

Acoso y redes sociales. Representación de  
peligros digitales en You

Harassment and social networks. Digital risks  
representation in You

Aixa Jorquera-Trascastro  
Universidad Francisco de Vitoria,  
aixa.jorquera@gmail.com,  
<https://orcid.org/0000-0003-1318-1296>

Recibido: 9 de febrero de 2020

Aceptado: 25 de septiembre de 2020

Para citar este artículo: Jorquera-Trascastro, A. (2020) Acoso y redes sociales. Representación de peligros digitales en You Harassment and social networks. Creatividad y medios de comunicación en el contexto digital. Creatividad y Sociedad (33) 281-304.

Recuperado de <http://creatividadysociedad.com/wp-admin/Art%C3%ADculos/33/11.pdf>

## Resumen

El uso y posibles peligros de las redes sociales cada vez cobran mayor interés tanto dentro como fuera de la Academia. La revolución digital se observa tanto en el empleo que hacen los usuarios de las diferentes aplicaciones que les permiten mantenerse interconectados, como en la forma en que consumen los contenidos creados por terceros. De esta manera, podemos ver como las plataformas VOD han supuesto una nueva edad dorada para las series de televisión. Estas series han dado un giro respecto a sus antecesoras, abandonando las tramas autoconclusivas y lo políticamente correcto, desterrando al héroe clásico, al humor blanco y dejando lo de comer perdices para el próximo capítulo. En esta nueva narrativa, poblada de personajes con más sombras que luces, resulta de especial interés cómo se representan los cambios sociales que caracterizan a la generación *millennial*, pues son historias que basculan entre una crítica feroz y un retrato fiel de sus consumidores. En este punto, atenderemos a la representación que se hace en la serie *You* de las redes sociales, cuyo uso ya se ha extendido de tal manera, que cada vez más series las incluyen como elemento natural dentro del desarrollo de sus tramas; así como de los posibles peligros que éstas entrañan.

## Palabras clave:

Acoso; Redes Sociales; Series; Televisión; *You*

## Abstract

Social networks use and its possible risks are becoming a focus of interest in and out the Academia. Digital revolution can be observed in two ways: how the users interact among each others and how they consume third parties produced contents. Therefore, we can affirm that VOD platforms have brought with them a new golden era for series. These series have shifted with respect to their predecessors, leaving the auto-conclusive and the politically correct plots, banishing the classical hero and the white humour, and saving the "happily ever after" for the next episode. In this new narrative, full of characters with more shadows than lights, becomes specially interesting how the social changes which characterize the millennial generation are represented. This stories swing from a fierce criticism to a faithful portrait of its consumers. At this point, we will attend the representation that *You* makes of the social media, which use has been extended in such a way in several series, included as a natural element in the development of their plots, as well as the possible risks they may entail.

## Keywords:

Harassment; Social Networks; Series, Television; *You*

## 1. Introducción

En la nueva edad dorada de la televisión las series, más que un formato a medio camino entre la pequeña y la gran pantalla, se han erigido como un producto de consumo masivo que, no solo refleja una pluralidad de realidades sociales, sino que determina la construcción de la identidad para quienes las siguen. Las redes sociales, como motor de las relaciones *millennial* y ente omnipresente y cuasi omnipotente en la proyección del individuo y su adaptación al entorno, no podían pasar desapercibidas en las narrativas contemporáneas. Durante el último lustro, la enorme digitalización de nuestro día a día ha ido ganando representación en la pantalla; así, no es raro que cada vez veamos más historias que avanzan en base a sobreimpresiones de *Whatsapp* en un plano de alguien que pasea por la calle, o que lleguen a desarrollar un capítulo de una serie íntegramente a través de la interacción de sus personajes por móvil y ordenador (Modern Family, Connection Lost, capítulo 16 de la 6ª temporada).

En la mayoría de los casos, esta representación de la digitalización influye principalmente en el guion y en el planteamiento de realización. Sin embargo, pocas veces se la había representado como una entidad dentro de la historia y, menos aún, se habían abordado los peligros que puede entrañar el uso irresponsable de las redes sociales y el nivel de exposición pública que hemos alcanzado en los últimos tiempos. Hasta este año pasado, 2018, con el estreno de *You*.

La ficción, cuya primera temporada está disponible en Netflix y ha alcanzado un rating de 8,1/10 en IMDB, ha supuesto una vuelta de tuerca a todos los tópicos de las comedias románticas y una crítica feroz a la exposición irreflexiva que hacemos de nosotros mismos en redes sociales. En clave de humor negro y desde la perspectiva del protagonista se presenta un relato que empieza buscando la identificación con el espectador y –casi– la legitimización de ciertas conductas que se han vuelto comunes entre los jóvenes, para continuar oscureciéndose y exagerando estas conductas hasta mostrar los peligros que pueden entrañar estas prácticas.

Para comprender en qué medida *You* representa una realidad, abordaremos un estudio cualitativo, basado en el visionado y el análisis de contenido, relacionándolo con los estudios que se han hecho sobre el comportamiento de los jóvenes en redes sociales y los problemas derivados de éstas, así como cuantitativo, en el que examinaremos en qué medida se re representan los posibles peligros derivados de las redes sociales. Si, por lo general, el tratamiento que se le había dado a las redes sociales en la ficción había sido desde la perspectiva de la normalización, o incluso como una herramienta útil (de que se vale, por ejemplo, el personaje de Michael C. Hall para encontrar a su hija en *Safe*), ahora las series están poniendo de relieve las consecuencias que está teniendo la falta de educación y concienciación sobre el uso de estas plataformas.

