



Acceptabilitat del joc “D-ROL” per part d’adolescents i persones dinamitzadores

Barcelona, Agost de 2018

Context

“D-Rol” és un joc de rol desenvolupat per l’entitat Asaupam que té com a objectiu sensibilitzar sobre els riscos associats als diferents consums (substàncies, tabac, alcohol i pantalles).

En el marc del programa de salut comunitària “Barcelona Salut als Barris” (BSaB) es va realitzar una formació per a poder aplicar el joc amb diferents persones que treballen amb joves en un territori de la ciutat de Barcelona. Després d’aquesta formació es van crear dos grups amb joves que van utilitzar al joc. Un dels grups va fer una partida, mentre que l’altre en va fer quatre.

Avaluació

Dues tècniques del programa BSaB van realitzar una avaluació de l’acceptabilitat¹ d’utilitzar el joc “D-Rol” com a eina per a sensibilitzar sobre els riscos associats als diferents consums.

Es van conduir 2 grups de discussió (abans i després de les partides) amb el dos grups de participants (total 4 grups de discussió) i una entrevista grupal un cop finalitzada les partides amb les persones que les van dinamitzar.

En els grups de discussió amb les persones participants es va preguntar sobre els següents temes:

a) Expectatives

- a. **Abans de jugar:** què creieu que fareu?
- b. **Després de jugar:** què heu fet? s’han acomplert les expectatives?

b) Barreres i facilitadors

- a. **Abans de jugar:** què creieu que es necessita per a participar en el joc? quins aspectes poden dificultar el joc?
- b. **Després de jugar:** què ha facilitat el joc? què ha estat un obstacle? què milloraríem?

c) Adequació i eficàcia percebuda:

- a. **Abans de jugar:** què creieu que aconseguirem amb el joc? què aprendrem?
- b. **Després de jugar:** què hem aconseguit? què s’ha après?

En el grup amb els professionals es van valorar els següents aspectes:

- a) Aspectes positius respecte tant a l’aprenentatge com a la metodologia
- b) Aspectes negatius o a millorar

En els grups de discussió realitzats abans i després de la partida van participar un total de 15 joves (11 noies i 4 nois), entre 13 i 17 anys. En l’entrevista grupal van participar les 3 dinamitzadores (2 homes i 1 dona).

Resultats més rellevants

Participants

a) Expectatives

Abans de començar a jugar els i les joves van dir que el que farien seria:

- jugar
- ser altres persones

¹ Basat en Sekhon M, Cartwright M & Francis JJ (2017) Acceptability of healthcare interventions: an overview of reviews and development of a theoretical framework. BMC Health Services Research 17:88 DOI: 10.1186/s12913-017-2031-8.

- imaginar
- aprendre coses a través del joc
- cooperar
- prendre decisions i reflexions sobre les conseqüències que tenen les nostres decisions

Després d'haver jugat, els i les joves van comentar que les expectatives s'havien acomplert, però que a més havien fet altres coses com:

- reflexionar sobre les "males influències" i com poder treballar la pressió del grup
- treballar en equip i respectar els i les companyes
- analitzar les situacions

Comenten que s'ho han passat molt bé i que repetirien.

b) Facilitadors i barreres

Abans de començar a jugar, els i les joves comenten que és necessari que, per facilitar el joc, la gent que hi participi tingui una sèrie d'habilitats:

- Imaginació
- Motivació
- Empatia (ser capaç de posar-se en la pell de l'altre)
- No sentir vergonya
- Interpretació i capacitat d'improvisació
- Intel·ligència

També comenten que són necessaris una sèrie d'aspectes logístics:

- Un/a màster
- Les fitxes amb les característiques del personatges

Comenten que una barrera per participar és que la gent pensi que és cosa de "frikis" o que és avorrit; afegeixen que hi haurà gent que no voldrà sortir de la seva zona de confort, i aquests no en trauran profit. Apart d'això, comenten que qualsevol persona podria participar.

Després d'haver jugat, remarquen que la motivació és molt important, així com que hi hagi més situacions on hagin de cooperar. **El rol del/la màster consideren que és molt important, i valoren molt positivament com s'han dinamitzat les seves partides.** En aquest sentit, un dels grups comenta que va ser molt positiu fer una reflexió al final sobre les diferents alternatives que podrien haver fet i els diferents finals possibles.

