



LA PROPUESTA AUDIOVISUAL COMO REFLEJO DE LA INFLUENCIA DE LAS REDES SOCIALES EN LOS JÓVENES

El caso de Nerve

The audiovisual proposal as a reflection of the influence of social networks on young people.
Nerve's case

LUIS ALONSO MARTÍN-ROMO¹, CELIA SANCHO BELINCHÓN²

¹ Universidad Antonio de Nebrija, Spain

² Universidad Antonio de Nebrija, Spain

KEYWORDS

*Social Networks
Assumption of roles
Youths
Online Platforms
Nerve
Audiovisual
Cinema*

ABSTRACT

The behavioral tendencies of young people in the use of social networks sometimes lead to a certain assumption of roles. This fact is supported by several well-known studies. The audiovisual field, as an echo of our society, drives us to a deep reflection and also warns about the impact of the digital environment on the youth community. The purpose of this article is to address the analysis of this situation from a communicative point of view referred to the American film Nerve (2016), based on the novel "Nerve, a game without rules" written by Jeanne Ryan.

PALABRAS CLAVE

*Redes sociales
Asunción de roles
Jóvenes
Plataformas online
Nerve
Audiovisual
Cine*

RESUMEN

Las tendencias de comportamiento de los jóvenes en el uso de las redes sociales derivan en ocasiones hacia una determinada asunción de roles. Sobre ello existen diversos estudios que lo atestiguan. El ámbito audiovisual, como eco de los acontecimientos de la sociedad, provoca la reflexión y en ocasiones alerta sobre la invasión del entorno digital en los jóvenes. El análisis de esta situación, desde un punto de vista comunicativo, es el objetivo de este artículo, en el que se toma como ejemplo la película norteamericana Nerve (2016) basada en la novela "Nerve, un juego sin regla" de Jeanne Ryan.

Recibido: 22/ 06 / 2022

Aceptado: 25/ 08 / 2022

1. Introducción

Las tendencias de comportamiento de los jóvenes hacia las redes sociales derivan en una determinada asunción de roles. Diversos estudios confirman que la influencia de las redes sociales en los jóvenes no solo es una tendencia actual, sino que puede continuar en el tiempo.

El mundo audiovisual, como reflejo de los acontecimientos que ocurren en la sociedad, reflexiona en distintas propuestas sobre el comportamiento humano influido por las tecnologías y el ámbito digital.

Un caso paradigmático lo constituye la película norteamericana *Nerve* (Joost y Schulman, 2016), basada en la novela "*Nerve: un juego sin reglas*" (Ryan, 2012). Cuya propuesta refleja dicha tendencia a través de la historia de la protagonista, una adolescente que se introduce en un juego online denominado 'verdad o acción' en el que debe superar una serie de retos mientras el público la observa en directo.

Se pretende demostrar que el soporte audiovisual en su versión cinematográfica, principalmente, es un elemento fundamental para entender como la ficción proyecta de manera directa comportamientos, usos y costumbres, presentes y futuros. Estos elementos proporcionan tanto al espectador como al investigador datos para el análisis profundo sobre la comunicación en general, su desarrollo tecnológico y las tendencias que pueden condicionar diferentes ámbitos comunicativos, narratológicos y de comportamiento, sobre todo en los jóvenes. Algunos autores se han hecho eco de esta situación y de la importancia de este tipo de análisis:

Dar cuenta de cómo las redes asisten en configurar identidades, normas y valores compartidos, tiene un atractivo particular cuando buscamos indagar cómo emergen determinadas estructuras sociales y bajo qué dinámicas de vinculación éstas constriñen a los actores y dan forma a las sociedades. (Aguirre, 2011 p. 13)

Para realizar este estudio se analizan los nudos de acción, arcos de transformación de los personajes incluidos en las escenas más relevantes de la película donde la joven protagonista debe hacer frente a un juego online que influye progresivamente en su conducta y en la de quienes la rodean. La sociedad usuaria de redes sociales genera una serie de comportamientos que están ligados a la asunción de unos determinados roles, objeto de este estudio, y que se autodefinen en esta propuesta audiovisual.

Asimismo, tal y como sucede en la película, desde un punto de vista metodológico se desarrolla una estructura de análisis sobre las redes sociales que ponen a disposición de sus usuarios las emisiones en directo o en 'streaming' en comparación con la plataforma de juego online que se muestra en la película. Dicho análisis muestra las similitudes entre las redes sociales y el juego online en el que se sumerge la protagonista dejando de manifiesto que la ficción mostrada en la gran pantalla no dista mucho de la realidad en lo que al uso de las redes sociales se refiere por parte de los jóvenes.

De este estudio se deduce como conclusión que las redes sociales influyen en el comportamiento de los jóvenes durante la exposición y uso de las mismas, así como que existen grandes similitudes entre el juego online mostrado en la gran pantalla y el servicio de 'streaming' de algunas redes sociales actuales. La estructura de las redes sociales, tal y como se presentan en el momento presente y en la película, con sesiones en directo masivas, número de seguidores variable, comentarios, etc., favorecen la influencia de las mismas sobre los públicos más vulnerables como son los jóvenes.

1.1. Redes sociales y cine

Las propuestas cinematográficas son un espejo claro de los movimientos sociales, de los patrones de comportamiento de una sociedad determinada o de parte de ella. Cada cambio radical o significativo, ya sea por modificaciones traumáticas, debidas a grandes problemas económicos, por movimientos geopolíticos que han ocasionado conflictos armados o por revoluciones sociales que han modificado el *status quo*, han sido elementos tipo que se han reflejado en las temáticas y conceptos tratados en el cine. Ni que decir tiene que la cuestión tecnológica, su proyección en nuestras vidas, y la pretensión de lograr la realización de un ejercicio de concienciación o una pura base para el relato, a través de la imaginación de los guionistas, suponen un intento de analizar o de prever cómo se dibujaría un mundo en el que el ser humano ve modificadas sus conductas a partir de premisas de fundamento claro, a veces futuristas y apoyadas por las estructuras fijas de la narrativa de la ciencia ficción.

Como indica Jiménez Cruz "en el cine las preocupaciones, intuiciones o dilemas sobre el cambio social y el futuro del hombre se describen de forma icónica, se *mitologizan* en héroes o en dramas." (2008, p. 107). Es a veces una forma de denuncia y de llamada de atención sobre lo que está por venir, por los peligros que nos acechan. Otras veces se trata de relatos que nos abren los ojos ante el abanico de posibilidades que se proponen para la consecución de todos los anhelos que el ser humano ha perseguido a lo largo de la historia; pero, en otras ocasiones, alertan sobre determinadas conductas promovidas por tecnologías que han desnaturalizado su punto de partida y su fin, a raíz de otros intereses. En este último caso se podría englobar el ejemplo que se propone en esta investigación y del que se tratará más adelante. En este sentido, estamos completamente de acuerdo con las reflexiones de Peralta y su visión sobre la mirada del ser humano contemporáneo en las que dibuja un escenario mixto de percepción individual y de espacios de intercambio que, como indica, "es complejo en tiempos como los

que corren, hablar de una *poiesis* aislada de las condiciones que posibilitan la creación.” (2021, p. 91)

La tecnología social o sus redes han estado presentes en las temáticas de los creadores cinematográficos. Podríamos definir diversas líneas de planteamientos en el cine en los que el motivo principal de construcción del relato se basa en la tecnología ligada a la hiperconexión social.

Por un lado, el cine se ha fijado en el fenómeno social como un elemento de progreso y caso de éxito de la tecnología que facilita la interconexión entre individuos, como es el caso de *La red Social* (Fincher, 2010) en cuyo guion de Aaron Sorkin se plantea la paradoja inicial que compara el éxito y la soledad del héroe. La red social se convierte en el hecho que se toma de base para desarrollar un paradigma en el que el elemento tecnológico es simplemente el detonante de un proceso narrativo clásico en el que el personaje principal, Mark Zuckerberg, es el constructor del proyecto que revoluciona la interacción tecnológica a través de un hecho real, como es la creación del fenómeno Facebook.

