

## RAE

1. **TIPO DE DOCUMENTO:** Trabajo de grado para optar por el título de ESPECIALISTA EN INTERVENCIÓN PSICOLÓGICA EN SITUACIONES DE CRISIS
2. **TÍTULO:** CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE UN CASO DE CIBERSUICIDIO RELACIONADO CON EL JUEGO VIRTUAL LA BALLENA AZUL EN BOGOTÁ, 2017
3. **AUTORES:** Ana Isabel Buelvas Becerra y María Fernanda Mosquera Narváez
4. **LUGAR:** Bogotá, D.C
5. **FECHA:** 30 de Noviembre de 2017
6. **PALABRAS CLAVE:** Psicología, Suicidio, Juegos Virtuales, Ballena Azul, Características psicológicas, TIC, RSI.
7. **DESCRIPCIÓN DEL TRABAJO:** El objetivo principal de este proyecto describir las características psicológicas de un caso de cibersuicidio relacionado con el Juego virtual la ballena azul; todo lo anterior basado en estudios previos sobre redes sociales en internet, tecnologías de la información y la comunicación, los contextos explicativos del suicidio, las habilidades sociales, estrategias de afrontamiento y Empatía.; esto para obtener una descripción de las características psicológicas de un caso de cibersuicidio relacionado con el Juego virtual la ballena azul, descripción de las características forenses del suicidio y los contextos relacionados con este caso de cibersuicidio en particular dando origen a un tercer contexto: Manejo de TIC y RSI, el cual se ha creado para incluir allí aquellos aspectos relacionados con las tecnologías de la información y las redes sociales en internet.
8. **LÍNEAS DE INVESTIGACION:** Línea de Investigación de la USB: Psicología Clínica. Sub línea de Facultad de Ciencias Humanas y Sociales: Violencia y Trauma.
9. **METODOLOGÍA:** Estudio de caso con metodología mixta, de tipo descriptivo; el cual se apoya en técnicas como la entrevista a profundidad y los contextos explicativos del suicidio.
10. **CONCLUSIONES:** Las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las Redes sociales en internet (RSI) generan profundos cambios en nuestra sociedad, especialmente en la población adolescente, ocasionando cambios positivos y negativos; entre los cambios negativos se encuentra la adicción que pueden generar y en el peor de los casos llevar al suicidio. El presente trabajo de grado corresponde a un estudio de caso con metodología mixta de tipo descriptivo, donde el objetivo es describir las características psicológicas de un caso de suicidio relacionado con el juego virtual la Ballena Azul. La recolección de los datos se realizó mediante entrevista semiestructurada a familiares, la cual fue construida a partir del modelo de contextos explicativos (González, 2009), de archivos periodísticos y de información publicada en las redes sociales, lo que permitió identificar las características del sujeto y los contextos explicativos relacionados. Los resultados permitieron aumentar la comprensión de la conducta suicida en este caso, invitando a la reflexión y generando una visión más global que permitirá profundizar en su estudio, intervención y prevención de la conducta suicida en adolescentes, casos relacionados con el uso inapropiado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las Redes Sociales en Internet.

**Características psicológicas de un caso de cibersuicidio relacionado con el juego  
virtual la ballena azul en Bogotá, 2017**

Director trabajo de grado

Jorge Oswaldo González Ortiz, PhD.

Integrantes

Ana Isabel Buelvas Becerra<sup>1</sup>

María Fernanda Mosquera Narvaez<sup>1</sup>

Bogotá, D.C., 30 de noviembre de 2017

**Características psicológicas de un caso de cibersuicidio relacionado con el juego  
virtual la ballena azul en Bogotá, 2017**

Ana Isabel Buelvas Becerra<sup>1</sup>

María Fernanda Mosquera Narvaez<sup>1</sup>

Universidad de San Buenaventura, Bogotá

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Especialización en Intervención Psicológica en Crisis

<sup>1</sup> Estudiantes de la Especialización en Intervención Psicológica en Situaciones de Crisis de la Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá. La correspondencia concerniente a este documento puede ser enviada a Jorge Oswaldo González Ortiz, PhD., Director del posgrado Especialización en Intervención Psicológica en Situaciones de Crisis, Universidad de San Buenaventura. E-mail: [jgonzalez@usbog.edu.co](mailto:jgonzalez@usbog.edu.co)

Bogotá, D.C., 30 de noviembre de 2017

## **Tabla de contenido**

Portada, 1

Tabla de Contenido, 3

Marco Teórico, 5

Problema, 27

Objetivos, 27

Método, 29

Resultados, 34

Referencias, 46

Anexos, 54

## **ABSTRACT**

Information and Communication Technologies (TIC) and Social Networks on the Internet (RSI) generate profound changes in our society, especially in the adolescent population, causing positive and negative changes, among the negative changes we find the addiction that can generate and in the worst cases induce suicide. The work carried out is a case study with a mixed methodology of descriptive type, where the objective is to describe the psychological characteristics of a suicide case related to the virtual game Blue Whale, the data collection was carried out through an interview which was constructed to From the model of explanatory contexts, which allowed to identify the characteristics of the subject and the related explanatory contexts. The results allowed to increase the understanding of suicidal behavior in this case, inviting reflection and generating a more global vision that allows deepening its study, intervention, prevention and promotion of adolescent suicides rationed with Information and Communication Technologies and Social Networks on the Internet.

Key words: Psychology, Suicide, Virtual Games, Blue Whale, Psychological Characteristics, TIC, RSI.

## **RESUMEN**

Las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las Redes sociales en internet (RSI) generan profundos cambios en nuestra sociedad, especialmente en la población adolescente, ocasionando cambios positivos y negativos; entre los cambios negativos se encuentra la adicción que pueden generar y en el peor de los casos llevar al suicidio. El presente trabajo de grado corresponde a un estudio de caso con metodología mixta de tipo descriptivo, donde el objetivo es describir las características psicológicas de un caso de suicidio relacionado con el juego virtual la Ballena Azul. La recolección de los datos se realizó mediante entrevista semiestructurada a familiares, la cual fue construida a partir del modelo de contextos explicativos (González, 2009), de archivos periodísticos y de información publicada en las redes sociales, lo que permitió identificar las características del sujeto y los contextos explicativos relacionados. Los resultados permitieron aumentar la comprensión de la conducta suicida en este caso, invitando a la reflexión y generando una visión más global que permitirá profundizar en su estudio, intervención y prevención de la conducta suicida en adolescentes, casos relacionados con el uso inapropiado de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y las Redes Sociales en Internet.

Palabras Claves: Psicología, Suicidio, Juegos Virtuales, Ballena Azul, Características psicológicas, TIC, RSI.

## **Introducción**

Consecuente con la revolución industrial y los nuevos avances científicos y tecnológicos desarrollados en el mundo, surge un sin fin de conceptos para referirse a los cambios sociales, culturales, económicos y políticos los cuales comenzaron a surgir a partir de este suceso. Es decir, que el mundo en general tuvo que realizar una reestructuración de sus nociones principales para adecuarlas a lo que se convirtió en la nueva era o postmodernidad (López, 2015)

En correspondencia y sin lugar a dudas la asimilación y adaptación al cambio ha sido uno de los mayores retos históricos para la ciencia y la tecnología y por ende y siendo totalmente pertinente, la identificación, conceptualización e investigación sobre los nuevos surgimientos a nivel cultural, educativo y tecnológico.

Alrededor de los años 80 se originó una era de innovación digital donde la sociedad tuvo que reestructurar sus conceptos de educación, información, conocimiento y tecnología siendo base para el surgimiento de lo que se conoce como Sociedad de la Información (SI) la cual surge cuando los expertos en el tema observan cómo la sociedad industrial se transforma en otro tipo de sociedad, que se diferencia de las anteriores en la posibilidad de tener un acceso casi ilimitado a la información generada por otros, en contraposición con el acceso a los bienes materiales (Sánchez, González & Muñoz, 2013).

Esta serie de posibilidades y aplicaciones en diferentes ámbitos, se ha convertido en poderosa fuente de crecimiento económico e incrementos en la productividad, en especial en los países desarrollados, así como, en una estrategia de progreso de los países en vía de desarrollo. Según Krüger (2006) se trata de un concepto que aparentemente resume las transformaciones sociales que se están produciendo en la sociedad moderna y sirve para el

análisis de estas transformaciones. Al mismo tiempo, ofrece una visión del futuro para guiar normativamente las acciones políticas. Sin embargo el concepto de la sociedad del conocimiento no es el único empleado para describir los cambios sociales en las sociedades actuales. También se usan otras nociones como, por ejemplo, la *sociedad de la información* y la *sociedad red*.

Krüger (2006) afirma que el debate alrededor de la sociedad del conocimiento no está resuelto y aún la cuestión de si el progreso tecnológico es el causante del incremento del nivel educativo o si el incremento del nivel formativo ha impulsado la innovación tecnológica y por consiguiente, la transición hacia la sociedad del conocimiento. También en el ámbito cultural se han producido cambios profundos relacionados con la transición hacia la sociedad del conocimiento; se ha producido un intenso debate en torno a la globalización y al uso de Internet, que indica un profundo cambio en los procesos culturales y las interacciones sociales relacionadas con el uso de las nuevas tecnologías de información y comunicación (TIC).

La noción de sociedad de la información se basa en los progresos tecnológicos. En cambio, el concepto de sociedades del conocimiento comprende dimensiones sociales, éticas y políticas mucho más vastas. Hay siempre diferentes formas de conocimiento y cultura que intervienen en la edificación de las sociedades, comprendidas aquellas muy influidas por el progreso científico y técnico moderno; es entonces válido admitir que la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación nos conduce. (Bindé, 2005).

No hay duda que el uso y el acceso a la información son factores críticos en el desarrollo de la economía actual y son las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) las que han permitido que el acceso de forma masiva a la

información sea relativamente sencillo, eficiente y eficaz, por lo cual se puede afirmar que en concordancia con Sánchez, González, & Muñoz (2013), parte de la consolidación de la Sociedad de la Información ha sido posible gracias al desarrollo vertiginoso de las TIC.

Las tecnologías de la información y la comunicación o TIC en sus siglas, son aquellas tecnologías que permiten la adquisición, almacenamiento, procesamiento, evaluación, transmisión, distribución y difusión de la información. Dichas TIC son desarrolladas mediante la convergencia de la informática, las telecomunicaciones, la electrónica y la microelectrónica. Cada día es frecuente escuchar que nos encontramos ante el advenimiento de una transformación social, económica y cultural que se da como consecuencia del avance de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) y el uso de Internet por millones de usuarios.

Tal uso del internet ha generado la necesidad de comunicarse con otros a través de él y es allí en donde las redes sociales cumplen un papel fundamental en lo que respecta a los cambios de la Sociedad de la Información. Las redes sociales son *comunidades virtuales*, es decir, plataformas de Internet que han roto las barreras del tiempo y espacio, facilitando la comunicación, agrupando a personas que se relacionan entre sí y comparten información e intereses comunes. Este es justamente su principal objetivo: entablar contactos con gente, ya sea para reencontrarse con antiguos vínculos o para generar nuevas amistades. Pertenecer a una red social, le permite al usuario construir un grupo de contactos, que puede exhibir como su “lista de amigos”. Estos amigos pueden ser amigos personales que conoce, o amigos de amigos. A veces, también, son contactos que se conocieron por Internet (Ministerio de educación: Presidencia de la Nación, 2010).

El uso de Redes sociales en internet (RSI) es la actividad más popular en todo el mundo. En el 2011 se calculó que, de las personas mayores de 15 años de edad, el 82%

accede a Internet desde una computadora personal en casa o el trabajo y cada uno de ellos tiene una cuenta en alguna RSI, twitter y correo electrónico. En ese entonces, Facebook tenía más de la mitad (55%) de la audiencia mundial. (Fernández, 2013).

La Asociación Mexicana de Internet (AMIPICI, citada por Fernández, 2013), reportó que el 90% de los encuestados en un estudio realizado en el 2012, usan Facebook, Twitter, YouTube, Google+ y LinkedIn. Los grupos de edad de los usuarios que más utilizan Facebook, Twitter, YouTube y Google+ oscilan entre los 12 y los 34 años, siendo la mayor proporción los que se encuentran entre los 12 y los 24 años. Parte de esta información se confirmó por medio de la Consulta Mitofsky, que aseveró que el 57% de los usuarios de Facebook tiene entre 18 y 30 años. En el caso de Twitter, la mayor penetración está en los jóvenes, personas escolarizadas y en niveles socioeconómicos altos; el 60% de sus usuarios tiene entre 18 y 30 años.

Actualmente existen múltiples redes sociales con diferentes objetivos, entre los cuales encontramos artísticos, profesionales, de estudio, que se integran para cumplir con el propósito de reencontrar a las personas con viejos amigos o conocer gente nueva. Las redes sociales más visitadas por los jóvenes y con mayor crecimiento en los últimos años son Facebook, Twitter, Whastapp, Instagram, Youtube y Vkontake.

En primer lugar, *Facebook* es la red social más popular en la actualidad; fue creada en el año 2004 por estudiantes de la Universidad de Harvard, en Estados Unidos (Murillo, 2015). Hoy día funciona como una red para hacer nuevos amigos o reencontrarse con antiguos; permite a los usuarios publicar desde información profesional como estudios, sitios de trabajo, habilidades laborales hasta información personal como familiares, lugar de nacimiento y residencia, edad, correo electrónico, número de celular, entre otras. Permite

compartir en modo público, solo para los amigos o personalizado, es decir, los usuarios pueden seleccionar los usuarios con los que quieren compartir sus fotos, videos, noticias, música, archivos. Facebook además cuenta con la función de chat donde el compartir lo mencionado anteriormente se vuelve privado y solo tenga acceso a esa información la persona que deseamos.

Así mismo y en la misma dirección de comunicación, se encuentra la aplicación *WhatsApp* la cual según Celaya, Chacón, Chacón, & Urrutia (2015) es una aplicación de mensajería que permite enviar y recibir mensajes. Además los usuarios pueden crear grupos y enviarse mutuamente imágenes, vídeos y grabaciones de audio; proponiendo un tipo de comunicación novedosa, la cual fue creada en enero de 2009 por Jan Koum, y comprada por la compañía de Facebook el 19 de febrero de 2014. Cuenta con más de 600 millones de usuarios en todo el mundo ya que ha tenido mucho éxito por ser de gran utilidad (Larrondo, 2016 en Celaya, Chacón, Chacón, & Urrutia, 2015). En un principio, se utilizaba para añadir un estado, como en el gimnasio, poca batería, disponible, entre otros que podían ser visibles a sus contactos, esta aplicación funciona con la conexión entre dos números de teléfono. Quienes se ven más afectados, positiva o negativamente, por los cambios que conllevan los nuevos medios de comunicación son los jóvenes, Ya que pueden desarrollar conductas que no les permite concentrarse plenamente en sus actividades y los aísla de conversaciones reales, que muestran cierta dependencia a la aplicación, *“esta condición de dependencia y adicción por parte de los jóvenes está muy generalizada y afecta en gran medida a la vida académica de los mismos y al desarrollo de su personalidad”* (Celaya, Chacón, Chacón, & Urrutia, 2015, P.12)

Por otro lado, el 6 de octubre de 2010 se creó en Apple App Store la red social *Instagram* fue creada por los jóvenes Kevin Systrom y Mike Krieger. Dicha aplicación se

pensó en principio solamente para iPhone, iPad e iPod, fue hasta abril de 2012 que se extendió para el sistema operativo Android, llegando a 100 millones de usuarios activos. Luego, en diciembre de 2014, superó los 300 millones de consumidores. Instagram permite compartir fotos y videos desde cualquier lugar usando filtros Vintage y colores retro, entre otras posibilidades de diseño. (History, 2017).

La red social se diferencia por usar una forma cuadrada en sus fotografías en honor a la Kodak Instamatic y a las cámaras Polaroid. Las publicaciones cuentan con la posibilidad de ser compartidas en otras redes sociales como: Facebook, y Twitter. En enero de 2011 Instagram animó a sus clientes a añadir “hashtags” para ayudar a describir las fotos que los demás usuarios compartían sobre un mismo tema. Se incluyeron nuevos filtros y efectos de desenfoque entre otras herramientas. El 9 de abril de 2012 se anunció que Facebook había adquirido Instagram, siendo hacia el 2 de mayo de 2013 cuando se introdujo la posibilidad de etiquetar a personas, marcas y lugares. Actualmente, los usuarios de Windows Phone también pueden descargar la aplicación convirtiendo así a Instagram en una de las redes sociales más usadas desde teléfonos móviles (History, 2017).

*Twitter* es una de las redes sociales que más creció en los últimos años, desde su nacimiento en el año 2006. Al igual que Facebook, este servicio de microblogging es una de las redes sociales de la lista más populares e indispensables en la comunicación actual. Su particularidad se enfoca en permitir a los usuarios enviar mini-textos, mensajes muy breves denominados *tweets*, de no más de 140 caracteres. Las estadísticas dicen que se publican más de 500 millones de tweets al día (Murillo, 2015).

YouTube Incorporation, fue fundada por Chad Hurley, Steve Chen y Jawed Karim en febrero de 2005 en California. El objetivo principal de YouTube es crear contenido de interés generado por los propios usuarios de forma gratuita. Al día de hoy es el sitio por

excelencia para ver, subir o compartir vídeos y si en sus inicios captó la atención de una audiencia que quería consumir contenido cuando quisiera y a su propia elección, actualmente esta tendencia es la más extendida entre la gente joven, que ha sustituido la TV tradicional por este canal. (Murillo, 2015). YouTube cuenta con el eslogan Broadcast Yourself (trasmite tú mismo); el mismo nombre indica el motivo por el cual está revolucionando el mundo del vídeo y de la televisión tal y como lo conocíamos. YouTube es un sitio web que permite a los usuarios de manera gratuita subir, ver y compartir vídeos. (Prieto, 2011).

Vkontakte es la red social rusa más popular no sólo en este país sino también en Ucrania, y Bielorrusia. Fue creada en el año 2006 como una plataforma de estudiantes y hoy en día se la conoce como el Facebook ruso por su similitud en concepto, su creador Pável Dúrov también lo es de la aplicación de mensajería instantánea Telegram (muy parecida a WhatsApp); su Público objetivo es principalmente joven (Murillo, 2015).