Comenten també que seria més fàcil ficar-se en la situació si hagués més ambientació: gots, ampolles, música....creuen que teatralitzar les partides faria que fossin més dinàmiques i divertides, i que es fiquessin més en el paper.

Coincideixen en que per persones menors de 13 anys, el joc no seria adequat, ja que hi haurà situacions que potser no entendrien. Per persones més grans de 17 anys, o que potser "ja estan ficats", creuen que tampoc seria adequat.

c) Eficàcia percebuda

Abans de començar a jugar els i les joves comenten que el que s'aconseguirà amb el joc serà:

- Entretenir-se
- Posar-se en la pell d'altres persones

- Socialitzar coneixements
- Aprendre coses (conseqüències de prendre drogues, com manegar conflictes)
- Identificar obstacles
- Aprendre a cooperar
- Sentir sensacions que no s'han sentit abans

Valoren que serà un aprenentatge vivencial, i que això és millor ja que:

- No és el mateix que t'ho expliquin que viure-ho (en certa manera)
- Es més fàcil retenir la informació

Abans de jugar, les expectatives d'aprenentatge són poc específiques. Malgrat això, els dos grups tenen una idea clara i adequada de per a què servirà el joc.

Després d'haver jugat, les i els joves són més específics en coses que han après. A continuació presentem un llistat dels aspectes que els i les joves verbalitzen que han après:

- És important portar preservatius
- No barrejar alcohol amb altres drogues
- No sortir de festa sense haver sopat abans
- Es important beure aigua
- El "picoteo" dona set, això fa que consumin més beguda
- Barrejar les begudes alcohòliques amb refrescs no està malament
- Treballar les influències
- De tant en quant, si estàs de festa, està bé sortir a prendre l'aire
- El consum d'altres substàncies et fa consumir més
- La barreja de substàncies multiplica els efectes
- Per a la "pal·li" va bé hidratar-se i menjar alguna cosa
- Es important assegurar-se de que el que ens donen es el que volem, i no provar coses noves sol i sense tenir informació
- Planificar i dosificar
- Si s'ha de consumir, és millor fer-ho amb gent de confiança, per evitar mals més grans
- Importància de controlar el temps que estem amb el mòbil- cal jugar a totes hores? Ja aprofitem totes les apps? Mirem més al mòbil que a les persones?
- No cal estar connectat tot el dia. Ens perdem coses. No tot són xarxes socials. Perdem moltes hores per estar amb el mòbil. Fem coses amb el mòbil que podríem fer nosaltres (parlar cara a cara, per exemple)
- El cafè no treu la borratxera
- Els productes per deixar de fumar no serveixen (si no hi ha motivació)
- Les substàncies que generen més addicció són: cocaïna, heroïna, alcohol i tabac.

Els i les joves reforcen que el fet de que sigui una metodologia "vivencial" fa que sigui molt més atractiu i que l'impacte sigui més gran.

En l'entrevista realitzada amb les persones que van dinamitzar és van assenyalar els següents aspectes:

a) Positius

Respecte a l'aprenentatge

- Va ser interessant reflexionar sobre: a) com abordar els efectes secundaris en un company; b) la importància de no barrejar; i c) reflexionar sobre com minimitzar els riscos si finalment decideixen consumir substàncies no legals (i.e. importància de saber el que estan consumint i els riscos associats, tan legals, com socials i de salut) .
- Es va desenvolupar una força o complicitat del grup davant les situacions problemàtiques (borratxera, violència sexual...)
- El joc movia coses de la vida real, però no va ser un problema pel desenvolupament de les partides.

