

Desafíos virtuales: la tensión entre el riesgo y la socialización

Daiana Jacquier

Facultad de Humanidades y Ciencias, Universidad Nacional del Litoral, Argentina

Fecha de recepción: 11-10-2019

Fecha de aceptación: 24-11-2019

Resumen

Los desafíos o retos virtuales son fenómenos novedosos que actúan dentro de las redes sociales. Se caracterizan por ser tendencias fugaces que a modo de cadena se difunden e invitan al que lo recibe a imitar el reto para luego subirlo a sus redes sociales, todo ello con el objetivo de sumar *likes*. Los desafíos son una constante en nuestra era, circulan por la red, están en auge por algunas semanas, se propagan por todo el mundo a gran velocidad y luego desaparecen de la misma forma en que aparecieron. La importancia del caso deriva del hecho de que no todos los retos tienen efectos positivos, sino que, por el contrario, muchos dejan secuelas negativas tanto físicas como psíquicas.

La metodología utilizada para abordar la temática se centra en la incursión y búsqueda en internet y principalmente en las redes sociales, utilizando técnicas y herramientas procedentes de Big Data como es el caso de crowdsourcing.

En este sentido, las redes sociales ofrecen una nueva esfera de socialización donde el riesgo está latente; desde esta lógica, los desafíos virtuales se presentan como un nuevo espacio caracterizado por la tensión entre el riesgo y la socialización.

Palabras clave: desafíos virtuales - socialización - redes sociales - jóvenes

Abstract

The virtual *challenges* are novel phenomena that act within social networks. The virtual *challenges* are characterized by being fleeting tendencies that, as a chain, spread and invite the recipient to imitate the *challenge* and then upload it to their social networks, all to add *likes*. The *challenges* are a constant in our era; they circulate through the web, are booming for a few weeks, spread across the globe at high speed and then disappear in the same way they appeared. The importance of the case derives from the fact that not all *challenges* have positive effects, but, on the contrary, many leave negative consequences, both physical and psychic.

The methodology used to address the issue focuses on the incursion and search on the Internet and mainly in social networks, using techniques and tools from Big Data such as crowdsourcing.

In this sense, social networks offer a new sphere of socialization where risk is latent; From this logic, virtual *challenges* are presented as a new space characterized by the tension between risk and socialization.

Keywords: virtual *challenges* - socialization - social networks - youth

Resumo

Os desafios virtuais são fenômenos recentes que atuam dentro das redes sociais. Caracteriza-se por serem tendências fugazes que em cadeia se difundem e convidam àquele que o recebe, a imitar o desafio para logo subi-lo às suas redes sociais, todo isso com o objetivo de somar *likes*. Os desafios são uma constante em nossa era, circulam pela rede, estão no auge por algumas semanas, se propagam por todo o mundo em grande velocidade e logo desaparecem da mesma forma em que apareceram. A importância do caso deriva do fato de que nem todos os desafios têm efeitos positivos, senão que, ao contrário, muitos deixam sequelas negativas tanto físicas como psíquicas.

A metodologia utilizada para abordar a temática se centra na incursão e busca na internet e principalmente nas redes sociais, utilizando técnicas e ferramentas procedentes de Big Data como é o caso de crowdsourcing.

Neste sentido, as redes sociais oferecem uma nova esfera de socialização donde o risco está latente; desde esta lógica, os desafios virtuais se apresentam como um novo espaço caracterizado pela tensão entre o risco e a socialização.

Palabras claves: desafios virtuais - socialização - redes sociais - jovens

Introducción

Vivimos en una sociedad que está híper mediatizada, ultra conectada, en permanente cambio y esto plantea una reconfiguración del mundo entero. Las dos últimas décadas han sido testigo de la expansión revolucionaria de las tecnologías de la información y la comunicación, es por esto que en la actualidad es difícil entender la vida diaria sin el uso de estas nuevas herramientas. Son las tecnologías digitales y en particular las redes sociales, las que posibilitan la creación y transmisión de contenidos, así como también hacen factibles la aparición de nuevos espacios para la coordinación entre los individuos. El avance de estas tecnologías está generando un importante proceso de cambio social, sin precedentes, el cual merece ser considerado desde una perspectiva científica.

Tanto internet, como las tecnologías asociadas, tienen cada vez mayor presencia en nuestras vidas, pero quienes reciben la influencia más directa de estos cambios cotidianos son los jóvenes, generación nacida en la era digital que ha incorporado de forma natural la presencia de la tecnología en su realidad. Estos jóvenes son la llamada generación multimedia o nativos digitales, según explica Piscitelli (2009), no solo por la variada oferta mediática que disponen, sino por el uso simultáneo que ejercen en ella.

Una de las posibilidades que brinda el acceso a internet y a las redes sociales es que los jóvenes pueden encontrarse con diferentes desafíos virtuales que poseen una lógica similar a los juegos en línea. Los desafíos virtuales son tendencias fugaces que, en general, no tienen vigencia durante demasiado tiempo debido a la velocidad de interacción que proponen las redes sociales, lo que facilita que puedan difundirse en todos los países en donde luego se reversionan o se reemplazan unos a otros. La alerta surge porque muchos de ellos pueden causar lesiones psicológicas, físicas e incluso inducir al suicidio, como sucedió con el caso de la Ballena Azul o Blue Whale Challenge.

Antecedentes de investigación y metodología aplicada

Específicamente, respecto del tema que nos ocupa encontramos cierto vacío teórico y metodológico, debido a que nos enfrentamos a un objeto empírico novedoso y con escaso desarrollo en investigaciones en ciencias sociales. A pesar de los limitados estudios académicos en referencia a nuestro objeto, presentamos a continuación algunos antecedentes de investigaciones que consideramos como aproximaciones introductorias. En primera instancia, mencionamos aquellos estudios que abordan la temática de internet y la interacción de los sujetos, los cuales son considerados fundamentales para comprender la lógica que proponen las plataformas de conectividad:

*Las redes sociales y el impacto en la vida cotidiana: Valle Frutos (2011) y Van Dijck (2016) explican que la red se vuelve un modo de estructurar una forma inédita de estar con otros y produce una socialidad conectada. Por su parte, Igarza (2010) profundiza en la implicancia de las nuevas tecnologías en la cotidianeidad y desarrolla su investigación en torno al consumo de internet en sus diferentes formas. Entrando al terreno propio de las redes sociales, Urresti, Linne y Basile (2015), así como Zuazo (2018) proponen un análisis de las plataformas y develan claves de interpretación de los usuarios de internet. Por último, Marañón (2012) propone una clasificación de las redes sociales según su popularidad entre los jóvenes.