Las redes sociales permiten la transferencia de información y el internet en general posibilita la práctica de conductas que generan actitudes necesarias para el desarrollo individual y social, como el juego, que consiste en una actividad fundamental que se usa con el fin de divertirse y aprender, es decir, el individuo puede adquirir habilidades y experiencias que le ayudan. Existen diversos tipos de juegos que tienen el propósito de ayudar a desarrollar o mejorar competencias motrices, cognitivas e incluso físicas de la persona; los juegos son empleados en diferentes áreas que comprenden la vida de un individuo como lo son: la salud, la política, la religión, las artes y la educación (González, 2015).

Los juegos virtuales pretenden mezclar o compaginar las ventajas y objetivos del juego tradicional, permitiendo que el jugador adquiriera y /o mejore las habilidades a través de una cultura digital, es decir, los juegos virtuales, específicamente los videojuegos crean un ambiente de relación e interacción con otros por medio de redes sociales (Marcano, 2008).

Agudo, Dueñas y Mosquera (2015), afirman que en el contexto Colombiano existe una gran dificultad para buscar información sobre el constante uso de los videojuegos y cada una de las formas en las que se presenta para el consumo de los seres humanos. Estos mismos autores resaltan que en la capital del departamento del Huila, se obtienen dos relevantes aproximaciones hacia las afectaciones en los constructos psicológicos de la adicción al juego a través de los perfil sociodemográfico y psicológico establecido. (Agudo, Dueñas & Mosquera, 2015).

Si bien los video juegos hacen su aparición a partir de los años 70, con las consolas conectadas a las pantallas del televisor, dentro de los imaginarios sociales y la importancia de la práctica del juego en el desarrollo de los niños y niñas, se resalta que estos logran identificarse con los juegos, desencadenando así, adicción, conductas de agresión y poco control de impulsos. Del mismo modo esto incide de forma negativa en la formación integral y la inhibición de pautas de conductas y construcción en los niños (Delgado de Jiménez & Cabrera, 1999).

Bartolome y Cols (1998) exponen que el juego produce placer a los niños, involucrando todo su ser (sentimientos, pensamientos y acciones). De esta manera, los niños se encuentran de manera cognitiva, emocional y conductualmente arraigados a las experiencias que les generan el juego, además a su influencia determinante en el desarrollo de la personalidad. De acuerdo con lo anterior, Estallo (1997), afirma que los niños crean

una interacción con la máquina, que se concibe a esta como un ser humano, por tanto se interiorizan los mensajes y las practicas que emiten las realidades virtuales a través de juegos y maquinas.

Dentro del proceso de socialización en los juegos virtuales, los jóvenes pueden comunicarse e interactuar entre sí, realizar intercambios de tipos y métodos de juegos, lo cual permite aprender normas, ubicación geográfica y valores tanto culturales como sociales. Los jóvenes llegan a crear grupos para compartir actividades de juegos específicos de interés, por ende, el juego pasa de ser un pasatiempo a un ritual o hábito de vida.

“Las diferencias históricas de clase, escolaridad, etnia, edad, ocupación, lugar de origen y de habitación, lengua, religión y orientación sexual, son algunos de los determinantes que dimensionan desigualdades y que en la violencia virtual se patentiza en la forma como los jóvenes –de ambos sexos– se ubican y sitúan, desde esta diferencia y desigualdad, en la ritualidad del juego” (Rojas, 2005).

En el contexto actual complejo y construido con base en las tecnologías de la información y la comunicación-TIC- los juegos virtuales han adquirido valor en el mercado global debido a sus particularidades en historias, diseño, personajes y diálogos. Dentro de las estrategias de producción para juegos virtuales se pueden encontrar plataformas como Choice of Games que refieren más de 100 juegos virtuales creados por los mismos usuarios (jóvenes) en los que la interacción y las habilidades, capacidades, destrezas e inteligencias de los jugadores, incrementan el nivel competitivo y los tiempos de permanencia en los juegos determinados, creados o elegidos por los jóvenes. (Choice of Games, 2017).

Choice of Games siendo una compañía limitada de EE. UU, California, ha recorrido el mundo virtualmente, por sus capacidades para crear juegos virtuales con calidad que pueden diseñar los mismos jóvenes, siendo así una herramienta llamativa para los

jugadores. La plataforma permite compartir en línea el juego creado y así retar y vencer a otros competidores. Además de dar la posibilidad de construir juegos virtuales de manera sencilla, también cuenta con la opción de descargar los juegos en dispositivos electrónicos STEAM, App Store, Play Store y Amazon. Permite la inmersión en juegos creados por otros usuarios lo que incrementa el nivel de socialización y permanencia en los juegos. Dentro de los juegos más populares de Choice of Games, se pueden ubicar Avatar del lobo, Demon Mark: Una saga rusa, Diabólico y Versus: Los perdidos. Estos juegos comparten acciones de violencia como el cumplimiento de misiones para alcanzar la victoria dentro de las cuales se plantean situaciones de robo de bancos, asesinatos, persecuciones, sacrificios y abuso de leyes. (Choice of Games, 2017).

El uso de las redes sociales también ha dejado en descubierto nuevos comportamientos y hábitos de los adolescentes que dan cuenta del mal uso que realizan de estas y aún más preocupante casos de suicidio relacionados con el juego virtual la ballena azul. La facilidad de acceso a los juegos virtuales y las múltiples ventajas que ofrecen, generan cada día más juegos, con nuevos temas, nuevos diseños siendo así de carácter innovador y estimulante para los jugadores. La Ballena azul es un juego virtual el cual recibe su nombre por un dato significativo sobre las ballenas ya que hacen parte de los animales que se autodestruyen. Delgado (2014) afirma que “*las ballenas naufragan en las playas, como deseando morir*”. Por lo cual este animal ha sido relacionado con el suicidio; hecho que aprovechan los creadores de este juego que pertenece a uno de los cientos de juegos que inducen al suicidio y que se difunden por medio de las redes sociales y grupos de WhatsApp. En este caso, dura 50 días y el último paso es la muerte. En algunos casos, los niños y adolescentes reciben amenazas, por lo que es muy probable que el arrepentimiento no baste para dejar de jugar. (Houdin, 2017)

Actualmente la preocupación va en aumento debido a que este juego se ha extendido rápidamente a través de internet y de las redes sociales, existe cierta confusión sobre el origen del juego y el número de muertes que pueden atribuirse al mismo. Según Pardo (2017) los primeros casos fueron reportados en Rusia y en los últimos días la policía de México, Brasil, Colombia y otros países en todo el mundo dieron la voz de alarma tras la muerte de varios adolescentes. Las investigaciones todavía están en curso. En Colombia, el suicidio de tres menores a mediados de abril del 2017 se ha vinculado a este fenómeno.

Mursaliyeva (2016) fue la primera persona en hablar de dichos juegos; en un artículo donde se mencionaba por primera vez a los "grupos de la muerte" como ella los denomina; por lo cual se realizó una investigación periodística alarmada por los suicidios de 130 niños que se produjeron en Rusia a partir de noviembre 2015 a abril de 2016, cifra establecida de la investigación de los padres que decepcionados por la investigación oficial, comenzaron a llevar a cabo su propia investigación. Entre los resultados encontraron que casi todos los niños eran miembros de una enorme comunidad en internet de numerosos grupos en la red social V Kontakte.

Según fuentes consultadas por Semana Educación, los padres no deben enfocarse en un juego específico. Cada cierto tiempo surgen modas, ya sea en Japón, Rusia o Suecia, con diferentes nombres y modalidades, que, desde luego, hay que conocer y atender para prevenir (Semana, 2017 b). En niños y jóvenes deprimidos, juegos como la Ballena Azul con retos como interrumpir el sueño, ver películas de terror durante 24 horas seguidas, no hablar con nadie durante un día o autolesionarse no hacen otra cosa que acelerar e incentivar su predisposición a la tristeza.

Los niños y adolescentes pueden empezar a jugar este tipo de juegos por dos razones: la curiosidad y la vulnerabilidad, resalta que los adolescentes muchas veces sienten que

hacen algo diferente cuando se involucran en los desafíos, lo que los hace mucho más vulnerables (Riego, 2017 citado por Houdin, 2017).

Mursaliyeva (2016) afirma que dichos grupos trabajan con el conocimiento de las preferencias e intereses de niños y adolescentes, utilizando su lenguaje y sus gustos; haciéndoles creer a los niños que son los "perdedores" en el mundo. Y que hay otro mundo en el cual ellos son "elegidos".

Semana (2017a) afirma que quienes se dedican a persuadir a los jóvenes le apuntan a un perfil específico. Según explicó en Blu Radio el general Jorge Vargas, director de Investigación Criminal de Interpol, los "delincuentes" buscarían a menores muy audaces o con actitudes depresivas basándose en las publicaciones que hacen en redes sociales.

Según reporte del Comité de investigación de San Petersburgo, el pasado noviembre, detuvo a Philippe Budeikin, de 22 años, acusado de empujar al suicidio a 15 adolescentes a través de Vkontakte, el cual antes de ser detenido habló con la prensa. En un crudo relato explicó sin rodeos su estrategia para atraer a los menores, a los que calificó de "desechos biodegradables" y "personas sin valor para la sociedad". Al referirse a los métodos que utiliza dijo "Primero hay que crear grupos con contenidos deprimentes que te sumerjan en una atmósfera especial. Luego la gente llega al grupo cerrado a través de enlaces, y ahí es cuando empieza el juego" y afirmó "Sólo les expliqué a algunas personas por qué era mejor morir" (Semana, 2017).

Teniendo en cuenta los riesgos vitales inminentes y letales que comprende el juego, Houdin (2017) citando a Riego, menciona que "Los padres o tutores deben hablar con los chicos, advertirles sobre los peligros que representa el uso de internet. Deben explicar los riesgos de conversar con personas desconocidas, que al comienzo parece que los escuchan,

los entienden, pero tienen objetivos malos". Afirmando así que el primer paso para la prevención es "conversar".

Houdin (2017) citando a Riego afirma que los participantes de este tipo de juegos muchas veces se aíslan. "Suele parecer normal que se aíslen de los padres, pero en muchos casos lo hacen hasta de sus amigos", dijo la psiquiatra. Agregó que los cambios de conducta, de apetito y de la manera de vestir pueden ser señales.

La Policía Cibernética (Noticiero Televisa, 30 de Marzo 2017, Marzo 30) hace un llamado a los cibernautas para hablar con sus familiares y amigos; haciéndoles notar que estas conductas son peligrosas y que pueden ser mortales. También sugiere que en caso de detectar alguna de las conductas descritas en el reto se solicite ayuda psicológica especializada inmediatamente.

Los medios y las tecnologías de la comunicación están provocando un tremendo impacto en la cultura, en el ámbito social y en el contexto educativo. En educación, este cambio no sólo afecta a los medios, materiales y recursos que se emplean en la enseñanza, sino también a la propia conceptualización de lo que es la escuela y los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Los lenguajes de las tecnologías de la información están modelando nuevas formas de comprensión de la realidad, por lo cual es necesario e indispensable, que en la enseñanza de la comunicación se creen espacios para que los estudiantes consideren tan importante aprender a leer y escribir mensajes virtuales como la lectura y la escritura del lenguaje verbal y no dejar pasar esta oportunidad para que el desarrollo de la competencia comunicativa sea completo. Por lo cual la enseñanza de los medios audiovisuales debería integrarse a través de los programas educativos.

Para el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2015) la educación virtual, también llamada "educación en línea", se refiere al desarrollo de programas de formación que tienen como escenario de enseñanza y aprendizaje el ciberespacio. La cual apareció en el contexto social como una solución a los problemas de cobertura y calidad que aquejaban a un número elevado de personas; sin embargo este sistema de educación también lo elige deportistas de alto rendimiento, músicos y artistas. Siendo un modelo que le exige al estudiante el máximo potencial para interpretar conocimientos, ya que a través de una página web, el usuario accede a sus clases; tutor y estudiante se comunican por medio del 'chat' y la cámara web, facilitando el sistema de evaluación. *“El estudiante que elige esta modalidad no es el vago que no logra adaptarse, sino que tiene la capacidad de auto conocimiento y auto gestión”*, afirma Barriga (citado por Fresneda, 2011).

La educación en el desarrollo del pensamiento crítico, creación y análisis de la información en internet y redes sociales, se convertiría en un instrumento muy útil para hacer frente a las desventajas y consecuencias negativas de estas formas de comunicación, por lo cual es fundamental integrar los medios de comunicación en los procesos educativos. En este sentido, las intenciones que nos parecen más acertadas a la hora de plantear una educación crítica con los nuevos lenguajes irían encaminadas a que los alumnos sean capaces de codificar y decodificar mensajes y atender al proceso de producción desde una perspectiva social, estética, política y económica. En armonía con lo anterior, Masterman, (1993, citado por Pérez, Fandos, & Aguaded, 2009) afirma que la educación crítica en los nuevos lenguajes atenderá a los diferentes modos en que los medios y las tecnologías de la información y comunicación representan la realidad, con el propósito de estimular la autonomía crítica, el espíritu investigador, y el pensamiento analítico.

La educación crítica en los nuevos lenguajes se justifica por siete factores, los cuales son: 1. El elevado índice de consumo de medios y la saturación de éstos en la sociedad contemporánea, 2. La importancia ideológica de los medios y su influencia como empresas de concienciación, 3. El aumento de la manipulación y fabricación de la información y su propagación por los medios, 4. La creciente penetración de los medios en los procesos democráticos fundamentales, 5. La creciente importancia de la comunicación e información visuales en todas las áreas, 6. La importancia de educar a los alumnos para que hagan frente a las exigencias del futuro, y 7. El vertiginoso incremento de las presiones nacionales e internacionales para privatizar la información. (Masterman, 1993 citado por Pérez, Fandos, & Aguaded, 2009, P. 306).

Según la Unicef (2003), debido al margen social, económico, político y cultural que ha traído consigo la postmodernidad, tanto la forma de ver el mundo como la forma de ver las familias se ha transformado con el pasar del tiempo. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, Unicef, ha realizado numerosas investigaciones para identificar los aspectos más importantes que han cambiado en la tradicional llamada familia nuclear, dichos cambios han dado cabida a múltiples formas y estilos de vida familiares.

En América Latina el estudio sobre las nuevas familias carece de discusión y por tanto refiere insuficiencia de información; sin embargo la Unicef ha intentado definir este concepto como un alejamiento de la autoridad patriarcal y creciente énfasis de la autonomía individual de los integrantes del hogar. Además, se considera la idea de reestructurar el concepto y plantearlo en modo plural, es decir, se dejaría de lado el concepto familia y se hablaría de familias donde se concibe el matrimonio y las relaciones de parentesco como conjuntos de cambios económicos y sociales (Unicef, 2003).

Las transformaciones en la institución valorada como familia y las evidencias del decremento significativo de matrimonios y natalidad, han generado la preocupación de la desintegración total de la vida familiar. En términos generales los datos indican que los padres se empeñan menos en pasar tiempo con sus hijos, el conocimiento transferido de generación en generación se ha detenido. Fenómenos como el divorcio y la poligamia han causado cambios perjudiciales en los intereses de los hijos, donde estos llegan a manifestar que los padres sustitutos o políticos han ocupado el lugar de los padres biológicos. (Unicef, 2003).

El Genograma es una representación gráfica de la información básica de la familia. Incluye información sobre su estructura, los datos demográficos de los miembros y las relaciones que mantienen entre ellos. La representación en el Genograma de las relaciones familiares se basa tanto en el informe de la propia familia, como en la observación clínica. (Compañ, Feixas, Muñoz & Montesano 2012). Dentro del Genograma se pueden evidenciar diversos tipos de familia como la familia mono parental, la cual es una conformación de familia donde debido a situaciones conflictivas y de separación en el núcleo familiar los hijos se encuentran al cuidado de uno de los padres, en este caso madre soltera; la ruptura del concepto de familia tradicional genera en los hijos múltiples situaciones emocionales que generan reacomodación individual, social, y familiar (Peck y Manocherian, 1988 citado por Puello, Silva & Silva, 2014 ).

Según la información periodística reportada, la mayor parte de población que se ha involucrado en los juegos mencionados anteriormente se encuentran en la etapa de desarrollo de la adolescencia (Houdin, 2017), experimentando cambios a nivel físico, biológico y emocional; según Erickson (1987) citado por Urresti (2000) la adolescencia es un período de la vida que se caracteriza por cambios abruptos con períodos de crisis y

reestructuración de la personalidad, donde el medio social es una de las mayores influencias en este cambio.

Si bien, en el desarrollo vital una de las etapas más importantes es la adolescencia siendo esta un periodo de transformación comprendido en las edades de 10 a 20 años, la cual está caracterizada por la búsqueda de identidad, necesidad de intelectualizar y fantasear, crisis religiosas, desubicación temporal, fluctuaciones de humor, contradicciones de la conducta, tendencia grupal y separación progresiva de los padres.

El desarrollo del niño y el adolescente, puede conceptualizarse como una serie de reorganizaciones en niveles cada vez más altos de complejidad y diferenciación. Tal reorganización tiene lugar en y a través de varias esferas, incluyendo la socioemocional, biológica, cognitiva, lingüística, representacional, etc. (Cicchetti y Toth, 1995, citado en Barry & Wagner, 2008).

La adolescencia se divide en tres etapas donde se pueden encontrar: adolescencia temprana, media y tardía. La adolescencia temprana (11 a 14 años) se da después de la niñez, ofrece oportunidades de crecimiento- no sólo en dimensiones físicas, sino también en competencias cognoscitivas y sociales, autonomía, autoestima e intimidad, el interés hacia el cuerpo, favorece la intervención en salud. En lo emocional, cambian la dependencia afectiva de los padres y la trasladan a los pares. En la adolescencia media (14 a 16 años), la disminución del interés en el cuerpo limita las acciones en salud, sin embargo el creciente interés en la búsqueda de pareja puede ser un objetivo relacionado. En la adolescencia tardía (17 a 19 años), la comunicación se facilita porque existe la influencia familiar y de los pares en la toma de decisiones. Cada etapa trae nuevas crisis, que podrían reflejarse en la sociedad, siendo de interés para la salud pública, dado que tienen relación directa con la comprensión de este tema, como el uso de sustancias psicoactivas, tabaco, alcohol;

desórdenes de la alimentación; sexualidad; depresión, autolesiones y bullying (Mafla, 2008).