## 1.1 La Tercera edad dorada de la televisión

Las series son el mejor audiovisual que reúne las herencias del cine pero se toma en serio la televisión, y por eso narra sobre la base de personajes y asume la serialidad como recurso, abordando asunto que requieren del largo aliento televisivo.

(Rincón, 2016, p. 152)

De aquella primera edad dorada de mediados del siglo XX, en la que las series eran protagonizadas por aquellas figuras que encarnaban los ideales del pueblo americano, buscando despertar la admiración del espectador, se evolucionó en la segunda edad dorada a un mayor realismo social, con series protagonizadas por el prototipo de ciudadano medio, con sus luces y sombras, susceptible de generar la identificación del televidente. En la tercera edad dorada, que está viviéndose desde finales del pasado siglo, las series han dado un paso más allá, gracias a que, tanto la televisión por cable como las plataformas VOD, no se ven sometidas al control

de la Comisión Federal de Comunicaciones. Esta liberación permite explorar nuevas vías creativas, incluso reivindicando temas tabú, estando exentos de trabas en cuanto a la utilización de lenguaje malsonante, violencia o contenido sexual. Con ello, se posibilita un cambio significativo en la creación de los personajes protagonistas. Encontramos antihéroes –incluso auténticos villanos– que exhiben comportamientos amorales y malvados. No se pretende que caigan bien al espectador ni se busca su empatía; incluso pueden resultar odiosos, siempre y cuando sean interesantes, ya que el objetivo es despertar fascinación.

En este nuevo período se ha incrementado la calidad de las producciones, alcanzando una impecable factura técnica apenas imaginable, en un contenido televisivo, años atrás. La aparición en escena de las plataformas VOD conlleva además una significativa modificación en la relación del medio con su consumidor: ya no se trata de un mero espectador, sino de un cliente que abona una cuota por el consumo que realiza. Ello significa que la oferta no está condicionada por el ideario, las preferencias o los intereses de posibles empresas anunciantes puesto que no se financian de anuncios publicitarios. Además, al tener que tratar al receptor como cliente y no como mero espectador, la calidad de la oferta se convierte en un valor imprescindible: ya no se trata de rellenar la parrilla al menor coste, ni cabe estirar las tramas sin sentido. Un cliente es mucho más exigente que un espectador, y las series ven reducidos el número de capítulos por temporada en aras de obtener una mayor calidad en todos y cada uno de ellos.

Las diferencias entre los condicionantes de la televisión en abierto y las características de la televisión de pago y las plataformas VOD han supuesto generar el caldo de cultivo idóneo para profundizar en la experimentación de nuevas fórmulas narrativas y estilos vanguardistas. Al respecto, Cascajosa Virino (2009), utilizando un término proveniente del campo publicitario, habla de *Gimmick TV*, haciendo referencia a la utilización de capítulos o series de concepto como “truco o recurso especial con el fin de resaltar o diferenciar determinado producto de su competencia u ofrecer algo novedoso y excitante al cliente” (Cascajosa Virino, 2009, p. 21). Se trata pues

de hallar elementos diferenciadores, que el público llegue a identificar como marca de la casa, y en esta búsqueda la *Gimmick TV* “pone la historia al servicio de la exploración de fórmulas narrativas o estilísticas vanguardistas caracterizadas por el riesgo, la novedad o la provocación” (Cascajosa Virino, 2009, p. 21).

Otra de las consecuencias de no tener que someterse a la necesidad de llegar a amplios sectores de población, que los intereses publicitarios determinan e imponen a la televisión en abierto, ha sido la rentabilización de la fragmentación de la audiencia, apareciendo el fenómeno *Narrowcasting* –emisión para grupos concretos–, gracias al cual aparecen producciones que dan visibilidad a grupos sociales minoritarios que, hasta ahora, carecían de representación en las series o aparecían en personajes secundarios estereotipados y de escasa relevancia.

Junto a la reivindicación de la superación del tabú y a la renovación de las técnicas narrativas, encontramos una tercera característica importante: la hibridación de géneros, que se ha convertido en una constante, aún cuando las grandes protagonistas pertenecen al macrogénero dramático (Cascajosa Virino, 2009). Podemos encontrar momentos realmente dramáticos en una comedia, situaciones tan tristes como el capítulo *Jurassic Bark* de la 4ª temporada de *Futurama* (Fox: 1999-2013), posiblemente el más recordado de los episodios de esta irreverente sitcom animada, con la imagen de Seymour muriendo solo y abandonado tras esperar a su amo durante doce años en la puerta de su lugar de trabajo, mientras suena *I will wait for you*. También cabe citar claros ejemplos de series con estructura eminentemente dramática, como *Desperate Housewives* (*Mujeres Desesperadas*, ABC: 2004-2012), que incluyen significativas dosis de humor en sus tramas, siendo destacable en este sentido *Ally McBeal* (Fox: 1997-2002) por haber sido el primer drama a nivel estructural en hacerse con el Emmy a mejor comedia (Cascajosa Virino, 2009), o exponentes de hibridación entre el drama policiaco y la comedia, como es el caso de *Castle* (ABC: 2009-2016).

Aunque no sean la norma, no podemos dejar de destacar el éxito de las series corales, desde series policiacas que han hibridado la ciencia forense o de estudio del

comportamiento, como la franquicia C.S.I (C.S.I.: Crime Scene Investigation, CBS: 2000-2016), o *Mentes Criminales* (Criminal Minds, CBS: 2005- ), a grandes historias, en las que se pueden apreciar la multiplicidad de tramas y que se han convertido en auténticos fenómenos de masas, como es el caso *Lost* (Perdidos, ABC: 2004-2010) o *Game of Thrones* (Juego de Tronos, HBO: 2011-2019), la serie más premiada de la historia de la televisión.

