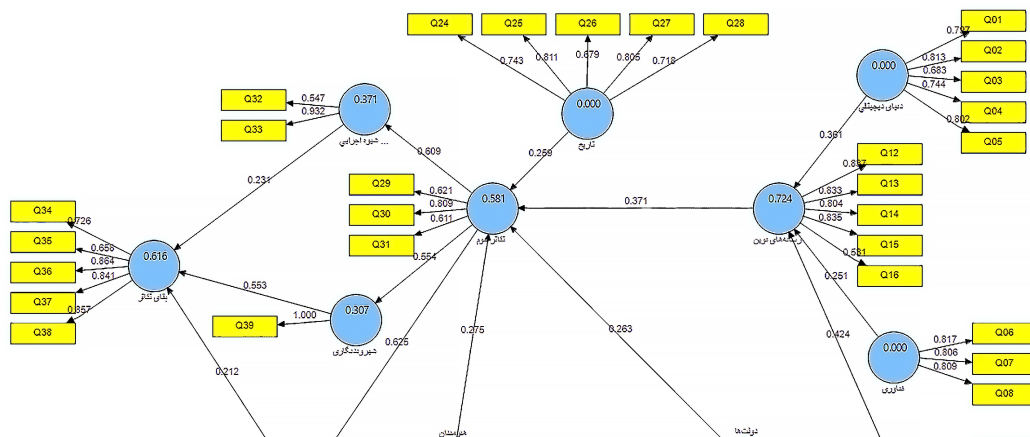
روابط میان سازه‌های اصلی پژوهش در بخش ساختاری بررسی شده است. براساس ضریب مسیر مشاهده شده و مقدار آماره t (بوت‌استرپینگ) روابط متغیرها به صورت جدول ۵ قابل تفسیر است:

در نهایت برازش مدل مورد بررسی قرار گرفته است. بخش ساختاری مدل بر خلاف مدل‌های اندازه‌گیری، به پرسش‌ها و متغیرهای آشکار مدل کاری ندارد و تنها به متغیرهای پنهان و روابط میان آن‌ها توجه می‌کند. در این پژوهش برازش مدل ساختاری با استفاده از ضریب تعیین (R^2)، شاخص استون-گیزر (Q^2)، اندازه اثر ($F2$) و در نهایت آماره GOF بررسی شده است. نتایج ارزیابی برازش مدل در جدول ۶ گزارش شده است.

ضریب تعیین (R^2) بیانگر میزان تغییرات هر یک از متغیرهای وابسته مدل است که به وسیله متغیرهای مستقل تبیین می‌شود. مقدار R^2 تنها برای متغیرهای درون‌زای مدل ارائه می‌شود و در مورد سازه‌های برون‌زا مقدار آن برابر صفر است. چین^{۱۶۴} (۱۹۹۸) سه مقدار ۰/۱۹، ۰/۳۳ و ۰/۶۷ را به عنوان مقادیر ضعیف، متوسط و قوی برای ضریب تعیین معرفی کرده است. مقدار R^2 توسعه پایدار ۰/۶۰۱ است که در سطح قوی قرار دارد.

شاخص استون-گیزر (Q^2) قدرت پیش بینی مدل در سازه‌های درون‌زا را مشخص می‌کند. اگر مقدار شاخص Q^2 مثبت باشد نشان می‌دهد که برازش مدل مطلوب است و مدل از قدرت پیش‌بینی کنندگی مناسبی برخوردار است

(تنتهاوس و همکاران^{۱۶۵}، ۲۰۰۵). مقدار شاخص Q^2 در تمامی موارد مثبت به‌دست آمده است که نشان می‌دهد برازش مدل مناسب است. همچنین شاخص GOF برابر



