***LES JEUNES DÉCOUVRENT UNE NOUVELLE FAÇON DE COMMUNIQUER***

**CODES NUMÉRIQUES**

**LA LANGUE DE L'ART**

**LA LOGIQUE DES JEUX**

**Chers amis,**

**Je demande à deux adolescents quelles activités en ligne ils préfèrent**. Ils répondent instantanément : écouter de la musique, parler à des amis et jouer à des jeux. Art, interactivité et jeux ! Quelques-unes des nombreuses activités qui font partie des 24 heures de la génération numérique.

Un enfant de 9 ans tient dans sa main un téléphone portable, regarde l'écran, reconnaît immédiatement les symboles de l'application. Il bouge rapidement ses mains, touche le logo de l'application, se déplace, recherche l'interactivité. Il appelle son père et ils commencent à jouer. Les jeux font partie de l'exercice mental et social des nouvelles générations. Les jeux facilitent l'interactivité. Ils sont associés à la dynamique du cerveau humain.

Le cerveau a sa propre logique, sa propre façon de reconnaître et de coder les symboles et de générer un langage cognitif et émotionnel.

Un adolescent de 12 ans prend une photo d'un match de football, l'édite, y met un titre, insère une musique de fond, l'envoie à des centaines d'amis en ligne. Ils mettent des likes à la photo, la partagent, la « socialisent. » Le monde interactif offre des opportunités de création et de participation active.

Un jeune de dix-sept ans fait partie d'un groupe musical. Il joue de la guitare avec d'autres musiciens. Ils composent des chansons, font des arrangements, chantent, enregistrent et les partagent sur Internet et les réseaux sociaux. Les arts tels que la musique, la danse, le théâtre, la poésie et la peinture font partie de la grammaire des jeunes d'aujourd'hui.

Les enfants et les jeunes communiquent grâce à leurs codes numériques associés aux arts. La musique a son propre code, son langage et sa dynamique, qui favorisent l'expression des sentiments et des idées des gens.

Le théâtre a sa propre logique, ses pas, les rythmes des acteurs, les temps et moments d'interactivité et de collaboration dans le travail de groupe.

Tous les arts sont des langages et des grammaires qui permettent aux gens d'exprimer ce qu'ils ont au fond d'eux-mêmes et leur vision du monde. De plus, les arts facilitent l'immersion de l'individu dans l'univers de la beauté, de l'imagination créatrice, de l'implication active et de la joie de créer et de partager.

Évangéliser l'habitat numérique nécessite un regard très attentif sur le pouvoir des arts et la manière dont les jeunes s'organisent et expriment leurs valeurs et leur engagement envers les autres et envers leurs groupes et communautés. Lorsqu'un groupe de jeunes a une expérience de prière liturgique, d'engagement communautaire et de service aux autres, et il exprime cet engagement à travers l'art, ce groupe fait résonner sa voix avec originalité et attrait communicatif dans les réseaux sociaux et sur Internet.

L'art devient ainsi un canal de communication pour exprimer la vie des jeunes de manière attractive et créative.

Le jeu est en pleine expansion. Les jeux éducatifs font partie des relations humaines : être ensemble, créer des défis, encourager la discussion éducative, exprimer des sentiments, être avec les autres. Les jeux touchent l'imagination et les sentiments. Ils impliquent et créent des réseaux de relations humaines. Ils favorisent des moments de don de soi et de collaboration.

Dans le cadre de son inventivité pédagogique, Don Bosco a utilisé les arts, en particulier la musique et le théâtre, pour éduquer ses jeunes du Valdocco. Il savait, par expérience, que les arts et le sport favorisent le développement humain, ouvrent les jeunes à la créativité, facilitent les relations humaines et contribuent de manière significative à la vie éducative et spirituelle.

Éduquer et évangéliser l'habitat numérique à travers les arts et les jeux est une excellente opportunité pour nous tous qui croyons en la jeunesse !

Je vous souhaite tout le meilleur !

*Roma, 24 juin 2021*.

**Père Gildásio Mendes dos Santos, SDB**

Conseiller Général pour la Communication Sociale