

Prohibit jugar

Activitat 2

COMPETÈNCIES CLAU

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

OBJECTIUS

- Ajudar a fer que el joc ocupe un lloc en la nostra vida que, inclús sent important per les aportacions que té, no resulte incapacitant ni esclavitzant.
- Identificar alguns dels elements més definitoris de les addiccions aplicats a l'àmbit del joc i particularment dels videojocs.
- Fomentar actituds cooperatives enfront de la tendència competitiva plantejada en la major part de jocs.



RECURSOS MATERIALS

Seqüència *La silla - Manual del jugón para casi todo*

Dos folis per a la dinàmica final, un amb una X gran i un altre amb una Y gran.



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Totes les coses que ens agraden molt tenen, si són mal plantejades en el seu ús per excés de freqüència, duració o intensitat, el potencial de convertir-se en addictives. No passa res diferent amb el joc, que per a moltes persones pot tindre caràcter de pràcticament sagrat. La proposta en aquesta ocasió posarà l'atenció a qüestionar eixe caràcter d'intensitat amb què es considera aquesta activitat i farà suggeriments pràctics per a tornar-la al seu lloc adequat, que és el d'un gaudi que no limite la resta de la vida.

ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

"En algunes ocasions hi ha coses en la vida que ens agraden moltíssim, més que qualsevol altra. Ens agraden perquè ens diverteixen o ens entretenen, ens resulten boniques, o ens evadeixen d'altres que ens agraden menys. Però, alguna vegada us heu preguntat com seria la vostra vida sense aquestes? Hui ens fem la pregunta de quin paper juguen eixes coses en la nostra vida i com de dependents en som."

Exercici de l'activitat

1

Què passa ací?

Comencem l'activitat amb una dinàmica en què tres parelles d'alumnes han de representar teatralment, per un moment, tres situacions que descrivim a continuació. La resta de participants han d'intentar esbrinar què passa en eixes situacions (si hi ha alguna cosa que els crida l'atenció, si alguna cosa els pareix estranya o ho veuen tot normal, què tenen en comú...). D'alguna manera han d'examinar el que succeeix com si foren psicòlegs, per a captar l'essència del que pretenem transmetre. Aquestes són les tres situacions que s'han de representar:

- Una persona adulta s'acosta a un grup de gent jove que està fent botellot i els diu: "A veure si sou capaços d'estar un mes sense fer botellot", a la qual cosa un dels xics o xiques del grup respon: "Sí, clar... un mes sense eixir".
- Un amic li diu a un altre: "A veure si eres capaç d'estar un mes sense jugar al futbol", a la qual cosa l'altre respon: "Sí, clar... un mes sense fer esport".
- Una amiga li diu a una altra: "A veure si eres capaç de deixar el mòbil un dia sencer", a la qual cosa la segona contesta: "Sí, clar, i passar tot el dia avorrida".

Com pot veure's amb facilitat, les tres situacions tenen en comú que els personatges protagonistes han donat massa importància a aquelles coses que els agraden, fins al punt de considerar que l'única manera d'eixir és el botellot, l'única manera de fer esport és el futbol i l'única manera de divertir-se és el mòbil. En aquest punt, pràcticament hauríem d'assegurar que eixes persones han donat un lloc que no correspon a eixos tres elements que, inclús sent completament legítims, han "col·lapsat" el concepte que tenen d'eixir, d'esport o de diversió.

Moltes vegades ens ocorre igual, i particularment amb l'assumpte del joc és relativament senzill que succeïska, màximament quan el joc està lligat a les noves tecnologies. Alguna cosa així els passa als xics i les xiques protagonistes de la seqüència que veurem a continuació.

2

El conflicte de la cadira

Comencem a veure la seqüència amb la perspectiva que hem plantejat en la fase anterior. Pot veure's amb facilitat que, menys un dels components, la resta del grup pràcticament no concep resoldre el dilema que els planteja l'ús de la cadira nova si no és des del joc.

- Quina importància penseu que estan atorgant al joc?
- Penseu que és proporcionat o al contrari li estan donant un lloc massa important?

- Crida l'atenció que, quan se'ls planteja resoldre el problema amb la prohibició de jugar, un d'ells de manera molt vehement crida "¡blasfemo!" ('blasfem!'). Què significa eixa paraula? La veieu proporcionada per a la situació? Què implica que aquest xic use eixa paraula respecte de la importància que dona al joc?
- Resulta també molt cridaner que la xica porte damunt tants dispositius distints per a poder jugar i que li resulte tan difícil desprendre-se'n de tots. Què ens diu eixe "xicotet detall"?