Como en otros ámbitos del saber, de los acontecimientos o de los hechos que han agitado a la sociedad, la cinematografía ha deseado aproximarse a sus protagonistas. Ese tratamiento biográfico no es nuevo y la temática que tratamos en este estudio tampoco ha sido ajena a esta tendencia constatada. Casos como *Jobs* (Boyle, 2015), del mismo guionista antes citado, o *Piratas de Silicon Valley* (Burke, 1999) se centran en los personajes y circunstancias que supusieron una revolución en el acceso universal a la información, pero también a una era en la que el cine se ha hecho eco de las contingencias que supone la exposición desmesurada que proporciona este nuevo paradigma tecnológico. En este sentido, como advertía Gordo, “surge una enorme necesidad de reconstruir identidades digitales confundiendo el ocio, las relaciones sociales y el gobierno digital” (2008, p.112). El cine no permanece ajeno a esta situación y encuentra conflictos narrativos muy atractivos para la construcción de relatos en los que la intriga, el peligro desmesurado y desconocido, proporcionan un campo de expresión con gran recorrido, partiendo de la destrucción utópica que ocasiona la tecnología, no aquella futurista e inaccesible, sino la que es realmente palpable. El espectador logra descubrir lo cercano de este riesgo que se esconde en el dispositivo móvil que guarda en su bolsillo.

Encontramos un nutrido grupo de experiencias cinematográficas en las que la temática se basa en generar, a través de un reflejo extremo de situaciones peligrosas, una conciencia del hecho tecnológico y social como la trampa insalvable de la que es difícil salir. En esta categoría podríamos incluir la propuesta objeto de este estudio, pero también debemos citar otros ejemplos muy significativos. Nos gustaría referirnos especialmente a modelos de largometraje como *El círculo* (Pondsoldt, 2017), adaptación de la novela del mismo nombre de Dave Eggers, a partir de un relato en primera persona, donde la heroína de la película desencadena en el espectador la concienciación del grave proceso intrusivo y manipulador que puede llevar a cabo una gran empresa en la vida de todos; el concepto de base que destaca en la película es el riesgo que supone el control de la información global y personal por parte de unos pocos.

También, otras recientes propuestas cinematográficas, como la chilena *7 días sin redes sociales* (Franmar, 2021), se plantean hechos apocalípticos sobre la vida de las personas que surgen de un reto que nace a raíz de la dependencia de las redes sociales que vive un nutrido grupo de personas en nuestra era, principalmente jóvenes nativos digitales. El elemento catalizador del guion de esta película es la red social como elemento indefectiblemente adictivo.

Si se analiza el acceso a los datos personales en aras del gran concepto del mantenimiento de la seguridad, también encontramos opciones significativas tratadas en el cine. Aunque en este caso es posible que la temática no atañe tan directamente al concepto de red social, sí que nos parece muy significativo citar el largometraje *Snowden* (Stone, 2016) en el que se aprecia el control que ejerce la tecnología y su uso sobre la vida de las personas. Aquí, el Estado es el gran observador. Es un planteamiento en el que surge la dicotomía entre privacidad y seguridad, siendo estos conceptos para el gobernante/vigilante, indisolubles. En este ejemplo, la temática argumental aduce a otro tipo de control, siempre inadvertido por todos. En este caso, dicho control no surge estrictamente como un afán de manipulación de la opinión pública, ni tampoco del comportamiento y modificación de la personalidad de grupos vulnerables, cuestión de la que sí parte la temática de *Nerve* y que nace fundamentalmente de una de las premisas descritas que afirman que “las redes sociales on-line son para la juventud fuente de recursos que son utilizados para cubrir necesidades, tanto de índole psicológica como social” (Colás-Bravo et al., 2013, p.17).

En realidad, el tratamiento dado en este tipo de películas parte de un planteamiento distópico que surge de una visión de la tecnología poco amable con el ser humano. Un concepto que no es propio ni exclusivo del cine, sino que como indica el profesor Villanueva, proviene de la reciente tradición literaria de ficción en la que “parece remitirnos inexorablemente a las profecías sociales negativas planteadas en las más logradas distopías que, en formas de novelas, fueron escritas y publicadas en los años veinte y el medio siglo pasados” (2020, p. 675).

Los elementos de conexión, más allá de ser una herramienta que favorece la vida y el desarrollo de la humanidad, se incorporan en el imaginario de los creadores de ficción como una amenaza, como elementos que son los detonantes de la generación del conflicto, a veces extremo. Para un guionista esta visión del elemento sobre el que se basa nuestro estudio, la red social, es el desencadenante perfecto para generar una mayor atracción en el espectador. El problema generado y relatado se aprecia como un elemento real, como una amenaza que

todos podemos tener en nuestros bolsillos. Un hecho así, para cualquier propuesta dramática, sirve sin duda para mantener el recuerdo, enganchar al espectador y fomenta la reflexión sobre los posibles peligros que le pueden suceder.

El reflejo y la empatía con los héroes de estos relatos de ficción audiovisual se convierte en un paradigma necesario y real. En ese sentido, han proliferado ciertos documentales que ponen ante los ojos del espectador los dilemas y marcos problemáticos en los que pueden incurrir las redes sociales en sus usuarios. *El dilema de las redes sociales* (Orlowski, 2020) muestra una reflexión sobre esta cuestión, centrándose con rigor en la modificación de la conducta, vista desde el prisma de los profesionales que han tenido altas responsabilidades en el planteamiento, lanzamiento y mantenimiento de estos espacios de interacción social, que afectan directamente, no solo a los procesos comunicativos de las personas, especialmente a los jóvenes, sino que a este tipo de público “todos estos factores les distancian desde el punto de vista cognitivo, ejecutivo y procesal de las generaciones anteriores y que repercutirá en la forma de pensar, aprender, reflexionar (su capacidad de abstracción), trabajar y desenvolverse” (Oliva, 2012, p. 2). En esta reflexión audiovisual, su planteamiento de la destrucción democrática de la inteligencia artificial recuerda la propuesta temática de George Orwell en su obra *1984* y una visión de un futuro en la que el hombre es una marioneta de las máquinas y de aquellos que las manejan. Del mismo modo, en documentales como *El gran hackeo* (Amer y Noujaim, 2019), se pone el foco en el control y manipulación de la información y que parte de hechos reales referidos a pasados escándalos de transmisión de datos de una conocida red social.

1.2. Roles en las redes sociales y la asunción de retos

Los seres humanos viven en sociedad y forman parte de ella desempeñando una serie de roles, siendo estos de diferentes categorías en función del entorno personal o profesional en el que se muevan. Del mismo modo, consideramos que cuando estos individuos utilizan las redes sociales asumen roles concretos que pueden ser iguales o diferentes a los que poseen dentro de la sociedad en la que viven. Para poder discernir cuáles son los roles que escenifican los seres humanos dentro del mundo de las redes sociales queremos analizar cómo se comportan frente a los denominados *challenges*¹ que se publican en ellas.

Desde el punto de vista de los ámbitos digitales y según la web Multiconversión², un *challenge* es un término de origen inglés que define una tendencia viral en la que se invita al resto de personas a realizar un reto, ya sea por una causa benéfica o simplemente por diversión. En nuestro caso analizaremos algunos de los retos asumidos por los protagonistas de la película *Nerve* (de ahora en adelante denominados retos de ficción) comparándolos con los *challenges* o retos publicados en las redes sociales (de ahora en adelante denominados retos reales), unos por diversión y otros con funciones sociales. Sanz (2003, pp. 21-29) sostiene que la asunción básica del análisis de redes es que la explicación de los fenómenos sociales mejoraría analizando las relaciones entre actores. Por ello, deseamos ver de qué manera se relacionan las personas entre sí a través de los famosos retos reales, en comparación con los retos de ficción que asumen los personajes de la película *Nerve*. Es decir, qué roles asumen y mediante qué comportamientos concretos lo hacen, en ambos tipos de retos.

Podemos observar que los personajes de la película se enfrentan a una serie de retos dentro del juego y ello les condiciona a relacionarse de una forma u otra dentro de sus círculos de amigos y de seguidores. Así mismo, vislumbramos que los personajes de la película escenifican los roles de “jugadores” u “observadores” dentro del juego.

