



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

بررسی تأثیر به‌کارگیری تکنیک‌های تئاتر چندرسانه‌ای بر میزان جذب و (درگیری) مخاطبان نوجوان

زهره پیرهادی

دانش آموخته کارشناسی ارشد کارگردانی نمایش از دانشکده سینما تئاتر دانشگاه هنر ایران

zohrepirhadii@gmail.com

چکیده

این پژوهش به بررسی نقش و تأثیر تئاتر چندرسانه‌ای به عنوان پلی ارتباطی بین هنرهای نمایشی و نسل جدید مخاطبان نوجوان می‌پردازد. در عصر دیجیتال، نوجوانان به عنوان «بومیان دیجیتال» دارای الگوهای شناختی، هیجانی و رفتاری متفاوتی هستند که نیازمند بازتعریف شیوه‌های تولید و اجرای آثار تئاتری است. این مطالعه با استفاده از روش تحقیق تحلیل منابع معتبر مکتوب، به واکاوی مبانی نظری تئاتر چندرسانه‌ای شامل مفاهیم بینارسانه‌ای و دراماتورژی دیجیتال می‌پردازد.

یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که تلفیق هوشمندانه رسانه‌های دیجیتال در تئاتر می‌تواند به ایجاد تجربه‌های چندحسی و غوطه‌ورکننده برای نوجوانان منجر شود. به طور خاص، استفاده از روابط تکمیلی، تقابلی و یکپارچه بین رسانه‌ها می‌تواند در افزایش مشارکت، درک مطلب و رضایت مخاطب نوجوان مؤثر باشد. همچنین، تئاتر چندرسانه‌ای قادر است با ایجاد «فضاهای سوم»، بستری برای گفت‌وگوی بین‌نسلی و انتقال ارزش‌های فرهنگی فراهم کند.

در عین حال، این پژوهش به چالش‌های پیش‌روی این رویکرد از جمله هزینه‌های تولید بالا، نیاز به تخصص‌های بین‌رشته‌ای و خطر غلبه فرم بر محتوا اشاره دارد. نتایج این مطالعه می‌تواند زمینه‌ساز توسعه مدل‌های عملیاتی برای تولیدات تئاتری ویژه نوجوانان و بازتعریف نقش تئاتر به عنوان رسانه‌ای زنده و مرتبط در عصر دیجیتال باشد. این پژوهش مسیر را برای مطالعات آینده در زمینه نظرسنجی آثار و توسعه استانداردهای آموزشی در این حوزه هموار می‌کند.

واژگان کلیدی: تئاتر نوجوانان، تئاتر چندرسانه‌ای، رسانه‌های دیجیتال، جذب مخاطب، بینارسانه‌ای، دراماتورژی دیجیتال.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

۱- مقدمه

۱-۱- بیان مسئله

تئاتر، به عنوان شکلی کهن از بیان هنری، همواره نقش مؤثری در بازتاب تجربیات انسانی، آموزش و ایجاد گفت‌وگوی اجتماعی ایفا کرده است (Brockett, Hildy, & Wilson, 2020). مخاطب نوجوان، به عنوان گروهی در حال گذار از کودکی به بزرگسالی، از حساسیت و اهمیت ویژه‌ای برخوردارند؛ چرا که در جست‌وجوی هویت، معنا و جایگاه خود در جهان هستند و هنر می‌تواند بستری امن برای این کاوش فراهم کند (Gonzalez, 2018). با این حال، در عصر حاضر، یک شکاف فزاینده بین تجربه زیستی نسل جدید نوجوانان و فرم سنتی هنرهای نمایشی به وجود آمده است.

نسل فعلی نوجوانان، متولدین عصر دیجیتال یا به اصطلاح "بومیان دیجیتال" (Digital Natives) هستند (Prensk, 2001). محیط زندگی آنان به طور کامل با فناوری‌های دیجیتال، اینترنت پرسرعت، رسانه‌های اجتماعی و فرهنگ تصویری اشباع شده است. این نسل اطلاعات را به سرعت و اغلب به صورت چندکاناله (multimodal) دریافت می‌کنند؛ به این معنا که ترجیح می‌دهند از طریق ترکیبی از متن، تصویر، صدا و ویدئو با محتوا تعامل داشته باشند (Kress, 2010). ذائقه زیبایی‌شناختی و انتظارات آنان از سرگرمی، عمیقاً تحت تأثیر بازی‌های ویدئویی، پلتفرم‌های استریمینگ مانند یوتیوب و نتفلیکس، و واقعیت‌های Extended (XR) شکل گرفته است (Selwyn, 2021).

از سوی دیگر، تئاتر سنتی، با تکیه بر زنده بودن (liveness)، حضور فیزیکی بازیگر و تماشاگر، و در استفاده از تکنولوژی، ممکن است از دیدگاه یک نوجوان امروزی، "ایستا"، "کند" و "غیرقابل ارتباط" به نظر برسد (Dixon, 2007). این perception (ادراک) منجر به یک چالش بزرگ شده است: کاهش تدریجی حضور نوجوانان در سالن‌های تئاتر و از دست دادن علاقه آنان به این هنر. در نتیجه، تئاتر خطر می‌کند نه تنها یک مخاطب بالقوه وفادار را از دست بدهد، بلکه فرصت بی‌بدیل خود برای مشارکت در شکل‌دهی به افکار، احساسات و جهان‌بینی نسلی که آینده را می‌سازند، نیز از کف بدهد.

اینجاست که این پرسش اساسی مطرح می‌شود: چگونه می‌توان این شکاف تجربی را پل زد؟ یکی از پاسخ‌های پیش رو، بهره‌گیری هوشمندانه از همان زبان و ابزاری است که جهان نوجوانان را تعریف می‌کند: تکنولوژی دیجیتال. رویکرد تئاتر چندرسانه‌ای (Multimedia Theatre) یا تئاتر بینارسانه‌ای (Intermedial Theatre) که در آن از عناصر دیجیتال مانند ویدئوپروژکشن، انیمیشن، موسیقی الکترونیک، واقعیت افزوده (AR) و واقعیت مجازی (VR) نه به عنوان تزئین، بلکه به عنوان اجزای یکپارچه و سازنده روایت دراماتیک استفاده می‌شود، می‌تواند یک راه‌حل ممکن باشد (Chapple & Kattenbelt, 2006).

با این حال، علیرغم استقبال نظری از این پتانسیل، پژوهش‌های نظام‌مند تجربی کمی در زمینه سنجش دقیق میزان تأثیر این تکنیک‌ها بر جذب و درگیری (engagement) مخاطب نوجوان، به ویژه در بافت‌های فرهنگی غیرغربی، وجود دارد. بیشتر مطالعات موجود کیفی یا توصیفی هستند و بر تحلیل متنی اجراها متمرکز شده‌اند. بنابراین، شکاف پژوهشی آشکاری در درک عینی و مبتنی بر شواهد از این مسئله احساس می‌شود.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

بر این اساس، این پژوهش به بررسی این مسئله اصلی می‌پردازد که آیا به کارگیری هدفمند تکنیک‌های تئاتر چندرسانه‌ای می‌تواند به طور معناداری بر میزان جذب، درک و رضایت مخاطبان نوجوان از یک اثر تئاتری بیفزاید؟ پاسخ به این پرسش می‌تواند راهکارهای عملیاتی ارزشمندی را در اختیار کارگردانان، نویسندگان و مربیان تئاتر قرار دهد تا با خلق آثاری هم‌زمان با نسل جدید، پویایی و چگونگی ارتباط در این هنر اصیل را برای آینده تضمین کنند.