"En el joc hi ha multitud d'elements genials i positius de què podem i hem de disfrutar. Però haurem de ser conscients de quan una cosa tan bona com pot ser el joc o qualsevol altra està ocupant en la nostra vida un lloc que no li correspon. És com si, com més espai donàrem al joc o a allò que ens enganxa, més capacitats perdérem per a poder resoldre les coses de manera normal."

3

Cooperar, millor que competir

En aquest cas se'ls planteja una situació que han de resoldre, que és el "repartiment" de la cadira, però com que estan tan acostumats a un dels elements més essencials del joc, que és la competició, perden de vista que hi ha altres maneres de resoldre el conflicte. El seu amic, a qui se li donen malament els jocs (potser per això és l'únic que encara manté un poc més la perspectiva, per més important que li resulte jugar), veu clar que una part del problema és el joc. Per això els proposa fer-ho just sense la ferramenta de què estan sent tan dependents, que és el joc mateix. En un cert sentit, els està demanant que es "desintoxiquen".

- No ens sona açò a l'argot comú relacionat amb les addiccions?
- Es pot ser addicte als videojocs com s'és, per exemple, a les drogues?
- Hi ha, per descomptat, alguns elements comuns, com la dependència, la tolerància i la síndrome d'abstinència. Com podrien donar-se eixos elements en una addicció al joc, en què es notarien?
- Què us pareix que la xica anomene el seu company per prohibir-li jugar amb qualsevol dispositiu "retorcido" i "enfermo" ('malvat' i 'malalt')?

No sols crida l'atenció que es resistisquen a resoldre el dilema tenint prohibit jugar (de fet, pareix que tot ho fan i ho resolen jugant, la qual cosa és preocupant), sinó que no conceben de manera inicial la cooperació, sinó només la competició (ex. un dels xics, quan a un altre li agrada alguna cosa, diu: "Si a él le mola, a mi me mola el doble" ('Si a ell li agrada, a mi m'agrada el doble')).

Proposem acabar l'activitat amb una dinàmica coneguda, aquesta vegada també en forma de joc, però de tipus cooperatiu, que s'anomena La ganancia ('El guany'). Expliquem el funcionament a continuació (Font: www.educarueca.org):

- Es divideix la classe en dos grups i cada grup anomena algú que els represente.
- L'objectiu del joc és guanyar tants punts com es puga.

- Es reparteixen a cada grup dos folis: en un posa X i en l'altre Y.
- Quan es compte fins a tres, ni abans ni després, ambdós equips alçaran un dels dos folis. Prèviament, hauran debatut i consensuat dins del grup (sense parlar amb l'altre grup) si alçar la X o la Y, atesos els criteris següents:
 - si ambdós grups trien la X, ambdós aconseguen +5 punts
 - si ambdós grups trien la Y, ambdós aconseguen -5 punts
 - si un grup tria la X i l'altre tria la Y, el que ha triat X aconseguix -10 punts i el que ha triat Y aconseguix +10 punts
- Es repeteix el mateix quatre vegades i es van apuntant els resultats en un quadre de doble entrada en la pissarra a la vista de tots i totes.
- Abans de començar la cinquena tirada se'ls dona l'oportunitat que es reunisquen els representants de cada equip. El representant torna amb el seu grup i debaten novament si triar la X o la Y.
- Es repeteix el mateix però sense que es tornen a reunir els representants fins a arribar a deu tirades.
- Se sumen els resultats i s'apunten els totals de cada grup.
- Al costat dels totals s'escriu el resultat obtingut en el cas que els dos equips hagueren triat X en les deu ocasions: 50 punts.

Reflexió final:

- Per intentar quedar per damunt de l'altre equip (competir), els resultats en ambdós equips han sigut inferiors als 50 punts que haurien aconseguit si hagueren cooperat; per tant, cap dels dos equips ha aconseguit l'objectiu del joc, que és guanyar tants punts com siga possible.



COMENTARI FINAL

"Hi ha moltes situacions en la vida que, no sols no són un joc, sinó que han de prendre's amb molta importància i considerar-les amb atenció. Donar a les coses que ens agraden, inclòs el joc, el seu lloc adequat, ens ajudarà a fer que siguin realment una aportació i no una limitació en la nostra vida, fent-nos-en esclaus. I no oblidem que el joc pot ser no sols competitiu, sinó també cooperatiu."