

## Desafíos y retos virales peligrosos en estudiantes de educación media superior en México

***Antonio Gómez-Nashiki***

Universidad de Colima  
<https://orcid.org/0000-0001-9411-2422>  
gnashiki2000@yahoo.es

***Leticia Fuentes Vera***

Universidad Autónoma Metropolitana  
<https://orcid.org/0000-0002-2717-0814>  
leticiafvera@gmail.com

## Desafíos y retos virales peligrosos en estudiantes de educación media superior en México

### Resumen

El objetivo general de este artículo fue analizar el fenómeno de los retos virales peligrosos que se difunden a través de diferentes plataformas y redes sociales, y la participación de estudiantes de educación media superior de tres preparatorias públicas estatales de México. Se consideró el enfoque teórico de la identidad social y la teoría fundamentada como herramientas de análisis de las entrevistas. Entre los principales hallazgos, se encontró que los retos se caracterizan porque tienen una intencionalidad específica de causar daño a la identidad de los participantes; incluyen una narrativa con distintos tipos de violencia (física, verbal, simbólica y psicológica), ya sea en forma de autolesiones de los protagonistas, o hacia otros individuos o grupos; las motivaciones abarcan una amplia gama, que va desde el intento por revertir el aburrimiento, consolidar relaciones sociales, y también como una forma de ejercer poder sobre aquellos que no se atreven a responder el desafío; no consideran que los retos son peligrosos, menos aún que, al realizarlos y difundirlos, promuevan un mensaje violento. La realización de este tipo de retos es una parte importante de la conformación de su identidad social que, bajo el impulso de la competencia con otros grupos, promueve el desarrollo de estas actividades.

**Palabras clave:** *desafíos en internet, patrones culturales, conducta antisocial, actitudes estudiantiles, violencia*

## **Dangerous viral challenges in high school students in Mexico**

### **Abstract**

The general objective of this article was to analyze the phenomenon of dangerous viral challenges that spread through various platforms and social networks, and the participation of high school students from three public state high schools. The theoretical approach of social identity and grounded theory was considered as an analytical tool in the interviews. Among the main findings are: the challenges are characterized by having a specific intention to harm the identity of the participants; they include a narrative with different types of violence: physical, verbal, symbolic, and psychological, either in the form of self-harm by the protagonists or towards other individuals or groups; the motivations encompass a wide range that goes from an attempt to reverse boredom, consolidate social relationships, and also serve as a way to exert power over those who do not dare to respond to the challenge; they do not consider the challenges to be dangerous, much less that engaging in and spreading them promotes a violent message. The execution of these types of challenges is an important part of the formation of their social identity, which, driven by competition with other groups, promotes the development of these activities.

**Keywords:** *Internet challenges, cultural patterns, antisocial behavior, student attitudes, violence*

## **Desafios e desafios virais perigosos em estudantes do ensino médio no México**

### **Resumo**

O objetivo geral deste artigo foi analisar o fenômeno dos desafios virais perigosos que se disseminam por meio de diferentes plataformas e redes sociais, e a participação de estudantes de educação média superior de três escolas públicas estaduais. Considerou-se a abordagem teórica da identidade social e a teoria fundamentada como ferramenta de análise nas entrevistas. Entre os principais achados estão: os desafios se caracterizam por ter uma intencionalidade específica de causar dano à identidade dos participantes; incluem uma narrativa com diferentes tipos de violência: física, verbal, simbólica e psicológica, seja na forma de automutilações dos protagonistas ou em relação a outros indivíduos ou grupos; as motivações abrangem uma ampla gama que vai desde a tentativa de reverter o tédio, consolidar relações sociais e também uma forma de exercer poder sobre aqueles que não se atrevem a responder ao desafio; não consideram que os desafios sejam perigosos, muito menos que ao realizá-los e divulgá-los promovam uma mensagem violenta. A realização desse tipo de desafio é uma parte importante da formação de sua identidade social que, impulsionada pela competição com outros grupos, promove o desenvolvimento dessas atividades.

**Palavras-chave:** *desafios na internet, padrões culturais, comportamento antissocial, atitudes estudantis, violência*

## Introducción

Con la proliferación de usuarios de internet y TIC en todo el mundo, los espacios donde convergen los jóvenes, como plataformas, redes y aplicaciones virtuales, se convirtieron en escenarios de diferentes prácticas sociales y culturales, así como de experiencias que transitaron del espacio físico al virtual mediadas por dispositivos sociotécnicos. Estos permiten crear, distribuir e intercambiar contenido con fines como la búsqueda de información, recreativos, y el establecimiento de relaciones sociales y afectivas.

Los retos y desafíos en internet son formas en que los jóvenes socializan, se expresan, divierten y buscan pertenecer a grupos de pares (Carriedo et al., 2020). Estos implican el seguimiento, creación y viralización de tendencias en el contexto digital que motivan a los usuarios a ejecutar acciones que otros han propuesto y popularizado para, así, lograr la aceptación de otros individuos y sentirse conectados (Burgess et al., 2017; Feijoo et al., 2023; Ortega-Barón et al., 2023). No obstante, los retos presentan una naturaleza ambivalente en cuanto a los resultados esperados y su origen, ya que pueden delimitarse al contexto íntimo, como una forma de revertir situaciones adversas, superar las expectativas y cumplir metas personales (Raimundi et al., 2014), pero, por otro lado, pueden ser una respuesta a un estímulo externo que pone a prueba aptitudes, destrezas, e incluso valores que son cuestionados para que el individuo, que ha sido retado, responda al desafío.

De acuerdo con la diversidad de los retos que se han popularizado, se pueden distinguir diferentes tipos con base en los propósitos detrás de ellos y los riesgos asociados a su ejecución. En este sentido, existen clasificaciones, como la de Mahadevaiah y Nayak (2018), quienes los dividen en dos categorías generales: inofensivos, y perjudiciales o dañinos. Por otro lado, Juárez (2019) identifica cuatro tipos de retos: 1) solidarios, que son útiles para visibilizar una causa benéfica para un grupo determinado o a la sociedad; 2) sociales, que propician la interacción entre amigos y familiares, y no representan acciones que pongan en peligro la vida; 3) incívicos, que no significan peligro físico, pero sí críticas, escarnio social y son mal vistos, aunque a los participantes les resulten graciosos; y 4) peligrosos, donde se pone en riesgo la integridad física y hasta la vida.

Tomando en cuenta ambas clasificaciones, entendemos como retos virales peligrosos (RVP) a aquellos desafíos en línea cuya ejecución involucra la aplicación de fuerza o lesión del cuerpo o partes de este, o el uso indebido de sustancias o herramientas. Esto puede poner en riesgo la seguridad de las personas involucradas como resultado de acciones y comportamientos que podrían implicar autolesiones, daño psicológico o, incluso, la muerte.

De acuerdo con datos recientes de la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares en México (EN-DUTIH 2023), hay aproximadamente 97 millones de usuarios de internet en México; de ellos, el 91.5 % utiliza internet en teléfonos celulares para acceder a

redes sociales. En cuanto a rangos de edad, el 18.2 % de la población entre 25 a 34 es usuaria de internet; seguida del grupo de 18 a 24 años, con el 14.9 %; y en tercer lugar, el grupo de usuarios entre 12 a 17 años, con el 13.2 %. Dichos porcentajes son similares a los obtenidos en cuanto el uso de teléfonos celulares (INEGI, 2024).

Se ha observado una integración de los jóvenes mexicanos a las dinámicas propias de las tendencias globales y las redes sociales como WhatsApp, YouTube y TikTok, espacios para la realización y cumplimentación de retos virales que han alcanzado popularidad. Dicha integración se ha visibilizado en notas de prensa, donde se ha dado cuenta de las trágicas incursiones de algunos jóvenes en retos virales como el *blackout*, que puede estar relacionado con decesos entre 2023 y 2024 (Hernández, 2024). Sin embargo, en México, la investigación sobre los retos virales y su impacto entre los adolescentes, así como sus motivaciones respecto a la ejecución es aún escasa.

Estudios a nivel internacional mostraron que los retos y modas digitales pueden llegar a tener un efecto muy pernicioso en las dimensiones fundamentales de la persona y la familia (Blach et al., 2022; Ibanez-Ayuso et al., 2022). De igual manera, pueden generar efectos negativos en la salud emocional de los adolescentes que participan en algún tipo de reto, como daños en su autoestima, problemas de ansiedad, trastornos de conducta, y miedo a ser ignorados o excluidos de los temas que en ese momento eran catalogados como populares (Dempsey et al., 2019; Valkenburg y Peter, 2009; Yen, 2012), así como aspectos adictivos al uso de redes con consecuencias en la falta de concentración y deterioro académico del alumnado (Yen et al., 2012). Si bien la literatura reporta problemas asociados con la participación de jóvenes en estos retos, son pocos los trabajos que indagan sobre las acciones que los sujetos experimentaron en retos que representan un riesgo para su salud. Por esta razón, es que realizamos esta investigación.

