

## LA NECESSITAT DE TENIR SEGUIDORS I SEGUIDORES

Una gran part de la nostra població, a partir dels 16 anys o abans, utilitza diàriament les xarxes socials. Aquesta eina és molt útil però també pot resultar addictiva si no se'n fa un ús responsable.

Les xarxes socials són espais virtuals on podem penjar imatges de diferent tipologia: paisatges que ens agraden, plats de menjar que hem elaborat o que hem degustat i ens han enamorat, experiències que hem viscut o viatges que hem realitzat o, fins i tot, podem fer difusió dels nostres projectes i del nostre negoci.

Un dels objectius d'algunes persones usuàries d'aquestes xarxes és aconseguir tenir una gran quantitat de seguidors i seguidores i veure molts cors vermells acompanyant les imatges i vídeos que pengen, mentre que d'altres participen en jocs en línia per obtenir aquell reconeixement que la vida real no els dona.

Abans d'entrar a formar part d'un joc en línia o d'una xarxa social cal estar ben informat o informada sobre què és i quina mena de relació volem tenir amb aquesta eina. Només d'aquesta manera evitarem alguns dels riscos que ignorem.

Per conèixer alguns dels riscos que acompanyen a les xarxes socials us convido a visualitzar una pel·lícula on queda ben reflectit el tema.

**Títol de la pel·lícula:** NERVE (2.016)

**Sinopsi:** Una noia jove i tímida, que estudia secundària, decideix formar part d'un joc en línia provocatiu en què, mentre juga, és observada per una gran part de població jove que vota sobre les decisions que pren durant la partida i en fa comentaris. Al principi, l'èxit és afalagador i la protagonista gaudeix del joc perquè els premis que li ofereix són molt atractius. El que era un joc atractiu i divertit es converteix en un joc perillós quan es posa en risc la vida de les persones que hi juguen davant de la mirada de tots els seguidors i seguidores que els observen.

**Preguntes per a dinamitzar el fòrum:**

- Tens mòbil?
- Per a què l'utilitzes?
- Formes part d'alguna xarxa social? Jugues en línia?
- Per què penges imatges a les xarxes? Què comparteixes i amb quina finalitat?
- És exagerat el que passa a la pel·lícula?
- Quin és el missatge del visionat?
- Què busquen els joves protagonistes participant en el joc? Busquen alguna cosa que no troben a la vida real?

**Conclusió:** Cal fer una reflexió sobre les generacions actuals, l'ús de la tecnologia i quines necessitats es generen en el dia a dia. Alguns temes que poden sortir després de la reflexió

són: reconeixement, autoestima, risc, adolescència, reptes, perill, consumisme, moviment de masses, connexió, addicció i vida.

**Bet Bartrina Comalat**

Docent de cursos de lleure de la Fundació Pere Tarrés