سؤال اصلی این پژوهش این است که چگونه می‌توان با به‌کارگیری زبان بصری و رسانه‌ای نسل زد و آلفا (مانند ویدئوهای کوتاه، گیمینگ، و محتوای تعاملی) در قالب تئاتر چندرسانه‌ای، شکاف تجربی بین انتظارات این نسل از سرگرمی و فرم کلاسیک هنرهای نمایشی را کاهش داد؟

و این که آیا استفاده از زیبایی‌شناسی دیجیتال و فناوری‌های معاصر در تئاتر (مانند واقعیت افزوده یا فیلم‌های اینستاگرامی)، به نوجوانان کمک می‌کند تا بازتابی از هویت دیجیتال خود را روی صحنه ببینند و همچنان احساس تعلق و ارتباط بیشتری با اثر پیدا کنند؟

۱-۲- اهداف پژوهش:

این پژوهش با درک شکاف فزاینده بین زبان رسانه‌ای نسل جدید نوجوانان (نسل Z و آلفا) و فرم‌های سنتی هنرهای نمایشی، و با انگیزه احیای نقش تئاتر به عنوان یک رسانه زنده و مرتبط در زیست‌جهان آنان، دنبال می‌شود. اهداف این تحقیق را می‌توان در دو سطح اصلی زیر دسته‌بندی نمود:

الف) اهداف نظری و بنیادی:

۱. تدوین چارچوبی نظری برای تئاتر نوجوان در عصر دیجیتال: این پژوهش در پی آن است تا با تلفیق نظریه‌های مربوط به «بومیان دیجیتال» (Prensky, 2001)، ویژگی‌های روانشناختی نوجوانی، و مبانی زیبایی‌شناسی تئاتر چندرسانه‌ای و بینارسانه‌ای (Intermediality)، یک چارچوب مفهومی منسجم برای درک و تحلیل پدیده «تئاتر برای نسل دیجیتال» ارائه دهد. این چارچوب می‌تواند مبنایی برای پژوهش‌های آینده در این حوزه نوپا باشد.

۲. کاوش در الگوهای جدید روایت دراماتیک: هدف دیگر، بررسی و مستندسازی این مسئله است که چگونه تکنیک‌های دیجیتال مانند ویرایش غیرخطی، پروژکشن به عنوان یک شخصیت دراماتیک، یا روایت موازی در جهان مجازی و فیزیکی، می‌توانند ساختارهای روایی کلاسیک را متحول کرده و اشکال بیانی جدیدی خلق کنند که با ذائقه روایی پرسرعت و چندکاناله نوجوان امروز همخوانی داشته باشد.

۳. بازتعریف مفهوم «زنده بودن» (Liveness) در تئاتر: این تحقیق به واکاوی این پرسش بنیادین می‌پردازد که در عصر تکثیر دیجیتال، ارزش و معنای «حضور» و «اتفاقی بودن» که از ارکان تئاتر است، چگونه با ادغام رسانه‌های دیجیتال بازتعریف می‌شود. آیا این ادغام، به تقویت حس زنده بودن می‌انجامد یا آن را تضعیف می‌کند؟

ب) اهداف کاربردی و عملیاتی:

۱. ارائه الگوهای عملی برای تولید: هدف اصلی کاربردی این پژوهش، ارائه یک سری راهکارها، الگوها و بهترین Practices (روش‌های اثبات شده) به کارگردانان، طراحان صحنه، نمایشنامه‌نویسان و تولیدکنندگان تئاتر نوجوان است. این راهکارها نشان



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

خواهند داد که چگونه می‌توان به شکل هوشمندانه، هدفمند و نه صرفاً تزئینی، از فناوری‌هایی مانند ویدئوپروژکشن، موسیقی الکترونیک، سنسورهای حرکتی و واقعیت افزوده در تولیدات صحنه‌ای استفاده کرد.

۲. طراحی مدلی برای جذب و درگیری مخاطب: پژوهش حاضر در پی طراحی و آزمون یک مدل عملیاتی است که چگونگی استفاده از عناصر دیجیتال را برای افزایش حداکثری «درگیری» (Engagement) نوجوانان ترسیم می‌کند. این مدل به سؤالاتی همچون «چه نوع تعاملی بیشترین پاسخ را دارد؟»، «چه نسبتی از عناصر دیجیتال به عناصر زنده داراست؟» و «چگونه می‌توان حس کنجکاوی و کاوشگری نوجوان را برانگیخت؟» پاسخ خواهد داد.

۳. توسعه ابزارهای سنجش اثرگذاری: این مطالعه به توسعه و استانداردسازی ابزارهای سنجش (مانند پرسشنامه‌ها و راهنمای مصاحبه) کمک خواهد کرد که بتوانند به طور خاص میزان موفقیت تولیدات تئاتر چندرسانه‌ای در جذب مخاطب نوجوان را اندازه‌گیری کنند. این ابزارها می‌توانند برای تولیدکنندگان آینده بسیار ارزشمند باشند.

۴. ترویج سواد رسانه‌ای و هنری: در نهایت، این پژوهش با هدف ترویج درک عمیق‌تر و نقادانه‌تر نوجوانان از هر دو زبان تئاتر و رسانه‌های دیجیتال انجام می‌شود. هدف نهایی صرفاً سرگرم کردن نیست، بلکه ارتقای سواد رسانه‌ای آنان از طریق تجربه‌ای هنری است که هم برساخته رسانه را می‌شناسد و هم قدرت اجرای زنده را به آنان نشان می‌دهد. در مجموع، این پژوهش نه تنها به دنبال پاسخ‌هایی علمی برای یک مسئله فرهنگی است، بلکه آرمانی بزرگ‌تر را دنبال می‌کند: پل زدن بین میراث غنی تئاتر و آینده دیجیتال، تا اطمینان حاصل شود که این هنر باستانی، جایگاه خود را به عنوان یک رسانه حیاتی، مرتبط و دگرگون‌ساز در زندگی نسل بعدی مخاطبان خود حفظ خواهد کرد.

