

## I GIOVANI SCOPRONO UN NUOVO MODO DI COMUNICARE

### CODICI DIGITALI

### IL LINGUAGGIO DELL'ARTE

### LA LOGICA DEI GIOCHI

#### Cari amici!

Chiedo a due adolescenti quali attività online preferiscono. Rispondono immediatamente: ascoltare musica, parlare con gli amici e giocare. Arte, interattività e giochi! Alcune delle tante attività che fanno parte delle 24 ore della generazione digitale.

Un bambino di 9 anni tiene in mano un cellulare, fissa lo schermo, riconosce immediatamente i simboli delle applicazioni. Muove rapidamente le mani, tocca il logo dell'applicazione, si muove, cerca l'interattività. Chiama suo padre e iniziano a giocare. I giochi fanno parte dell'esercizio mentale e sociale delle nuove generazioni. I giochi facilitano l'interattività. Sono associati alle dinamiche del cervello umano. Il cervello ha la sua logica, il suo modo di riconoscere e codificare i simboli e generare un linguaggio cognitivo ed emotivo.

Un adolescente di 12 anni scatta una foto di una partita di calcio, la modifica, ci mette un titolo, inserisce un sottofondo musicale, la invia a centinaia di amici in rete. Loro mettono "mi piace" alla foto, la condividono, la "socializzano". Il mondo interattivo offre opportunità di creazione e partecipazione attiva.

Un diciassettenne fa parte di un gruppo musicale. Suona la chitarra insieme ad altri musicisti. Compongono alcune canzoni, fanno arrangiamenti, cantano, registrano e le condividono su Internet e sulle reti sociali. Arti come la musica, la danza, il teatro, la poesia e la pittura fanno parte della grammatica giovanile di oggi.

**I bambini e i giovani comunicano attraverso i loro codici digitali associati alle arti.** La musica ha il suo codice, il suo linguaggio e le sue dinamiche, che favoriscono l'espressione dei sentimenti e delle idee delle persone. Il teatro ha la sua logica, i suoi passi, i ritmi degli attori, i tempi e i momenti di interattività e di collaborazione nel lavoro di gruppo.

**Tutte le arti sono linguaggi e grammatiche che permettono alle persone di esprimere ciò che hanno dentro e la loro visione del mondo.** Inoltre, le arti facilitano l'immersione dell'individuo nell'universo della bellezza, dell'immaginazione creativa, del coinvolgimento attivo e della gioia di creare e condividere.

**Evangelizzare l'*habitat* digitale richiede uno sguardo molto attento alla forza delle arti e al modo in cui i giovani organizzano ed esprimono i loro valori e il loro impegno verso gli altri e verso i loro gruppi e comunità.** Quando un gruppo giovanile fa un'esperienza di preghiera liturgica, di impegno comunitario e di servizio agli altri, ed esprime questo impegno attraverso l'arte, questo gruppo fa risuonare la sua voce con originalità e un *appeal* comunicativo nelle reti sociali e su Internet. L'arte diventa così un canale comunicativo per esprimere la vita dei giovani in modo attraente e creativo.

**Il gioco si sta espandendo sempre di più. I giochi educativi fanno parte delle relazioni umane: stare insieme, creare sfide, incoraggiare la discussione educativa, esprimere sentimenti, stare con gli altri.** I giochi toccano l'immaginazione e i sentimenti. Coinvolgono e creano reti di relazioni umane. Favoriscono i momenti di donazione di sé e di collaborazione.

**Come parte della sua inventiva educativa, Don Bosco fece uso delle arti, specialmente della musica e del teatro, per educare i suoi giovani a Valdocco.** Sapeva, per esperienza, che le arti e lo sport favoriscono lo sviluppo umano, aprono i giovani alla creatività, facilitano le relazioni umane e contribuiscono significativamente alla vita educativa e spirituale.

**Educare ed evangelizzare l'*habitat* digitale attraverso le arti e i giochi è una grande opportunità per tutti noi che crediamo nella gioventù!**

Roma, 24 giugno 2021



Don Gildasio Mendes

Consigliere Generale per la Comunicazione Sociale