*El uso y la apropiación a las redes sociales por parte de los jóvenes: por un lado, Urresti (2008) estudia la relación de los jóvenes con las computadoras, el ciberespacio y las tecnologías de la información; Morduchowicz (2012) analiza los procesos socioculturales que intervienen en el uso, socialización y la

significación web por parte de los jóvenes para determinar hasta qué punto las redes sociales forma parte de la construcción de su identidad. Becerra (2015) analiza el consumo mediático y el sentido crítico que tienen los jóvenes sobre los medios de comunicación y la transformación de los jóvenes de receptores a productores y emisores (prosumidores) en internet. Por otro lado, Winocur (2006) propone una reflexión acerca de los procesos de socialización, las prácticas de consumo y las formas de sociabilidad de los jóvenes en internet. Alineándose con esta perspectiva, Morduchowicz (2008), Urresti, Linne y Basile (2015) y Urresti (2017) postulan la idea de que los espacios de encuentro y sociabilidad tradicionales se articulan y conviven de manera compleja con las nuevas dinámicas, que lejos de reemplazarlos, los potencian.

*Los jóvenes y las redes sociales, un vínculo de riesgo: Catalina, López y García (2014) elaboran un diagnóstico de los riesgos a los que están sometidos los jóvenes al incursionar sin supervisión en las redes sociales, atendiendo a las variables de edad, sexo e institución escolar a la que asisten. Garcia, Gaona y Gomes (2010) abordan las percepciones que los jóvenes tienen sobre los posibles riesgos que existen en el ciberespacio, centrado en el uso y los potenciales riesgos de internet. Labrador y Villadangos (2010) evalúan la percepción subjetiva del peligro derivada del uso de las nuevas tecnologías en los menores y la identificación de conductas indicadoras de un posible problema de adicción a las nuevas tecnologías. Echeburua y de Corral (2010) y Marañón (2012) abordan el problema del uso inadecuado de las tecnologías y explican que el abuso de internet está relacionado con variables psicosociales, tales como vulnerabilidad psicológica, factores estresantes y el apoyo familiar y social.

En segunda instancia, indagamos sobre el uso de los videojuegos en tanto elemento lúdico, educativo y socializador. Levis (1997) es uno de los autores que aborda ampliamente la temática. Por su parte, Urresti (2017) ensaya una aproximación del lugar que los juegos ocupan en la red. En "Internet, juegos y juguetes", Tovar presenta una sistematización de diferentes opciones que ofrece internet sobre juegos y juguetes en su modalidad de tradicionales y modernos. Gros y Salvat (2000) y Esnaola Horacek (2016) ofrecen un marco de reflexión sobre las ventajas que tiene utilizar videojuegos como material informático dentro de la escuela. Finalmente, Puente y Sequeiros (2019) proponen una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los videojuegos y abordan las problemáticas del juego desde las inquietudes y herramientas propuestas por Goffman.

Mediante la revisión bibliográfica realizada, dimos cuenta de la mayor parte de las investigaciones existentes hasta el momento en la temática que nos ocupa. Sin embargo, no fue posible obtener resultados positivos en las búsquedas de estudios científicos que aborden el tema de los desafíos virtuales. En este sentido, nos encontramos ante una brecha de información, un vacío teórico y metodológico, que nos impulsa a encarar nuestra investigación con el fin de aportar a las ciencias sociales una seria descripción y análisis, aunque de forma exploratoria, del nuevo fenómeno de los desafíos virtuales.

Pasando al aspecto metodológico, la investigación tiene la característica de ser exploratoria y descriptiva, alineándose bajo la metodología de tipo cuantitativa. Realizamos un estudio de este tipo ya que el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, el cual no se ha abordado antes (Hernandez, Fernandez, Baptista, 2010), como sucede con los desafíos virtuales.

Es innegable el hecho de que las redes sociales son nuevas formas de comunidad y debido a esto generan una pertenencia común que no es compatible con los mecanismos de interacción que manejan las ciencias tradicionales. Es por eso que, según lo postulado por Wasserman y Faust (2013) el análisis de redes sociales implica un esfuerzo interdisciplinar.

Las redes sociales se perfilan como una forma de mediación entre los concretos grupos de pertenencia y los distantes grupos de referencia. En relación a esto, la abundancia de datos proporcionados por los usuarios en las redes sociales hace posible la reconstrucción instantánea y rutinaria de lo que comprende la dinámica de las redes. En términos generales, pero desde una perspectiva sociológica, la informática colaborativa y social puede proporcionar rápidamente información actualizada que, en algunos casos, también se encuentra geolocalizada. Los datos en tiempo real producidos mediante el uso de redes sociales proporcionan datos georreferenciados que luego son utilizados para distintos fines (Papapesios et al., 2019). En la práctica, estamos hablando de la construcción de nuevas realidades sociales que implican nuevos problemas y nuevas perspectivas de observación y de análisis (Vizer, 2007).

Es así que, teniendo en cuenta el nuevo fenómeno que implican las redes sociales y derivado de ello el aprovechamiento que posibilitan los datos obtenidos es necesario aclarar que los casos de jugadores del desafío de la Ballena Azul son localizables mediante la incursión y búsqueda en las redes sociales. Aunque probablemente esta no es la única vía de acceso a la información en nuestro caso, es la modalidad que consideramos más adecuada. Para la recopilación de datos utilizamos de forma simultánea tres tipos de fuentes, todas provenientes de internet a modo de estrategia para corroborar que los datos obtenidos sean certeros. Esto nos permitió no solo verificar la validez de los datos, sino también profundizar en la información. Las fuentes a las que recurrimos son: Medios Sociales (de nivel nacional e internacional), Google Trends y Twitter.

Socialización juvenil en la web

Con el acceso público a internet la sociedad ha experimentado una profunda transformación, estos cambios se han presentado sobre todo en las formas en que nos relacionamos con los demás y con el medio tecnológico que nos convoca. Según explica Vizer (2007), las tecnologías expresan su mayor utilidad en tanto tecnologías “socializadas” o “socializables” y como productoras de valor social y valor cultural: a través de los usos, los medios, los contextos y las consecuencias de las nuevas tecnologías.

El fenómeno de mayor relevancia en internet actualmente son las redes sociales, espacios de interacción con multitud de posibilidades tanto a nivel personal como profesional. Los sitios de redes sociales tienen como principal característica permitir la puesta en red y sociabilidad de cada usuario. Las redes sociales constituyen un medio de comunicación distribuido, público gratuito y transnacional.

Lo digital marca una zona de frontera, pero, si nos adentramos en sus territorios, existen subculturas y espacios que son necesarios delimitar. La civilización *online* también supone una novedosa área de tejido social donde la participación de las diferentes generaciones en la red implica la necesidad de reevaluar las teorías sociológicas sobre el cambio social. Los procesos de socialización se han abierto a otras realidades que implican una transformación esencial. En especial la presencia en ascenso de grupos sociales como la juventud en la red, presenta una metamorfosis fundamental en el proceso de socialización, según la perspectiva de Reguillo (2013).