شکل ۲ - نتایج اعتبارسنجی الگوی بقای تئاتر در عرصه رسانه‌های نوین



GoF	روایی متقاطع اشتراکی	روایی متقاطع افزونگی	ضریب تشخیص	سازه‌های اصلی
۵۷۸/۰	۱۸۰/۰	۳۲۵/۰	۶۱۶/۰	تاثیر سوم
	۱۸۲/۰	۲۴۶/۰	۵۸۱/۰	تاریخ
	۱۷۸/۰	۳۵۱/۰	۰/۰	جهان مجازی
	۳۱۱/۰	۳۸۸/۰	۰/۰	دنیای دیجیتال
	۲۰۳/۰	۳۷۹/۰	۰/۰	دولت‌ها
	۲۰۳/۰	۳۱۴/۰	۰/۰	رسانه‌های نوین
	۲۱۵/۰	۴۱۳/۰	۷۲۴/۰	شهروندنگاری
	۶۱۱/۰	۲۸۴/۰	۳۰۷/۰	شیوه اجرایی نوین
	۱۹۵/۰	۱۷۵/۰	۳۷۱/۰	فناوری
	۲۶۸/۰	۳۰۳/۰	۰/۰	مدیریت مشارکتی
	۲۲۵/۰	۱۹۷/۰	۳۹۱/۰	هنرمندان

نتیجه	آماره t	بارعاملی	متغیر وابسته	متغیر مستقل
تایید	۸۴۳/۴	۳۶۱/۰	رسانه‌های نوین	دنیای دیجیتال
تایید	۲۴۸/۲	۲۵۱/۰	رسانه‌های نوین	فناوری
تایید	۶۵۶/۶	۴۲۴/۰	رسانه‌های نوین	جهان مجازی
تایید	۸۹۳/۴	۳۷۱/۰	تاثیر سوم	رسانه‌های نوین
تایید	۵۸۴/۳	۲۶۳/۰	تاثیر سوم	دولت‌ها
تایید	۸۷۴/۳	۲۷۵/۰	تاثیر سوم	هنرمندان
تایید	۲۹۶/۳	۲۵۹/۰	تاثیر سوم	تاریخ
تایید	۰۹۴/۹	۶۰۹/۰	شیوه اجرایی نوین	تاثیر سوم
تایید	۱۱۲/۸	۵۵۴/۰	شهروندنگاری	تاثیر سوم
تایید	۲۱۳/۹	۶۲۵/۰	مدیریت مشارکتی	تاثیر سوم
تایید	۱۰۷/۴	۲۳۱/۰	بقای تاثیر	شیوه اجرایی نوین
تایید	۳۵۲/۸	۵۵۳/۰	بقای تاثیر	شهروندنگاری
تایید	۴۰۱/۳	۲۱۲/۰	بقای تاثیر	مدیریت مشارکتی

۰/۴۲۴ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۶/۶۵۶ به دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: جهان مجازی بر رسانه‌های نوین تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه چون و پارک (۲۰۲۰) هماهنگ است.

ضریب تاثیر رسانه‌های نوین بر تاثیر سوم مقدار ۰/۳۷۱ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۴/۸۹۳ به دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: رسانه‌های نوین بر تاثیر سوم تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه گیلبرت (۲۰۱۸) هماهنگ است.

ضریب تاثیر دولت‌ها بر تاثیر سوم مقدار ۰/۲۶۳ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۳/۵۸۴ به دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: دولت‌ها بر تاثیر سوم تاثیر مثبت و معناداری دارد که با مطالعه تعلیمی و آقایی (۱۳۹۷) هم راستا است.

ضریب تاثیر هنرمندان بر تاثیر سوم مقدار ۰/۲۷۵ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۳/۸۷۴ به دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: هنرمندان بر تاثیر سوم تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه واتسون (۲۰۲۰) هماهنگ است.

ضریب تاثیر تاریخ بر تاثیر سوم مقدار ۰/۲۵۹ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۳/۲۹۶ به دست آمده

۰/۵۷۸ بدست آمده است بنابراین مدل از برازش مطلوبی برخوردار است.