## **Perspectiva teórica**

La Teoría de la Identidad Social (TIS) nos parece pertinente para la comprensión de las acciones que los adolescentes llevan a cabo en los RVP, pues algunos de sus aportes resultan valiosos para entender la motivación que muestran al participar. Por ejemplo, señala que los individuos se definen a sí mismos, en gran medida, a través de su pertenencia a grupos sociales. Henri Tajfel, el precursor de esta teoría, la define como “la parte del autoconcepto del individuo que deriva del conocimiento de su pertenencia a un grupo social (o grupos sociales) junto con el significado emocional y valorativo asociados a dicha pertenencia” (1984, p. 255). Es decir, los sujetos tienden a maximizar su autoestima mediante la identificación con todos aquellos grupos sociales específicos a los que pertenece o pretenden pertenecer, con la finalidad de que sean valorados de forma positiva, en comparación con otros grupos.

Posteriormente, tomando como base el concepto original de la TIS, Turner (1999) formuló la Teoría de la Autocategorización, que es un proceso que divide el mundo social en dos categorías: nuestro endogrupo (“nosotros”) y varios exogrupos (“ellos”). A través de esta diferencia, en constante interacción, los individuos construyen su identidad social a partir de procesos intragrupal de formación de grupo, ya sea de cohesión, influencia o polarización (Peris y Agut, 2007), como es el caso de los adolescentes en esta investigación.

La participación de los estudiantes en los RVP se explica, entonces, por la pretensión de formar parte de un grupo para, posteriormente, al pertenecer a él, competir con otros grupos y lograr un reconocimiento, es decir, una identidad social a través de una diferenciación con otros grupos en la cual son beneficiados (Gómez, 2006). Ahora bien, “en el supuesto de que los individuos no se encuentren satisfechos con su identidad social, tienen tres posibles alternativas para lograr una valoración más positiva: la movilidad individual, la creatividad social o la competición social” (Peris y Agut, 2007, p. 4). Es en este último aspecto donde se puede ubicar la motivación de los adolescentes a realizar RVP cada vez más arriesgados.

Desde esta perspectiva teórica, el proceso de la construcción identitaria se puede identificar a partir de tres aspectos. El primero es la despersonalización, que ocurre cuando el individuo deja de verse como alguien único y se considera parte del grupo, asumiendo principios, roles y valores del grupo al que pretende pertenecer (Morales, 2007; Pérez y Agut, 2007). El segundo es la categorización del Yo (interpersonal, intergrupala e interespecies), “cuyo funcionamiento es antagonico, es decir, cuando uno de los niveles está operativo, los otros dos quedan inhibidos” (Pérez y Agut, 2007 p. 5). El papel del contexto es central, pues:

(...) influye en los niveles de categorización; de forma que si un contexto hace saliente un grupo al que pertenece la persona, se activa el nivel intermedio, y la persona deja de pensar en sí misma como ser individual y pasará a verse como miembro de ese grupo; esto es, la identidad social prevalecerá sobre la personal. (Morales, 2007, p. 790)

Finalmente, el concepto de prototipo es definido como la persona que representa mejor la posición en algún aspecto que se considera relevante para el grupo. Por ello, “en la medida en que los miembros del grupo se acerquen más o menos a esa posición, más o menos respetados e influyentes serán” (Morales, 2007, p.791), lo cual es una constante en la narrativa de los adolescentes entrevistados.

### *De la televisión a hiperconectividad*

Aunque los retos y desafíos no son un fenómeno nuevo y no está del todo claro su origen en internet, existen referentes en la televisión del nuevo milenio que

pueden ayudar a comprender su paso al ciberespacio (Juárez, 2019). En marzo del 2000, se estrenó la serie *Jackass*, donde un equipo de jóvenes llevaba a cabo actos y retos peligrosos que ponían en riesgo su integridad física, todo ello con el objetivo de entretener y divertir a una audiencia joven. La popularidad de este formato televisivo se replicó en México en programas como *Toma libre* (2001-2004) y *No te equivoques* (2001-2002). En este último, los conductores desafiaban a personas comunes a realizar retos bajo el incentivo de ganar un premio. El programa fue retirado del aire en 2002 cuando un joven de 19 años falleció horas después de cumplir un reto que consistió en ingerir una gran cantidad de alcohol (Gutiérrez, 2002).

Con el arribo y consolidación de la web 2.0, a partir del año 2004, las formas de socialización cambiaron radicalmente, dando paso a la hiperconectividad. Así, las personas están continuamente conectadas a internet para aprender, interactuar y mostrar aspectos de la vida privada, gustos y experiencias que quedan al descubierto. Además, estos son compartidos con dos objetivos: obtener *vistas* y *Me gusta*, y construir una imagen y reputación en internet para no pasar desapercibido en este nuevo espacio de socialización (Ferreira et al., 2020).

### *Estructura y caracterización de los retos virales*

Los retos comenzaron a observarse en plataformas y redes sociales como Facebook y YouTube (Avery et al., 2016). En esta última, destacan los títulos llamativos que responden a tendencias que, en ocasiones, son globales, además del uso de *hashtags* para que el contenido sea más accesible a los usuarios y remita los videos a otros del mismo tipo (Ferreira et al., 2020).

De manera más reciente, en Instagram y TikTok, los usuarios comparten videos que muestran aspectos de su vida diaria dirigidos hacia fines positivos, pero también algunos otros que indican algún problema en el entorno cercano e, incluso, la presencia de situaciones y prácticas peligrosas. Estos son observados como contenido efímero cuya finalidad es entretener a los usuarios de redes sociales (Feijoo et al., 2023). De acuerdo con Martín Muñoz y Aauri Mezquida (2024), el reto viral es una de las formas habituales en las que se presenta contenido autolesivo en TikTok, el cual se replica fácilmente debido a que este tipo de videos se basan en la imitación de dinámicas que otros usuarios han realizado con anterioridad.

Existen otros espacios como WhatsApp, donde proponer o cumplir retos mantiene un carácter más privado, así que los retos no necesariamente están ligados a obtener reconocimiento social o aprobación de un grupo. Más allá de las diferencias en las formas de compartir contenido en cada plataforma, un concepto que puede ayudar a comprender mejor la manera en que el contenido relacionado con retos se viraliza es el eWOM (*electronic Word Of Mouth*), o boca a boca electrónico, que se categoriza como una forma de intercambiar información de manera efectiva, donde es determinante el papel que juegan



los pares respecto al aumento de interés en acciones compartidas en redes y plataformas sociales.

Al respecto, Pressgrove et al. (2017) identificaron, por medio de un análisis de contenido en Twitter, que lo más viral se relaciona con los siguientes criterios: 1) moneda social, que otorga notoriedad a los que participan del reto: entre más arriesgada, prohibida o peligrosa sea la acción, será más notable; 2) desencadenantes, que son las acciones, mensajes o eventos cotidianos que se manifiestan en el entorno inmediato, y que las personas reciben como señales que las llevan a actuar sin considerar las consecuencias de sus actos; y 3) las emociones, que mueven a las personas a cumplir los retos, y oscilan entre la ira y la inspiración, dependiendo el objetivo del reto.

La idea de cumplir retos tiene mayor popularidad en la adolescencia, porque esta es una etapa en la cual las personas son más proclives a ser influenciadas por sus pares, y buscan demostrar valentía, empatía o rebeldía para consolidar una imagen frente a su grupo de amigos, compañeros de escuela e, incluso, a su familia (Raimundi et al., 2014). De acuerdo con De Boer et al. (2017), cuando hay presencia de pares asociados al reto como audiencia, cómplices o colaboradores, quien está por cumplir el reto tiende a tomar mayores riesgos que estando solo, dado que existe la necesidad de sentirse aceptado, valorado y respetado en el grupo.

La peligrosidad del reto depende no solo de una mala ejecución de este, sino también del alcance de las invitaciones directas e insinuaciones a miles de personas que pueden ser desafiadas al mismo tiempo por un solo individuo. Ejemplos de retos virales por invitación con estructura de juego por nominación son el Ice-Bucket Challenge (IBC), que surgió en el 2013, y consistía en que el o los participantes se arrojaran encima un balde de agua helada en un periodo no mayor a 24 horas después de haber sido invitados con la finalidad de obtener donaciones de caridad (Burgess et al., 2017). También, surgieron nuevos retos relacionados como el Hot Water Challenge, que consistió en arrojar agua hirviendo a una persona para causar daño (Juárez, 2019).

