

Cuaderno para la Familia

I. PRESENTACIÓN

Venus es una chica de 17 años algo tímida y acomplejada. Está un poco bajo el amparo de su osada y extrovertida amiga Sydney, que le reprocha que siendo tan joven no sea más resuelta ni tenga iniciativa para hacer cosas arriesgadas. Espoleada por sus provocaciones entra en una aplicación de la red llamada Nerve y se apunta a un juego desautorizado que consiste en realizar desafíos a cambio de dinero. Los observadores del juego son quienes van proponiendo retos cada vez más peligrosos y Venus los va aceptando en compañía de Ian, un compañero que le han asignado.

Venus está fascinada por el éxito que va consiguiendo y continúa aceptando las nuevas misiones, por muy comprometidas que sean, desoyendo los avisos de sus amigos para que abandone esa locura que se está apoderando de ella. La relación entre las dos amigas estalla por causa de la rivalidad en el juego y ambas se prestan a realizar un desafío que les pudo haber costado la vida. Sin embargo, Ian no parece que sea sin más su leal compañero, y aunque Venus desvela a un policía lo que está sucediendo los fanáticos observadores de Nerve hacen que se vea forzada a realizar una última prueba. Sus amigos lograrán rescatarla y pondrán fin al juego de Nerve.

2. POR QUÉ ESTA PELÍCULA ES INTERESANTE PARA LOS MÁS JÓVENES

Nerve es una película de personajes adolescentes que viven con fervor la realidad paralela de las redes sociales. La historia comienza siendo una comedia de divertidas aventuras en la que los desafíos parecen gamberradas de escasas consecuencias, pero poco a poco la historia va atravesando la línea de la broma y las risas y se adentra en el territorio mucho más alarmante de la dependencia emocional de la fama y el afán de dinero, así como en el especialmente nocivo universo de los peligros desconocidos y fatales. Las correrías y hazañas, en principio recurrentes y graciosas, pasan a ser situaciones llenas de tensión y dramatismo que atrapan por completo la atención y que despertarán sensaciones y emociones muy vivas a los espectadores que suelen utilizar las redes sociales.

En la adolescencia es vital rodearse de un grupo de iguales para poder sobrevivir psicológicamente. Con la aparición de esas redes sociales muchos adolescentes creen tener resuelta esta cuestión apretando unas teclas de su teléfono móvil o de su ordenador; aceptando la artificiosidad y la superficialidad de esos "amigos" virtuales que pueden encontrar. La película muestra esa realidad y alerta de las consecuencias de estar supeditado a ellas y los efectos deshumanizadores que pueden llegar a acarrear.

3. PROPUESTAS PARA EL DIÁLOGO

Tres posibles temas de conversación que se sugieren para esta película

Tema 1: TAN CERCA Y TAN LEJOS

Introducción:

Hay que admitir que en la adolescencia los "amigos espaciales" de internet, con

los que nunca se ha tenido un contacto ni una relación cara a cara, ofrecen ciertas compensaciones: remedan algo parecido a la atención y la compañía con su contundente y constante presencia más o menos masiva en una pantalla. No hay que olvidar que en esa etapa de la vida la fascinación por el espejismo que desprende esa multitud de nombres y rostros, que se consumen en un constante trasiego digital, puede hacerles creer incluso que es suficiente con saber manejarse en ese estilo de intercambios, de tal modo que en lo que se refiere a las relaciones personales más inmediatas tampoco habría que ir más allá...

Las redes sociales son una forma de establecer relaciones desde lejos, pero con la falsa sensación de que están "cerca" porque en cualquier momento y lugar se puede echar mano del teléfono móvil y "hablar" y establecer algún tipo de intercambio o comunicación con los integrantes de la red. Ahora bien, de entre la multitud de relaciones personales que alguien puede mantener, ya sea con compañeros, conocidos, familiares, etc., cada persona tiene la opción de seleccionar aquellas que considere más importantes o significativas. A ese grupo escogido se le puede denominar Red Personal de Contactos (RPC). Ahí es donde cabe colocar, entre otras personas cercanas, a las que son amigas de verdad. Se las reconoce porque con ellas es con quienes se comparte de manera especial algunos tipos muy concretos de apoyo social satisfactorio (apoyo emocional, material, etc.).