Del mismo modo, podemos afirmar que hoy en día los jóvenes adoptan un determinado papel a la hora de enfrentarse a los retos reales en las redes sociales, que puede ser “activo” o “pasivo”. En ambos casos, tanto en la película como en la sociedad digital, podemos hablar de dos roles. Por un lado, el rol “activo” o de “jugador” que puede implicar un carácter más participativo en redes sociales, que busca obtener popularidad y seguidores. Por otro lado, el rol “pasivo” o de “observador” que únicamente participa como audiencia dentro de las redes sociales, tratando de pasar inadvertido o simplemente porque desea exponerse menos en dichas plataformas.

Al mismo tiempo, los usuarios de las redes sociales comparten determinados retos reales para conseguir popularidad o reconocimiento, y de esta manera crean tendencias en estas plataformas. Según Berger y Milkman (2012, pp. 192-205) el contenido que causa mayor excitación emocional, tanto positiva como negativa, tenderá a compartirse más que el que provoque baja excitación. Tal y como explican estos autores, podemos afirmar que los jóvenes comparten y replican los retos reales en la actualidad, y los retos de ficción dentro de *Nerve* porque les produce cierto placer o excitación. Así, este placer que sienten al compartirlo es común a todo su círculo de iguales que lo comparte y participa en los retos por el mismo motivo. Es gracias a ello que los retos reales acaban siendo una tendencia dentro de los diferentes grupos de jóvenes.

1 Concepto extraído del diccionario Collins que lo define como desafiar o retar a otra persona; es un reto o un desafío. Diccionario Collins. (s.f.). Challenge. En Collins Dictionary. Recuperado en 22 de junio de 2022, de <https://www.collinsdictionary.com/es/diccionario/ingles-espanol/challenge>

2 Multiconversión. (29 de enero de 2020). Todo lo que necesitas saber el fenómeno de los ‘challenge’. <https://multiconversion.com/fenomeno-challenge/>

2. Objetivos

El cine y sus propuestas de retrato social que algunos cineastas nos ponen a nuestro alcance, en ocasiones, no cumplen solo una función de espejo de los acontecimientos, de las problemáticas o de las reflexiones en las que se encuentra imbuida la sociedad, sino que desde el punto de vista del análisis comunicativo sirve para despertar diversas líneas de investigación e incitar al planteamiento de muchas preguntas sobre el devenir social condicionado por el uso de las tecnologías de comunicación.

En este estudio nuestra propuesta y objetivo consiste en fomentar la reflexión sobre un hecho comunicativo sin precedentes: la aparición y el desarrollo actual de entornos sociales, apoyados por la tecnología de la *hiperconexión* comunicativa y, sobre todo, sus contenidos de participación colectiva que han cambiado a buena parte de nuestra sociedad de manera radical.

No pretendemos en este estudio analizar sociológicamente determinados comportamientos que se fomentan en las redes sociales, sino estudiar las propias plataformas de comunicación en lo que respecta al contenido de las mismas y, en concreto, preocuparnos por determinadas tendencias muy crecientes y ya casi asentadas en el imaginario de los usuarios de redes sociales, como es la participación en retos, principalmente seguidos y establecidos por un público juvenil.

Es cierto que estos contenidos generan modificaciones colectivas o individuales de comportamiento, pero dentro de este trabajo nos centraremos en revisar las dinámicas que proporcionan diversas tendencias, que en ocasiones pueden parecer peligrosas, en aras de concluir diferentes fórmulas que mejoren o, al menos, racionalicen este universo social. Nos ha parecido muy significativo, como evolución del contenido en estos entornos sociales, el análisis de diferentes patrones que evolucionan de manera diferente en función de la red social que estemos hablando.

Al mismo tiempo, es importante recalcar otro de los objetivos de este trabajo: el paralelismo entre la narrativa propuesta por el creador de la película *Nerve* y nuestro análisis académico. La propuesta cinematográfica ha sido capaz de estructurar una idea que parte de una reflexión sobre el peligro que ciertas tendencias de entretenimiento audiovisual pueden ocasionar al entorno adolescente; aunque difiere ligeramente de nuestra línea de investigación en que bien es cierto que no se dirige a un análisis del soporte particular de la red social, sino a una crítica de la hiperconexión a la que nos referíamos anteriormente.

Desde un punto de vista de observación narratológica, es muy oportuno indagar en la estructuración del relato que fomenta la crítica y el pensamiento sobre la materia de estudio aquí tratada. De este objetivo pretendemos también analizar la importancia del audiovisual en las redes como formato de entretenimiento en el que las reglas las marca el conjunto de participantes.

3. Metodología

El planteamiento de este estudio se basa en una metodología analítico-descriptiva que parte de una comparación de cuatro retos de ficción extraídos de la película *Nerve* y de cuatro retos reales publicados en diferentes redes sociales.

Los objetivos que nos planteamos en este estudio parten de la comparación de cuatro retos de ficción, de todos los expuestos en *Nerve*, observados paralelamente con una selección de cuatro retos reales que se han viralizado en redes sociales desde el año 2010 a la actualidad.

El primer objetivo del análisis de contenido es observar cuáles son los nudos de acción y arcos de transformación de los personajes incluidos en las escenas más relevantes de la película. De este modo, obtendremos una visión más pormenorizada de esos roles que adquieren los jugadores y los observadores, para poder compararla a continuación con los usuarios activos de redes sociales que asumen los retos, y los pasivos, que forman parte del público observador.

Una vez que hemos visto más de cerca cuáles son las características concretas de los usuarios, tenemos como segundo objetivo desgranar cuáles son los roles predominantes entre los protagonistas de *Nerve* para así poder cotejarlos con los que asumen los jóvenes en las redes sociales.

El tercer objetivo que planteamos es el de obtener una imagen más clara de cuál es el funcionamiento de los retos de ficción planteados en *Nerve* para poder equipararlo al *modus operandi* de los retos reales que se desarrollan en la actualidad en las redes sociales. Así mismo, podremos establecer cuáles son las similitudes que existen entre ambos.

Por último, resolveremos si el juego "Nerve: verdad o acción" puede ser una proyección del uso real que hacen los jóvenes de las redes sociales y de la participación en los retos reales, ya sea de manera activa o pasiva.

Para este estudio, planteamos un patrón de análisis que da respuesta a los objetivos desarrollados en el epígrafe anterior. Deseamos descubrir cuáles son las similitudes entre los retos de ficción llevados al cine y los retos reales publicados en redes sociales. Exponemos un esquema de estudio en el que identificaremos, reto a reto (tanto en los de ficción como en los reales) cuál es el rol que interpretan en la puesta en marcha de los mismos tanto los jugadores y los observadores en *Nerve* como los sujetos activos y los pasivos en redes sociales. Así mismo, deduciremos cuáles son los objetivos que se buscan conseguir en los retos de ficción y en los reales; y a su vez,

indicaremos si la emisión de los mismos es en directo o si únicamente se trata de una grabación en formato vídeo de su puesta en escena. Finalmente, mostraremos cómo es la relación entre los jugadores y observadores con respecto a la ejecución de los retos de ficción, y a su vez, cuál es la conexión que existe entre los sujetos activos y los sujetos pasivos durante la puesta en marcha de los retos reales

4. Resultados

4.1. Análisis descriptivo del juego "Nerve": el reflejo cinematográfico del fenómeno tecnológico y social

Nerve es un filme de 2016 en el que la adolescente protagonista, llamada Vee, decide darse de alta en el juego digital de moda: "Nerve: verdad o acción". Esta aplicación responde a la estructura del tradicional juego adolescente denominado "verdad o atrevimiento" en el que los jóvenes plantean retos o exponen intimidades sobre la vida real de los jugadores. En la película, los personajes que desean introducirse en el juego deben elegir, antes de ver el contenido de la aplicación, cuál es su rol en el mismo: jugador u observador. Una vez que han elegido el papel que van a desempeñar en el juego online, empieza a desarrollarse la acción dentro de la aplicación, pero de manera diferente en función de la opción escogida inicialmente.