En cuanto a los retos autolesivos destaca el Reto de la Ballena Azul o Blue Whale Challenge, popular entre 2015 y 2017, un reto de estructura administrador-jugador que consistía en que el curador de un grupo cerrado de una red social observe o verifique las pruebas de los participantes durante un periodo de 50 días. Conforme se avanzaba en el reto, las pruebas implicaban autolesiones cada vez más graves hasta llegar a su meta última, que era el suicidio (Mahadevaiah y Nayak, 2018; Roth et al., 2020).

Se encontró una estructura similar a la del Reto de la Ballena Azul en el Reto de Momo, que fue popular en 2018, y generó preocupación en diferentes países, incluido México. Este consistía en agregar a los contactos de WhatsApp un número telefónico cuya foto de perfil era la imagen distorsionada de una mujer con grandes ojos y cabello negro. El primer contacto comenzaba con una conversación con el fin de obtener información confidencial, dar instrucciones, y hasta se realizaba el envío de material perturbador no solicitado por el participante (Juárez, 2019).

Jacquier (2020) y Ferreira et al. (2020) sostienen que, desde 2016, se presentó un alto número de retos cada vez más diversos, desde los que implican inhalar carbón o canela, hasta ingerir alimentos muy condimentados, en llamas, cápsulas de detergente u otros químicos (Juárez, 2019). En cuanto a los retos peligrosos, tanto por la falta de vigilancia de profesionales como por sus condiciones, destacó el Fire Challenge en 2015, que consistía en que algunos adolescentes se provocaran quemaduras utilizando acelerantes como el alcohol isopropílico y la acetona para después apagarse ellos mismos mediante una maniobra denominada *detenerse, tirarse y rodar* (Avery et al., 2016). Otro ejemplo fue el *chonachallenge*, que era un reto en el cual los participantes descendían de un automóvil en marcha para ejecutar una coreografía y, posteriormente, volver a subir al vehículo en movimiento.

De acuerdo con la literatura especializada (Avery et al., 2016; De Boer et al., 2017), este tipo de comportamiento es más recurrente en los varones adolescentes dado que, al ejecutar y cumplir los retos, hay un incremento de testosterona. Esto no significa que las mujeres no lo hagan, sino que se muestran más conscientes de los riesgos en desafíos que implican demostraciones de destreza física o fuerza. Ellas se muestran más proclives a seguir retos autolesivos, pero con fines como la búsqueda de comprensión y desahogo, conocer las opiniones y reacciones de los otros, expresar malestar o seguir lo que los otros hacen porque está de moda (Gámez-Guadix et al., 2020).

Finalmente, se encuentran diferentes actividades que no se caracterizan como retos, pero pueden representar un desafío para los jóvenes, quienes participan como resultado de una invitación y porque están estructuradas como juegos basados en ubicación (o LBG, por sus siglas en inglés). Estos funcionan por medio de aplicaciones como Pokemon Go, GeoCaching, Ingress o Randonautica (Fazal et al., 2021; Fränti y Fazal, 2023). En el caso de Randonautica, esta aplicación se viralizó como resultado del eWOM, donde las historias inquietantes alrededor jugaron un papel relevante. La aplicación funcionaba mediante el envío de coordenadas aleatorias a los usuarios, quienes se trasladaban a lugares desconocidos o misteriosos, mientras que documentaban y compartían sus experiencias en redes sociales (Equizzi, 2023).

### *Pandemia y post-pandemia*

Durante la pandemia por COVID-19, TikTok logró en poco tiempo que los usuarios más jóvenes se interesaran en sus dinámicas y migraran de otras redes sociales hacia su plataforma (Quintana, 2021). En medio de la crisis sanitaria y el confinamiento, niños y jóvenes encontraron un espacio de esparcimiento sin salir de casa (Olivares García y Méndez Majuelos, 2020). Sin embargo, entre estas acciones divertidas, los retos no tardaron en aparecer, pues, a falta de la convivencia cara a cara, fue necesario consolidar relaciones de amistad o camaradería con personas con las cuales nunca se había tenido contacto. Esto permitiría establecer jerarquías, aumentar en número de seguidores y obtener

beneficios económicos derivados de la monetización de un video viral, pero también excluir, acosar y humillar a los que no se adaptaron al nuevo esquema.

Si bien, en 2020, TikTok ya tenía una trayectoria de crecimiento establecida, el contenido viral que se presentó entre 2020 y 2021 aún estaba relacionado con la temática de la pandemia, como actividades en casa, tutoriales, coreografías y reseñas. En cuanto a los retos virales, destacaron el *#toiletpaperchallenge* y el *#levelup*, que no implicaron peligros; de hecho, su viralización obedeció a que los usuarios buscaban llevar a cabo actividades para revertir el aburrimiento (Olivares García y Méndez Majuelos, 2020).

No obstante, la gradual reincorporación de la población a las actividades presenciales y el fin del confinamiento trajo consigo una reestructuración y nueva ola de retos. Por ejemplo, el reto *Una beca por pena* o *#BecaChallenge* se convirtió, desde 2021, en un reto viral. Este fue denunciado por alentar el discurso de odio en contra de personas con discapacidad, ya que consistía en que los usuarios fingieran padecer una discapacidad, o se burlaban de ello mientras solicitaban un apoyo económico (Renedo-Farpón y Neira-Carrión, 2024).

En México, el reto del *#Rompecráneos* se hizo viral en 2020 cuando estudiantes de secundarias mexicanas compartieron videos en esta red social. Este incitaba a que grupos de tres personas se ubicaran de frente a cámara; el que se encontraba al centro daba un salto, mientras que los otros dos participantes jalaban y pateaban sus piernas para que este caiga al suelo y se golpee la cabeza (Contreras, 2020). Otro ejemplo fue el *#Blackoutchallenge*, en el cual los participantes se provocaban asfixia hasta el desmayo, con la finalidad de observar quien lograba aguantar más la respiración. En este caso, hubo víctimas mortales desde 2021 y hasta la fecha (Hernández, 2024; Manzo, 2021).

De acuerdo con información publicada en el Boletín 194 de la Secretaría de Seguridad Ciudadana, la Unidad de Policía Cibernética informó que, en México, en 2022, se presentaron cerca de 500 incidentes relacionados con retos y desafíos peligrosos donde hubo menores involucrados, los cuales se provocaron lesiones derivadas de caídas, dietas y consumo de sustancias (SSC, 2023). Un reto llamado “El que se duerma al último gana” (Buendía et al., 2023) consistía en que un grupo de menores consumieran sustancias controladas que provocaban sueño, como el clonazepam. Este tomó relevancia en México, cuando se presentaron casos de intoxicaciones múltiples en escuelas de nivel básico.

La recurrencia y gravedad de los datos mencionados donde participaban adolescentes fueron la principal razón para llevar a cabo una investigación que recuperara la voz de estudiantes, así como los argumentos que expresaban en torno a este tema.

## Objetivos de la investigación

El objetivo general de este artículo fue analizar el fenómeno de los retos virales peligrosos que se difunden a través de diferentes plataformas y redes sociales, y la participación de estudiantes de educación media superior de tres

preparatorias públicas estatales. Los objetivos específicos fueron a) caracterizar los argumentos y decisiones que llevaron a cabo los estudiantes ante los distintos retos en que participaron, y b) identificar las emociones que expresaron al participar en este tipo de actividades.

## **Metodología**

### *Muestra*

Es un estudio cualitativo de índole exploratorio, pues, en el contexto mexicano, no hay una investigación de estas características. Retomamos la propuesta metodológica de la Teoría fundamentada de Strauss y Corbin (2002). Se utilizó una muestra intencional y no probabilística (Miles y Huberman, 1994) de 14 estudiantes de escuelas preparatorias públicas de Colima.

El criterio para la selección de los entrevistados fue el siguiente: se realizó un sondeo previo al inicio de la investigación entre estudiantes de diferentes instituciones educativas del nivel medio superior, con la finalidad de localizar a sujetos mayores de 18 años que habían participado en algún reto viral, es decir, un muestreo no probabilístico (bola de nieve), como se puede observar en la Tabla 1.