نتیجه‌گیری

پژوهش حاضر با هدف طراحی و اعتبارسنجی الگوی بقای تاثیر در عرصه رسانه‌های نوین انجام شده است. براساس نتایج پژوهش مشخص گردید.

ضریب تاثیر دنیای دیجیتال بر رسانه‌های نوین مقدار ۰/۳۶۱ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۴/۸۴۳ به دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: دنیای دیجیتال بر رسانه‌های نوین تاثیر مثبت و معناداری دارد. که این مهم با نتایج مطالعه مائورو (۲۰۲۰) همسواست.

ضریب تاثیر فناوری بر رسانه‌های نوین مقدار ۰/۲۵۱ به دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۲/۲۴۸ به دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: فناوری بر رسانه‌های نوین تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه ماتونی و سچوبلی (۲۰۱۸) همخوانی دارد.

ضریب تاثیر جهان مجازی بر رسانه‌های نوین مقدار

است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: تاریخ بر تئاتر سوم تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه براکت (۱۳۹۸) سازگار است.

ضریب تاثیر تئاتر سوم بر شیوه اجرایی نوین مقدار ۰/۶۰۹ به‌دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۹/۰۹۴ به‌دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: تئاتر سوم بر شیوه اجرایی نوین تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه باربا و ساوارس (۲۰۰۳) همسو است. ضریب تاثیر تئاتر سوم بر شهروندنگاری مقدار ۰/۵۵۴ به‌دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۸/۱۱۲ به‌دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: تئاتر سوم بر شهروندنگاری تاثیر مثبت و معناداری دارد و این مهم با نتایج مطالعه مشهدی عبدالرحمن و آستانه (۱۳۹۷) هم‌خوانی دارد.

ضریب تاثیر تئاتر سوم بر مدیریت مشارکتی مقدار ۰/۶۲۵ به‌دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۹/۲۱۳ به‌دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: تئاتر سوم بر مدیریت مشارکتی تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه ترنر و کمپبل (۲۰۱۸) هماهنگ است. ضریب تاثیر شیوه اجرایی نوین بر بقای تئاتر مقدار ۰/۲۳۱ به‌دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۴/۱۰۷ به‌دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: شیوه اجرایی نوین بر بقای تئاتر تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه‌ی بورپیر (۲۰۱۸) همسو است.

ضریب تاثیر شهروندنگاری بر بقای تئاتر مقدار ۰/۵۵۳ به‌دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۸/۳۵۲ به‌دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: شهروندنگاری بر بقای تئاتر تاثیر مثبت و معناداری دارد و این مهم با نتایج مطالعه تامپسون و بونیفیس (۱۳۹۸) هماهنگ است.

ضریب تاثیر مدیریت مشارکتی بر بقای تئاتر مقدار ۰/۲۱۲ به‌دست آمده است. همچنین مقدار آماره t نیز ۳/۴۰۱ به‌دست آمده است. بنابراین با اطمینان ۹۵٪ می‌توان ادعا کرد: مدیریت مشارکتی بر بقای تئاتر تاثیر مثبت و معناداری دارد و با نتایج مطالعه جلالی و همکاران (۱۳۹۸) هم‌راستا است.

پی‌نوشت‌ها:

همچنین شاخص GOF برابر ۰/۵۷۸ به‌دست آمده است بنابراین مدل از برازش مطلوبی برخوردار است.

