

MODRÁ VELRYBA - HRA MOTIVUJÍCÍ DĚTI K SEBEVRAŽEDNÉMU JEDNÁNÍ? OBYČEJNÝ PODVOD.

Kamil KOPECKÝ

Modrá velryba, hra, před kterou v těchto dnech varuje policie a která si našla cestu i do českého Internetu. Masově se šíří mezi uživateli sociálních sítí a prostřednictvím propracovaného systému kurátorů nutí děti plnit destruktivní úkoly vedoucí k sebepoškozování a dokonce i k sebevraždě. Stovky zdokumentovaných sebevražd. Také jste uvěřili a bojíte se o své děti? Pak se nebojte, vše je jinak, než se zdá...

Informace o hře Modrá velryba (spíše však o diskusních skupinách, které se začaly objevovat na ruské sociální síti VKontaktě), se do Evropy dostaly prostřednictvím ruských webových portálu Novaja Gazeta a Siberian Times. V textech, které byly na těchto portálech zveřejněny, se objevovaly zprávy o tom, že v Rusku v průběhu roku 2015-2016 spáchalo sebevraždu přes 130 dětí a že většina z obětí byla členy stejných diskusních skupin na sociálních sítích, přičemž přes 80 z nich bylo spojeno se skupinami s názvem „modrá velryba“ (Blue Whale, Sea of Whales, F57 apod.). Samotný název „modrá velryba“ (plejtvák obrovský) je odvozen od skutečnosti, že tyto druhy velryb občas páchají sebevraždy tím, že vplavou do mělčin na pobřeží (mýtus).

Na základě této informace se začaly jednotlivé případy prošetřovat a zjistilo se, že **s online skupinami „modrá velryba“ ve skutečnosti nebyl přímo propojen ani jeden případ sebevraždy** ([Zdroj](#)). Články z Novaja Gazeta byly velmi kritizovány řadou světových médií a dokonce byla publikována i statistika

příčin sebevražd dětí a adolescentů na daném území (Rusko, Kyrgyzstán, Střední Asie): většina sebevražd byla spojena s konflikty v rodině, s úzkostí, s konflikty s učiteli, spolužáky, se strachem z násilí, stejně jako s rostoucí ekonomickou krizí a velkými společenskými změnami. V Rusku obecně páchá sebevraždu velké množství mladých lidí – v roce 2013 to bylo např. 461 osob.