Con el nuevo milenio, en el mundo audiovisual se produce un nuevo cambio, fruto de su convergencia con Internet. Los consumidores más jóvenes prefieren hacer uso de otros dispositivos, tanto fijos como móviles (ordenadores, teléfonos móviles o tablets). Se empieza a hablar del modelo Webcasting, en el que el individuo adquiere el mayor poder para personalizar el consumo del producto audiovisual, decidiendo el qué, el cómo y el cuándo a su libre albedrío, sin más limitaciones que su poder adquisitivo; “es una de las pocas traducciones concretas de la tan esperada convergencia digital, emerge gracias a un modelo social que valoriza la individualidad, hasta el punto de que algunos autores prefieren hablar de egocasting” (López Villanueva, 2011, p. 21). Por otra parte, las televisiones en abierto han encontrado en la red un medio para fidelizar al espectador, dando la oportunidad de abandonar su tradicional pasividad y convertirse en un actor de sus programas gracias a las redes sociales, en particular, Twitter. Cada vez más programas cuentan con apps desde las que sus seguidores interactúan y entablan un diálogo en tiempo real.

Como apunta Guerrero Pérez (2018), la televisión vive una etapa histórica en la que convergen una mayor oferta de contenidos a los que se accede desde múltiples dispositivos fijos y móviles, y la irrupción de nuevos hábitos de consumo que potencian la personificación e interactividad. Tal giro ha dado la televisión al fusionarse con internet “que parece razonable plantearse si no estamos ante un nuevo medio” (Guerrero Pérez, 2018, p. 1232).

En este sentido, si se mantiene la tendencia, es de esperar que el público de más edad, en un futuro próximo, consuma el contenido televisivo

de un modo muy diferente a como lo hacen las personas mayores en la actualidad.

(Guerrero Pérez, 2018, p. 1237)

## 1.2 El héroe freak

Si repasamos algunas de las producciones televisivas contemporáneas se aprecia cómo, a pesar de provenir de mundos e imaginarios comunes, el planteamiento del héroe es notablemente distinto en los últimos años. Los protagonistas de las series más recientes casi siempre tienen un elemento que los distancia del virtuosismo clásico, un elemento de extrañeza (o rareza), una cierta ausencia de capacidad social en muchas ocasiones.

(Crisóstomo Gálvez, 2014, p. 177)

La autora pone de relieve algo que otros autores venían apuntando: las características del héroe clásico, cada día más, brillan por su ausencia. De la misma manera que el espectador no quiere tramas correctas ni finales felices, tampoco siente ya empatía por los héroes blancos, luminosos, incólumes. En una sociedad descreída, sarcástica y cínica, el héroe con el que conectan debe tener todas las sombras de un villano, algún atisbo de luz que lo redima en última instancia y proseguir el relato –su relato– con la única autoridad moral de ser él quien lo cuenta, a sabiendas de su naturaleza imperfectamente humana.

Las series se caracterizan por estallar la moral del televidente clásico (...). Ya los buenos no serán los policías o los periodistas; es más, ya no habrá buenos, los protagonistas viven al margen de la ley y expresan esa amargura del existencialismo pop que consiste en asumir que el capitalismo y la democracia son un fraude y que todos somos sobrevivientes de esta conspiración cósmica montada por Estados Unidos, los gobiernos cínicos, los empresarios desalmados y los políticos corruptos.

(Rincón, 2016, p. 152)

Este tipo de héroe, desencantado con la sociedad, ajeno a la legalidad, es el protagonista que realmente consigue una identificación con el público. Protagonistas como Walter White (*Breaking Bad*, AMC: 2008-2013), un profesor de Química de mediana edad con escaso éxito profesional que se reinventa como narcotraficante, primero para conseguir dinero para su familia, ya que le han diagnosticado cáncer, pero después, para gozar del reconocimiento y el poder que le habían sido negados durante toda su vida, enganchan al público porque exploran aquello con lo que el ciudadano medio fantasea: la libertad, la insurrección, la rebelión. Lejos de la realidad anodina en la vivimos, esa que supone para Walter White su mundo ordinario, “estas series celebran personajes moralmente ambiguos, las temáticas son atrevidas, las estéticas son sublimes, permiten gozar lo prohibido y celebrar lo que está al margen de la ley” (Rincón, 2016, p. 153).

Si Rincón (2016) propone que los nuevos héroes se acercan a lo que ansiamos, a los oscuros anhelos de nuestra psique, Crisóstomo Gálvez (2014), por su parte, defiende que no hacen sino actuar como espejo de los cambios sociales que nosotros mismos experimentamos. Los héroes se alejan de la perfección clásica porque nosotros estamos lejos de ella. Mientras que el primero podría aludir al antihéroe clásico, la segunda propone un nuevo tipo de héroe, al de denomina “héroe freak” (Crisóstomo Gálvez, 2014).

Este héroe freak se caracteriza por poseer una particularidad que dificulte la socialización y padecer el ostracismo social en sí mismo. Un claro ejemplo sería Sheldon Cooper (*The Big Bang Theory*, CBS: 2007-), cuyo síndrome de Asperger le impide sentir tener una socialización normal con sus compañeros y amigos. Otro ejemplo, que bebe directamente del término “freak”, es el de los protagonistas de *American Horror Story: Freakshow* (FX: 2014), donde un circo ambulante formado reúne a mujeres barbudas, siamesas, gigantes y enanos; en definitiva, a todos aquellos que por sus características han sido repudiados por la sociedad y no encontrarían su lugar en otra parte.