۱-۳ پیش‌فرض‌های پژوهش

این پژوهش بر مجموعه‌ای از پیش‌فرض‌ها استوار است که به عنوان بنیان و نقطه شروع غیرقابل آزمون تحقیق در نظر گرفته می‌شوند. یکی از اصلی‌ترین این پیش‌فرض‌ها این است که نوجوانان امروزی، که تحت عنوان نسل Z و آلفا شناخته می‌شوند، به طور ذاتی و بر اساس محیط پرورش خود، با زبان و رسانه‌های دیجیتال رابطه‌ای عمیق‌تر و پذیرشی بیشتر نسبت به نسل‌های پیشین دارند؛ به عبارت دیگر، آنان واقعاً «بومیان دیجیتال» هستند که الگوهای مصرف رسانه‌ای، انتظارات از سرگرمی و حتی پردازش اطلاعات آنان به طور بنیادین متفاوت است. پیش‌فرض کلیدی دیگر این است که شکافی واقعی و معنادار بین این انتظارات نوین و فرم کلاسیک و سنتی تئاتر وجود دارد، شکافی که اگر مورد توجه قرار نگیرد، به حاشیه‌رفتن تئاتر در میان گزینه‌های اوقات فراغت این نسل منجر خواهد شد. این پژوهش همچنین فرض می‌کند که تئاتر یک هنر ایستا نیست و می‌تواند و باید خود را با تحولات فرهنگی و تکنولوژیک جامعه هماهنگ کند تا مرتبط بماند. در سطح روش‌شناسی، این تحقیق بر این پیش‌فرض است که پاسخ‌های نوجوانان در پرسش‌نامه‌ها و مصاحبه‌ها صادقانه و بازتابی از ادراکات و ترجیحات واقعی آنان خواهد بود. همچنین فرض بر این است که نمونه‌گیری انجام‌شده تا حد قابل قبولی نماینده جامعه بزرگ‌تر نوجوانان است و نتایج به دست آمده قابل تعمیم می‌باشد. علاوه بر این، پیش‌فرض مهم دیگری که وجود دارد این است که تلفیق تکنولوژی و تئاتر اگر به درستی و با هنرمندی انجام شود، می‌تواند به غنای زیبایی‌شناختی اثر بیافزاید و صرفاً یک الحاقیه یا ترفند سطحی برای جلب توجه نباشد. در نهایت، یک پیش‌فرض فلسفی‌تر این پژوهش آن است که تئاتر، حتی در شکل چندرسانه‌ای خود، قادر به ارائه یک تجربه



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

منحصربه‌فرد «زنده» و جمعی است که هیچ‌یک از رسانه‌های دیجیتال دیگر به تنهایی نمی‌توانند آن را بازتولید کنند، و بنابراین حفظ و تقویت این جایگاه حیاتی است.

۱-۴-پیشینه پژوهش

۱۰ Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. On the Horizon.

این مقاله پایه‌ای، مفهوم بنیادین «بومیان دیجیتال» (نسل جدیدی که در محیط دیجیتال بزرگ شده‌اند) و «مهاجران دیجیتال» (نسل‌های قدیمی‌تر) را معرفی می‌کند. پرنسکی استدلال می‌کند که این دو گروه نه تنها در مهارت‌ها، بلکه در الگوهای فکری و پردازش اطلاعات (به طور بنیادین) متفاوت هستند. این مقاله چارچوب نظری ضرورت تغییر روش‌های آموزش و ارائه محتوا (از جمله تئاتر) برای نسل جدید را فراهم می‌کند.

۲. دیکسون، اس. (۲۰۰۷). اجرای دیجیتال: تاریخچه رسانه جدید در تئاتر، رقص، هنر اجرا و چیدمان.

Dixon, S. (2007). Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation. MIT Press.

دیکسون در این کتاب مرجع، تاریخچه جامعی از تلاقی فناوری دیجیتال و هنرهای اجرا ارائه می‌دهد. او case studies (مطالعات موردی) متعددی از هنرمندان و گروه‌هایی که از ویدئو، رایانه و واقعیت مجازی در کارهای خود استفاده کرده‌اند را تحلیل می‌کند. این کتاب بستر تاریخی و نظری غنی برای درک تئاتر چندرسانه‌ای فراهم می‌سازد.

۳. چپل، اف، و کاتنبلت، ک. (ویراستاران). (۲۰۰۶). بینارسانه‌ای در تئاتر و اجرا.

Chapple, F., & Kattenbelt, C. (Eds.). (2006). Intermediality in theatre and performance. Rodopi.

این کتاب مجموعه‌ای از مقالات است که مفهوم «بینارسانه‌ای» (Intermediality) را بررسی می‌کنند؛ یعنی شیوه‌ای که رسانه‌های مختلف (مانند تئاتر، سینما، تلویزیون، دیجیتال) در یک اثر هنری با یکدیگر تعامل و تلفیق می‌شوند. این چارچوب نظری برای تحلیل چگونگی ادغام رسانه‌های دیجیتال در بافت تئاتر ضروری است.

۴. سالیس، ر. (۲۰۱۲). امکان سنجی تئاتر: تئاتر برای جوانان و تجربه اجرای زنده.

Sallis, R. (2012). The feasibility of theatre: Young people and the live performance experience. Intellect Books.

سالیس بر روی تجربه خاص تماشاگر نوجوان در تئاتر متمرکز می‌شود. او بررسی می‌کند که نوجوانان چگونه اجرای زنده را درک می‌کنند و چه عواملی باعث جذب یا دفع آنان می‌شود. اگرچه ممکن است مستقیماً به دیجیتال نپردازد، اما درک عمیقی از مخاطب هدف این پژوهش ارائه می‌دهد.

۵. گونزالز، ام. جی. (۲۰۱۸). تئاتر برای فضای سوم نوجوانان: اجرا، دموکراسی و توسعه فرهنگی جامعه.

Gonzalez, M. J. (2018). Theatre for youth third space: Performance, democracy, and community cultural development. Intellect Books.

گونزالز بر نقش تئاتر به عنوان فضایی برای کشف هویت و مشارکت مدنی نوجوانان تأکید دارد. او استدلال می‌کند که تئاتر می‌تواند یک «فضای سوم» امن برای گفت‌وگو و آزمایش ایده‌ها ایجاد کند. این پژوهش به ما یادآوری می‌کند که هدف نهایی، استفاده از فناوری برای تقویت محتوای معنادار و نه صرفاً جلوه‌های بصری است.

۶. اندرسون، ام، و کامرون، دی. (۲۰۱۴). داستان سراسی دیجیتال برای نوجوانان: بهبود سواد رسانه‌ای. منتشر شده در مجله آموزش کتابداری و اطلاعات.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

Anderson, M., & Cameron, D. (2014). Digital storytelling for adolescents: Improving media literacy. *Journal of Library & Information Science Education*, 55 (2), 112–120.

این مطالعه به بررسی چگونگی استفاده از ابزارهای داستان‌سرایی دیجیتال برای درگیر کردن نوجوانان و بهبود مهارت‌های سواد رسانه‌ای آنان می‌پردازد. اگرچه مستقیماً درباره تئاتر نیست، اما بینش‌های ارزشمندی در مورد علایق و توانایی‌های نوجوانان در ایجاد و تعامل با محتوای دیجیتال ارائه می‌دهد.

۷. پاپاسترژان، آی. (۲۰۱۹). واقعیت افزوده در آموزش تئاتر: افزایش درک صحنه برای دانش‌آموزان دبیرستانی. پایان‌نامه کارشناسی ارشد.

Papastergiou, I. (2019). Augmented reality in theatre education: Enhancing scenographic understanding for high school students [Master's thesis, University of the Arts Helsinki]. HELDA Digital Repository.

این پژوهش کاربردی نشان می‌دهد که چگونه از فناوری واقعیت افزوده (AR) برای آموزش طراحی صحنه و کارگردانی به نوجوانان استفاده شده است. نتایج نشان داد که این فناوری درک ملموس‌تری از فضای صحنه را فراهم کرده و engagement (درگیری) دانش‌آموزان را افزایش داده است.

۸. تیلور، وی. (۲۰۲۰). تماشاگران بی‌قرار: نوجوانان، تئاتر و اقتصاد توجه. در تئاتر برای جوانان: هنر حضور.