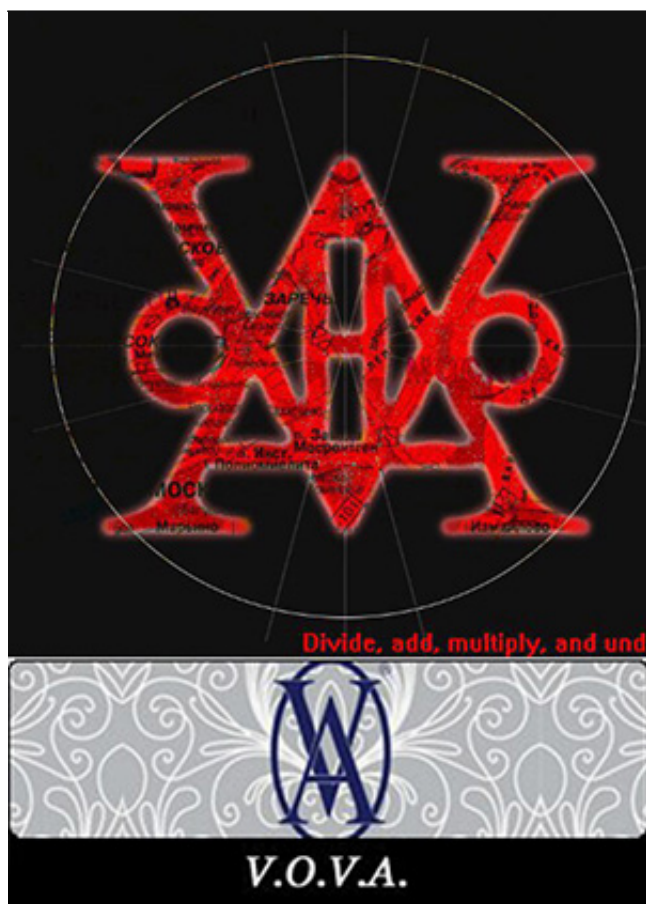
Ukázka sebepoškození s motivem velryby

Ačkoli tedy fenomén „modrá velryba“ se sebevraždami dětí přímo propojen není (což neznamená, že by děti nemohly tyto skupiny k nežádoucímu chování inspirovat), přesto tyto skupiny existují. Začaly vznikat zejména po smrti Iriny Palenkové, která spáchala sebevraždu poté, co na sociální síti VKontakte zveřejnila své foto a stala se ústřední postavou nejrůznějších sociálních skupin, jako je např. „Blue Whale“, „Sea of Whales“, „F57“ apod. Tyto skupiny se začaly aktivně tematikou sebevražd zabývat a začaly sdílet velké množství šokujícího obsahu – především videa sebevražd, fotografie řezných ran způsobených žiletkami a další související materiály. **Tyto materiály s odkazy na skupiny se potom rozšířily nejenom po Rusku a Střední Asii, ale také celé Evropě. A právě tyto materiály v současnosti sdílí především dětští uživatelé sociálních sítí.**



Irina "Rina" Palenková

Tvůrci sociálních skupin pak doplnili fotografie a videa o různé nápisy v hebrejštině, čísla, kódy, loga (jedno z log je zrcadlově obráceným logem firmy vyrábějící spodní prádlo), aby dodali příběhu tvář.



Logo jedné ze skupin je ve skutečnosti upravené logo firmy vyrábějící spodní prádlo

Později se správci skupin zaměřených na tuto oblast rozhodli propagovat své komunity prostřednictvím speciálních úkolů – nápad převzali z filmu [Insider](#) (2012) – a tyto úkoly rozdělili do různých úrovní. Původní projekt žádné „destruktivní“ úkoly neobsahoval (např. nakresli velrybu, běž se podívat na střechu na východ slunce), nicméně později „mechanismus úkolů“ převzali administrátoři jiných „drsnějších skupin“, kteří připojili několik speciálních prvků – počítadlo dnů (ke dni „masové sebevraždy“) a prvky sebepoškozování (píchej se do ruky, pořež se žiletkou). K žádným sebevraždám vedeným těmito komunitami však ve skutečnosti nedošlo.

Tvůrce komunit „Sea of Whales“ - More Kitov - jasně odmítl, že v žádném případě nechce tvůrce motivovat k tomu, aby si ubližovali nebo dokonce páchali sebevraždu a že „fiktivní hru“ vytvořili pouze jako marketingový nástroj, pomocí kterého chtěli zvednout návštěvnost své vlastní skupiny ([Zdroj](#)). Šlo pouze o marketingový tah!

Administrátor jedné z největších skupin tohoto fenoménu s názvem F57 (F=Filipp, 57 jsou poslední číslice jeho telefonního čísla) Filipp Lis "Lišák" (ve skutečnosti Philip Budeikin) také potvrdil, že nešlo o žádnou hru, která by snad dospívající vedla k tomu, aby páchali sebevraždy, ale pouze o reklamní tah, který měl za úkol zvednout množství inzerentů a jeho vlastní profit. ([Zdroj](#)) Filip potvrdil, že na základě sebevraždy Iriny Palenkové vymyslel s přáteli mýtus o „sebevražedné sektě“, která dětem zadává úkoly. Systém úkolů byl propracovaný a často destruktivní (např. ve 4 ráno vstát a vyřezat si znak velryby do kůže). Sám byl překvapen, jak moc začali lidé tomuto mýtu věřit a následovat ho. Lis/Budeikin byl v listopadu 2016 zatčen a obviněn za podněcování k sebevraždě (u 15-17 dětí).

Ruská média - a po nich i mezinárodní média - také informovala o sebevraždách Veroniky Volkové (16) a Julie Konstantinové (15), které skočily ze střechy domu v Irkutsku. Obě dívky se do "hry" aktivně zapojily. Ačkoli média (zejména bulvární) o spojitosti sebevražd s "modrou velrybou" informovala, oficiální autority žádnou přímou souvislost s touto hrou nepotvrdily ([Zdroj](#)). Oficiální autority pouze potvrdily, že komunikace s ostatními uživateli sociálních médií mohla mít na jejich čin vliv - nikoli však samotná hra. Zejména se objevily informace, že obě dívky chtěly vzhledem ke špatným životním podmínkám v Rusku spáchat sebevraždu již před vstupem do sociální sítě a ve skupinách zaměřených na sebevraždy hledaly inspiraci a podporu ostatních.

V současnosti toto téma doslova zaplavilo Evropu, polské ministerstvo školství dokonce rozeslalo do škol varovný dopis upozorňující na tento fenomén učitele a rodiče. V Polsku však brzy pochopili, že šlo o chybu a že rozšiřují neověřené informace a vlastně motivují děti, aby si informace o hře aktivně vyhledávaly.

