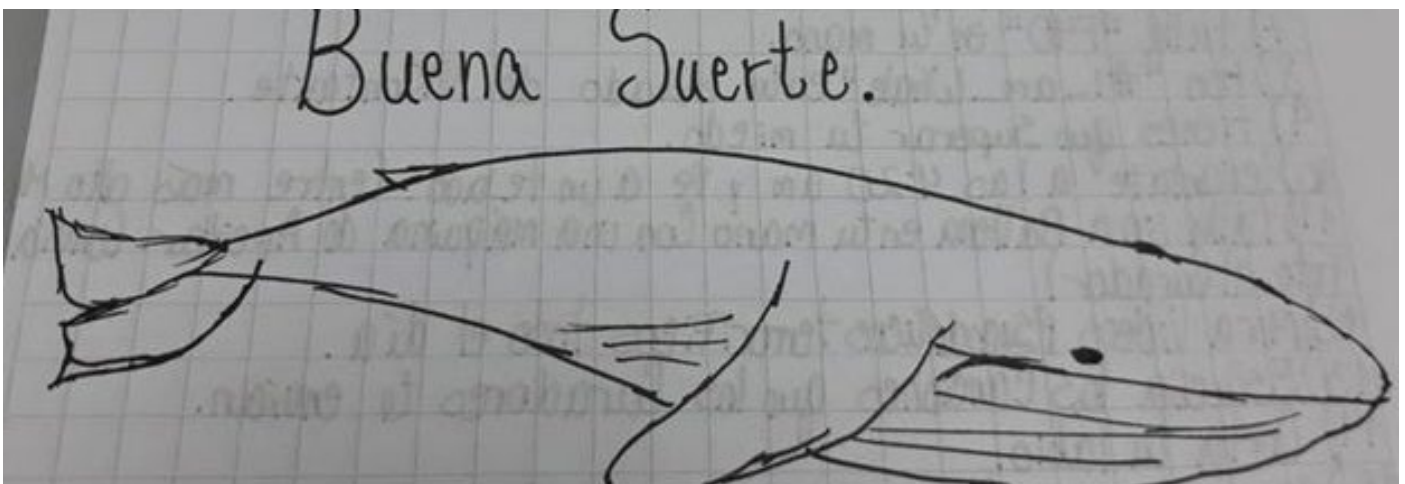


La “Ballena Azul”, el peligroso juego que se extiende por las Redes Sociales

Una oscura forma de ciberacoso



Decenas de jóvenes en el mundo están haciendo el reto de la *Ballena Azul*, una escalofriante lista de pruebas que pasan por cortes en las muñecas hasta saltar de un edificio muy alto. Algunos casos han terminado en suicidio. La manera de propagarse este “juego” es a través de las Redes Sociales.

La *Ballena Azul* (se refiere al fenómeno de los varamientos en los cetáceos, que se compara con el suicidio) es un juego en línea potencialmente lesivo al que se atribuyen casos de suicidio entre adolescentes, supuestamente a causa de las reglas del juego. Su difusión comenzó a través de Internet en mayo de 2016 y se originó en la red social rusa *Vkontakte*.

El juego fue creado por un ruso llamado Philipp Budeikin, un estudiante de psicología que fue expulsado de su universidad. Budeikin afirmó que su propósito era

“limpiar” a la sociedad, empujando al suicidio a quienes él consideraba como inútiles. La *Ballena Azul* empezó en 2013 como “F57”, uno de los nombres del llamado “grupo de la muerte” en *Vkontakte*. En los casos iniciales de suicidios en Rusia, no se pudo establecer una conexión directa con el juego.

¿De dónde viene la “Inspiración” del juego?