Secuencias en las que conviene que nos fijemos:

- En la cafetería Sydney, la amiga de Venus, le dice que tiene que salir de su zona de confort porque la vida pasa de largo y debe aprender a arriesgarse alguna vez. A continuación, la ridiculiza ante el chico que le gusta.

- Su amigo Tony la advierte de que Nerve es un juego peligroso y que en Seattle murió un jugador de Nerve. Sin embargo, no han podido cerrar el juego porque el

servidor va cambiando. Pero ella no acaba de creérselo y no acepta que la ayude en el primer desafío que debe cumplir.

- Ian le propone que le acompañe a la ciudad para ganar 200 dólares en un reto conjunto. Su amigo la advierte del riesgo de irse con un desconocido, pero se va con él atraída por el dinero del premio.

- Durante dos minutos Ian conduce la moto a 100 km/h por la ciudad con los ojos cerrados.

Sugerencias para el diálogo:

1. El diálogo puede comenzar diciéndoles cómo el personaje de Venus, titubeante entre la reacción que le ha producido la provocación de su amiga Sydney y la prudencia de su amigo Tony, tiene ante sí un auténtico dilema moral: seguir jugándose en lo desconocido, para ver si su vida de chica apocada da un cambio de golpe, o mantener una distancia juiciosa de la red social apartándose de ese juego tan arriesgado que es Nerve. Luego se les invita a que den su parecer al respecto y en qué medida justifican la decisión que toma la protagonista, para abordar conjuntamente tras sus respuestas el aspecto que ha podido tener más influencia en las decisiones de Venus: la diversión del riesgo y de la aventura sin más, el reconocimiento y la fama en la red o el dinero. Se trata de analizar mano

RECURSOS PRÁCTICOS PARA MANTENER CONVERSACIONES CON ADOLESCENTES



Establecer conversaciones con hijos/as adolescentes puede entrañar ciertas dificultades. En esa etapa de transición suelen querer pasar más tiempo con sus amistades y aborrecen que en casa les sigamos tratando “como si no fueran mayores”. Realmente no lo son, pero la realidad y la idea que tienen de sí mismos no siempre coinciden. Ahora bien, eso no quiere decir que, aunque no sean todavía adultos, les sigamos tratando como si continuaran en la infancia. Una regla eficaz para entablar diálogos interesantes con ellos es la de tratarlos como el adulto que va a ser, más que como la niña o el niño que han sido hasta ahora. Para lograr que los diálogos sean constructivos en las conversaciones sobre los temas tratados por las películas, conviene seguir este talante de consideración y respeto.

Las fórmulas sencillas que aparecen a continuación sirven para iniciar y desarrollar conversaciones, apoyándose siempre en los contenidos concretos de la película del programa de Cine y Educación en Valores que se esté comentando en familia: Para empezar a exponer nuestras ideas, y escuchar las suyas sobre cualquier asunto aparecido en las películas, es preciso describir lo que aparece en ellas antes de dar o pedir opiniones al respecto.

- **INICIO DE LOS DIÁLOGOS.** Emplear fórmulas de aproximación al tema concreto:

- Recordar una escena señalando lo que nos ha parecido llamativo.
- Recordar un diálogo de personajes, repitiendo las frases significativas que han dicho.

También podemos poner en práctica un acercamiento personal inicial con baja implicación, hablando en primera persona:

- "Me ha llamado la atención..."
- "Me ha resultado muy curioso..."
- "No me esperaba que fuera a decir eso..."

- **FÓRMULAS DE ACERCAMIENTO MÁS COMPROMETIDAS.** Ofrecer nuestras impresiones y emociones personales:

- "Me ha gustado mucho cuando llegan y se encuentran..."
- "Me ha parecido muy desagradable cuando le ha dicho..."

