

Passa'm la mantega

Activitat 2

COMPETÈNCIES CLAU

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

OBJECTIUS

- Tindre una visió crítica amb la presència excessiva dels videojocs i de tot el món que gira al seu voltant.
- Ser capaços de comprendre millor que es tracta de fer un ús adequat dels videojocs i altres tipus de diversió, i no d'abandonar-los com si foren negatius.
- Distingir l'ús correcte del joc en contrast amb les característiques que té una obsessió o addicció.
- Fer-los conscients de les conseqüències negatives que té obsessionar-se, inclús amb les coses senzilles.



RECURSOS MATERIALS

Seqüència *Pásame la mantequilla*



TEMPS APROXIMAT

Una sessió de 50 minuts

SENTIT PREVENTIU

Els jocs són sempre genials. Els disfrutem des de la nostra infància, per tot el que ens aporten i també perquè ens suposen un oasi respecte d'altres àrees de la realitat que potser no disfrutem tant, com les tasques, les obligacions o el treball. No obstant això, precisament per eixos dos motius, pel que ens aporten i per tot allò del que ens alliberen temporalment, el potencial per a l'obsessió i l'addicció que tenen, particularment en estar involucrat l'element tecnològic, és molt alt. En aquesta activitat veurem un exemple certament extrem, però gens infreqüent, de fins a quin punt aquest estat "d'enganxada" pot desconnectar-nos de les facetes més senzilles de la realitat.

ABANS D'INICIAR L'ACTIVITAT

"En altres activitats s'ha estat parlant de reptes complicats i molts d'aquests perillosos que es plantegen en certs tipus de jocs. Tots són difícils de complir i tenen com a objectiu forçar la persona a fer una cosa que, de manera natural, no faria. Ara bé, què passaria si, davant d'un repte absolutament senzill i fàcil de complir, la persona haguera perdut aparentment totes les seues facultats per a poder complir-lo?"

Exercici de l'activitat

1

Em parles, però no t'entenc

Comencem l'activitat amb una dinàmica. Aquesta consisteix en el fet que cada alumne i alumna ha d'inventar un repte senzill que es pugui realitzar a classe (ex. canvia de cadira, tanca els ulls, passa'm un boli...).

Però no han de conformar-se amb això, sinó que han d'usar internet per a buscar un llenguatge en què puguin expressar el repte a un altre company o companya (això passarà després) d'una forma que no entenga. Açò es pot fer de diverses maneres: mirant com es diu eixe repte en un altre idioma, generant un llenguatge personal en què transcriuen el repte, investigant com es diria en llenguatge de signes...

La qüestió és que, en el moment d'expressar el repte a algú més, cosa que tindrà lloc quan cada u tinga clar en quin llenguatge es farà, es faci d'una manera que dificulte la comprensió. Per mitjà de parelles de participants s'han de dedicar uns minuts a mostrar davant de la resta de la classe l'intent de comunicació. Atés que no es produirà la comprensió fàcilment, després de diversos intents, es pot permetre que la parella s'expressi per mitjà de gestos, per tal de transmetre i comprendre correctament el missatge.

2

L'important és l'important

La dinàmica que acabem de realitzar ens servirà per a exemplificar una cosa pareguda al que li ha passat al nostre protagonista de la seqüència que veurem a continuació. La seua núvia li transmet un missatge senzill que ell hauria d'entendre i escometre sense problema, però això no es produeix... Vegem la seqüència i intentem decidir què és el que està ocorrent ací.

En aquest moment es visionarà la seqüència, i posteriorment els xics i les xiques proposaran la seua "hipòtesi" –en la qual coincidiran molt probablement– sobre per què a Sheldon li ha costat tant executar una ordre tan senzilla com "Passa'm la mantega".

Molt probablement, en la base de les propostes que sorgiran en eixa posada en comú, estarà la idea que Sheldon s'ha obsessionat. Però, què és obsessionar-se? Té a veure amb el fet de deixar que una idea, pensament o cosa es convertisca en l'absolut protagonista de la nostra ment, el nostre temps, el nostre discurs... de manera que va deixant poc o cap espai a una altra cosa, inclús encara que eixes coses siguin importants.

“Creieu que Sheldon està obsessionat? Us ha passat alguna vegada amb alguna cosa? Com ho vau viure i com us vau adonar que li estàveu prestant una atenció excessiva?”

3

Sí, molt bé... però, què és l'important?

“Jugar és una activitat tremendament important quan som xiquets i, de fet, és fonamental per al nostre aprenentatge i l'adquisició de coneixements, però per un altre costat, quan ens anem acostant més i més a la vida adulta, el joc adquireix un paper molt diferent. Té un sentit lúdic, per descomptat, i ens serveix principalment per a desconnectar. Però eixa desconnexió és molt parcial i molt puntual, que usem com a forma d'equilibrar l'excés d'obligacions i els nostres temps de deures.

Ara bé, què ocorre quan el joc comença a acaparar-ho tot? Coneixem jocs que, en l'adolescència o inclús en la vida adulta, tinguen la capacitat d'obsessionar-nos fins a tal punt que ens impedisquen realitzar les nostres tasques, inclús les més senzilles, amb èxit i en el seu moment?

Si ho pensem, efectivament açò ocorre, i més amb un cert tipus de jocs. Els videojocs i tot el que es mou al seu voltant són només un possible exemple, però no l'únic, per descomptat. Ocorre també amb els jocs d'atzar, com a mostra.

Recentment una campanya de la FAD sobre drogues deia “Com més coses t'apassionen en la vida, menys espai deixaràs a les drogues”. En el fons d'eixa idea es troba un concepte comú: allò que ens resulta addictiu, que ens obsessiona, ens deixa sense espai per a les coses que són realment importants. Però, quines són?”

El més senzill sol ser respondre aquesta pregunta de la manera típica: l'important és la família, els amics, la salut... D'acord. Però això quasi sona a resposta de *Trivial*, d'eixes que ens hem après però que en el fons no ens diuen gran cosa. Pensem amb un poc més de profunditat, analitzant el que els ha ocorregut a Sheldon i la seua núvia en l'escena. Quines coses han canviat pel fet d'estar Sheldon obsessionat amb els videojocs? Com és possible que no fora capaç de respondre a una petició tan senzilla com “Passa'm la mantega”, sent a més tan intel·ligent com és?

Aquests són alguns exemples, tot i que se'n poden afegir d'altres que, encara que no apareguen en l'escena, podem intuir:

- Ha canviat la seua capacitat atencional. Només atén el que li interessa.
- La distribució de torns en la conversació és diferent del normal, llevat que la seua núvia puge al “barco” de la seua obsessió i li seguisca el corrent.
- La possibilitat de tindre una conversació normal, i relacions socials en general, ha disminuït o pràcticament desaparegut.
- Els altres al voltant perden l'interés en allò del que s'està parlant.
- No pareix tindre hàbits ajustats.
- El seu sentit de la realitat és diferent del de la resta. No veu les coses com els altres les veuen, ni percep el que és verdaderament important.



COMENTARIS

“Els jocs són genials. Vivim en una època en què podem sentir-nos verdaderament privilegiats per tindre al nostre abast formes d'entreteniment, aprenentatge i diversió tan genials com les que suposen, per exemple, els videojocs, i farem bé a disfrutar-les i aprofitar-les. Però els grans privilegis solen requerir també majors responsabilitats i un sentit d'atenció especial perquè eixos privilegis no adquirisquen un espai que no els correspon. Assegurem-nos que, amb el seu ús, verdaderament guanyem, no siga cosa que passem temps obsessionats, perdent i desatenent allò que és verdaderament important.”