Crisóstomo Gálvez (2014) distingue entre cuatro tipos de héroe freak, a saber:

- El freak tecnológico y fan: aquél que posee habilidades científicas o informáticas fuera de lo común, suele ser especialista en algún producto cultural y le faltan habilidades sociales.
- Superhéroes frikis con habilidades únicas: todos aquellos que son excluidos o mirados de soslayo por poseer alguna capacidad extraordinaria.
- El outsider: el héroe que no es naturalmente introvertido, sino que es excluido del grupo, ya sea por el resto o motu proprio.
- El freak trastornado: aquél cuya carencia social se origina en problemas mentales o conductuales inherentes, o causados por la adicción a sustancias de diversa índole.

De este último tipo de héroe freak, el caso más extremo sería el del sociópata, aquél cuyo cuadro de personalidad antisocial le hace rehuir las normas preestablecidas y pierde “la noción de la importancia de las normas sociales, como son las leyes y los derechos individuales” (Crisóstomo Gálvez, 2014, p. 186).

### 1.3 El uso de las redes sociales y sus peligros

Aunque el concepto de red social es antiguo, en los últimos tiempos ha adquirido un cariz digital, más relacionado con la tecnología e internet, y ha fomentado un sentimiento de conexión y pertenencia que no requiere de la presencialidad. En la era digital, las redes sociales se han consolidado “de forma progresiva dejando atrás las voces más críticas que lo relacionaban con una efímera novedad” (Herrero Gutiérrez y Romero Bejarano, 2015, p. 108), ya que permiten conocer gente nueva, mantener el contacto y relacionarse con individuos con intereses afines (Rodríguez García y Magdalena Benedito, 2016, p. 26).

Los jóvenes sienten una necesidad imperiosa de estar permanentemente conectados, “pueblan las redes sociales; las vivencian y las hacen propias porque asis-

ten, en su inmersión iniciática, al ritual de formar parte de comunidades en las que experimentan una existencia grupal desleída de las sujeciones espacio-temporales” (Gértrudix Barrio, Borges Rey y García García, 2017, p. 63). No pueden concebir un mundo sin internet, pues su imagen virtual es su estandarte, su identidad y lo que les hace sentirse integrados en el grupo (Rodríguez García y Magdalena Benedito, 2016, p. 26). Tal y como no podríamos imaginar un mundo sin bombillas, los nativos digitales no pueden vislumbrar un mundo en el que haya que buscar una dirección en un mapa –o preguntando–, contactar con un amigo llamando al teléfono fijo de la casa, o mandar una carta por correo postal –y esperar, durante semanas, la respuesta–. Sin duda, las redes sociales, sobre todo desde que se liberaron espacialmente gracias al smartphone, han traído enormes ventajas para la comunicación. Sin embargo, varios autores han puesto ya de relieve los peligros que estas herramientas puede entrañar, ya que estos dispositivos se han convertido “en auténticas cajas negras que realizan una grabación continuada de la existencia de los jóvenes” (Gértrudix Barrio et al., 2017, p. 65).

La masiva popularidad de la comunicación en línea entre los adolescentes ha provocado reacciones encontradas. Las preocupaciones se han focalizado en el desarrollo de relaciones superficiales con extraños, en el riesgo de adicción y en el aumento de la probabilidad de ser víctima de ciberacoso. Desde otra perspectiva, se puede considerar a internet como una oportunidad para mantener y profundizar relaciones creadas de manera presencial, para explorar la propia identidad, encontrar apoyo a problemas de desarrollo en temas sensibles, desarrollar habilidades, entre otros.

(Arab y Díaz, 2015, p. 8)

En este sentido, Rodríguez García y Magdalena Benedito (2016) ponen de relieve la incertidumbre existente ante las posibles repercusiones que pueda tener esta nueva realidad interconectada e hiperexpuesta. Herrero Gutiérrez y Romero Bejarano (2015) señalan que en los últimos años se han multiplicado los casos de violación

de la intimidad y la privacidad en las redes sociales y, en esta misma línea, Mumford, Okamoto, Taylor y Stein (2013) apuntan que hay paridad de género entre víctimas y agresores. Cabe incidir en que, pese a que la mayoría de estudios al respecto se centran en los adolescentes, estos no son los únicos que sufren los peligros de las redes sociales (Herrero Gutiérrez y Romero Bejarano, 2015). No obstante, hay estudios que hacen hincapié en la importancia de la edad como factor a considerar en la exposición a los peligros de las redes sociales (Duncan, Zimmer-Gembeck y Furman, 2019) ya que los jóvenes, como nativos digitales, han nacido inmersos en el mundo interactivo y no perciben sus riesgos, convirtiéndose en los más vulnerables (Rodríguez García y Magdalena Benedito, 2016).

Rodríguez García y Magdalena Benedito (2016) ponen el foco de preocupación en el nivel de seguridad de las contraseñas que usan los jóvenes y en la privacidad, destacando que “se percibe un bajo nivel de seguridad en relación con las contraseñas que emplean los jóvenes en las redes sociales” (p. 42), y que “muchos jóvenes emplean las redes sociales sin ningún tipo de control, ofreciendo gran información acerca de sus vidas, que puede ser empleada de forma poco ética por otros usuarios del mundo virtual” (p. 45). En el mismo sentido, Prieto Quezada, Carrillo Navarro y Lucio Pérez (2015) señalan que estas herramientas en muchos casos se usan para “espíar, acosar, hostigar y difundir información ofensiva” (p. 45).

