

La Ballena Azul: juego alentado por difusa línea entre lo virtual y lo real

Especialistas recomiendan mayor supervisión de los padres de familia para conocer los contenidos digitales a los que acceden los adolescentes

Como todo fenómeno social, detrás del reto de la Ballena Azul hay múltiples factores que quedan expuestos: la ausencia de una supervisión de los padres de familia en las actividades que realizan sus hijos, la falta de capacitación de profesores para entender las nuevas tecnologías y la cada vez más ambigua línea divisoria entre lo virtual y lo real para una generación que cuenta con herramientas para hacer viral cualquier fenómeno.

Así lo señalaron especialistas de la Universidad de Guadalajara (UdeG) que estudian a la juventud, y quienes llamaron a los padres de familia y maestros a capacitarse y tener mayor cercanía para orientar a sus hijos y alumnos, y a las autoridades las instaron a emprender políticas públicas para prevenir el suicidio con estas nuevas modalidades.

El doctor Mario Cervantes Medina, coordinador de la Cátedra UNESCO de la Juventud, mostró su preocupación por estos juegos, y explicó que el suicidio es producto de la misma sociedad, la cual busca justificaciones en trastornos psicológicos lejos de entender a los jóvenes, quienes sólo buscan aceptación en un entorno adverso de mucha presión social.

“El suicidio ha existido desde los albores de la humanidad. Pero si a este fenómeno le agregas lo virtual y la viralización, toma perspectiva distinta”, dijo.

Y agregó: “Un sector de la población se escandaliza y, efectivamente, es peligroso, pero con los chicos se da el caso de que entre más les avisas que es peligrosos, más atractivo lo vuelves”.

El también profesor e investigador, adscrito al Departamento de Sociología del Centro Universitario de Ciencias Sociales y Humanidades (CUCSH) de la UdeG, resaltó que entre los adolescentes existe una presión social y competencia por presumir la osadía de aceptar retos.

Bajo esta presión de buscar la aceptación entre pares, muchos se involucran en el juego, se inscriben, dan sus datos y eso termina siendo información que se usa para amenazarlos con matar a su familia. Entonces el joven termina aceptando el hecho de sacrificarse.

Igor González Aguirre, investigador del Departamento de Estudios sobre Movimientos Sociales del CUCSH, puntualizó que no se deben de generalizar las características de cada generación, ni etiquetar que todos se comportan igual; sin embargo, la generación Z, y las que siguen a los *millenials*, sí tienen una mayor exposición a las tecnologías de la información en el Occidente del mundo.

“Para quienes nacimos antes de que existiera internet, la distinción entre lo virtual y lo real es más o menos marcada. Sin embargo, para ellos esa distinción es bastante borrosa, porque están hiperconectados las 24 horas del día”, subrayó González Aguirre.

La clave, consideró el especialista, no es la fascinación por la muerte, sino la posibilidad de convertir hasta los aspectos más privados de la vida en un asunto público, y esto se refleja de forma extrema con quienes transmiten en vivo, por medio de plataformas como Facebook, hechos violentos.

“El factor inédito es la posibilidad de hacer eso público como nunca antes. Transformar la intimidad en un espectáculo. Lo que decía Andy Warhol, de que hay quienes buscan 15 minutos de fama, y esto va aunado a una preocupante normalización de la violencia y condiciones culturales muy complicadas que hacen que haya brutal desconfianza a las instituciones”, reflexionó.

González Aguirre resaltó que, en lugar de exigir censura en las redes sociales, lo que hay que pensar es en políticas de prevención y poner atención en los contenidos a los que los hijos tienen acceso, no en un sentido de vigilancia punitiva, sino para comprender la dieta mediática de los seres queridos. “Hechos como éste no son el problema, sino síntomas de algo más grave”, alertó.

A T E N T A M E N T E

"Piensa y Trabaja"

Guadalajara, Jal., 14 mayo de 2017

Texto: Julio Ríos

Fotografía: Abraham Aréchiga

Etiquetas:

[Mario Cervantes Medina](#) [1]

URL Fuente: <https://comsoc.udg.mx/noticia/la-ballena-azul-juego-alentado-por-difusa-linea-entre-lo-virtual-y-lo-real>

Links

[1] <https://comsoc.udg.mx/etiquetas/mario-cervantes-medina>