

OS JOVENS DESCOBREM UM NOVO MODO DE COMUNICAR

OS CÓDIGOS DIGITAIS

A LINGUAGEM DA ARTE

A LÓGICA DOS GAMES

Estimados Amigos e Amigas!

Pergunto para dois adolescentes quais os programas on-line de que mais gostam. Respondem imediatamente: escutar música, falar com os amigos e jogar games. Arte, interatividade, games! Algumas das várias atividades que fazem parte das 24 horas da geração digital.

Uma criança de 9 anos segura um celular, fita os olhos no screen, imediatamente reconhece os símbolos dos aplicativos. Rapidamente move as mãos, toca o dedo no símbolo de um app, se move, busca interatividade. Ela chama o pai e iniciam a jogar games. Os games fazem parte do exercício mental e social das novas gerações. Games facilitam interatividade. Eles estão associados à dinâmica do cérebro humano. O cérebro tem sua lógica, seu modo de reconhecer e codificar os símbolos e gerar linguagem cognitiva e afetiva.

Um adolescente de 12 anos tira uma foto de um jogo de futebol, edita, coloca um título, insere um fundo musical, envia para centenas de amigos nas redes. Eles curtem, compartilham, socializam. O mundo interativo oferece oportunidades para a criação e o protagonismo.

Um jovem de 18 anos participa de um grupo musical. Ele toca violão junto com outros músicos. Eles compõem algumas canções, fazem arranjos, cantam, gravam e compartilham na internet e redes sociais. As artes, como a música, a dança, o teatro, a poesia e a pintura fazem parte das gramáticas juvenis.

As crianças e jovens comunicam através dos seus códigos digitais associados às artes. A música, por exemplo, tem um código, uma linguagem, uma dinâmica própria que favorece a expressão dos sentimentos e ideias das pessoas. A música abre o jovem para encontrar o seu centro criativo e transformador.

O teatro, uma das artes mais antigas da humanidade, favorece enormemente a expressão individual e social dos jovens, seus talentos e habilidades e a comunicação grupal e colaborativa. O teatro é uma verdadeira escola de disciplina criativa e expressão de ideias e sentimentos originais e autênticos.

Todas as artes são linguagens e gramáticas que permitem às pessoas expressarem sua interioridade e sua visão de mundo. Além disso, as artes facilitam a imersão da pessoa no universo da beleza, da imaginação criativa, do protagonismo e da alegria de criar e compartilhar com os amigos.

Evangelizar o hábitat digital requer um olhar muito atento para a força das artes e o modo de os jovens se organizarem e expressarem seus valores e seu compromisso com os outros, com a realidade dos seus grupos e comunidades.

Quando um grupo juvenil faz uma experiência de oração litúrgica, de compromisso comunitário e de serviço aos outros, e expressa esse compromisso através da arte, ele faz ecoar sua voz com originalidade e apelo comunicativo nas redes sociais e internet. A arte torna-se assim canal comunicativo para expressar a vida dos jovens de modo atraente e criativo.

Os games crescem cada vez mais. Jogos educativos fazem parte das relações humanas, de estar junto, de criar desafios, de expressar sentimentos, de ser e estar com o outro. Os games tocam a imaginação e os sentimentos. Engajam e criam redes de relacionamento humano. Favorecem momentos de gratuidade e parceria.

Dom Bosco, em sua inventividade educativa, fez uso das artes, sobretudo da música e do teatro para educar seus jovens em Valdocco. Sabia por experiência que as artes e os esportes favorecem o desenvolvimento humano, abrem os jovens à criatividade, facilitam as relações humanas e contribuem significativamente para educar-se também espiritualmente.

Os jovens descobrem um novo modo de comunicar através dos códigos digitais, das artes e dos games. Caminhamos juntos com eles como amigos e educadores dos novos tempos!

Roma, 24 de Junho, 2021

P. Gildásio Mendes.

P. GILDÁSIO MENDES

CONSELHEIRO MUNDIAL PARA A COMUNICAÇÃO SOCIAL