De esta forma, las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, además de crecer geométricamente van ganando terreno al interferir en las transformaciones de procesos económicos, culturales y sociales desde las manifestaciones macroestructurales hasta las mínimas escenas de la vida social. De esta forma, las nuevas generaciones reciben esta influencia y la adoptan como propia. Más allá de las diferencias de clase social, de género o inscripción geográfica, los jóvenes se vuelcan a la red generando múltiples

conexiones entre grupos y redes de amistad. Internet se ha constituido en un ámbito de encuentro que se suma a aquellos en los cuales se construye habitualmente el universo relacional de los jóvenes.

En este contexto, los mundos de vida de los jóvenes reciben de manera directa la influencia de estas nuevas tecnologías que los tienen como protagonistas voluntarios, en el primer frente de batalla de la adopción de las innovaciones, o como se ha dicho en numerosas ocasiones, como “nativos digitales” (Urresti, 2008; Piscitelli, 2009; Van Dijck; 2016). Esto supone que aquello que para las generaciones anteriores es novedad, imposición externa, obstáculo, presión para adaptarse y en muchos casos temor reverencial; para las generaciones más jóvenes es un dato más de su existencia cotidiana, una realidad tan naturalizada y aceptada que no merece siquiera la interrogación y menos aún la crítica. Se trata en efecto de una condición constitutiva de la experiencia de las generaciones jóvenes, más instalada e inadvertida a medida que se baja en la edad, como advierte Morduchowicz (2008 y 2012) en sus investigaciones.

Internet forma parte de la vida cotidiana de un gran número de personas, pero su uso, toma rasgos específicos cuando se trata de los jóvenes, ya que se convierten en un agente central en la conformación de su identidad y de su visibilidad en la sociedad. Además de ser un medio audiovisual e interactivo, en la red encuentran la forma más fácil, rápida y económica para satisfacer sus necesidades juveniles y su uso marca rupturas con las formas de ser joven de las generaciones anteriores. Estamos ante una nueva generación formada en otras experiencias mediáticas y perceptivas.

Situados en los márgenes de la sociedad y pese a las diferencias (de clase, de género, entre otras), los jóvenes parecen compartir ciertas características, según explica Reguillo. Una de ellas es que poseen una conciencia planetaria, globalizada (Reguillo, 2013). Es decir que nada de lo que pasa en el mundo les resulta ajeno, se mantienen conectados a través de complejas redes de interacción y consumo, dentro y fuera de los circuitos de mercado. En este sentido es que internet tiene un impacto decisivo sobre el proceso de articulación de la subjetividad. En los últimos años y como consecuencia de complejos cambios económicos, sociales y culturales, los jóvenes sufren importantes transformaciones que los colocan en un terreno histórico inédito. Las redes sociales que antes se establecían en los clubes sociales y deportivos, en las plazas o incluso en algunos lugares de encuentro nocturno, hoy en día se articulan principalmente con la ayuda de sitios como Facebook, Twitter o Instagram, tal y como propone Urresti (2008).

Ante todo, resulta clave no perder de vista que los jóvenes son actores en el mundo social y no fuera de este. Aunque ellos sean asiduos participantes de las redes y comunidades virtuales, no lo hacen al margen de las instituciones donde se organiza su vida cotidiana, sino precisamente desde esos lugares; por lo que no se trata de una experiencia paralela, sino de una experiencia resignificada por otras formas de socialización y por el uso de otras tecnologías mediáticas. Según Hine (2004), más que decir que internet tiende puentes con la vida del mundo real, se trata de vínculos estratégicos y lo que ocurre cotidianamente se convierte, en muchos casos, en el material de los espacios virtuales de interacción. Los espacios de interacción pueden estar configurados de distintas maneras y pueden experimentarse también de formas variables, pero no pierden nunca, enteramente, toda referencia a las realidades *offline*. Es decir que siempre se continúa la vinculación real-virtual.

Las nuevas tecnologías les permiten a los jóvenes construir una relación con el otro, en un espacio más libre. Dentro del entorno digital el uso al que más tiempo y energías se le destina es el interactivo: los jóvenes se dedican a la interacción con sus pares, amigos y cercanos. Esta sociabilidad habitual y repetida es importante en el uso de las redes sociales, entre las cuales la más usada es Facebook e Instagram y

fundamentalmente, a partir del teléfono con Whatsapp y las posibilidades que brinda hacer grupos y listas, lo que representa otra forma de construir redes en un ámbito alternativo y controlado (Urresti, 2017). Es claro que la comunicación entre pares pasa por la red.

Pero, en ningún caso, las redes parecen estar limitando las relaciones sociales personales -cara a cara-, de hecho, se convierten en un recurso para prolongar dichas relaciones, pero también un medio que facilita situaciones peligrosas (García, Gaona, Gomes, 2010). Para los jóvenes el uso de los medios sociales se ve totalmente normalizado en la vida cotidiana, aceptan la existencia de estas plataformas como condiciones de la interacción social y es mucho menos probable que cuestionen sus fundamentos. Una vez que las nuevas tecnologías y sus modos de uso adquieren una presencia naturalizada, resulta más difícil identificar los principios subyacentes y cuestionar su razón de ser.

En muchos casos, los jóvenes no se dan cuenta del mundo vertiginoso en el que viven, un mundo dinámico, de continua estimulación y donde todo es simultáneo. Los jóvenes se integran en el mundo de la comunicación digital sin filtros previos ni membranas protectoras, haciendo del contexto social crecientemente digitalizado el centro de su experiencia de vida (Morduchowicz, 2008; Urresti, 2008; Piscitelli, 2009).

A nivel mundial y en particular en los últimos años se ha encendido una alerta en torno al uso de las tecnologías en general y de internet por parte de niños y jóvenes; debido a que no solamente tienen la capacidad de ejercer efectos positivos, sino que también pueden presentar riesgos sobre su salud física y psíquica. En este sentido, Catalina, Lopez de Ayala y Garcia (2014) destacan el alto grado de confianza que manifiestan los jóvenes con respecto a internet, confianza, que coexiste con el reconocimiento de haber padecido situaciones de riesgo.

Como sabemos, el uso que se le puede dar a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación es muy variado. Algunos jóvenes las utilizan con fines educativos, otros las utilizan para socializar con sus amigos o para acceder a internet con fines recreativos y en muchas oportunidades se introducen en juegos *online*.

