

¿Hasta dónde llegarías por un reto?

Los retos virales se han puesto especialmente de moda de hace un tiempo aquí. El famoso juego de “Reto o Verdad” (“Verdad o Atrevimiento”, como también se le llama) es una afición antigua. Pero nunca como ahora han crecido los niveles de riesgo que la gente está dispuesta a asumir por un rato de diversión.

- *¿Has jugado alguna vez a este juego?*
- *¿Cuál es la opción que sueles escoger, “Reto” o “Verdad”?*
- *¿Cuál ha sido el desafío al que más te ha costado responder?*
- *¿Te echarías atrás bajo alguna circunstancia, una vez que has dicho “Reto”?*
- *¿Hay algún desafío en concreto al que, sin duda, responderías con un rotundo “NO”?*

Para algunas personas, ante esa situación, resultaría más inaceptable abandonar el reto que reconocer la verdad de que ciertos riesgos son inasumibles. ¿Tú qué piensas? ¿Merece la pena aceptar la verdad de que no somos indestructibles?

¿Qué podemos trabajar sobre este tema?

Jugar a “Reto o Verdad” casi siempre augura un rato divertido. Siempre que no se trasciendan las líneas que pueden convertir el juego en una pesadilla y hacerlo en solo un segundo, como dice el experimento.

- *¿Por qué se da a escoger entre “Reto” y “Verdad”?*

fad PROGRAMA Y TÚ, ¿QUÉ?

- *¿Cuál resulta más difícil de manejar para ti?*
- *¿Cuáles crees que podrían ser las líneas que separan una verdad divertida de una que es inaceptable? (Algunos ejemplos pueden ser cuando se invade la privacidad o intimidad de otra persona, cuando se pone a alguien más en peligro, cuando se daña a otra persona por el contenido de la respuesta, o cuando el implicado o implicada no se puede defender).*
- *¿Cuáles serían las líneas que separan un reto divertido de uno que es inaceptable? (Por ejemplo, retos que atentan contra la propiedad pública o de otras personas, cuando se pone en riesgo la integridad física de alguien, cuando se daña a animales...).*

Ver a este grupo de chicos y chicas jugar resulta llamativo en algunos aspectos sobre los que nos hacemos las siguientes preguntas:

- *¿No tienes la sensación de que las reacciones son bastante impostadas desde el principio, exageradas, como intentando demostrar demasiado lo “súper divertido” que es todo?*
- *En lo que tiene que ver con “Verdad”, ¿crees que realmente han sido del todo honestos en sus respuestas? ¿Alguna de ellas te parece poco creíble? ¿Por qué?*
- *¿Dónde es más fácil engañar, en “Verdad” o en “Reto”?*
- *¿Crees que elegir “Reto”, en el fondo, es una forma de escoger “Verdad”?*
- *¿Qué es lo peor que puede pasarle a alguien por decir la verdad?*
- *¿Y lo peor que puede suceder por asumir un reto?*

La adolescencia y la juventud son tiempos en los que divertirse parece resultar especialmente importante. En esta escena que hemos visto se juntan e interactúan, al menos, 5 elementos que

fad PROGRAMA Y TÚ, ¿QUÉ?

pueden llevarnos a asumir riesgos más elevados de lo que nos convendría. Son estos:

1. La adolescencia.
2. La necesidad de divertirse siempre al máximo.
3. El deseo de encajar en el grupo.
4. La adrenalina del riesgo.
5. Las nuevas tecnologías.

Generad un pequeño debate en el que, entre todos y todas las participantes puedan intentar crearse hipótesis sobre cómo están relacionados entre sí esos 5 factores mencionados. Pueden buscarse otros ejemplos cotidianos en los que sucede algo parecido e, incluso, valorar si alguno de ellos tiene más peso que los demás, o si les puede suceder lo mismo a otros grupos de edad (p.e. firmar una hipoteca de alto riesgo, o participar en un deporte extremo por alguna clase de apuesta). Extraed finalmente las conclusiones principales de lo comentado y sintetizadlo en unos pocos puntos en la pizarra.