Otros peligros a los que podemos aludir son el grooming –conjunto de estrategias que desarrolla una persona adulta para ganarse la confianza de un joven, con el fin de abusar sexualmente de él, o el sexting –compartir imágenes de contenido sexual– (Arab y Díaz, 2015), la suplantación de identidad (Herrero Gutiérrez y Romero Bejarano, 2015), el ciberacoso a la pareja (Durán y Martínez-Pecino, 2015), la difusión de rumores o exclusión social (Willard, 2005) o, incluso, los secuestros (Veloz Aguilar, 2017). En este punto, resulta importante apuntar que las formas de agresión virtual, aunque motivadas por el distanciamiento y el anonimato, están relacionadas con las formas de agresión cara a cara (Larrañaga, Navarro y Yubero, 2018).

## 2. Objetivos

El objetivo esencial de esta investigación es reconocer cómo se aborda el uso de las redes sociales desde la primera temporada de la serie televisiva *You*. En cuanto a los objetivos específicos, se pretende identificar los tipos de peligros virtuales retratados en la ficción, comprobar el nivel de seguridad con el que se protegen los personajes en el entorno virtual y observar cómo se enmarca el protagonista en la categoría de héroe freak.

## 3. Metodología

La metodología planteada desde un primer momento es de corte cualitativo, basado en el visionado y el análisis de contenido, relacionándolo con los estudios que se han hecho sobre el comportamiento de los jóvenes en redes sociales y los problemas derivados de éstas. Sin embargo, tras la revisión bibliográfica, se ha optado por añadir un análisis cuantitativo en el que se investiga cuántas veces aparece un mal uso de redes sociales en cada capítulo, pues son los análisis de esta índole los más usuales en el estudio del uso de las redes sociales. La muestra está compuesta por los 10 episodios de la primera de temporada de la serie, cada uno de ellos con unos 45 minutos de duración, aproximadamente. Hemos decidido centrarnos en cuatro puntos para este análisis: cómo se representan las redes sociales en la serie, si tienen o no contraseñas las redes sociales que aparecen –o los dispositivos, en su defecto–, qué peligros asociados al uso de las redes sociales aparecen representados, y cómo el protagonista responde a la categoría de héroe freak.

## 4. Resultados

### 4.1 Joe como héroe freak

Empezaremos el análisis abordando el carácter de héroe freak del protagonista y narrador, Joe Goldberg, desde cuya perspectiva se desarrolla la trama. Joe, un huérfano que fue acogido por Mr. Mooney siendo aún un niño, fue criado por él e instruido en su oficio: librero. Con el tiempo, y con la enfermedad que incapacita a su mentor, Joe queda a cargo de la librería –y de su coche–. Es un joven algo introvertido, sin educación superior pero con un vasto conocimiento literario que su mentor le hizo adquirir a la fuerza. No expone su vida en redes sociales –un detalle que a Beck le parece una revelación–, ni tiene grandes aspiraciones, lo que le provoca cierto distanciamiento con los jóvenes con los que se relaciona. En un primer momento podríamos identificar a Joe con el outsider, ya que su desdén por las redes sociales y las vidas ficticias que las adornan nos llevan a la conclusión de que ha decidido voluntariamente autoexcluirse.

Sin embargo, consideramos que Joe se enmarca en la categoría de freak trastornado, pues su carencia social proviene de problemas mentales o conductuales inherentes. La infidelidad de Candace con su AR y cómo rompe con él, destrozando el libro que le regaló y escupiendo que nunca lo ha querido (1.09); así como el maltrato sufrido por Mr. Mooney (1.02 y 1.10), que lo encerraba en la jaula del sótano como castigo, se presentan a modo de flashbacks para explicar la actual conducta antisocial del protagonista. Cuando Joe encierra a Beck en la jaula y le cuenta cómo a él le hacían lo mismo y cómo acabó siendo bueno para él, Beck se compadece (1.10).

A raíz de estos traumas y, casi siempre desde una justificación romántica, Joe lleva a cabo actos terribles, como el secuestro y asesinato de Benji (1.01 y 1.03), la agresión y asesinato de Peach (1.05 y 1.06), la agresión al Dr. Nicky (1.09) y su incri-

minación en el asesinato de Beck (1.10), o el secuestro y asesinato de ésta (1.10). No obstante, parece casi más preocupante la falta de conciencia que muestra respeto a los derechos individuales. Si cada vez que ha secuestrado, agredido o asesinado a alguien, era consciente de que estaba haciendo algo reprochable por más que se armase de argumentos maquiavélicos; el problema radica en todo lo que ha hecho sin ver atisbo de cuestionamiento: desde espiar a Beck por la ventana de su apartamento (1.01, 1.02 y 1.03), seguirla por la calle y escuchar sus conversaciones (1.01, 1.02, 1.03, 1.04, 1.05, 1.06 y 1.07), allanar su apartamento (1.01), las casas de Peach (1.05 y 1.06) y la consulta del Dr. Nick para acceder a los archivos de las sesiones de terapia de Beck (1.07), hasta robarle la ropa interior o masturbarse mirándola por la ventana (1.01).

