

# ციფრული ეპოქის გავლენა თანამედროვე საბავშვო თეატრზე

ანა მირიანაშვილი

*საკვანძო სიტყვები: პროფესიული თეატრი ბავშვებისთვის, ციფრული ეპოქის გამოწვევები, თანამედროვე საბავშვო თეატრი*

ოცდამეერთე საუკუნე და ციფრული ტექნოლოგიების სწრაფი განვითარება სამყაროს თავის წესებს კარნახობს, ეს გავლენა ვრცელდება აბსოლუტურად ყველაფერზე – როგორც ყოველდღიურ ყოფასა და სამეცნიერო ინოვაციებზე, ასევე ხელოვნების სხვადასხვა დარგზე. ჩემთვის, როგორც საბავშვო თეატრის მკვლევარისთვის, განსაკუთრებით საინტერესოა, როგორ აისახება ციფრული სამყარო თანამედროვე საბავშვო თეატრზე, ახდენს თუ არა იგი გავლენას ამ სფეროზე და როგორ მიდის ეს პროცესი პროფესიულ საბავშვო თეატრში, როგორც საქართველოში, ისე საზღვარგარეთ.

21-ე საუკუნის 10-20-იან წლებში დაბადებული ახალგაზრდებისთვის ციფრული ტექნოლოგიების სამყარო სრულიად ბუნებრივი გარემოა, შეიძლება ითქვას, რომ ისინი ამ სამყაროში დაიბადნენ და ტექნოლოგიებთან ერთად არიან შეზრდილნი, ციფრული სამყარო მათი ყოველდღიური ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია, მაგრამ საინტერესოა, აისახება თუ არა ეს ყველაფერი საგანგებოდ ბავშვებისთვის/მოზარდთათვის შექმნილ ხელოვნებაზე? სათეატრო სფეროს წარმომადგენლები, თეორეტიკოსები თუ პრაქტიკოსები, ხშირად მსჯელობენ და კამათობენ იმაზე, უნდა შეიცვალოს თუ არა ციფრული თაობების ზრდის და განვითარების კვალდაკვალ საგანგებოდ ბავშვებისა და მოზარდთათვის განკუთვნილი ხელოვნების ენა, მისი გამომსახველობითი საშუალებები და მხატვრული გზები? ვფიქრობ, ეს განსაკუთრებით მწვავე გამოწვევაა სწორედ იმ ხელოვნათათვის, რომლებიც ბავშვებისთვის, მოზარდებისთვის მუშაობენ – ციფრული ეპოქა დიდ გავლენას ახდენს თანამედროვე ხელოვნების ყველა დარგზე, მათ შორის კი პროფესიულ საბავშვო თეატრზე, რომელიც ყოველდღიურად ემსახურება ყველაზე სწრაფად მზარდ და ცვლად აუდიტორიას – სწორედ იმ თაობებს, რომლებიც ციფრულ ეპოქაში დაიბადნენ და იზრდებიან.

**XXI** საუკუნის დასაწყისიდან მოყოლებული, კაცობრიობა ისეთ გარდამტეხ ეპოქაში შევიდა, რომლის მთავარი მახასიათებელია ინფორმაციული და ციფრული ტექნოლოგიების ინტენსიური განვითარება. ეს პროცესი შეეხო პრაქტიკულად ყველა სფეროს – დაწყებული სამეცნიერო ინოვაციებითა და ეკონომიკით, დამთავრებული კულტურითა და ხელოვნებით. შესაბამისად, ბუნებრივად ჩნდება შეკითხვა: ამ მნიშვნელოვანი ცვლილებების კვალდაკვალ როგორ გარდაიქმნება თეატრალური ხელოვნება, განსაკუთრებით – თანამედროვე პროფესიული საბავშვო თეატრი?

ციფრულ სამყაროში გადასვლის პროცესი მეოცე საუკუნეში დაბადებული და აღზრდილი თაობების-

თვის სხვადასხვანაირი გამოდგა, ნაწილმა იოლად აულო ალლო ცხოვრების აჩქარებულ ტემპს და თანამედროვე ტექნოლოგიებს, რომელმაც ბევრი კარგიც და ცოტა ცუდიც შემოიტანა ჩვენს ცხოვრებაში, ნაწილი კი არ ცდილობს ფეხი აუწყოს ახლებურ ცხოვრებას, ხშირად ძველ დროს მისტირებს და თანამედროვე ტექნოლოგიების მიმართ სკეპტიკურად არიან განწყობილნი. ციფრულ ეპოქაში დაბადებული თაობისათვის ტექნოლოგიები არა მხოლოდ ყოველდღიურ ცხოვრების განუყოფელი ნაწილია, არამედ მათი იდენტობის ფორმირების ერთ-ერთი ძირითადი ფაქტორი. ის, რასაც ჩვენ, მეოცე საუკუნის შვილები, სწავლის გზით ვეუფლებით, 21-ე საუკუნის თაობისთვის თითქოს თანდაყოლილი ცოდნაა. ამ მოცემულობაში სა-