Cuando los chicos y chicas del grupo descubren que todo era una situación ficticia –después de un buen susto, por supuesto–, varias de las reflexiones iban en la línea de reconocer que no habían hecho nada por detener a su amigo cuando se planteó el reto. De hecho, si volviéramos a ver la secuencia, nos daríamos cuenta de que:

1. las primeras reacciones al escucharlo fueron risas y diversión;
2. ninguno manifestó inquietud, ni hizo una advertencia;
3. tampoco hubo intranquilidad al ver los edificios rascacielos alrededor cuando se emitían las imágenes tomadas con el móvil desde la azotea;
4. el único aviso de advertencia que hubo, ni siquiera se refería a Álex, sino a su móvil (*¡Álex, el móvil!*);

5. hubo más cuidado en remeter la camiseta para hacer el pino, que en el reto de hacerse el *selfie* en lo alto del edificio;
6. incluso viéndole ya agobiado como estaba, las reacciones seguían siendo de risa.

Piensa en lo siguiente:

- *¿Qué conclusiones puedes sacar de todas estas cosas?*
- *¿Cuáles de los que has visto han sido, verdaderamente, retos aceptables para un juego?*
- *¿En qué momento esto dejó de ser un juego real?*
- *¿Cuánto hay, en definitiva, de verdad en “Verdad” y de reto en “Reto”? ¿No será que en este último, al menos, hay mucho de riesgo, de temeridad y de peligro?*
- *¿En qué momento crees que el grupo debería haber reaccionado para frenar a Álex?*
- *¿De qué forma hubiera sido mejor hacerlo?*
- *¿Piensas que es mejor ir honestamente y reconocer que tenemos miedo (esa es la pura verdad), o asumir el riesgo de parecer valiente pero ser, en el fondo, un irresponsable, o un kamikaze?*

Cuando algo es realmente un juego, ha de ser divertido para todo el que participa y hasta el final. Ha de tener unos mínimos (no tan mínimos) de seguridad y desarrollarse desde el sentido común, sin dejar de tocar el suelo con los pies, ni de tener la cabeza sobre los hombros. La diversión no puede ser el único criterio a tener en cuenta. Siempre hay otros. De hecho, lo que ahora nos parece súper divertido, en menos de un segundo puede no serlo, además de convertirse en una posible tragedia.

La vida en grupo tiene sus beneficios indiscutibles: allí pertenecemos, somos queridos, cuidados,

fad PROGRAMA Y TÚ, ¿QUÉ?

protegidos, se nos escucha... hasta que un reto puede ponerse por delante y, de repente, olvidamos lo que significa ser amigos y amigas. Las situaciones de este tipo pueden mostrarnos, con cierta claridad, lo que somos cada cual, y también el tipo de personas con las que nos relacionamos. Si aquellos y aquellas que nos rodean prefieren ignorar el riesgo y animarnos a asumir lo inasumible por su propia diversión (o estupidez), quizá llegó el momento de preguntarnos si eso es una verdadera amistad.

- *¿Protegemos a nuestros amigos y amigas cuando llega el momento, o dejamos que las cosas pasen, por si acaso nos perdemos la diversión? ¿Tú qué piensas?*
- *¿Qué características tienen para ti los verdaderos amigos y amigas?*

En algunas ocasiones, detrás de estas situaciones como las que hemos visto no hay una mala intención manifiesta o consciente. Ese ha sido el caso aquí. No se ha detenido a Álex, no por deseo de dañarle, sino por ausencia de prudencia, de sentido común, de criterio, por ver la diversión sin los riesgos asociados, algo parecido a lo que vivimos con los videojuegos, solo que con un significado muy diferente en el “game over”.

Puede acabarse la actividad buscando en internet algunas imágenes de selfies peligrosos (u otro tipo de retos), o noticias asociadas. Ante esas fotografías y reseñas, puede comentarse en gran grupo acerca de los recursos encontrados y también sobre lo expuesto aquí y cómo aplica a la fotografía o noticia escogida. Proponemos a continuación un ejemplo de noticia y foto, que puede encontrarse en el siguiente enlace:

<https://www.elcomercio.es/gijon/peligroso-selfie-gijon-piensan-riesgos-20190918000902-ntvo.html?ref=https:%2F%2Fwww.elcomercio.es%2Fgijon%2Fpeligroso-selfie-gijon-piensan-riesgos-20190918000902-ntvo.html>

fad **PROGRAMA** Y TÚ, ¿QUÉ?

