

Activitat 2

Només un poquet més

COMPETÈNCIES BÀSIQUES

- Competència en comunicació lingüística
- Competència digital
- Competències socials i cíviques

OBJECTIUS

- Reflexionar sobre la importància de respectar els seus límits externs i interns en relació amb el joc, i considerar que tenen un motiu.
- Conèixer les conseqüències derivades de tensar eixos límits i creuar la línia que defineixen.
- Aprendre a conèixer la seua posició respecte a eixos límits.



RECURSOS MATERIALS

Seqüència 10 horas de partida



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Quan alguna cosa ens agrada molt, ens costa parar. En l'adolescència, els centres neuronals de l'autocontrol estan encara sense madurar i la gestió d'impulsos és precària. Se'ns fan en aquesta etapa especialment rellevants els límits interns i externs, però encara tenint-ne som proclius a saltar-nos-els amb facilitat amb la consigna del "només un poquet més". La consolidació dels comportaments addictius no és una cosa que es produïska de la nit al dia. Més prompte és un procés gradual en què la persona no sempre és molt conscient del que està succeint. Per tant, és important advertir els xics i les xiques de les implicacions que té saltar-se constantment eixos límits, encara que siga de forma aparentment innòcua.

ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

"En aquesta ocasió estarem tornant a una activitat que segurament la major part de vosaltres vau fer alguna vegada quan anàveu al col·legi: jugar a Un, dos, tres, para. Probablement us resulte estrany que comencem així la sessió, però prompte descobrirem el perquè."

Exercici de l'activitat

1

Fase 1. Tornant a la infància

Tal com van fer segurament en la infància, es tria un alumne o una alumna perquè pague. Prèviament s'han d'haver retirat les cadires i taules, deixant un espai perquè es pugui desenvolupar el joc, que recordem que consisteix en el fet que:

- Mentre qui paga està contra la paret i amb els ulls tancats recitant "Un, dos, tres, paret", els altres han d'intentar acostar-se el més ràpidament possible cap a eixa paret, això sí, sabent parar a temps perquè si qui paga els veu movent-se en lloc de completament immòbils, hauran de tornar a la línia d'eixida i quedaran més lluny de la possibilitat de guanyar la partida.
- Guanya qui és capaç de tocar l'esquena de qui paga sense que el/la sorprenga movent-se i torna corrent ràpidament a la línia d'eixida sense que l'agafe qui paga.

La primera fase, aleshores, consisteix a jugar un parell de rondes del joc, ja que, posteriorment, usarem aquesta dinàmica per a intentar explicar la que s'amaga darrere d'alguns processos addictius al joc i altres elements.

2

Deu hores de partida

En aquesta segona fase, una vegada que hàgem tornat a col·locar tot el mobiliari al seu lloc, es visiona la seqüència triada. En aquesta, un grup de quatre xics està immers en una interessantíssima partida de joc de rol. Demanarem al grup que estiga atent al que succeeix i especialment a la conversació que Mike, un dels protagonistes, manté amb la seua mare al final del vídeo.

En la seqüència criden l'atenció diversos aspectes, que previsiblement eixiran de manera natural quan es comente en grup gran la seqüència. Si no fora així, proposem alguns suggeriments per a la consideració i el debat en veu alta:

- Crida l'atenció com d'immersos i emocionats estan en el joc. Pareix que ho viuen amb tal intensitat que qualsevol pensaria que estan en realitat dins de l'escena que estan narrant. Per això quan la realitat els interfereix (en forma de la mare d'un d'ells, que els crida), els senta fatal i els resulta quasi inconcebible haver de detindre el joc.

- Crida l'atenció, d'altra banda, que pareixen haver perdut la noció del temps. No sols és que havien tardat dos setmanes a planificar la batalla. És també que no són conscients d'haver estat deu hores jugant, amb el que això implica, i que tallar significara "perdre el ritme en el joc".
- El joc s'ha convertit en la seua absoluta prioritat. Qualsevol altra cosa pot esperar. De fet, són moltes les coses que segurament han deixat de fer en eixes deu hores perquè la partida dure tant de temps. A més, la mare pareix no haver-se adonat que el temps fora tant, amb la qual cosa molt probablement aquesta és una conducta que succeeix amb una certa freqüència i no sorprén del tot a casa. Només quan es verbalitza el nombre elevadíssim d'hores empleades. Quines coses s'han perdut en eixes deu hores? Creieu que compensa? Per què els compensa a ells?
- El pare no pareix estar molt preocupat per la inversió de temps en el joc, sinó que simplement anima el seu fill a obeir la mare. On penseu que està el motiu? Sou més afins amb l'opinió del fill o de la mare? Creieu que la mare exagera o que realment hi ha motius per a preocupar-se? Quin seria el límit apropiat per a considerar que el joc no se'ls han escapat de les mans? Quin seria un bon criteri per a marcar la línia divisòria entre un bon ús del joc i un mal ús?