ბავშვო თეატრის კვლევა საჭიროებს არა მხოლოდ ესთეტიკურ ან პედაგოგიურ ტრილში განხილვას, არამედ სოციალურ-კულტურულ და ტექნოლოგიურ კონტექსტშიც.

ვფიქრობ, სულ უფრო აქტუალური ხდება 2000-იანების დასაწყისში ამერიკელი მწერლისა და სპიკერის, მარკ პრენსკის მიერ შემოტანილი ცნებები — „ციფრული აბორიგენები“ და „ციფრული ემიგრანტები“. პრენსკის თანახმად, „ციფრული აბორიგენი“ ის ინდივიდია, რომელიც ინფორმაციული ტექნოლოგიების, ციფრულ ეპოქაში დაიბადა, ძირითადად ეს არიან 1980 წლის შემდეგ დაბადებული მილენიალები, ჯენ-ზი და ჯენ-ალფა. სხვა პოსტსაბტოთა ქვეყნების მსგავსად, ჩვენს შემთხვევაში, ტექნოლოგიური განვითარება აშშ-ს, ევროპასა და კანადასთან შედარებით გვიან დაიწყო და თაობათა დაყოფა ოდნავ სხვაგვარად მოხდება — „ციფრულ თაობად“ შეიძლება 90-იანების ბოლოს და 2000-იანების დასაწყისში დაბადებული თაობა ჩავთვალოთ. ამ თაობის წარმომადგენლები ელექტრონული მოწყობილობებისა და სხვადასხვა პლატფორმის (იქნება ეს კომპიუტერი, მობილური ტელეფონი, სოციალური ქსელები და სხვა) მეშვეობით სწრაფად და კომფორტულად მოიპოვებენ და მოიხმარენ ციფრულ ინფორმაციას. ხოლო ტერმინი „ციფრული ემიგრანტები“ შეგვიძლია მივუსადაგოთ მათ, ვინც გაიზარდა ინტერნეტამდელ პერიოდში, როდესაც ჭარბობდა ბეჭდური მედია და ტელევიზია, ვინც ტექნოლოგიურ რევოლუციამდე დაბადებული და ციფრულ გარემოს შემდგომ ეტაპზე ეუფლება. „აბორიგენები“ და „ემიგრანტები“ საკმაოდ განსხვავდებიან ერთმანეთისაგან. ამ თეორიულ დაყოფას პრაქტიკული მნიშვნელობა ენიჭება პროფესიული საბავშვო თეატრის სტრატეგიების განსაზღვრისას: რამდენადაც ციფრული აბორიგენების ინტერესები და ინფორმაციის აღქმის საშუალებები მნიშვნელოვნად განსხვავდება წინა თაობებისგან, ჩნდება იმის საჭიროება, რომ საბავშვო თეატრმა განავითაროს შესაბამისი კომუნიკაციური და მხატვრული ფორმები.

როგორც კვლევები აჩვენებს, თანამედროვე ბავშვებისა და მოზარდების ინფორმაციული ქცევა მრავალმხრივად განსხვავდება წინა თაობებისგან: ისინი ადვილად აღიქვამენ მოკლე, ინტენსიური შინაარსის მქონე სიგნალებს, უპირატესობას ანიჭებენ ინტერაქ-

