

# EL DESAFÍO DE LA BALLENA AZUL. EL LÍMITE ENTRE LA SOCIALIZACIÓN Y EL RIESGO EN LOS JÓVENES.

Blue Whale Challenge. The limit between socialization and risk in the youth.

**Por: Daiana Jacquier (Facultad de Humanidades y Ciencias-UNL)**

## Resumen

Este trabajo aporta un análisis y clasificación de los desafíos virtuales creados y viralizados en las redes sociales. Dentro de la oferta de retos, la Ballena Azul fue un desafío atípico que se extendió a nivel mundial durante dos años (noviembre de 2015 a noviembre de 2017). Al respecto, nos proponemos describir y analizar las características de los participantes y las dinámicas relacionales que se establecieron en el reto, considerándolo como un epifenómeno de una cuestión más profunda que implica posicionar a las redes sociales como nuevo espacio de socialización juvenil. Esta investigación tiene la característica de ser exploratoria y descriptiva, alineándose bajo la metodología cuantitativa centrada en la recolección, almacenamiento, procesamiento y análisis de datos provenientes de distintas fuentes de información: medios sociales, Google Trends y Twitter; todas de origen online debido a que el desafío y los jugadores son localizables mediante la incursión en las redes sociales; lo que representa una aproximación al trabajo con Big Data en ciencias sociales.

**Palabras claves:** jóvenes – riesgo – socialización – redes sociales - desafíos virtuales.

## Abstract

This work provides an overview of the analysis and classification of virtual challenges that have been created and spread in social networks. Among them, the Blue Whale is a typical challenge that is spread worldwide for two years (November 2015 to November 2017). The objective aims to describe and analyze the characteristics of the participants and the relational dynamics that were established in this challenge, considering it as an epiphenomenon of a more profound question that implies the positioning of social networks as a new space for youth socialization. This research has the characteristic of being exploratory and descriptive, being aligned under the quantitative methodology. It is thus focused on the collection, storage, processing and analysis of data from three sources of information: social media, Google Trends, and Twitter. All of them are of online origin because the challenge and the players are locatable through the incursion in social networks, which represents an approach to work with Big Data in social sciences.

**Key words:** youth - risk - socialization - social networks - virtual challenges.

## Introducción

Vivimos en una sociedad que está hiper mediaticada, ultra conectada, en permanente cambio y esto plantea una reconfiguración del mundo entero. Las dos últimas décadas han sido testigo de la expansión revolucionaria de las tecnologías de la información y la comunicación y es por esto que en la actualidad es difícil entender la vida diaria sin el uso de estas nuevas herramientas. Tanto internet, como las tecnologías asociadas, tienen cada vez mayor presencia en nuestras vidas y quienes reciben la influencia directa de estos cambios cotidianos son los jóvenes.

Pero el uso que se le puede dar a estas tecnologías es muy variado, algunos las utilizan con fines educativos, otros las utilizan para socializar con sus amigos o acceden a la web con fines recreativos, introduciéndose, por ejemplo, en juegos online. Es así que la vida social de los jóvenes transcurre entre dos esferas: la virtual y la real, ellos entran y salen de ambos universos permanentemente casi borrando las fronteras que separan a cada una de estas realidades. Al respecto, a nivel mundial en los últimos años se ha generado una alerta en torno a la cuestión del uso de las nuevas tecnologías por parte de niños y jóvenes, debido a que no solamente ejercen efectos positivos, sino que también pueden presentar riesgos sobre su salud física y psíquica.

En este sentido, las redes sociales se constituyen como nuevo espacio de socialización en donde el riesgo está latente ya que una de las posibilidades que brinda el acceso a internet es que los jóvenes pueden encontrarse con diferentes desafíos virtuales y de esto deriva la relevancia de nuestro caso. Los desafíos virtuales son tendencias fugaces que no tienen vigencia durante demasiado tiempo debido a la velocidad de interacción que proponen las redes sociales. La alerta surge porque muchos de ellos pueden causar lesiones psicológicas, físicas e incluso inducir al suicidio, como sucedió con el caso de la Ballena Azul o Blue Whale Challenge. Desde esta perspectiva, los desafíos virtuales se presentan para los jóvenes como un nuevo espacio caracterizado por la tensión entre el riesgo y la socialización.

Dentro de esta lógica nuestro objeto se centra en los desafíos virtuales, fenómenos novedosos que actúan dentro de las redes sociales como

un nuevo espacio de socialización para los jóvenes, tanto a nivel mundial como local. A modo de anticipo, Blue Whale Challenge es un desafío virtual basado en la relación administrador-jugador y consiste en la realización de una serie de pruebas diarias que se le envían al participante a través de las distintas redes sociales. Las pruebas alternan entre autolesiones y distintas actividades orientadas a producir desordenes a nivel psicológico sobre el participante; el desafío termina el día que se le ordena al jugador “tomar su vida” (suicidarse).

En este artículo nos proponemos describir y analizar las características de los participantes y las dinámicas relacionales que se establecieron en el desafío de la Ballena Azul. Profundizando en el contexto en el que se ubica la investigación, es necesario mencionar que nos enfrentamos a un desafío que por sus características propias tuvo implicancias a nivel internacional, por lo que nuestros datos y el análisis posterior van a estar referidos a los casos que se produjeron en todo el mundo. Respecto del recorte temporal seleccionamos como periodo de investigación desde el mes de noviembre de 2015 que es el momento en que se registra la primera víctima del desafío, hasta el mes de noviembre de 2017 cuando se registra el caso del último jugador.

## Aspectos teóricos y metodológicos

Es importante advertir que específicamente, respecto del tema que nos ocupa encontramos un gran vacío teórico y metodológico, debido a que nos enfrentamos a un objeto empírico novedoso y con escaso desarrollo en investigaciones en ciencias sociales. A pesar de los limitados estudios académicos, presentamos a continuación algunos antecedentes de investigaciones que son considerados como aproximaciones introductorias al respecto. En primer lugar, damos cuenta de aquellos estudios que abordan la temática de internet y la interacción que supone para los sujetos, los cuales consideramos fundamentales para comprender la lógica que proponen las plataformas de conectividad:

**Las redes sociales tecnológicamente mediadas y su impacto en la vida cotidiana de los sujetos:** al respecto, Valle Frutos (2011) y Van Dijck (2016) explican que la red se vuelve un modo de estructurar una forma inédita de estar con otros y produce una socialidad conectada. Por su parte, Igarza (2010) profundiza en la im-

plicancia de las nuevas tecnologías en la cotidianidad y desarrolla su investigación en torno al consumo de internet en sus diferentes formas. Adentrándonos en el terreno propio de las redes sociales, Urresti, Linne y Basile (2015) y Zuazo (2018) proponen un completo análisis de las plataformas y develan claves de interpretación de los usuarios de internet. Y por último, Marañón (2012) propone una clasificación de las redes sociales digitales según la popularización de estas entre los jóvenes.

**Los jóvenes, el uso y la apropiación a las redes sociales:** por un lado, Urresti (2008) estudia la relación de los jóvenes con las computadoras, el ciberespacio y las tecnologías de la información; Morduchowicz (2012) analiza los procesos socioculturales que intervienen en el uso, socialización y la significación web por parte de los jóvenes para determinar hasta qué punto las redes sociales forma parte de la construcción de su identidad. Mientras que Becerra (2015) trabaja sobre el consumo mediático y el sentido crítico que tienen los jóvenes sobre los medios de comunicación masivos y la transformación de los jóvenes receptores a productores y emisores (prosumidores) en internet. Por otro lado, Winocur (2006) propone una reflexión acerca de los procesos de socialización, las prácticas de consumo y las formas de sociabilidad de los jóvenes en internet. En esta misma línea Morduchowicz (2008), Urresti, Linne y Basile (2015) y Urresti (2017) postulan la idea de que los espacios de encuentro y sociabilidad tradicionales se articulan y conviven de manera compleja con las nuevas dinámicas.

**La interacción de los jóvenes con las redes sociales desde una perspectiva de riesgo:** Catalina, López y García (2014) elaboran un diagnóstico de los riesgos a los que están sometidos los jóvenes al incursionar sin supervisión en las redes sociales, atendiendo a las variables de edad, sexo y centro escolar al que asisten. Garcia, Gaona y Gomes (2010) abordan las percepciones que los jóvenes tienen sobre los posibles riesgos que existen en el ciberespacio, centrado en el uso y los potenciales riesgos de las redes sociales e internet por parte de los jóvenes. Labrador y Villadangos (2010) evalúan la percepción subjetiva del peligro derivada del uso de las nuevas tecnologías en los menores y la identificación de conductas indicadoras de un posible problema de adicción a las nuevas tecnologías. Echeburua y de Corral (2010) y

Marañón (2012) abordan el problema del uso inadecuado de las tecnologías y explican que el abuso de internet está relacionado con variables psicosociales, tales como vulnerabilidad psicológica, factores estresantes y el apoyo familiar y social.

En segundo lugar, abordamos la cuestión del uso y la aplicabilidad de los videojuegos en tanto elemento lúdico, pero también educativo y socializador. Uno de los autores que aborda ampliamente la temática es Levis (1997) Por su parte, Urresti (2017) ensaya una aproximación del lugar que los juegos ocupan en la red. En "Internet, juegos y juguetes", Tovar presenta los resultados de una sistematización de diferentes opciones que ofrece internet sobre juegos y juguetes en su modalidad de tradicionales y modernos. Gros y Salvat (2000) y Esnaola Horacek (2016) ofrecen un marco de reflexión sobre las ventajas que tiene utilizar videojuegos como un material informático más dentro de la escuela. Finalmente, Puente y Sequeiros (2019) proponen una aproximación sociológica desde la perspectiva dramaturgica a los videojuegos y abordan las problemáticas del juego desde las inquietudes y herramientas propuestas por Goffman.