## 4.2 La representación de las redes sociales

El uso de redes sociales es una constante a lo largo de toda la serie, afectando tanto al guion –algunas tramas se desarrollan en base a ellas o deben a su uso ciertos puntos de inflexión–, como a la realización y la postproducción –mediante el encuadre dejando aire a un lado al grafismo sobreimpresionado en pantalla y la adición de efectos de sonido–. Todos los personajes que aparecen en la ficción, a excepción de Mr. Mooney, Paco, Claudia, Ron y Blythe hacen uso de ellas.

Beck y su círculo social, como la mayoría de los millenials, hacen un uso frecuente de ellas, ya sea para mantener el contacto con sus amistades –en grupos de Whatsapp en los que comentan constantemente cada novedad, como se ve en el 1.04 cuando Beck comenta con sus amigas sus encuentros sexuales con Joe y éstas piden fotos y detalles de sus genitales–, para utilizar herramientas útiles –como la transferencia de dinero instantánea que recibe Beck de su padre a través de la aplicación en el 1.04–, para relacionarse profesionalmente y dar visibilidad a sus negocios –como la cita que concierta Benji, en el 1.01, con el que él cree que es un escritor del New York Magazine; la página web del negocio de decoración de interior-

res de Peach, en el 1.05; o la fulgurante carrera como influencer de Annika, que se ofrece a publicar una foto de la librería de Joe de forma gratuita, compadeciéndose de su web aún esté en Myspace, en el 1.04—.

Aunque el uso de redes y la conexión constante a ellas aparece de forma muy integrada en la narrativa, se aprecia cierto tono crítico a la hora de retratar unos comportamientos que han sido plenamente normalizados e interiorizados por los jóvenes. Desde la adicción de Beck a las redes, sintiendo una suerte de síndrome de abstinencia cuando Blythe le obliga a desconectarse para que se centre en escribir (1.08), o la obsesiva necesidad de investigar a la exnovia de Joe (1.09). Un paso más allá, está la alerta del peligro que puede suponer que alguien hunda nuestra reputación digital, como lo que le ocurre a Annika (1.04) cuando Peach publica desde un perfil falso un vídeo en el que esta hace un comentario racista; o hasta qué grado se ha normalizado que la gente rastree nuestra huella digital, como cuando Joe dice a Beck que la ha seguido hasta la feria porque vio una foto suya en una cafetería y buscó su localización, cosa que no parece asustar ni extrañar a la chica en absoluto (1.04). No obstante, la crítica más feroz es la que se hace a través del personaje de Joe, quien no expone su propia vida en redes sociales y mira con desdén a quienes lo hacen, pero las utiliza para espiar y acosar (1.01), en principio, e incluso para secuestrar y agredir a la gente (1.01, 1.05 y 1.06).

### 4.3 Uso de contraseñas

A continuación, podemos ver en la tabla cuántas veces se evidencia la necesidad de contraseñas para acceder a un dispositivo o plataforma en la serie, qué contraseñas usan los usuarios, en qué elemento se requieren y si se consiguen o no vulnerar.

EP	ELEMENTO	PROPIETARIO	CONTRASEÑA	ACCESO	AGRESOR	TC
1.01	Ordenador portátil	Beck	-	Sí	Joe	25:20
1.01	Teléfono móvil	Beck	-	Sí	Joe	40:06
1.02	Teléfono móvil	Benji	Leanna	Sí. Ofreciéndole droga a cambio.	Joe	12:33
1.05	Ordenador portátil	Peach	Desconocida	No	Joe Goldberg	19:21
1.05	Ordenador portátil	Peach	Beckalicious	Sí. Annika le da la idea de que Peach y Beck son muy codependientes.	Joe	27:05
1.07	Ordenador portátil	Dr. Nicky	-	Sí	Joe	33:43
1.09	Teléfono móvil	Dr. Nicky	Huella dactilar	Sí. Amenazándolo con un arma	Joe	31:06

Tabla 1. Uso de las contraseñas por capítulo, elemento, propietario, acceso, agresor y código de tiempo Fuente: Elaboración propia.

En todos los casos, el personaje que ha vulnerado la seguridad de los usuarios ha sido Joe, a través de distintos métodos. Los únicos elementos que han requerido contraseña han sido los dispositivos, pues al iniciar la sesión del usuario, el acceso es automático a todas las redes sociales instaladas.

## 4.4 Tipos de peligro representados

La siguiente tabla recoge cuántas veces aparece, a lo largo de la serie, cada tipo de peligro relacionado con las redes sociales, el agresor que lo perpetra y la víctima que lo sufre.

AGRESOR	VÍCTIMA	TIPO DE PELIGRO	Nº
Joe	Beck	No respetar la intimidad de la víctima	25
	Beck	Usurpación de identidad	2
	Beck	Secuestro	1
	Benji	No respetar la intimidad de la víctima	2
	Benji	Usurpación de identidad	5
	Benji	Secuestro	4
	Candace	No respetar la intimidad de la víctima	2
	Peach	No respetar la intimidad de la víctima	6
	Peach	Divulgación de rumores	1
	Roger Stevens	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Edwin Beck	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Dr. Nicky	No respetar la intimidad de la víctima	2
Beck	Candace	No respetar la intimidad de la víctima	5
	Candace	Usurpación de identidad	1
	Elijah Thornwood	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Maddie Johnson	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Ethan	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Karen	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Jimmy Stone	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Joe	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Joe	Divulgación de rumores	1
	Contacto de Tinder	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Prof. Paul Leahy	Divulgación de rumores	1
	Prof. Paul Leahy	Exclusión social	1
Peach	Annika	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Annika	Usurpación de identidad	1
	Annika	Exclusión social	1
	Beck	No respetar la intimidad de la víctima	1
Annika	Contacto de Tinder	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Candace	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Joe	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Joe	Divulgación de rumores	1
Lynn	Candace	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Joe	Divulgación de rumores	1
	Contacto de Tinder	No respetar la intimidad de la víctima	1
	Joe	No respetar la intimidad de la víctima	1

Tabla 2. Peligros representados por agresor, víctima y número de veces.  
Fuente: Elaboración propia.