En general, se entiende por adolescencia una etapa que abarca desde los finales de la infancia hasta la futura adultez, pero engloba todas las incertidumbres connotativas del crecimiento emocional y social del ser humano. Pero hay que señalar que se trata de un proceso psicosocial vinculado a la pubertad; por ello se trata de un proceso que varía de persona a persona, de familia a familia y época histórica a época histórica, era, década o centuria en relación con la siguiente. Es una etapa sujeta a cambios y modificaciones, llena de dinamismo, mutable en sí misma. Una segunda característica es que la adolescencia se constituye en el problema de los problemas.

Con la aparición de las TIC y su inclusión en la sociedad, las formas de comunicación han tenido un gran cambio, el mundo en general va cambiando y con la popularización de las RSI ha sido evidente cada vez más una variedad de conductas que anteriormente no se observaban en las personas, precisamente porque no existían los recursos que hoy ofrece Internet; Echeburúa (2009) ha advertido de que el cambio de la vida social por la virtual, a través de redes sociales como Facebook es uno de los "mayores peligros" del uso abusivo de las nuevas tecnologías para los jóvenes, en donde el rango de edad en el que esta propensión a la adicción a internet es más peligrosa se sitúa entre los 15 y los 20 años.

Hoy en día se habla de un nuevo género de "adicciones" como la Adicción a Internet, al cibersexo o la Adicción a las redes sociales, temas que la literatura internacional de la psiquiatría y la psicología aún estudian. Según Sarason y Sarason (2006) citado por Fernández (2013) la psicología anormal se encarga de la comprensión y descripción de aquello que provoca estados de infelicidad y conductas desordenadas en las personas generando desequilibrio en esa y otras áreas de su vida.

De acuerdo con Echeburúa (2009) sobre los perfiles de riesgo en la adicción a las redes sociales, ha aclarado que son los mismos que para otras adicciones, como drogas o alcohol, definidos por gente que, o bien no tienen una percepción clara del riesgo, o bien tiene una baja autoestima, o bien está pasando una situación coyuntural complicada, como estrés, un desengaño amoroso o dificultades en los estudios.

Atendiendo a la variable edad, otros autores que han coincidido en que la adolescencia es la etapa en que mayores riesgos relacionados con las tecnologías de la información son Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell (2009) quienes afirman que “Los preadolescentes muestran mayor adicción a Internet, con repercusiones intrapersonales: focalización, preocupación, evasión, negación y otras distorsiones cognitivas. Respecto al móvil, se aprecia también una tendencia a hacer un uso abusivo” el uso problemático se normaliza con la edad para convertirse en un uso más profesional y con menor carácter lúdico. En este mismo sentido Fernández (2013) afirma que “la mayoría de los usuarios de Internet y las RSI son las personas que cuentan entre 12 y 30 años”, lo más preocupante son las consecuencias negativas y afectaciones en el desarrollo de los adolescentes ya que podemos dar por entendido que los adultos pueden asumir la responsabilidad de sus actos; no así los adolescentes.

En la literatura especializada se reconoce la existencia de una adicción a las nuevas tecnologías, dentro de las adicciones sociales o conductuales, y comparable a los otros tipos de adicciones establecidas. Así, Young (1998) citado por De la Villa Moral & Suárez (2016) definió la adicción a Internet como un deterioro centrado en el control de su uso que tiene manifestaciones sintomáticas a nivel cognitivo, conductual y fisiológico, y en el que se llega a hacer un uso excesivo de Internet que acarrea como consecuencias la distorsión de los objetivos personales, familiares y profesionales.

Según Echeburúa y de Corral (2010) hay hábitos comportamentales aparentemente inofensivos que pueden convertirse en adictivos e interferir en la vida cotidiana de las personas afectadas y que están relacionados con la pérdida de control y la dependencia; lamentablemente Zambrano & Andrea (2017) también coinciden que entre los riesgos que corren los jóvenes en las redes sociales están el abuso tanto psicológico como físico, el que en ocasiones puede ser causado por uno mismo, claro ejemplo es el conocido y mal llamado “juego” de la “ballena azul”, que incita a auto flagelarse mediante amenazas y subsiguientes pasos, siendo el último paso el suicidio.

De acuerdo con el Ministerio de educación: Presidencia de la Nación (2010) entre los riesgos a los que se exponen los adolescentes en sus redes sociales es publicar información personal que cualquiera pueda ver, como: (1) Dar información personal, (2) Subir fotografías propias o ajenas que reflejen situaciones de intimidad (3) Hacerse “amigos” de gente que no conocen, (4) Encontrarse en persona con “amigos” que sólo conocieron en la Red. Según este mismo autor entre los resultados más significativos que se encontraron en una investigación realizada en Estados Unidos en el 2008 *“reflejó que el 30 por ciento de los adolescentes que usan Internet se comunican “on line” con personas que no conocen”*.

Igualmente, como lo menciona Sánchez et al. (2015) el uso de las tecnologías de la información y la comunicación pueden producir diferentes riesgos a los que son especialmente vulnerables los menores de edad, dichos riesgos son agrupados en diferentes categorías entre las que encontramos los relacionados con los contenidos: acceso a contenidos inadecuados y/o falta de verificación de los contenidos; pero uno de los riesgos más peligrosos es el acceso a páginas, juegos y redes que promueven conductas perjudiciales para la salud (consumo de alcohol y otras drogas, la anorexia, etc.) o que incitan al suicidio.

El suicidio en niños y adolescentes es lamentablemente, una realidad cada vez más presente en nuestro país y que al igual que en la mayoría de países alrededor del mundo va en aumento, según Cortés (2014) la OMS considera cada suicidio como una tragedia, que tiene efectos terribles y de amplio alcance sobre las familias, los amigos y las comunidades, aún mucho tiempo después de que un ser querido se haya quitado la vida. Es en las edades tempranas donde se sientan las bases de la personalidad, se inicia el desarrollo psicológico y cognitivo necesario para lograr un desempeño social adecuado. De ahí la importancia de aprovechar los escenarios escolares para propiciar el fortalecimiento de diferentes aprendizajes, el desarrollo de habilidades sociales y la capacidad para resolver problemas.

El suicidio entre niños y adolescentes es una tragedia que se menciona pocas veces en nuestra sociedad suele callarse y evadirse pues nos enfrenta con la realidad. Según Durkheim citado por de Santiago, Herrero, & Mateos, 2010 define el suicidio como “todo caso de muerte que resulta directa o indirectamente de un acto positivo o negativo realizado por la víctima misma y que, según ella sabía, debía producir este resultado” En su obra El Suicidio, señala que los suicidios son fenómenos individuales que responden a causas sociales, por lo tanto el suicidio sería un hecho social. Razón por la cual es de suma importancia el conocer y reflexionar en las causas que llevan a un joven a su autodestrucción, así como saber cuál es el significado de este acto y cómo puede prevenirse.

Según el Instituto Nacional de Medicina Legal y Ciencias Forenses en el Informe Forensis 2011: “en Colombia ha habido una tendencia al aumento de estos casos de suicidio desde el año 2006”. Excepto en la etapa de la niñez, el número de muertes auto infligidas en el último decenio, en cada etapa del ciclo vital de las víctimas presentó incremento importante; si se toma de referencia los eventos registrados en 2006, en la etapa de la adolescencia aumentó aproximadamente 23%, en la juventud 11%, (Medicina Legal, 2015).

En la ciudad de Bogotá según el ciclo vital en la infancia no se presentó ningún caso, en la adolescencia se presentaron 24 casos y en la juventud 97 casos para un total de 121 casos.

Una vez revisados los reportes de Forensis de los últimos diez (10) años, se constata el incremento de suicidio en adolescentes, en especial en 2015; mucho se ha documentado sobre el riesgo de suicidio en este grupo etario, con frecuencia se argumenta su relación con características propias de la etapa del ciclo vital que los caracteriza, se resaltan dificultades en el manejo de los impulsos, la agresividad, baja tolerancia a la frustración, con la autoestima, ambivalencia entre infancia y adultez; sin embargo, no siempre se logra discernir entre episodios propios de la edad, o comportamientos de inestabilidad emocional, compatibles con actos suicidas.

En la actualidad, se ha incluido el término cibersuicidio para referirse a la influencia de la información que circula por Internet e induce a cometerlo. Regueiro (2015) define el cibersuicidio como un nuevo fenómeno que permite la naturalización del suicidio, facilitando el acto de forma masiva; como resultado de la transferencia de información en las TIC y las RSI. En el mismo sentido Pérez (2005) citado por Trujano, Dorantes & Tovilla (2009) menciona que el cibersuicida se manifiesta y retroalimenta a través de la información puesta en la red, ya que mucha de ella induce a los usuarios por medio de juegos, chistes y música.

De acuerdo con lo anterior se evidencia el papel fundamental que ejercen las TIC y las RSI, ya que conectan con sitios de intercambio promoviendo el acto, incluso facilitando el modo en que se puede llevar a cabo el suicidio. *“En dichos sitios el adolescente encuentra la aceptación y comprensión del otro, pudiendo así compartir sus ideas y sentimientos de muerte”* (Regueiro, 2015, p.33).

Por lo anterior, ante ésta nueva modalidad y poca información sobre las características psicológicas de los cibersuicidas adolescentes como consecuencia del juego la Ballena Azul y debido a que esta práctica se ha convertido en un fenómeno social en Colombia y en otros países vecinos, se planteó la siguiente pregunta de investigación:

### **Pregunta Problema**

¿Cuáles son las características psicológicas de un caso de cibersuicidio relacionado con el juego virtual la ballena azul?

### **Objetivos**

#### **Objetivo General**

Describir las características psicológicas de un caso de cibersuicidio relacionado con el Juego virtual la ballena azul.

#### **Objetivos Específicos**

1. Describir las características forenses del suicidio (tiempo, lugar, circunstancia).
2. Describir las características psicológicas en el caso de suicidio relacionado con la Ballena azul.
3. Identificar los contextos explicativos del suicidio.

#### **Variables de estudio**

Teniendo en cuenta que hay características psicológicas distintas, seleccionamos los aspectos más relevantes que aportaran información útil a la construcción de los contextos explicativos, buscando así comprender, desde una mejor perspectiva, el evento en estudio.

Es por ello que se revisaron las principales teorías, tales como: Habilidades sociales, Estrategias de Afrontamiento y Empatía.

**Habilidades Sociales:** Para Caballo (2005) citado por Betina Lacunza, & Contini de González (2011) las habilidades sociales son un conjunto de conductas que permiten al individuo desarrollarse en un contexto individual o interpersonal expresando sentimientos, actitudes, deseos, opiniones o derechos de un modo adecuado a la situación. Generalmente, posibilitan la resolución de problemas inmediatos y la disminución de problemas futuros en la medida que el individuo respeta las conductas de los otros.

**Resolución de Conflictos:** Pruitt y Rubin, 1986, citados por Jares, 2002: «el conflicto consiste en una percepción distinta de intereses o en la creencia de que las aspiraciones actuales de las partes no pueden ser simultáneamente alcanzadas» Rozemblum de Horowitz (1998): La negociación «es una habilidad que consiste en comunicarse bien, escuchar, entender, recibir feedback, buscando una solución que beneficie a todos. Cuando la gente usa la violencia, a veces las cuestiones se complican, se “pudre todo”, y no hay retorno».

### **Estrategias de Afrontamiento**

El afrontamiento son los esfuerzos cognitivos y conductuales y forma parte de los recursos psicológicos o psicosociales que el individuo utiliza a la hora de abordar la situación desbordante, lo cual exige tomar alguna decisión por parte del individuo. Lazarus y Folkman (1984) citado en Di-collredo, Aparicio & Moreno, (2007), dividen las estrategias de afrontamiento en dos grandes grupos: el primero centrado en el problema, lo cual implica el manejo de las demandas internas o ambientales que suponen una amenaza y descompensan la relación entre la persona y su entorno; y el segundo centrado en las emociones; tienen como función la regulación emocional que incluye los esfuerzos por

modificar el malestar y manejar los estados emocionales evocados por el acontecimiento estresante.

### **Empatía**

Según Wispé (1987) la empatía es la tendencia natural a sentirse dentro de lo que se percibe o imagina, tendencia que permite, en primer lugar, reconocer la existencia de otro.

### **Contextos explicativos**

Según González (2009) los contextos explicativos retoman tres elementos: las palabras, los datos y la persona y se apoya en técnicas como la entrevista a profundidad. Se reconstruye la escena y las características del sujeto a través del modelo de contextos explicativos del suicidio.

## **Método**

### **Tipo de estudio**

El presente trabajo de grado es un estudio de caso con metodología mixta, de tipo descriptivo. Sampieri, Collado & Lucio (1998) en el cual se mide y registra la conducta de las personas involucradas en el fenómeno estudiado. Según González (2009) los contextos explicativos retoman tres elementos: las palabras, los datos y la persona y se apoya en técnicas como la entrevista a profundidad, la cual es realizada en el contexto familiar, social y educativo, con el fin de dar explicación a una serie de manifestaciones conductuales y comportamentales del menor (Carazo, 2006).

### **Participantes**

Se realizó a través de un muestreo no probabilístico, en el cual se estudió un caso de suicidio relacionado con la problemática del juego virtual denominado “la ballena azul” del cual se pudo obtener información a través de los familiares y de material periodístico.

### **Instrumentos y fuentes de datos**

Para obtener la información se utilizaron diversas fuentes como: Fuentes primarias, donde se obtuvo la información de primera mano; Fuentes secundarias como las fuentes periodísticas donde se utilizaron archivos en forma audiovisual, propia de los modernos medios de comunicación que da como resultado emisiones de radio, televisión, etc., tales como: Noticias Caracol, Blu Radio, Revista Semana, diarios locales como Caquetá Extra y Fuentes terciarias como catálogos de biblioteca y bases de datos.

En la recolección de los respectivos datos se emplearon técnicas elaboradas por los investigadores, entre estas se encuentran un cuestionario de datos sociodemográficos además de entrevista semi estructurada con enfoque biográfico con base en una guía de entrevista la cual fue construida a partir del modelo de contextos explicativos, con el cual se formaron las categorías de análisis y los ejes de indagación. La entrevista en profundidad es realizada en el contexto familiar, social y educativo, con el fin de dar explicación a una serie de manifestaciones conductuales y comportamentales del menor (Carazo, 2006).

Mediante el software Atlas.ti los datos fueron codificados, categorizados, relacionados y examinados en función de los fines interpretativos.

### **Procedimiento**

Se estableció inicialmente la fase *contacto* con los familiares del menor residente en la ciudad de Bogotá, de los cuales la mamá, el hermano mayor y una prima aceptaron y accedieron a dar el permiso para participar en la investigación y la autorización para el uso de la información recolectada, por medio del consentimiento informado realizado por los investigadores. Posteriormente se realizó la fase de *recolección de la información* donde se procedió a la aplicación del cuestionario sociodemográfico y la realización de la entrevista semi estructurada con enfoque biográfico, para obtener la historia de vida del joven fallecido; de igual manera se procedió a la fase de recolección de otra información de diversas fuentes de datos, donde se hará la recopilación de datos por medio de fuentes terciarias (noticias de revista, noticieros, artículos periodísticos, entre otros).

La técnica empleada para el análisis de la información obtenida mediante las entrevistas a profundidad fue un análisis de contenido, en el cual se realizó un microanálisis, es decir “un detallado análisis de los datos; sseguidamente se procedió con la fase de *análisis de datos* a través del software Atlas.ti donde los datos fueron codificados, categorizados, relacionados y examinados en función de los fines interpretativos. Finalmente, se realizó la fase de *construcción del informe final* y la elaboración del artículo científico en la cual se creará el documento final donde se incluyen tanto las evidencias que soporten el artículo como las conclusiones generales y las implicaciones investigativas del estudio.

### **Consideraciones Éticas**

De acuerdo a la ley 1090 de 2006 donde se estipula el código bioético y deontológico del psicólogo, la presente investigación se acoge al Artículo 49 dado que los investigadores se responsabilizaron de la metodología y los materiales empleados, así como de la confidencialidad de los datos obtenidos. Se asumió el Artículo 50 puesto que se realizó la investigación bajo principios éticos de respeto y dignidad salvaguardando el bienestar y los derechos de los participantes, de igual manera el Artículo 53 ya que esta investigación contaba con un interés al contenido sexual de la pareja por tal motivo se manejó el tema con una delicadeza ya que muchas veces es un tema de reserva para su privacidad.

Según la Resolución N° 008430 DE 1993 del Ministerio de Salud esta investigación se acogerá al Artículo 8, ya que se protege la privacidad del sujeto de investigación, así mismo se guiará por el Artículo 15 y 16, dado que para la participación de los sujetos estará sujeta a la firma previa de un consentimiento

informado donde se manifestó el uso de grabadora para posteriormente analizar los audios, además se tiene en cuenta el artículo 5 dado que se respetarán los derechos de los participantes y se garantizará la seguridad sobre el bienestar de los mismos.

En consideración al reglamento del comité de ética de la investigación de la universidad de San Buenaventura, la presente investigación se acogerá a los Artículos 4 y 6 puesto que se tiene como principio fundamental el proteger la vida, integridad, salud y bienestar de los participantes. Además se garantiza la seguridad, el anonimato y la confidencialidad de la información.

## **Resultados**

### **Estudio de caso único**

El presente caso corresponde a un joven soltero, de 14 años de edad, estudiante de noveno grado de bachillerato en un colegio Virtual, quien fallece el 23 de marzo de 2017 por asfixia mecánica, como resultado de su último reto en el juego virtual la Ballena Azul.

Realizado el contacto la madre expresa verbalmente su interés de participar y acepta conceder la entrevista en su casa. El contacto inicial fue positivo, amable y cálido. Se resalta que a la madre le interesa la investigación y la considera de suma importancia por su aporte frente a éste fenómeno.

Descripción de la vivienda y de los familiares: El día de la entrevista estuvo presente la madre y una prima del joven fallecido, quienes se muestran cordiales; la madre fue quien tomó el liderazgo a lo largo de la sesión y la prima tuvo pocas oportunidades de participar para no interrumpir la expresión de su tía. La entrevista se realizó en las horas de la tarde y en la actual residencia de la madre, quien por lo sucedido en su anterior casa decide cambiar de residencia; la actual residencia se encuentra ubicada en la zona occidental, en el estrato 3.