3

El full de ruta

Quan estem endinsats i endinsades en alguna cosa que ens agrada molt, resulta fàcil perdre la noció del temps. Pot passar-nos de manera puntual, com a desorientació, sense que tinga majors conseqüències. Però quan no ho estem vigilant, resulta senzill introduir-se més i més en eixa dinàmica a la qual anomenarem "un poquet més" i de manera gradual anem pagant un preu que, encara que al principi ens parega inapreciable, realment resultarà cada vegada més alt. De manera semblant a quan no volem alçar-nos i demanem cinc minuts més –sabent que si poguérem seria més temps, però no ens convé perquè ens esperen, o perquè tenim un horari–, no és infreqüent que traspassem els nostres propis límits una vegada i una altra perquè estem disfrutant de l'activitat que realitzem.

Posar un límit temporal en una activitat, tant si eixe límit ve de fora –com quan els nostres pares o mares ens l'imposen– com si ens l'establim des de dins, té un sentit. El límit procura establir quina és la línia a partir de la qual eixa activitat ja no suma exclusivament, sinó que comença a restar. I ho fa perquè ens reté de poder estar fent altres coses que, encara que aparentment són molt menys plaents, estan prou més lligades a la realitat. El joc sempre ha sigut una activitat que, d'alguna manera, ens ajuda a evadir la realitat. Quan el contacte amb la realitat és cada vegada menor, comença a ser eixe altre "univers" el que ens pareix més real i deixem de funcionar amb normalitat. El que fan els altres ens pareix sense sentit, volem dedicar més i més temps al que ens produeix plaer i oblidem que de vegades hi ha activitats que sense ser tan plaents, són molt més

necessàries. I açò no ocorre de la nit al dia. Passa a poc a poc, cada vegada que sobrepassem els nostres límits amb eixe "un poquet més".

Açò és justament el que vam veure que succeïa en la dinàmica de l'Un, dos, tres, paret que usem al principi: perquè algú toque l'esquena de qui paga, han hagut de produir-se moviments repetits en la línia d'acostar-se. S'han donat seguint l'estratègia d'avançar "un poquet més". Els avanços resulten pràcticament imperceptibles, no se sap exactament com s'han produït, però estan ací, perquè finalment algú toca l'esquena de qui paga. I és que quan es tracta de conductes que ens han atrapat o enganxat, l'avanç és subtil.

Dediqueu uns minuts a comentar a classe com podria donar-se l'avanç en un xic o una xica que comença de manera ingènua i despreocupada a jugar a un videojoc o joc de rol i que finalment acaba enganxant-se, jugant partides de deu hores que no li pareixen suficients. Explicat d'una altra forma, el que proposem és que, donant qui coordina eixos dos punts, el d'eixida i el d'arribada, el blanc i el negre, els xics i les xiques participants siguen capaços d'identificar els grisos que s'han pogut anar produint al llarg del procés fins a arribar a la falta de control. A mesura que es vaja dibuixant (inclús gràficament en la pissarra) quina seria la consecució de passos, per dir-ho d'alguna forma, cada u com a reflexió personal pot considerar en quin punt concret d'eixe full de ruta es troba.

És possible que no tots o totes juguen a jocs del tipus que siga. Però sí que la tendència en l'ús de les tecnologies sol ser la seua ocupació com a element lúdic, amb la qual cosa en un sentit pràctic podrien considerar-se semblants a un joc. Almenys, així és com pareixen considerar-ho els subjectes implicats. Per tant, si algú a l'aula argumentara no jugar (i per tant no veure la importància d'implicar-se en l'activitat), se li pot demanar que ho aplique, per exemple, a l'ús que fa del WhatsApp o del telèfon mòbil en general.



COMENTARI FINAL

"Els jocs són un element fonamental en el nostre desenvolupament i en la nostra vida. Ens ajuden en molts sentits útils. Però han d'estar tancats per a no convertir-se en el centre de les nostres vides. Ser conscients de cada línia que creuem per eixe "poquet més" ens pot ajudar a tindre la situació cada dia verdaderament sota control, encara que ens coste l'esforç de deixar de jugar fins que arribe novament un bon moment."