ციურობას, გაცილებით მეტად ენდობიან თანამედროვე ტექნოლოგიებს და მათ გარეშე ვერ წარმოუდგენიათ ყოველდღიური ცხოვრება, განათლება, მუშაობა, გართობა და ასე შემდეგ. ტექნოლოგიებთან ყოველდღიური მჭიდრო ურთიერთქმედების გამო, ციფრულ თაობას ამროვნების სრულიად განსხვავებული ტიპი ჩამოუყალიბდა. ცხადია, ანატომიურად ადამიანის ტვინი არ შეცვლილა, მაგრამ შეიცვალა თავად ამროვნების მოდელი. ძირეული განსხვავება „აბორიგენებსა“ და „ემიგრანტებს“ შორის ისაა, რომ ერთი და იმავე გზით მიღებულ ინფორმაციას ისინი სხვადასხვანაირად ამუშავებენ. „ციფრული აბორიგენები“ თითქმის პარალელური ამროვნების უნარს ფლობენ, მათ ერთდროულად რამდენიმე ამოცანის შესრულება შეუძლიათ (მულტიტასკინგი), სწრაფად იღებენ და აზიარებენ ინფორმაციას, მაგრამ სწრაფადვე ივიწყებენ, ვრცელ ტექსტებს, სქემებს და გრაფიკებს, ვიზუალიზაციას ამჯობინებენ, ხშირად არ ჰყოფენით მოთმინება და ყურადღება; ხანგრძლივად ერთ რამეზე კონცენტრაცია, სიღრმისეული კვლევა/ანალიზი ამ თაობისთვის დამახასიათებელი არ არის. განვითარებული ტექნოლოგიების წყალობით, მათ შეუძლიათ სწრაფად მიიღონ ინფორმაცია ანდა განაახლონ უკვე არსებული მონაცემები. აქედან გამომდინარე, განათლების მიღების და ხელოვნებასთან ზიარების ძველი ფორმები ასეთი ახალგაზრდებისთვის უკვე მოძველებული და უინტერესოა, ისინი სამყაროს ე.წ. „სმაილებით“ და ემოციებით აღიქვამენ, საკუთარ განცდებსაც ამ გზით გამოხატავენ, ხშირ შემთხვევაში მათთვის ავტორიტეტები უფროსთათვის უცნობი იუტუბერები, გეიმერები და ტიკტოკერები არიან. აღსანიშნავია ისიც, რომ საინფორმაციო და საკომუნიკაციო ტექნოლოგიების განვითარება, ციფრული თაობების თავისებურებები დამოკიდებულია სხვადასხვა ქვეყნის გეოგრაფიულ მდებარეობაზე, პოლიტიკურ და ეკონომიკურ, სოციალურ ფაქტორებზე. უხეშად რომ ვთქვათ, ჩვენ ახლა გავდივართ იმ გზას, რაც დასავლეთ ევროპამ 90-იანების ბოლოსა და 2000-იანების დასაწყისში გაიარა.

ყოველივე ზემოთქმულიდან გამომდინარე, ჩნდება ლოგიკური შეკითხვა — როგორ აისახება ეს ყველაფერი ხელოვნებაზე? სახელოვნებო წრეებში გახშირდა კამათი იმაზე, უნდა შეიცვალოს თუ არა ციფრული თაობების ზრდისა და განვითარების კვალდაკვალ,

საგანგებოდ ბავშვებისა და მოზარდთათვის განკუთვნილი ხელოვნების ენა, მისი გამომსახველობითი საშუალებები და მხატვრული გზები? ციფრული ეპოქა თავის წესებსა და პირობებს კარნახობს თანამედროვე ხელოვნების ყველა დარგს, მათ შორის თეატრალურ ხელოვნებასაც. ვფიქრობ, ეს განსაკუთრებით მწვავე გამოწვევაა სწორედ იმ ხელოვნათათვის, რომლებიც ბავშვებისთვის, მოზარდებისთვის მუშაობენ, საინტერესოა, მზად არიან ისინი ამ სიახლეებისთვის?!