Tabla 1  
Sujetos entrevistados por edad, género y tipo de reto en el que participaron

No.	Estudiante*	Edad	Ubicación del Bachillerato	Reto en el que participó	Características del reto
1	Hernán	19	Colima	Quien duerma al último gana (clonazepam)	Los participantes consumen sustancias controladas que provocan sueño, como el clonazepam, con el objetivo de que quien permanezca más tiempo despierto es quien gana.
2	María	20	Colima	Aliento de dragón (tragar canela)	Los participantes deben inhalar canela y tratar de tragarla, lo que provoca asfixia y problemas para poder respirar.
3	Rosa	18	Villa de Álvarez	Randonáutica	Mediante el envío de coordenadas aleatorias a los usuarios, estos deben trasladarse a lugares desconocidos o misteriosos, mientras que documentan y comparten sus experiencias en redes sociales.
4	Iván	18	Colima	Aliento de dragón (tragar canela)	—
5	Ricardo	19	Colima	Rompecráneos	Grupos de tres personas se ubican de frente a la cámara y el que se encuentra al centro da un salto, mientras que los otros dos participantes jalan y patean sus piernas para que este caiga al suelo y se golpee la cabeza

No.	Estudiante*	Edad	Ubicación del Bachillerato	Reto en el que participó	Características del reto
6	Kelvin	21	Villa de Álvarez	Desafío de romper huevos	Uno de los participantes estrella hasta romper un huevo crudo en la cabeza de otra persona.
7	Yahaira	19	Colima	Randonáutica	-
8	Jesús	19	Villa de Álvarez	Chonachallenge	Los participantes descienden de un automóvil en marcha para ejecutar una coreografía y, posteriormente, volver a subir al vehículo en movimiento.
9	Israel	19	Villa de Álvarez	Knock out (Desmayo)	Los participantes se provocan asfixia hasta el desmayo con la finalidad de observar quién logra aguantar más la respiración.
10	Juan	18	Colima	Decidió no mencionarlo.	-
11	Isaías	18	Villa de Álvarez	Aliento de dragón (tragar canela)	-
12	Laura	21	Colima	Rompecráneos	.
13	Juan José	20	Villa de Álvarez	Decidió no mencionarlo.	-
14	Andrea	19	Colima	Decidió no mencionarlo.	-

\*Nombres ficticios

### *Instrumentos*

Las entrevistas se realizaron de manera presencial y a través de la plataforma de Google Meet a estudiantes del último semestre de tres bachilleratos públicos en los municipios de Colima y Villa de Álvarez del turno matutino. Se trata de instituciones vinculadas con la Universidad de Colima, que ofrecen las opciones de bachillerato general y técnico, y atienden a jóvenes de entre los 15 y 18 años. De acuerdo con las características del tema, se planteó la entrevista como un diálogo con una parte semiestructurada a partir de un guion establecido. El instrumento que utilizamos fue sometido a un juicio por parte de tres académicos de la Universidad de Colima, especialistas en pedagogía, sociología y ciencias de la educación, quienes revisaron y validaron el instrumento final.

El protocolo de la entrevista consistió en explicar los objetivos del proyecto y solicitar la autorización para grabar los testimonios. Se les informó a los participantes que sus nombres no aparecerían en este artículo, ni la dirección de sus correos o cuentas de las diferentes redes sociales. En todos los casos, los participantes aceptaron sin restricción alguna y estuvieron de acuerdo.

### *Procedimiento*

La investigación inició en julio y terminó en diciembre de 2023. Se llevaron a cabo dos etapas de codificación: abierta y axial (Strauss y Corbin, 2002). De acuerdo con ello, en la codificación abierta, se rotularon frase por frase las transcripciones de las entrevistas con la finalidad de identificar y codificar partes del texto relacionados con el tema. A cada concepto identificado se le asignó un color en correspondencia con la categoría o subcategoría concreta; de igual manera, se procedió con los memorandos, con el propósito de facilitar la descripción de las categorías y subcategorías de cada unidad de estudio. En cuanto a la codificación axial, se llevó a cabo una integración y depuración de los temas clave obtenidos en la codificación abierta. A partir de la recurrencia de significados identificados en cada frase de los testimonios de los participantes, se logró la descripción de cada una de las categorías y subcategorías. Este proceso se realizó a través de la realización de tablas por cada categoría Figura 1.

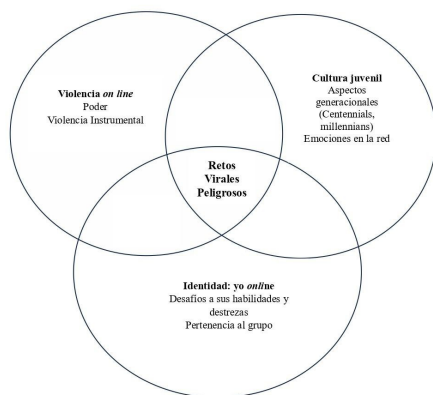


Figura 1. Categorías y subcategorías identificadas en el análisis.

La codificación selectiva se realizó a partir de la reconstrucción teórica entre las categorías encontradas durante el proceso de investigación. La formulación de la categoría central se propuso como resultado de un proceso de reflexión permanente de los hallazgos e interpretaciones, la transcripción de entrevistas, codificación, revisión y contrastación de los testimonios, así como de la revisión de la literatura (Arenas, 2005; Strauss y Corbin, 2002).

## Resultados

Se presentan en relación con las categorías de 1) Violencia *online*: poder y violencia instrumental; 2) cultura juvenil: aspectos generacionales y emociones en la red; y 3) identidad yo *online*: desafíos a sus habilidades y destrezas, y pertenencia al grupo. A continuación, exponemos el material empírico conforme a las categorías mencionadas y los testimonios de los estudiantes entrevistados.

### *Violencia online*

Es la violencia que se ejerce a través de los servicios digitales o telemáticos con consecuencias graves, como daños psicológicos o emocionales importantes, en el ámbito de su vida privada y en su identidad (ICDP, 2021).

### *Poder*

Los retos virales peligrosos (RVP) que se difunden en diferentes plataformas y redes sociales se caracterizan porque tienen una intencionalidad específica de causar daño a la identidad de los participantes: “Desarticular o doblegar la voluntad del otro, y por lo tanto, sujetarse o arrancarle de su legalidad propia. O sea: alterar o destruir su autonomía” (Sánchez-Vázquez, 1998, p. 11). Los



sistemas tecnológicos, en estas acciones, no buscan obtener un fin loable (Olivé, 1988, p. 154); hay una aceptación explícita de participar por parte de quien lleva a cabo estos retos. Sin embargo, no hay control acerca de las consecuencias que se puedan derivar al reproducir este tipo de mensajes, que pueden llegar a un número indeterminado de vistas y permanecer por largos periodos de tiempo en el ciberespacio, ni de los efectos negativos y no deseados que surgen, y que incluyen una narrativa con distintos tipos de violencia: física, verbal, simbólica, sexual y psicológica, ya sea en forma de autolesiones de los protagonistas o hacia otros individuos o grupos.

Han (2019) señala las características del poder a propósito del énfasis digital que llevan a cabo niños y jóvenes cotidianamente: “una *ubicación* tanto en el espacio territorial como en el espacio digital” (p. 151), donde la esencia del poder se mantiene como mecanismo de control y de dominación, lo que se puede identificar en algunos de los testimonios de los entrevistados: “Me la pelan, [no me preocupan] son unos pinches sacones [miedosos] (...). No todos tienen los huevos [el valor] para entrarle al reto”.

### *Violencia instrumental*

La violencia que se lleva a cabo en los RVP se puede identificar a partir de quien promueve inicialmente el reto. Es una violencia instrumental definida como “comportamientos que suponen una anticipación de beneficios; es una violencia deliberada y está controlada por refuerzos externos. Este tipo de violencia se ejerce como un medio para conseguir un objetivo, ya se trate de recursos, dominio o estatus social” (Velasco, 2011, p. 275). Además, se caracteriza por que la “víctima, en muchos casos, es desconocida y no genera sentimientos de culpa” (Echeburúa, 2010, p. 35). Destaca, en este tipo de violencia, la intencionalidad de ejercer daño, más allá de identificar una víctima en específico, por ejemplo, los siguientes relatos: “¿Culpa? Yo no tengo por qué sentir culpa (...) cada quien sabe si lo hace, (...) es pedo de cada quien”.

En los RVP, la violencia implica ejercer presión o manipulación contra otra persona, ya sea de carácter físico, psíquico o moral. Esta relación involucra, por un lado, a alguien que se impone y, por otro, a alguien que se ve sometido a la presión o el abuso de la fuerza (Crovi, 2009, p. 63). Sin embargo, habría que destacar que, en los testimonios que recuperamos, hay una suerte de *fascinación*, como lo denomina Lepe y Rebeil (2009). Por ejemplo: “Es un reto ¿no? y eso te mueve de a perras madres a hacerlo [obligado] (...) es como cuando dices a ¿cómo chingados no se puede? (...) algo así sientes”.