با نگاهی نوآورانه این پژوهش با متغیرهای تاثیرگذار و زمینه‌ساز در حوزه‌ی رسانه و هنر، بی‌شک می‌تواند ایجادگر نوعی پارادایمی جدید در این حوزه باشد؛ از این رو که می‌تواند تغییرات بنیادین در الگوهای اندیشه و مفاهیم مشخص در خصوص نحوه‌ی ایجاد و عرضه‌ی رسانه‌ی تئاتر ایجاد کند. با آنچه که گفته شد در حوزه‌ی تئاتر شیوه‌های اجرایی با به‌کارگیری از تکنولوژی متفاوت خواهند بود و دیگر کارگردان تئاتر، معنای کلاسیک خود را از دست می‌دهد و هر کاربر براساس بستر اینترنتی موجود به خلق بازیگران مجازی خود دست می‌زند و نمایش خود را شکل می‌دهد. نمایشی که به راحتی می‌تواند آن را با کاربرهای دیگر به اشتراک بگذارد و یا در ادامه‌ی خلق آثار نمایشی کاربرهای دیگر باشد. در این زمان دیگر سالن‌های تئاتر و گالری‌ها کارکرد کلاسیک خود را از دست می‌دهند و تبدیل به مکان‌هایی برای گردهمایی‌های کاربرهای خلاق می‌شوند؛ که با به‌نمایش گذاشتن آثار خود در کنار یکدیگر حاضر شده‌اند. عنصر بازیگر در تئاتر خود تبدیل به کاربری فعال می‌شود که با ایجاد تعامل مجازی با مخاطب خود دست به تولید اثر نمایشی می‌زند. فرم، شکل یا «ساختار نیروی انسانی» در رسانه‌های آینده کاملاً فرق خواهد کرد و نیروی انسانی، یعنی «رسانه‌نگاران، رسانه‌داران، رسانه‌کاران» با آنچه امروز در این سه حوزه وجود دارد متفاوت خواهد بود. مثلاً نیروی انسانی الکترونیک، نیروی انسانی چند مهارته، انیماتور رسانه و ... از جمله کسانی خواهند بود که در حوزه‌ی تئاتر حرفشان برای مخاطبان شنیدنی و اثرگذار است. شاید این موضوع در حال حاضر و به‌خصوص در کشورهای کمتر پیشرفته، زیاد احساس نشود و تنها بتوان راجع به آن در قالب یک تئوری و با نگاه آینده‌ی پژوهی صحبت کرد؛ اما این آینده بسیار نزدیک است و بسیار ضروری و لازم است که پژوهشگران حوزه‌ی تئاتر بتوانند به استقبال این تغییر بروند تا در آینده‌ای که صحبت از آن به میان می‌رود؛ باز هم تئاتر بتواند با قدرت و جدیت در بین اهل بشر وجود داشته باشد.