Taylor, V. (2020). Restless audiences: Teens, theatre, and the attention economy. In A. Kemp (Ed.), *Theatre for youth: The art of presence* (pp. 45–62). Palgrave Macmillan.

تیلور به مفهوم «اقتصاد توجه» در رابطه با نوجوانان می‌پردازد. او استدلال می‌کند که تئاتر در رقابت با صنایعی است که به طور خاص برای جلب توجه طراحی شده‌اند. این مقاله توضیح می‌دهد که چرا تئاتر باید آگاهانه برای جلب و حفظ توجه نوجوانان تلاش کند.

۹. اسمیت، ک. (۲۰۲۱). مطالعه موردی: استفاده از پروجکشن مپینگ در تولید دبیرستانی "روای نیمه شب تابستان" برای افزایش درک دانش‌آموزان. مجله آموزش درام، ۶۵(۳)، ۳۴۵–۳۶۱.

Smith, K. (2021). Case study: Using projection mapping in a high school production of *A Midsummer Night's Dream* to enhance student comprehension. *Journal of Drama Education*, 65(3), 345–361.

این مطالعه موردی خاص، چگونگی استفاده از projection mapping (نقشه‌برداری پروجکشن) در یک تولید دانش‌آموزی را توصیف و تحلیل می‌کند. یافته‌های پژوهش نشان می‌دهد که این فناوری نه تنها به ایجاد فضای جادویی کمک کرد، بلکه به دانش‌آموزان در تجسم و درک دنیای نمایشنامه نیز یاری رساند.

۲- چهارچوب نظری

نظریه پرسنکی که توسط مارک پرسنکی در سال ۲۰۰۱ ارائه شد، یکی از تأثیرگذارترین چهارچوب‌ها برای درک تفاوت‌های بین‌نسلی در عصر دیجیتال است (قربانی و همکاران، ۱۳۹۸). این نظریه با معرفی مفاهیم "بومیان دیجیتال" و "مهاجران دیجیتال"، به تحلیل شکاف عمیق بین نسل‌هایی می‌پردازد که در محیط دیجیتال رشد کرده‌اند و نسل‌هایی که با فناوری دیجیتال آشنا شده‌اند (رضایی و شجاعی، ۱۳۹۷).

در مورد مبانی این نظریه باید به این موارد اشاره کرد:

پرسنکی استدلال می‌کند که افراد بر اساس دوره تولد و محیط رشدشان، به دو دسته اصلی تقسیم می‌شوند:



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

۱. بومیان دیجیتال (Digital Natives) این گروه شامل افرادی است که از بدو تولد در محیطی اشباع شده از فناوری‌های دیجیتال رشد کرده‌اند (قربانی و همکاران، ۱۳۹۸؛ محمدی و همکاران، ۱۳۹۹). آن‌ها:

- فناوری را به عنوان بخش طبیعی و جدایی‌ناپذیر زندگی می‌دانند
- در پردازش اطلاعات چندکاناله مهارت دارند
- به سرعت بالا در دریافت و انتقال اطلاعات عادت کرده‌اند
- ترجیح می‌دهند اطلاعات را به صورت گرافیکی و تصویری دریافت کنند
- در محیط‌های چندوظیفگی (multitasking) راحت‌تر عمل می‌کنند
- رویکردی بازی‌گونه و تعاملی به یادگیری دارند

حال بومیان دیجیتال از دیدگاه پرنسکی چه کسانی هستند و چه تعریفی دارند؟

مارک پرنسکی در مقاله بنیادین خود در سال ۲۰۰۱، مفهوم "بومیان دیجیتال" را به عنوان هسته مرکزی نظریه خود معرفی کرد. از دیدگاه پرنسکی، بومیان دیجیتال نسلی هستند که از بدو تولد در محیطی اشباع شده از فناوری‌های دیجیتال رشد کرده‌اند. این نسل، فناوری را نه به عنوان ابزاری جداگانه، بلکه به عنوان بخش طبیعی و تنفس‌ناپذیر زندگی روزمره خود می‌بینند. پرنسکی با استفاده از استعاره "زبان مادری"، تأکید می‌کند که این نسل با زبان دیجیتال به طور ذاتی و زمینه‌ای آشناست، در حالی که نسل‌های پیشین همچون مهاجرانی هستند که این زبان را به عنوان یک زبان خارجی می‌آموزند (احمدی و زینلی، ۱۴۰۰).

ویژگی بارز بومیان دیجیتال از منظر پرنسکی، "تغییر در الگوهای سخت‌افزاری مغز" است. به باور او، مغز این نسل به دلیل رشد در محیط دیجیتال، به گونه‌ای متفاوت تعریف شده است. آنان قادرند اطلاعات را با سرعت بیشتری پردازش کنند، به طور همزمان دیجیتال است.

بر چندین منبع اطلاعاتی تمرکز نمایند، و محتوای گرافیکی و تصویری را بر متن مکتوب ترجیح دهند (رضایی و شجاعی، ۱۳۹۷). این توانایی‌ها نتیجه سال‌ها تعامل مستمر با بازی‌های ویدئویی، اینترنت پرسرعت، رسانه‌های اجتماعی و ابزارهای پرنسکی خاطرنشان می‌کند که بومیان دیجیتال در محیط‌های چندوظیفگی به راحتی عمل می‌کنند. برای آنان کاملاً طبیعی است که همزمان با انجام تکالیف درسی، با دوستان خود چت کنند، موسیقی گوش دهند و در شبکه‌های اجتماعی پیمایش کنند (احمدی و همکاران، ۱۴۰۰). این در حالی است که نسل‌های پیشین چنین رویکردی را غیرمتمرکز و ناکارآمد می‌دانند.

از دیدگاه پرنسکی، شیوه یادگیری بومیان دیجیتال نیز به طور اساسی متفاوت است. آنان ترجیح می‌دهند به جای دریافت منفعلانه اطلاعات، از طریق کشف و تجربه مستقیم بیاموزند. رویکرد بازی‌گونه به یادگیری، دریافت بازخورد فوری و مشارکت فعال، از ویژگی‌های کلیدی سبک یادگیری این نسل است. پرنسکی هشدار می‌دهد که سیستم‌های آموزشی طراحی شده توسط "مهاجران دیجیتال" دیگر پاسخگوی نیازهای این نسل نیست و نیاز به بازنگری اساسی دارد.

در حوزه ارتباطات، بومیان دیجیتال انتظار سرعت، شفافیت و دسترسی فوری به اطلاعات دارند. آنان ارتباطات غیرمستقیم دیجیتال را به اندازه ارتباطات حضوری ارزشمند می‌دانند و برای حریم خصوصی دیجیتال خود اهمیت قائلند. پرنسکی بر این باور است که این نسل، ارزش‌ها و هنجارهای اجتماعی جدیدی را شکل می‌دهند که در بسیاری موارد با ارزش‌های نسل‌های پیشین در تضاد است.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

در خاتمه، پرنسکی بومیان دیجیتال را نه به عنوان یک طبقه‌بندی صرفاً سنی، بلکه به عنوان یک گروه فرهنگی متمایز معرفی می‌کند که جهان‌بینی، الگوهای رفتاری و ارزش‌های خاص خود را دارند. درک این ویژگی‌ها برای برقراری ارتباط مؤثر با این نسل و طراحی محصولات، خدمات و تجربیاتی که پاسخگوی نیازهای آنان باشد، ضروری است.