დრამატული თეატრისთვის ასეთი გამოწვევები უცხო და ახალი არ არის, ჯერ კიდევ კინოხელოვნების დაბადებისთანავე თეატრს გადაშენებას უწინასწარმეტყველებდნენ, თუმცა, ასე არ მოხდა. იგივე განმეორდა ტელევიზიის შემთხვევაშიც – საზოგადოების ნაწილი მიიჩნევდა, რომ ტელევიზია შთანთქავდა თეატრსაც, კინოსაც და ხელოვნების სხვა დარგებსაც, მაგრამ, როგორც ვხედავთ, თეატრალურმა ხელოვნებამ ამ გამოცდასაც გაუძლო. ახლა პირიქით, ტელევიზია დგას გადაშენების პირას და, შესაძლოა, რამდენიმე ათწლეულში ის სოციალურმა მედიამ და სხვადასხვა ინტერნეტპორტალმა შთანთქას. მორიგი გამოწვევა იყო პანდემიის პერიოდი, პოსტპანდემიურ ეპოქაში თეატრს ან სრულიად გაქრობას, ან რადიკალურ ცვლილებებს უქადდნენ, თუმცა, ასე არ მოხდა, პირიქით – ცოცხალ ურთიერთობას, ემოციის ურთიერთგაცვლას, თეატრალურ კათარსის მონატრებული მაყურებელი თეატრებს მიაწყდა. თანამედროვე ტექნოლოგიური ეპოქის მორიგი გამოწვევა გლობალური ციფრული ინფორმაციული სივრცეა. ძალაუვნებურად, თეატრმა კონკურენცია უნდა გაუწიოს აურაცხელი სიდიდის ციფრულ „კონტენტს“, რომლის მისაღებადაც ადამიანს სავარძლიდან ადგომაც კი არ სჭირდება. როგორ უნდა მოერგოს საბავშვო თეატრი მოზარდების ინტერესებსა და საჭიროებებს? როგორ უნდა აქციოს თეატრალური ხელოვნება „ციფრული აბორიგენისთვის“ საინტერესო და საჭირო კონტენტად? ნუთუ გასული საუკუნის აკადემიური, კლასიკური მეთოდები და ფორმები ისე მოძველდა, ისე მიუღებელია ახალი თაობისთვის, რომ პირდაპირ სანაგვეზე უნდა მოვისროლოთ? – ასეთი შეკითხვები ხშირია, თუმცა, არ უნდა დავგავიწყდეს ისიც, რომ საბავშვო თეატრის შემთხვევაში, თაობათა ცვლა უწყვეტი და კანონზომიერი პროცესია; ყოველ თაობას

თავისი სიახლე და გამოწვევა ახლავს თან, რაც ხშირად ახალი ფორმებისა და შემოქმედებითი ძიებების საწინდარი ხდება.

უკანასკნელი სამეცნიერო დაკვირვებებისა და კვლევების თანახმად, დღეს, თანამედროვე მოზარდების (უმეტესად 10-18 წლის) ცხოვრების, დროის, ინტერესების თითქმის 100% დაკავშირებულია ციფრულ ტექნოლოგიებთან. მათგან ნახევარზე მეტს თეატრი საერთოდ არ აინტერესებს. ძირითადი მიზეზი კი ისაა, რომ თეატრი ამ ასაკისთვის ადეკვატურ რეპერტუარს არ სთავაზობს. თეატრი, როგორც ხელოვნების ფორმა, მათი თვალსაზრისით შესაძლოა აღიქმებოდეს როგორც „გაუგებარი“, „ნელი“ ან „მოძველებული“. ეს გამოწვევა განსაკუთრებით აქტუალურია 9-დან 15 წლამდე ასაკობრივ ჯგუფში, სადაც დაფიქსირებულია მაყურებლის ინტერესების შემცირება სხვადასხვა ქვეყანაში, მათ შორის საქართველოშიც. დაახლოებით 16 წლიდან ამ „დაკარგული მაყურებლის“ 40 პროცენტი ისევ უბრუნდება თეატრს და უკვე თავად არჩევს მისთვის საინტერესო რეპერტუარს.

როგორ უნდა მიიზიდოს თეატრმა 9-დან 15 წლამდე ასაკის მაყურებელი? ცხადია, მისთვის საინტერესო მასალისა და მხატვრული ფორმის შეთავაზების გზით. თეატრი ზედმიწევნით კარგად უნდა იცნობდეს თავის მაყურებელს, უნდა ჰქონდეს მასთან მუდმივი კომუნიკაცია, იღებდეს უკუკავშირის ყოველი წარმოდგენის შემდეგ. აუცილებლად გასათვალისწინებელი ფაქტორია, რომ ციფრული თაობა არასოდეს გადადგამს ნაბიჯს უკან, ისინი მხოლოდ წინ მიიწევენ, მათთვის არასოდეს იქნება ბოლომდე მისაღები და საინტერესო ჩვენთვის, მეოცე საუკუნეში დაბადებულთათვის, ჩვეული თეატრალური ფორმები. ეს არც ცუდია და არც კარგი, ასეთია მოცემულობა, რომელსაც თვალი უნდა გავუსწოროთ და ვეცადოთ, „ციფრული აბორიგენებისგან“ ვისწავლოთ უფრო მეტი მათი სამყაროს შესახებ, იმისათვის, რომ შევქმნათ მათთვის ადეკვატური და საინტერესო ხელოვნება. ეს შეიძლება მოიცავდეს წარმოდგენის ქრონომეტრაჟის ცვლილებას, ახალი თემებისა და პრობლემების წინ წამოწევას, თანამედროვე ენისა და ტექსტების მოშველიებას, ინტერაქციული ელემენტების დამატებას ან ციფრული ტექნოლოგიების სცენოგრაფიაში ინტეგრირებას. თუმცა, ამავე დროს, თეატრმა არ უნდა დაკარგოს თავისი ძირითადი ფუნქცია — ცოცხალი ემოციური კავ-

შირი მაყურებელთან.