La entrevista se desarrolló en el comedor y en la sala donde se encuentran los muebles y cuatro fotos del joven, tres de las cuales fueron tomadas cuando era niño, y la otra fue una de las últimas fotos que se le tomó, ya siendo adolescente. En una de las fotos de niño está el siguiente mensaje “Siempre al final de cada día eres mi sublime esperanza” mensaje escogido por la madre, cuando el niño tenía 5 años que fue el momento cuando le tomó la foto.

**Informe Forense, análisis y opinión. (Tabla 1)**

<b>Informe Forense, análisis y opinión.</b>	
Fecha	23/03/2017
Edad	14 años
Sexo	Masculino
Ocupación	Estudiante
Lugar de Ocurrencia	Garaje de su vivienda
Día de la semana	Jueves
Motivo	Presuntamente inducido por Juego Virtual La Ballena Azul.
Causa de muerte	Asfixia mecánica secundaria a ahorcamiento.
Opinión	Adolescente masculino, quien según versión pierde la vida en el garaje de su casa cumpliendo su último reto del juego virtual La Ballena Azul, se colgó del cuello a la reja de seguridad del techo con el collar de su mascota y al lado colocó una escoba azul.

**Hallazgos en la historia de vida**

El joven vivía con su mamá y su mascota (un perro); la madre siempre estuvo muy pendiente del joven, evidenciándose un apego inadecuado de la madre “él no era solamente mi hijo, era mi compañero, mi pareja, mi amigo, él era mi todo”; La madre proviene de un hogar disfuncional, donde fue víctima de maltrato verbal, físico y psicológico; como consecuencia de las

múltiples dificultades familiares, intenta quitarse la vida cuando tenía 7 y 20 años.

En cuanto a la relación entre el padre y el fallecido, fue positiva pero muy limitada con muy pocos espacios de integración. La relación con sus hermanos era lejana por dificultades familiares entre los hermanos mayores y la madre por lo cual el sufría mucho por el comportamiento de ellos. Según el relato de la mamá, él cuestionaba todo lo relacionado con la existencia de Dios y las “injusticias sociales”, le afectaba la situación de violencia del país en especial con los niños. Económicamente dependía de la madre. Quien al estar en un mejor nivel económico del padre, decide asumir la obligación de su hijo y velar por el cuidado de él.

Con los compañeros fue siempre muy recochero, a pesar de tener muy pocos amigos más íntimos. En su área afectiva emocional a la fecha no se le conocía ninguna novia; era una persona que se caracterizaba por transmitir felicidad, como lo describe su papá “siempre tenía sus sonrisas, siempre era demasiado alegre, siempre independientemente de cómo uno estuviese, él le irradiaba a uno y le daba a uno esa felicidad, esa tranquilidad”.

En grado noveno se retira del colegio, para ingresar a un colegio virtual cuya característica era la autonomía en su estudio y la disminución de tiempo dedicado al estudio; en dicho colegio solo duro tres meses cuando se quita la vida.

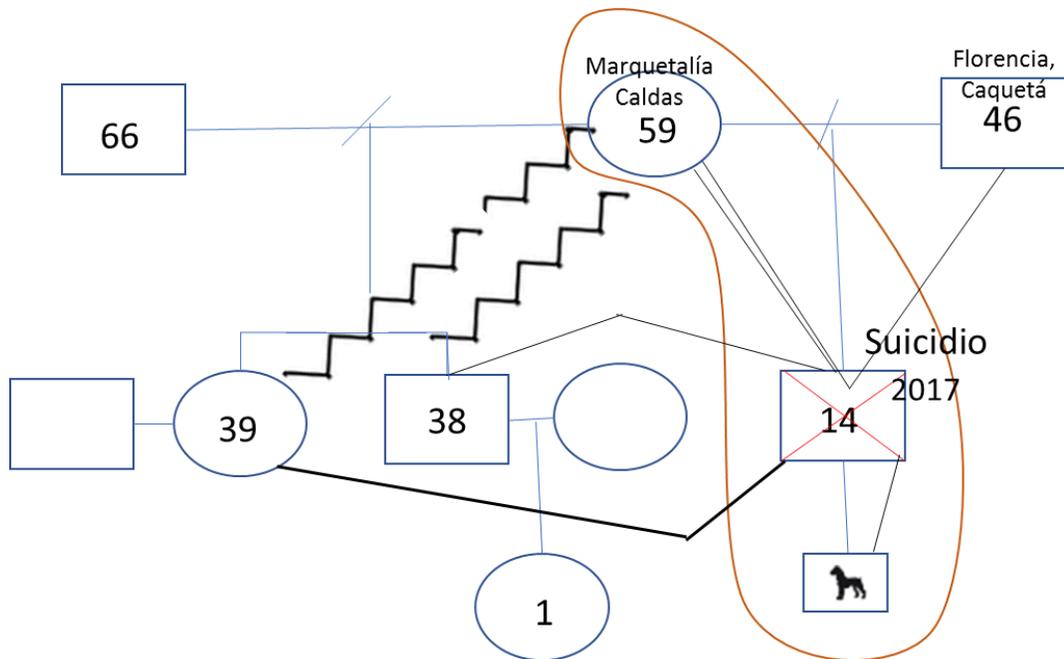
Cuando le invitaban a ir a la iglesia, decía: "No mamita no, tú sabes que no me gusta" y vivía a toda era metido en YouTube y decía que Dios no existe, Dios es una teoría Dios no existe y cuando sucedían situaciones que

afectaban a niños le decía a la mamá "entonces sugieres que el diablo es más fuerte que Dios, si hay un diablo para permitir dañar esa niña y hay un Dios tan inclemente que no es capaz de proteger una niña, no es capaz de defenderla, de que Dios estamos hablando mamita".

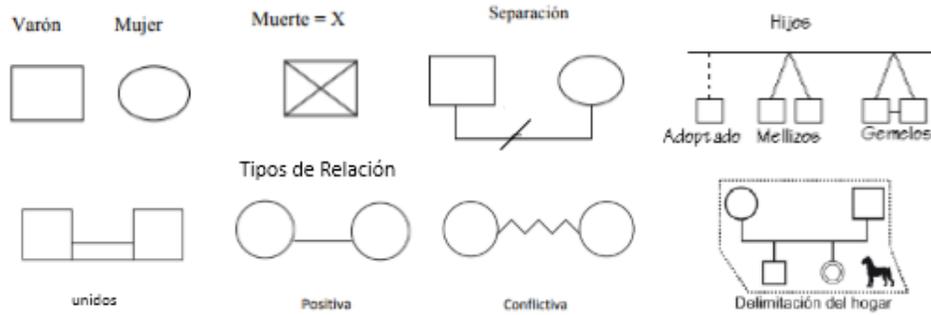
**Aspectos convergentes y divergentes de los entrevistados:**

Convergen en la descripción del joven, para ambos padres él era un joven alegre, responsabilizan de lo ocurrido al Juego la ballena azul sin tener en cuenta la dinámica familiar, ni las características psicológicas que fue desarrollando a lo largo de su vida; en general en toda la familia se evidencia el dolor por la pérdida con resignación.

**Genograma (Gráfica 1)**



### Conversiones del Genograma



El joven vivía con su mamá y su mascota (un perro), siendo una familia mono parental, sus padres son separados y es hijo único por parte de mamá y papá, pero por parte de mamá tiene dos hermanos mayores, de una relación anterior; su mamá es oriunda de Marquetalía (Caldas), su papá de Florencia (Caquetá) y él nació en Bogotá D.C.

La relación del joven con su mamá era unida; con sus hermanos mayores y su papá era una relación positiva pero no tan unida e íntima como con la mamá; sus hermanos ambos son casados, solo tiene una sobrina de un año hija de su hermano, la relación de sus hermanos con su mamá es conflictiva por problemas familiares.

### Características Psicológicas de la Personalidad (Tabla 2)

Teniendo en cuenta que hay características psicológicas distintas, seleccionamos los aspectos más relevantes que aportaran información útil a la construcción de los contextos explicativos, buscando así comprender, desde una mejor perspectiva, el evento en estudio. Es por ello que se revisaron las

principales teorías, tales como: Habilidades sociales, Estrategias de Afrontamiento y Empatía.

**Características psicológicas (Tabla 2)**

CARACTERISTICAS PSICOLOGICAS	IDENTIFICADA EN LA ENTREVISTA
Habilidades Sociales	<p>Presenta facilidades en la comunicación y realiza amigos con facilidad, genera confianza rápidamente entre pares. Como lo manifiestan sus padres "él era feliz que en el colegio lo pusieran a bailar y cantar, nunca le dio pena bailar y cantar ni nada" "él era muy amiguelo en el colegio, tenía muchos amigos y él no era de los niños que si veía que la amiga está comiendo algo rico, del que le da pena pedir, No.</p>
Estrategias de Afrontamiento	<p>Ante la situación de separación de sus padres, adquiere habilidades que le permite resolver dificultades y diferencias dentro de su contexto familiar. Hacía uso de las estrategias centrado en las emociones, las cuales permiten la regulación emocional que incluye los esfuerzos por modificar el malestar y manejar los estados emocionales en la cual encontramos la concentración y desahogo de las emociones significa la tendencia a exteriorizar esos sentimientos, las cuales se ven reflejadas en situaciones como la separación de sus padres, ese día "El niño lloraba desesperado, porque su papito no se fuera. Y él saco su maleta y se fue como si nada".</p> <p>A su vez las estrategias centradas en el problema se dividen en</p>

	<p>Afrontamiento activo el cual se refiere a todos los pasos activos para tratar de cambiar las situaciones o aminorar sus efectos</p> <p>Por ejemplo el hecho de hacer cosas que no quería, pero que tenía que hacer. El hecho de tomar una actitud activa frente a ver sufrir a su mamá y decirle <b><i>“no llore madrecita, usted no merece ni una sola lagrima. No llore mamita, camine mamita a almorzar mejor dicho camine yo la voy a hacer feliz, camine”</i></b>.</p>
Empatía	<p>Dentro del núcleo familiar existen situaciones diarias que exigen ponerse en el lugar del otro y tratar comprender su contexto emocional, en muchas ocasiones así no se comparte el mismo sentir es la capacidad de él, de poder comprender las situaciones afectivas de vida y las diferentes relaciones sociales. Tenía la habilidad de ponerse en el lugar de los demás y quererlos ayudar.</p> <p>Él decía <b><i>“mamita será que le puedo dar comida a ese señor”</i></b>, le daba dinero a una señora y me decía es que <b><i>“mamá pobrecita la señora y con esos dos niños, mamita pobrecita”</i></b>.</p>

### Construyendo los contextos explicativos

Los Contextos Explicativos son el conjunto específico de diversas condiciones que hacen posible el suicidio. No es solo entonces el entorno situacional del acontecimiento sino las circunstancias que se producen alrededor de un hecho, formando un todo; en este caso se pudieron encontrar (2) contextos explicativos: (1) Contexto familiar, (2) Contexto social. Adicionalmente se podría

mencionar un tercer componente (3) Manejo de TIC y RSI, el cual se ha creado para incluir allí aquellos aspectos relacionados con las tecnologías de la información y las redes sociales en internet.

### **Contexto Familiar**

El contexto Familiar lo conforma el conjunto de relaciones que se mantienen con cada miembro, las cuales están caracterizadas por el vínculo afectivo. En este caso se puede evidenciar padres y hermanos quienes consideraban que el comportamiento del joven era normal, aunque a veces parecieran no decodificar los avisos pre-suicidas (señales de alerta) que se generaron al cumplir los diferentes retos del juego, los cuales fueron señales presentes de manera explícita e implícita.

Forma de relación cercana con la madre, pero distante con el padre y los hermanos, se puede evidenciar que los mensajes verbales no eran claros, no se presentaba la escucha reflexiva lo que dificultaba una comunicación efectiva, no se exploraban los sentimientos, ni las emociones. Lo anterior presenta un contexto familiar con fallas a nivel afectivo y comunicacional, donde se manifiesta la falta de relaciones adecuadas, encontrándose situaciones de “aparente reclamo” llevando a los familiares a asumir cuotas altas de responsabilidad generando en ellos sentimientos de culpa.

### **Contexto Social**

El Contexto social es el resultado de las relaciones con el entorno, mediado por los roles que ejerce cada individuo, en este caso se presentaron relación de

inferioridad con los amigos cuando niño, hecho que cambio durante su desarrollo y en la actualidad (etapa de adolescencia) se ven cambios positivos que lo ayudan a interactuar de una mejor manera siendo considerado alegre y recochero por sus pares y familiares, aunque si se manifiestan pocas relaciones con amigos. Otro aspecto lo constituye el aspecto religioso, caracterizado por el alejamiento de Dios y el cuestionamiento del poder de Dios frente al del diablo. Las creencias, las costumbres sociales y el tabú que se maneja en las conductas suicidas, dificultaron contactar y entrevistar a más familias afectadas por el fenómeno de la ballena azul, siendo posible únicamente contactar a la familia de un adolescente.

### **Manejo de TIC y RSI**

La implementación de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) y las Redes Sociales en Internet (RSI) en este caso se manifiestan pocas interacciones sociales con entornos físicos con sus familiares y amigos, donde más se evidencian interacciones es en entornos virtuales como sus redes sociales, aplicaciones y plataforma virtual ya que estudiaba en un colegio virtual, aumentando la comunicación a distancia y disminuyendo la interacción cara a cara, hecho que influyo en disminuir sus interacciones físicas con sus amigos, pares y personal educativo. El joven solía consultar sus inquietudes en internet, profundizar en sus intereses, aprendió a tocar Piano por tutoriales en internet, en You Tube amplio información sobre la Teoría de que Dios no existe, el día que él se quitó la vida estuvo conectado a internet compartiendo chistes por Facebook, haciendo sus tareas normales y vio tutoriales para hacer una torta de espinacas con su mamá.

## **Discusión**

Las TIC y las RSI generan profundos cambios en nuestra sociedad, especialmente en la población adolescente, cambios que pueden ser positivos o negativos según el uso que se haga de estas herramientas. Uno de los efectos negativos es el incremento en los suicidios, por la inducción que juegos Virtuales como la Ballena Azul están haciendo en la población adolescente; al estudiar estos fenómenos lo primero que hay que reconocer es que los suicidios responden a hechos sociales tal como lo afirmó Emili Durkheim; El suicidio en sí no es un hecho patológico, es una cadena de acontecimientos en la vida de los individuos, en la que coinciden diferentes contextos interactuando y las experiencias que estos generan, potenciando sus efectos sobre el individuo. Para un mejor análisis de la conducta suicida se debe tener en cuenta la individualidad de cada persona y las situaciones que lo rodean, porque al igual que los factores de riesgo, los contextos no son eternos en el tiempo y sus características tienden a la variabilidad dada la dinámica de la condición humana. El uso novedoso de las historias de vida, para el estudio del suicidio permitió establecer el historial y los antecedentes que se guardan detrás de cada caso.

La familia no solo deben elaborar el duelo por la muerte de su ser querido, sino además cargar con el estigma social, y las consecuencias que de ello se derivan. Es importante resaltar que el mecanismo de recolección de las historias de vida a través del dialogo con las familias, les permitió que expresaran lo ocurrido, recordando a su familiar de una manera tranquila. Una de las razones por las cuales aceptaron participar es porque ven este tipo de estudios como algo importante y les

interesa la investigación puesto que la consideran de suma importancia por su aporte frente a éste fenómeno. Quizás con anterioridad les habían ofrecido espacios para informar de lo peligroso que son este tipo de juegos pero ellos necesitaban más que un espacio informativo, es generar un espacio donde desde la psicología se puedan identificar las características psicológicas, familiares y sociales que influyen en el hecho que los jóvenes participen en este tipo de juegos, donde cabe resaltar la Ballena Azul no es el único y los niños y jóvenes son los más afectados.

Es importante realizar un manejo más adecuado al momento de Informar, ya que algunos medios publican las noticias sin hacer énfasis en que son situaciones que pasaron con meses de anterioridad, es así como en la emisión del medio día del pasado 30 de Noviembre del presente año, se volvió a publicar una noticia relacionada con el Juego La Ballena Azul sin antes aclarar que la noticia no correspondía a una nueva víctima del juego, porque si es importante generar voces de alerta a los padres, pero de no tener el cuidado que requieren estas noticias puede ocasionar que se incremente la curiosidad en niños y jóvenes y/o aumentar los índices de suicidio y es precisamente gracias al efecto Werther que sabemos el poder del efecto imitativo de la conducta suicida, el hecho de que una persona tenga problemas y le hablen del suicidio puede aumentar su ideación suicida por el hecho de percibir el suicidio como una salida eficaz a los problemas de la vida.

No se trata de establecer de manera jerárquica cual contexto tendría mayor impacto en dicho fenómeno; sino mas bien mostrar como la evolución del cuadro se va tejiendo y con el desarrollo de cada contexto se van articulando entre sí hasta configurarse en una conducta tan riesgosa. Este estudio permite abrir más

investigaciones, que faciliten el análisis y un mayor acercamiento a una temática tan compleja.

En conclusión, la identificación de las características psicológicas y el hallazgo de los contextos explicativos, permitió aumentar la comprensión de la conducta suicida en este caso, invitando a la reflexión y generando una visión más global que permita profundizar en los contextos relacionados para su estudio, intervención, prevención y promoción de los suicidios adolescentes.

## Referencias

Agudo, Dueñas y Mosquera (2015). Caracterización de la población que asiste a los casinos de la ciudad de Neiva (Tesis de pregrado). Universidad Sur Colombiana, Neiva.