1. Kaplan
2. Arslan
3. Paulo Freire

4. Henderson
5. Bassano
6. Mueser & Vlachos

7. Budzinski, O., & Kuchinke
8. Mitchell
9. Derrida



10. Artaud
11. Manovich
12. Lumanovich
13. Mattoni & Ceccobelli
14. Paster
15. Gilbert
16. Chen & Gao
17. Kaplan and Hinlin
18. Hansen-Löve Aage
19. Fluxus (programming environment)
20. Rangel
21. Jack Higgins
22. inter
23. between
24. intermedia
25. between- mediums
26. Rangel
27. Gesamtkunstwerk
28. Gerard James Butler
29. Hayward
30. Agnes Petto
31. Erika Fischer-Lichte
32. Peter Stein
33. The Demons
34. Frank Castorf
35. The Master and Margarita
36. Bulgakov
37. Volksbühne am Rosa-Luxemburg-Platz
38. Shakespeares Sonnete
39. Rufus Wainwright
40. Love Is My Sin
41. Theatre for a New Audience
42. IVO Van Hove
43. Cries and Whispers
44. Julie Taymor
45. Wooster
46. In the Mood for Love
47. Michael Thalheimer
48. Emilia Galotti
49. Enough Stupidity
50. Every Wise Man
51. Rebstock
52. Christopher Ballm
53. Watson
54. Springer
55. Howard Rheingold
56. Allucqère Rosanne Stone
57. Michael Benedict
58. Stelarc
59. 'Wooster Group's Frank Dell's The Temptation
60. St. Anthony
61. Marlon Brando
62. Al Pacino
63. Laurence Olivier
64. Humphrey Bogart
65. Alfred Hitchcock
66. Artificial intelligence
67. desktop theatre
68. chat room
69. digital performance
70. robotic theatre
71. Beaufort
72. Brenda laurel
73. Laurel
74. Wassily Kandinsky
75. Modern digital theater
76. Barba & Savarese
77. Performance art
78. Happening
79. Robert Wilson
80. Multimedia theater
81. Webster's Dictionary
82. Cambridge Dictionary
83. virtual reality
84. cyber
85. motioncapture
86. Jeraminco
87. Augmented Reality
88. Giardini exhibition
89. Church of San Marco
90. Hans
91. Stern
92. Jean Baudrillard
93. Danes and McMillan
94. Bertolt Brecht
95. Viktor Shklovsky
96. Denis McQuail
97. Turner & Campbell
98. Richard Wagner
99. Wagner R. Art and Revolution. <http://users.belgacom.net/wagnerlibrary/prose/wagartrev.htm-d0e1202>
100. The art of the future
101. Artwork of the future
102. Edward Gordon
103. Erwin Piscator
104. Josef Svoboda
105. The Builders Association
106. Laterna magica
107. Jahn Cage
108. Sherrie Rabin Owitz
109. Kit Galloway
110. Roy Ascott
111. George Coates
112. Gertrude Stein
113. Richard Foreman
114. Robert Wilson
115. Peter Brook
116. Worcester Group
117. Laurie Anderson
118. forced entertainment
119. George coates performanceworks
120. Coates
121. stereoscopy
122. Gilbert
123. Claudio Pinauhez
124. David Saltz
125. interactive performance laboratory
126. Mark Reaney
127. motion capture
128. Susan Kozal
129. Installation Art
130. Telematic Dreaming
131. The Gertrude stein
132. Dixon
133. John Reaves
134. Gertrude Stein Repertory Theatre
135. CyberStage
136. Izenour
137. Sondant
138. VernRiffe
139. Transverse
140. Perspective
141. waitingforgodot.com
142. Adriane Jenik
143. Lisa Brenneis
144. Second Life
145. Theatre Repertory Theatre
146. Second Life Shakespeare Company
147. Early Modern Blackfriar's Theatre
148. Neutrino
149. The Nation
150. Blast Theory
151. Matt Adams
152. Jurow Far
153. Tandavanitg
154. Wooster
155. Purver& Kraft
156. Fringe
157. Woodsforhethrees and countless
158. Adparvar and Fabrvari
159. Postmodernism
160. Enrico Prampolini
161. Geoface
162. Elodie
163. Henseler
164. Chin, W. W.
165. Tenenhaus, M., Vinzi, V. E., Chatelin, Y.-M., & Lauro, C.