როგორც ცნობილი შვედი რეჟისორი სუსანე ოსტენი აღნიშნავს, ბავშვებისთვის შექმნილ ხელოვნებაში აუცილებლად უნდა იყვნენ ჩართულნი თავად მოზარდები. ეს ჩართვა მოითხოვს მათთან მჭიდრო, არაოფიციალურ და გახსნილ ურთიერთობას. „ბავშვებს შეუძლიათ მიიღონ და აღიქვან უამრავი საინტერესო რამ, ხოლო ჩვენი ამოცანაა გავარკვიოთ თუ რა არის მათი ინტერესის საგანი და ჩვენი ხედვა მათ ინტერესებს, მათებურ ხედვას დავუქვემდებაროთ კონკრეტულ დროსა და სივრცეში. ხელოვნება (და მათ შორის, ბავშვებისთვის განკუთვნილი ხელოვნებაც) ეგზისტენციალურია – ჩვენ ვსვამთ უმნიშვნელოვანეს შეკითხვებს: რისთვის მოვედი ამქვეყნად? რატომ არის ცხოვრება ასეთი რთული? რატომ არავის ვუყვარვარ? ანდა სად არის სიყვარული? რატომ არსებობს ამქვეყნად ომი და სიკვდილი? და სხვა. ამ დიდ შეკითხვებზე პასუხს ვერავინ გვაძლევს და ხელოვნებაც ხომ სწორედ ამას ემსახურება – ჩვენ ვსვამთ შეკითხვებს ყოფიერებაზე, ცხოვრების არსზე, საზრისზე“<sup>1</sup> – ამბობს რეჟისორი. ოსტენის მიდგომით, თეატრი უნდა იყოს არა მხოლოდ ბავშვებისთვის, არამედ შექმნილი და გააზრებული ბავშვებთან ერთად, მათგან ინსპირირებული. ეს გულისხმობს არა მხოლოდ ტექნიკურ, თემატურ ან სტილისტურ ცვლილებებს, არამედ ინკლუზიურ შემოქმედებით პროცესებს, სადაც ახალგაზრდა აუდიტორიის აზრი სრულფასოვან შემოქმედებით კომპონენტად იქცევა. სამწუხაროდ, საქართველოში პროფესიული საბავშვო თეატრი ჯერ ძალიან შორს არის ამგვარი საკითხების გააზრებისაგან.

აღსანიშნავია, რომ სხვადასხვა ქვეყნის გამოც-

დილება ამ მიმართულებით განსხვავებულია. ევროპის ყველაზე მეტად განვითარებულ ქვეყნებში (მაგალითად: დანიაში, შვედეთში, საფრანგეთში, იტალიაში, გერმანიაში და სხვა) საბავშვო თეატრი განსაკუთრებული პრიორიტეტით სარგებლობს და აქ ბავშვის თეატრალური აღზრდა ბაგა-ბაღის ასაკიდან იწყება და მის სრულწლოვანებამდე გრძელდება. თანამედროვე ევროპული საბავშვო თეატრის რეპერტუარი მოიცავს თემათა დიდ დიაპაზონს: ეკოლოგიითა და პიროვნების იდენტობიდან დაწყებული, სექსუალური განათლებითა და ფსიქოლოგიური თვითგაცნობიერებით დამთავრებული. ევროპული საბავშვო თეატრი ალბათ ყველაზე მეტად ფიქრობს თავის მაყურებელზე, ითვალისწინებს მის აზრებსა და საჭიროებებს, ამიტომ ვფიქრობ, რომ უახლოეს ხანში სწორედ ევროპული საბავშვო თეატრი თავისებურად გადაჭრის იმ საინტერესო პრობლემებისა და გამოწვევების გარკვეულ ნაწილს, რაც თან ახლავს ციფრული ეპოქის თანამედროვე ხელოვნებაში შემოჭრას. ისევე, როგორც ხელოვნების მრავალი სხვა დარგი, პროფესიული საბავშვო თეატრიც დღეს გარდატეხის წერტილზე დგას. ის ერთდროულად უნდა იყოს ინოვაციურიც და ტრადიციულიც, ტექნოლოგიურად თანამედროვე და ესთეტიკურად.

