

El repte que mai faria

Activitat 1

COMPETÈNCIES CLAU

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

OBJECTIUS

- Cridar l'atenció sobre el perill que suposen alguns jocs de moda, a l'estil del que es mostra en la seqüència.
- Establir quina ha de ser la verdadera importància que té un joc en la vida de les persones, impedit que el joc substituísca altres facetes més importants.
- Ser capaços d'identificar conductes que, encara que pogueren ser aparentment divertides, constitueixen uns nivells de risc inassumibles davant dels quals han de negar-se.



RECURSOS MATERIALS

Seqüència *Te atreves o no*



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Els jocs han canviat en gran manera a mesura que han anat passant les dècades. No sols ho han fet el propi estil i els objectius dels jocs, sinó també els riscos associats a cada un d'aquests i les implicacions per a la vida que té participar-hi o no. Des de fa un temps veiem amb preocupació en els mitjans de comunicació alguns esdeveniments relacionats amb tragèdies associades a aquest tipus de diversió (vegeu, per exemple, el joc *Balena blava*, del qual parlarem en l'activitat per les seues similituds amb el joc plantejat en la seqüència triada) i això ens porta a haver de plantejar-nos de manera seriosa què entenem per jugar, quines coses són verdaderament un joc en sentit lúdic i quines altres hem de rebutjar perquè posen en risc la integritat de les persones participants que decideixen involucrar-s'hi.

ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

"Jugar ja no és el que era. Si preguntem als nostres predecessors, pares i mares, iaies i iaies, a què jugaven, ens parlaran de jocs molt diferents dels que coneixem ara mateix. Llavors potser jugaven a les boletes, a jocs de fusta, a la goma..., però no hi havia les aplicacions mòbils, els videojocs ni, per descomptat, molts dels jocs en xarxa o de comunitat que ara ens hem acostumat a veure. Però no sols han canviat els jocs... ha canviat la nostra concepció sobre el joc, i de vegades podem estar disposats i disposades a tot per tal de guanyar."

Exercici de l'activitat

1

Pinta sospitosa

Comencem veient la primera part de la seqüència, que pararem quan les dos protagonistes tallen la seua comunicació per videoconferència.

Volem començar l'activitat fent una reflexió sobre el que han vist en eixa secció. Algunes de les preguntes següents poden ajudar a centrar el tema:

- En un moment de la comunicació entre les protagonistes, ix a col·lació el joc *Nerve*, a què està apuntada una d'elles.
- Us sorprén que siga un joc en línia?
- Quins altres jocs en línia coneixeu?
- Heu participat en algun joc en línia?
- Com ha sigut la vostra experiència?
- Què té d'especial un joc d'aquest tipus?
- Per què és important l'element tecnològic per a aquest tipus de joc?

Criden l'atenció un parell de coses importants en la manera en què la xica "jugadora" es pren el joc en qüestió:

- Parla de *Nerve* com d'una cosa superurgent, deixa el que està fent en eixe moment perquè el joc la reclama.
 - Si realment un joc és només un joc, per què creieu que per a ella pot ser tan important?
 - És només per a divertir-se, o potser per a ella significa alguna cosa més? El vídeo en el qual cliquen menciona "diners i glòria", per exemple.
 - Comenteu possibles "utilitats" que la gent assigna als jocs, que els converteixen en una cosa tan rellevant: autoestima, fama, diners, estatus, no haver de fer front a altres aspectes de la realitat...
- D'altra banda, l'amiga li fa veure que el joc, a primera vista, té una "pinta sospitosa" i es pregunta si és legal.
 - Us sorprén la resposta de la primera? ("Supose que no és legal. Tu fes-ho, apunta't i observa" és la resposta que dona davant dels dubtes que es plantegen. La seua amiga no tarda a ser irònica i expressar-li la pressa que es donarà per a apuntar-s'hi).
 - Què afegim al joc el fet que siga "estrany" o inclús il·legal?

2

Jocs estranys

Aquesta sessió comença comentant a classe el següent:

“Aquestes qüestions que hem estat comentant ens permeten calfar motors per a introduir un tema que en els últims temps cada vegada preocupa més, almenys a la població adulta, encara que no sabem realment si a la gent jove li suposa alguna classe d'inquietud. Per això ho portem a col·lació a través de l'activitat, amb la intenció també de conscienciar.