A través de esta revisión bibliográfica damos cuenta de la mayor parte de las investigaciones realizadas hasta el momento en la temática que nos ocupa. Sin embargo, no fue posible obtener resultados positivos en las búsquedas de estudios científicos que aborden el tema de los desafíos virtuales, aunque si existen incipientes trabajos periodísticos. En este sentido, nos encontramos ante una brecha de información, un vacío teórico y metodológico, que nos impulsa a encarar nuestra investigación con el fin de aportar a las ciencias sociales una seria descripción y análisis, aunque de forma exploratoria, del nuevo fenómeno de los desafíos virtuales.

La investigación tiene la característica de ser exploratoria y descriptiva, alineándose bajo la metodología de tipo cuantitativa. En este sentido, los estudios exploratorios se llevan a cabo cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, sobre el cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes (Hernández, Fernández, Baptista, 2010), como sucede con los desafíos virtuales y particularmente con el caso de la Ballena Azul.

Siguiendo esta lógica es innegable el hecho de que las redes sociales son nuevas formas de comunidad y debido a esto generan una pertenencia común que no es compatible con los mecanismos de interacción que manejan las ciencias tradicionales. Según Wasserman y Faust (2013) los conceptos del análisis de redes sociales implican un esfuerzo interdisciplinar a partir de la convergencia de la teoría social y su aplicación con la metodología formal de las matemáticas, la estadística y la informática.

En este sentido, las redes sociales se perfilan como una forma de intermediación entre los concretos grupos de pertenencia y los distantes grupos de referencia. En relación a esto, la abundancia de datos proporcionados por los mismos usuarios en las plataformas de redes sociales hace posible, la reconstrucción instantánea y rutinaria de la dinámica de las redes. En términos generales y desde una perspectiva sociológica, la informática colaborativa y social puede proporcionar rápidamente información actualizada que, en algunos casos, también está geolocalizada. Estos datos en tiempo real producidos mediante el uso de redes sociales pueden proporcionar datos georreferenciados que luego son utilizados para distintos fines (Papapesios et al., 2019). En la práctica, estamos hablando de la construcción de nuevas realidades sociales que implican nuevos problemas y nuevas perspectivas de observación y de análisis (Vizer, 2007). Por lo que, es preciso interpretar y construir sentido a partir de nuevas metáforas, nuevas formas de pensar cómo se destruyen y cómo se (re)construyen cada vez más aceleradamente las relaciones, los vínculos y las nuevas formas de organización y complejización de la vida social y cultural, rearticuladas o mediatizadas por las nuevas tecnologías.

Teniendo en cuenta el nuevo fenómeno que implican las redes sociales y derivado de ello el aprovechamiento que posibilitan los datos obtenidos de estas plataformas, es necesario aclarar que los casos de jugadores y concretamente el desafío de la Ballena Azul es localizable mediante la incursión y búsqueda en las redes sociales. Aunque probablemente esta no es la única vía de acceso a la información en nuestro caso, es la modalidad que consideramos más adecuada. Para la recopilación de datos utilizamos de forma simultánea tres tipos de fuentes, todas provenientes de internet a modo de estrategia para corroborar que los datos obtenidos sean certe-

ros. Esto permitió no solo verificar la validez de los datos, sino también profundizar en la información ya que, en muchas oportunidades aparecen de forma parcial. Las fuentes a las que recurrimos son:

**Medios sociales:** nos referimos a la investigación realizada en internet sobre: periódicos, blogs y web sites de nivel nacional e internacional; registramos no solo notas y artículos periodísticos, sino también información proveniente de organismos oficiales como Ministerios de Salud, Ministerios de Educación, Organismos de Seguridad Cibernética entre otros de nivel local, regional y mundial.

**Google Trends:** herramienta de acceso libre brindada por Google que permite conocer el nivel de búsqueda de un término específico o palabra clave durante un período de tiempo determinado. Los resultados se presentan mediante un gráfico que permite visualizar los patrones y cambios en el tiempo de la búsqueda ingresada. Para el caso seleccionamos dos periodos de búsqueda:

Octubre de 2015 a noviembre de 2017: periodo total donde se ubica la investigación.

Enero de 2017 a noviembre de 2017: para obtener una mejor visualización y datos más completos de la búsqueda donde se registran las mayores tendencias.

A su vez, estos análisis temporales comprenden dos tipos de búsquedas de los términos claves, haciendo una distinción por idioma: inglés y español. Es necesario hacer este tipo de procedimiento debido a que los usuarios generalmente realizan las búsquedas en Google en su idioma original o en las variantes inglés y español cuando los resultados no son los esperados (Seth Stephens-Davidowitz, 2017); de esta forma, al incluir ambos idiomas obtendremos resultados más amplios.

Inglés: Blue Whale Game. Español: Juego de la Ballena Azul.

**Twitter:** en este caso utilizamos tweets y sus respectivos datos obtenidos en el periodo que comprende el mes de junio de 2017 a diciembre de 2017, debido a que en esos meses se registró gran actividad a nivel internacional dentro de esta red social respecto del desafío de la Ballena Azul. En este sentido clasificamos y decodi-

ficamos información como instancia de acercamiento al trabajo con Big Data.

Para la búsqueda de datos utilizamos distintos hashtags (tanto en inglés como en español) que fueron detectados como clave a través de la recopilación de información de los distintos medios sociales utilizados. Los hashtags fueron: #BallenaAzul #BlueWhale #BlueWaleChallenge #F57 #YoSoyBallena #IamWhale #CuratorFindMe #MarDeBallenas #SeaOfWhales #WhalesSwimUpwards #WakeMeUpAt420.

Para desarrollar la investigación con esta red social, trabajamos con diferentes softwares estadísticos y programas de desarrollo integrado, que permitieron no solo recopilar los datos de las redes sociales, producir bases de datos sino también la posibilidad analizarlos. Respecto de la recopilación de datos, utilizamos Python que es un archivo de texto que contiene sentencias exactas de programación; y para desarrollarlo utilizamos un entorno de desarrollo integrado (o IDE) que hace más fácil la tarea de escribir código, hacer pruebas y encontrar errores. El entorno seleccionado es PyScripter

### Mundo digital y socialización juvenil

La sociedad actual se caracteriza entre otras cosas, por estar inmersa en un mundo digital y tecnológico. Según Castells vivimos en una sociedad informacional, este concepto hace referencia a la utilización de un nuevo sistema tecnológico basado en las tecnologías de información y comunicación. La sociedad toda se basa en la comunicación y al transformar los medios y procesos de comunicación, la sociedad se transforma por completo (Castells, 2007). Las tecnologías de la información y la comunicación además de crecer en forma acelerada, van ganando terreno al interferir en las transformaciones y procesos económicos, culturales y sociales desde las manifestaciones macroestructurales hasta los actos cotidianos.

En este sentido, las redes sociales han significado un importante avance entre otras razones por las ventajas que deparan en la relación entre las personas, grupos y sociedades. Actualmente, es difícil entender la vida diaria sin el uso de las nuevas herramientas de comunicación, ya sea para mantener el contacto con amigos y familiares, como para estar informados acerca de lo que acontece en la realidad social y política desde el nivel local al transnacional. Dado este

escenario es innegable que estamos ante uno de los fenómenos más importantes de los últimos años.

Las redes, ya sean estas estrictamente sociales o bien tecnológicamente mediadas se basan en vínculos muy diversificados y especializados y es esta característica la que las hace capaces de generar reciprocidad y apoyo por la dinámica de interacción sostenida entre sus integrantes. Vizer explica que, para el caso de las redes sociales en la web, estas no son imitaciones de otras formas de vida sino que tienen su propia dinámica: la red es red y no sustituye otros medios de comunicación, sino que refuerza los modelos sociales ya existentes (Vizer, en Moraes, 2007).

En las sociedades contemporáneas la comunicación masiva establece una nueva esfera de socialización que se suma a las tradicionales de la familia, la escuela, las instituciones religiosas y laborales. Las nuevas tecnologías, incluido internet, tienen cada vez mayor presencia en nuestras vidas. Las tecnologías de comunicación digital se han establecido en un corto plazo como el canal principal que media las diversas interacciones cotidianas que se plantean entre los sujetos. La relación de los sujetos entre sí, de estos con la información, el entretenimiento, el trabajo y el estudio, tiende a ser mediada de modo creciente por dispositivos digitales.

Con las diferencias de acceso social del caso, nada marginal, los videos juegos, el e-mail, internet, los teléfonos móviles y la red de mensajería instantánea, se han convertido en parte integral de nuestras vidas y en el oxígeno virtual que respiran los jóvenes del tercer milenio. Igarza sostiene que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación han acentuado, no solo la capacidad de acceder a la información y al conocimiento sino la capacidad de socialización y comunicación interpersonal (Igarza, 2010).

El fenómeno de mayor relevancia en internet actualmente son las redes sociales, espacios de interacción con multitud de posibilidades tanto a nivel personal como profesional. Los sitios de redes sociales tienen como principal característica permitir la puesta en red y sociabilidad de cada usuario. Las tecnologías expresan su mayor utilidad en tanto tecnologías "socializadas" o "socializables" y como productoras de valor social y valor cultural (Vizer, en Moraes, 2007). Es in-

negable el hecho de que las redes sociales son nuevas formas de comunidad, y debido a esto generan una pertenencia común que no es compatible con los mecanismos de interacción que manejan las ciencias tradicionales, por lo que se perfilan como una forma de intermediación entre los concretos grupos de pertenencia y los distantes grupos de referencia.

Para los jóvenes el uso de los medios sociales se ve totalmente normalizado en la vida cotidiana, aceptan la existencia de estas plataformas como condiciones de la interacción social y es mucho menos probable que cuestionen sus fundamentos. Una vez que las nuevas tecnologías y sus modos de uso adquieren una presencia naturalizada, resulta mucho más difícil identificar los principios subyacentes y cuestionar su razón de ser. Las nuevas generaciones reciben esta influencia y la adoptan como propia. Más allá de las diferencias de clase social, de género o inscripción geográfica, los jóvenes se vuelcan a la red generando múltiples conexiones entre grupos y redes de amistad. Internet se ha constituido en un ámbito de encuentro que se suma a aquellos en los cuales se construye habitualmente el universo relacional de los jóvenes.