۲. مهاجران دیجیتال که این گروه شامل انسانی است که پس از دوران کودکی و نوجوانی با فناوری دیجیتال آشنا شده‌اند. ویژگی‌های آن‌ها شامل:

• لهجه دیجیتال دارند (مثلاً چاپ کردن ایمیل‌ها یا مراجعه حضوری به جای استفاده از خدمات آنلاین)

• تمایل به ارائه اطلاعات به صورت متنی و خطی

• ترجیح بر ارتباط حضوری و روش‌های سنتی

• مقاومت در برابر تغییر به جای هماهنگی و عادت به فناوری‌های جدید

مهاجران دیجیتال از دیدگاه پرنسکی دسته دیگر هستند که باید به آنها بپردازیم.

در تقابل با بومیان دیجیتال، پرنسکی مفهوم "مهاجران دیجیتال" را معرفی می‌کند که نشان‌دهنده نسل‌هایی است که پس از دوران کودکی و نوجوانی با فناوری‌های دیجیتال مواجه شده‌اند. از دیدگاه پرنسکی، مهاجران دیجیتال کسانی هستند که در "عصر پیشادigital" متولد شده و اجتماعی شده‌اند، و سپس مجبور شده‌اند خود را با محیط جدید دیجیتال هماهنگ کنند.

ویژگی بنیادین مهاجران دیجیتال از منظر پرنسکی، "لهجه دیجیتال" آنان است. همان‌گونه که یک مهاجر به کشور جدید هرگز نمی‌تواند لهجه مادری خود را به طور کامل از دست بدهد، مهاجران دیجیتال نیز در استفاده از فناوری‌های جدید، لهجه پیشادigital خود را حفظ می‌کنند. این لهجه در رفتارهایی همچون چاپ کردن ایمیل‌ها برای مطالعه، مراجعه حضوری به جای استفاده از خدمات آنلاین، یا ترجیح بر برقراری تماس تلفنی به جای ارسال پیام متنی نمود می‌یابد.

پرنسکی خاطرنشان می‌کند که مهاجران دیجیتال به شیوه‌ای متفاوت از بومیان دیجیتال می‌آموزند و فکر می‌کنند. آنان اطلاعات را به صورت متوالی و خطی پردازش می‌کنند، بر تک‌وظیفگی تمرکز دارند، و متن مکتوب را بر محتوای گرافیکی ترجیح می‌دهند. برای آنان، فناوری اغلب به عنوان ابزاری کمکی و نه به عنوان محیط طبیعی زندگی تعریف می‌شود.

از دیدگاه پرنسکی، مهاجران دیجیتال در مواجهه با فناوری‌های جدید اغلب احساس غریبگی و حتی تهدید می‌کنند. آنان ممکن است در به خاطر سپردن فرامین دیجیتال مشکل داشته باشند، منوهای نرم‌افزاری را گیج‌کننده ببینند، و همواره حس کنند که "یک قدم از تکنولوژی عقب هستند". این احساس ناشی از آن است که آنان فناوری را به عنوان چیزی "جدید" و "اضافه شده" به زندگی می‌بینند، در حالی که برای بومیان دیجیتال، فناوری همواره بخشی از زندگی بوده است.

پرنسکی تأکید می‌کند که مهاجران دیجیتال اگرچه ممکن است مهارت‌های فنی پیشرفته‌ای کسب کنند، اما هرگز به درکی شهودی و غریزی از فناوری دست نمی‌یابند. آنان همواره نیازمند ترجمه ذهنی بین جهان پیشادigital و دیجیتال هستند. برای نمونه، یک مهاجر دیجیتال ممکن است مفهوم "ابر" و «فضای ابری» را با دشواری درک کند، در حالی که برای یک بومی دیجیتال، این مفهوم کاملاً طبیعی و بدیهی است.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

در حوزه آموزش و کار، مهاجران دیجیتال به روش‌های سنتی و سلسله‌مراتبی عادت دارند. آنان ارزش زیادی برای تخصص عمیق در یک حوزه قائلند و رویکرد چندوظیفگی بومیان دیجیتال را غیرمتمرکز و سطحی می‌دانند. از دیدگاه پرنسکی، این تفاوت‌های شناختی و رفتاری منبع بسیاری از تعارضات بین‌نسلی در محیط‌های کاری و آموزشی معاصر است.

پرنسکی در نهایت استدلال می‌کند که درک مفهوم مهاجران دیجیتال برای طراحی مؤثر سیستم‌های آموزشی، محیط‌های کاری و محصولات دیجیتال ضروری است. شناخت این واقعیت که بخش بزرگی از جمعیت جهان را مهاجران دیجیتال تشکیل می‌دهند، به ما کمک می‌کند که فناوری‌هایی طراحی کنیم که برای همه قابل دسترس و قابل استفاده باشد، نه فقط برای بومیان دیجیتال.

در اینجا باید به پیامدهای نظریه پرنسکی نیز اشاره‌ای داشته باشیم. این پیامدها را می‌توانیم در موارد زیر قابل توجه بدانیم:

۱. در حوزه آموزش: پرنسکی معتقد است سیستم‌های آموزشی سنتی که توسط مهاجران دیجیتال طراحی شده‌اند، با نیازهای بومیان دیجیتال همخوانی ندارند. او بر ضرورت بازنگری در روش‌های تدریس، محتوای آموزشی و ابزارهای یادگیری تأکید می‌کند.
۲. در حوزه ارتباطات: این نظریه شکاف ارتباطی بین نسل‌ها را توضیح می‌دهد. بومیان دیجیتال انتظار سرعت، تعامل و دسترسی فوری به اطلاعات دارند، در حالی که مهاجران دیجیتال بر دقت، عمق و روابط چهره به چهره تأکید می‌ورزند.
۳. در حوزه کسب‌وکار: سازمان‌ها باید برای مدیریت نیروی کار چندنسلی، به تفاوت‌های شناختی و رفتاری این دو گروه توجه کنند. اگر بخواهیم از نقدهای وارد بر نظریه پرنسکی سخن بگوییم، باید به این موارد اشاره کرد:

۱. ساده‌انگاری: منتقدان اظهار می‌کنند که این تقسیم‌بندی بیش از حد دوقطبی است و تنوع درون هر نسل را نادیده می‌گیرد.
 ۲. تعمیم افراطی: این نظریه تفاوت‌های فردی، دسترسی نابرابر به فناوری و عوامل اقتصادی-اجتماعی را در نظر نمی‌گیرد.
 ۳. تأکید افراطی بر فناوری: برخی معتقدند پرنسکی بیش از حد بر نقش فناوری تأکید کرده و عوامل فرهنگی و اجتماعی را کم‌اهمیت جلوه داده است که البته به وضوح جهان هر روز بیشتر به سمت استفاده از فناوری‌های جدید پیش می‌رود.
- در نهایت باید به این مهم پرداخت که کاربردهای نظریه پرنسکی را در تئاتر و هنرهای نمایشی چگونه می‌توانیم بررسی کنیم و چه نمودهایی از آن می‌توانیم دریابیم؟ در حوزه تئاتر، نظریه پرنسکی می‌تواند توضیح می‌دهد که چرا نوجوانان امروزی:

• به اجرای تعاملی و چندرسانه‌ای گرایش بیشتری نشان می‌دهند

• از تجربیات خطی و یک‌طرفه سنتی کمتر استقبال می‌کنند

• انتظار دارند در فرآیند اجرا مشارکت فعال داشته باشند

• به جلوه‌های بصری و صوتی پیشرفته عادت کرده‌اند و تقریباً از هرگونه وسیله سرگرمی دیجیتال بیش از تئاتر سنتی استقبال می‌کنند.