En el caso de escoger ser jugador, se ofrecen diferentes retos para llevar a cabo dentro de un tiempo determinado, obteniendo una recompensa económica en caso de salir victoriosos de los mismos, y una expulsión del juego en caso de que no se consiga superar el reto. Los jugadores deben grabar con sus móviles el desarrollo de sus retos, mientras se están enfrentando a ellos; si no los graban, no tienen validez. Hay que aclarar también que los jugadores pueden ser eliminados del juego si dan a conocer la existencia del mismo al mundo exterior; es decir, si denuncian la actividad de la aplicación ante alguien que no participe en el juego. Dicho esto, al registrarse, el jugador recibe un mensaje de la aplicación en el que es informado sobre el reto que debe desempeñar, el tiempo del que dispone y el dinero que cobrará por superar la prueba. Todos los retos suelen estar grabados y emitidos en directo a través de la plataforma "Nerve" y solo pueden ser vistos por otros jugadores, y por supuesto, por los observadores. A su vez, los jugadores compiten entre sí para llegar a ser el mejor jugador de todos, y con ello, ganar el título en el "gran duelo final".

En el caso de que el personaje escoja ser observador deberá pagar por ello y tendrá dos funciones básicas: grabar y emitir en directo los retos que llevan a cabo los jugadores, y a su vez, discutir con el resto de los observadores cuáles son los retos a los que van a someter a los jugadores. Por un lado, la gran mayoría de observadores no muestran sus rostros, es decir, permanecen en el anonimato con pseudónimos y tapando sus caras con máscaras. De este modo, localizan por GPS (integrado en la aplicación) a los jugadores y les graban mientras éstos se enfrentan a los retos. Por otro lado, los observadores tienen a su disposición chats en la plataforma "Nerve" en los que pueden comentar y discutir sobre la naturaleza de los siguientes retos que van a plantear. Sin embargo, según deja clara la película, la decisión final de los retos que se van a proponer a los jugadores no la tienen solo los observadores, sino que es el equipo creador del juego es el que tiene la última palabra. Hay que mencionar además que, como ocurre en muchas ocasiones en la vida real, los creadores del juego no aparecen en ningún momento en la trama.

Durante el desarrollo de la película se suceden diferentes tipos de retos que van subiendo poco a poco el nivel de peligrosidad. Los retos comienzan siendo algo inocentes como besar a un desconocido en un bar o cantar una canción delante de los clientes de un restaurante. Avanza la película y empezamos a observar retos que pueden acabar con la vida de los protagonistas como conducir una moto con los ojos tapados a cien kilómetros por hora o tumbarse en unas vías segundos antes de que un tren circule por las mismas. Finalmente, la protagonista es consciente de lo peligrosa que es la aplicación para la sociedad y aporta un choque de realidad a todos los observadores del juego dejando al descubierto sus identidades en el duelo final de la película.

4.2. Propuesta narrativa de *Nerve*, un juego sin reglas

Es muy interesante describir la construcción de la línea textual de la película, partiendo de su estructura narrativa, ligada a los acontecimientos que estudiados sobre la dependencia, interacción y tendencias de gamificación de las plataformas virtuales. La acción desarrollada en *Nerve* parte de varios conceptos muy destacables. En primer lugar, la propuesta se construye bajo la premisa de los peligros genéricos que aportan los contenidos manipulados por parte de la interacción social descontrolada. En este concepto inicial subyace la idea del retrato de la crueldad con los demás y de las acciones arbitrarias que nacen del anonimato que proporciona la masa. Aquí, el individuo permanece con una conciencia de impunidad ante los hechos que ve, y que incluso experimenta, en su dispositivo móvil.

El paradigma cinematográfico descrito, parte de un concepto que no es nuevo en los estudios sobre el comportamiento humano, en el que el protagonista se muestra cruel con los otros y principalmente consigo mismo en favor de un fin egoísta y determinado, el puro entretenimiento o la recompensa económica. Además, el poder del grupo sobre el individuo o la necesidad de reconocimiento por parte de los demás son elementos sobre

los que se llama la atención de manera destacada. También, debemos indicar que este universo paralelo, una vida en un esbozo de metaverso creado desde dentro de la herramienta tecnológica y también desde el mundo real, genera una narrativa transmedia propia que “transforma la audiencia en usuarios y el consumo en participación” (de la Fuente et al., 2019, p. 177).

Si entendemos la película como un retrato real de los estadios por los que puede pasar cualquier persona en ese proceso de inmersión, siempre hacia la participación extrema y sin control, como se propone, con una interacción social sin medida, el ejercicio es quizá algo extremo. No obstante, el autor refiere en la construcción de su relato una evolución lógica y clásica, acorde con los pasos destacados por autores tan conocidos como Vogler o McKee. La heroína, (Vee Delmonico) vive en un mundo cotidiano, sin excesivos problemas, más que los comunes de una adolescente norteamericana que, a través de un referente cercano, una amiga (Sydney), descubre y se integra en un juego que va a ser el origen del conflicto. Todos los personajes que surgen en la película cumplen con su papel de coadyuvantes o antihéroes, pero sí es destacable que el gran grupo se convierte en el verdadero villano y al que deberá hacer frente la protagonista. De hecho, el autor pone en manos de la “audiencia” del juego el futuro y la vida de los participantes, convirtiéndola en cómplice de los mayores horrores. En el dibujo que nos presenta el guionista en su adaptación de la novela original, el enemigo no es la tecnología que soporta el juego, sino que plantea una denuncia sobre el egoísmo, donde el entretenimiento colectivo y personal, o la recompensa económica, está muy por encima de la seguridad del individuo e incluso de su propia vida y subsistencia.

Nerve, presenta en su estructura narrativa varias fases destacadas en diversos nudos de acción claves y principales que muestran esta evolución clásica del personaje principal y que resumimos y destacamos muy someramente a continuación:

- Mundo cotidiano.
- El juego.
- La trampa.
- La búsqueda de la salida.
- Resolución.

En el primer punto la vida de la protagonista desde su propia percepción parece compleja. Partiendo de una familia monoparental, no correspondida en el ámbito afectivo, busca referentes que le ayuden en el proceso en el que está fraguando su futuro. Estos contextos, idealizados e inalcanzables en ocasiones, producen un proceso de frustración. Es la base de cultivo en el que Vee se muestra vulnerable a las amenazas, como es la participación en el juego en línea en el que caerá de una manera casi imperceptible. Se trata de un proceso de planteamiento narrativo en el que claramente se busca un proceso de empatía del espectador con el personaje, donde se evalúa la búsqueda de otras actividades que proporcionen el grado de satisfacción anhelado. A través de un juego inocente, un pequeño reto (un beso), y el conocimiento del que será su compañero en la aventura (Ian) descubre los inicios de reconocimiento de la comunidad. Son los primeros indicios de alarma que el autor de la película nos propone: “En su forma idealizada, la comunidad ha significado tradicionalmente un espacio de seguridad, conexión y comunión. No obstante, muchas comunidades contemporáneas reales representan lo contrario: peligro, distanciamiento y desconexión.” (Stornaiuolo et al., 2013, p.81)

Desde este juego inicial, detonante de la acción planteada, en el que inocentemente el personaje principal cae en una rueda de retos, cada vez más extremos, se conduce al espectador hacia un callejón sin salida donde comprobamos en la trampa que ha caído la protagonista y la dificultad de salir de ella.

En el ámbito de la realidad, la propuesta creativa del discurso conduce hacia el reflejo de la adicción en la que algunos jóvenes experimentan en su acceso a las redes sociales y a la interacción sin medida. En este caso, estamos hablando de una combinación aún más peligrosa, ya que el juego y su adicción, además del control de la propia herramienta social que incluye la aplicación, es más que suficiente para que el relato incorpore más condicionantes que favorecen el hecho de que no se pueda vislumbrar una salida fácil. De ahí que los giros del guion resulten llamativos y efectistas, ya que nos encaminan hacia hechos inesperados, por ser cada vez más extremos o por la propia decisión de los personajes.

Todo es progresivo, al igual que el propio juego planteado, en el que, como en todo videojuego, la dificultad aumenta fomentando el interés del participante por superarse, sin un autoanálisis lógico de las variables que condicionan su propia seguridad. De esta manera, el guion de la película refleja una de las ideas citadas por varios autores sobre situaciones reales similares en las que “se reconoce que la posibilidad de intervenir en las redes sociales online en cualquier momento, a través de los dispositivos móviles, además de consumir mucho tiempo, genera cierta adicción, hasta el punto de sentirse esclavos de las aplicaciones” (García et al., 2017, p.133).