Respecte a la metodologia

- Totes les recomanacions quant a efectes estan al llibret
- La metodologia fa que els joves no tinguin una actitud passiva com en el cas de quan reben xerrades
- Posar-te en la pell d'algú que no ets tu, és positiu
- Haver de fer el rol que a vegades té algú dels teus amics en la vida real, té molta potència
- La metodologia era tan atractiva que volien continuar, volien més partides
- Les històries 1 (Alcohol, context de festa) i 2 (cànnabis) funcionen molt bé.
- Els daus poden permetre desbloquejar algunes situacions

b) Conflictes, problemes o dificultats que es detecten

- Les històries de mòbil (3) i tabac (4) no enganxen tant
- Costa que relacionin els atributs amb els personatges. Al final ells feien el que entenien per "pancartera", "alma de la fiesta" o el personatge que fos
- Quan fas més d'una partida no li dones tan protagonisme a cadascun dels atributs, flueix tot més.
- La història del tabac és molt complicada de portar a terme. Feia que es perdés l'actitud positiva.
- Si no han jugat abans a jocs de rol, costa que es posin als papers. Això ho vam reconduir afegint situacions concretes (que no estaven descrites al llibret) en que s'havien de situar
- Alguns d'ells no havien sortit mai de festa
- Si són amics és més fàcil que el grup avanci.
- El joc va fer que sortissin algunes "pullites" de la vida real. Però ràpidament ho vam tallar.
- L'ús del dau no queda clar. L'explicació que es fa al llibret, i l'explicació que vam rebre a la formació sobre el joc, tenen la percepció que era contradictòria. Així, en un dels grups els educadors van decidir no fer servir daus. En l'altre grup, ho van fer servir tal qual s'havia explicat a la formació (no al llibret)-

c) Aspectes a incorporar, recomanacions

- Les històries 3 (mòbil) i 4 (tabac) caldria millorar-les perquè es fan una mica pesades.
- És important preparar-se prèviament la partida

- És important disposar d'un bloc al costat per anar anotant coses que després serà important tenir present (quan deixes un mòbil, quan algú a tingut certa actitud...)
- Si coneixes al grup pots introduir coses que has vist en ells en la vida real, sense entrar a dir qui ho ha fet.
- La història no té final, i això és un problema. Seria bo disposar d'alguna partida, o d'un moment després d'acabar l'última partida, de tancament que permetés fer mirada enrere, recordar allò que s'ha anat destacant a cada partida. Fins i tot poder lliurar alguna "medalla-regal" (pot ser simbòlic).
 - o Es planteja la possibilitat de que aquesta cloenda sigui una partida en què cadascú ha d'actuar fent el que es considera que seria correcte després de tot el que s'ha treballat en les partides anteriors.
- Seria important disposar d'un relat o descripció de cada personatge. Els atributs poden ajudar quan fem servir els daus, però no acaben d'ajudar a situar.
- És recomanable disposar d'una persona educadora que jugui. Ajuda a manipular en certes situacions i a ser un aliat.
- Podria estar bé que la persona educadora es pogués crear la seva pròpia història
- És interessant destinar un temps a explicar que entenem per a cada atribut, perquè sigui compartit, i fins i tot veure com es situa cada personatge en cada atribut. D'altra manera resulta difícil comparar si és molt o poc el que tens d'aquell atribut.
 - o La tècnica de la "cadira calenta" es va fer servir perquè cada persona sigui i digui el que creu que implica el seu personatge (tenint en compte els atributs). La resta opina si té raó o no i s'acaba de consensuar.
- Falten alguns atributs i altres es trepitgen entre ells. Falten, per exemple, comunicació no verbal, intel·ligència. Es trepitgen per exemple, carisma i autoestima.
- Una proposta seria traslladar la partida de rol a una experiència de teatre de l'oprimit, exportable a altres llocs.

Conclusions

La valoració feta tant per les i els joves que van participar en les partides com pels dinamitzadors va ser molt positiva. Fer servir una dinàmica vivencial pot fer que els aprenentatges s'adquireixin de manera més permanent. El fet de posar-se en situació i haver d'actuar com ho farien si la situació fos real, pot ajudar també a minimitzar riscos en potencials situacions reals. La informació recollida indica que és una forma de sensibilitzar sobre els riscos associats als diferents consums ben acceptada entre els i les joves que potencialment pot tenir un impacte. Malgrat això, es necessari fer una avaluació de l'efectivitat a curt, mig i llarg termini d'aquets tipus de metodologies per conèixer el seu impacte real.