MŁODZI ODKRYWAJĄ NOWY SPOSÓB KOMUNIKACJI

 KODY CYFROWE

 JĘZYK SZTUKI

 LOGIKA GIER

Drodzy Przyjaciele!

**Pytam się dwóch nastolatków, jaką aktywność online preferują. Odpowiadają natychmiast: słuchanie muzyki, rozmowa z przyjaciółmi i granie.** Sztuka, interaktywność i gry! To niektóre z wielu aktywności, które składają się na 24 godziny cyfrowego pokolenia.

9-letnie dziecko trzyma w ręku komórkę, ustawia ekran, natychmiast rozpoznaje symbole aplikacji. Porusza szybko rękoma, dotyka loga aplikacji, jest w ruchu, poszukuje interaktywności. Woła swojego ojca i zaczynają grać. Gry stanowią część umysłowego i społecznego doświadczenia nowych pokoleń. Gry ułatwiają interaktywność. Są związane z dynamiką ludzkiego mózgu. Mózg ma swoją logikę, swój sposób rozpoznawania i kodowania symboli oraz generowania języka poznawczego i emocjonalnego.

12-letni nastolatek robi zdjęcie w czasie meczu piłki nożnej, modyfikuje je, dodaje tytuł, tło muzyczne, a potem wysyła je setkom przyjaciół w sieci. Ci oznaczają zdjęcie jako „podoba mi się”, dzielą się nim, „uspołeczniają”. Świat interaktywny oferuje możliwości tworzenia i aktywnego uczestnictwa.

Siedemnastolatek należy do grupy muzycznej. Gra na gitarze, podobnie jak jego koledzy. Komponują piosenki, aranżują, śpiewają, nagrywają i udostępniają je w Internecie i w sieciach społecznościowych. Takie sztuki, jak muzyka, taniec, teatr, poezja i malarstwo należą do współczesnej gramatyki młodzieżowej.

Dzieci i młodzież komunikują się poprzez swoje cyfrowe kody związane ze sztuką. Muzyka ma swój kod, swój język i swoją dynamikę, które sprzyjają wyrażaniu ludzkich uczuć i idei. Teatr ma swoją logikę, swoje kroki, rytmy aktorów, czasy oraz momenty interaktywności i współpracy w ramach pracy zespołowej.

Wszystkie sztuki to języki i gramatyki, które pozwalają ludziom wyrazić to, co mają w sobie i ich wizję świata. Ponadto sztuki ułatwiają zanurzenie się w uniwersum piękna, twórczej wyobraźni, aktywnego zaangażowania oraz radości tworzenia i dzielenia się.

Ewangelizacja środowiska cyfrowego wymaga bardzo uważnego przyjrzenia się sile sztuki oraz sposobowi, w jaki młodzi ludzie organizują oraz wyrażają swoje wartości i zaangażowanie na rzecz innych osób oraz swoich grup i społeczności. Gdy jakaś grupa młodzieżowa posiada doświadczenie modlitwy liturgicznej, zaangażowania wspólnotowego i służby innym oraz wyraża to zaangażowanie poprzez sztukę, ta grupa sprawia, że jej głos rozbrzmiewa oryginalnością i komunikatywnym apelem w sieciach społecznościowych i w Internecie. Sztuka staje się w ten sposób kanałem komunikacji, który pozwala w atrakcyjny i twórczy sposób wyrazić życie młodych ludzi.

Gry coraz bardziej się rozprzestrzeniają. Gry edukacyjne stanowią część relacji międzyludzkich: bycie razem, tworzenie wyzwań, zachęcanie do dyskusji edukacyjnej, wyrażanie uczuć, przebywanie z innymi. Gry poruszają wyobraźnię i uczucia. Angażują i tworzą sieci relacji międzyludzkich. Sprzyjają momentom oddania siebie i współpracy.

W ramach swojej inwencji wychowawczej Ksiądz Bosko wykorzystywał sztukę, zwłaszcza muzykę i teatr, do wychowywania swojej młodzieży na Valdocco. Wiedział z doświadczenia, że sztuka i sport sprzyjają rozwojowi człowieka, otwierają młodych ludzi na kreatywność, ułatwiają relacje międzyludzkie i wnoszą znaczący wkład w życie wychowawcze i duchowe.

Edukacja i ewangelizacja środowiska cyfrowego poprzez sztukę i gry to wielka szansa dla nas wszystkich, którzy wierzymy w młodzież!

 Roma, 24 June 2021

Ks. Gildasio Mendes

Radca ds. Komunikacji Społecznej