Desde una perspectiva del poder, “las técnicas de dominación también hacen uso de esta interiorización de la violencia” (Han, p. 2019, p. 20). Al respecto, el siguiente testimonio de una joven da cuenta de ello: “(...) nooooo, ni madres, no es violencia, es (...) más un juego, pero no violencia, es para echar desmadre [relajo] (...), la canela no te mata, nomás te apendeja (risas) esto no te mata, es puro desmadre (...)”.

En los RVP, la violencia *online* tiene repercusiones directas en la vida *offline*, lo cual es fácil constatar por la cantidad de lesiones que experimentan los participantes: físicas, psicológicas y emocionales. En ese sentido, es necesario indagar más sobre las secuelas que este tipo de retos conlleva. Por ejemplo, uno de los entrevistados que participó en el reto del clonazepam, narró lo siguiente:

Me sentí de la verga [muy mal] (...), yo me vomité como dos veces (...) me ardía la panza (...) ¡no mames!, [qué desagradable] qué asco (...), pinche dolor de cabeza, y neta que quería pararme y no podía, namás oí a lo lejos la música, todo se me movía, bien culero [muy feo] (...), bien culero [muy feo].

Una de las características más sobresalientes de los RVP es que tienen una dualidad en los sujetos participantes. Por una parte, cuando se desarrolla, y la segunda, como representación, cuando se graba y se comparte con la finalidad de viralizarse, pues hay un sentimiento de urgencia por compartir el video y obtener reconocimiento. Así lo expresaron dos entrevistados; la primera participó en el *Chonachallenge*:

Ese es el chiste (...), que te vean ¿no? y que pudiste pasar el reto (...), ¡sí, a huevo [se cumplió] que esperas los me gusta! Los pinches deditos arriba, ¡sí se siente chido! [muy bien], a mí me emociona un chingo [mucho], es pura adrenalina cuando lo haces y luego emoción para que te den *likes*.

No está de más mencionar que, en internet, todo aquello que sale mal puede significar la proliferación de memes y publicaciones dedicados a burlarse de otros usuarios como resultado de un reto o desafío fallido. Esto se puede expandir a cualquier experiencia en la medida de que es documentada, grabada o fotografiada con el fin de ser compartida en el ciberespacio.

### *Cultura juvenil*

Además de considerar factores como clase social, etnicidad o género, la tecnología es uno de los aspectos centrales que conforman la identidad de los jóvenes, manifestando valores, creencias, estilos de vida y maneras de relacionarse a través de *gadgets* y en ambientes virtuales (Pérez-Gómez, 2012).

### *Aspectos generacionales*

Entre la narrativa de los jóvenes entrevistados, destaca el deseo de no perder la oportunidad de participar, “de no perderse el momento” y, de alguna manera, de pertenecer al grupo de sujetos que han llevado a cabo el reto. Como señala Guillotte, “la principal razón aducida para explicar el impacto de la recompensa

o del modelo es la construcción y el refuerzo de la identidad, la necesidad de posicionarse frente al prójimo para sentir que uno existe” (2003, p. 53). Ante la pregunta de ¿por qué participas en estos retos?, una de las respuestas muestra lo siguiente: “Una forma de darse a conocer, de hacerse popular con la pinche raza [compañeros] (...) y para los que no son tu banda también ¿no?”

Otro aspecto que llama la atención cuando se aborda el tema de los retos virales es la cuestión generacional. Actualmente, en el ciberespacio, convergen diferentes cohortes generacionales: *baby boomers* (1943 y 1960), Generación X (1960 a 1981), *millennials* o Generación Y (entre 1981 y el 2000) (Díaz et al., 2017), y *centennials* o Generación Z (del 2001 al 2015) (Giray, 2022). En la mayoría de los casos estudiados, quienes llevan a cabo retos peligrosos son menores o personas jóvenes (Carriedo et al., 2020). Sin embargo, las diferencias entre generaciones radican en tres aspectos determinantes: a) los protagonistas de los retos; b) los medios utilizados para popularizar y mostrar el reto en cuestión; y c) los motivos para ejecutarlo.

Una vez consolidadas las primeras plataformas, como *YouTube*, y redes sociales como *Facebook* y *MySpace*, así como el florecimiento de *blogs* y foros, los *millennials* sustituyeron a las personalidades de la televisión por personalidades de internet y, también, comenzaron a tomar el control en las redes al convertirse en *youtubers* o creadores de contenido. Después, dejaron de ser solamente consumidores de productos y contenido para lograr una actuación más activa en el ciberespacio, pero como prosumidores (consumidor y productor). Entre los testimonios de los entrevistados, una de las principales coincidencias fue la de convertirse en creadores de contenido. Por ejemplo, una estudiante señaló lo siguiente: “La neta sí (...) me gustaría ser *youtuber*, y está chido [sería bueno] porque haces cosas que te gustan y puedes ganar billete ¿qué chingón! ¿no?”

Por su parte, los *centennials* han crecido conectados a internet, lo que ha significado que se hayan adaptado a los cambios tecnológicos de forma más rápida que los miembros de otras generaciones. De acuerdo con Giray (2022), los *centennials* mezclan el mundo real con el virtual de manera orgánica, de modo que permanecen conectados por periodos prolongados, y esto se refleja en una mayor dependencia del teléfono celular.

Uno de los testimonios es muy elocuente sobre el uso del teléfono: “Cualquier chanza [oportunidad] que tengo, veo el cel [teléfono] (...), en el camión, en las clases, en los descansos (...), en la noche uuuta también (...), todo el día y no me aburro”.

Algunos autores han señalado que estas prácticas se asemejan a conductas adictivas, como la de jugadores patológicos, compradores compulsivos y con repercusiones severas en la salud emocional como trastornos de ansiedad (Berner y Santander, 2012; Valencia-Sandoval et al., 2022).

### *Emociones en la red*

Las emociones son aspectos clave para entender cómo se reacciona ante los diversos estímulos de la vida cotidiana. Las distintas emociones expresadas por los entrevistados dan cuenta de la importancia que le otorgan al participar en un RVP. Tanto la dimensión social y emocional del individuo muestran que “dentro del ámbito digital, la dimensión emocional está íntimamente vinculada a la configuración de la identidad de la persona. En las redes sociales cabe advertirlo en los procesos de reconocimiento y negociación del estatus” (Serrano-Puche, 2016, p. 23). Por la red, circulan un cúmulo de emociones que surgen ante los diversos contenidos a los que tiene acceso el espectador.

En los testimonios de los entrevistados, son muy elocuentes las distintas emociones que expresaron al participar en estos retos, Por ejemplo:

¡Un chingo de emoción! [muchacha] (...), ¡a mí sí me prende esta madre! [experiencia] (...), grabarte ya es excitante (...), se siente chido [emocionante] (...) si la cagas ¡tómala güey, ya te chingaste! [compañero, perdiste] (...).

De igual manera, expresaron emociones negativas:

(...) cuando grabamos a la Mayte, cuando se tragó la canela (...) ¡no mames!, [no lo podía creer] se estaba ahogando bien culero, [mal] nos entró un chingo [muchacha] de desesperación (...) un chingo de miedo, nos dio terror.

Me caga que me dejen en visto (...) ¡cómo me reencabrona! [me molesta]

### *Identidad: yo online*

La creación de identidades virtuales no permite saber con certeza de quién se trata y de dónde proviene la información que generan, lo que ha modificado los conceptos de tiempo y espacio, en función de la rapidez con que se genera la comunicación (Pérez-Gómez, 2012). Si bien los jóvenes se presentan frente a la cámara a realizar los retos, no se muestran tal y como son, porque pueden crear diferentes identidades. En ese sentido, la red les da la posibilidad de presentarse como les gustaría que fueran identificados, destacando sus preferencias.

### *Desafíos a sus habilidades y destrezas*

De acuerdo con la narrativa de los entrevistados, identificamos las siguientes características:

- a. Accesibilidad del reto: se utilizan sustancias disponibles en los hogares, como canela, sal, hielo, etc. Una de las entrevistadas señaló: “Pues sí (...), no son cosas caras, todos las tienen en sus casas y todos tienen un pinche celular para grabar”.
- b. Desafía determinadas destrezas. De acuerdo con el testimonio de dos de nuestras entrevistadas: “Es la emoción la que te mueve, sientes bien chido [emocionante] intentarlo (...)” y “Te das una idea de otros compas que ya lo hicieron (...), le mides (...), le ves cómo hacerle para no cagarla, pero todo está en la pinche maña [habilidad] que le pongas”.
- c. Motivación por competir sin considerar los riesgos. Tal y como lo manifestó uno de los entrevistados al participar tomando clonazepam: “(...) pinche dolor de cabeza, y neta que quería pararme y no podía, namás oí a lo lejos la música, todo se me movía, bien culero (...)”.
- d. Reconocimiento social: la necesidad que experimentan las personas de sentirse que forman parte de un grupo, de compartir gustos y valores. Como han demostrado Zhang y Centola (2019), está estrechamente relacionado con la cantidad de redes, plataformas y grupos de las que forma parte un individuo. Por otra parte, de acuerdo con Centolla (2018), la celeridad de la información permite que, conforme más personas participan en el reto viral, son más las ganas que despiertan de participar (influencia social), extendiéndose rápida y acriticamente por la red. Al respecto, un testimonio de un participante en el reto de romper huevos es muy elocuente: “Yo lo hice, porque estaba fácil (...), un chingo [much] de gente, señoras, chavas, vatos y todo mundo eeh haciéndolo (...), ¿qué tanto puede doler un pinche huevazo en la cabeza? ¿no? (...)”.