De estos datos extraemos que el agresor principal es Joe, con 52 agresiones (un 65% del total de 80 peligros que aparecen representados en la serie), que se dividen en: 39 veces No respetar la intimidad de la víctima (75%), 7 veces Usurpación de identidad (13,46%), 5 veces Secuestro (9,61%) y 1 vez Divulgación de rumores (1,92%). Le sigue, aunque a mucha distancia, Beck, con 16 agresiones (20% del total de 80), divididas entre: 13 veces No respetar la intimidad de la víctima (81,25%), 2 veces Divulgación de rumores (12,5%), 1 vez Usurpación de identidad (6,25%) y 1 vez Exclusión social (6,25%).

En términos globales, el peligro principal es el No respetar la intimidad de la víctima, que aparece 59 veces (73,75%), seguido de Usurpación de identidad, 9 veces (11,25%); Divulgación de rumores, 5 veces (6,25%); Secuestro 5 veces (6,25%); y Exclusión social 2 veces (2,5%).

## 5. Conclusiones

En primer lugar, podemos concluir que Joe, como protagonista, sigue el camino que han ido marcando las últimas tendencias narrativas, alejándose de las cualidades clásicas del héroe. Si en un principio la industria estadounidense enarbolaba la bandera del sueño americano, utilizando como portaestandartes a héroes que encarnaban todos sus ideales, lo que prima hoy día es un tipo de protagonista que no busca admiración o identificación por parte del espectador, sino, en palabras de Cascajosa Virino (2009), “la fascinación ante comportamientos amorales o malvados” (p. 23). Dicha fascinación no está exenta de crítica, ya que todo el relato está estructurado como una ácida sátira impregnada de humor negro. El espectador percibe esta crítica y no llega a identificarse con el protagonista pues ya desde el primer episodio se le presenta como un freak trastornado, con una percepción poco realista de los hechos que suele provocar “una suspensión de la credibilidad por parte del espectador” (Crisóstomo Gálvez, 2014, p. 184).

Atendiendo a la representación que se hace de las redes sociales, concluimos que están verdaderamente integradas en el mundo ordinario de los personajes. Se muestran como útiles, en ocasiones, y con un uso ampliamente normalizado, acusando su mal uso, principalmente, a un protagonista evidentemente trastornado. No obstante, cabe incidir en que aún los personajes que no cometen delitos, que no llegan tan lejos para conseguir sus fines, sino que representan a un joven medio, también denotan cierta adicción y un uso peligroso de estas herramientas en ciertas ocasiones.

El problema principal, sin embargo, que se extrae de ellos, no es el mal uso que puedan llegar a hacer, sino la falta de conciencia respecto a los peligros que acechan, tanto a nivel de seguridad como de privacidad.

En cuanto al nivel de seguridad de las contraseñas, Beck no tiene en ninguno de sus dispositivos, lo que allana el camino para que Joe acceda a ellos y la acose. Peach, por su parte, tiene una no muy difícil de adivinar, dada su evidente obsesión por Beck. El Dr. Nick no utiliza contraseña para proteger el ordenador de su oficina, donde guarda información confidencial y altamente delicada de sus pacientes, mientras que su teléfono se desbloquea con huella dactilar. La única contraseña a la que podríamos inferir un nivel aceptable de seguridad –en tanto que no conocemos a la tal Leanna, ni se la menciona en el argumento–, es la de Benji, que solo la revela, secuestrado, para conseguir droga.

En cuanto al nivel de privacidad, se hace evidente que es poco o ninguno. Los personajes publican su vida en redes sociales, dando detalles de su ubicación, de su compañía, de sus intereses, se escriben sobre las cuestiones más íntimas e incluso intercambian fotos de contenido sexual. Son fácilmente rastreables y no parecen alarmarse por las señales de ciberacoso.

La contraparte a Beck –que representa la normalidad– es Joe, quien retuerce estas conductas llevándolas hasta el extremo de la ilegalidad y lo ética y moralmente reprochable. Joe sí es consciente de estos peligros, de hecho, su voz en off critica

reiteradamente la conducta de Beck, pero no duda en hacer uso de estos puntos flacos para apoyar su gesta caballeresca y salvar a su damisela en apuros. En este punto, resulta interesante que la serie pone de manifiesto el riesgo de una conducta que se ha visto en numerosas ficciones: la romantización del acoso; algo que, según Hernández-Carrillo de la Higuera (2017) se encuentra a la orden del día.

A tenor de esto, podemos comprobar cómo las TIC han favorecido las conductas de agresión y control dentro de las parejas jóvenes (Burke, Wallen, Vail- Smith y Knox, 2011). (Durán y Martínez-Pecino 2015, p. 160-161), y como se ha normalizado esta conducta, justificándola como amor, hasta el punto de que hay estudios que revelan que “el 47,6% informa haber utilizado el teléfono móvil para acosar a su pareja, mientras que el 14% utilizó Internet” (Durán y Martínez-Pecino 2015, p. 163). El problema que cabe plantearse aquí es cuánto representa *You* este peligro de forma fiel, y cuánto exagera. Joe es, sin duda, una sombra. El espectador lo percibe desde el primer capítulo, incluso su narración en off resulta paradójica. No obstante, a la luz de los datos, conviene preguntarse cuán disparatadas son las justificaciones que el protagonista da, al espectador y a sí mismo, y en qué medida Joe supone para la sociedad el reflejo de un espejo trucado de feria o la versión en 16:9 del retrato de Dorian Gray.