En este contexto, los mundos de vida de los jóvenes reciben de manera directa la influencia de estas nuevas tecnologías que los tienen como protagonistas en el primer frente de batalla de la adopción de las innovaciones, o como se ha dicho en numerosas ocasiones, como “nativos digitales” (Urresti, 2008. Piscitelli, 2009. Van Dijk, 2016). Esto supone que aquello que para las generaciones anteriores es novedad, imposición externa, obstáculo, presión para adaptarse y en muchos casos temor reverencial, para las generaciones más jóvenes es un dato más de su existencia cotidiana, una realidad tan naturalizada y aceptada que no merece siquiera la interrogación y menos aún la crítica. Se trata en efecto de una condición constitutiva de la experiencia de las generaciones jóvenes, más instalada e inadvertida a medida que se baja en la edad.

Internet es un espacio de libertad, de ejercicio de poder y afirmación de autonomía, gracias a las posibilidades que ofrece para tomar decisiones y manipular los recursos disponibles. Ello implica, para los jóvenes, tomar decisiones de lo que ven, escuchan y hacen, lo cual traducen como posibilidades de libertad de acción (Becerra, 2015). Los jóvenes se han incorporado a

internet a un importante ritmo que los sitúa en el primer lugar en cuanto a usuarios de la red, en este sentido, ellos constituyen el segmento más volcado a las redes sociales y a la vez el más vulnerable. Ellos son competentes al máximo en sus habilidades tecnológicas, pero se muestran descuidados a la hora de salvaguardar su propia intimidad.

Y a pesar de que internet constituye una tecnología que ha impactado especialmente en los jóvenes y les ha proporcionado muchos beneficios, algunos de ellos llegan a estar obsesionados y se muestran incapaces de controlar su uso. Según Echiburúa y Corral, el uso de la tecnología de la información y la comunicación es positivo, siempre que no se dejen de lado el resto de las actividades propias de una vida juvenil. Otra es la situación cuando el abuso de la tecnología provoca aislamiento, induce ansiedad, afecta a la autoestima y le hace perder al sujeto su capacidad de control (Echiburúa y Corral, 2010).

Por su parte, Catalina explica que los jóvenes han sido etiquetados como grupo de riesgo, en la medida que son considerados como el grupo de edad más vulnerable de desarrollar comportamientos conflictivos en torno a la red o de verse afectados por ellos (Catalina, et al., 2014). Los jóvenes constituyen un grupo de riesgo porque tienden a buscar sensaciones nuevas y son los que más se conectan a internet, además de estar más familiarizados con las nuevas tecnologías. Y en muchos casos la curiosidad se vuelve más poderosa que el miedo.

Entre los riesgos pasivos que amenazan a los jóvenes se sitúa el acceso involuntario a ciertos contenidos no adecuados para su edad que circulan en la red y situaciones en las que los menores se convierten en objetivo de comportamientos malintencionados de terceras personas. Mientras que, en cuanto a los riesgos activos serían similares a los anteriores, pero se asocian a comportamientos problemáticos en los que incurrir los menores de forma voluntaria (Catalina, et al., 2014).

Dentro de estos riesgos categorizados lo que más afecta a los jóvenes, es el peligro del establecimiento de contactos con desconocidos. García explica que los jóvenes utilizan internet para conocer gente nueva y observa que, encontrarse con desconocidos se presenta como una práctica habitual entre los jóvenes. Ellos

conocen el riesgo y son conscientes de lo inapropiado de este tipo de encuentros, aunque lo desafían (García et al., 2010). En resumen, son conscientes de la existencia de peligros, pero lo perciben de un modo lejano e incluso ajeno a su cotidianeidad.

Otro riesgo sobre el contacto con desconocidos es que los jóvenes pueden recibir invitaciones o propuestas para entrar en comunidades online que alientan la participación en distintos desafíos virtuales. Los jóvenes no creen en los riesgos de internet cuando construyen su blog o su perfil en una red social. Al igual que cuando chatean, ellos piensan en contactarse con sus amigos, no piensan en el alcance y la exposición mediática que una imagen, un video o un texto pueden adquirir. Desde sus blogs o sus perfiles en la red social los jóvenes se animan a más, se atreven a más y toman riesgos que no asumirían en la comunicación personal. Además, la mediación de la pantalla los ayuda a utilizar el blog o el perfil para explorar diferentes matices de su personalidad, asumir distintos roles y ensayar conductas en la web.

Los jóvenes miden su popularidad en las redes sociales, tener seguidores en Twitter o amigos en Facebook no significa solamente tener una amplia red de contactos, sino que implica existir en el medio online y offline. Las redes sociales ofrecen pertenencia y en este sentido, los jóvenes están dispuestos a seguir las dinámicas de las plataformas con tal de no quedar afuera del círculo. Por eso es que decimos que muchas veces son capaces de arriesgar la vida por un *like*, someterse a un desafío virtual, aunque parezca peligroso, para algunos de ellos es una obligación o hasta una necesidad. Si sus pares se atrevieron, ellos necesitan desafiarlos, por este motivo es un riesgo que nunca termina. Cuando se accede a un espacio de juego o desafío en este caso, los jóvenes se ven afectados por un conjunto de normas y sanciones sociales diferentes a los que se presentan en vida cotidiana offline. Lo que se crea es un nuevo tipo de entorno a través de una inmersión progresiva en los contextos de juego, donde los usuarios construyen una realidad compartida y pauta en el interior del mismo (Puente y Sequeiros, 2019).

Ignorancia, temeridad y ganar notoriedad, son los factores principales que llevan a los jóvenes a participar en desafíos virtuales. Los retos se presentan en forma de juegos online, juegos

para grabar en video y compartirlos en internet. Un camino rápido para integrarse y adquirir protagonismo dentro del mundo digital y su entorno social; algo que en muchas ocasiones no deja ver los riesgos reales a los que se exponen. Los jugadores potenciales de este tipo de retos son principalmente niños y jóvenes debido a su alta actividad en las redes sociales. Lo que prometen estos juegos es popularidad y viralidad, algo que muchos jóvenes en la actualidad consideran imprescindible. Las redes sociales con su "dictadura del *like*" inducen a los jóvenes a actuar así para sentirse aceptados por los demás sin pensar en el peligro que puede ocasionar para sus vidas. El *like* en redes sociales se ha convertido en un índice para medir la popularidad y el grado de integración social hasta el punto de llegar a convertirse en una obsesión en casos extremos.

Internet, las redes sociales, los smartphones y el resto de dispositivos digitales se han convertido en las herramientas por excelencia para la extensión de los llamados desafíos virtuales. Estos retos online bajo la apariencia de ser simples juegos entre amigos, se convierten en ocasiones en situaciones de enorme riesgo que producen lesiones graves o incluso la muerte ya que, como veremos a continuación, junto a retos que promueven risas y celebración se propagan otros que conllevan peligros severos.

### Desafíos virtuales

El mundo digital es siempre atractivo para los jóvenes, asumir un desafío respecto de internet y manejar tecnología para su entretenimiento y placer genera interés entre ellos. Por ejemplo, además de relacionarse con amigos y desconocidos, los jóvenes utilizan las plataformas para jugar, cuestión que se ha incrementado en los últimos años. En este sentido, según Igarza, los videojuegos exitosos captan la atención de los jóvenes en sus tiempos muertos, en los múltiples momentos de espera que generan las grandes ciudades (Igarza, 2010).

Estos jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos sino como continuos, convergentes y complementarios. La mayoría de ellos comprende claramente la frontera simbólica que separa estos mundos: es la mera existencia de esta frontera y la habilidad de cruzarla en mayor o menor medida a voluntad lo que constituye parte del placer y es precisamente esta habili-

dad lo que les permite jugar con todas las posibilidades, desplazándose de un lugar al otro en el ejercicio sostenido de un presente continuo.

Los videojuegos pueden ser reconocidos como medio que facilita el surgimiento de lo que Ferraris denomina comunidades virtuales lúdicas. Una nueva forma de agregación social, de identidad colectiva, flexible y no excluyente, construida fundamentalmente a partir del hecho de compartir una determinada práctica, concepción y opinión de lo lúdico (Ferraris, en Urresti, 2008). Los videojuegos afectan la realidad cotidiana y la experiencia en pantalla se traslada más allá del espacio de juego: se pueden practicar roles de la vida real y hasta se puede generar conciencia política y social con ellos.

En este sentido, Puente y Sequeiros postulan que las experiencias con los videojuegos nunca son pasivas. En realidad, el consumo de cualquier medio nunca lo es, sino que las prácticas y experiencias lúdicas se inscriben en los cuerpos reconfigurando y transformando la subjetividad. Los jugadores, a través de sus avatares, interpretan roles que transitan entre espacios y escenarios de la cotidianidad mientras sus hazañas van dejando una impronta digital que puede ser rastreada (Puente y Sequeiros, 2019).

Estas prácticas lúdicas, detrás de una pantalla e implicando solo a la realidad virtual y al jugador, hicieron que lentamente la virtualidad se difumina y las actividades que solo eran, en principio, acciones desarrolladas por personajes, comenzaron a ser realizadas por los jugadores. Se comenzó a romper el límite de la ilusión y se abrió la posibilidad de encarnar al propio personaje del videojuego. La adrenalina que antes se sentía al manipular al personaje detrás de la pantalla progresivamente fue posible sentirla y ser protagonista.

De esta forma, agrada parecerse a los personajes que se han convertido en modelos o héroes ideales, en este sentido lo que permite el juego es escapar de la realidad, aunque sea sólo por un tiempo, por eso resulta tan atractivo. Pero cuando el que se disfraza cree en la realidad del papel y no juega a que es otro sino que cree que lo es, se conduce en consecuencia y olvida el ser que es, la separación entre lo online y lo offline se quiebra. Las acciones son vividas como reales y comienzan a realizarse por fuera de lo online, por lo que la línea entre lo real y lo virtual,

muy delgada para esta generación multimedia, comienza a ser difícil de delimitar. Este es uno de los factores que promovió el desarrollo de los desafíos virtuales, trasladar a la vida real lo que vemos a través de la pantalla.