منابع

الف منابع فارسی

- اکرمی، روشنگر. (۱۳۹۸) از متن تا اجرا: نگاهی به شیوه‌های مدرن تفسیر و اجرای نمایشنامه‌ها. پژوهش در هنر و علوم/ انسانی، ۲ (۵)، ۹-۱۸.
- آذر، عادل؛ غلامزاده، رسول. (۱۳۹۸) کمترین مربعات جزئی، تهران، انتشارات نگاه دانش.
- بودریار، ژان. (۱۳۹۸) در سایه اکثریت‌های خاموش، ترجمه‌ی پیام ایزدجو، چاپ چهارم، تهران، انتشارات مرکز.
- بودریار، ژان. (۱۳۹۹) وانموده‌ها و وانمود، ترجمه‌ی پیام ایزدجو، تهران، انتشارات ثالث.
- بنیامین، والتر. (۱۳۹۸) نشانه‌ای به راهی. ترجمه بابک احمدی، تهران، ناشر: مرکز.
- بنیامین، والتر. (۱۹۳۶) اثر هنری در عصر تکثیر مکانیکی، فصلنامه سینمایی فارابی، ترجمه‌ی امید نیک فرجام، دوره هشتم، شماره سوم.
- برکت، اسکارگروس؛ هوشنگ آزادی‌ور. (۱۳۹۸) تاریخ تئاتر جهان، تهران، نشر مروارید
- تامپسون، کاریج؛ تد بونیفیس. (۱۳۹۸) پشت پرده تئاتر؛ چگونه رسانه‌های دیجیتال موجب تغییر شکل تئاتر می‌شوند؟. نمایش ۴۶.
- تعلیمی، آهو؛ ناصر آقایی. (۱۳۹۷) نگاهی تاریخی بر دوران فعالیت تئاتر خصوصی در ایران با تمرکز بر وضعیت تئاتر کشور بین سال‌های ۱۳۵۷ تا ۱۳۸۰ شمسی. تئاتر، ۱۰۸-۱۲۱.
- فیلیوتسوس، آن؛ مدفورد، گیل اس. (۱۴۰۰) سوبیه‌های نوین در آموزش هنرهای نمایشی، مترجم سعید اسدی، چاپ اول، تهران: نشر قطره.
- جلالی، شراره؛ رفیع، جلال؛ کلدی، علی. (۱۳۹۸) مردم‌شناسی مخاطب تئاتر با رویکرد شناخت نیاز فرهنگی، مطالعات جامعه‌شناسی، ۱۲ (۴۴)، ۱۳۷-۱۵۹.
- رفیع زاده، ریحانه؛ جوانی؛ اصغر، صافیان، محمدجواد؛ شیروانی؛ محمدرضا،

- مارتین اسلین (۱۳۸۲) نمایش چیست، ترجمه‌ی شیرین تعاونی (خالقی)، تهران، موسسه انتشارات آگاه.

- مشهدی عبدالرحمن، امید، حسین آستانه. (۱۳۹۷) مقاله‌ی ترویجی بررسی خدمات متقابل جنگ و تئاتر در دوران دفاع مقدس. *نشریه مطالعات دفاع مقدس*، ۴-۶۳-۸۲.

- منصوریان، سهیلا. وانمایی: تاریخچه و مفهوم؛ نگاهی به الزامات وانمایی برای جامعه و هنر معاصر از منظر ژان بودریار، *نشریه کیمیای هنر*، بهار ۱۳۹۱، شماره ۲.

- میرفخرایی، تژا؛ رجبیه، مونا. (۱۳۹۹) تحلیل جامعه شناختی تئاتر و جایگاه آن در میان رسانه‌های جمعی ایران. *فرهنگ/ارتباطات*، ۳ (۹)، ۱۹-۵۱.

(۱۳۹۶)، تبیین هنر واقعیت افزوده و سنت آن با جهان واقعی، فصلنامه علمی پژوهشی دانشگاه هنر اصفهان، سال پنجم، شماره ۳۰.

- رهبرنیا، زهرا؛ فاطمه مصدری. (۱۳۹۴) تاثیر رسانه‌های نوین بر تعاملی شدن هنر جدید با رویکردی به نظریه هنر در عصر بازتولیدپذیری مکانیکی. *مجله جهانی رسانه - نسخه فارسی*، ۱۰ (۲)، ۲۲۱-۲۲۵.

- هایدگر، مارتین. (۱۳۹۸) *سراغز کارهنری*، ترجمه‌ی پرویز ضیاءشهبایی، تهران، انتشارات هرمس.

- هایدگر، مارتین. (۱۳۷۷) *هستی و زمان*، ترجمه‌ی جمادی سیاوش، چاپ اول، تهران: انتشارات ققنوس.

- لیشته، اریکا فیشر. (۱۳۹۷) درآمد راتلج بر مطالعات تئاتر و اجرا، مترجمان: شیرین بزرگمهر، سحر مشگین قلم، چاپ اول، تهران، انتشارات دانشگاه هنر.

ب) منابع لاتین

- Arslan, C. (2019). *An analysis of Instagram's dialogical communication building potential in Turkish theater institutions*. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 9(1), 84-98.

- Adams, Matt. (2016). *In Conversation with ... Blast Theory's Matt Adams. Presentation at Roundhouse Cultural Center*. London, UK, June 10.

- Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap, Maria Shchelokova, Digital media in modern art. (2016) *theater performances*. Master i digital kommunikasjon og kultur.

- Barba, E. (2003). *The paper canoe: A guide to theatre anthropology*. Routledge.

- Barba, E., & Savarese, N. (2003). *A dictionary of theatre anthropology: The secret art of the performer*. Routledge.

- Beaurepaire, P. Y. (2018). *Moving scenes: the circulation of music and theatre in Europe, 1700-1815* (Vol. 2018, No. 2). Voltaire Foundation.

- *Postdigital Performance*. Matthew Causey. *Theatre Journal*, Volume 68, Number 3, September 2016, pp. 427-441 (Article) Published by Johns Hopkins University Press

- *Interactive Research: Media | Animator | Performer* Gwennyth Dobie, William Mackwood *Canadian Theatre Review*, Volume 172, Fall 2017, pp. 73-76 (Article). Published by University of Toronto Press

- Chen, X., & Gao, Y. (2021, November). *Integration of Digital Art Works and Virtual Reality Technology*. In International Conference on Machine Learning and Big Data Analytics for IoT Security and Privacy (pp. 606-612). Springer, Cham.

- Chin, W. W. (1998). *The partial least squares approach to structural equation modeling*. *Modern methods for business research*, 295(2), 295-33.

- *Culture and Media: The Attention Challenge The Marketing of Theatres in the Age of Social Media*. Angela Besana, Anna Maria Bagnasco, Annamaria Esposito, Alessia Calzola. (2017)

- Chon, M. G., & Park, H. (2020). *Social media activism in the digital age: Testing an integrative model of activism on contentious issues*. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, 97(1), 72-97.

- Gilbert, T. (2018). *Looking at Digital Art: Towards a Visual Meth-*

odology for Digital Sociology. *The American Sociologist*, 49(4), 569-579.

- Henseler, J., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2015). A new criterion for assessing discriminant validity in variance-based structural equation modeling. *Journal of the academy of marketing science*, 43(1), 115-135.

- Steve Dixon, with contributions by Barry Smith. *Digital Performance A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. The MIT Press, Cambridge, Massachusetts. London, England (2017)

- Kaplan, D. (2021). *Public intimacy in social media: The mass audience as a third party*. *Media, Culture & Society*, 43(4), 595-612.

- Mattoni, A., & Ceccobelli, D. (2018). *Comparing hybrid media systems in the digital age: A theoretical framework for analysis*. *European Journal of Communication*, 33(5), 540-557.

- Mauro, M. (2020). *Media discourse, sport and the nation: Narratives and counter-narratives in the digital age*. *Media, Culture & Society*, 42(6), 932-951.

- Rebstock, M. (2017). *Varieties of Independent Music Theatre in Europe*. In *Independent Theatre in Contemporary Europe* (pp. 523-574). transcript-Verlag.

- Reaves, J. (1995) *"Theory and Practice: the Gertrude Stein Rperatory Theater,"*

- CyberStage 1.3. Accessed April 20, 2012: <http://www.cyberstage.org/archive/cstage13/gsr13.htm1>

- Tenenhaus, M., Vinzi, V. E., Chatelin, Y.-M., & Lauro, C. (2005). *PLS path modeling*. *Computational statistics & data analysis*, 48(1), 159-205.

- Turner, J., & Campbell, P. (2018). *Radical Care: Performative Generosity and Generativity in Third Theatre*. *Performance Research*, 23(6), 58-64.

- Watson, I. (2020). *The Five Continents of Theatre: Facts and Legends about the Material Culture of the Actor by Eugenio Barba and Nicola Savarese*. *TDR: The Drama Review*, 64(2), 173-175.

- Jacques Derrida's Reading of Artaud: "La Parole soufflée" and "La Clôture de la représentation", in: *The French Review*, Vol. 57, No. 4. pp. 503-508. American Association of Teachers of French. (1985).