Uno de los malestares que está vinculado con los retos —y, al mismo tiempo, con la indiferencia— es el conocido FoMO (*fear of missing out*), o miedo a quedarse fuera: una sensación de incomodidad por parte de los usuarios derivada de que otras personas hagan actividades divertidas y no formar parte de ello (Gil et al. 2015). Las personas con FoMO experimentan episodios de ansiedad y son propensas a intentar llamar la atención, lo cual puede llevarlos a tomar acciones riesgosas, como participar en retos y desafíos peligrosos.

### *Pertenencia al grupo*

Si bien, en los RVP, se invita a realizar distintas conductas dañinas, como quemarse, cortarse, arañarse, tragarse cosas, inhalar sustancias irritantes, etc., la pregunta que formulamos a los entrevistados fue por qué invitaban a que otras personas lo realizaran, sabiendo que había riesgos para la salud. Las respuestas coincidieron en general:

- a. Los retos, pese a las experiencias negativas, no los catalogaron como peligrosos: “(...) no son peligrosos, uno tiene que ser muy pendejo para que te pase algo, ¿a poco has visto que alguien se muera por oler canela, o ponerte un pinche hielo? (...)”.
- b. Menos aún, consideraron que promueven un mensaje violento al realizar los retos. Incluso, el que un individuo sufra una caída al grabarse, un desmayo, etc., es motivo de burla: “Sí, he visto un chingo [muchos] de videos (...), uno bien cagado donde hacen el rompecráneos y no mames, pinche vato [el alumno] se quedó tirado y moviendo las manos a lo loco (risas), ¡está súper cagado!”
- c. Acerca de las secuelas de los participantes, tampoco hubo mucho interés: “Eso ya no me importa tanto, lo que vale es si hacen el reto ¿no?, ya de lo demás cada quien (...) (risas)”.
- d. El principal argumento en el que coincidieron los entrevistados fue la manifestación y deseo de pertenecer a un grupo y, posteriormente, medir sus habilidades y destrezas con otros grupos con la finalidad de lograr un reconocimiento general, como apunta la teoría de la identidad social.

## Conclusiones

Se sabe muy poco acerca de la influencia, tipos de retos y sus características para comprender el panorama de convivencia y socialización al que se enfrentan los jóvenes y adolescentes mexicanos en la actualidad, ya que se han subestimado los riesgos y consecuencias derivadas del mal uso de las TIC. Esto ha resultado dañino al momento de afrontar los efectos e interacciones que implican probar algo, o involucrarse en situaciones que fácilmente pueden salirse de control si no hay supervisión de adultos.

La revisión de la literatura muestra que hace falta indagar más sobre las conductas adictivas que presentan los niños y jóvenes a internet y a los videojuegos. Como se señala en la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-II, 2008) de la Organización Mundial de la Salud, estas adicciones han ido en aumento y se practican, a pesar de los riesgos y consecuencias negativas que puedan generar, tal y como lo vimos en los testimonios recuperados.

En el contexto mexicano, es escasa la investigación sobre este tema. Por ello, explorar cómo es la participación de estudiantes de educación media superior en los RVP que se difunden a través de las diferentes plataformas y redes sociales, qué argumentos manifestaron los participantes para llevar a cabo los retos, y qué emociones expresaron los estudiantes al participar en este tipo de actividades, como se ha planteado en esta investigación, ofrece información que puede contribuir al diseño de programas y acciones en los diferentes niveles educativos.

Los testimonios muestran que son escasas las acciones de política pública para tratar este tema en las escuelas. Por ejemplo, son muy generales las

recomendaciones para identificar oportunamente el riesgo al que se enfrentan niños y jóvenes cotidianamente. Sin embargo, hay registros de casos relacionados con delitos, como la adquisición y venta de drogas o armas, así como de lesiones médicas y psicológicas al participar en estos retos o que no se registran en las redes por haber salido mal.

Los jóvenes se presentan a realizar los retos, pero no se muestran tal como son, sino que lo hacen como les gustaría que fueran identificados. Ellos buscan mostrar su protagonismo, ya sea por su resistencia a soportar el dolor ante una caída, ir a un lugar peligroso, etc., es decir, cómo les gustaría que los demás los vieran. En cierto sentido, es exhibirse en situaciones de peligro para que su video se convierta en viral y, con ello, lograr reconocimiento, hacer que se hable de sus acciones, ser el centro de atención, que son características asociadas a un narcisismo extremo, que en una etapa formativa como la adolescencia, en donde un *no me gusta*, puede tener consecuencias socioemocionales negativas por la importancia que le atribuyen a estas actividades. Al respecto, la teoría de la identidad social señala que el reconocimiento de otros grupos juega un papel determinante y motiva la participación de los jóvenes en retos cada vez más arriesgados.

De acuerdo con la opinión de los entrevistados, los RVP no son peligrosos, menos aún los efectos y consecuencias. Los identifican como parte de acciones juveniles de la generación a la que pertenecen, pues, según ellos, en los retos, se pone a prueba no solo el valor de quien los ejecuta, sino el ingreso y permanencia a una comunidad que se rige por el número de reproducciones que logre su video. Por esa razón, entre más extremos y peligrosos sean los videos, será más probable que se reproduzcan, lo que desencadena un mecanismo perverso de arriesgarse cada vez más en cada reto.

Los entrevistados no consideran que lleven a cabo una violencia hacia su persona, autodirigida (en donde víctima y agresor coinciden). Como lo señalan, el daño y las autolesiones a las que están expuestos, y a las que incitan a realizar a sus posibles audiencias, son minimizadas y justificadas con la finalidad de formar parte de una comunidad, así como por el argumento de ganar más popularidad.

Los retos que han protagonizado los entrevistados coinciden por ser videos breves, donde su actuación es efímera, con expresiones como “me gusta”, “me prende”, “me emociona”, y cuya preocupación central es que se viralicen. Esto se traduce en una incertidumbre con efectos negativos hacia su identidad, pues dependen de que “otros” en el mundo virtual reconozcan su existencia, a partir de que los califiquen con un me gusta o no, así como por el número de visualizaciones que logre.

En el caso de los retos que están llamando la atención de los jóvenes, se destacan los denominados autolesivos en los espacios escolares y en los que compañeros de aula juegan diferentes papeles, ya sea como ejecutores, acompañantes, *staff* y audiencia. Esta situación es preocupante debido a que, en algunos casos, los participantes resultan lesionados y sus compañeros no saben

cómo ayudarlos, o temen alguna sanción por parte de las autoridades escolares. De igual manera, no hay información disponible.

En las escuelas mexicanas, no existen espacios de formación para docentes en estos temas y la información que se brinda a los estudiantes es por medios de pláticas esporádicas que no logran incidir de manera importante en su aprendizaje. Por lo tanto, es necesario reflexionar sobre la inclusión en los espacios curriculares de temas que ayuden a promover la seguridad digital y las buenas prácticas en el uso de plataformas y redes sociales.

Tomando en consideración el crecimiento y uso exponencial de internet, en los espacios educativos y familiares, se ha insistido cada vez más acerca de promover las reglas de etiqueta, de ciudadanía digital, la supervisión constante por parte de los padres de familia sobre los contenidos que ven sus hijos, así como recomendaciones para evitar que se compartan datos personales. Sin embargo, es difícil estimar la eficacia de estas acciones, tomando como referencia las entrevistas realizadas a los jóvenes, que muestran que no existió una supervisión por parte de algún adulto.

### *Teorización*

Los datos obtenidos son una aproximación a la comprensión de por qué los estudiantes entrevistados participan en los RVP. Estos resultados solo se circunscriben al momento, espacio y opinión de los sujetos que se entrevistó, por lo que no hay una pretensión de generalizar a otros contextos.