Los jóvenes se prueban a ellos mismos, se desafían, quieren romper sus propios límites y transgredir aquellos que desde el mundo adulto se les impone. El comportamiento humano tiene un alto componente lúdico ligado a la invención, al descubrimiento y al cambio de reglas. Según explica Piscitelli, jugamos no solo para entendernos mejor o para vivir historias ajenas más profundamente de lo que somos capaces de inventar, sino que lo hacemos por el placer de jugar y de inventar las reglas de otros mundos posibles que exploramos con nuestras decisiones convertidas en acciones (Piscitelli, 2009).

Es importante interiorizarnos sobre este nuevo fenómeno que invade no solo las redes sociales sino las plataformas de conectividad en su conjunto y que se encuentra tanto al interior de la web como fuera de ella. Si bien existe abundante información periodística sobre algunos desafíos virtuales o sobre los jugadores de estos retos, no existe ninguna definición consistente que describa, detalle, profundice y aborde seriamente este fenómeno. A continuación, proponemos una definición que supera la simple descripción de los desafíos virtuales que figura en los medios periodísticos y se asemeja más a una definición que puede ser utilizada en ciencias sociales.

Definimos a los desafíos virtuales como acciones que se proponen en el entorno digital con el objetivo de que sean realizadas, compartidas y vistas por miles de personas. Son tendencias fugaces que a modo de cadena se van difundiendo e invitan al que lo recibe a imitar el reto para luego subirlo a sus redes sociales, todo ello con el objetivo de sumar *likes*. Los desafíos se tornan virales en cuestión de horas y se difunden mediante el uso de hashtags seguidos de la palabra *challenge* (*#challenge*) lo cual facilita su localización al interior de las plataformas de conectividad. Esta velocidad y fugacidad es un signo de la comunicación por redes, su alcance se multiplica exponencialmente y la difusión del desafío se vuelve incontrolable. En ese proceso, los replicadores suelen volver el reto cada vez más complicado. Concretamente es una invitación para hacer algo difícil o extremo, que consiste en grabarse o tomarse una foto haciendo



el reto y subirlo a las redes sociales esperando tener más *likes* que los anteriores participantes. Los desafíos virtuales ya son una constante de esta era, los retos circulan por la red, están en auge por algunas semanas, se propagan por todo el mundo a gran velocidad a través de redes sociales y herramientas de mensajería y desaparecen igual que aparecieron.

Existen distintas razones para que los usuarios se interesen en participar en los desafíos virtuales. Una de ellas es por una cuestión de solidaridad, hecho que produce que el desafío virtual tenga un volumen más alto de participación y de impacto. Otra razón depende de la sensación de pertenencia o imitación: un grupo crea un reto que se relaciona con una serie de etiquetas y esto constituye una identidad atractiva para otras personas que querrán sumarse a ella. Y por último, otro de los motivos es el carácter plural; muchos desafíos virtuales se hacen en equipo: en familia, con grupos de amigos o con compañeros de trabajo. A través del reto se genera una serie de emociones positivas compartidas de superación y logro. Para muchos, cumplir con los desafíos significa pertenecer y ser aceptados en un grupo, también ganar popularidad y participar de acciones colectivas o virales que se ponen de moda en las redes sociales.

Cada cierto tiempo aparece un desafío que se viraliza en las redes sociales y todos quieren hacerlo, ya sea porque sensibiliza sobre una problemática o porque el reto en sí es divertido; aunque también surgen desafíos que son realizados mayormente por jóvenes y que ponen en peligro su propia vida. Pero, no todos los desafíos virtuales son iguales, ni implican las mismas acciones, ni tienen los mismos fines, ni están dirigidos al mismo público. Es por eso que nos resulta necesario crear y proponer una clasificación original que dé cuenta de la diversidad que existe al interior de los *challenges*. Encontramos desafíos de:

- **Concientización:** hacen visible una problemática que sensibiliza al público, que puede ser poco conocida o que necesita difusión inmediata. Estos desafíos no producen ningún tipo de daños físicos para el que los realiza, pueden practicarse de forma individual o grupal. El más conocido en esta categoría fue el *#IceBucketChallenge* (desafío del agua helada).
- **Destreza:** dentro de esta categoría encontra-

mos retos que puede clasificarse como inofensivos y en contraposición los que se clasifican como perjudiciales.

-**Inofensivos:** implican la realización de algún tipo de actividad o hazaña. Generalmente son destrezas físicas divertidas que pueden practicarse en forma individual o grupal. Uno de los más conocidos fue el *#FlipBottleChallenge* (desafío de la botella con agua).

-**Perjudiciales:** este tipo de desafíos consiste en realizar actividades que implican conductas nocivas para la salud física. En esta categoría se encuentra el conocido reto *#CondomChallenge* (desafío del condón).

- **Autolesivos:** estos desafíos atentan directamente contra la vida de los que lo practican y pueden dejar secuelas graves o en algunos casos desencadenar la muerte. Estos retos no implican el desarrollo de ningún tipo de destreza física, son individuales y generalmente se realizan en solitario. El más conocido y popular fue el desafío de la Ballena Azul *#BlueWhaleChallenge*.

## Ballena Azul

Cuando se cree comprender un fenómeno como el de las redes sociales que brindan un nuevo espacio de socialización para los sujetos, estas se complejizan cada vez más y surgen en su interior distintos tipos de actividades como juegos online y desafíos virtuales. Mes a mes aparecen nuevos retos que obtienen gran repercusión; posiblemente el 2016 fue el año en el que más se registraron, esto hizo que se dispare su popularidad y comiencen a surgir los más extraños desafíos propuestos desde la sociabilidad online pero de concreción offline.

Teniendo en cuenta lo mencionado, procedemos a describir y analizar el desafío de la Ballena Azul o *#BlueWhaleChallenge* como fue popularmente conocido. Según nuestra clasificación es un reto del tipo autolesivo que se desarrolla de forma individual; consiste en realizar una serie de 50 pruebas en forma diaria y consecutiva que culminan con la muerte del participante. Si bien el desafío es adaptado en cada contexto donde se desarrolla, la estructura se mantiene igual para todos los casos: se basa en la interacción entre el administrador del reto y el jugador, las pruebas son agresivas para el participante y al finalizar el jugador debe suicidarse según las in-

dicaciones recibidas.

La idea del desafío de la Ballena Azul surge en Rusia dentro en los grupos de la muerte online, específicamente en el grupo F57 que tuvo inicio en el año 2013. Después de diferentes cambios de nombres para evitar restricciones al grupo, en 2015 surgió Blue Whale Challenge. Dichos grupos se crearon en la red social rusa VKontakte (VK) donde uno de los administradores propuso este desafío para que los jóvenes se autolesionaran y publicaran fotografías a modo de evidencias.

Respecto de la difusión, el desafío se instaló rápidamente en los medios y a fuerza de testimonios y millones de mensajes reenviados vía WhatsApp, Twitter, Facebook, Instagram y otras redes sociales se viralizó en todo el mundo a una acelerada velocidad. En este sentido, es importante destacar que Blue Whale no tiene una aplicación formal y por lo tanto no contiene un protocolo de internet o dirección URL, por lo que no es posible bloquear el desafío ya que no está basado en aplicaciones que se descargan desde internet.

Como mencionamos, el juego se inició en Rusia, pero se propagó en distintos países; este hecho se debe a que existieron voluntarios (quienes originalmente se iniciaron en los grupos de la muerte de VK) que difundieron el desafío en las distintas plataformas disponibles. Este voluntariado se extendió en todo el mundo y distintos usuarios se encargaron de la administración de los nuevos grupos. Hasta la fecha, se registra que el juego ha llegado a más de cincuenta países, aunque no todos tuvieron víctimas fatales.

Blue Whale Challenge es esencialmente un desafío online basado en la relación jugador-administrador (también denominado “curador”) en el que existen dos formas de iniciarse: por el lado del participante, una modalidad es solicitar el ingreso o admisión a los grupos cerrados en las redes sociales. Mientras que por el lado del administrador, ellos pueden seleccionar a posibles aspirantes y enviar solicitudes a los jóvenes para participar del reto vía Facebook, Whatsapp, Twitter o Instagram, en la mayoría de los casos.

Una vez establecido el contacto tiene lugar un “periodo de prueba” entre el administrador y el jugador donde se intenta establecer un vínculo de confianza entre ellos. Durante este periodo se mantienen largas conversaciones a través de

redes de mensajerías o redes sociales donde el participante cuenta confidencias y envía fotos e información tanto personal como de su grupo familiar. Después de algunos días el administrador determina si el jugador está en condiciones de ingresar al desafío; por este mismo proceso obtiene elementos que sirven como material de extorsión en el caso de que el participante se rehúse a llevar a cabo alguna tarea o quiera abandonar el desafío. Antes de comenzar con la primera tarea del reto el participante acepta condiciones de compromiso y fidelidad las cuales no pueden romperse porque de lo contrario el administrador aplica severas sanciones como amenazas o extorsiones al participante, haciendo uso de la información antes suministrada (durante el periodo de prueba).

Las tareas iniciales asignadas a los participantes parecen inofensivas, pero tienen efectos duraderos en la mente y el cuerpo, por ejemplo, despertarse a las 4.20 am es una de las tareas indicadas desde el comienzo y que continúa a lo largo del desafío, la idea detrás de esta prueba es interrumpir el ciclo normal de sueño y alterar psicológicamente al jugador. Estas pruebas alternan entre autolesiones, privación del sueño, frecuentar lugares peligrosos como vías del tren y edificios de gran altura y consumir contenido multimedia como películas y videos de terror, etc. El desafío termina el día en que se le ordena al jugador que debe “tomar su vida” (suicidarse). Desde el punto de vista del curador, los retos son planteados para los jugadores como instancias de superación personal y cada uno de ellos promueve y refuerza conductas autodestructivas debilitando la voluntad del participante.