## 6. Bibliografía

Arab, E. y Díaz, A. (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 26(1), 7-13.

<https://doi.org/10.1016/j.rmcl.2014.12.001>

Cascajosa Virino, C. (2009). La nueva edad dorada de la televisión norteamericana. *Secuencias*, 29, 6-31. Recuperado de <https://revistas.uam.es/secuencias/article/view/4035>

Crisóstomo Gálvez, R. (2014). Le freak, c'est chic: El freak como nuevo héroe de la serialidad contemporánea. *ZER – Revista de Estudios de Comunicación*, 19(37), 175-189. Recuperado de <http://www.ehu.eus/ojs/index.php/Zer/article/view/13536/12118>

Duncan, N., Zimmer-Gembeck, M. J., y Furman, W. (2019). Sexual harassment and appearance-based peer victimization: Unique associations with emotional adjustment by gender and age. *Journal of Adolescence*, 75, 12-21. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2019.06.016>

Durán, M. y Martínez-Pecino, R. (2015). Ciberacoso mediante teléfono móvil e Internet en las relaciones de noviazgo entre jóvenes. *Comunicar*, 22(44), 159-167. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=15832806017>

Evangelista García, A. y Mena Farrera, R. (2017). Hostigamiento y Acoso Sexual (HAS) en redes sociodigitales. *Revista digital universitaria*, 18(1). Recuperado de: <http://www.revista.unam.mx/vol.18/num1/art05/art05.pdf>

Gértrudix Barrio, M., Borges Rey, E. y García García, F. (2017). Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica. *Telos*, 107, 62-70. Recuperado en: <http://hdl.handle.net/1893/25849>

Guerrero Pérez, E. (2018). La fuga de los millennials de la televisión lineal. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, 1231-1246. <https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1304>

Hernández-Carrillo de la Higuera, C. (junio, 2017). Análisis de la violencia de género en adolescentes en la ficción televisiva actual: el caso de *Por Trece Razones* (2016). Comunicación presentada en: *II Congreso de jóvenes investigadorxs con perspectiva de género*, Getafe. Recuperado de: <https://e-archivo.uc3m.es/handle/10016/26051>

Herrero Gutiérrez, F. y Romero Bejarano, H. (2015). La asunción de los peligros relacionados con la privacidad en Internet y en redes sociales por parte de los

universitarios españoles. *Index.comunicación*, 5(1), 107-121. Recuperado de: <http://journals.sfu.ca/indexcomunicacion/index.php/indexcomunicacion/article/view/194>

Larrañaga, E., Navarro, R. y Yubero, S. (2018). Socio-cognitive and emotional factors in the perpetration of cyberbullying. [Factores socio-cognitivos y emocionales en la agresión del ciberacoso]. *Comunicar*, 26(56), 19-28. <https://doi.org/10.3916/C56-2018-02>

López Villanueva, J. (2011). La reconfiguración de la cadena de valor. En *La televisión etiquetada. Nuevas audiencias, nuevos negocios*. 9-31. Madrid: Fundación Telefónica.

Mumford, E. A., Okamoto, J., Taylor, B. G. y Stein, N. (2013). Middle School Sexual Harassment, Violence and Social Networks. *American Journal of Health Behaviour*, 37(6), 769-779. <https://doi.org/10.5993/AJHB.37.6.6>

Prieto Quezada, M., Carrillo Navarro, J. y Lucio López, L. (2015). Violencia virtual y acoso escolar entre estudiantes universitarios: el lado oscuro de las redes sociales. *Innovación educativa*, 15(68), 33-47. Recuperado de <http://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v15n68/v15n68a4.pdf>

Rincón, O. (2016). Por fin triunfan los malos. La ilegalidad cool en las series de televisión. *Nueva Sociedad*, 0(263), 150-159. Recuperado de: <http://132.248.9.34/hevila/Nuevasociedad/2016/no263/13.pdf>

Rodríguez García, L. y Magdalena Benedito, J. (2016). Perspectiva de los jóvenes sobre seguridad y privacidad en las redes sociales. *Revista ICONO14 Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes*, 14(1), 24-49. <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.885>

Servimedia. (8 noviembre, 2018). Las plataformas ganan terreno: el consumo televisivo en abierto, en mínimos históricos. ABCPlay. Recuperado de: [https://www.abc.es/play/television/noticias/abci-plataformas-ganan-terreno-consumo-televisivo-abierto-minimos-historicos-201811080925\\_noticia.html](https://www.abc.es/play/television/noticias/abci-plataformas-ganan-terreno-consumo-televisivo-abierto-minimos-historicos-201811080925_noticia.html)

Veloz Aguilar, A. (2017). Las redes sociales y sus factores de riesgos. *ProSciences*, 1(5), 10-13. <https://doi.org/10.29018/issn.2588-1000vol1iss5.2017pp10-13>.

Willard, N. (2005). *Educator's Guide to Cyberbullying and Cyberthreats*. <https://www.brown.senate.gov/download/?id=BB953895-0428-4BFF-8172-B7A2FB2DEF25> (15-02-2019).