Los videojuegos, antecedentes inmediatos de los desafíos virtuales

Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación afectan los modos en que los jóvenes estudian, se divierten, se comunican entre sí, se expresan en diversas disciplinas artísticas, sostienen lazos de amistad o establecen estrategias de seducción. Esos diversos ámbitos de actividad y relación en los que los jóvenes se manifiestan y construyen su cotidianeidad y forjan sus identidades se encuentran crecientemente atravesados por las nuevas herramientas informáticas; conectarse, encontrarse en el mundo virtual y conversar a través de los programas de mensajería instantánea, escuchar música, subir fotos a los sitios personales o visitar los sitios de otros, interactuar con jugadores remotos diversos juegos en red, así como entrar en algún diario para informarse o acceder a un sitio comercial, son algunas de las actividades comunes de los jóvenes que pueden hacer sola y exclusivamente desde internet, conectándose desde cualquier dispositivo.

Según explica Becerra (2015), el mundo digital es siempre atractivo para los jóvenes, asumir un desafío respecto de internet y saber manejar tecnología para su entretenimiento y placer genera interés entre los jóvenes. Por ejemplo, además de relacionarse con amigos y desconocidos, los jóvenes utilizan la plataforma de Facebook para jugar, cuestión que se ha incrementado en los últimos años, etapa en que esta red social ha incorporado grandes cantidades de personas y ahora necesita retenerlas. Videojuegos exitosos captan

la atención de los jóvenes en sus tiempos muertos, en los múltiples momentos de espera que generan las grandes ciudades, según plantea Igarza en su libro *Burbujas de Ocio* (2010).

El protagonismo del género videojuegos se enmarca en una expansión general del ocio digital. Los videojuegos tradicionales han migrado hacia internet permitiendo poner en contacto a jugadores de todo el mundo, que buscan una nueva forma de jugar en tiempo real y competir con otros reales. Estos juegos no solo toman cada vez más elementos de la realidad, sino que la realidad misma se modifica por ellos. El videojuego *online* se convierte en fuente de interacción social, en constructores de comunidades virtuales lúdicas y tiene un efecto directo sobre la forma en que los jóvenes se agrupan, generando en la actualidad conformaciones colectivas, por lo que la sociabilidad *online* se convierte en un tipo nuevo, complementario de otras formas de sociabilidad. En el mundo virtual es posible llevar una segunda vida e interactuar sin las restricciones del mundo real. Según explica Urresti, estos comportamientos constituyen nuevas formas sociales, no una mera modificación de las interacciones en una red social ya existente (Urresti, 2008).

Los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios. En realidad, según Morduchowicz (2008) la mayoría comprende claramente la frontera simbólica que separa estos mundos: es la mera existencia de esta frontera y la habilidad de cruzarla en mayor o menor medida a voluntad lo que constituye parte del placer y es precisamente, esta habilidad la que les permite jugar con todas las posibilidades, desplazándose de un lugar al otro en el ejercicio sostenido de un presente continuo. En el caso de los videojuegos, el jugador adquiere control de inmediato sobre el personaje y participa en una experiencia con un conocimiento seguro de sus límites.

Según explica Levis (1997), la expansión social y cultural del uso de internet y de dispositivos portátiles de comunicación y entretenimiento han naturalizado la utilización videojuegos entre los hábitos de entretenimiento de un altísimo número de personas de distintas edades y sexo en todo el mundo. En estos tiempos, los videojuegos están alcanzando cada vez mayor popularidad en los medios debido a su utilización por un rango etario cada vez más amplio y, finalmente en su debate con voces a favor y en contra.

Los videojuegos pueden ser reconocidos como medio que facilita el surgimiento de lo que Ferraris denomina comunidades virtuales lúdicas. Una nueva forma de identidad colectiva, flexible y no excluyente, construida a partir del hecho de compartir una determinada práctica, concepción y opinión de lo lúdico (Ferraris, 2008). Los videojuegos afectan la realidad cotidiana, la experiencia en pantalla se traslada más allá del espacio de juego: se pueden practicar roles de la vida real y hasta se puede generar conciencia política y social con ellos, como aspecto positivo derivado de los mismos.

Puente y Sequeiros (2019) postulan que las experiencias con los videojuegos nunca son pasivas. En realidad, el consumo de cualquier medio nunca lo es, sino que las prácticas y experiencias lúdicas se inscriben en los cuerpos reconfigurando y transformando la subjetividad. Los jugadores, a través de sus avatares, interpretan roles que transitan entre espacios y escenarios de la cotidianidad.

Ahora bien, estas prácticas lúdicas, detrás de una pantalla e implicando solo a la realidad virtual y al jugador, hicieron que lentamente la virtualidad se difumine y las actividades que solo eran, en principio, acciones desarrolladas por personajes, comenzaron a ser realizadas por los jugadores de algunos de estos juegos. La realidad virtual comenzó a romper los límites de la ilusión y se abrió la posibilidad de encarnar al propio personaje del videojuego. La adrenalina que antes se sentía al manipular al personaje detrás de la pantalla progresivamente fue posible sentirla y ser protagonista.

Al jugar se construye una representación del mundo, se crean situaciones reales o imaginarias en las que se sumerge con gusto. Agrada parecerse a los personajes que se han convertido en modelos o héroes ideales. A la vez que prepara para la vida diaria, el juego permite escapar de la realidad, aunque sea sólo por un tiempo, por eso resulta tan atractivo. Cuando la mimesis deja de ser tomada por tal, cuando el que se disfraza cree en la realidad del papel y no juega a que es otro, sino que cree que lo es, se conduce en consecuencia y olvida el ser que es. Es así es que la separación entre lo *online* y lo *offline* se quiebra.

En este sentido, las definiciones e interpretaciones de la realidad que elaboran las personas es un elemento clave para comprender sus acciones. Las acciones son vividas como reales y comienzan a realizarse por fuera de lo *online*, por lo que la línea entre lo real y lo virtual, muy delgada para esta generación multimedia, comienza a ser difícil de delimitar. Este es uno de los factores que promovió el desarrollo de los desafíos virtuales, trasladar a la vida real lo que vemos a través de la pantalla.

Otro factor importante, es que en los videojuegos y por extensión en las redes sociales la muerte no se percibe como algo tan distante. Jugamos a matar o morir, a ser asesinos, soldados, luchadores, mercenarios y policías; leemos las noticias que aparecen en nuestros muros sobre asesinatos, ataques terroristas y linchamientos. Existen distintos tipos de contenidos violentos que rodean nuestra cotidianidad en las diferentes plataformas, por lo que, no es muy lejano el hecho de que los jóvenes asimilen ese tipo de contenidos.