Ens referim als “jocs de reptes”, tipus Balena blava o d'altres que s'estan presentant de forma molt semblant al joc Nerve, del qual la seqüència ens ha estat parlant. Es produeixen en ocult, sota una aparença “rara”, i per alguna estranya raó tenen alguna cosa que pareix produir sensació en moltes persones, a pesar de les conseqüències que poden tindre, com per exemple el suïcidi. Ja al nostre país hi ha hagut algun cas relacionat amb açò, per la qual cosa val la pena detindre's a considerar-ho.

Encara que ens puga paréixer que aquestes coses passen només en les pel·lícules, hui tenim dades que ens expliquen millor com funcionen aquests jocs. Pensem, per exemple, en la informació que presentem a continuació sobre el joc Balena blava, presa d'un periòdic del nostre país, i a veure quines coses veieu que tenen en comú, en principi, amb el que sabem sobre Nerve.”

Què és la Balena blava?

6 claus sobre el joc de reptes que condueix al suïcidi

Una menor catalana ha sigut ingressada en un centre hospitalari per jugar al macabre desafiament

(Divendres, 28/04/2017 | Actualitzat el 26/05/2017 a les 15:38 CEST. (Font: www.elperiodico.com)

Què és la Balena blava? Aquest dijous, 27 d'abril, s'ha conegut que una menor catalana de 15 anys ha sigut ingressada en un hospital de l'àrea metropolitana de Barcelona per jugar a aquest macabre repte que condueix al suïcidi. Aquesta inquietant història és el primer cas a Catalunya d'un fenomen que a Rússia podria haver causat el suïcidi o l'intent de suïcidi de nombrosos joves. La policia russa investiga aquests casos. També al Brasil s'investiga la mort de diversos joves que podrien estar relacionats amb els reptes o proves que proposa el joc.

1. COM ES JUGA?

Balena blava proposa a les persones participants mig centenar de reptes. És una llista amb

50 passos que s'han de seguir de diferents dificultats. Entre aquests, no parlar amb ningú durant un dia, veure pel·lícules de terror durant 24 hores, despertar-te a les 4:20 del matí o "dibuixar-se" en la pell la silueta d'una balena.

2. ON ES JUGA?

El macabre joc capta els joves a través de les xarxes socials, com Facebook i Instagram, i del servei de missatgeria WhatsApp. Són accions que han de cometre's en la vida real i més tard notificar-se, per exemple, amb fotografies, en aquestes pàgines. Segons pareix, i segons les investigacions, hi ha un administrador del grup en les xarxes socials que és el que s'encarrega de donar les ordres als adolescents. L'administrador, per exemple, diu al jugador "la data de la teua mort i l'has d'acceptar".

3. PER QUÈ S'ANOMENA BALENA BLAVA?

El nom original és Blue Whale, 'Balena blava' en anglés. S'anomena 'Balena blava' pel fals mite que aquests cetacis se suïciden quan envelleixen. Una de les teories és que, en ser majors, busquen seguretat en aigües poc profundes i algunes queden varades.

La paraula 'balena' apareix moltes vegades durant el joc virtual. L'objectiu és convertir-se en 'balena', és a dir, en jugador del macabre repte. Dibuixar una balena i enviar-la a l'administrador, el repte ja comentat de "dibuixar" en la pell amb un ganivet un d'aquests cetacis i parlar amb una "balena" (un altre jugador) són algunes de les proves relacionades amb l'animal.

4. QUINA ÉS L'ÚLTIMA PROVA?

La prova número 50 diu "salta des d'un edifici. Lleva't la vida". Alguns dels difunts han publicat imatges en internet relacionades amb el joc de la Balena blava abans de l'intent de suïcidi. En un dels reptes anteriors, l'usuari ha d'apostar-se en la vora d'un pont.

5. FACEBOOK I INSTAGRAM BLOQUEGEN AQUESTS GRUPS?

No. A hores d'ara, en Facebook es poden trobar grups públics i privats de joves sota el nom de "Balena blava challenge", per exemple. En Instagram apareix un missatge d'avertència en les recerques d'etiquetes relacionades amb el macabre joc. En el text es pot llegir: "Podem ajudar-te? Les publicacions amb paraules o etiquetes que busques solen conduir a un comportament que pot causar danys i inclús portar a la mort. Si estàs passant per un moment difícil, ens agradaria ajudar-te."