Alvarado, M. E. F. (2003). *Los conflictos y las formas alternativas de resolución* (pp. 265-268). Universidad Colegio Mayor de Cundinamarca. Recuperado de <http://dev.revistatabularasa.org/numero-1/Mfuquen.pdf>

Awuapara-Flores, S., & Valdivieso-Vargas-Machuca, M. (2013). Características bio-psicosociales del adolescente. *Odontol. pediátr. (Lima)*, 12(2), 119-128. Recuperado de [http://bases.bireme.br/cgi-](http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&src=google&base=LILACS&lang=p&nxtAction=lnk&exprSearch=721919&indexSearch=ID)

[bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&src=google&base=LILACS&lang=p&nxtAction=lnk&exprSearch=721919&indexSearch=ID](http://bases.bireme.br/cgi-bin/wxislind.exe/iah/online/?IsisScript=iah/iah.xis&src=google&base=LILACS&lang=p&nxtAction=lnk&exprSearch=721919&indexSearch=ID)

Beranuy, M., Chamarro, A., Graner, C. y Carbonell X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21 (2) (2009), pp. 480-485. Recuperado de <http://www.redalyc.org/html/727/72711821023/>

Betina Lacunza, A., & Contini de González, N. (2011). Las habilidades sociales en niños y adolescentes. Su importancia en la prevención de trastornos psicopatológicos. *Fundamentos en humanidades*, 12(23). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/184/18424417009.pdf>

Bindé, J. (2005). *Hacia las sociedades del conocimiento: informe mundial de la UNESCO*. Recuperado de <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141908s.pdf>

Bollnow, O. F. (1976). *Introducción a la filosofía del conocimiento*. Amorrortu, Buenos Aires.

Bonilla, J.C. (05 de Junio de 2017). Crónica "Una realidad naciente en Colombia; juegos virtuales que inducen a la muerte" Las 2 Orillas. Recuperado de

<https://www.las2orillas.co/una-realidad-naciente-colombia-juegos-virtuales-inducen-la-muerte/>

Carazo, P. C. M. (2006). El método de estudio de caso. *Pensamiento y gestión*.

Celaya, M., Chacón, A., Chacón, A., & Urrutia, E. (2015) El impacto de WhatsApp en la vida cotidiana de las personas- ¿Hace la sociedad más humana?. Recuperado De [https://www.unav.edu/documents/29062/6900948/27\\_Eskibel\\_whatshapp.pdf](https://www.unav.edu/documents/29062/6900948/27_Eskibel_whatshapp.pdf)

Choice of Games. (2017). Sobre nosotros y nuestro juegos. Recuperado de <https://www.choiceofgames.com/about-us/>

Compañ, V., Feixas, G., Muñoz, D., & Montesano, D. (2012). El Genograma en Terapia Familiar Sistémica. Obtenido de Depósito Digital de la UB. Recuperado de:

<http://diposit.ub.edu/dspace/bitstream/2445/32735/1/EL%20GENOGRAMA%20EN%20TERAPIA%20FAMILIAR%20SIST%20C3%89MICA.pdf>

Cortés Alfaro, A. (2014). Conducta suicida adolescencia y riesgo. *Revista Cubana de Medicina General Integral*, 30(1), 132-139.

De la Villa Moral, M., & Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7(2), 69-78. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2171206916300011>

Delgado, G. V. (2014). Suicidio Aspectos Transculturales. Archipiélago. *Revista Cultural de Nuestra América*, 22(85), 25-32. Recuperado de <http://revistas.unam.mx/index.php/archipelago/article/view/55587/49303>

De Haro, J. J. (2010). Redes sociales en educación. Educar para la comunicación y la cooperación social, 27, 203-216. Recuperado de <http://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/6662743/sextapublicacion.pdf?AWSAc>

cessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1493865799&Signature=RB3CQyst5GxmzcAies%2BjF1xV5GM%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DEmbedding\_Citizenship\_Education\_in\_Engla.pdf#page=203

De Santiago Herrero, F. J., & Mateos, M. M. G. (2010). Suicidios Públicos, (3)7, Revista de Psicoanálisis, Psicoterapia y Salud Mental.

Di-collredo, C., Aparicio Cruz, D. P., & Moreno, J. (2007). Descripción de los estilos de afrontamiento en hombres y mujeres ante la situación de desplazamiento. *Psychologia. Avances de la disciplina*, 1(2).

Fernández Sánchez, N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud mental*, 36(6), 521-527. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-33252013000600010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-33252013000600010&script=sci_arttext)

Echeburúa, E. (2009) Problemas actuales de la psicología infanto-juvenil. Tomado de <http://www.libertaddigital.com/internet/un-psicologo-advierte-del-peligro-que-suponen-las-redes-sociales-para-juventud-1276368639/>

E. Echeburúa, P. y De Corral. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22 (2) (2010), pp. 91-96

Fernández, N. (2013). Trastornos de conducta y redes sociales en Internet. *Salud mental*, 36(6), 521-527. Recuperado de [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-33252013000600010&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-33252013000600010&script=sci_arttext)

Fresneda, A. (20 de Noviembre de 2011). Colombia lidera la experiencia de colegios virtuales. *Portafolio*. Recuperado de <https://www.mineducacion.gov.co/observatorio/1722/article-290224.html>

Houdin, R. (28 de abril de 2017). ¿Por qué los jóvenes juegan la ballena azul?. Última Hora.com. Recuperado de <http://m.ultimahora.com/por-que-los-jovenes-juegan-la-ballena-azul-n1081777.html>

History (2010). Recuperado de <https://co.tuhistory.com/hoy-en-la-historia/nace-instagram>

Jaramillo, L. (2011). Concepción de infancia. *Zona próxima*, (8).

Krüger, K. (2006). El concepto de sociedad del conocimiento. *Revista bibliográfica de geografía y ciencias sociales*, 683, 25.

López, M. B., Aran Filippetti, V., & Richaud, M. C. (2014). Empathy: From Automatic Perception to Controlled Processes. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(1), 37-51. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/apl/v32n1/v32n1a04.pdf>

López, S. S. (2015). La Psicología De La Nueva Era: Ensayo sobre la cultura religiosa postmoderna. *Nómadas*, 46(2), 1.

González Hernández, M. (2015). Las Redes Sociales y su Incidencia en la Forma en que los Jóvenes se Comunican y Utilizan la Lengua: Perspectiva de los Docentes de Lenguaje y Comunicación. (Tesis de Magíster en Educación). Universidad de Chile, Santiago de Chile. Recuperado de [http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136443/Tesis\\_Melisa\\_Gonz%C3%A1lez\\_Hern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1](http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/136443/Tesis_Melisa_Gonz%C3%A1lez_Hern%C3%A1ndez.pdf?sequence=1)

González Ortiz, J. O. (2009). Contextos explicativos de los suicidios en Bogotá 1996-2005 (Tesis Doctoral, Universidad Nacional de Colombia). Recuperado de <http://www.bdigital.unal.edu.co/8581/>

Macías, M. A., Orozco, C. M., Amaris, M. V., & Zambrano, J. (2013). Estrategias de afrontamiento individual y familiar frente a situaciones de estrés psicológico. *Psicología desde el Caribe*, 30(1). Recuperado de

<https://search.proquest.com/openview/c91192dd60d2f582460241f20d9b3613/1?pq-origsite=gscholar>

Mafla, A. C. (2008). Adolescence: bio-psychosocial changes and oral health. *Colombia Médica*, 39(1), 41-57. Recuperado de <http://colombiamedica.univalle.edu.co/index.php/comedica/article/view/549/940>

Marcano Lárez, B. E. (2008). Juegos serios y entrenamiento en la sociedad digital.

*Medicina Legal*, (2015). Informe Forensis.

Ministerio de Educación Nacional (MEN),(2015). Recuperado de <http://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-196492.html>

Ministerio de Educación: Presidencia de la Nación (2010). Los adolescentes y las Redes Sociales. Escuela y Medios. Recuperado de <http://www.me.gov.ar/escuelaymedios/material/redes.pdf>

Murillo, C. (2015) Lista de Redes Sociales más importantes y más utilizadas. *Marketing and Web*. Recuperado de <http://www.marketingandweb.es/marketing/lista-de-redes-sociales-mas-importantes/>

Mursaliyeva, G. (16 de Mayo de 2016). Grupos de la Muerte. *Novaya Gazeta*. Recuperado de <https://www.novayagazeta.ru/articles/2016/05/18/68644-zamestitel-glavnogo-redaktora-171-novoy-gazety-187-sergey-sokolov-otvechaet-na-voprosy-chitateley-o-statii-171-gruppy-smerti-187>

Noticias Caracol (25 de Abril de 2017). “No hay ninguna señal que te lo advierta”: el ‘reto de la ballena azul’ es un peligro silencioso. Recuperado de <https://noticias.caracoltv.com/colombia/no-hay-ninguna-senal-que-te-lo-advierta-el-reto-de-la-ballena-azul-es-un-peligro-silencioso>

Páez, D. (30 de Marzo de 2017). Lo encontraron ahorcado en su casa por juego viral en redes sociales. *Caqueta Extra*. Recuperado de <http://caqueta.extra.com.co/noticias/judicial/lo-encontraron-ahorcado-en-su-casa-por-juego-viral-en-redes-289542>

Paredes, S. (2014) El ciber-suicidio a través de las TIC: Un nuevo concepto. Recuperado de [http://www.derechocambiosocial.com/revista038/EL\\_CIBERSUICIDIO\\_A\\_TRAVES\\_DE\\_LAS\\_TIC.pdf](http://www.derechocambiosocial.com/revista038/EL_CIBERSUICIDIO_A_TRAVES_DE_LAS_TIC.pdf)

Pardo, D. (26 de abril de 2017). Qué es el peligroso juego de "La ballena azul" y por qué preocupa a las autoridades. *BBC MUNDO*. Recuperado de <http://www.bbc.com/mundo/amp/noticias-39721105>

Pérez, M. A., Fandos, M., & Aguaded, J. I. (2009). ¿ Tiene sentido la educación en medios en un mundo globalizado?. *Cuestiones pedagógicas*, (19), 301-317. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/55643/Tiene%20sentido.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Policía Cibernética (Noticiero Televisa). (2017, Marzo 30). El reto suicida de la ballena azul [Transmisión televisiva]. CDMX, México. Recuperado de <http://noticieros.televisa.com/historia/cdmx/2017-03-30/el-reto-suicida-ballena-azul/amp/>

Prieto, R. A. (2011). *YouTube como paradigma del vídeo y la televisión en la web 2.0*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Psicólogos, C. C. (2006). Ley 1090 DE 2006. *Recuperado el 5 de Mayo de 2017*.

Puello, M., Silva, M., & Silva, A. (2014). Límites, reglas, comunicación en familia monoparental Con hijos adolescentes. *Diversitas: Perspectivas en Psicología*, 10(2), 225-246. Recuperado de: <http://www.scielo.org.co/pdf/dpp/v10n2/v10n2a04.pdf>

Regueiro., A. (2015). Depresión en adolescentes y su relación con las TIC. (Trabajo de grado, Universidad de la República). Recuperado de [http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg\\_agustina\\_regueiro.pdf](http://sifp1.psico.edu.uy/sites/default/files/Trabajos%20finales/%20Archivos/tfg_agustina_regueiro.pdf)

Resolución, N. 8430. (1993). *Por la cual se establecen las normas científicas, técnicas y administrativas para la investigación en salud. Ministerio de salud* Extraído el 5 de Mayo de 2017.

Rojas, F. (2005). La violencia virtual: una experiencia de los jóvenes en las videosalas. *Estudios sociales*, 13(26). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/417/41702607.pdf>

Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, P. B. (1998). *Metodología de la investigación* (Vol. 1). México: Mcgraw-hill.

Sánchez, L., Crespo, G., Aguilar, R., Bueno, F., Benavent, R. & Valderrama, J. (2015) *Los Adolescentes y las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) Guía para padres Ayudándoles a evitar riesgos.* Recuperada de <http://digital.csic.es/bitstream/10261/132633/1/TICPadres.pdf>

Sánchez-Torres, J. M., González-Zabala, M. P., & Muñoz, M. P. S. (2013). La Sociedad de la información: génesis, iniciativas, concepto y su relación con las TIC. *Revista UIS Ingenierías*, 11(1).

Semana (26 de abril de 2017a). Encuentran rastro en México de administradores del reto de la ballena azul. *Semana*. Recuperado de <http://www.semana.com/nacion/articulo/por-que-se-llama-reto-de-la-ballena-azul-el-juego-que-incita-al-suicidio/523213>

Semana (26 de abril de 2017b). Cómo prevenir las consecuencias de la Ballena Azul. Semana. Recuperado de <http://www.semana.com/educacion/articulo/la-ballena-azul-como-prevenir-los-suicidios-y-la-depresion/523266>

Soto, I. P. (2012). Sociología de la infancia: las niñas y los niños como actores sociales. Revista de sociología, (27). Recuperado de <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/sociologia/articulos/27/2704-Pavez.pdf>

Trujano, P., Dorantes, J. & Tovilla, V. (2009). Violencia en Internet: nuevas víctimas, nuevos retos. Liberabit, 15(1), 7-19. Recuperado en 05 de noviembre de 2017, de [http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1729-48272009000100002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272009000100002&lng=es&tlng=es).

UNICEF. (2003). Nuevas formas de familia: perspectivas nacionales e internacionales. In Seminario Nuevas Formas de Familia: Perspectivas Regionales e Internacionales (2002 nov. 14-15: Montevideo, Uruguay) (No. 306.87 UNIn). UNICEF. Universidad de la República (Uruguay)

Urresti, M. (2000). Adolescentes, consumos culturales y usos de la ciudad. *Revista Encrucijadas UBA*, 36-43. Recuperado de [http://oei.org.ar/edumedia/pdfs/T01\\_Docu3\\_Adolescentesconsumosculturales\\_Urresti.pdf](http://oei.org.ar/edumedia/pdfs/T01_Docu3_Adolescentesconsumosculturales_Urresti.pdf)

Wagner, B., & Zimmerman, J., (2008). Influencias del desarrollo en la suicidalidad entre adolescentes: Aspectos cognitivos, emocionales y de neurociencia. En Ellis, T., (Ed) *Cognición y Suicidio: Teoría, Investigación y Terapia*. México: Manual Moderno.

Zambrano, V., & Andrea, C. (2017). Uso seguro de las redes sociales en adolescentes: estudio de percepción en unidad educativa particular jaramillo montoya de machala. Recuperado de <http://repositorio.utmachala.edu.ec/handle/48000/11845>.

## ANEXOS

### Anexo A. Consentimiento informado

#### Especialización en Intervención Psicológica en Situaciones de Crisis

##### Consentimiento Informado

Yo \_\_\_\_\_ identificado(a) con la Cédula de Ciudadanía N° \_\_\_\_\_ manifiesto a ustedes mi aceptación voluntaria en la participación de la Investigación: “Características psicológicas de un caso de suicidio relacionado con el juego virtual la ballena azul, Bogotá, 2017”, realizada por los Psicólogos: Jorge Oswaldo González Ortiz, Director del proyecto y Ana Isabel Buevas Becerra y María Fernanda Mosquera Narváez, estudiantes de la Especialización en Intervención Psicológica en Situaciones de Crisis de la Universidad de San Buenaventura, sede Bogotá.

Hago constar que estoy enterado(a) que la información obtenida permitirá comprender mejor los procesos relacionados con el duelo de las personas por la pérdida de un familiar y que además la información suministrada contribuirá al desarrollo de estrategias de prevención.

Por lo anterior hago constar que he conversado con los psicólogos y he sido informado sobre la naturaleza de los procedimientos, riesgos y beneficios del mismo y entiendo que mantendré mi capacidad de libre elección y sin coacción alguna y que en cualquier momento podré retirar mi consentimiento y dejar de participar en el estudio. Igualmente que mi participación en la investigación consiste en dar respuesta verbal a una serie de aspectos sobre la historia de vida del familiar fallecido, acerca del conocimiento que tengo de él en las diferentes áreas en las que se desempeñaba (económica, de pareja, académica,

familiar entre otras), de mi relación con él (ella) y del hecho ocurrido; teniendo en cuenta que dicha información suministrada es de absoluta confidencialidad y que no será divulgada ni entregada a otra persona o institución sin mi consentimiento.

Igualmente estoy informado(a) que en caso de necesidad, por solicitud mía o por recomendación de los investigadores, se podrá hacer la remisión del caso a la EPS a la cual me encuentro afiliado(a)

por ley. En caso de no querer responder una pregunta, comprendo que no estoy obligado(a) a hacerlo y que tengo todo el derecho a despejar las dudas correspondientes.

De la misma manera acepto que sea grabada la entrevista:

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

Solicito que sea borrada la grabación una vez haya sido transcrita al papel:

SI \_\_\_\_ NO \_\_\_\_

En forma expresa manifiesto que he leído y comprendido íntegramente este documento y en constancia de lo anterior firmo:

\_\_\_\_\_

Firma y Número de cédula

Nombre(s) de la persona entrevistada: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_ Cel: \_\_\_\_\_

Relación con la persona fallecida: \_\_\_\_\_

Nombre(s) del Testigo: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Relación con la persona entrevistada: \_\_\_\_\_

Ciudad y Fecha: \_\_\_\_\_

**Anexo B.** Transcripción de la entrevista.

**Datos Socio Demográficos:**

Edad: 14 años

Sexo: Hombre

Ocupación: Estudiante

Escolaridad: Noveno grado de bachillerato

Estado Civil: Soltero

Número de Hijos: Ninguno

Entrevistas a familiares o allegados entrevistados: Madre, Padre, hermano y prima

Otras fuentes de datos: Fuentes terciarias (entrevistas publicadas en noticias y redes sociales)

Lugar: Residencia

Fecha: 18 de Octubre de 2017

Hora: 4:07 – 5:22 pm

**Códigos**

E: entrevistador

M: mamá

PR: prima

P: papá

JP: joven del caso

SM: hermana mayor

JM: hermano del medio

Buenas tardes, primero que todo deseo agradecerles este espacio, que aunque no es fácil, podría de alguna manera ayudar a otras personas. Ya se leyó el consentimiento informado y ustedes manifiestan el interés y la motivación de participar en este estudio. Las preguntas que se hacen son tipo abiertas que engloban la vida de su hijo y primo, ustedes están en libertad de contar y narrar lo que deseen.

E: le gustaban a JP los cubos de Rubik

M: Si, Él tenía una cajada de cubos, donde el cubo 3\*4 lo tiene como 4 veces.

E: desde cuando empezó el a aficionarse por los cubos

M: Desde el colegio, allá habían otros niños entonces el llevo con su maña a la casa a hablar de cubos y le compre un cubito. Primero le compre uno de \$10.000 barato, la verdad no sabía cómo era. Entonces ya después que no, el me decía *“ese cubo no me gusta, mami porque ese cubo es muy ordinario, y yo quiero uno más fino”*, entonces ah bueno comprémoslo y después *“que este no es el original y ahora quiero es el original”*. A bueno camine y lo compramos.