- **EXPRESAR OPINIONES O CRÍTICAS.** Para utilizar un lenguaje que abra nuestra postura de cara a un debate menos emocional:

- "No estoy de acuerdo con que un joven como ése diga..."
- "Me parece muy acertado lo que hace ese personaje cuando empiezan a presionarlo..."
- "Es muy buena la forma en que contesta al fiscal..."
- "El personaje del amigo ha sido demasiado ingenuo cuando se ha dejado engañar de ese modo..."
- "Creo que se pasan mucho en la bronca... Si a mí me dicen eso reaccionaría muy mal..."
- "Me cuesta entender que se hable así en una familia..."

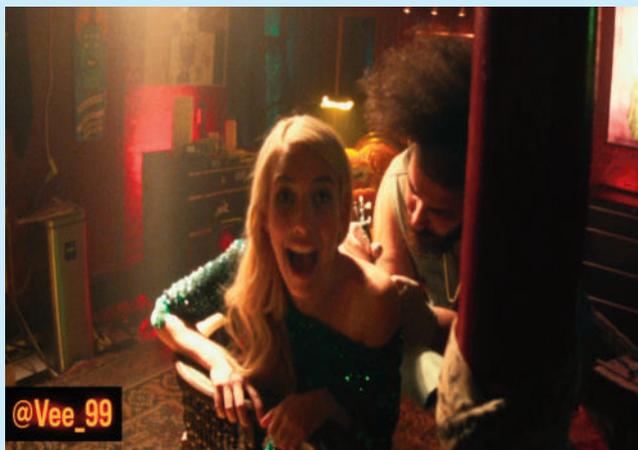
- **FÓRMULAS COMPUESTAS DE INFORMACIÓN+PREGUNTAS.** Son muy frecuentes en los diálogos adultos. Consisten en hacer referencia a una escena, un dato o diálogo y después pedir opinión:

- "Yo no sabía que en España había tantos casos como los que salen en la película.
- ¿Habláis alguna vez de estas cosas en el colegio?
- ¿Qué piensan tus amigos/os de esto? ¿Y tú?"

- **PREGUNTAS de CORTE EMOCIONAL.** Son oportunas cuando el asunto del que se está hablando ofrece facetas de cierta resonancia emocional:

- "¿Cómo te has sentido cuando este personaje recibe el rechazo de sus compañeros...?"
- "¿De qué manera crees que le puede afectar a alguien así haber decepcionado a su familia...?"

Es muy útil tener en cuenta estas diferentes propuestas conversacionales y combinarlas en función de los aspectos que se estén abordando, con el objetivo primordial de hacer que la conversación resulte amena e interesante, tanto para los adolescentes como para los padres y madres.



a mano las motivaciones del personaje para comprender mejor cómo va evolucionando.

2. Ahora el diálogo puede adentrarse en comentar la importancia que tiene en la historia la presencia de la presión social, analizando hasta qué punto la autoestima tanto de Sydney como posteriormente de Venus depende en gran medida no del apoyo de sus amistades más cercanas y afincadas, sino de una multitud de desconocidos de la red social de Nerve, de los que están esperando “corazones” de aprobación y que además les marcan lo que han de hacer para divertirlos: “¿cómo crees que se está sintiendo Venus cuando ve la gran repercusión de sus desafíos y la popularidad que logra en la red?”, “¿está consiguiendo <amigos> que la estiman de verdad?”, “¿los va a incluir en su RPC?”.