Siguiendo esta dinámica, puede pensarse que el vínculo, el contacto que se da entre el curador y el jugador genera un proceso de resocialización que afecta al conjunto de las personas que los practica. Desde el punto de vista lúdico Puente y Sequeiros postulan que, incluso cuando se desconecta a los jugadores de la fuente, para nuestro caso de su curador, pueden iniciar cambios sociales en ámbitos más amplios (Puente y Sequeiros, 2019), ámbitos que sobrepasan lo online e interfieren en lo offline como sucede con el reto. De este modo, el conjunto de los 50 desafíos está orientado a romper la sociabilidad del participante, destruir sus vínculos, para aislarlo y debilitarlo.

A continuación, se presenta una captura de pan-



que alcanzaron dentro del mismo: autolesión – intento de suicidio – suicidio.

- **Autolesión:** esta etapa hace referencia a que el participante se autoinfligió lesiones. Pueden ser cortes u otro tipo de daño que el curador ordenó como parte de una tarea. Indica como consecuencia, que el participante está inmerso en el desafío.

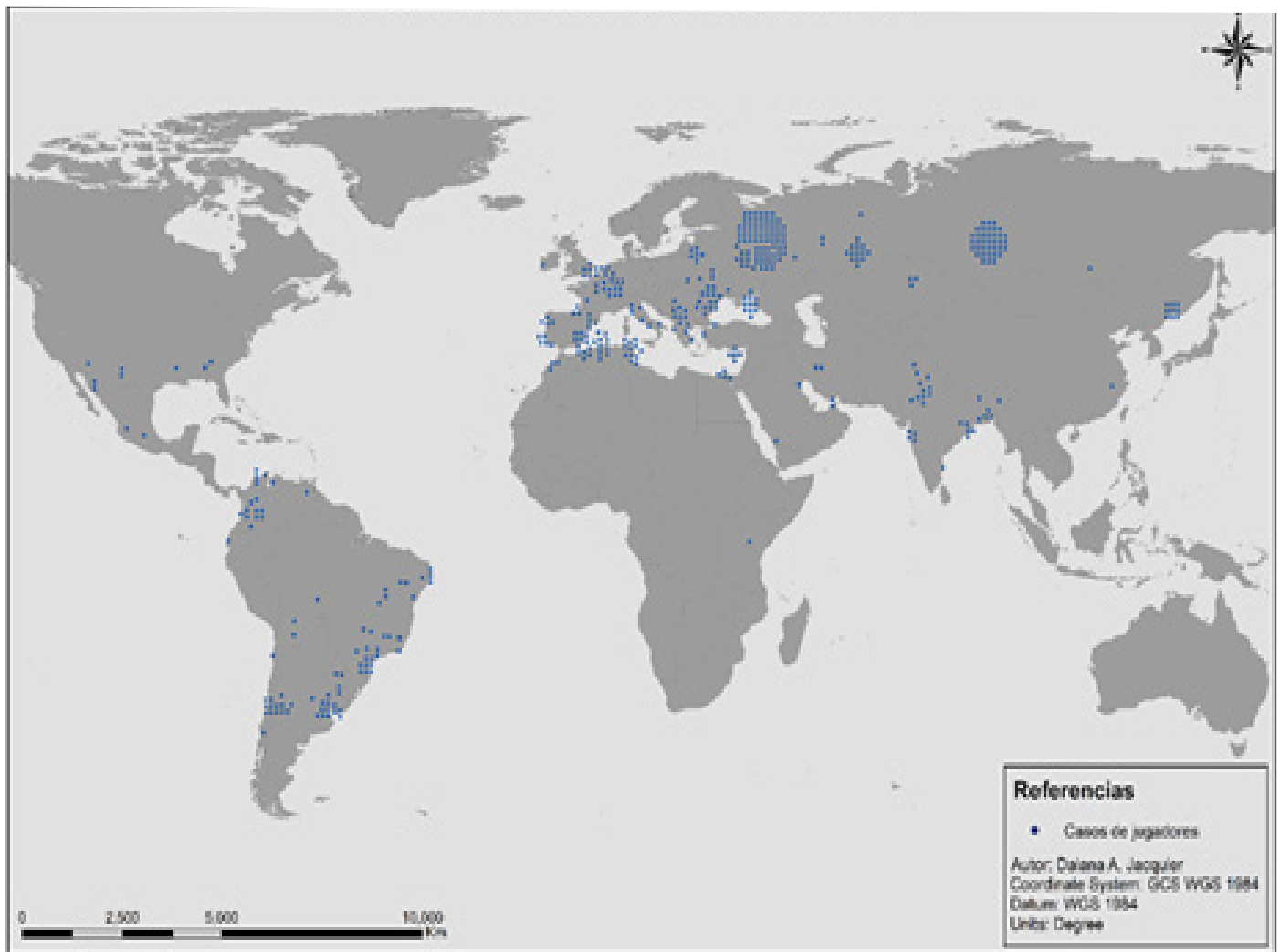
- **Intento de suicidio:** esta etapa puede significar dos cosas, por un lado, que el participante llegó a la etapa 50 del desafío y que intentó cumplir con la orden del curador de suicidarse, pero que el acto no se concretó por distintos motivos (fue interrumpido por alguien o fue mal realizado). Por otro lado, puede suceder también que el intento de suicidio se haya provocado a raíz de cumplir con alguna prueba del desafío que no salió como fue indicada por el administrador.

- **Suicidio:** indica que el participante llegó al día 50 y cumplió con el último reto indicado por el

una considerable repercusión a nivel mundial, su extensión no solo en el tiempo sino también en el espacio es un fenómeno sin precedentes en internet. Como consecuencia, fueron 43 los países que tuvieron víctimas y los casos registrados suman 405; esta es una cifra importante si se considera que representa solo aquellos acontecimientos que fueron públicos.

A continuación, presentamos mediante datos y de manera integrada la incidencia del desafío a nivel mundial, para ello recurrimos a gráficos, cuadros e información provenientes de las fuentes que utilizamos para la investigación: medios sociales, Google Trends y Twitter. De esta forma se busca justificar la seriedad de los datos ya que no tomamos aisladamente la información proveniente de internet, sino que por el contrario, trabajamos de manera integrada para dotar de veracidad a la investigación.

**Mapa 1 Casos de jugadores de la Ballena Azul a nivel mundial**



curador de “tomar su la vida”.

**Fuente:** elaboración propia

Por ser un desafío virtual la Ballena Azul tuvo

Para comenzar, presentamos la información de

la totalidad de casos registrados de jugadores de la Ballena Azul, para eso elaboramos una exhaustiva base de datos con información recopilada de los distintos medios sociales. Los resultados se visualizan a continuación en cuadros que contienen información estadística, así como en mapas con datos geolocalizados.

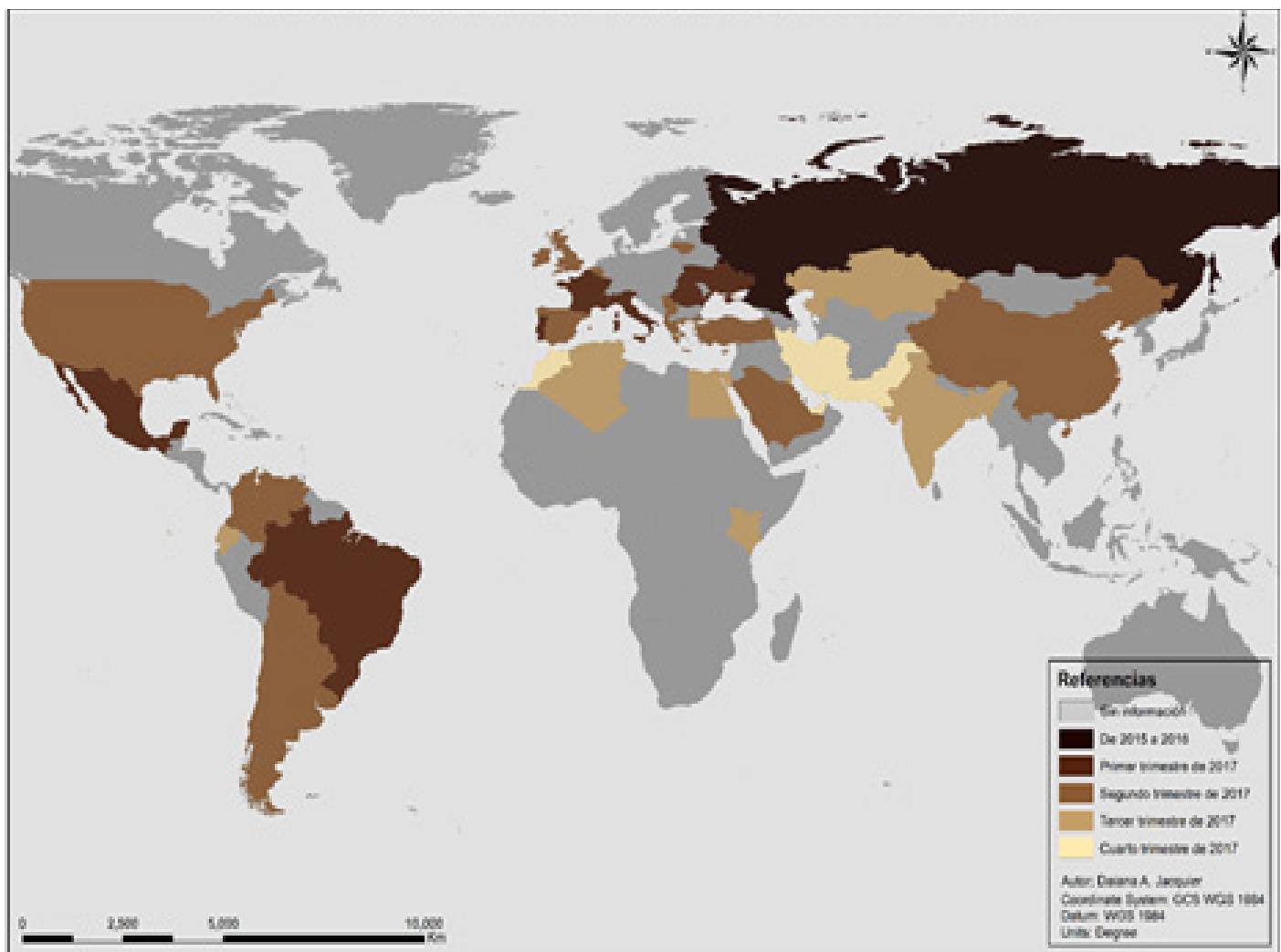
En el mapa 1 se observan la totalidad de los casos de jugadores de la Ballena Azul que se registraron a nivel mundial, donde cada uno de los puntos en el mapa equivale a un jugador del desafío ya que los datos se encuentran georreferenciados con las coordenadas específicas de donde ocurrió cada hecho.