Como adicional y característico de esta generación, según Becerra (2015), los jóvenes se prueban a ellos mismos, se desafían, quieren romper sus propios límites y transgredir aquellos que desde el mundo adulto se les impone. El comportamiento humano tiene un alto componente lúdico ligado a la invención, al descubrimiento y al cambio de reglas. Según explica Piscitelli (2009), jugamos no solo para entendernos mejor o para vivir historias ajenas más profundamente de lo que somos capaces de inventar, sino que lo hacemos por el placer de jugar y de inventar las reglas de otros mundos posibles que exploramos con nuestras decisiones convertidas en acciones.

Es así que según Echeburrua y de Corral (2010), ignorancia, temeridad, y ganar notoriedad, son los factores principales que llevan a los jóvenes a traspasar los límites, a lo que agregamos, por extensión, a participar en desafíos virtuales. Los retos se presentan en forma de juegos *online*, unos juegos para grabar en video y compartirlos en internet. Un camino rápido para integrarse y adquirir protagonismo dentro del mundo digital y su entorno social. Algo que en muchas ocasiones no deja ver los riesgos a los que se exponen. Estos retos *online* para los jóvenes, bajo la apariencia de ser simples juegos entre amigos, se convierten en ocasiones en situaciones de riesgo que producen lesiones graves o incluso la muerte ya que, junto a retos que promueven risas, se propagan otros que conllevan peligros severos.

Los jugadores potenciales de este tipo de retos son principalmente los niños y jóvenes debido a su alta actividad en las redes sociales. Lo que prometen estos juegos es fama, popularidad y viralidad, algo que muchos jóvenes en la actualidad consideran imprescindible. Las redes sociales y la *dictadura del like* inducen a los jóvenes a actuar para sentirse aceptados por los demás sin pensar en el peligro que puede ocasionar para sus vidas.

El *like* en redes sociales se ha convertido en un índice para medir la popularidad y el grado de integración social hasta el punto de llegar a convertirse en una obsesión en casos extremos. Los jóvenes ven a estas situaciones como un incentivo en el que se puede triunfar o perder y por ese motivo se involucran.

Desafíos virtuales, un nuevo fenómeno

Desde hace unos años vivimos inmersos en un mundo digital en el que noticias, vídeos, fotografías o artículos se hacen virales y son vistos por miles o millones de personas a lo largo de todo el mundo, pero junto a ellos también se han popularizado los desafíos virtuales. Aunque la mayor parte de ellos son inofensivos, en los últimos años se han popularizado retos peligrosos. Internet, las redes sociales, los smartphones y el resto de los dispositivos digitales se han convertido en las herramientas por excelencia para la extensión de los desafíos virtuales.

Es importante interiorizarnos más sobre este nuevo fenómeno que invaden no solo las redes sociales sino las plataformas de conectividad en su conjunto y que se encuentra tanto al interior de la web como fuera de ella. Si bien existe mucha información periodística sobre algunos desafíos virales o sobre los jugadores, no existe ninguna definición consistente que describa, detalle, profundice y aborde seriamente a los retos virtuales.

A continuación, proponemos una definición de desafíos virtuales que creemos supera la simple descripción que figura en los medios periodísticos y se asemeja más a una definición que puede ser utilizada en ciencias sociales.

Definimos a los desafíos virtuales como acciones que se proponen en el entorno digital con el objetivo de que sean realizadas, compartidas y vistas por miles de personas. Son tendencias fugaces que a modo de cadena se van difundiendo e invitan al que lo recibe a imitar el reto para luego subirlo a sus redes sociales, todo ello con el objetivo de sumar *likes*. Los desafíos se tornan virales en cuestión de horas, se difunden mediante el uso de hashtags seguidos de la palabra *challenge* (#Challenge), lo cual facilita su localización al interior de las plataformas de conectividad. Esta velocidad y fugacidad es un signo de la comunicación por redes, su alcance se multiplica exponencialmente y la difusión del desafío se vuelve incontrolable. En ese proceso, los replicadores suelen volver el reto cada vez más extremo o difícil.

Concretamente es una invitación para hacer algo difícil o extremo, que implica grabarse o tomarse una foto haciendo el reto y subirlo a las redes sociales esperando tener más *likes* que los anteriores participantes. Los desafíos virales ya son una constante de esta era, circulan constantemente por la red, están en auge por algunas semanas, se propagan por todo el mundo a gran velocidad a través de redes sociales y herramientas de mensajería (WhatsApp y Messenger) y desaparecen igual que aparecieron.

Incitados por famosos *youtubers* e *influencers*, muchos jóvenes se suman a la moda de compartir en redes ciertos retos que en ocasiones pueden conllevar daños físicos. Pero, no todos los retos son iguales ni consisten en lo mismo, algunos desafíos inofensivos y otros peligrosos que pueden poner en riesgo los jugadores que lo realizan.

No todos los desafíos virtuales son iguales, ni implican las mismas acciones, ni tienen los mismos fines, ni se dirigen a los mismos públicos. Como dijimos anteriormente, en las ciencias sociales carecemos de suficientes investigaciones científicas que den cuenta de los desafíos virtuales en profundidad, ya que solo las noticias periodísticas se ocupan de los casos más viralizados y que generalmente son los más violentos o peligrosos para los jóvenes.

Por todo esto, nos resulta necesario crear y proponer una clasificación original que dé cuenta de la diversidad que existe al interior de los *challenges*. Encontramos desafíos de:

- **Concientización:** hacen visible una problemática que sensibiliza al público, que puede ser poco conocida o que necesita difusión inmediata. Estos desafíos no producen ningún tipo de daños físicos para el que los realiza. Pueden practicarse de forma individual o grupal. El más conocido en esta categoría fue el #IceBucketChallenge (desafío del agua helada).
- **Destreza:** dentro de esta categoría encontramos aquellos retos que puede clasificarse como inofensivos y en contraposición los que clasificamos como perjudiciales.
 - Inofensivos: implican la realización de algún tipo de actividad o hazaña. Generalmente son destrezas físicas divertidas que pueden practicarse en forma individual o grupal. Uno de los más conocidos fue el #FlipBottleChallenge (desafío de la botella con agua).
 - Perjudiciales: este tipo de desafíos consiste en realizar actividades que implican conductas nocivas para la salud física. En esta categoría se encuentra el conocido reto #CondomChallenge (desafío del condón).
- **Autolesivos:** estos desafíos atentan directamente contra la vida de los que lo practican, pueden dejar secuelas muy graves o en algunos casos desencadenar la muerte. Estos retos no implican el desarrollo de ningún tipo de destreza física. Son individuales y generalmente se realizan en solitario. El más conocido y popular fue el desafío de la Ballena Azul #BlueWhaleChallenge.