E: ¿desde qué edad empezó a jugar con los cubos?

M: Hacia como un año, a los trece añitos y sabe que era lo hermoso de él, toda la vida mostro ser delicado con las cosas. Ya he regalado un poco, pero todos esos carritos (señala los carritos) eran de él de recién nacido, usted los mira y están perfectos sin rayones, tienen sus espejitos, sus puerticas. El erá muy cuidadoso yo

tenía esa colección de carros también y él los cogía y me decía “mami me los prestas”. Si amor yo te los presto y decía “*tú sabes mamá que yo te los cuido*” y él sin que yo le dijera nada cuando se cansaba volvía y los ponía en su puesto. Veía en la casa siempre habían muchas porcelanas y a la mano de él, cuando él empezó a dar sus primeros pasitos todo el mundo me decía uhi no me imagino la quebrasinia que va a ser JP cuando empiece a caminar o a gatear nunca, nunca ni siquiera el niño me partió si quiera una sola cosa... nunca nunca. Fue siempre un niño muy juicioso y él cuidaba mucho las cosas o simplemente no las cogía y no porque yo le prohibiera, yo nunca le prohibí. Tengo una moto nueva citica se la regale cuando tenía como 8 años y esa moto cuando yo se la regale a él me costó \$200.000 era cara y es una moto que hace piruetas a control remoto y él la cogía la manejaba. Usted la ve y está intacta, era muy cuidadoso con todas las cosas.

E: ¿Cómo era la relación del niño con su mamá?

M: Buenísima, era muy tierno... era...un poco malgeniado, era muy malgeniado pero era un bebecito que no guardaba rencor contra uno. Y él le daba malgenio y al momento estaba contento. No le gustaba hacer nada, que uno le dijera vaya papito coja la escoba ayúdeme a barrer o algo; él no le gustaba hacer nada pero eso no quiere decir que no hiciera, lo hacía de todas maneras. Yo le decía vamos papacito a hacer oficio porque pues aquí vivimos solamente tú y yo. Los dos vamos a hacer, No le gustaba pero lo hacía. Y era muy juicioso aprendió a hacer las cosas muy bien.

E: ¿Cómo se relacionaba el niño con su mascota?

M: Muy cariñoso, cuando se le orinaba a dentro le pegaba. Castigaba al perro pero de resto que el perrito no se orinaba lo acariciaba mucho, jugaba con él, le hacía maldades. Se divertía mucho y amaba mucho el perrito. Y de hecho el amor del perro era él, cuando él vivía ese perrito no me quería, no me volteaba a mirar, el se dejaba querer de mi pero que yo le fuera a hacer las mismas cosas que le hacía JP él no lo permitía. Por lo menos JP se le metía al perrito dentro de la cama y se acostaba con él en la cama del perro y el perro eso se tronchaba de alguna manera se acomodaba con él y no le hacía nada. Él era feliz y yo corría a hacer lo mismo y me mostraba los dientes a morderme. Él tenía únicamente esa confianza con JP y en este momento el perrito es así conmigo. Él no consiente que nadie se me arrime...

JM. Va y le coge la cama y usted viera como se le manda a morderlo. En cambio a mi no, yo le puedo patear la cama, me puedo coger acostarme en ella, y el no me hace nada y así era con JP y era tan extraño porque JP lo cogía a acariciarlo y yo lo cogía y lo miraba a él como pidiéndole el consentimiento de que si podía quererme, que si podía mimarme a mí y entonces él le pedía con los ojos que si, si podía (se ríe la prima y ella también) y ahorita hace lo mismo conmigo. Él coge JM a acariciarlo y es mirándome a mí que sí que sí se deja que sí le doy permiso.

E: ¿Qué edad tenía el niño cuando se separaron?

M: A los 5 añitos y mire que es increíble a los 5 añitos es increíble pero esa fue la primera vez que JP sintió deseos de suicidarse... se lo dijo a la hermana.

E: ¿Qué le dijo?

M: El día que estuvimos en el (Salto del) Tequendama... 15 días antes de él irse, SM le pregunto, le dijo papito usted alguna vez ha tenido deseos de quitarse la vida, de suicidarse? Y el niño le dijo “sí”. ¿Y ella le dijo cuándo papi cuándo? Y él respondió: *“Cuando yo tenía 5 años cuando mi mamá y mi papá se separaron”* y SM le dijo cuando más y dijo *“no esa única vez, ya supere eso”*. Y a los 15 días fue que hizo eso, por eso también sé que él no quería hacer eso, él no sabía que se iba a morir; porque el sintió ganas de suicidarse fue a los 5 años y ese día lo dejó bien claro. Le dijo a SM cuando mi papito y mi mamita se separaron yo quería suicidarme.

E: ¿Cómo vivió el niño la separación de sus padres?

M: Lo que sucede es que uno de padre cuando no ha tenido una buena educación de parte también de sus propios padres uno comete muchos errores, como padre uno comete demasiados errores y garrafales. Resulta que yo peleaba mucho con él y el niño se daba cuenta, desafortunadamente el niño estaba ahí y no hacíamos nada por ocultarlo o por disimularlo, no hacíamos nada y precisamente peleábamos tanto que yo por el niño quise separarme de él para no hacer sufrir a mí bebe. Yo me puse a pensar es mejor darle un solo golpe ahorita y no estar uno ahí a toda hora haciendo sufrir al niño, a toda hora haciéndolo sufrir no vale la pena y yo amaba mucho a ese tipo y mi niño lo amaba también mucho. Mire un hogar se compone de dos si él hubiera querido que ese hogar no se hubiera dañado, él me hubiera llamado y me hubiera dicho venga M. venga demosno otra oportunidad, hagámoslo por el niño. Pero no!

E: ¿Cómo era la relación de los padres antes de la separación?

M: Se hizo la vida invivible, mucho problema y yo le dije sabe que P. váyase, váyase porque yo no tolero esta situación estos escándalos al pie del niño... no no, mejor que vivamos él y yo solitos y no seguir con esto... y él en manos de otra persona, viendo las cosas tan graves que ya llegaron a un punto que era de ruptura. Haber dicho venga hablamos, venga dialogamos, venga hacemos lo ultimo y el niño ese día le lloro. El niño lloraba desesperado, porque su papito no se fuera. Y él saco su maleta y se fue como si nada.

E: ¿Cómo siguió la relación del niño después que su papá se va de la casa?

M: Él se fue a vivir por ahí cerca y él era el que lo llevaba al colegio el Idid todos los días. Por la mañana el lo llevaba a las 6:30 am y lo recogía a las 3:30pm esa era la única relación de ellos dos. La única porque él no lo llevaba a un cine a ninguna parte pero bueno lo veía en esos dos momentos...

Y él no volvió entrar a la casa, yo no quise que volviera a entrar tampoco el iba, tampoco el me pedía venga déjeme entrar a la casa, nada. Entonces eso se fue quedando así.

E: ¿Cómo era la relación del niño con sus hermanos mayores?

M: Muy buena, muy buena y de ellos para con él, también lo querían mucho y lo consentían mucho jugaban mucho con él. Sino que SM estuvo mucho tiempo alejada por problemas de ella y yo. JM el se caso, se fue a vivir se fue de la casa y entonces quedamos él y yo solitos.... La infancia de él, no puedo decir que haya

sido una infancia tan placentera como son la de otros niños que tienen a sus hermanitos pequeños, tienen con quien pelear con quien jugar, quien le quite o a quien quitarle el juguete, él no, él fue un niño solo.

E: Y tenía amiguitos o vecinitos en el barrio?

M: Tenía un niño que era amigo de ahí de el barrio, pero ese niño era tan terrible que yo no lo dejaba juntarse. Era el único amiguito que él tenía... ese niño era muy malo. De niño ha sido muy malo... De JU que le comente lo que publico esta semana pasada (le habla a la sobrina) e inclusive yo le recomendé a la mamá el mismo colegio que al niño y fue un problema porque me le pegaba al niño, me lo golpeaba, me lo trataba mal.

E: ¿Por qué lo trataba mal?

M: Ese niño era así, una vez fuimos a un paseo, yo acostumbrara mucho a tratar con la familia de él, la abuela y la familia de él son muy fiesteros son de Medellín, entonces nosotros para épocas de Navidad, nos gustaba tomar mucho, al otro día hacer asados, camping en los potreros.

Y ese niño tenía 3 años igual que mi bebe, y un día yo veía que ese niño era terrible, y yo les compre un relojito les compre a cada uno de reloj quise comprarle al niño y como sabía que el otro se lo iba a quitar al mío, entonces le compré a él también y se lo compre exactamente igual, el mismo color, el mismo todo para que no fuera a quitarle el relojito a mi bebe y entonces cuando yo veo que me lo agarra

así (señala la muñeca) y lo llevo para el camping entonces yo fui y me puse a escuchar. Y ese niño le estaba diciendo a mi bebe le mentaba la madre y le decía entrégueme ese reloj hijuenosecuantas, entréguemelo malparido no se qué y eso me trataba mal a JP y jean Polito yo vi el camping no era tan oscuro y vi que se quito el reloj y se lo entrego. Entonces ahí mismo entré y saque al niño. Interviene la prima y dice JP era un niño muy noble

Retoma la mamá Y por eso no me gustaba porque ese niño era re grosero, para una navidad con el vestidito ese que está ahí. Yo lo vestí en la foto, lo puse lo más de hermoso y nos fuimos para allá. Cuando lo cogió él y se lo llevo para el segundo piso y yo con esa intranquilidad. Un niño tan pequeño y de ese talante se lo llevo y me le quito toda la ropa del niño se la puso el y dejo al niño sin calzoncillos ni nada y se le subió encima al niño mío y entonces yo empecé a sentirme muy mal y yo dije no yo voy a subir a ver qué está pasando con mi niño hace ya rato que subieron. Claro cuando subo y mi niño totalmente desnudo, él sentado encima del niño y con la ropa de mí bebe puesta. Entonces todo eso me hacía pensar que no y el todo lo que mi bebe tenía todo se lo quitaba, todo se lo quitaba.

E: ¿Qué decía la mamá?

M: No la mamá no decía nada, yo le decía a la mamá y nunca decía nada, la mamá siempre era que ellos son niños. Ya estando grandecitos, ya tenían como 8 o 9 años un día lo deje entrar dizque para que compartiera con mi niño yo tenía se dio cuenta que allá en la casa había una cascada (se dirige a mí haciendo referencia de la anterior casa)... pues esa cascada estaba llena de pescados y entonces él sabía que

él no podía meterse ahí a la cascada y yo estaba arriba en el segundo piso, cuando bajo el niño (mi niño) metido allá entre la cascada con la ropa mojada y tratando de coger los pescados porque el otro niño le estaba diciendo y él le dijo que hiciera caso y él se metió allá a tratar de sacar los pescados. Ese día me dio tanto mal genio y le dije no papito usted no puede hacer eso de meterse ahí y usted JU para que me manda al niño a meterse ahí, es que eso no se puede, eso no se hace.

Otro día (que ya desde ahí yo nunca más lo deje juntar con ese niño porque ya dije este niño me puede hacer matar al mío) imagínese que me fui un momentico a comprar a la tienda que queda ahí a dos cuabras unas cosas y lo deje ahí con él. Y este culicagado cogió este tanque del lavadero es grande cogió y voto dos monedas dentro del tanque y el tanque afortunadamente no estaba lleno, estaba por la mitad entonces le dijo JP cógelas monedas tu y yo te tengo de los pies y claro mi niño se subido y él lo agarro de los pies y cuando ya estaba el niño allá, lo dejo caer. Yo llegué y el niño estaba todo empapado y ese día me dio mucha rabia y le dije Julián nunca más me vuelves a entrar a la casa y lo saque y lo mande para la casa. Ya vi que es un niño peligroso, entonces cuando el estudiaban juntos la misma profesora me dijo cuando ya mi bebecito termino la primaria me dijo señora M. nunca deje juntar a JP con JU, nunca y le dije porque profe y me dijo porque ese niño es malo, pero es malo, malo y ese niño si sigue así le cuento que va a ser un niño peligroso.

Allá le pegaba s todos los niños, les quitaba las onces, mejor dicho la maldad en pasta, ese culicagado y está semana estuve mirándole el Facebook y sumerco viera las publicaciones; ahí una niñita por ahí que le gusta y le escribe peto es un gamín realmente un gamín y ya está más grande que mi bebe, esta grande y le dice

con palabras textuales, le está hablando a un amiguito ahí y le dice uhí chino “yo estoy que me culeo esa hembra”

Interviene la prima “por comentarios, ni siquiera en mensajes. Si no en público” retoma la mamá en público “yo estoy que me la culeo y no sé qué y eso dice un montón de cosas...” mi hija le tiene tanta fobia que hasta me ha estado diciendo “mamita que tal que ese culicagado allá estado jugando lo de la ballena azul y sea él quien haya enviado a JP a hacer eso” y entonces yo voy a averiguar, eso es lo que yo estoy haciendo. Yo ya tengo el computador y la Tablet me la devolvieron en estos días. Voy a averiguar hasta donde llevo JU con él, si fue que llevo.

E: Desde la visión como prima como veías a JP?

PR: Yo siempre le vi mucha nobleza a él, hacia caso en todo así no le gustara; a veces nosotras estábamos en la cama y le decía traiga jugueto si mi amor vaya y trae jugueto, ahí pero porque yo porque no va PR. No señor, ve tú hash bueno está bien... era muy noble, muy juicioso.

Yo a veces le revisaba los cuadernos y era un niño muy organizado con todo, a lo que hacía lo hacía con mucho esmero eso veía yo en él. Lo que hacía lo hacía muy aplicadamente, si hacia un dibujo lo hacía muy bien no lo hacía como por dibujar y ya. Interviene la mamá si el dibujaba muy bien y la letra y todo era muy bonito. Retoma la prima la letra era hermosa.

E: ¿y cómo era la relación con los tíos?

M: buenísima, ese niño con el único que tuvo problemas fue con el que le acabo de comentar, con JU por lo que JU era tan diferente a él. Pero el con los niños que se tratara de jugar, el siempre que todo fuera hermoso él era un niño que le fascinaba la diversión, le encantaba jugar.

E: ya en el contexto de salud, ¿cómo era la vida de JP era un niño sano o enfermizo?

M: muy enfermito, ya grande no fue tan enfermo ya se enfermaba por allá cada mes, cada tres meses le daba mucha otitis, él su parte débil era el estomaguito, estuvo a punto de morírseme en el colegio porque yo le contrate con almuerzo y seguro le daban comidas trasnochadas quien sabe que, yo cada rato tenía que salir con él por urgencias y hospitalizarlo.

E: ¿Cómo fue el embarazo?

M: Fue muy difícil, el embarazo fue todo el tiempo de alto riesgo, cuando tenía 7 mese le maduraron los pulmoncitos a él porque hubo peligro de detener el embarazo, me dio principio de preclampsia, pero no gracias a Dios. Pero todo el embarazo no comía y así salió él. Yo tenía por la edad (yo quedé embarazada a los 44 años) durante el embarazo yo producía mucha progesterona y ya el cuerpo por la edad no la asimilaba. Entonces producía mucha, a toda hora yo mantenía llena, eso era lo que me hacía sentir que estaba llena, llena y casi no comía nada. Entonces por supuesto que el niño nació inapetente, totalmente inapetente y nació y me toco empezar a alimentarlo con jeringa y todo porque me lo iban a dejar hospitalizado. La semana en que me dieron de alta me dijeron si tu no lo alimentas nos toca que te

vayas tú y nos dejes al niño para canalizarlo y alimentarlo porque el mantenía a toda hora durmiendo, no despertaba a ninguna hora. Entonces me lo lleve para la casa, entonces yo me sacaba con un mamador la leche y con una jeringa le sacaba y le echaba de gólicas, imagínese sumerme nos daban las dos las tres de la mañana alimentando al niño día y noche y muchas veces ya le daba mucho y cogía y vomitaba y teníamos que continuar otra vez dándole lo que había votado eso fue muy duro, muy duro noches enteras de trasnocho. Luego le dio otitis y luego nació, a él hasta los 5 años tuvo cirugía porque su penecito venia totalmente forrado con el glande, entonces no tenía como hacérsele aseo ni nada y entonces le tuvieron que hacer cirugía de circuncisión luego se le hizo una cirugía de adenoides porque el respiraba a toda hora con su boquita abierta. Bueno eso fue al comienzo me nació con displasia de cadera eso fue lo primero, a los tres meses de haber nacido voy y le hago sacar una radiografía, lo llevo al médico y me manda una radiografía y nos damos cuenta que tiene displasia de cadera.

Afortunadamente como que Dios me daba los problemas pero también me daba el remedio la forma de salir rápido. Entonces cuando eso mi hijo tenía una novia que era bacterióloga y ella me recomendó un médico del hospital militar y me fui para allá un ortopedista, entonces él me enseñó, me dijo “al niño lo vamos a sacar en tres meses con solo sobadas, le vas a hacer unos ejercicios, y esos aparatos (yo lo lleve con unos aparatos puestos) me dijo eso vote a la basura que esos aparatos no son si no martirio para el bebe; no me le vuelva a poner eso porque me pongo bravo” me dijo mee pongo bravo porque al niño se le va marcando todo, entonces me fui para la casa y todos los días durante media hora, media hora por la

mañana y media hora por la noche el niño en tres meses salió de la displasia de cadera.