3. Por último, es interesante hablar acerca de los riesgos que afrontan Venus y su compañero Ian al realizar los diferentes desafíos. El amor por llevar a cabo aventuras que contengan una cierta dosis de riesgo “medido” procede de la percepción de baja vulnerabilidad que se da en la adolescencia y del deseo de impresionar a los iguales. Ser alguien osado es convertirse socialmente en alguien más popular; aunque colgar en una red social una “proeza” tenga a veces consecuencias mortales... Se puede comenzar este diálogo diciendo que nos ha llamado la atención la inconsciencia de ir a tanta velocidad en moto con los ojos tapados, y si creen que está siempre justificado lo que dice Sydney de que “hay que arriesgarse”. El objetivo es que evalúen con un pensamiento crítico la concepción de la aventura ciega porque sí o para impresionar a los demás. A continuación, se pueden contar experiencias propias de episodios de riesgo de nuestra vida y qué nos movía a realizarlas, para que comenten también algún caso de desafío o valentía arriesgada que conozcan de sus allegados o amistades, diciendo si creen que merece la pena hacerla, sea cual sea el motivo para acometerla.

Tema 2: INSTAFAMOSOS

Introducción:

Para todo ser humano es una necesidad básica sentirse acogido e integrado con los demás. Posiblemente no habríamos sobrevivido como especie sin la cooperación, sin la ayuda mutua, sin trabajar en equipo ante las dificultades. Uno de los temas que aborda la película es la forma en que los adolescentes y jóvenes viven y dependen del aprecio de sus iguales. Cuando éramos pequeños nos encantaba llegar a casa para enseñarle a nuestros progenitores el último dibujo que habíamos hecho, para demostrarles que sabíamos hacer volteretas o lo deprisa que éramos capaces de correr. Su cara de alegría era algo que nos llenaba literalmente de satisfacción.

A partir de la adolescencia ese deseo de valoración se traslada poco a poco a los iguales. Los adolescentes dan muchísima importancia a tener la aceptación de sus amistades, sentirse elogiados por ellas y que se rían por sus comentarios chistosos. Hay momentos en que el aprecio de su grupo puede ser más importante que el de su padre o su madre. En esa etapa se abren las puertas a los comportamientos de riesgo, como vemos en la película. En el mundo real no tienen por qué llegar a los extremos que aparecen en las películas, pero la necesidad de reconocimiento social puede llevarles al uso indebido de alcohol y al consumo de drogas como diversión, e incluso a riesgos más novedosos, como empieza a ocurrir con las apuestas en juegos de azar. Merece la pena dialogar sobre esa necesidad de ser valorados por los iguales.

Secuencias en las que conviene que nos fijemos:

- Esta película está plagada de secuencias en las que destaca esa búsqueda de admiración. Por ejemplo, cuando la película lleva aproximadamente ocho minutos cuatro jóvenes se reúnen en la cafetería. Sydney y Venus dialogan:

S: La chica que ganó en Seattle tiene millones de seguidores. Es “instafamosa”.

V: ¿A quién le importa?

S: A mí. No espero que lo entiendas. Soy una Dunky de la adrenalina...

- En otra secuencia, aproximadamente en el minuto 31, Ian y Venus salen de la tienda de ropa cara. Sydney está pendiente del móvil y se entera de que Venus está en el Top Ten y rápidamente busca el número de seguidores. Le alivia ver que ella sigue teniendo más que Venus.

- Cuando Venus e Ian consiguen el reto de la moto, Sydney se altera de tal modo que llama a los observadores y les dice: “Hola observadores, escuchad, todos sabéis que yo debería estar en esa lista, así que no os cortéis un pelo... ponedme un reto de verdad”.



Sugerencias para el diálogo:

1. Para hablar de la importancia de tener la admiración de los demás, Sydney dice la expresión “instafamosa”. Comentemos esa frase y preguntemos por qué para algunas personas es tan importante sentirse admiradas de esa manera. Los siguientes diálogos se centrarían en hablar acerca de lo que pueden sentir con ese tipo de admiración, qué es lo que quiere Sydney y para qué le vale.