ყველა ზემოთ განხილული საკითხი ამ უსასრულო, ვრცელი თემის მხოლოდ მცირე ნაწილია, რომელიც სამომავლო კვლევას საჭიროებს. ფაქტია, რომ ციფრული ეპოქის, თანამედროვე ტექნოლოგიების განვითარების კვალდაკვალ, ყოველდღიურად შეიცვლება როგორც ჩვენი ყოფა, ისე ხელოვნების ესა თუ ის ფორმა, ჩვენ კი ამ საინტერესო პროცესის უშუალო მონაწილენი და თვითმხილველნი ვიქნებით.

### გამოყენებული ლიტერატურა:

- Deric Z., Prpa Fink M., Reception of Aesthetic Categories and Evaluation in Children and Youth Theatre, Theatre for Children – Artistic Phenomenon, a Collection of Papers, Volume 12, Subotica, 2022.
- მირიანაშვილი ა., სუსან ოსტენი საბავშვო თეატრის შესახებ; NAKS ვებინარის ჩანაწერი, 2021 ოქტომბერი, ასიტეჟი ესტონეთი, 2023. სუსან ოსტენი საბავშვო თეატრის შესახებ; NAKS ვებინარის ჩანაწერი, 2021 ოქტომბერი, ასიტეჟი ესტონეთი 08/07/2025.
- NAKS, Veebiseminar “Kuidas ludegas kunsti”, 2021. Festival NAKS 2021 / Webinar – Webinar 08/07/2025.

<sup>1</sup> მირიანაშვილი, სუსან, 2023.



# THE IMPACT OF THE DIGITAL AGE ON MODERN THEATER FOR CHILDREN

Ana Mirianashvili

**Keywords:** TYA – Professional Theater for young audiences; contemporary TYA, Challenges of the Digital Age

The 21<sup>st</sup> century and the rapid development of digital technologies dictate its own rules to the world, this influence extending to absolutely everything, both everyday life and scientific innovations, and the world of art. For me, as a researcher of professional theater for young audiences (TYA), it is especially interesting to see how the digital world affects modern TYA, whether it influences this field, and how this process unfolds in contemporary professional theater for young audiences, both in Georgia and abroad.

For young people born in the 2010s–2020s, the world of digital technologies is a completely natural environment. We may say that they were born into this world and grew up with technology. The digital world is an integral part of their daily lives. But it is interesting to see whether all this is reflected in art created specifically for children/adolescents. Theater makers, researchers, and practitioners, often discuss and argue about whether the language of art, its means of expression, and artistic methods designed specifically for children and adolescents should change in the wake of the growth and development of digital generations. In my opinion, this is a big challenge for those artists who work for children and adolescents—the digital era has a great impact on all fields of contemporary art, including professional TYA, which serves the fastest-growing and changing audience every day—precisely those generations who were born and are growing up in the digital era.

As soon as humanity entered the 21<sup>st</sup> century, it entered the world of the digital era, a transition taking place in all scientific and domestic areas, artistic, educational, etc. levels. The process of transition to the digital world turned out to be different for generations born and raised in the 20<sup>th</sup> century, some easily accepting the accelerated pace of life and modern technologies, which have brought a lot of good and a little bad into our lives, while others not trying to adapt to a new life, often lamenting over the old times and being skeptical of modern technologies.

Representatives of different generations may perceive these unusual processes in different ways, but for young people born in the 2010s–2020s, the world of digital technologies is a completely natural environment; we can say that they were born into this world and have grown up with technologies. What we children of the 20<sup>th</sup> century acquire through education seems to be innate knowledge for the 21<sup>st</sup>-century generation.

It is interesting how the digital world affects modern theater, and, for me as a researcher of theater for young audiences, it is especially interesting how this process is

taking place in contemporary children's theater, both in Georgia and abroad.

As Swedish director Susanne Osten says, today, thanks to research on the human brain, child psychology, and cognitive science, we know that humans are born with an innate desire and need to create and perceive art, to tell stories. Humans want to know what is happening in the world. We are born with a desire to create beauty and enjoy these creations. Humans need alternative aesthetics that shock their senses, they need strange stories that they have never heard before. It is enough for a child to imagine a specific face, image, or story, to touch this world at least a little, and they are completely ready to accept it. A child is much more open to everything new than an adult. The study of the modern child is most important in our work. The modern child is not the same as you or I were when we were children. Everything has changed completely. I often go to schools, I especially like to walk around schoolyards or sit somewhere, listen to what children are talking about, and what interests them. Usually, adults have a completely different idea of their dialogues and topics of conversation. It is

also worth considering that when we ask them how they liked this or that performance, book, event, or other thing, what you think about this and that, children always try to please us, but behind this, their real thoughts are hidden. To understand what they think, to achieve the maximum depth of sincerity, we need to spend a lot of time with them, so I always advise my actors to simply be around children, get to know them well, ask the right questions, and not just whether they understood the content of a performance and specific details. This has nothing to do with art. Art is open and completely free, and it can mean different things to different people. Interestingly, this was said by an artist aged over 80 who, despite his age, thought and acted in a remarkably modern way until the end of her life, and who actively used digital technologies, both in life and onstage.