6. COM DETECTAR SI EL MEU FILL JUGA A BALENA BLAVA?

A més de les lesions que pot causar-se a si mateix el jugador, en les xarxes socials es pot detectar si un jove juga o no a Balena blava. L'afectat pot pertànyer a grups en Facebook amb

noms relacionats amb aquesta temàtica. Una de les proves consisteix a publicar en el perfil del jugador l'etiqueta #i.am.whale ('jo soc balena').

Una vegada es llija la informació d'aquest article en veu alta, proposem fer un intercanvi d'impressions entre tots i totes les participants, per a sospesar què n'opinen i quin impacte els produeix que existisquen aquestes coses. Coneixen a algú que hi jugue? Jugarien a un joc així, tenint en compte els riscos que suposa?

3

El repte que mai faria

Plantegem un xicotet desafiament, aquesta vegada sense risc. Normalment els reptes que es proposen en aquests jocs (que en aquesta ocasió, amb la *Balena blava* de la qual parlem o l'exemple de la seqüència de *Nerve*, es plantegen de forma molt extrema, però hui en dia ja comencen a edats molt primerenques amb reptes més assequibles, per exemple, "Et repte a portar tot el dia les mans lligades fins que ens trobem en el col·le novament demà", "Et repte a agafar-li al profe el seu boli favorit i canviar-lo per un que siga teu"... per a anar "entrant en calor") són reptes que podrien ubicar-se en una d'aquestes quatre categories:

- FÀSTIC (ex. menjar alguna classe de bestiola)
- PERILL (ex. penjar-se d'una cornisa)
- PROVOCACIÓ (ex. espantar una persona major)
- SACRIFICI (ex. tirar un bitllet de 50 € pel vàter)

Pot ser que hi haja altres categories que s'hi poden afegir. Però de moment, treballarem amb aquestes. Us proposem que cada participant pense en un repte de cada categoria que no estiguera dispostat a assumir i, a continuació, després d'una posada en comú, votem entre tots quin podria ser el més extrem de tots.

Deixem uns minuts per a pensar-ho i comentar-ho, i acabem en eixe cas amb la resta de la seqüència que quedava pendent. Aquesta consta de dos parts que veurem, de nou, per separat. La primera té a veure amb alguns dels reptes que s'han posat en marxa en el joc (poden vindre a exemplificar-ne d'altres dels molts que s'han utilitzat en la dinàmica anterior).

La segona té a veure amb la conversació que els xics i les xiques mantenen sobre el joc en la cafeteria. En aquesta ens adonarem de quina és la verdadera dimensió que per a la jugadora ha pres el joc: tota la seua vida gira al voltant d'això, li proporciona fama, admiradors, adrenalina i riscos, persones que estan dispostades a observar-la i seguir-la, i això li dona guanys econòmics... Tot el seu temps està dedicat a *Nerve*, i el joc li serveix, a més, com l'excusa perfecta per a ficar-se amb la seua amiga, que pareix perdre importància i dignitat amb la mateixa rapidesa amb què el valor del joc augmenta. Igualment, pareix que li és igual l'expulsió de l'institut, o que els que estan darrere del joc tinguen massa informació sobre la seua vida i intimitats. Quin és el límit? En quin moment considereu que va començar a traspassar-lo?

L'amiga, amb les seues respostes, l'està portant a la consideració que hi ha una altra forma de viure la vida i d'obtindre les coses que està aconseguint per mitjà de *Nerve*. Quines són eixes altres formes? Com podrien obtindre's eixos beneficis sense jugar a aquest joc?



COMENTARI FINAL

"És verdaderament el joc el més important? Són els elements que s'amaguen darrere del joc, aquelles coses que pareix aconseguir amb això, les que estan portant la protagonista a donar-li un lloc tan prioritari, inclús estant disposada a sacrificar una bona amistat o la seua pròpia dignitat i intimitat?"

En el moment en què el joc, siga quin siga, ens porta en eixa direcció, quan s'ha col·locat en un lloc per damunt de les persones i el seu valor, podem dir sense cap classe de dubtes que ja no estem parlant d'un joc."