Luego cuando el niño empieza a respirar por la boca, la cosa más horrible del mundo, a toda hora con su boquita totalmente abierta no podía respirar por la nariz, tenía las adenoides grandes, entonces cirugía de adenoides eso fue horrible, luego la cirugía de la circuncisión también fue muy sufrida, fue mucho sufrir mi bebe con esa cirugía. Luego como a los 4 añitos le repetimos la cirugía de adenoides porque ellos vuelven y crecen y ya se la hicieron la cirugía más diferente, más avanzada con más cosas, le hicieron por acá (señala la nariz) dentro del oído, garganta todo y ahorita a los 16 había que hacerle otra vez la ultima cirugía de adenoides pero iba a quedar hermoso porque la doctora lo estuvo viendo y el de un golpe que tuvo cuando estaba pequeñito se le torció el tabique acá (se señala) y eso era lo que le estaba obstruyendo se le quedaba materia antes a él no le olía feo su boquita ni nada. Pero entonces la doctora la otorrino dijo te voy a dejar tan papasote, te voy a enderezar, te voy a raspar esa barriga que te está saliendo ahí te la voy a limar, te voy a dejar esa nariz perfecta y vas a quedar respirando bien. Entonces todo eso había que hacerle, entonces era muy enfermito a él le dio una rinitis aguda mezclada con otitis garganta de todo y eso él mantenía dos tres veces hospitalizado en semana, yo lo sacaba el día y al día siguiente tenía que regresar, corra y corra y le aplicaban ese salbutamol en el oxigeno y ese angelito como lloraba; eso era una tragedia más lo que era la alimentación, eso él no comía a mi me tocaba paladearlo y rogarle. Inclusive poner al papá que le bailara le hiciera miñocos, que le cantara para que él no se concentrara en la comida, en lo que yo le

estaba dando. Entonces cuando el papá dejaba de bailar, ya él había acabado de comer y así fue como lo saque adelante.

Yo me acuerdo cuando el cumplió sus 5 añitos por primera vez en la vida sentí que le había ganado la batalla a la muerte, ¡yo dije gane! Ya mi niño no se me va a morir porque ya el niño estaba grande, ya comía por si solito. A él de niño le hicieron cualquier cantidad de exámenes terribles, una vez le metieron aparatos por la boquita que bajaban por todo el estomago y le hicieron tomar unas leches para mirar todo a ver qué era lo que tenía en el estomago.

E: ¿Y qué tenía?

M: No nada, el simplemente no comía, no comía y no comía y no tenía nada y los médicos me decían usted tiene que darle solido al niño porque si no le da solido al niño el niño se le va a morir, no le trabaja el sistema digestivo, el tiene que utilizar su sistema digestivo porque yo a él todo se lo daba licuado, si el llegaba a sentir tantico medio solido de una vez vomitaba el no toleraba nada, nada que fuera medio grandecito en la boquita, no. Y pues yo dije si me toca darle toda la vida licuado le doy, porque si le doy grueso cualquier cosa la vota y entonces qué hago yo? Volverle a dar y volverle a dar y el vomite y vomite.

E: ¿Alguno de los padres ha sufrido o sufre de alguna enfermedad?

M: No nada, solo esas cosas pero esas cosas fueron fregadas. Eso fue mucho yo correr con él un día estaba paradito era como así de grandecito (señala una medida) cuando veo que el niño empieza a andar y se iba para los lados como si estuviera borracho estaba perdiendo por toda esta mescolanza estaba perdiendo el

equilibrio, lo estaba perdiendo todo. Ese día yo lo agarre y corra, ese día como lloraba yo y corra para donde un especialista, eso todo tiene su nombre y ella lo examino y todo y le mando droga y gracias a Dios lo aliviamos, eso fue muy duro, muy duro.

E: ¿El niño tenía amigos?

M: Si, el era muy amiguero en el colegio era muy amiguero tenía muchos amigos y él no era de los niños que si veía que la amiga está comiendo algo rico, del que le da pena pedir, No. El decía **“deme de eso, yo quiero que me de eso que usted está comiendo”** (se ríe) o el compartía y yo le decía papito hay cosas que no se deben hacer porque por eso a uno se le prenden enfermedades por ejemplo el llevaba cafecito y de su botilito le daba a los demás y a él no le daba fastidio tomar después ni nada pero a mi si no me gustaba. Yo le decía “mi amor porque si el otro niño está enfermo ahí mismo te enfermas tu de gripa de alguna cosa” y me decía **“que le hace mami”** (se ríe la prima y dice como que nose preocupe por eso)

E: ¿Con quién pasaba la mayor parte del tiempo?

M: conmigo, a toda hora conmigo. La mayor parte del tiempo, pues la mayor parte del tiempo desde las 6:30am hasta las 3:30 pm en el colegio y de ahí para arriba hasta las 8:30 a 9:00 pm nos acostábamos a dormir por tarde porque él tenía que madrugar.

E: ¿Cómo era un día normal de JP?

M: un día normal entre semana era levantarse ir a estudiar, ya por la tarde hacer tareas, comer y acostarse a dormir.

E: ¿y un sábado?

M: un sábado era dormir hasta que él quisiera.

E: ¿a qué horas se levantaba?

M: por ahí a las 11 o 12. Claro que yo le llevaba el desayuno a la cama a mi no me gustaba que aguantara hambre, yo le decía papito comes y duermes. Interviene la prima (chévere una mamá así... ambas se ríen) retoma la mamá bueno yo me iba a trabajar y bueno ahí si le decía bueno papito hay que levantarse a hacer tareas. Yo me voy a trabajar y tú te quedas haciendo tareas y el domingo nos íbamos para algún centro comercial, a cine, a almorzar.

E: ¿Cómo cambio la vida de JP cuando ingreso al colegio virtual?

M: cuando él estaba en el colegio el Idid el todo los días se levantaba a las 5:00 am o 5:30 por tarde y eso ya era tarde. Bueno ya cuando entro al colegio virtual nos levantábamos 7:30 a 8:00 am yo me bajaba a hacer el desayuno y él se ponía a estudiar. Entonces cuando ya estaba el desayuno yo lo llamaba y el paraba la plataforma y bajaba desayunaba y todo y volvía y subía a estudiar.

Apenas terminaba de estudiar nos íbamos a trabajar, yo quería que él le cogiera amor a la plata. Entonces yo ejecutaba cierto trabajo, apenas trabajábamos dos horas y yo le pagaba a él por eso \$360.000 al mes por trabajar dos horas diarias. (Se ríe la prima) con eso se compro un reloj lo más de hermoso que le costo

\$400.000 y yo puse el resto (se ríen) yo le ajuste... Pero era lo que yo quería que él tuviera la plata de su trabajo que siendo un niño se dijera “ve lo que me gano por acompañar a mi mamá” él solo tenía que sentarse atrás en la moto, yo manejaba y mensualmente yo le pagaba entonces claro a él le gustaba mucho o cuando nos íbamos a arreglar un apartamento o algo, yo sacaba \$20.000 pesitos y le daba por ayudarme. Entonces a él eso le gustaba porque lo hacia un niño independiente y a mí me gustaba porqué le hacía coger amor al trabajo y a la plata. A mí me gustaba que él se diera cuenta que a uno no le llega la plata así no mas, la plata hay que ganársela y que muchas veces hay que trabajar duro, aunque lo que él hacía no era duro pero él sabía que tenía que esforzarse para ganarse esos \$20.000 en el ratico que estábamos juntos.

E: ¿El niño asistía a algún lugar como por ejemplo, iglesia, escuela de música, actividades recreativas?

M: no señora, ninguna y eso es otra culpabilidad que yo me hecho encima, porque yo digo hubiera llevado al niño a alguna iglesia tal vez él hubiera sentido temor de Dios y no hubiera hecho lo que hizo, pero yo nunca lo lleve a una iglesia, nunca le inculque el amor a Dios y el siempre me decía porque yo le decía vamos a misa y decía ay no mami porque ya habíamos ido por acompañar a otras personas. No mamita no, tú sabes que no me gusta.

El vivía a toda era metido en YouTube y decía que Dios no existe, Dios es una teoría Dios no existe... y el averiguaba a toda hora se mantenía averiguando de los curas, de todo y me decía *“sabias mamita que los peores asesinos que ha*

*habido en la historia han sido los curas, las iglesias y todo eso; mataban cantidad de gente la ponían en una cosa y con un hacha le quitaban la cabeza de un solo hachazo”. Mamita sabias eso, “eso lo hace la iglesia en honor a Dios, dando ejemplo y todo dizque porque no estaban de acuerdo con ellos. Él que mataban era porque tenía cosas súper inteligentes”, me decía sabias mamita que “nosotros estamos atrasados como en 250 años algo así decía por culpa de la iglesia, porque la iglesia mato mucha gente sabía, que era inteligente, que sabían tantas cosas los mataba y los acusaba de brujos, de todo para poderlos matar y asesinar y eso es la iglesia y la iglesia quien la comanda Dios nuestro Señor, entonces de que Dios estamos hablando mamita y él me decía que Dios era un Dios vengativo porque decía mamita si tú haces algo, si tú me dices a mi no hagas eso porque después Dios te castiga, me estás hablando de un Dios vengativo, no un Dios que perdona, un Dios que es amor”.*

Entonces me decía ahora mamita *“cuando el tipo ese violó esa niña que le arranco el clítoris con las muelas y todo eso me decía mamita porque ese hombre hizo eso”* y ese bebe se decepciono tanto con eso de todo, el sufrió mucho por la muerte de esa niña. Me dijo *“por qué crees que paso eso”* y le dije yo papito pues eso son cosas del diablo, será porque que mas y llega y me dice mamita y *“entonces tu que sugieres que el diablo es más fuerte que Dios nuestro Señor. Que si hay un diablo para permitir dañar esa niña, para dañar esa niña como la dañaron y hay un Dios tan inclemente que no es capaz de proteger una niña, no es capaz de defenderla mamita. De que Dios estamos hablando mamita, ¿qué Dios es el que gobierna este mundo? Puede más el diablo que el mismo Dios”.*

Vea una vez vinimos por aquí y se agarro a hablar con un señor de una iglesia cristiana y se reía de todo lo que el señor le decía, le decía ***“yo no creo en su Dios porque su Dios no existe si su Dios existiera así mismo como usted dice que es el diablo el que hace todas esas cosas así mismo también tendría que haber un Dios que evitara todas esas cosas tan tristes”***.

E: Mientras estuvo en colegio presencial ¿Cómo era la relación del niño con los profesores?

Buenísima, era muy respetuoso, el era un niño muy respetuoso y con sus compañeritos ni se diga nunca se oyó decir que Pelión, era muy recochero por eso si me pusieron muchísimas quejas que muy recochero.

E: ¿Cómo se relacionaba con los otros niños?

M: Bien, era muy amiguelo. Me decían los profesores cuando a él le tiran una bola de papel ya tiene como 20 ahí listas para mandárselas a todos para atrás (se ríen) entonces a él le cae una bolita de papel en la cabeza y uno cree que está estudiando y mentiras que está haciendo bolitas y ya tiene la manotada y se las manda a todos que les caiga a todos entonces a él no le podían decir A y lo trasladan constantemente de asiento porque si lo sentaban aquí adelante se sentaba a hablar y recochar con el de aquí adelante, entonces lo mandaban para atrás entonces allá armaba combo rápido con todos los compañeros (se ríe) él era muy recochero, muy amiguelo.

Interviene la prima (con cualquier persona que le hiciera el juego ahí estaba él), retoma la mamá con ella se tiraban al piso, se ponían a jugar y a lo último se

tiraban al piso hacerse cosquilla a hacerse de todo, se pegaban con los cojines. Mejor dicho él en todo era reír y reír y eso gritaba, pegaba unos gritos o cuando se ponía a jugar Xbox.

E: ¿cuándo jugabas Xbox que hacia?

M: pegaba unos gritos. Interviene la prima (se emocionaba mucho, el gritaba mucho)

E: y como era viendo un partido de Futbol?

M: se paraba en la cama y arriaba madres... no sé cuantas, no sé que, como le pego (se ríen a carcajadas) él era muy apasionado, muy apasionado también era muy bella persona, muy humano, siendo tan niño a él le daba pesar de ver otros niños, cuando pasaba gente por la casa y había comida. El me decía **“mamita será que le puedo dar comida a ese señor”**. Imagínese que una vez una señora de esas que andas con niños y yo tenía una plata hay en la caja fuerte y claro paso y no saco un billete de \$5.000 si no uno de \$20.000 fue y se lo dio a la señora de mi plata. Bueno, entonces la señora le dijo papito lindo será que yo puedo volver a pasar. Entonces él le dijo **“claro cada que quiera pase por aquí”** (se empiezan a reír a carcajadas) claro y cuando lo veo que va y saca otros \$20.000 como a los 3 días y corra y le digo oiga y usted para donde va con esos \$20.000 y eso era corriendo entonces yo no lo alcance y me fui a mirarlo por la ventana dándoselos a la señora y me decía es que **“mamí pobrecita la señora y con esos dos niños, mamita pobrecita”** y le dije no papito así la va a tener aquí todos los días pidiéndole (se ríe) sacándome la plata.

E: y qué decía?

M: se quedo aterrado de que esa gente utiliza mucho los niños. La prima interviene (él era muy inocente) se pone a jugar con el perro.

E: ¿Cómo celebraban ustedes las fechas especiales como cumpleaños, navidades, entres otras?

M: cuando él estaba pequeño generalmente, por lo menos este mes es el mes de él, yo le arreglaba la casa, se la ponía bien fea le armaba brujas, arañas, telarañas por todo lado. Se la dejaba aparentemente bonita pero eso era horrible. Le montaba una araña de grande como esto (señala) afuera en la pared ya él sabía que era su mes. Y para el cumpleaños yo siempre le preguntaba no le imponía los regalos, nunca le impuse los regalos siempre yo le decía papito dime qué quieres entonces él me decía *“mamita quiero tal cosa”* por ejemplo ahora un año me pidió ese piano. Ese piano me costo \$4.900.000 me fui a escogerlo con él y se lo compre. Cuando estaba pequeño yo le daba ropa, le daba ropa porque ya no pedía juguetes o tenía que ser muy bueno el juguete que me pidiera por ejemplo se pusieron de moda esos helicópteros con control remoto.

La prima pregunta que si el drone, dice que no, yo digo que si él estuviera ahorita mee estuviese pidiendo un drone o un cosito que salió así (hace la forma de un cuadrado) cuadrado así y así de música. La prima dice a los paps.

Él era tan inteligente que lo bajo al celular y hay aprendió a tocar piano (la prima dice él aprendió solito a tocar piano y lo tocaba bien) hermoso muy inteligente. Entonces este año me estaría pidiendo eso, ese aparato que lo habíamos

visto ya en san Andresito o me estaría pidiendo el drone. Ya me estaría diciendo **“mami si ve esos drones, ¡mamita!!! ¡Que cosa tan maravillosa!!”** (Ambas se ríen) la prima dice él le hacia su inteligencia. La mamá dice Si de tres meses siempre empezaba así me decía **“en tres meses cumplo años”** o en 4 meses y ahora un año empezó faltaban como 4 meses y empezó **“mami yo quiero un piano, yo ya voy a cumplir años mami”** y nos fuimos para Medellín y allá casualmente entramos a un centro comercial muy bonito y había una casa de Ortizo... dice sorprendida y haya habían pianos!! Y el ya sabía tocar y eso se sentó allá y eso tocaba tan hermoso. Yo dije no, me toco darle el piano... la prima dice “y él sabía que aprendiendo y mostrándole ella se lo compraba” se ríe “el ya sabía, él era muy inteligente”

M: Si, el era hermoso... a bueno y cuando era pequeñito todavía no tenía el ideas como de yo quiero esto o aquello no. Entonces yo que hacia le decoraba la casa bien linda, el comedor le ponía bombas negras y achotes y todo lo decoraba bien bonito y le compraba su torta y todo con una botella de champagne a él le compraba gaseosa o champagne sin licor, le hacia la comida que a él más le gustaba que era langostinos al ajillo, hacíamos el almuerzo para todos, nos reuníamos y le cantábamos el happy birthday y le dábamos los regalos. Eso era cuando era niño pero ya creció a como estaba y él me decía **“no quiero que me arregle la casa, yo ya no soy un niño. Yo ya soy grande no quiero bombas ni eso no; me vas a invitar a comer y luego a comprar mi regalo”** y ese día que hacia se levantaba tarde, se bañaba y se ponía su pinta porque a mí me gustaba que estrenara de TODO: calzoncillos, medias, pantalón, camisa, chaqueta, me gustaba que

estrenara de todo y ese día nos íbamos a almorzar y a comprar su regalo. Ya no le gustaba que le celebráramos que con torta que con champagne.

E: ¿y qué regalos le pedía al papá?

M: yo le enseñe que yo era aparte y que su papá tenía que darle aparte su regalo. El papá siempre le daba ropa o lo invitaba a almorzar y no era más. El almuerzo y no más y le decía que el no tenía plata que no se qué, su mamá la tiene toda.

E: ¿y el qué decía de eso?

M: no, el era tan lindo y siempre decía *“pobrecito mi papito me invito a almorzar no tenía más para darme, pobrecito mi papito”*. Así se expresaba él.

E: ¿Cómo influyo en JP el hecho de tener padres de diferentes ciudades?

M: Nunca, el jamás pregunto porque mi papa es de Florencia y usted no. Nunca él era feliz que en el colegio lo pusieran a bailar y cantar, nunca le dio pena bailar y cantar ni nada.

E: ¿era bastante abierto?

M: Si

E: ¿Cómo celebraban navidad?

M: cuando vivíamos con el papá, siempre celebrábamos todos. Sandra ya se había casado pero ella siempre llegaba 24 y 31 a estar conmigo y mi hijo el que vive ahorita acá, que llega a dormir; se quedaba aquí con nosotros por ejemplo el 8 de

diciembre, el día de velitas yo siempre le compraba bengalas y cosas para que él jugara, totes, le compraba cosas así y ese día hacia una comida, salíamos a jugar a la calle y así las navidades también.

E: ¿Quién cumplía con las responsabilidades económicas de JP?

M: yo, toda la vida desde que el nació, pues porque yo me fui a vivir con el papá de él y el económicamente siempre...él era pobre, pobre y económicamente me tocó hacer de cuenta que yo tenía que mantenerlo a él, que yo tenía que ver por la obligación. Siempre fui yo la que lo mantuve a mi bebe.

E: ¿Cómo administraba JP el dinero que se ganaba?

M: a él le gustaba mucho ahorrar, era tan hermoso y yo le enseñe siempre que en un papelito apuntaba lo que yo le iba dando y a veces me debía porque resulta que él era muy amable, nosotros nos íbamos a almorzar y el era **“yo pago, yo pago”** entonces yo le decía no papito no, tu estas invitado a almorzar hoy tu no pagas, porque que tal tu pagarle la cuenta a todos. Después algún día tú le pagas a tu hermano y así. Porque él después quería comprarse cosas y a mí me gustaba que él se comprara con su propio dinero para que viera que tan importante era el dinero, que le suplía las necesidades a él mismo, me gustaba mucho eso.