2. Entrando más de lleno en el asunto podemos preguntarles qué es lo que la gente que conocen suele apreciar de los demás. A continuación podemos aprovechar sus opiniones para hablar de las importantes diferencias que hay entre “valioso”, “apreciado”, “admirado” y “famoso”, porque con frecuencia las personas lo mezclan todo como si significasen lo mismo: una persona sabe que es valiosa por lo que sabe hacer y hace bien, sin que necesite que nadie se lo diga. Normalmente estas personas son apreciadas y estimadas por los demás, que reconocen sus méritos. Admiramos a alguien cuando sus méritos son extraordinarios, aunque no les conozcamos personalmente. Tras intercambiar puntos de vista a este respecto se puede añadir cómo hoy en día la mayoría de los “famosos” no pasan de ser personajes sobradamente conocidos por una cierta popularidad, sin que en realidad se les conozcan méritos dignos de mención, porque les basta con ocupar tiempo en las televisiones o en las redes sociales. A diferencia de lo que piensa el personaje de Sydney, para que alguien sepa que es “valioso” no necesita que alguien se lo diga.

3. Para terminar el tema de la “fama instantánea” el diálogo puede centrarse en los denominados “influencers”, esas personas de las redes sociales que se dedican a contar su vida, opiniones, gustos, experiencias o publicitar productos para sus seguidores (“followers”) y que pretenden guiar a quienes les escuchan. El di-

logo sobre este fenómeno social puede iniciarse preguntándoles qué creen que mueve a tanta gente a ir detrás de estos personajes, qué les aporta a su vida para que estén atentos a sus blogs, sus videos, etc. Escuchar sus reflexiones al respecto nos va a permitir aportarles nuestros puntos de vista acerca de la escasa validez que tiene tomar a algunos de esos personajes como referencias significativas, contando como única garantía de valor que tienen “muchos seguidores” en las redes sociales.

Tema 3: FOTOS Y RECUERDOS

Introducción:

Esta película nos presenta a unos jóvenes que están permanentemente conectados a sus redes sociales, como si ésa fuera la forma “normal” de vivir. Siempre están en las redes. Todo lo que hacen pasa por las redes. Sus fotos, sus mensajes de texto, de video, de voz... ¡todo! Esto nos recuerda que en el mundo real de muchos jóvenes (y a veces no tan jóvenes) parece que la vida no tiene sentido si no se la están contando a su grupo a todas horas. Hasta tal punto puede llegar esta forma de vivir que ya se conocen bastantes casos de “adicción a las redes”. Esto puede ser un asunto altamente preocupante.

Hablamos de adicción a las redes cuando una persona (1) está continuamente conectada; (2) se dedica una y otra vez a actualizar su perfil con nuevas fotos, videos, etc.; (3) está muy pendiente de las valoraciones (los me gusta, like, etc.) que sus amistades de la red hacen de todo cuanto escribe o sube; (4) se quita horas de sueño por seguir conectada; (5) consulta repetidas veces el móvil o el PC para ver lo que van subiendo las amistades de su red; (6) deja de hacer otras cosas (estudiar, aficiones) para estar más tiempo conectada; (7) además se molesta si se le interrumpe, aunque sea por cosas tan sencillas como dejar el móvil porque es la hora de comer.

Cuando alguien joven llega a estos extremos tiene que acudir a tratamientos de deshabituación. Pero no se trata de esperar a que las cosas lleguen a esos extremos. Educar es una labor que ni se acaba en la infancia ni se reduce a que aprueben exámenes y sepan comportarse bien socialmente. En el siglo XXI hay otros aspectos de la vida que forman parte de la educación en familia. Usar las redes en exceso acaba afectando a cualquier joven. No es igual estudiar que estudiar y estar a la vez pendiente de los mensajes que llegan continuamente para contestarlos. Es bueno que los jóvenes comprendan que desconectarse es organizar su tiempo personal para hacer muchas otras cosas, pero no al mismo tiempo que miran el móvil. Desconectarse no es “pasar de las personas amigas”. Quizá el aspecto más problemático de vivir tan conectado es que la vida de esas personas se convierte en una “cibervida” y su vida privada puede reducirse demasiado. Sin exagerar, su vida la conoce todo el mundo y muchas cosas que parecen no importarles ahora, a la edad adulta estarán en boca de mucha gente.