Para los adolescentes entrevistados en esta investigación, los RVP constituyen un referente importante en la construcción social de su identidad:

[que] no es un atributo o una propiedad intrínseca del sujeto, sino que tiene un carácter intersubjetivo y relacional (...), que resulta de un proceso social, en el sentido de que surge y se desarrolla en la interacción cotidiana con los otros. El individuo se reconoce a sí mismo solo reconociéndose en el otro. (Giménez, 1996, p. 14)

La realización de los RVP pone de manifiesto que, para los jóvenes, es una parte importante de la conformación de su identidad social que, bajo el impulso de la competencia con otros grupos, promueve el desarrollo de estas actividades. Los testimonios de los entrevistados señalan que quien lo lleva a cabo promueve una reorganización de su imagen, así como una redefinición de su grupo de pertenencia y establece la posibilidad de dominar en su área de influencia, en pos de ganar reconocimiento, en tanto que descalifica a todos los integrantes de su grupo o de otros grupos que no lo han realizado. De esta manera, la identidad de los jóvenes en esta investigación se ve afectada por el cumplimiento exitoso o no del RVP.

El *ethos* del grupo que participa en estos retos y su comportamiento se funden por completo por la presión social a la que se ven sometidos, tanto por



el grupo al que pertenecen, así como por otros individuos o grupos. Ello se convierte en un círculo permanente que promueve la realización de RVP cada vez más arriesgados.

Al llevar a cabo los RVP, se actúa bajo una fuerte presión grupal y facilita que se desdibujen los controles éticos, dando origen a universos valorativos grupales y a un sentimiento de “nosotros”, de lealtad hacia los pares. Justifican su realización por argumentos, tales como adicción al peligro, por emoción, por diversión, para pasar el rato, ser parte de una generación, por aburrimiento y negando de manera reiterada que representen un peligro hacia su persona, o sea un tipo de autoviolencia.

El RVP es una suerte de fetiche. Por una parte, es un signo de distinción para quien lo realiza con éxito y que se impone como un referente al grupo de pertenencia, así como a otros grupos, y que se busca difundir por todos los medios electrónicos posibles. Sin embargo, el riesgo, peligro o daño físico que pueda representar se da a conocer, y se legitima bajo el argumento de que su realización representa un abierto desafío a quien potencialmente lo vea. Se expresa como una rivalidad a vencer, lo que hace posible su perpetuación en un contexto virtual donde prevalece de manera importante la participación de los jóvenes, potenciales competidores, que buscan reconocimiento también y están dispuestos a responder el desafío.

## **Limitaciones y futuras investigaciones**

Una limitante de esta investigación fue la dificultad para conseguir más entrevistas con estudiantes de diferentes edades, niveles y contextos, lo que ayudaría a tener una perspectiva más amplia de cómo se manifiesta este fenómeno en el que cada día participan más jóvenes.

Si bien sabemos que la búsqueda de integración y aceptación entre pares, y la obtención de notoriedad se refleja en el número de *likes*, no obtuvimos información en las entrevistas sobre el factor económico que motivó estas acciones, ya que la monetización del contenido es una fuente de ingreso para los creadores jóvenes. En ese sentido, se requiere de una revisión crítica acerca de los montos asignados por los dueños de plataformas que favorecen la reproducción de contenidos violentos o peligrosos, de ahí que sea un tema relevante para futuras investigaciones.

## Referencias

- Arenas, N. (2005). *Dando a conocer la aplicación de la grounded theory (teoría fundamentada en los datos)*. Dirección de Medios y Publicaciones de la Universidad de Carabobo.
- Avery, A., Rae, L., Summitt, B., y Kahn, S. (2016). The fire challenge: a case report and analysis of self-inflicted flame injury posted on social media. *Journal of Burn Care & Research*, 37(2), e161-e165. <https://doi.org/10.1097/BCR.0000000000000324>
- Basch, C. H., Yalamanchili, B., y Fera, J. (2022). #Climate change on TikTok: A content analysis of videos. *Journal of Community Health*, 43, 163-167. <https://doi.org/10.1007/s10900-021-01031-x>
- Bermejo, B., Ángel, L., y Jenaro, C. (2011). La anorexia y la bulimia en la red: Ana y Mia dos “malas compañías” para las jóvenes de hoy. *Acción Psicológica*, 8(1), 71-84. <https://www.redalyc.org/comocitar.oa?id=344030765005>
- Berner G, J. E. y Santander T. J. (2012). Abuso y dependencia de Internet: la epidemia y su controversia. *Revista chilena de neuro-psiquiatría*, 50(3), 181-190. <https://dx.doi.org/10.4067/S0717-92272012000300008>
- Buendía Giribaldi, A. R., Castro Rodríguez, A. R., Rojas Quispe, M. A., y Alvarado Figueroa, M. A. (2023). Retos en Línea: “el que se duerme al último gana”, un peligro para los escolares. *FitoVida*, 2(1), 09–11. <https://doi.org/10.56275/fitovida.v2i1.16>
- Burgess, A., Miller, V., y Moore, S. (2017). Prestige, performance and social pressure in viral challenge memes: Nekomination, the Ice-Bucket challenge and SmearForSmear as imitative encounters. *Sociology*, 52(5), 1035–1051. <https://doi.org/10.1177/0038038516680312>
- Carriedo, A., Méndez-Giménez, A., Fernández-Río, J., y Cecchini, J. A. (2020). Nuevas posibilidades y recursos para la enseñanza de la expresión corporal en educación física: internet y los retos virales (New ways and resources for teaching body expression in physical education: internet and viral challenges). *Retos*, 37, 722–730. <https://doi.org/10.47197/retos.v37i37.69147>
- Centola, D. (2018). *How behavior spreads: the science of complex contagions*. Princeton University Press.
- Contreras, M. (2020). “Rompecráneos”, el peligroso reto viral deja una víctima en Durango. *El Sol de México*. <https://www.elsoldemexico.com.mx/doble-va/virales/rompecraneos-el-peligroso-reto-viral-deja-una-victima-en-durango-4806816.html>
- Crovi, D. (2009). Internet frente a la ética y la responsabilidad social, en Rebeil, M.A., y Gómez, D.G. (Coords.) *Violencia mediática e interactiva* (61-73). Universidad Anáhuac, Trillas.

- De Boer, A., Peeters, M., y Koning, I. (2017). An Experimental Study of Risk Taking Behavior Among Adolescents: A Closer Look at Peer and Sex Influences. *The Journal of Early Adolescence*, 37(8), 1125-1141. <https://doi.org/10.1177/0272431616648453>
- Dempsey, A.E., O'Brien, K., Tiarniyu, M, F., y Elhai, J.D (2019). Fear of missing out (FoMO) and rumination mediate relations between social anxiety and problematic Facebook use, *Addictive Behaviors Reports*, 9. <https://doi.org/10.1016/j.abrep.2018.100150>
- Echeburúa, E. (2010). Las raíces psicológicas de la violencia, en Sanmartín, J. Gutiérrez, R., Martínez, J., Vera, J. L. (Coords.). *Reflexiones sobre la violencia* (pp. 34-43). Instituto Centro Reina Sofía, Siglo XXI.
- Equizzi, M. (2023). Of gods, tricks and weirdos—A perspective related to content, practices and aims in the usage of AR for touristic experiences and spatial storytelling. *Smart Tourism*, 4(2), 1-4. <https://doi.org/10.54517/st.v4i2.2489>
- Ferreira Deslandes, S., Coutinho, T., Ramos de Souza Costa Ferreira, T., y Matassoli Duran Flach, R. (2020). Desafíos en línea con niñas, niños y adolescentes: violencia autoinfligida y estrategia mediática. *Salud Colectiva*, 16, 1-13. <https://doi.org/10.18294/sc.2020.3264>
- Fränti, P., y Fazal, N. (2023). Design principles for content creation in location-based games. *ACM Transactions on Multimedia Computing, Communications, and Applications (TOMM)*, 19(5s), 1-30. <https://doi.org/10.1145/3583689>
- Feijoo, B., Sádaba, C., y Segarra-Saavedra, J. (2023). Viral challenges as a digital entertainment phenomenon among children. Perceptions, motivations and critical skills of minors. *Communications*. <https://doi.org/10.1515/commun-2022-0044>
- Gámez-Guadix, M., Almendros, C., Rodríguez-Mondragón, L., y Mateos-Pérez, E. (2020). Autolesiones online entre adolescentes españoles: análisis de la prevalencia y de las motivaciones. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 7(1), 9-15. <https://doi.org/10.21134/rpcna.2020.07.1.1>
- Gil, F., Oberst, U., Del Valle, G., y Chamarro, A. (2015). Nuevas tecnologías - ¿Nuevas patologías? El Smartphone y el fear of missing out. *Aloma: Revista De Psicología, Ciències De l'Educació I De l'Esport*, 33(2), 77-83. <https://doi.org/10.51698/aloma.2015.33.2.77-83>
- Gómez, A. (2006). Sí mismo e identidad social. En A. Gómez, E. Gaviria y I. Fernández (Coords.), *Psicología social* (pp. 231-295). Sanz y Torres.
- Guillotte, A. (2003). *Violencia y educación. Incidencias, incivildades y autoridad en el contexto escolar*, Amorrortu.
- Gutiérrez, M. (26 de octubre de 2002). Ridícula sanción de SG a 'No te equivoques': Dalton, *El Universal*. <https://archivo.eluniversal.com.mx/espectaculos/40818.html>