En 2016 se estrenó la película *Nerve, un juego sin reglas*, donde los actores Emma Roberts y Dave Franco se someten a un juego del tipo “verdad o te atreves” en una versión en línea. Los protagonistas entran como “jugadores” y todos los que los están viendo en la red pueden ponerles retos; si los cumplen, les entregarán una suma de dinero; pero si fallan, les vacían sus cuentas bancarias. En la película, los retos van aumentando su intensidad: desde hablar con un extraño hasta cruzar dos edificios a través de una escalera de madera. Y el



reto para alcanzar el premio final consiste en asesinar a su oponente dentro de la dinámica del juego.

¿Cómo funciona el juego?

La *Ballena Azul* se basa en la relación entre los *jugadores* (participantes) y los *administradores*. Consiste en una serie de pruebas, ordenadas por los *administradores*, que los *jugadores* deben completar, por lo general una al día. Algunas implican desafíos, como ver sin descanso durante más de un día películas de terror, pero las pruebas pueden ganar en intensidad y violencia, como autolesionarse, grabarse con un cuchillo en el brazo una ballena y otras pruebas que sólo pueden acarrear trastornos psicológicos o físicos.

Algunas pruebas se pueden ordenar de antemano, mientras que otras pueden ser dadas por los *administradores* el mismo día. Por la peligrosidad del juego, se dice que la última tarea puede ser el suicidio. Se cree que el primer caso de suicidio relacionado con el juego se produjo en 2015, en Rusia.

El cumplimiento de los 50 desafíos, que son las pruebas que tiene el juego, es supervisado por unos *curadores*, adolescentes con perfiles falsos o personas que viven en otros países, sin ninguna relación con los participantes, y que mandan los mensajes con las pruebas a las 04:20 de la madrugada.

Los participantes deben mandar fotografías de que han cumplido con los retos a sus curadores e, incluso, subirlos a redes sociales como prueba bajo las etiquetas *#i_am_whale* y *#bluewhalechallenge*.

Los adolescentes reciben mensajes en su teléfono o en perfiles de Facebook para unirse a grupos cerrados y poder participar en el juego.

Recomendaciones para evitar caer en el reto de la *Ballena Azul*

PARA LOS PADRES:

- Comprobar -para conocer su alcance y contenidos- cualquier contenido raro o página sospechosa que detecte que esté usando su hijo en la página www.teprotejo.org o el CAI Virtual de la Policía Nacional.
- Restringir el acceso a móviles y redes sociales a edades tempranas. Una vez que se les autorice, se debe fijar un horario de uso y establecer que solo puedan acceder a Internet en casa.
- Revisar con ellos sus contactos en las Redes Sociales.
- Restringir la entrada a sitios específicos.
- Retirar los dispositivos móviles y ordenadores de las habitaciones, especialmente por las noches.
- Permanecer en alerta ante extrañas señales de los hijos, como alteraciones del sueño, aislamiento social o comportamientos y preguntas sin sentido.
- Avisar a las Redes Sociales de publicaciones que no cumplan las reglas.
- Prohibir encuentros con desconocidos a través de Redes Sociales.

- Bloquear los perfiles que inciten a jugar a esos juegos y borrar las publicaciones que etiqueten a los menores sin autorización.

PARA LOS CENTROS EDUCATIVOS:

- Definir y socializar protocolos para manejar situaciones de riesgo en Internet donde se establezcan canales y responsables a quienes los niños u otros miembros de la comunidad educativa puedan acudir en busca de ayuda.
- Hacer un acompañamiento cercano con el apoyo de los padres de familia o tutores legales.
- Incluir herramientas tecnológicas que permitan rastrear la actividad en Internet de los estudiantes.
- Observar los comportamientos, estados de ánimo y cambios en los hábitos de los alumnos.
- Tratar el tema de la peligrosidad de las Redes Sociales a través de conferencias, charlas o tutorías.
- Introducir y mantener asignaturas de educación en valores, un eficaz antídoto.
- Intervenir de una forma rápida, directa y contundente en el caso de haya sospechas de que algún alumno tenga problemas con las Redes Sociales.