Je zdokumentováno několik případů, ve kterých se děti ve snaze napodobit postupy a návody spojené s hrou pokusily spáchat sebevraždu, jedná se však spíše o výjimky ([Rusko](#), Lotyšsko, Slovensko) a **jejich jednání bylo vždy spojeno s dalšími problémy** (hra/výzva existující problém akcelerovala, **velké množství případů z Ruska je způsobeno především obtížnými životními podmínkami v této zemi a ruské děti páchají sebevraždy [nezávisle na této hře](#)**). Případů

sebepoškozování dětí, ke kterému došlo ve snaze napodobit sdílené návody a doprovodné fotografie, je zdokumentováno daleko více (některé eviduje i naše poradna E-Bezpečí).

Na závěr si shrneme fakta:

Žádná hra tohoto typu v současnosti organizovaně realizována v ČR není, původně šlo o marketingový tah, který měl přitáhnout nové uživatele do konkrétních skupin na sociálních sítích, v současnosti má však "hra" především podobu tzv. memů či výzev k zapojení (challenge), zejména pak k napodobování a plnění vymezených úkolů ([zde](#)). Do nich se zapojují české i slovenské děti i dospělí - a to jak do pozic hráčů, tak tzv. kurátorů.

Děti aktivně šíří obsah, který byl do komunit nahrán, s cílem přitáhnout k fenoménu nové fanoušky. Nejrychleji se samozřejmě šíří obsah, který je destruktivní - sebevraždy, sebepoškozování. Proto o tomto tématu děti také hodně diskutují, šíří materiály a věří, že něco podobného existuje. Mohou proto také napodobovat to, co šíří, vyzkoušet si, zdali jsou schopny výzvě vyhovět.

Komunity, které jsou postaveny na bázi „modrých velryb“, jsou samozřejmě nežádoucí, nicméně největší skupiny zaměřené na tento fenomén jsou již v současnosti zablokovány.

Je žádoucí, aby rodiče a učitelé informovali děti o tomto fenoménu a dali jim skutečně pravdivé informace. Zejména jim vysvětlili, že původně šlo o marketingový tah, jehož úkolem bylo zvýšit především zisk správců daných skupin na sociálních sítích, a že je nesmyslné tento fenomén následovat.

Samozřejmě může myšlenku, která je spojená s touto masovou hysterií, kdokoli zneužít. U labilnějších dětí pak může fenomén způsobit vážnou újmu. Stejně tak mohou děti tuto myšlenku napodobit a k sebepoškození či sebevraždě se uchýlit. Toto nelze vyloučit. Proto je možné,

že některé z dokumentovaných sebevražd dětí byly akcelarovány právě virálním šířením a diskusemi o tomto fenoménu. **Největším nebezpečím tak vlastně není hra samotná, ale její popularizace prostřednictvím médií a panika, kterou s sebou informace o hře nesou. Hrozí riziko nápodoby.**

Pro E-Bezpečí
dr. Kamil Kopecký
Univerzita Palackého v Olomouci

P. S. K dalšímu čtení doporučuji článek "Sebevražedná hra" - [Modrá velryba je fake aneb Co nám vraždí naše děti](#)

P. S. 2 Pro pochopení kontextu sebevražd dětí v Rusku doporučuji [tento text](#).

Zdroje:

<http://www.snopes.com/blue-whale-game-suicides-russia/>

<https://lenta.ru/articles/2016/05/17/suicidetrue/>

<http://www.rferl.org/a/russia-teen-suicide-blue-whale-internet-social-media-game/28322884.html>

<http://www.netfamilynews.org/blue-whale-game-fake-news-teens-spread-internationally>

<http://izvestia.ru/news/668416>

<http://www.bbc.co.uk/bbcthree/item/f4db7d77-3a2f-441e-9104-38513e43c295>

Ukázky zdrojů, které přebraly informace přímo z Nowaya Gazeta:

<https://www.thesun.co.uk/tech/3003805/blue-whale-suicide-game-online-russia-victims/>

<http://www.express.co.uk/news/uk/777933/blue-whale-challenge-british-police-vulnerable-teenage-suicides-russia-britain>

Dovětek:

Jak je ale vlastně možné, že se české děti snaží tuto hru stále hrát a plnit úkoly, přestože hra organizována není? Je to proto, že se internetem šíří různé návody se seznamem úkolů, které děti napodobují, a také proto, že úlohu "kurátorů" začaly plnit samotné děti - ať již z legrace, či ve snaze zkopírovat původní ideu a třeba svého kamaráda či kamarádku vystrašit. Dokonce se objevují případy "kurátorů" ze Slovenska, kam se fenomén rozšířil také.