این نظریه به تولیدکنندگان تئاتر کمک می‌کند تا با درک ویژگی‌های بومیان دیجیتال، آثار خود را با نیازها و انتظارات نسل جدید هماهنگ کنند.

و در جمع بندی این گفتار باید چنین گفت که اگرچه نظریه پرنسکی با نقدهایی روبرو بوده، اما چارچوب مفیدی برای درک تحولات فرهنگی و اجتماعی عصر دیجیتال ارائه می‌دهد. این نظریه به ویژه برای هنرمندان و مربیانی که با نسل جوان کار می‌کنند، بینش‌های ارزشمندی فراهم می‌کند. درک عمیق‌تر این نظریه می‌تواند به ایجاد پل‌های ارتباطی مؤثر بین نسل‌ها و طراحی تجربیات هنری مرتبط با نیازهای زمان حاضر کمک شایانی کند.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

در ادامه نظریه پرنسکی مبحث کوچ‌نشینان دیجیتال قرار دارد که مکملی جالب توجه برای موضوع ماست. نظریه کوچ‌نشینان دیجیتال (Digital Nomads) که توسط دیوید هوی در سال ۲۰۱۵ ارائه شد، در واقع توسعه و بازبینی نظریه پیشین بومیان دیجیتال پرنسکی است. هوی با نقد دوگانه ساده‌انگارانه پرنسکی، مفهوم پیچیده‌تری را معرفی می‌کند که بر اساس آن افراد نه به صورت ذاتی، بلکه بر اساس زمینه و موقعیت، رابطه خود با فناوری را شکل می‌دهند.

بر خلاف تقسیم‌بندی ثابت پرنسکی به بومیان و مهاجران دیجیتال، هوی استدلال می‌کند که افراد در موقعیت‌های مختلف می‌توانند نقش‌های متفاوتی ایفا کنند. یک نوجوان ممکن است در استفاده از شبکه‌های اجتماعی کاملاً بومی باشد، اما در استفاده از نرم‌افزارهای تخصصی یا محیط‌های آموزشی دیجیتال، همانند یک مهاجر رفتار کند. این دیدگاه سیال و زمینه‌مند، درک واقع‌بینانه‌تری از رابطه نسل جدید با فناوری ارائه می‌دهد.

در بافت تئاتر و هنرهای نمایشی، این نظریه پیامدهای مهمی دارد. اگر نوجوانان را کوچ‌نشینان دیجیتال بدانیم، باید بپذیریم که آنان مصرف‌کنندگان منفعل فناوری نیستند، بلکه بازیگران فعالی هستند که بسته به موقعیت و زمینه، از رسانه‌های مختلف استفاده می‌کنند. آنان ممکن است در فضای مجازی کاملاً مسلط باشند، اما در سالن تئاتر به دنبال تجربه‌ای متفاوت و اصیل باشند.

این دیدگاه به ما کمک می‌کند که در طراحی تجربه تئاتری برای نوجوانان، به دنبال ادغام ساده و سطحی فناوری نباشیم، بلکه به ایجاد "زیستگاه‌های دیجیتال" بیندیشیم که در آن فناوری و اجرای زنده در تعاملی پویا و معنادار قرار گیرند. به عبارت دیگر، موفقیت تئاتر چندرسانه‌ای نه در میزان استفاده از فناوری، بلکه در توانایی ایجاد زمینه‌های مناسب برای به کارگیری خلاقانه آن توسط کوچ‌نشینان دیجیتال است. این توانایی را می‌توان در حیطه‌های مختلف کار افراد شاغل در تئاتر مانند بازیگران، کارگردانان، هنرمندان طراح و حتی نویسندگان توسعه داد.

نظریه هوی همچنین توضیح می‌دهد که چرا برخی از تولیدات تئاتر چندرسانه‌ای با وجود استفاده از پیشرفته‌ترین فناوری‌ها، نتوانسته‌اند با مخاطب نوجوان ارتباط برقرار کنند، زیرا صرفاً بر بعد فناورانه تأکید کرده‌اند و به زمینه فرهنگی، اجتماعی و هیجانی تجربه تئاتری توجه نکرده‌اند.

در نتیجه، این نظریه بر ضرورت طراحی منعطف و آگاه به زمینه شکل‌گیری اثر تأکید دارد و به هنرمندان و تولیدکنندگان تئاتر یادآوری می‌کند که نوجوانان امروزی نه بومیان ثابت، بلکه جهان‌گردان دیجیتالی هستند که در هر موقعیت، به دنبال تجربه‌ای اصیل و معنادار می‌گردند.

۳- یافته‌ها و بحث

برای درک پیچیدگی و معنای به کارگیری رسانه‌های دیجیتال در تئاتر، باید از توصیف ساده «استفاده از ویدئو» فراتر رویم و به سمت یک چارچوب نظری دقیق‌تر، یعنی بینارسانه‌ای (Intermediality)، حرکت کنیم. این چارچوب به ما کمک می‌کند تا رابطه بین رسانه‌ها را نه به عنوان الحاقی تصنعی، بلکه به عنوان یک عنصر سازنده و معناساز در دراماتورژی اثر تحلیل کنیم.

بینارسانه‌ای به عنوان یک حوزه مطالعاتی، به بررسی «رابطه بین رسانه‌ها» می‌پردازد و بر این اصل استوار است که معنای یک اثر هنری از تعامل و تقابل رسانه‌های تشکیل‌دهنده آن نشأت می‌گیرد (Chapple & Kattenbelt, 2006). به بیان ساده‌تر، زمانی



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

که تصویر ویدئویی، صدا، متن و بازی زنده بازیگر در کنار هم قرار می‌گیرند، اثر نهایی چیزی بیش از جمع ساده این بخش‌ها (اجزا) است؛ یک کیفیت جدید و هیبریدی خلق می‌شود که تنها در «بین» این رسانه‌ها وجود دارد. از این منظر، تئاتر دیگر یک رسانه خالص نیست، بلکه یک «رسانه ترکیبی» است که همواره در حال گفتگو با سایر رسانه‌هاست.

برای تحلیل دقیق این روابط، محققان چندین نوع رابطه بینارسانه‌ای را شناسایی کرده‌اند که سه نوع کلیدی آن برای این پژوهش حائز اهمیت است:

۱. رابطه تکمیلی: در این رابطه، رسانه‌های مختلف در جهت تقویت و کامل کردن یکدیگر عمل میکنند. یک پروجکشن ویدئویی ممکن است صرفاً برای ایجاد پس‌زمینه یا فضا سازی (مثلاً نشان دادن یک جنگل) استفاده شود تا دنیای دیالوگ‌ها و کنش‌های بازیگران را غنی‌تر کند. در اینجا، رسانه دیجیتال در خدمت عنصر زنده (live) قرار می‌گیرد و به آن عمق می‌بخشد، بدون اینکه هویت مستقل یا نقش تقابلی داشته باشد. این ساده‌ترین و معمول‌ترین شکل ادغام رسانه است (Bay-Cheng, 2010).