Como mencionamos, los jóvenes miden su popularidad en las redes sociales. Tener seguidores en Twitter o amigos en Facebook no significa solamente tener una amplia red de contactos, sino que implica existir en el medio *online* y *offline*. Las redes sociales ofrecen pertenencia y en este sentido, los jóvenes están dispuestos a seguir las dinámicas de las plataformas con tal de no quedar afuera del círculo. Por eso es que decimos que muchas veces son capaces de arriesgar la vida por un *like*. Someterse a un desafío virtual, aunque parezca peligroso, para algunos de ellos es una obligación o hasta una necesidad; si sus pares se atrevieron, ellos necesitan desafiarlos, por este motivo es un riesgo que nunca termina.

Cuando se accede a un espacio de juego o desafío en este caso, los jóvenes se ven afectados por un conjunto de normas y sanciones sociales diferentes a los que se presentan en vida cotidiana *offline*. Lo que se crea es un nuevo tipo de entorno a través de una inmersión progresiva en los contextos de juego, donde los usuarios construyen una realidad compartida y pautaada en el interior del mismo (Puente y Sequeiros, 2019).

Catalina, Lopez de Ayala y García (2014) explican que además de por el uso extensivo de internet, los jóvenes han sido etiquetado como grupo de riesgo, en la medida que son considerados como el grupo de edad más vulnerable de desarrollar comportamientos conflictivos en torno a la red o de verse afectados por ellos en base a la conceptualización común que se hace de los mismo como seres inmaduros, inestables emocionalmente e irresponsables. Los jóvenes constituyen un grupo de riesgo porque tienden a buscar sensaciones nuevas y son los que más se conectan a internet, además de estar más familiarizados con las nuevas tecnologías. Y en muchos casos la curiosidad se vuelve más poderosa que el miedo.

Estudio de caso: la Ballena Azul

Según nuestra clasificación, el desafío de la Ballena Azul es un reto del tipo autolesivo que se desarrolla de forma individual; consiste en realizar una serie de 50 pruebas en forma diaria y consecutiva que culminan con la muerte del participante. Si bien el desafío es adaptado en cada contexto donde se desarrolla, la

estructura se mantiene para todos los casos.

La idea del desafío surge en el año 2015 en Rusia dentro de los grupos de la muerte creados en la red social VKontakte, donde uno de los administradores propuso este reto para que los jóvenes se autolesionaran y publicaran fotos como evidencias.

Blue Whale Challenge es un desafío virtual basado en la relación administrador y jugador, que consiste en la realización de una serie de pruebas diarias que se le envían al participante a través de las distintas redes sociales. Las pruebas alternan entre autolesiones y distintas actividades orientadas a producir desordenes a nivel psicológico sobre el participante; el desafío termina el día que se le ordena al jugador “*tomar su vida*” (suicidarse). Los retos son planteados para los jugadores como instancias de superación personal y cada una de ellas promueve y refuerza conductas autodestructivas que van debilitando la voluntad del participante.

Respecto de la difusión, el desafío se instaló rápidamente en los medios y a fuerza de testimonios y millones de mensajes reenviados vía WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram y otras redes sociales se ha viralizado en todo el mundo a una acelerada velocidad.

El hecho de que el reto se haya propagado en distintos países se debe a que existieron voluntarios que difundieron el desafío en las distintas plataformas de conectividad disponibles. Este voluntariado se ha extendido en todo el mundo y distintos usuarios se han encargado de la administración de los nuevos grupos.

A continuación, se presenta la figura 1, que es una captura de pantalla de la base de datos que generamos con información de los usuarios de Twitter. Para el trabajo con esta red social hemos decidido establecer como requisito mínimo trabajar con los usuarios que estén por iniciarse o se hallan iniciado en el juego de la Ballena Azul, es decir aquellos que intentan establecer contacto con el curador o quienes lo hayan logrado. Por lo que no tomaremos aquellos datos que solo hacen mención al juego con otros objetivos. En el texto de los tweets podemos observar la interacción que se da al interior de esta red social respecto del desafío.

Figura 1. Tweets sobre la dinámica del desafío de la Ballena Azul

Tweet	Traducción	Participantes
#curatorfindme #iamawhale #bluewhale #wakemeupat4	#curatorfindme #iamawhale #bluewhale #wakem	Iniciado
#f57 i want to play	#f57 quiero jugar	Iniciado
RT @Bella_ofA: #f57 #f58 #OPBlueWhale	#f57 #f58 #OPBlueWhale	Jugador
Teens wanting #suicide #bluewhalechallenge #curatorfi	Adolescentes los esperamos #suicide #bluewha	Administrador
#iamwhale	#iamwhale	Jugador
#ImAWhale #CuratorFindMe	#ImAWhale #CuratorFindMe	Iniciado
Find me to give me challenges.. I am ready to accept	encuentrenme para darme desafíos. estoy listo	Iniciado
I wanna be a whale can U help me to Join the gtoup? #	quiero ser una ballena. puedes ayudarme para un	Iniciado
Let's see where this takes me. #Curatorfindme #imablu	vamos a ver a donde me lleva esto #Curatorfindn	Iniciado
RT @AaronsLaw2017: #f57 #f56 #INeedACurator #Blue	#f57 #f56 #INeedACurator #BlueWhale #ImRead	Iniciado

Fuente: Base de datos de Twitter con menciones del desafío de la Ballena Azul. Elaboración propia.