El desafío llegó a todo el mundo y en este sentido decimos que Blue Whale no tiene fronteras políticas ni mucho menos fronteras de idiomas. Los voluntarios iniciales de VK y luego los voluntarios de las distintas plataformas de conec-

necesariamente son del mismo país que los jugadores, sino que generalmente se agrupan por idioma para poder captar posibles jugadores e indicar los retos que deben llevarse a cabo.

Aunque el caso de la Ballena Azul fue uno de los primeros desafíos del tipo autolesivo en ser difundido por los medios de comunicación, su difusión mediática no explica la viralización que tuvo a nivel mundial. El desafío se extendió en todo el mundo y se desplazó de Este a Oeste y simultáneamente de Norte a Sur; y a medida que el juego dejaba de ser tendencia en una región se movía hacia otra. Si bien es un desafío que por su propia lógica implica como mínimo 50 días de desarrollo, la regla general fue que la duración en cada país no superó los 3 meses.

#### Mapa 2. Fechas en que se registraron los primeros jugadores de Ballena Azul por país



tividad, crearon nuevos grupos cerrados en las redes sociales para difundir Blue Whale Challenge con el mismo objetivo inicial de F57: generar conductas autodestructivas e inducir al suicidio. Es por esa razón que los administradores no

**Fuente: elaboración propia**

Salvo en Rusia donde sucedió algo particular: al ser el lugar de origen y por las reversiones sufridas desde el desafío original, Blue Whale Cha-

llenge permaneció vigente durante 11 meses.

El mapa 2 muestra el movimiento del desafío a nivel mundial, en primer lugar y por una cuestión de cercanía en territorio, el desafío se difunde en los países próximos a Rusia, como Rumania y Ucrania. En segundo lugar, el reto llega a España y Portugal e inmediatamente, por cuestión de idiomas, se traslada a América Latina encontrándose disponible la estructura del juego tanto en español como en portugués. En tercer lugar y una vez que fue traducido al inglés se viraliza en Estados Unidos y el resto de Europa facilitando la tarea de traducción para los restantes países asiáticos y africanos.

Al respecto, es importante aclarar que la fecha en que se registra el primer caso no refiere a que ese es el momento preciso en que el desafío llega al país, sino que en muchas oportunidades eso significa que el desafío estuvo en circulación previamente. En el caso de los hechos por autolesiones, se estima que por lo menos el desafío ya existía desde hacía algunas semanas en el lugar; pero si el caso remite a un intento de suicidio o suicidio significa que por lo menos el reto se encontraba desde hacía dos meses en circulación en esa región. En este sentido, las publicaciones en las redes sociales sobre desafíos virtuales autolesivos pueden extenderse durante meses en línea antes de que los medios de comunicación puedan alertar sobre su existencia. Al circular en grupos cerrados o en redes de mensajería es difícil romper el círculo de confidencialidad de este tipo de desafíos.

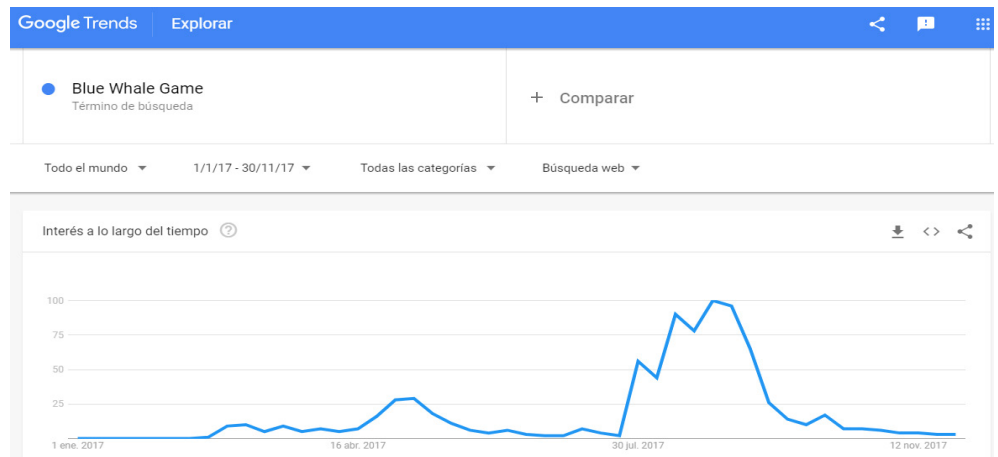
Los datos presentados en el mapa 2, que dan cuenta del desplazamiento del reto quedan respaldados por la información extraída de Google Trends donde se muestra gráficamente que el desafío de la Ballena Azul fue objeto de búsqueda en los servidores de internet durante ese periodo de tiempo, en cada uno de los países mencionados.

Teniendo en cuenta la dinámica y modalidad de los buscadores y continuando con la lógica de que el desafío de la Ballena Azul se desplaza según idiomas, presentamos la información de

Google Trends: en primer lugar, realizamos un análisis de las búsquedas en inglés, luego de las búsquedas en español y finalizamos con una comparación entre ambos términos.

**Blue Whale Game:** En la figura 3 se observa la búsqueda del término en inglés durante el año 2017. Los primeros resultados se dan entre los meses febrero y marzo, pero sin demasiadas tendencias, lo que refleja que el reto todavía no se popularizaba en la web. Hacia esos meses y según mapa 2, se dan los primeros casos de jugadores en países europeos cercanos al lugar de origen (Rusia).

**Figura 3. Tendencias de búsqueda del término “Blue Whale Game”, en Google Trends, en periodo anual.**

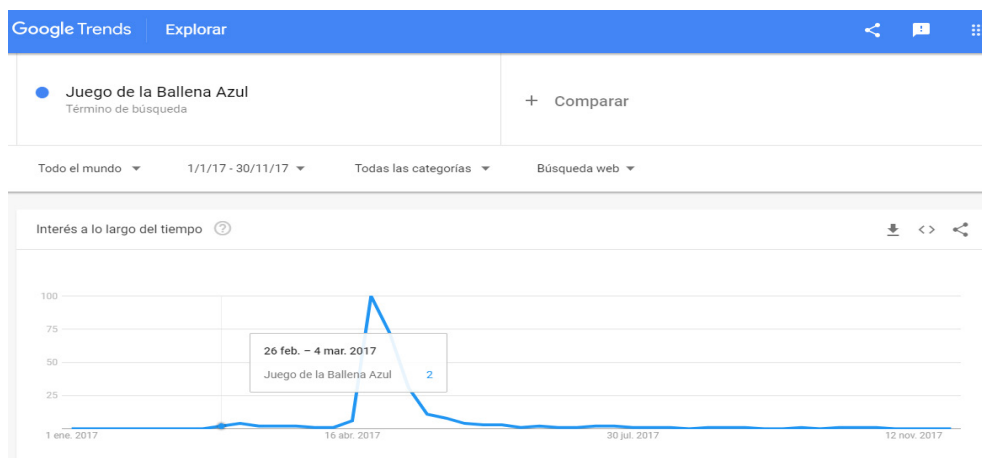


**Fuente: grafico arrojado del análisis en Google Trends.**

El segundo pico de búsqueda se ubica entre fines del mes de abril y principios de mayo, y según el mapa de fechas (mapa 2) los casos en el resto de Europa y Estados Unidos aparecen hacia fines del mes de mayo y principios del mes de junio. Y el tercer pico en las búsquedas para este idioma se registra entre fines del mes de julio y principios del mes de agosto. Esta información contrastada con el mapa 2 indica que el desafío comienza a ser “buscado” por una mayor cantidad de usuarios de habla inglesa y se suman a esta tendencia países asiáticos y africanos. Pero, el pico más alto de búsquedas se da hacia principio del mes de septiembre debido a que la difusión del reto es retomada por los medios de comunicación tradicionales, ya que hacia esa fecha comienzan a mediatizarse los últimos casos de jugadores del reto que causaron gran conmoción ya que casi todos ellos culminaron en suicidio. Esto demuestra que sus búsquedas y por lo tanto su iniciación en el de-

safío había tenido lugar entre los meses de julio y agosto tal y como se observa en el gráfico de Google Trends.

**Figura 4. Tendencias de búsqueda del término “Juego de la Ballena Azul”, en Google Trends, en periodo anual.**



**Fuente:** grafico arrojado del análisis en Google Trends.

**Juego de la Ballena Azul:** la figura 4 contiene la temporalidad del año 2017 de las búsquedas en español y muestra los primeros resultados hacia fines del mes de febrero y principio del mes de marzo.

**Figura 5. Tendencias de búsqueda del término “Blue Whale Game” y “Juego de la Ballena Azul”, en Google Trends, en periodo anual.**



**Fuente:** grafico arrojado del análisis en Google Trends.

Según el mapa 2, los primeros casos en América Latina se hicieron públicos entre fines del mes de marzo y principios del mes de abril siendo la mayoría de ellos autolesiones, esto refleja que la circulación del desafío ya era un hecho, tal y como muestra Google Trends. Es decir que, para esa fecha el desafío circulaba en la web y la mayoría de los participantes se encontra-

ban inmersos en la dinámica del reto, debido a que contaron con un tiempo considerable que le permite al participante encontrar un curador, atravesar el periodo de prueba, iniciarse en el desafío y provocarse las primeras lesiones del caso, desde febrero y marzo cuando comenzaron a hacer las búsquedas.

Por otro lado, en el gráfico se observa que hacia mediados del mes de mayo las búsquedas respecto del desafío comienzan a disminuir, al mismo tiempo el mapa 2 muestra que los casos de la Ballena Azul para los países de habla hispana también

comienzan a desaparecer.