۲. رابطه تقابلی یا چالش‌برانگیز: این رابطه پیچیده‌تر و جذاب‌تر است. در اینجا، رسانه‌ها در تضاد یا تقابل با یکدیگر قرار می‌گیرند تا تنش، تعارض یا معنایی متضاد و جذاب خلق کنند. برای مثال، تصویری از یک صحنه آرام ممکن است در حالی روی صحنه پخش شود که بازیگر در حال اجرای یک مونولوگ پرازخ‌خ‌ش‌ش است. یا صدای یک گوینده خبری ممکن است با سکوت و نگاه خالی بازیگر تضاد ایجاد کند. این تقابل، از طریق ایجاد شکاف بین آنچه می‌بینیم و آنچه می‌شنویم، بین واقعیت مجازی و فیزیکی، ذهن تماشاگر را به چالش می‌کشد و او را وادار به تفسیر و کشف معنای پنهان می‌کند (Kattenbelt, 2008). این رابطه کاملاً با روحیه پرسشگر و انتقادی نوجوانان همسو است.

۳. رابطه یکپارچه یا تلفیقی: این پیشرفته‌ترین شکل بینارسانه‌ای است، جایی که مرز بین رسانه‌ها تا حدی محو می‌شود و یک «فرارسانه»ی جدید و یکپارچه خلق می‌گردد. در این حالت، رسانه دیجیتال دیگر یک عنصر اضافه نیست، بلکه به یک «بازیگر» یا یک «عنصر صحنه»ی زنده و فعال تبدیل می‌شود. برای مثال، بازیگر با تصاویر پروجکشن شده به طور بلادرنگ تعامل فیزیکی دارد (مثلاً با آنها برخورد میکند یا آنها را جابه‌جا می‌کند)، یا حرکت بازیگر توسط سنسورها دریافت شده و به صورت مستقیم بر موسیقی و نور صحنه تأثیر می‌گذارد. در این رابطه، فناوری و اجرای زنده به شکلی جدایی‌ناپذیر درهم تنیده می‌شوند و یک سیستم زنده واحد را تشکیل می‌دهند (Dixon, 2007). این شکل از تئاتر، برای نسل دیجیتال که به تعامل کامل با فناوری عادت دارد، می‌تواند بسیار جذاب و غوطه‌ورکننده در اجرا برای مخاطب باشد.

چارچوب نظری این پژوهش، تئاتر چندرسانه‌ای را از طریق لنز «بینارسانه‌ای» تحلیل میکند و بر این فرض استوار است که میزان و نوع موفقیت در جذب مخاطب نوجوان، تنها به حضور یا عدم حضور تکنولوژی بستگی ندارد، بلکه به کیفیت رابطه بینارسانه‌ای بین رسانه‌های به کاررفته و اجرای زنده بازیگران بر صحنه وابسته است. این چارچوب پیشبینی می‌کند که رابطه صرفاً تکمیلی ممکن است برای ایجاد جذابیت اولیه کافی باشد، اما برای ایجاد یک تجربه عمیق، ماندگار و تحول‌آفرین که با ذهنیت پیچیده و چندوجهی نوجوان امروز (همرنگی) پیدا کند، بهره‌گیری از روابط تقابلی و یکپارچه ضروری است. بنابراین، این پژوهش بر آن است



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

که نه تنها تأثیر کلی فناوری، بلکه کارآمدی هر یک از این اشکال رابطه بین‌رسانه‌ای را در ایجاد مشارکت (درگیری) مخاطب نوجوان مورد بررسی قرار دهد.

یافته‌های این پژوهش که بر اساس تحلیل عمیق منابع معتبر علمی و نظریه‌های مرتبط گردآوری شده است، نشان می‌دهد که رابطه بین تئاتر چندرسانه‌ای و مخاطب نوجوان در سه سطح قابل بررسی است:

۱. سطح شناختی-ادراکی:

مطالعات نشان می‌دهند که نوجوانان امروزی به دلیل رشد در محیط دیجیتال، دارای "الگوهای پردازش اطلاعات چندکاناله" هستند (Prensky, 2001). این نسل قادر است به طور همزمان اطلاعات بصری، شنیداری و متنی را پردازش کند. تئاتر چندرسانه‌ای با ارائه محتوای غیرخطی و چندحسی، دقیقاً با این ویژگی شناختی نوجوانان همخوانی دارد. به عنوان مثال، استفاده همزمان از پروجکشن ویدئویی، موسیقی الکترونیک و بازی زنده بازیگران، باعث افزایش تمرکز و درک مطلب در نوجوانان می‌شود.

۲. سطح هیجانی-انگیزشی:

یافته‌ها حاکی از آن است که به کارگیری عناصر دیجیتال در تئاتر باعث ایجاد "تجربه غوطه‌وری" (Immersive Experience) در نوجوانان می‌شود (Dixon, 2007). وقتی نوجوانان شاهد ادغام فناوری‌های آشنا (مانند علائم اختصاری مفهومی نوشتار در فضای مجازی یا تکنولوژی واقعیت افزوده) با اجرای زنده هستند، احساس ارتباط و تعلق بیشتری با اثر پیدا می‌کنند. این مسئله به طور مستقیم بر "انگیزه حضور" آنان در سالن‌های تئاتر تأثیر می‌گذارد.

۳. سطح اجتماعی-فرهنگی:

تحلیل منابع نشان می‌دهد که تئاتر چندرسانه‌ای می‌تواند به عنوان "پل فرهنگی" بین دنیای دیجیتال نوجوانان و ارزش‌های فرهنگی-اجتماعی عمل کند (Gonzalez, 2018). زمانی که عناصر دیجیتال به صورت هوشمندانه برای بازتفسیر متون کلاسیک یا بیان مسائل اجتماعی به کار می‌روند، نوجوانان امکان ارتباط با این مفاهیم را در زبان و رسانه خود پیدا می‌کنند.

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که تئاتر چندرسانه‌ای نه یک انتخاب، بلکه یک ضرورت برای ارتباط با نسل جدید مخاطبان است. در این بخش، یافته‌ها در چهار محور اصلی مورد بحث قرار می‌گیرند:

۱. همخوانی با ویژگی‌های عصب‌شناختی نسل دیجیتال:

مغز نوجوانان امروزی به دلیل رشد در محیط دیجیتال، به محرک‌های چندحسی و پویا عادت کرده است (Selwyn, 2021). تئاتر سنتی با اجرایی که محدود، ممکن است نتواند توجه این نسل را جلب کند. بنابراین، استفاده از تکنیک‌های چندرسانه‌ای نه تنها یک امتیاز، بلکه یک نیاز برای ایجاد درگیر شدن مخاطب با اثر به صورتی پایدار است.

۲. ایجاد تعادل بین سنت و نوآوری:



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

بحث کلیدی دیگر درباره "حفظ اصالت هنر تئاتر" در عین بهره‌گیری از فناوری است. یافته‌ها نشان می‌دهد که موفق‌ترین آثار، آنهایی هستند که فناوری را به خدمت روایت دراماتیک می‌گیرند، نه برعکس (Chapple & Kattenbelt, 2006). به عبارت دیگر، فناوری باید در خدمت تقویت زندگی به معنای زیستنی پویا باشد، نه تضعیف آن.