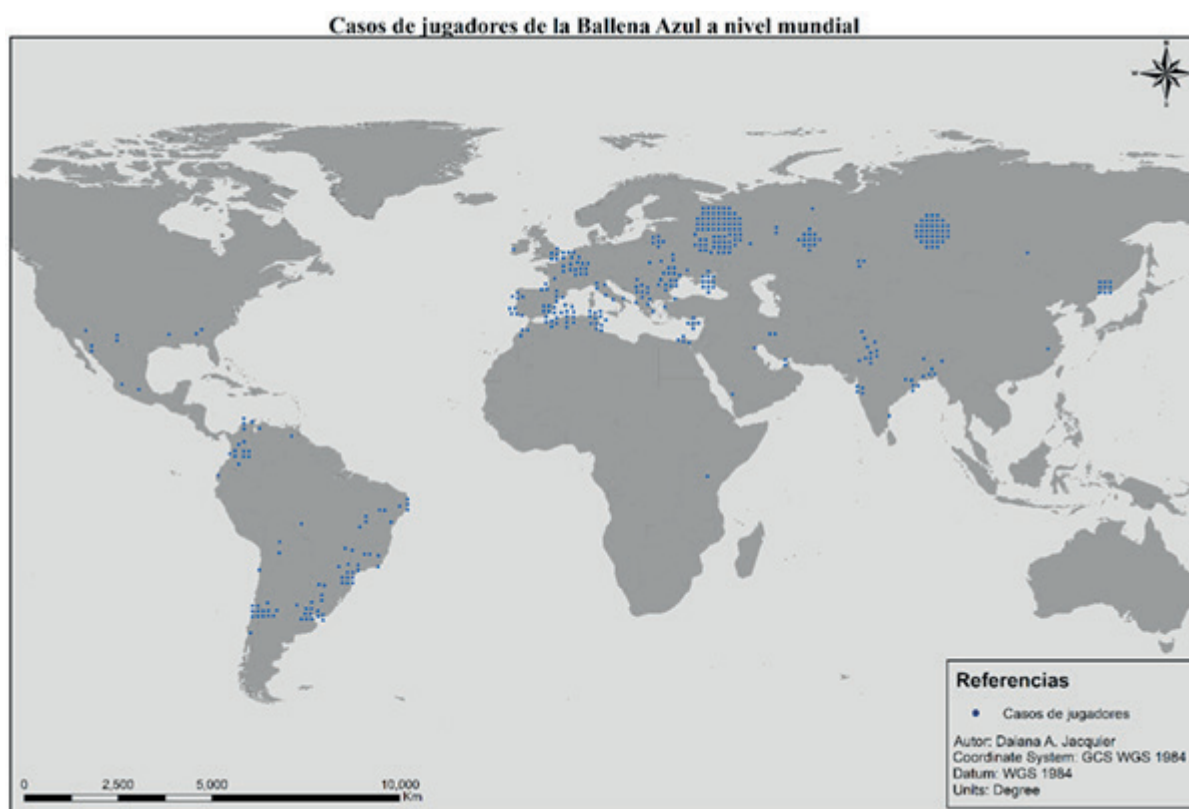
Lo que se manifiesta en forma predominante es la “necesidad” de encontrar a los administradores para ingresar al reto, así como la afirmación de estar preparados para cumplir con cada uno de los desafíos. Como en los casos anteriores el uso de los hashtags es clave para búsqueda.

- **Intento de suicidio:** esta atapa puede significar dos cosas, por un lado, que el participante llegó a la etapa 50 del desafío y que intentó cumplir con la orden del curador de suicidarse pero que el acto no se concretó por distintos motivos (fue interrumpido por alguien o fue mal realizado). Por otro lado, puede suceder también que el intento de suicidio se haya provocado a raíz de cumplir con alguna prueba de autolesión que no salió como fue indicada por el administrador.
- **Suicidio:** indica que el participante llegó al día 50 y cumplió con el último reto indicado por el curador de quitarse la vida.

Comentando algunos resultados generales de la investigación, podemos decir que por ser un desafío virtual la Ballena Azul tuvo gran repercusión a nivel mundial, su extensión no solo en el tiempo sino también en el espacio es un fenómeno sin precedentes. Son 43 los países que tuvieron víctimas y los casos registrados fueron 405.

En el mapa 1 se observa la totalidad de los casos de jugadores de la Ballena Azul que se registraron a nivel mundial, donde cada uno de los puntos en el mapa equivale a un jugador del desafío ya que los datos se encuentran geolocalizados con las coordenadas específicas de donde ocurrió cada hecho.

Mapa 1.



Fuente: elaboración propia

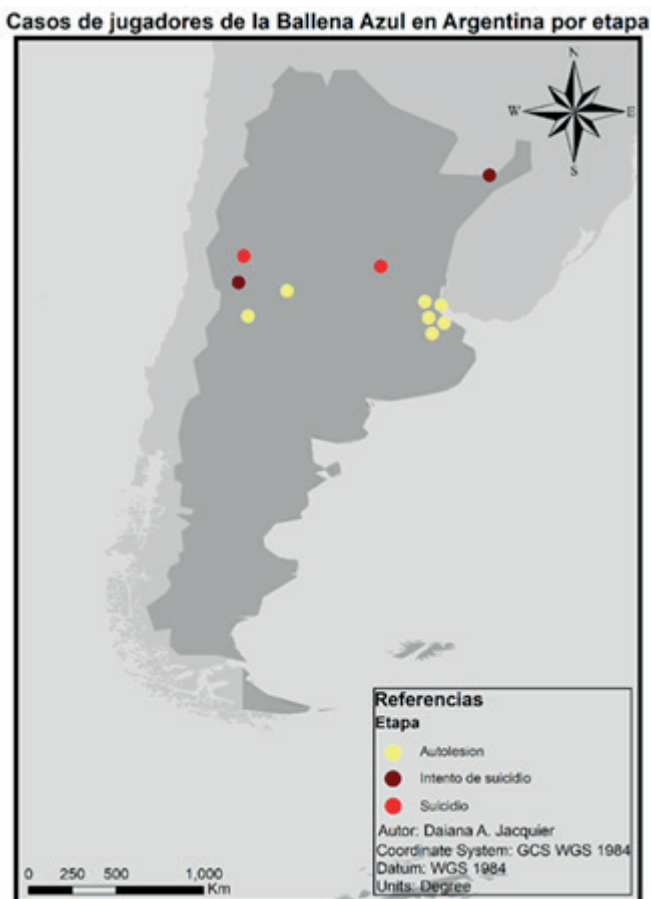
Según observamos, los continentes más afectados fueron Europa (con más del 60% de los casos) y América Latina (con casi 25%). Estimamos que, por el hecho de contar con los idiomas: inglés y español, existió una predisposición a que la difusión del desafío se realice con mayor facilidad.

Pasando al ámbito local, el desafío llegó a la Argentina entre los meses de marzo y abril del 2017. En total hubo 11 casos que varían en edad, sexo y etapa alcanzada. Según nuestra clasificación se registraron: 7

autolesiones, de las cuales 5 fueron en la provincia de Buenos Aires, una en San Luis y otra en Mendoza. Los intentos de suicidio fueron 3 y se produjeron en San Juan, Misiones y Mendoza. Y hubo solo un caso de suicidio registrado en la provincia de Entre Ríos.

El mapa 2, muestra la geolocalización de cada uno de los casos argentinos, los puntos se observan como casos aislados y todos fueron de desarrollo individual.

Mapa 2.



Fuente: elaboración propia

Respecto de la edad de los jugadores en Argentina, los casos rondan entre los 14 y los 16 años, aunque los extremos registrados son 12 y 22 años. Según los datos generales del desafío, nuestro país se acercó a la tendencia mundial respecto de la edad, aunque internacionalmente el promedio se dio entre los 11 y los 15 años.

Conclusión

Internet ha supuesto una auténtica revolución en la manera de relacionarnos, comunicarnos y entretenernos para todas las generaciones, adultos, jóvenes y niños. Pero, el uso intensivo que se hace de internet plantea muchas incógnitas sobre cómo influye la web, entiéndase plataformas de conectividad y redes sociales, en las relaciones sociales, familiares, en la capacidad de percepción y de expresión para los sujetos. En este sentido, los nativos digitales son los principales protagonistas de este fenómeno, ellos son capaces de realizar actividades en forma simultánea utilizando las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en sus distintos formatos y dispositivos; por lo que es necesario reconocer la oportunidad que la digitalización

representa desde el ámbito educativo, pasando por las relaciones sociales y el entretenimiento.