El desarrollo de la acción presenta igualmente una fase final lógica a través de un claro punto de giro al final del segundo acto, en el que aparece una evidente conciencia del problema por parte de la protagonista y un itinerario planificado que nos encamina a la resolución del conflicto y a un brusco clímax, quizá con cierta ausencia de verosimilitud. Como decimos, el final mostrado es optimista; aunque ciertamente con un exceso de irrealidad, aporta un mensaje no catastrófico. Como en la vida real, se propone una salida al personaje que, partiendo del modelo clásico antes citado, proporciona la vuelta al mundo cotidiano en un proceso de aprendizaje catártico.

4.3. Análisis de contenido: los retos de ficción versus los retos reales

A continuación, exponemos el análisis de contenido de los cuatro retos de ficción seleccionados de *Nerve*, en primer lugar, y de los retos reales, en segundo.

Desgranaremos, primeramente, los cuatro retos de ficción en orden cronológico, tal y como aparecen en la línea temporal de la película *Nerve*. Los retos están nominados con números, del uno al cuatro, y van acompañados del minuto en el que pueden encontrarse en la película.

RETO DE FICCIÓN 1: minuto 20

- Nombre del reto
"Ve a la ciudad con él".
- Descripción del reto
En este reto los protagonistas, Vee e Ian, deben ir juntos al centro de la ciudad.
- Rol del jugador
Los jugadores protagonistas deciden aceptar el reto y acuden al centro de la ciudad en la moto del chico, Ian. Ambos disfrutan del paseo en moto, se divierten y no muestran síntomas de que estén incómodos o que lo hagan en contra de su voluntad. Su papel es ejecutar el reto tal y como se lo piden, y lo cumplen.
- Rol del observador
Los observadores son los que deciden. Por tanto, retan a los dos protagonistas a que hagan equipo para ir superando retos en el juego: comienzan pidiéndoles que realicen este en primer lugar. Observamos además que, otros personajes secundarios se conectan a esta emisión en directo y reaccionan a ella con gestos de asombro por un lado, o envidia, por otro.
- Modo de difusión del reto
Durante el recorrido en moto hacia la ciudad, algunos observadores siguen a los protagonistas, que van en moto, mientras emiten en directo cómo conducen hacia su destino. Además, en la emisión puede observarse el número de personas que la están siguiendo y los observadores pueden reaccionar a la misma con un "me gusta".
- Objetivos del reto
El objetivo principal es que los observadores pretenden que ambos protagonistas comiencen a relacionarse entre ellos porque les ha parecido que eran buenos para hacer equipo y ganar popularidad. Dicho de otro modo, que estéticamente les debe parecer que hacen buena pareja. De hecho, a partir de este reto, ambos siguen ganando popularidad, aumentando seguidores y haciendo retos juntos, hasta el final de la película.
- Relación entre jugadores y observadores
Los jugadores aceptan de buen grado el reto que han puesto los observadores. Los observadores controlan dónde van a ir los jugadores, saben en todo momento cómo están llevando a cabo el reto y marcan la hoja de ruta de los mismos. En ambos casos obtienen lo que desean: los jugadores dinero fácil y popularidad por superar la prueba, y los observadores generar interés por los jugadores en la audiencia.

RETO DE FICCIÓN 2: minuto 42

- Nombre del reto
"Acelera a cien kilómetros por hora a ciegas".
- Descripción del reto
En este caso, Vee e Ian, deben viajar en la moto juntos, mientras él sube la velocidad a cien kilómetros por hora con los ojos tapados.
- Rol del jugador
Los jugadores deciden aceptar el reto, aunque la protagonista femenina no está convencida de ello y es él quien la anima a hacerlo. Durante el desarrollo del reto, ella va describiendo lo que hay en la carretera para poder orientar al conductor. Va indicando al chico qué direcciones tomar con inclinaciones de su cuerpo hacia los lados, ya que él no puede ver nada. En algún momento infringen normas de tráfico para superar el reto en el tiempo dispuesto. El rol dominante es el de la jugadora femenina, mientras que el jugador masculino es solo el brazo ejecutor.
- Rol del observador
Los observadores disponen el reto para que lo lleven a cabo los protagonistas. Por otro lado, un grupo de observadores, que están en una fiesta, comparten el contenido del directo en un televisor para que puedan seguirlo los asistentes. Los sentimientos que muestran, mientras les animan, son de varios tipos: envidia, enfado, sorpresa y/o admiración. Hay más observadores por la calle, que se

cruzan con la moto. Cuando los jugadores pasan cerca de ellos, algunos observadores reaccionan cómo si fueran admiradores suyos con gritos de ánimo y de afecto; además de que no dejan de grabarles en ningún momento.

- **Modo de difusión del reto**
La emisión es en directo y es grabada por observadores que siguen el recorrido de la moto. Al mismo tiempo, puede verse cuántas personas siguen el directo y si éstas están reaccionando con “me gustas” a la misma.
- **Objetivos del reto**
El objetivo es que la peligrosidad del reto aumente la audiencia sobre el mismo, el interés sobre los dos jugadores y la competitividad entre quienes les envidian. A la vez, los observadores pretenden que esta pareja que se ha creado, perdure en el tiempo, ya que aporta una subida de seguidores considerable.
- **Relación entre jugadores y observadores**
Los jugadores aceptan el reto aunque ella sí que muestra recelo por la peligrosidad del mismo, pero él le convence para realizarlo. Ambos demuestran tener buena comunicación para resolverlo con éxito. Los observadores graban y controlan a los jugadores mientras realizan el reto. Las dos partes sacan beneficio: popularidad, más público en el juego y generar más expectativas o fidelización con respecto del juego.

RETO DE FICCIÓN 3: minuto 62

- **Nombre del reto**
“Termina el reto de Sydney”.
- **Descripción del reto**
En este caso, Vee debe terminar el reto que su mejor amiga ha perdido: cruzar de un edificio a otro colocando una escalera entre dos ventanas y caminando de pie de un extremo hacia el otro.
- **Rol del jugador**
En este caso, la jugadora protagonista, asume el reto porque se ve desafiada por su mejor amiga, tras intercambiar insultos entre las dos. Durante el desarrollo del reto, la protagonista graba en primera persona el paso por la escalera, de un edificio a otro. Cuando supera el reto, el juego le informa de que está en primer lugar del mismo. La protagonista adquiere el rol de líder.
- **Rol del observador**
Los observadores han decidido que la protagonista debe acabar el reto que no ha superado su amiga. Mientras las dos jugadoras discuten, los observadores las graban. En ambos edificios, al inicio y al final del recorrido de la escalera, esperan y observan los jóvenes que asistieron a la fiesta.
- **Modo de difusión del reto**
Durante el reto, algunos observadores lo emiten en directo desde cada uno de los dos edificios entre los que se disputa el mismo.
- **Objetivos del reto**
El objetivo principal es aumentar las visualizaciones del juego y el número de observadores, que va creciendo al mismo tiempo que la popularidad de los protagonistas. Al ser un reto peligroso, como la gran mayoría de la aplicación, busca aumentar el morbo que los seguidores muestran en el mismo.
- **Relación entre jugadores y observadores**
La protagonista, Vee, realiza el reto con palabras y gritos de ánimo de los observadores, que se unen en un estruendo final de vítores, cuando ella logra superar el reto. En este caso, ella se lanza a realizarlo más por superar a su amiga que por ganar más observadores o llegar a la primera posición del juego. Los observadores se mantienen más enganchados al reto por la historia personal de las dos amigas que por el reto en sí.

RETO DE FICCIÓN 4: minuto 78

- **Nombre del reto**
“Ronda final”.
- **Descripción del reto**
Es el último reto que se emite en la aplicación del juego. Ambos protagonistas, Vee e Ian, deben batirse en un duelo final en el que gana quien dispara primero al otro.
- **Rol del jugador**
Los dos jugadores protagonistas participan en el reto que se celebra en lo que parece una fábrica abandonada. Ambos llevan una pistola, que es el objeto que les permite entrar al recinto; y los dos siguen las instrucciones que les marca la voz de fondo. Por otro lado, hay un tercer jugador, que quedó en segundo puesto masculino, que ayuda a la protagonista a hacer una jugada que acabe cerrando el

juego para siempre. La protagonista fuerza a los creadores del juego a que instalen un nuevo reto: que el tercer jugador dispare a quien ella no ha podido hacerlo, a Ian. El juego somete a votación este reto y sale aprobado por la gran mayoría que decide que éste dispare, pero cuando lo hace, ella se interpone y le da la bala: de este modo fingen su muerte ante todos los observadores.