In the early 2000s, American writer and speaker Mark Prensky (who has written several articles on education in the digital age) coined the concepts of digital natives and digital immigrants. A digital native is an individual born in the digital age of information technology, mainly millennials, Gen Z, and Gen Alpha born after 1980. Like other post-Soviet countries, in our case, technological development began later than in the US, Europe, and Canada, and the generational division is slightly different, and the digital generation can be considered the generation born in the late 1990s and early 2000s. Representatives of this generation quickly and comfortably obtain and consume digital information through electronic devices and various platforms (computers, mobile phones, social networks, etc.). The term digital immigrants can be applied to those who grew up in the pre-Internet era, when print media and television prevailed. Aborigines and immigrants are quite different from each other. The digital generation trusts modern technologies much more and cannot imagine daily life, education, work, entertainment, etc. without them. Digital technologies are an integral part of their lives, and aborigines are attached to, and dependent on, modern technologies.

Prensky, and many modern researchers, conclude that due to daily close interaction with technologies, the digital generation has developed a completely different type of thinking. Of course, anatomically the human brain has not changed, but the model of thinking itself has. The fundamental difference between aborigines and immigrants is that they process information received in the

same way differently. Digital aborigines seem to be able to think in parallel, perform several tasks at the same time (multitasking), quickly receive and share information, but quickly forget it, prefer extensive texts, diagrams, and graphs, visualization, often lack patience and attention; long-term concentration on one thing, in-depth research/analysis are not characteristic of this generation. Thanks to advanced technologies, they can quickly receive information or update existing data. Thus, old forms of education are outdated and uninteresting to such young people, they perceive the world with smiles and emoji, they express their feelings in this way, and they often look up to YouTubers, gamers, and TikTokers unknown to adults. In the development of information and communication technologies, the characteristics of digital generations depend on the geographical location of different countries, political and economic, social factors. Roughly speaking, we are now following the path that Western Europe took in the late 1990s and early 2000s.

How will all this affect art? In the wake of the growth and development of digital generations, should the language of art, its means of expression, and artistic methods designed specifically for them, children and adolescents, change? I think this is a particularly acute challenge for those artists who work for children and adolescents—the digital era dictates its rules to all types of modern art, including theatrical art, especially theater for young audiences, which serves the fastest-growing and changing audience—precisely those generations who were born and raised in the digital era.

Such challenges are not new to dramatic theater; even at the dawn of cinema, theater was predicted to disappear, but this did not happen. The same thing happened with television: part of society believed that television would absorb and kill theater, cinema, and other fields of art, but as we can see, theatrical art withstood this test, and now, on the contrary, television is on the verge of extinction and may be absorbed by social media and various Internet portals in a few decades. Another challenge was the pandemic period. In the post-pandemic era, theater was expected to either disappear completely or undergo radical changes, but this did not happen. On the contrary, audiences longing for live interaction, mutual exchange of emotions, and theatrical catharsis turned to theaters.

Another challenge for theater is the global digital

information space, modern technologies that are developing at lightning speed. Involuntarily, the theater must compete with the innumerable amount of digital content, to receive which a person does not even need to get up from the chair. How should children's theater adapt to the interests and needs of adolescents? How should theatrical art be made interesting and necessary content for a digital native? Have the academic, classical methods and forms of the last century become so outdated, so unacceptable for the new generation, that we should throw them straight into the trash? Such questions are frequent, although we should not forget that in the case of TYA, the change of generations is a continuous and regular process; each generation brings its novelty and challenge, which often becomes the basis for new forms and creative searches.

According to the latest scientific observations and studies, today almost 100% of the lives, time, and interests of modern teenagers (mostly 10-18 years old) are connected with digital technologies. More than half of them are not interested in theater at all. The main reason is that theater does not offer an adequate repertoire for this age. How should theater attract an audience of this age? Obviously, by offering interesting material and artistic forms to them. Theater must know its audience thoroughly, constantly communicate with them, and receive feedback after each performance. It is a must-consider factor that the digital generation will never take a step back, they only move forward, and the usual theatrical forms for us, those born in the twentieth century, will never be completely acceptable and interesting to them. This is neither bad nor good, this is a fact that we should face and try to learn more about their world from the digital natives to create adequate and interesting art for them. Themes and problems, literature and dramaturgy, modern language and texts, performance timing and tempo-rhythm, stage technical equipment, lighting and sound effects, performance music and artistic decoration—these are a small part of the issues and challenges that modern children's theater has to think about and work on every day.

