

**LOS JÓVENES DESCUBREN UNA NUEVA FORMA DE COMUNICARSE**

**CÓDIGOS DIGITALES**

**EL LENGUAJE DEL ARTE**

**LA LÓGICA DE LOS JUEGOS**

¡Queridos amigos!

Le pregunto a dos adolescentes qué actividades online prefieren. Responden instantáneamente: escuchar música, hablar con amigos y jugar. ¡Arte, interactividad y juegos! Algunas de las muchas actividades que forman parte de las 24 horas de la generación digital.

Un niño de 9 años tiene en su mano un teléfono móvil, mira la pantalla y reconoce de inmediato los símbolos de la aplicación. Mueva rápidamente las manos, toca el logo de la aplicación, se mueve busca interactividad. Llama a su papá y empiezan a jugar.

Los juegos son parte del ejercicio mental y social de las nuevas generaciones. Los juegos facilitan la interactividad. Están asociados con la dinámica del cerebro humano. El cerebro tiene su propia lógica, su propia forma de reconocer y codificar símbolos y generar lenguaje cognitivo y emocional.

Un adolescente de 12 años toma una foto de un partido de fútbol, la edita, le pone un título, inserta música de fondo y la envía a cientos de amigos online. Ellos ponen "me gusta", la comparten, la "socializan". El mundo interactivo ofrece oportunidades para la creación y la participación activa.

Un joven de diecisiete años es parte de un grupo musical. Toca la guitarra con los otros músicos. Ellos componen algunas canciones, hacen arreglos, cantan, graban y las comparten en Internet y en las redes sociales. Artes como la música, la danza, el teatro, la poesía y la pintura forman parte de la gramática juvenil de hoy.

Los niños y jóvenes se comunican a través de sus códigos digitales asociados a las artes. La música tiene su propio código, su lenguaje y dinámica, que favorecen la expresión de los sentimientos e ideas de las personas. El teatro tiene su propia lógica, sus pasos, los ritmos de los actores, los tiempos y momentos de interactividad y colaboración en el trabajo grupal.

Todas las artes son lenguajes y gramáticas que permiten a las personas expresar lo que tienen dentro y su cosmovisión. Además, las artes facilitan la inmersión del individuo en el universo de la belleza, la imaginación creativa, la participación activa y la alegría de crear y compartir.

Evangelizar el hábitat digital requiere una mirada muy cuidadosa a la fuerza de las artes y la forma en que los jóvenes se organizan, expresan sus valores y su compromiso con los demás, con sus grupos y comunidades.

Cuando un grupo de jóvenes tiene una experiencia de oración litúrgica, compromiso comunitario y servicio a los demás, y expresa este compromiso a través del arte, este grupo hace que su voz resuene con originalidad y con un llamado comunicativo en las redes sociales e Internet. El arte se convierte así en un canal de comunicación para expresar la vida de los jóvenes de una forma atractiva y creativa.

El juego se expande cada vez más. Los juegos educativos forman parte de las relaciones humanas: estar juntos, crear desafíos, fomentar el debate educativo, expresar sentimientos, estar con los demás. Los juegos tocan la imaginación y los sentimientos, implican y crean redes de relaciones humanas, fomentan momentos de entrega y colaboración.

Como parte de su inventiva educativa, Don Bosco utilizó las artes, especialmente la música y el teatro, para educar a sus jóvenes en Valdocco. Sabía, por experiencia, que las artes y el deporte promueven el desarrollo humano, abren a los jóvenes a la creatividad, facilitan las relaciones humanas y contribuyen significativamente a la vida educativa y espiritual.

¡Educar y evangelizar el hábitat digital a través de las artes y los juegos es una gran oportunidad para todos los que creemos en la juventud!

Roma, 24 Junio 2021

P. Gildasio Mendes

Consejero General para la Comunicación Social