- Rol del observador
Los observadores forman parte del público que asiste al gran duelo final, con las caras tapadas y los móviles encendidos grabando todo el reto. Varios observadores ayudan a la jugadora protagonista en su plan para cerrar el juego para siempre intentando controlar el sistema operativo de la aplicación de "Nerve". Las reacciones de los observadores a la muerte (fingida) de la protagonista son de pena y tristeza; los que estaban viendo el reto en directo, salen corriendo del recinto. Los observadores, cierran la sesión en la pantalla de sus móviles de la aplicación del juego.
- Modo de difusión del reto
Es emitido en directo por cientos de observadores. En este último se puede ver cómo el número de observadores que participan es más amplio que al inicio y que todos tapan sus rostros para no ser reconocidos. Al mismo tiempo, se comprueba como observadores de todo el mundo y de todas las edades acceden a la emisión en directo para ver el duelo final. Por otro lado, un grupo de informáticos, también observadores, ayudan a la protagonista, entrando en el sistema del juego para poder mostrar las identidades de todos los observadores una vez han tomado la decisión final. Cuando la protagonista finge su muerte, los informáticos descubren todas las identidades de los observadores que votaron a favor del disparo y les envían el mensaje: "eres cómplice de asesinato. ¿Cerrar sesión?".
- Objetivos del reto
El objetivo del reto es que la audiencia aumente con la emisión del asesinato de uno de los dos jugadores, a manos del otro, en directo. Sin embargo, con el giro que provocan los protagonistas en el reto, el objetivo es concienciar de la responsabilidad en la toma de decisiones en redes sociales basadas en el anonimato de quienes las ejecutan.
- Relación entre jugadores y observadores
Los observadores deciden el destino final de los jugadores, como en todo el discurso de la película y de los retos, pero en el último momento, la jugadora protagonista, junto al que quedó en segunda posición masculina, les dan una lección cambiando las tornas. De este modo, son los jugadores quienes dejan de hacer retos para el entretenimiento de los observadores y pasan a tomar conciencia del papel de control que llevan ejerciendo desde el inicio de la película *Nerve*.

Una vez expuestos los análisis de los cuatro retos de ficción pertenecientes a la película *Nerve*, pasamos a realizar el mismo estudio con los retos reales publicados en redes sociales. En este caso, hemos escogido también cuatro, mismo número que los anteriores, y los hemos establecido en el tiempo entre 2010 y 2022.

RETO REAL 1:

- Nombre del reto
"Ice bucket".
- Descripción del reto
Es un reto real que buscaba llamar la atención sobre la esclerosis lateral amiotrófica (ELA) para concienciar a la población de la necesidad de investigar para lograr una cura de la misma, según explica Goldberg³.
- Rol del sujeto activo
El sujeto que participa en el reto debe echarse por encima un cubo de agua congelada y nominar a otra persona para que haga lo mismo en menos de veinticuatro horas. Además, debe donar diez euros destinados a la investigación para descubrir la cura a esta enfermedad. El rol de los sujetos activos es el de concienciar y llamar la atención sobre esta enfermedad.
- Rol del sujeto pasivo
El sujeto que no participa de este reto tiene un papel de altavoz, pues sólo se dedica a compartir los vídeos de sus amigos y/o de las personas famosas que replican este juego. Al mismo tiempo, ejerce un cierto control dando más o menos popularidad con sus comentarios y su apoyo a los sujetos activos del reto en redes sociales.
- Modo de difusión del reto
Por norma general, no es un reto que se emita en directo, aunque algunas personalidades famosas sí que optaron por esta opción. El reto se graba en vídeo y se publica en redes sociales con el hashtag que da nombre al mismo.

3 Goldberg, E. (19 de agosto de 2014). 'Ice bucket challenge': cómo nació este reto viral por la ELA. Huffington Post. https://www.huffingtonpost.es/2014/08/19/ice-bucket-challenge_n_5690146.html

- **Objetivos del reto**
El objetivo es totalmente social, pues se busca aumentar los donativos para la investigación científica en lo que a la cura de esta enfermedad se refiere. De este modo, se crea un efecto llamada a través de las redes sociales que da a conocer más la enfermedad y puede conseguir donativos sin necesidad de participar en el reto. Además, realizan comentarios en los vídeos de las redes sociales o dan “me gusta” en las publicaciones de los mismos.
- **Relación entre sujetos activos y pasivos**
Los sujetos activos prestan su imagen para la continuidad de la cadena del reto, con alto contenido social. Por otro lado, los sujetos pasivos no lo son del todo porque ayudan mediante la difusión de la campaña o bien, donando dinero a la causa. De manera paralela, este reto permite a las personas famosas mostrar una cara más social frente al resto de sujetos pasivos y así ganar mayor popularidad.

RETO REAL 2:

- **Nombre del reto**
“Balconing”.
- **Descripción del reto**
Robledo⁴ explica que da nombre a un reto que consiste en saltar de un balcón hacia otro o desde un balcón hacia una piscina.
- **Rol del sujeto activo**
El sujeto suele estar en un lugar de vacaciones, normalmente en un hotel o localización con residencias vacacionales con piscina. Participar en este reto de riesgo consiste en precipitarse al vacío desde un balcón hacia una piscina.
- **Rol del sujeto pasivo**
Los sujetos pasivos suelen animar a que el sujeto activo realice el salto mientras le graban con su móvil. Además, suelen compartir estos vídeos del momento del salto en redes sociales.
- **Modo de difusión del reto**
Pueden emitirse en directo o simplemente grabarse para luego publicarlo en redes sociales.
- **Objetivos del reto**
El objetivo es realizar un acto de temeridad poniendo en peligro la vida en un lugar en el que hay desinhibición porque no es el lugar habitual de residencia de quienes lo ponen en práctica. Así mismo, también comentan los vídeos en los perfiles de las redes sociales o clican “me gusta”.
- **Relación entre sujetos activos y pasivos**
Los sujetos pasivos permiten la consecución del reto y animan a la ejecución del mismo, además de que graban. Los sujetos activos pueden estar bajos los efectos del alcohol u otras sustancias, lo que les hace bajar su nivel de valores y prestarse de manera más rápida a la realización del reto. Al mismo tiempo, estos sujetos activos ganan popularidad de manera negativa o positiva sobre la población al realizar este reto.

RETO REAL 3:

- **Nombre del reto**
“Mannequin Challenge”.
- **Descripción del reto**
Megía⁵ cuenta que este reto nace en Estados Unidos y que consiste en grabar un vídeo en el que todos los participantes aparezcan como congelados, en una posición curiosa o graciosa, para captar más la atención del público.
- **Rol del sujeto activo**
Los sujetos activos son grabados y tienen toda la carga creativa del reto pues tienen que aparecer en el mismo con una postura divertida, original o dramática para captar la atención del espectador.
- **Rol del sujeto pasivo**
El sujeto pasivo comparte el vídeo en redes sociales, comenta o muestra su aprobación dando “me gusta” en las publicaciones de dichos vídeos.
- **Modo de difusión del reto**
Estos son grabados para poder ser publicados a posteriori, son vídeos que requieren más preparación previa y no se publican en formato de vídeo en directo.

4 Robledo, J. (17 de septiembre de 2010). España: ¿qué es el “balconing”? BBC. https://www.bbc.com/mundo/cultura_sociedad/2010/09/100917_espana_que_es_balconing_pl

5 Megía, C. (8 de noviembre de 2016). Qué es el ‘reto del maniquí’ y por qué enloquece a Internet (incluida Hillary Clinton). El País. <https://smoda.elpais.com/moda/actualidad/viral-mannequin-challenge/>

- **Objetivos del reto**
El objetivo de estos vídeos es el humor, sobre todo, aunque también puede utilizarse para llamar la atención sobre alguna situación concreta o para promocionar una marca.
- **Relación entre sujetos activos y pasivos**
Los sujetos pasivos muestran la admiración por los sujetos activos que participan realizando este reto mediante comentarios positivos o compartiendo los vídeos. Los sujetos activos ganan popularidad con la ejecución de este reto.