Como explica Morduchowicz (2012), los jóvenes utilizan la red principalmente para tres funciones: informarse, entretenerse y comunicarse; sin embargo, su empleo no es solo una cuestión instrumental, sino que es sobre todo simbólica ya que también es un espacio de unión social, de libertad y de ejercicio de poder. La manera en que los jóvenes han incorporado internet en sus vidas, con entradas y salidas simultáneas entre los ámbitos *offline* y *online* sugiere que la participación en ambos mundos se integra en la experiencia cotidiana.

Siguiendo esta lógica y como resultado de nuestro trabajo observamos que, para los jóvenes, el límite entre lo real y su interacción con lo que sucede al interior de la web es ambiguo debido a que las redes sociales y las plataformas de conectividad son parte de la realidad de los jóvenes, de este modo se articula al interior de las redes sociales un espacio que mezcla lo público y lo privado. Pero cuando el límite se rompe y cuando se desdibuja la frontera de lo real y lo virtual, surgen casos como los del desafío de la Ballena Azul. Lo cierto es que estas amenazas y riesgos que pueden derivarse de las redes sociales son conocidos por los jóvenes, sin embargo, según explican García, Gaona y Gomes (2010) en muchas oportunidades ellos no se consideran como posibles afectados por estas consecuencias y traspasan la barrera, traspolando situaciones y actividades *online* al mundo *offline* y viceversa.

Según lo mencionado anteriormente podemos considerar que el desafío de la Ballena Azul es un epifenómeno de una cuestión más profunda que implica posicionar a las redes sociales como nuevo espacio de socialización juvenil. Como expresamos a lo largo de nuestro trabajo, las plataformas de conectividad, las redes sociales y las redes de mensajería vienen a ofrecer un espacio más para la socialización y para el intercambio, aunque está claro que estas esferas virtuales no suplantán a las reales, sino que por el contrario las amplían y se complementan.

La relación entre el mundo real y el mundo virtual es vivida y naturalizada por las generaciones más jóvenes, por los nacidos en el ya desarrollado mundo digital; espacio que, por el contrario, todavía se presenta de manera hostil para las generaciones adultas, como explica Piscitelli (2009).

Los jóvenes se relacionan en la web y desde internet organizan su cotidianeidad es por eso que las propuestas que surgen desde el interior de las redes sociales son consumidas y practicadas por ellos como un momento más de su rutina. De ello deriva el riesgo que representan actividades tales como los desafíos virtuales para los jóvenes, sobre todo los del tipo autolesivo. La viralización de los desafíos incita a los jóvenes y a su entorno a sumergirse en la dinámica que propone internet y en este sentido, muchas veces se dejan llevar por el ritmo que proponen o imponen las redes.

De este modo, los desafíos virtuales se presentan como una forma de expresar los cambios en el mundo social; por esa razón inferimos que lo que ocurre en la vida *online* es reflejo de lo que ocurre en la vida *offline*.

Bibliografía

- Becerra, A. (2015). **Jóvenes e internet. Realidades y mitos.** *Noésis Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, vol.24, diciembre 2015, pp. 65-75.
- Catalina, B., López de Ayala, M. García, A. (2014). Los riesgos de los adolescentes en internet. *Revista Latina de Comunicación Social*, 69, pp. 462 a 485.
- Echeburua, E. de Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en los jóvenes. *Adicciones* vol. 22, N°2. Palma de Mallorca, España.

- Esnaola Horacek, G. (comp.) (2016). *Videojuegos en aulas ludificadas*. Buenos Aires, Argentina: Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- García, A., Gaona, C. y Gomes, F. (2010). *Comunicación, ciberespacio y riesgo. Percepción de los adolescentes españoles*. Madrid, España: Universidad Rey Juan Carlos.
- Gros Salvat, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. En *Revista Electrónica de Tecnología*. Recuperado de: www.uib.es/depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacionar o explicativa. En *Metodología de la investigación*. Ciudad de México, México: Mc Graw Hill.
- Igarza, R. (2010). *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Labrador, F., Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posibles problemas de adicción. *Psicotema*. Vol. 22, pp. 180-188.
- Levis, D. (1997). *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona, España: Paidós.
- Marañón, C. (2012). Redes sociales y jóvenes: una intimidad cuestionada en internet. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, núm. 54, julio-septiembre, 2012. España.
- Morduchowicz, R. (2008). *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: la construcción de la identidad juvenil en internet*. Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Papapesios, N. et al. (2019). Exploring the use of crowdsourced geographic information in defence. *Journal of Geographical Systems*.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos Digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires, Argentina: Aula XXI. Santillana.
- Puente, H. y Sequeiros, C. (2019). Goffman y los videojuegos. *Revista Española de Sociología*, 28, 289-304.
- Reguillo, R. (2013). *Culturas juveniles: formas políticas del desencanto*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Tovar, T. (s/fecha). Internet, juegos y juguetes. Recuperado de www.eca.usp.br/
- Urresti, M. (ed.) (2008). *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- Urresti, M., Linne, J. y Basile, D. (2015). *Conexión total. Los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*. Buenos Aires, Argentina: Grupo Editor Universitario.
- Urresti, M. (2017). Cibercultura, comunicación digital y procesos de subjetivación entre los adolescentes. En Collebechi, M. (comp.). *Formar en el horizonte digital*. Buenos Aires, Argentina: Universidad Virtual de Quilmes.
- Valle Frutos, S. (2011). Civilización *offline-online*. *Revista Pilquen*, núm. 14, junio-diciembre, 2011. Universidad Nacional de Comahue, Viedma, Argentina.
- Van Dijck, J. (2016). *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI.
- Vizer, E. (2007). Procesos sociotécnicos y mediatización en la cultura tecnológica. En Moraes, D. (coord.) (2007). *Sociedad Mediatizada*. Barcelona, España: Editorial Gedisa.
- Wasserman, S. y Faust, K. (2013). Redes, relaciones y estructura. En *Análisis de redes sociales. Métodos y*

aplicaciones. Madrid, España: Colección de Clásicos Contemporáneos.

Winocur, R. (2006). Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, vol. 68, N°3. Universidad Nacional Autónoma de México. México.

Zuazo, N. (2018). *Los dueños de internet*. Buenos Aires, Argentina. Debate.

¿Cómo se cita este artículo?

Jacquier, D. (2019). Desafíos virtuales: la tensión entre el riesgo y la socialización. *Revista Sociedad*, N° 39. Recuperado de [link].