- Han, Byung-Chul (2019). *Sobre el poder*. Herder.
- Hernández, O. (2024). En menos de dos semanas reportan cuatro suicidios de adolescentes en Zacatecas; dos fueron por reto viral. *Milenio*. <https://www.milenio.com/policia/reportan-cuarto-suicidio-de-adolescente-en-zacatecas>
- Ibanez-Ayuso, M. J., Limón Mendizabal, M. R., y Ruiz-Alberdi, C. M. (2022). Retos virales: Análisis del impacto de TikTok para los vínculos familiares. *Revista de Ciencias Sociales*, 28(3), 42-54. <https://doi.org/10.31876/rcs.v28i3.38449>
- INEGI. (2024). *Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) 2023. Tabulados*. <https://www.inegi.org.mx/programas/endutih/2023/#tabulados>
- International Conference on Population and Development (ICPD) (November 2021). *Reporting tip sheet on digital violence: a practical reference guide for journalist and media*. <https://www.unfpa.org/resources/digital-violence-tip-sheet-for-journalists>
- Jacquier, D. (2020). El desafío de la Ballena Azul: El límite entre la socialización y el riesgo en los jóvenes. *Ejes de Economía y Sociedad*, 3(5), 79-98. <https://pcent.uner.edu.ar/index.php/ejes/article/view/714>
- Juárez, M. (2019). La necesidad de clasificar los retos virales para establecer un sistema de prevención eficaz. En A. Vicente y J. Sierra (Coord.), *Aproximación periodística y educ comunicativa al fenómeno de las redes sociales* (1267-1280). McGraw Hill.
- Lepe, C., y Rebeil M.A. (2009). Ética y violencia mediática, en Rebeil, M.A., y Gómez, D.G. (Coords.) *Violencia mediática e interactiva* (25-41). Universidad Anáhuac, Trillas.
- Mahadevaiah, M. y Nayak. R. (2018). Blue Whale Challenge: Perceptions of first responders in medical profession. *Indian Journal of Psychological Medicine*. 40(2), 178-182. [https://doi.org/10.4103/IJPSYM.IJPSYM\\_399\\_17](https://doi.org/10.4103/IJPSYM.IJPSYM_399_17)
- Manzo, D. (2021). Dos niñas fueron halladas sin vida en Oaxaca; lo relacionan con reto viral 'Blackout challenge' de TikTok. *Aristegui Noticias*. <https://aristeguinegocias.com/2010/mexico/dos-ninas-fueron-halladas-sin-vida-en-oaxaca-lo-relacionan-con-reto-viral-blackout-challenge-de-tiktok/>
- Martín Muñoz, D., y Atauri Mezquida, D. (2024). Digital Community of Children's self-injuries in TikTok: Quantitative and qualitative methodological approach. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(4), 61-74. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5292>
- Miles, B. y Huberman, A. (1994). *Qualitative data analysis: a source book of new methods*. Beverly Hills, Sage.
- Morales, J. F. (2007). Identidad social y personal. En J. F. Morales, M. C. Moya, E. Gaviria y I. Cuadrado, *Psicología social* (pp. 787-805). McGraw-Hill.

- Olivares García, F. J., y Méndez Majuelos, I. (2020). Análisis de las principales tendencias aparecidas en TikTok durante el periodo de cuarentena por la COVID-19. *Revista Española de Comunicación en Salud*, 243-252. <https://doi.org/10.20318/recs.2020.5422>
- Olivé, L. (1998). Tecnología y violencia, en Sánchez (ed.). *El mundo de la violencia* (pp.147-164). UNAM-FCE.
- Ortega-Barón, J., Machimbarrena, J., Montiel, I. et al. (2023). Viral internet challenges scale in preadolescents: An exploratory study. *Current Psychology*, 42, 12530–12540. <https://doi.org/10.1007/s12144-021-02692-6>
- Pérez-Gómez, Á. (2012). *Educarse en la era digital*. Morata.
- Peris, R., y Agut, S. (2007). Evolución conceptual de la Identidad social. El retorno de los procesos emocionales, *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*, 10(26), 1-11. <http://reme.uji.es>
- Pressgrove, G., Weberling, B., y Jang, M. (2017). What is Contagious? Exploring why content goes viral on Twitter: A case study of the ALS Ice Bucket Challenge. *Journal of Philanthropy and Marketing*, (23)1, 1-8. <https://doi.org/10.1002/nvsm.1586>
- Quintana, S. (2021). Retos virales en redes sociales. Facebook y TikTok como plataformas de expresión-constitución del falso self. *Revista Letra en Psicoanálisis*, 7(1), 75-91. <https://cies-revistas.mx/index.php/Psicoanalisis/article/view/174>
- Raimundi, M., Molina, M., Gimenez, M., y Minichiello, C. (2014). ¿Qué es un desafío? Estudio cualitativo de su significado subjetivo en adolescentes de Buenos Aires. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 12(2), 521-534. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/36027>
- Renedo-Farpón, C., y Neira-Carrión, N. (2024). Las redes sociales como espacios de representación: Un análisis del reto viral “Una beca por pena” y su impacto en el colectivo de personas con discapacidad. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 30(1), 223-232. <https://dx.doi.org/10.5209/esmp.91584>
- Roth, R., Abraham, J., Zinzow, H., Wisniewski, P., Khasawneh, A., y Chalil, K. (2020). Evaluating News Media Reports On the ‘Blue Whale Challenge’ For Adherence to Suicide Prevention Safe Messaging Guidelines. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 4(26), 1.27. <https://doi.org/10.1145/3392831>
- Sánchez, A. (1998). *El mundo de la violencia*, UNAM-FCE.
- Sanmartín, J. (2010). Concepto de violencia, en Sanmartín, J. Gutiérrez, R., Martínez, J., Vera, J. L. (Coords.). *Reflexiones sobre la violencia* (11-33). Instituto Centro Reina Sofía, Siglo XXI.
- Serrano-Puche, J. (2016). Internet y emociones: nuevas tendencias en un campo de investigación emergente. *Comunicar*, 24(46), 19-26. <https://doi.org/10.3916/C46-2016-02>

- SSC CDMX. (2023). 194: La SSC alerta a la ciudadanía sobre retos o desafíos peligrosos entre menores de edad y emite recomendaciones para evitarlos. SSC CDMX. <https://www.ssc.cdmx.gob.mx/comunicacion/nota/194-la-ssc-alerta-la-ciudadania-sobre-retos-o-desafios-peligrosos-entre-menores-de-edad-y-emite-recomendaciones-para-evitarlos>
- Strauss, A., y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa. Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (E. Zimmerman, Trad.). Editorial Universidad de Antioquia-Facultad de Enfermería de la Universidad de Antioquia (trabajo original publicado en 1998).
- Tajfel, H. (1984). *Grupos humanos y categorías sociales. Estudios de psicología social*, Herder, 1984.
- Turner, J. C. (1999). Some current issues in research on social identity and selfcategorization theories. En N. Ellemers, S. Spears, y B. Doosje (Eds.), *Social identity*, Blackwell.
- Valencia-Sandoval, K., Sánchez-Leyva, J. L., y Duana-Avila, D. (2022). Ciber Dependencia y Competitividad. *Investigación administrativa*, 51(129), 00009. <https://doi.org/10.35426/iav51n129.09>
- Valkenburg, P. M., y Peter, J. (2009). Social consequences of the Internet for adolescents: A decade of research. *Current Directions in Psychological Science*, 18(1), 1–5. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8721.2009.01595>.
- Velasco, M. J. (2011). Violencia instrumental y sentimientos morales. *Revista Española de Orientación y Psicopedagogía*, 22(3), 273-288. <http://hdl.handle.net/11162/92140>
- Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Wang, P. W., Chang, Y. H., y Ko, C. H. (2012). Social anxiety in online and real-life interaction and their associated factors. *Cyberpsychology, behavior and social networking*, 15(1), 7–12. <https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0015>
- Zhang, J. y Centola, D. (2019). Social networks and health: new developments in diffusion, online and offline. *Annual Review of Sociology*, 45(1), 91-109. <https://doi.org/10.1146/annurev-soc-073117-041421>