RETO REAL 4:

- **Nombre del reto**
“Mataleón” o “juego de la muerte”.
- **Descripción del reto**
Según un artículo del periódico 20 Minutos⁶ es el reto que se puso de moda en la red social TikTok que consiste en realizar una llave de artes marciales mediante la que agarras a alguien por la espalda y le estrangulas hasta dejarle sin oxígeno e inconsciente.
- **Rol del sujeto activo**
El sujeto activo realiza la llave de artes marciales a otra persona, para después subirlo a su perfil de la red social TikTok.
- **Rol del sujeto pasivo**
El sujeto pasivo graba la realización de dicha llave marcial y comenta o da “me gusta” al vídeo una vez está disponible en el perfil del sujeto activo.
- **Modo de difusión del reto**
No hay emisión en directo, se distribuye a través de los perfiles de TikTok de los sujetos activos.
- **Objetivos del reto**
El objetivo que tienen los sujetos activos es de bromear con este tipo de vídeos, pero no son conscientes de la peligrosidad de esta práctica.
- **Relación entre sujetos activos y pasivos**
Los sujetos activos aumentan su popularidad en sus perfiles de TikTok mediante la ejecución de este reto; mientras que, los sujetos pasivos muestran su apoyo compartiendo los vídeos en sus perfiles personales, comentándolos o dando “me gusta”.

Una vez expuestos los datos sobre los cuatro retos de ficción y los cuatro retos reales, queremos mostrar los resultados más relevantes de todos ellos de manera más gráfica. Para ello, hemos realizado unas tablas de contenido en las que se resumen las características centrales de los retos de ficción y de los retos reales comparados.

Exponemos una tabla que muestra las similitudes entre los retos de ficción (nominados RF en la tabla) y los retos reales (llamados RR en la tabla) en lo que a los formatos de emisión de los mismos se refiere. Todos los retos de ficción son emitidos en directo, grabados y *posteados* o publicados dentro de la aplicación del juego; mientras que, todos los retos reales menos uno, tiene opción de emisión en directo, sin embargo, todos son grabados y publicados en los perfiles de redes sociales.

Tabla 1. Formatos de emisión

	Directo	Grabación	Posteado
Retos en juego “Nerve”	RF 1	RF 1	RF 1
	RF 2	RF 2	RF 2
	RF 3	RF 3	RF 3
	RF 4	RF 4	RF 4
Retos Reales	RR 1	RR 1	RR 1
		RR 2	RR 2
		RR 3	RR 3
		RR 4	RR 4

Fuente: Elaboración propia, 2022

6 ‘Mataleón’, el peligroso reto viral que lleva al hospital a un menor estrangulado por un compañero. (24 de mayo de 2022). 20 Minutos. <https://www.20minutos.es/noticia/5004823/0/mataleon-peligroso-reeto-viral-lleva-hospital-menor-estrangulado-companero/>

Diseñamos otras dos tablas en las que se pueden ver las características predominantes dentro de los objetivos buscados en la ejecución de los retos de ficción (RF) y retos reales (RR), así como la peligrosidad (entendida como el perjuicio de la salud de quienes ejecutan el reto), la función de ocio o entretenimiento (ya que están encajonados en este sector tanto el juego como las redes sociales) y si poseen una finalidad social o de concienciación. Empecemos con los retos de ficción analizados de *Nerve*:

Tabla 2. Características retos de ficción *Nerve*

Características	RF 1	RF 2	RF 3	RF 4
Peligrosidad	NO	SÍ	SÍ	SÍ
Ocio/ Entretenimiento	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
Finalidad social	NO	NO	NO	SÍ

Fuente: Elaboración propia, 2022

Terminamos con los retos reales escogidos entre 2010 y 2022:

Tabla 3. Características retos reales

Características	RR 1	RR 2	RR 3	RR 4
Peligrosidad	NO	SÍ	NO	SÍ
Ocio/ Entretenimiento	SÍ	SÍ	SÍ	SÍ
Finalidad social	SÍ	NO	NO	NO

Fuente: Elaboración propia, 2022

5. Discusión

Una vez que hemos analizado los cuatro retos de ficción seleccionados de *Nerve* y los cuatro retos reales publicados en redes sociales, procedemos a desarrollar cuáles son las similitudes que encontramos entre ambos.

Por un lado, observamos que tanto los jugadores de la plataforma “*Nerve*” (de ahora en adelante, jugadores) como los sujetos activos de las redes sociales (de ahora en adelante, sujetos activos) se presentan como las personas que están en posesión de la popularidad dentro de las dos plataformas, es decir, asumen los roles de generadores de opinión. Por otro lado, tanto los observadores de “*Nerve*” (de ahora en adelante, observadores) como los sujetos pasivos de las redes sociales (de ahora en adelante, sujetos pasivos) tienen una función principal: dar visibilidad a los primeros y controlarlos; es decir, asumen el rol de control activo y de apoyo a los generadores de opinión. De este modo, los observadores y sujetos pasivos emiten juicios de valor, además de su apoyo o rechazo a los jugadores y sujetos pasivos mediante un seguimiento y control exhaustivos.

También, detectamos que la temática de los retos de ficción de *Nerve* y de los retos reales publicados en las redes sociales es similar. En ambos casos la peligrosidad está latente, en términos generales, en los objetivos de los retos de ficción, de los retos reales y en su puesta en marcha.

Así mismo, tanto los jugadores como los sujetos activos realizan los retos de ficción y los retos reales por dos motivos principalmente. En primer lugar porque les proporciona una sensación de gran satisfacción y de esta manera, como indican Martín y Medina “se activan los centros de recompensa y se incrementa la sensación de felicidad. Estos son los principales motivos por los que, cuando vemos productos en las redes sociales, se perciben mejor de lo que realmente son” (2021, p. 62). Y en segundo lugar, porque desean aumentar su popularidad. Sin embargo, a su vez, son controlados por las corrientes de opinión que observadores y sujetos pasivos emiten hacia ellos.

Por otra parte, los observadores y sujetos pasivos son parecidos en los papeles que representan en el juego y en las redes sociales. Principalmente, puede parecer que se muestran fieles a los jugadores y sujetos activos, pero queda de manifiesto que ejercen un control sobre ellos de dos maneras. Una de ellas es positiva, a través de la cual dan visibilidad grabando los retos de ficción y retos reales, compartiendo dicho contenido y mostrando una actitud agradable hacia los mismos. Otra manera en la que ejercen el control es la negativa, a través de la cual vigilan y rechazan la ejecución de los retos de ficción y de los retos reales por parte de los sujetos activos y jugadores, reaccionando de manera agresiva con comentarios y dejando de compartir el contenido de los mismos.

Queda de manifiesto que los jugadores y sujetos activos pierden su privacidad cuando comienzan a participar en el juego “*Nerve*” y en las redes sociales de manera activa. Por el contrario, los observadores y sujetos pasivos pueden permanecer en el anonimato, si así lo desean, por lo que perder su privacidad es algo optativo.

Todos los retos de ficción y retos reales son grabados en formato audiovisual, es decir, quedan registrados en

vídeos. Sólo en el caso de los retos del juego “Nerve” se emiten además en directo a través de la plataforma. Los retos reales suelen ser grabados en vídeo y después publicados en redes sociales, aunque hay casos en los que los sujetos activos pueden emitir la realización de los mismos en directo.

Encontramos grandes similitudes en lo que a los objetivos de los retos de ficción y de los retos reales se refiere. Ambos se realizan para:

- Obtener popularidad. De este modo los jugadores y sujetos activos alimentan el ‘fenómeno fan’ de sus públicos.
- Aumentar el número de seguidores, visualizaciones y “me gusta” en las publicaciones y los streaming, gracias a la peligrosidad de los retos de ficción y los retos reales. Observamos que cuanto mayor es la peligrosidad más capta la atención de los observadores y los sujetos pasivos.
- Llamar la atención o concienciar sobre un hecho social. Nos referimos en concreto al reto final de la película, llamado “ronda final” y al reto real “ice bucket”. En ambos casos se busca concienciar sobre dos temas diferentes. En el reto “ronda final” son los usuarios del juego los que se rebelan contra el mismo para enfatizar sobre el uso adecuado del anonimato. Aquí podemos ver cómo se defiende el uso de dicho juego con responsabilidad y respeto hacia los demás, salvaguardando la vida de los protagonistas. En el reto real “ice bucket” se pretende recaudar fondos destinados a la investigación para obtener una cura para el ELA; de este modo, se realiza un reto sencillo que pone de manifiesto las necesidades de las personas que sufren esta enfermedad.