Secuencias en las que conviene que nos fijemos:

- Desde que empieza hasta que acaba la película es un despliegue de secuencias que muestran lo que es estar conectado a todas horas. En el film se justifica porque el juego se centra en no dejar de observar lo que pasa con los jugadores.
- No estaría demás fijarse en las secuencias de Sydney enseñando el culo o ti-

rándose pedos. Hacer eso le proporcionará muchos observadores en el juego, pero en el futuro, esté donde esté, habrá quien se lo recuerde a ella y a sus descendientes cuando vayan al colegio.

Sugerencias para el diálogo:

1. Empecemos el diálogo reflexionando en voz alta sobre qué les pasa a los personajes de esta película para meterse en ese berenjenal de Nerve: “¿pensáis que su vida va a ser más interesante por meterse en algo que tiene a mucha gente mirando lo que hacen?”; “al no tener quizá en su vida aspiraciones ni aficiones interesantes, ¿se tienen que centrar en el “cibercotilleo” de estar mirando a todas horas lo que otros hacen, dicen, suben?”. Sus respuestas nos van a dar pie a intercambiar opiniones acerca de la sensación de vacío y de cómo el cotilleo, tan extendido en televisiones y redes sociales, es un modo insustancial de rellenarlo.

2. El siguiente diálogo puede versar sobre la vida privada personal, comentando cómo puede repercutir en el futuro de las protagonistas de la película lo que han estado haciendo. Esto nos va a dar pie a reflexionar conjuntamente sobre el asunto de la pérdida de la vida privada en las redes. Es muy conveniente insistir en la trascendencia de saber cuidar la privacidad, tanto en la vida cotidiana de relación como a la hora de acceder a las redes sociales, y para ello se les pide que digan cuáles son los límites que creen que deben establecer para preservar sus aspectos más privados. El diálogo continúa intercambiando opiniones sobre lo que es o no intrínsecamente personal, concluyendo con su importancia para la prevención del ciber acoso.

3. Planteemos por último lo que significa “desconectarse”: “¿por qué a mucha gente le cuesta dejar de mirar el móvil?”; “esas personas que van por la calle y no dejan de chatear ni para cruzar, ¿se dan cuenta de su grado de dependencia?”. Ni siquiera en la oscuridad de una sala de cine dejamos de ver pantallitas iluminadas para mirar y contestar mensajes. Saber mantener una prudente distancia del teléfono móvil se ha convertido en una conducta aparentemente “imposible”. La adicción a los mensajes del móvil es un tema controvertido, porque muchos jóvenes lo viven como un asunto nada dramático. En el diálogo podemos plantear también si piensan que el no estar pendientes del móvil significa que no se van a enterar... si “pasa algo”, aunque la regla de oro que no hay que perder de vista es que si pasa algo importante nadie pierde el tiempo escribiendo mensajitos y llaman inmediatamente.

4. OTROS RECURSOS RECOMENDADOS

- Proyecto Conectados. Recursos para abordar el uso de las TIC en familia: <https://proyectoconectados.es/familias/>
- Jóvenes, Ocio y TIC. Centro Reina Sofía (FAD): <https://www.adolescenciayjuventud.org/publicacion/jovenes-ocio-tic/>
- Cómo afectan las redes sociales a los jóvenes. Iberdrola: <https://www.iberdrola.com>
- Adolescentes y uso de las redes sociales. PsicoActiva: <https://www.p psicoactiva.com>
- Cómo gestionar la relación entre adolescentes y redes sociales: <https://www.sabervivirtv.com>
- El arte de las relaciones personales (2003). Miguel Silveira, Alba editorial

Texto, diseño y obra en su conjunto: © Fundación de Ayuda contra la Drogadicción

Fotografías que la ilustran: Lionsgate, Allison Shearmur Productions

Diseño Gráfico: Ancares Digital

Edita: Fundación de Ayuda contra la Drogadicción, Avda. de Burgos, 1 - 28036 Madrid. Tel. 91 383 80 00

Coordinación: Alfonso Borrego y Raquel Gamero (FAD Andalucía)

Elaboración de contenidos: Agustín Compadre Díez y Fernando Bayón Guareño