Finalmente, en la figura 5 se presenta la comparación de los términos por idioma: “Blue Whale Challenge” y “Juego de la Ballena Azul”, durante el año 2017. Esta información es contrastada con los datos contenidos en el mapa 2 y observamos los mismos resultados: primero se realizaron las búsquedas en inglés durante los meses de febrero y abril (línea de color celeste) y luego se visualizan las búsquedas en español hacia el mes de abril (línea de color rojo).

Hacia los primeros días del mes de mayo se registra un pico de búsqueda en inglés y es precisamente entre los meses mayo y junio cuando salen a la luz la segunda parte de jugadores del desafío en Europa, como se observa en el mapa de fechas (mapa 2).

El punto con mayores búsquedas en inglés se da hacia el mes de agosto para luego comenzar a descender y hacia mediados de octubre las búsquedas se desvanecen. Mientras que en español solo se registró un pico de búsqueda y la actividad desaparece hacia fines del mes de mayo, reflejando la vigencia del desafío como un bloque temporal.

**Tabla 1.**  
**Casos de jugadores de la Ballena Azul por continente**

	Frecuencia	Porcentaje
Válidos Africa	33	8,1
América del Norte	6	1,5
América Latina	84	20,7
Asia	38	9,4
Europa	244	60,2
Total	405	100,0

Fuente: elaboración propia.

A continuación, presentamos la información proveniente de nuestra base de datos de medios sociales, donde registramos todos los casos que se hicieron públicos de los jugadores de la Ballena Azul. El cuadro 1 expresa la cantidad de jugadores que se registraron por continente, esto indica una aproximación en números que sirve como indicativo para analizar las tendencias en las búsquedas reflejadas en Google Trends.

**Tabla 2.**  
**Casos de jugadores de la Ballena Azul según la etapa alcanzada por continente**

Recuento		Etapa			Total
		Autolesión	Intento de Suicidio	Suicidio	
Continente	Africa	1	5	27	33
	América del Norte	1	0	5	6
	América Latina	48	13	23	84
	Asia	9	9	20	38
	Europa	68	22	154	244
Total		127	49	229	405

Fuente: elaboración propia

América Latina contiene casi el 21% sobre el total de los casos, esto se corresponde con el bajo índice de búsquedas en el idioma español que muestra la figura 5. Europa contiene casi el 61% de los casos más el 1,5% de los casos de América del Norte si los agrupamos por idioma, este 63% de los casos tiene relación con la predominancia de las búsquedas en Google Trends del idioma inglés por sobre el español. Pero, es importante tener en cuenta que al continente europeo se le suman los casos de los países asiáticos y africanos donde las búsquedas se realizaron predominantemente en inglés.

Después de analizar el desplazamiento del desafío según la lógica de los idiomas, presentamos un análisis según las etapas alcanzadas dentro del desafío. En el cuadro 2 se observa en núme-

ros, la cantidad de casos de jugadores y la etapa que alcanzaron por continente. Los más afectados fueron Europa y América Latina. Tal y como propusimos anteriormente se estima que, por el hecho de contar con los idiomas más populares en el mundo (inglés y español) existió una predisposición a que la difusión del desafío se realice con mayor facilidad. El total de casos registrados en América Latina fue de 84, mientras que en Europa se contabilizaron 244.

En esta instancia, es necesario poner atención a la forma en que el reto afectó a varones y mujeres ya que la participación se dio de forma dispar. A continuación, presentamos el cuadro 3 que muestra las etapas alcanzadas por los participantes discriminados según sexo.

Se observa que más del 50% de los casos de jugadores del desafío son mujeres, la cifra arroja 232 participantes femeninos, mientras que los

masculinos se contabilizan en 173. Estos datos son llamativos si lo contrastamos con la información general que sostiene la predisposición de los varones para interactuar con la tecnología.

Según la investigación propuesta por Winocur, entre los varones se observa una tendencia más marcada a explorar de manera autodidacta las

posibilidades de internet, a usar de manera más diversificada las aplicaciones y a experimentar con las opciones de software libre y diseño de páginas. En el caso de las mujeres se observa una mayor dependencia de los amigos, hermanos y novios para la iniciación y también un uso más pragmático de las aplicaciones.

**Tabla 3.**  
**Casos de jugadores de la Ballena Azul según sexo por etapa alcanzada**

Recuento		Etapa			Total
		Autolesión	Intento de Suicidio	Suicidio	
Sexo	F	61	27	144	232
	M	66	22	85	173
Total		127	49	229	405

Fuente: elaboración propia



Es decir que las mujeres tienden a usar sólo aquellas plataformas que por los requerimientos escolares o sociales, necesitan para ampliar sus recursos de comunicación (Winocur, 2006). Continuando con este planteo, los investigadores afirman que los videojuegos son poco seductores para las mujeres porque forman parte de una tecnología que se identifica con la fuerza masculina y están destinados a dominar una ansiedad específicamente masculina (Levis, 1997. Andrés, 2005. Winocur, 2006).

Pero, según nuestra investigación y teniendo en cuenta que los videojuegos son un antecedente inmediato de los desafíos virtuales, nuestros datos vienen a reflejar lo contrario. Si bien los varones son los más predispuestos al consumo

de videojuegos, los desafíos virtuales autolesivos, como el caso el desafío de la Ballena Azul, tienen más aceptación y participación entre las mujeres. Esto puede derivarse de que si bien el reto tiene lugar en el interior de las plataformas de conectividad al igual que los videojuegos, no implica ningún tipo de destreza ni requiere horas de entrenamiento y dedicación como el común de los juegos online. Al basarse en la relación curador-jugador, lo que demanda mayormente el desafío es tiempo de comunicación, es decir, minutos de chat con el administrador. Al respecto, consideramos que este puede ser uno de los factores que predispone a las mujeres a inclinarse por este reto.

El chat es un espacio propicio para secretos y confidencias difíciles de compartir tanto con conocidos o desconocidos; por lo que la mediación electrónica, la ausencia de imagen física y la anulación de la dimensión corporal les permiten a los jóvenes hablar de sí mismo con mayor autenticidad. En relación a estas conclusiones es oportuno mencionar la investigación de García et al. (2010), quienes postulan que las jóvenes suelen tener un número más elevado de contactos o relaciones de amistad online, en este sentido las diferencias, atendiendo al criterio de género, es que las mujeres tienden a establecer más relaciones con desconocidos que los varo-

nes. De este modo puede entenderse la predisposición femenina a la participación en este tipo de desafíos que se basa centralmente, en la comunicación por chat con el curador.

## Argentina

El desafío de la Ballena Azul llegó a nuestro país aproximadamente entre los meses de marzo y abril del 2017 pero a pesar de su temprano arribo, los medios de comunicación comenzaron a notificar sobre el reto de forma tardía una vez que salió a la luz el caso del primer participante local.

**Figura 6. Casos registrados de los jugadores de la Ballena Azul en Argentina**

Fecha	País	Localidad	Edad	Sexo	Etapas
3-may-17	Argentina	San Juan	14	M	Intento de Suicidio
20-may-17	Argentina	Buenos Aires	13	M	Autolesión
26-may-17	Argentina	Buenos Aires	15	F	Autolesión
19-may-17	Argentina	Buenos Aires	16	F	Autolesión
15-may-17	Argentina	Buenos Aires	12	M	Autolesión
27-jun-17	Argentina	Entre Rios	16	M	Suicidio
3-may-17	Argentina	La Plata	12	F	Autolesión
7-jun-17	Argentina	Posadas	22	F	Intento de Suicidio
3-may-17	Argentina	San Rafael	13	F	Autolesión
11-may-17	Argentina	San Luis	15	F	Autolesión
16-oct-17	Argentina	Mendoza	15	F	Intento de Suicidio

**Fuente:** base de datos de SPSS. Elaboración propia

En Argentina, se recopilaban un total de 11 casos que varían en edad, sexo y etapa que alcanzó cada participante al interior del reto. A continuación, en la figura 6 se observa la información correspondiente al relevamiento en nuestro país. Los hechos argentinos clasificados según las etapas del juego son: Autolesión: 7 casos - Intento de suicidio: 3 casos - Suicidio: 1 caso. Por ser un total de 11 participantes, la suma de 4 jugadores del desafío que culminaron en la etapa 50 (un suicidio más tres intentos de suicidio) es un número bastante elevado.

Respecto de la edad de los jugadores del desafío en Argentina, los casos rondan entre los 14 y los 16 años, aunque los extremos registrados son 12 y 22 años. Según los datos generales, puede decirse que nuestro país se acercó a la tendencia mundial respecto de la edad, aunque internacionalmente el promedio se registró entre los 11 y los 15 años.

Tabla 4.

## Casos de jugadores de la Ballena Azul por edad, según sexo y etapa alcanzada

IntervaloEdad	Etapa								
	Autolesión		Intento de Suicidio		Suicidio		Total		
	Sexo		Sexo		Sexo		Sexo		
	F	M	F	M	F	M	F	M	
de 0 a 5 años	0	0	0	0	0	0	0	0	0
de 6 a 10 años	0	4	0	0	9	11	9	15	
de 11 a 15 años	54	49	19	16	103	43	176	108	
de 16 a 20 años	7	10	7	4	32	25	46	39	
de 21 a 25 años	0	1	1	1	0	6	1	8	
de 26 en adelante	0	2	0	1	0	0	0	3	

Fuente: elaboración propia

En el cuadro 4, se presenta información internacional del desafío donde se observa la edad de los participantes, sexo y la etapa del reto que fue alcanzada. El intervalo con mayor cantidad de casos es el que comprende entre los 11 y 15 años, arrojando un total de 284 participantes, de los cuales 176 son femeninos; seguido por el intervalo que va desde los 16 a los 20 años, sumando un total de 85 casos, de los cuales 46 son femeninos. Estas cifras también demuestran la mayor participación de mujeres en el desafío.