Exponemos que la relación entre los jugadores y observadores, y los sujetos activos y sujetos pasivos es muy similar, sino prácticamente igual. Los jugadores y sujetos activos son los actores visibles que generan unas expectativas en los observadores y sujetos pasivos. En función de si dichas expectativas son resueltas o no, los observadores y sujetos pasivos actúan de una determinada manera frente a la ejecución de los retos de ficción y los retos reales por parte de los primeros: castigándoles o premiándoles con popularidad. En definitiva, los observadores y sujetos pasivos ejercen un control de la popularidad que obtienen los jugadores y sujetos activos condicionando las publicaciones y la actividad de estos en las redes sociales y en la aplicación “Nerve”.

6. Conclusiones

Tras el análisis de la investigación comparativa desarrollada entre los retos de la película *Nerve* y los retos reales escogidos y publicados en redes sociales, podemos resaltar las siguientes ideas significativas:

En primer lugar, tal y como se muestra en la comparativa descrita de los retos de ficción y los retos reales difundidos en las redes sociales actuales, es asumible que la aparición y el desarrollo de entornos sociales, dentro de la tecnología de la hiperconexión comunicativa, se convierta en un cúmulo de acciones impredecibles y sin límites que se producen en la sociedad interconectada. Además, el cine toma este hecho significativo para conseguir un mayor atractivo en el relato, aportando una visión catastrófica y distópica, e incorporando un retrato del grupo social digital que, en ocasiones, poco dista de lo que se puede encontrar en la vida real.

Es cierto que todo parte de un afán de entretenimiento colectivo, pero es difícil encontrar reglas o límites que salvaguarden la identidad y seguridad de los participantes. Se trata a veces de un proceso en el que ese entretenimiento evoluciona hacia lo incontrolado, hacia el atentado contra la seguridad personal. El usuario no es consciente de esta dependencia progresiva que le lleva hacia caminos en los que no hubiera deseado transitar.

Por lo tanto, se puede afirmar que, tanto en la película como en los retos encontrados en las distintas redes sociales, existe un retrato fidedigno de los estadios por los que puede pasar cualquier persona en un proceso de inmersión dentro de las nuevas tecnologías, basado en una interacción social que llega en ocasiones a generar problemas por no alcanzar una medida ni límites oportuno definidos.

De igual modo, se observa que la popularidad que obtienen los retos dentro del público juvenil es palpable, tanto si son parte activa de las acciones propuestas dentro de las redes sociales, como si sólo constituyen el grupo de público al que van dirigidas.

De lo extraído en esta investigación y como venimos comentando hasta el momento, se deduce también que las tendencias de los retos analizados tienden a asumir un cierto grado de peligrosidad que sin duda deberían ser reguladas u observadas en aras de la seguridad del sujeto activo que los lleva a cabo.

Volviendo al ámbito narrativo de la ficción analizada, es importante destacar que se aprecia un paralelismo claro entre la propuesta incluida en el guion literario de la película objeto de este estudio y nuestro análisis del hecho social. De este modo, descubrimos que la tendencia hacia el peligro, la adicción o la pérdida del control de las decisiones del personaje principal es el ingrediente clave del entretenimiento audiovisual: un aderezo que condiciona en la realidad la asunción de estos retos por parte de los jóvenes en las redes sociales.

Por último, concluimos que la influencia del audiovisual, como formato de entretenimiento, es crucial, ya que se convierte en referente y genera una serie de pautas que los jóvenes asumen y ponen en práctica en sus perfiles personales de las redes sociales.

Referencias

- Aguirre, J. L. (2011). Introducción al análisis de redes sociales. *Documentos de Trabajo del Centro Interdisciplinario para el Estudio de Políticas Públicas*, 82(2), 1-59.
- Berger, J. y Milkman, K.L. (2012). What makes online content viral? *Journal of Marketing Research*, 49, pp. 192-205.
- Colás-Bravo, P., González-Ramírez, T., y de-Pablos-Pons, J. (2013). Juventud y redes sociales: Motivaciones y usos preferentes. *Comunicar*, 40, 15-23. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-01>
- De la Fuente Prieto, J., Lacasa Díaz, P., y Martínez-Borda, R. (2019). Adolescentes, redes sociales y universos transmedia: la alfabetización mediática en contextos participativos. *Revista Latina De Comunicación Social*, 74, 172-196. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2019-1326>
- García Galera, M.d.C, Del Olmo Barbero, J. y Del Hoyo Hurtado, M. (2018). Jóvenes, privacidad y dependencia en las redes sociales. *El II Congreso Internacional Move.net sobre Movimientos Sociales y TIC* (128-138), Sevilla: Grupo Interdisciplinario de Estudios en Comunicación, Política y Cambio Social de la Universidad de Sevilla.
- Gordo López, Ángel Juan (2008) *¿Jóvenes en peligro o peligrosos?: alarmas y tecnologías sociales del «desarrollo» y gobierno digital*. *Revista de estudios de juventud*, 82. (pp. 103-114).
- Jiménez Cruz, Sergio, (2008). La dimensión ética del cine de ciencia ficción. *Konvergencias, Filosofía y Culturas en diálogo*, 17. Abril (pp. 106-116)
- Marañón, Carlos Oliva (2012). Redes sociales y jóvenes: una intimidad cuestionada en internet. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, (54),1-16. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495950250003>
- Martín Critikián, D. y Medina Núñez, M. (2021). Redes sociales y la adicción al like de la generación z. *Revista de Comunicación y Salud: RCyS*, 11. (pp. 55-76)
- Mckee, R. (2009). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba
- Peralta Rodríguez, Misael (2020) Cine y redes sociales: la transformación de la mirada en la pantalla. En Alvarado Duque, Carlos Fernando (2020) *Estética, sociedad y cine: re-interpretando el séptimo arte*. Ed. Manizales: Fondo Editorial Universidad de Manizales, Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. (Escuela de Comunicación Social y Periodismo. Colección de libros Escribanía) (pp. 79-103)
- Ryan, J. (2016), *Nerve: un juego sin reglas*, Estados Unidos, Editorial Alfaguara.
- Sanz Menéndez, L. (2003). Análisis de redes sociales: o como representar las estructuras sociales subyacentes. *Apuntes e Ciencia y Tecnología*, Nº7, pp. 21-29.
- Stornaiuolo, A., DiZio, J., & Hellmich, E. (2013). Expanding community: Youth, social networking and schools. [Desarrollando la comunidad: jóvenes, redes sociales y escuelas]. *Comunicar*, 40, 79-88. <https://doi.org/10.3916/C40-2013-02-08>
- Villanueva Prieto, Dario. (2020). Postverdad y distopía. *Revista de estudios literarios*, 10 (pp. 673-695)
- Vogler, C. (2002). *El viaje del escritor*. Barcelona: Manontropo.

Filmografía

- Amer, K. y Noujaim, J. (2019) [Documental] El gran hackeo. Netflix
- Boyle, D. (2015). Steve Jobs. [Película] Mark Gordon Company, Scott Rudin Productions, Universal Pictures, Legendary Pictures.
- Burke, M. (1999) Piratas de Silicon Valley [Telefilm] TNT.
- Fincher, D. (2010). The social Network. [Película] Sony.
- Franmar, A. (2021) 7 días sin redes sociales [Película] Máximo Project Studio.
- Joost, H y Schulman, A. (2016). Nerve. [Película] Lionsgate, Allison Shearmur Productions, Keep Your Head Productions, Supermarché.
- Orlowski, J. (2020) [Documental] El dilema de las redes sociales. Argent Pictures, Exposure Labs, The Space Program. Distribuidora: Netflix
- Pondsoldt, J. (2017). The Circle. [Película] Imagenation Abu Dhabi FZ, Likely Story, Parkes+MacDonald Image Nation.
- Stone, O. (2016). Snowden [Película] Open Road Films, Endgame Entertainment.