As the elderly but remarkably modern Susan Austen noted, The creation of alternative artistic aesthetics should also involve those for whom this art is created, that is, children themselves. Do not offer what you think they need. This is always the easiest way, even a kind

of cliché. Children like the truth. What is the truth? They like absurdity, changes, rhythm, and all sorts of surprises onstage, surprises, as interesting stories about people (even dramatic ones), children like stories about animals, but most of all, they are interested in people. Children can receive and perceive a lot of interesting things, and our task is to find out what is the subject of their interest and subordinate our vision to their interests, to their vision in a specific time and space. Art, including for children, is existential—we ask the most important questions: Why did I come to this world? Why is life so difficult? Why does no one love me? Or where is love? Why is there war and death in this world? And so on. No one can give us answers to these big questions, and art serves precisely this purpose—we ask questions about existence, the essence of life, and the meaning of it.

According to recent studies, many children's theaters around the world (in varying percentages) lose their audiences from the age of 9-10 (some no longer want to go to theater and refuse, and some are forced by teachers and parents, and a small number are still sincerely happy to go to theater); phrases are often heard: "I don't care", "I don't like it", "I don't understand it, it's long, drawn-out", "This is for little ones", etc. Approximately from the age of 16, 40 percent of the "lost audience" return to theater and already choose interesting repertoire for themselves.

The digital era has given rise to another serious thought: adults working in theater, parents of children, and grandparents very often argue about whether to ban the use of gadgets by teenagers in theater. There is a constant debate about the 21<sup>st</sup>-century teenage audience and their gadgets: is this a dramatic reality that we should fight against or a new way of perceiving the world, receiving, and understanding a work of art? I think there is no unified answer and this issue needs to be taught and discussed by psychologists, sociologists, and theater-related researchers. However, we can cite the example of one of the most developed countries in professional theater for young audiences, Denmark. The list of topics that modern Danish TYA pitches to its audience is surprisingly diverse: friendship, family and society, ecology, relationships between people, gender, human rights, love, the search for oneself and identity, sexual education, history, etc. When a child's theatrical upbringing begins in kindergarten, it is natural that perfor-

mances intended for 13-16-year-olds have such a variety of topics and problems, that even adult theaters in other countries sometimes envy. Danish children's theater has a very wide range of scenic and artistic freedom, which, for example, is still inaccessible to the relatively conservative British. Usually, visual effects are minimized in performances, and video projection is also used less here, the duration of performances varies from 30 to 70 minutes and depends on the specific age target group. Before the performance, everyone is warned to turn off their mobile phones and everyone obeys this rule during the performance. I think that is why the audience is

maximally involved in the performance and, without any gadgets, simply enjoys the work of art. However, on the other hand, we can also understand the audience who wants to record some episodes of the performance, a specific actor, song, dance, etc.

All the issues discussed above are only a small part of this endless, vast topic that requires future research. The fact is that in the wake of the digital era and the development of modern technologies, both our lives and various forms of art will change every day, and we will be direct participants and witnesses of this process.

#### REFERENCES:

- Reception of aesthetic categories and evaluation in children and youth theater, Theater for children—artistic phenomenon, a collection of papers, volume 12, edited by Zoran Deric, Ph.D and Marijana Prpa Fink, Ph.D. Publishers THEATER MUSEUM OF VOJVODINA, Novi Sad OPEN UNIVERSITY SUBOTICA, Subotica INTERNATIONAL FESTIVAL OF CHILDREN'S THEATERS, Subotica 2022
- <https://www.blogger.com/blog/post/edit/preview/4109327251126391615/425223898062760899>
- [https://naksfestival.ee/landing/bc/0cQZOWR4zI/S53027Gf4A/TBOB\\_aUoXr5/tH9LfDCs4b4Y/3sY1EJusMdbYI#player](https://naksfestival.ee/landing/bc/0cQZOWR4zI/S53027Gf4A/TBOB_aUoXr5/tH9LfDCs4b4Y/3sY1EJusMdbYI#player)
- <https://www.blogger.com/blog/post/edit/4109327251126391615/64258544746594678?hl=en>