## Conclusión

Según lo expuesto en nuestro trabajo, los jóvenes utilizan la red principalmente para tres funciones: informarse, entretenerse y comunicarse; sin embargo, su empleo no es solo una cuestión instrumental, sino que es sobre todo simbólica ya que también es un espacio de unión social, de libertad y de ejercicio de poder. La manera en que los jóvenes han incorporado internet en sus vidas, con entradas y salidas simultáneas entre los ámbitos offline y online sugiere que la participación en ambos mundos se integra en la experiencia cotidiana del hoy, en el tránsito permanente entre el adentro y el afuera de la casa, en las distintas formas de ser y habitar en las ciudades y en distintos ámbitos públicos y privados, cuya localización no se ubica necesariamente dentro y fuera del hogar.

Siguiendo esta lógica y como resultado de la investigación observamos que para los jóvenes la diferencia entre lo offline y lo online no es tan clara, sino que, al contrario, el límite entre lo real y su interacción con lo que sucede al interior de la web es muy frágil debido a que las redes sociales y las plataformas de conectividad son parte de la realidad de los jóvenes. Cuando

este límite se rompe y cuando se desdibuja la frontera de lo real y lo virtual, surgen casos como los del desafío de la Ballena Azul. Lo cierto es que estas amenazas y riesgos que pueden derivarse de las redes sociales son conocidos por los jóvenes, sin embargo, en muchas oportunidades ellos no se consideran como posibles afectados por estas consecuencias y traspasan la barrera, traspolando situaciones y actividades online al mundo offline y viceversa.

Según lo mencionado anteriormente podemos considerar que el desafío de la Ballena Azul es un epifenómeno de una cuestión más profunda que implica posicionar a las redes sociales como nuevo espacio de socialización juvenil. Como expresamos a lo largo de nuestro trabajo, las plataformas de conectividad, las redes sociales y las redes de mensajería vienen a ofrecer un espacio más para la socialización y para el intercambio, aunque está claro que estas esferas virtuales no suplantán a las reales, sino que por el contrario las amplían y se complementan.

Los jóvenes se relacionan en la web y desde internet organizan su cotidianeidad es por eso que las propuestas que surgen desde el interior de las redes sociales son consumidas y practicadas por ellos como un momento más de su rutina. De ello deriva el riesgo que representan actividades tales como los desafíos virtuales, sobre todo los del tipo autolesivo. La viralización de los desafíos incita a los jóvenes y a su entorno a sumergirse en la dinámica que propone internet y en este sentido, muchas veces se dejan llevar por el ritmo que proponen o imponen las redes.

De este modo, los desafíos virtuales se presentan como una forma de expresar los cambios en el mundo social; todo lo que ocurre en la vida online es reflejo de lo que ocurre en la vida offline. Al interior de la web los jóvenes se encuentran expuestos cotidianamente a distintos tipos de riesgos, entre ellos se destacan los desafíos virtuales y es por eso que entendemos la urgente necesidad de alertar sobre ello ya que afecta a la integridad psicofísica de este grupo pobla-

cional.

Pasando ahora al aspecto metodológico, es necesario retomar algunas líneas que tienen que ver con el diseño de nuestra investigación. Para el análisis en profundidad del desafío de la Ballena Azul utilizamos tres fuentes de información: medios sociales, Google Trends y Twitter. La fusión de estas tres fuentes de datos nos permitió superar un conocido problema del uso de redes sociales que tiene que ver con el hecho de que, en ocasiones, los usuarios mienten o aportan información falsa en sus perfiles al usar las redes. Si bien esto es posible, estudios recientes han demostrado que cuanto más impersonales sean las condiciones que se ofrecen en las plataformas de conectividad, más honestos son los usuarios, es decir que los datos son más ciertos cuando existe menos personalización. Es por esto que procedimos a utilizar los datos obtenidos de las tres fuentes online en forma simultánea y observamos que la información contenida en las bases de datos presenta coincidencia en sus estructuras generales, aunque cada una contiene características particulares.

Es así que manejar grandes volúmenes de datos y analizarlos modifica la relación tradicional que las ciencias sociales han tenido con las diferentes fuentes de información y con los datos a lo largo de la historia. Trabajar con esta cantidad y variedad de información nos conecta con un nuevo espacio por donde transcurre la vida social de los sujetos que es internet, por lo que, buena parte de los hechos explicativos del mundo social deberán ser indagados a través del mundo web, aunque sin descartar los tradicionales espacios de co-presencia.

Por todo esto, nuestro trabajo constituye un primer análisis y clasificación de los desafíos virtuales creados y viralizados en las redes sociales; que son de origen online, pero de concreción offline, teniendo en cuenta lo que esto significa. Dentro de la amplia oferta de retos virtuales, la Ballena Azul fue un desafío atípico que se extendió a nivel mundial desde el mes de noviembre de 2015 a noviembre de 2017; el periodo de dos años para un desafío virtual es un tiempo considerablemente largo teniendo en cuenta que como explicamos son tendencias fugaces que se desvanecen y se reemplazan unos a otros constantemente. Es así que, debido a su gran repercusión, aun hoy es posible escuchar casos reversionados de lo que fue el original

Blue Whale Challenge.

Entendemos que este estudio aporta información para familiarizarnos con un fenómeno relativamente desconocido como el de los desafíos virtuales y particularmente el caso de la Ballena Azul, que, si bien constituye un hecho novedoso, implica una cuestión más profunda sobre la relación que se da entre la red y los jóvenes. Además, nos permitió obtener en primer lugar, información para llevar a cabo una investigación respecto de un contexto particular, como lo son las plataformas de conectividad y las redes sociales, involucrándonos con distintos autores e incursionando en un tipo de bibliografía específica para el caso. Nos permitió también, indagar nuevos problemas al interior de la web, así como también identificar conceptos, variables y clasificaciones respecto de los desafíos virtuales, dejando abiertas futuras líneas de investigación.

## Bibliografía

- Becerra, A. (2015) Jóvenes e internet. *Realidades y mitos. Noésis Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, vol.24, diciembre 2015, pág. 65-75.
- Catalina, B. Lopez de Ayala, M. Garcia, A. (2014) Los riesgos de los adolescentes en internet. *Revista Latina de Comunicación Social*, 69, pp. 462 a 485.
- Castells, M. Tubela, I. Sancho, T. Roca, M. (2007) *La transición a la sociedad red*. Barcelona. Editorial Ariel.
- Córdova, A. (2005) Generalidades sobre los videojuegos. En, [www.us.es/foros/read](http://www.us.es/foros/read).
- Echeburua, E. de Corral, P. (2010) Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en los jóvenes. *Adicciones* vol.22, N°2. Palma de Mallorca, España.
- Esnaola Horacek, G. (comp.) (2016) *Videojuegos en aulas ludificadas*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico.
- Garcia, A. Gaona, C. Gomes, F. (2010) *Comunicación, ciberespacio y riesgo. Percepción de los adolescentes españoles*. Universidad Rey Juan Carlos. España.
- Gros Salvat, B. (2000) La dimensión socioeducativa de los videojuegos. En *Revista Electrónica de Tecnología* [www.uib.es/](http://www.uib.es/)

[depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html](http://depart/gte/edutec-e/Revelec12/gros.html)

- Hernandez, R. Fernandez, C. Baptista, P. (2010) Definición del alcance de la investigación a realizar: exploratoria, descriptiva, correlacionar o explicativa, en *Metodología de la investigación*. México. Mc Graw Hill.
- Igarza, R. (2010) *Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural*. Buenos Aires. La Crujia.
- Labrador, F. Villadangos, S. (2010) *Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posibles problemas de adicción*. Psicotema. Vol.22. Pág. 180-188.
- Levis, D. (1997) *Los videojuegos, un fenómeno de masas*. Barcelona. Paidós.
- Marañón, C. (2012) Redes sociales y jóvenes: una intimidad cuestionada en internet. *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, núm. 54, julio-septiembre, 2012. España.
- Moraes, D. (coord.) (2007) *Sociedad Mediatizada*. Barcelona. Editorial Gedisa.
- Morduchowicz, R. (2008) *La generación multimedia: significados, consumos y prácticas culturales de los jóvenes*. Buenos Aires. Paidós.
- Morduchowicz, R. (2012) *Los adolescentes y las redes sociales: la construcción de la identidad juvenil en internet*. Buenos Aires. Fondo de Cultura Económica.
- Papapesios, N. et al. (2019) Exploring the use of crowdsourced geographic information in defence. *Journal of Geographical Systems*, 21, pages133–160.
- Piscitelli, A. (2009) *Nativos Digitales: dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. CABA. Aula XXI. Santillana.
- Puente, H. Sequeiros, C. (2019) Goffman y los videojuegos. *Revista Española de Sociología*, 28, 289-304.
- Seth Stephens-Davidowitz (2017) *Everybody lies. What the Internet can tell us about who we really are*. Gran Bretaña. Bloomsbury Publishing.
- Tovar, T. (s/fecha) Internet, juegos y juguetes. En [www.eca.usp.br/](http://www.eca.usp.br/)
- Urresti, M. (editor) (2008) *Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de internet*. Buenos Aires. La Crujia.
- Urresti, M. Linne, J. Basile, D. (2015) *Conexión total. Los jóvenes y la experiencia social en la era de la comunicación digital*. CABA. Grupo Editor Universitario
- Urresti, M. (2017) *Cibercultura, comunicación digital y procesos de subjetivación entre los adolescentes*; en, Collebechi, M (comp.) "Formar en el horizonte digital". Buenos Aires. Universidad virtual de Quilmes.
- Valle Frutos, S. (2011) Civilización offline-online. *Revista Pilquen*, núm. 14, junio-diciembre, 2011. Universidad Nacional de Comahue. Viedma, Argentina.
- Van Dijck, J. (2016) *La cultura de la conectividad. Una historia crítica de las redes sociales*. Buenos Aires. Siglo XXI.
- Wasserman, S. Faust, K. (2013) *Redes, relaciones y estructura, en Análisis de redes sociales. Métodos y aplicaciones*. Madrid. Colección de Clásicos Contemporáneos.
- Winocur, R. (2006) Internet en la vida cotidiana de los jóvenes. *Revista Mexicana de Sociología*, vol.68, N°3. Universidad Nacional Autónoma de México. Distrito Federal, México.
- Zuazo, N. (2018) *Los dueños de internet*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Debate.