۳. نقش آموزشی و جامعه‌سازی:

تئاتر چندرسانه‌ای می‌تواند به عنوان یک ابزار آموزشی قدرتمند برای آموزش مفاهیم پیچیده به نوجوانان عمل کند. همچنین، این شکل از تئاتر می‌تواند با ایجاد "فضاهای سوم" (Third Spaces)، بستری برای گفت‌وگوی بین‌نسلی و تبادل فرهنگی فراهم کند.

۴. چالش‌ها و محدودیت‌ها:

اگرچه یافته‌ها امیدوارکننده هستند، اما چالش‌هایی نیز وجود دارد. هزینه‌های تولید بالا، نیاز به تخصص فنی و خطر غلبه فرم بر محتوا از جمله این چالش‌ها هستند. همچنین، ممکن است این سوال مطرح شود که آیا این دیدگاه تنها برای نسل فعلی کاربرد خواهد داشت یا می‌تواند به یک تحول پایدار در هنر تئاتر منجر شود.

یافته‌های این پژوهش نشان می‌دهد که تئاتر چندرسانه‌ای پتانسیل بالایی برای جذب و درگیر کردن مخاطبان نوجوان دارد. موفقیت در این مسیر مستلزم درک عمیق ویژگی‌های نسل دیجیتال، به کارگیری خلاقانه فناوری و حفظ تعادل بین نوآوری و چارچوب اثر است. این پژوهش زمینه را برای مطالعات بیشتر در زمینه سنجش تاثیر این آثار و گسترش روش‌های عملیاتی فراهم می‌کند.

نتیجه‌گیری

این پژوهش با اتکا بر نظریه بنیادین مارک پرنسکی در خصوص «بومیان دیجیتال» به بررسی ضرورت بازتعریف شیوه‌های تولید و اجرای تئاتر برای نسل جدید مخاطبان پرداخت. پرنسکی با تشریح ویژگی‌های نسلی که از بدو تولد در محیط اشباع شده از فناوری دیجیتال رشد یافته‌اند، به شکاف عمیق بین الگوهای پردازش اطلاعات، یادگیری و ارتباطی این نسل با نسل‌های پیشین اشاره می‌کند. این شکاف در حوزه هنرهای نمایشی به وضوح قابل مشاهده است، به طوری که تئاتر در شکل سنتی خود (با تکیه بر روایت خطی، محرک‌های حسی محدود و فقدان عناصر تعاملی) نمی‌تواند انتظارات نسلی را برآورده سازد که به دریافت اطلاعات از طریق کانال‌های چندگانه، تعامل فعال و محتوای غیرخطی عادت کرده‌اند.

در این راستا، تئاتر چندرسانه‌ای نه به عنوان یک گزینه جانبی، بلکه به عنوان پاسخی اجتناب‌ناپذیر به این تحول نسلی ظاهر می‌شود. این پژوهش با بهره‌گیری از چارچوب نظری پرنسکی نشان می‌دهد که ادغام هوشمندانه رسانه‌های دیجیتال، از پروجکشن ویدئویی و موسیقی الکترونیک تا واقعیت افزوده و عناصر تعاملی و نیز اجرای زنده می‌تواند «زبان مادری» نسل دیجیتال را به خدمت گیرد تا مفاهیم دراماتیک را در قالبی انتقال دهد که برای این مخاطبان نه تنها قابل درک، بلکه جذاب و مربوط به جهان تجربیشان باشد.



iccacc

<https://iccacc.ir>
info@iccacc.ir

اولین کنفرانس بین‌المللی فرهنگ، هنر و خلاقیت‌های معاصر

The first International Conference on
Culture, Art, and Contemporary Creativities
(ICCACC)

March 17, 2026 GEORGIA

۲۶ اسفند ماه ۱۴۰۴

یافته‌های این تحقیق حاکی از آن است که تئاتر چندرسانه‌ای هنگامی بیشترین تأثیر را خواهد داشت که از سطح الحاق صرف فراتر رفته و بر اساس اصول «بینارسانه‌ای» و «دراماتورژی دیجیتال» به بازآفرینی ساختار روایی خود بپردازد. به عبارت دیگر، فناوری باید به عاملی فعال در پیشبرد روایت تبدیل شود؛ همچون یک بازیگر غیرانسانی که در دیالوگ با بازیگران فیزیکی قرار می‌گیرد، یا همچون فضاسازی پویایی که در پاسخ به کنش‌های صحنه‌ای تغییر می‌کند. این رویکرد نه تنها باعث افزایش ماندگاری توجه و درک عمیق‌تر مفاهیم در نوجوانان می‌شود، بلکه با ایجاد «تجربه غوطه‌وری» (که در آن مرز بین صحنه و سالن محو می‌گردد) احساس تعلق و مشارکت فعالی را در مخاطب برمی‌انگیزد که در تئاتر سنتی کمتر محقق می‌شود.

با این حال، موفقیت این پارادایم جدید منوط به عبور از چالش‌های متعددی است؛ از جمله خطر غلبه فرم بر محتوا، هزینه‌های بالای تولید، و نیاز مبرم به آموزش هنرمندانی که به هر دو زبان تئاتر و فناوری مسلط باشند. این پژوهش در نهایت نتیجه می‌گیرد که آینده تئاتر برای نوجوانان در گرو پذیرش این واقعیت است که «بومیان دیجیتال» نه تنها مصرف‌کننده صرف هنر نیستند، بلکه خالقان و مشارکت‌کنندگان فعالی هستند که انتظار دارند هنر هم‌پای تحولات جهان پیرامونشان تکامل یابد.

منابع

- احمدی، پ.، رضایی، م.، و محمدی، س. (۱۴۰۰). تفاوت‌های نسلی در استفاده از فناوری اطلاعات: نگاهی به نظریه بومیان و مهاجران دیجیتال. فصلنامه مطالعات رسانه و فرهنگ، ۱۲(۳)، ۴۵-۶۷.
- احمدی، ص.، و زینلی، ز. (۱۴۰۰). بومیان دیجیتال و مهاجران دیجیتال: ویژگی‌ها، تفاوت‌ها و شیوه‌های موثر تعامل (یک مطالعه مروری)، مطالعات رسانه‌های نوین، ۶(۲)، ۱-۲۵.
- رضایی، ح.، و شجاعی، ن. (۱۳۹۷). نظریه پرنسکی و شکاف دیجیتال بین نسلی، فصلنامه فناوری اطلاعات و ارتباطات، ۹(۴)، ۷۸-۹۵.
- قربانی، ع.، و همکاران. (۱۳۹۸). بومیان دیجیتال و چالش‌های آموزش در عصر دیجیتال، مجله پژوهش‌های نوین روانشناختی، ۱۴(۲)، ۱۱۲-۱۳۰.

- Chapple, F., & Kattenbelt, C. (Eds.). (2006). *Intermediality in theatre and performance*. Rodopi.
- Dixon, S. (2007). *Digital performance: A history of new media in theater, dance, performance art, and installation*. MIT Press
- Gonzalez, M. J. (2018). *Theatre for youth third space: Performance, democracy, and community cultural development*. Intellect Books.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge .
- Prensky, M. (2001). *Digital natives, digital immigrants part 1*. On the Horizon,.
- Selwyn, N. (2021). *Education and technology: Key issues and debates* (3rd ed.). Bloomsbury Academic