Y entonces cuando iba a comprar las cosas de él me quedaba debiendo \$100.000 o \$200.000 y nosotros nos íbamos póngale cuidado que un día de la madre, “yo, nunca olvidare ese día” porque ese día los otros dos se manejaron muy mal conmigo, entonces él me cogió de la mano y me dijo **“camine mamita te voy a invitar a almorzar y te voy a comprar el regalo”** porque el tenia plata. Entonces yo

tampoco era la mamá aprovechada nos fuimos para san Andresito yo vi un vestido muy lindo y el pantalón costo \$20.000 y la blusa \$15.000 \$35.000 eso costo \$35.000 y le dije “ahí está el regalo” y es lindo yo tengo ese vestido ahí me invito a almorzar, almorzamos los dos yo pase muy feliz ese día.

E: ¿Cómo percibía JP el dinero?

M: le gustaba mucho el dinero, el decía *“uy mamita uno con dinero puede hacer muchas cosas, darse gustos. Yo voy a tener mucha plata mami, me gusta la plata”*.

E: ¿Qué quería estudiar JP cuando fuera grande?

M: imagínese que el toda la vida de niña fue de muy buen paladar y le gustaba las cosas ricas, que uno cocinara delicioso; a él no le gustaba la comida ahí como a medio hacer, no, entonces él era de tan buen apetito que decía mamita, siempre decía *“voy a ser chef, voy a estudiar para ser chef”*.

Y ya en esos últimos días que él se fue me dijo *“que él quería estudiar ciencias políticas”*, entonces le dije papito y que paso con lo de ser chef y me dijo *“no mamita, yo que voy a ser cocinero de nadie, de nadie, a mi ya no me gusta eso porque toca meterse a las cocinas a cocinar. Voy a estudiar ciencias políticas, quiero estudiar ciencias políticas”*.

E: ¿Hay algún antecedente de suicidio en la familia?

En la familia de él por parte de el papá no, no sé. Pero por parte mía si yo intente quitarme la vida cuando tenía 7 años y cuando tenía 20 años lo hice 3 veces y casi me muero.

E: ¿JP sabia?

Si

E: ¿y el qué decía de esas situaciones?

(Piensa un momento) No la verdad no me acuerdo si él lo sabía. No yo no me acuerdo, yo nunca le conté eso pero la hermanita sí; es muy fregada y creo que por hacerme sufrir le conto al pero a la larga él nunca dijo nada.

E: ¿Qué decía JP cuando tenía conflictos con sus hijos mayores?

M: sufrir, no le gustaba.

Interviene la prima (él sufría mucho, a él le dolía mucho)

El día de la madre que le conté yo me fui llorando y él me decía ***“no llore madrecita, usted no merece ni una sola lagrima. No llore mamita, camine mamita a almorzar mejor dicho camine yo la voy a hacer feliz, camine”***. Y sufría mucho por el comportamiento de ellos.

E: Ya estamos terminando, alguna anécdota especial de JP algo que quieran contar

M: mamita yo no me acuerdo de muchas cosas, ahora es que yo ando recordando, ella (señala a la sobrina) me acuerda de muchas cosas... (Queda

pensando)... tantas cosas. E: ¿cuál será ese recuerdo que siempre tendrá de él? M: me gusta recordarlo cuando estaba pequeñito, cuando se desesperaba y decía ***“la quica, la quica vamos a la nonina”***, la nonina era la piscina. El decía vamos a la nonina.

E: ¿Cuál será el recuerdo que siempre tendrás de él? (pregunta dirigida a la prima)

PR: qué andaba con la recocha, yo siempre que llegaba yo ya sabía que llegaba a jugar con él. Siempre, no nos quedábamos quietos, siempre nos poníamos a jugar con cualquier cosa.

Interviene la mamá y dice le gustaba mucho arremedar a los boyacenses (se ríen) si eso también, nos poníamos a hablar así. El me arremedaba a mí a veces, como yo comía o como me reía. Dice la mamá ***“Así se burlaba mucho de ella”*** (se ríen) se burlaba mucho, mucho de ella y pues ella de él también y le hablaba a toda hora del estilo boyaco.

Ella por ejemplo llegaba y se quedaba con nosotros, como mi cama es grande dormíamos los tres por la cama en la noche, entonces al otro día el decía ***“ay no anoche no pude dormir, muy estrecho”*** entonces yo le decía ***“ay papito hay que hacer el sacrificio”*** (y él respondía como boyaco ***“si hay que hacer el sacrificio”***) se ríen, dice la prima y resultábamos los tres hablando así.

**Crónica "Una realidad naciente en Colombia; juegos virtuales que inducen a la muerte"**

Mensaje:

**Un día me dijo...**

M: **“Mamita qué es la muerte”** y le dije yo: “Papito, la muerte es como un hilo y le dije imagínate acá este hilo (hace la forma de un hilo con la mano) supremamente delgado y débil que cualquiera puede llegar y cortarlo y hasta ahí llega la vida”.

Mensaje:

**Una crónica basada en la vida de JP**

P: “Mi nombre es P. y M., somos los padres de JP”.

Mensaje:

**El pasado 23 de marzo de 2017 falleció JP, un joven de 14 años en la ciudad de Bogotá a causa de asfixia mecánica como reto final de un macabro juego Virtual.**

P: siempre tenía sus sonrisas siempre era demasiado alegre, siempre independientemente de cómo uno estuviese, él le irradiaba a uno y le daba a uno esa felicidad, esa tranquilidad, siempre, siempre era muy activo.

M: La casa donde él vivió desde su nacimiento fue acá, esta casa pues era de él, era su casa; y su infancia, fue una infancia muy hermosa considero yo; porque yo estuve hasta los cinco años con él constantemente día y noche, yo no quise trabajar durante cinco años, siempre estuve con él. A los cuatro añitos lo entramos a estudiar en kínder y a los cinco entró a primero porque era un niño muy inteligente.

P: Desde siempre demostró alta capacidad para el entendimiento, aprendía muy fácil cualquier cosa que se le enseñara, tenía mucha facilidad.

M: Luego lo entramos a hacer su primaria, siempre fue un niño sobresaliente, un niño no problemático y siempre se notó en él su alegría hacia la vida y hacia todo. Era muy alegre, un niño muy extrovertido, un niño muy hermoso en toda la extensión de la palabra.

M: Le gustaba mucho los cubos rubik, y los armaba mucho y a toda hora andaba con sus cubos; uno en especial entre sus bolsillos manejándolo a toda hora, cuando estaba en el colegio estudiando o donde estuviera, él tenía que tener su cubo al pie, estaba practicando música, estudiando piano y estaba con su cubo ahí.

P: era supremamente bueno, hubo un concurso en Corferías, en el cual él participó en la armada de cubos y ganó, ganó el concurso, él armaba cualquier cubo porque tenía como cuarenta cubos (interviene la mamá y dice “tiene muchos cubos arriba”) y armaba en quince segundos cronometrados, quince segundos era supremamente bueno para armar los cubos y siempre se inclinó hacia la música, desde muy pequeñito veíamos las películas infantiles, que en ese tiempo estaba Superman, estaba el rey león y esas películas las veíamos muchas veces y él siempre me sorprendió, siempre me sorprendió porque se aprendía muy fácilmente las bandas sonoras de las películas, él las tarareaba; y un día me sorprendió mucho. Dijo *“Papito, papito ya me sé me la canción de Superman”* como así mi amor y empezó a tararearla; él para la música tenía un oído increíble.

Mensaje:

**Por medio del juego Choice Games basado en retos; le plantearon su último reto “Asfixia mecánica”**

Mensaje:

**El acceso a los medios digitales inició a partir del grado sexto por exigencia académica; los juegos virtuales hicieron parte de su día a día...**

Médico: “Las asfixias mecánicas dentro del ámbito médico legal se definen como el impedimento del paso del aire hacia las vías respiratorias lo que por lo regular conduce a la muerte del individuo”.

Dentro de la tipología de las asfixias mecánicas podemos encontrar cuatro variables: Ahorcamiento, Estrangulamiento, Sofocación como en el caso de Juliana Samboní y la sumersión.

M: Me dijo *“mamita sabes que uno se sube encima de una butaca, se coloca una soga al cuello, se lanza al vacío y uno cuenta a partir de ese instante, cuenta hasta tres y uno va en esos tres segundos a la otra vida y vuelve y se baja y nada pasa y ya sabe uno lo que es la muerte”*. Entonces yo le pregunté y le dije: “papito lindo dígame quien le está diciendo esos cuentos, de donde saco usted eso, en que juegos o donde está metido usted, cuénteme a ver” y me dijo *“no mamita, yo lo supe unos amigos me contaron”*.

Mensaje:

**Todo inicia como un inofensivo juego de niños...**

Psicólogo especialista en adicciones: “El curador, le podemos llamar guía, tutor, mentor muy sutilmente a través de una serie de pruebas o retos, sutilmente manipula al joven, al chico o al niño permanentemente, todo el juego lo está manipulado”. Los juegos virtuales tienen unas características similares incluso a las drogas, podríamos decir que es una modalidad de adicción, los juegos virtuales, la persona o chico que los repite sencillamente porque le gusta y como le gusta es porque el dominio que ejerce el tipo de juego en el cerebro hace que haya una estimulación neuroquímica, hay un neurotransmisor dopamina y la misma adrenalina hace que este tipo de relación con este juego satisfaga algunas

necesidades que tiene el joven o el niño y eso hace que el repita esa experiencia, cada que el repite esa experiencia hace que se establezca una relación afectiva con características adictivas.

Mensaje:

<b>MANIPULACIÓN</b>
---------------------

P: En los cuales les muestran a ellos, que si ellos practican la asfixia mecánica no les va a pasar absolutamente nada, les hacen creer, les meten en su mente subconsciente que no les va a pasar absolutamente nada, resulta que es erróneo, ellos les venden esa idea, les muestran les hacen creer totalmente que no van a correr ningún riesgo, ningún riesgo.

M: El niño me dijo que lo practicáramos los dos y luego al otro día me salió con otro cuento, me dijo: *“imagínese mamita sabe qué hay un juego que hace que las niñas, las bebecitas, una niña de ocho años se maquille como una...”* él me dijo así, con palabras muy escuetas *“se pinte como una prostituta, se maquille como una prostituta, se ponga ropa de la mamá, que se ponga un vestido de la mamá y se maquille así como acabo de mencionar y se ponga uñas postizas largas y se las pinte, y después de ella, la nena hacer ese procedimiento; procede a coger una cuchilla y cortarse la cara”*.

Socióloga: “Yo creo que en la actualidad el asunto de lo virtual se ha vuelto muy popular, uno creería que lo virtual, el postulado inicial era que lo virtual unía a la gente, que permitía estar todo el tiempo interconectados. Sin embargo en la práctica pues el asunto de los juegos virtuales lo que muestran es que el nivel de aislamiento en el que están ciertos jóvenes que básicamente los pone en el nivel de involucrarse mucho para tratar de demostrar que como que pertenecen a; cuando en la práctica no se han imaginado que eso es un juego y no una realidad. Pues entonces en esa medida yo diría que influye mucho en el sentido de que se considera una moda, una cosa que me permite pertenecer así sea

imaginariamente a algo y que finalmente pues los jóvenes están en el proceso de construcción de su identidad, de encontrar su lugar y eso se va convirtiendo en una posibilidad de identificación, encontrar un lugar”.

M: Cuando yo llegué y lo encontré, me encontré esa visión tan dantesca, yo sufrí una confusión muy terrible porque yo pues ese día cuando yo me fui, yo lo regañé por causa del perrito, pero era una cosa que no valía la pena, pero en un principio me aferre yo decía “Yo fui la que lo maté, lo regañé y por eso se mató”.

Mensaje:

**La distorsión de la noticia sobre la muerte accidental de JP por parte de todos los medios nacionales, tildado como “suicida” generó confusión y afectaciones directas a los padres del menor.**

M: Obligan a los niños, yo ahorita por ejemplo tengo una gran tristeza, en mi corazón y en mi alma, pensar que mi hijo en algún momento pudo haber sabido que, si él no lo hacía, entonces tal vez y de pronto no fueron tan bruscos; aunque sí, a él lo amenazaron, está el mensaje en el computador donde dice perdiste cabrón y tienes que cumplir. Lo trataron mal y tenemos forma de darnos cuenta.

Psicólogo especialista en adicciones: “Yo considero que el caso de Jean Paul, no es el caso de un chico depresivo, lo que he podido enterarme más bien era un chico extrovertido, curioso, que desafortunadamente tuvo acceso a una información que le generó inquietud, le llamo la atención, fue curioso, demasiado, quiso vivir una experiencia incluso para contarla; hay una expresión coloquial que se llama pavonearse uno de que vivió una experiencia que la superé y la viví y puedo hablar de ella y desafortunadamente se quedó en vivir la experiencia”.

Mensaje:

**El caso de JP aún es motivo de investigación por parte de la fiscalía junto al centro de Cibercrimen de Interpol de Singapur. Se sospecha que otras muertes de menores tienen relación con los macabros juegos virtuales.**

**¡No es sólo el famoso juego la ballena azul!  
La adicción a los juegos virtuales es más común de lo que podemos imaginar.**

Gamer: “En un tiempo los videojuegos para mí eran lo primordial por decirlo, muchas veces cancelaba o dejaba de ir a reuniones familiares, con amigos; por quedarme en casa simplemente por hacer como un evento de un juego o los requisitos diarios que exigen para las tareas de muchos de ellos. Perdía un día de mi vida en el juego y era un drama”.

Video: *“un saludo para todos, mi nombre es JP voy a tocar dedicado a mi papá y a mi mamá”*

### **Noticias Caracol: Joven fue víctima de la Ballena Azul en Bogotá**

Presentadora: “Crece la alarma por un llamado reto de la ballena, que al parecer está causando decenas de muertes de adolescentes en el mundo” pero y ¿en qué consiste este peligroso juego?, vamos a ampliar el tema, tenemos reportes desde dos puntos de Bogotá, vamos a comenzar en la sala de redacción. María, usted habló con un experto que le explicó en qué consiste esto que se llama el reto de la ballena, ¿qué dijo?

Presentadora: “Vanessa Buena tardes, pues nuestra conversación con este experto se centró principalmente en los riesgos a los que constantemente están expuestos los niños al contacto con el internet sin restricción de los padres de familia, precisamente el mensaje es que este reto peligroso de la llamada ballena azul consiste simplemente en una invitación a Facebook que termina con constantes retos que se cumplen principalmente en las horas de la madrugada.

Quienes están detrás del reto llamado la ballena, eligen minuciosamente a sus víctimas; niños generalmente entre los 12 y 14 años de edad; a quienes les llega una invitación particularmente a través de Facebook.

Experto en seguridad: “Evalúan cual es el perfil, evalúan tu edad y es muy sencillo evaluar un perfil dentro de un perfil de Facebook y saber qué edad tienes, cuáles son tus amigos y cuáles son tus tendencias y esas personas con debilidades son las que están logrando entrar a estos grupos o ingresar a estos grupos”.

Así en grupos cerrados aunque con participación masiva comienza el reto de la ballena azul.

Quiero jugar, que empiece el juego y comparten su número telefónico para ser contactado también por esta vía. En este reto de cincuenta días quienes acechan a los niños se valen no

solo de su vulnerabilidad emocional sino de virus informáticos para manipular y por ejemplo provocarse heridas y demostrar que pueden seguir adelante con el reto.

Experto en seguridad: “Normalmente lo que hace en una descarga de fotografía y se insertan software malicioso para después empezar a hacer chantaje con esa información que están obteniendo los niños ¿con eso que consiguen los atacantes? que los niños tengan que cumplir más retos por que los están chantajeando”.

Según los expertos el reto de la ballena azul que ha cobrado la vida de varios niños en el mundo obedece en gran manera del descuido de los padres, descuido que generalmente es a altas horas de la noche; la alerta se extiende a países como Brasil y México.

Psicólogo social: “Practicar, charlar, convivir cara a cara, resaltar estos valores: Buenos Días, Buenas Tardes, Buenas Noches, saludar al otro, comprender al otro y entender al otro”.

Para las autoridades colombianas es necesario que los padres no solo hagan un barrido a las redes sociales de sus hijos para saber con quién interactúa sino que deben tomar medidas desde antes de entregar un teléfono inteligente, un computador o una Tablet.

presentadora: “Pues además los expertos y las mismas autoridades de Colombia han pedido a los padres de familia control y vigilancia a nuestros menores de edad para estar atentos a los cambios emocionales y además también estar atentos, cuando se les entrega un teléfono celular, un computador o una Tablet, instalar antivirus para que no puedan descargar imágenes que puedan ser víctimas de estos juegos peligrosos”.

Periodista: “Noticias caracol habló con una familia víctima del juego de la ballena azul su hijo de 17 años se suicidó según ellos por culpa de este macabro juego, (muestran video tocando piano) así recuerdan su familia a JP de 17 años alegre y extrovertido, el joven se

quitó la vida en el momento que su madre salió a la tienda y todo porque había caído en la redes de este juego la ballena azul.

JM Hermano del Joven: “No hay ninguna señal que te lo advierta”, simplemente el día que él se quitó la vida; estuvo incluso conectado a internet compartiendo chistes por Facebook, haciendo sus tareas normales.

Noticias Caracol: JM el hermano de JP cuenta que “lo primero que hizo el CTI cuando llegó a su casa después de la tragedia fue ingresar a el computador del joven allí encontraron la razón del suicidio”.

JM “Al parecer van cambiando sus claves de acceso para que otra persona no pueda ver lo que están haciendo, consultas sobre esto de la ballena azul”.

Noticias Caracol: JM le conto a noticias caracol que “su hermano les hacía preguntas poco comunes sobre la muerte y que vinieron a descubrir que eran ideas inducidas por este macabro juego”.

JM: Un día le preguntó a mi madre sobre, *“que era posible quitarse la respiración apretándose el cuello y experimentar la sensación de la muerte y simplemente volver”*.

Periodista: pues el hermano de JP fuera de cámaras nos aseguró que el joven hacía cosas inusuales y que después de la tragedia se dieron cuenta que eran retos que él debía cumplir para pasar al siguiente nivel, entre ellos estaba uno en especial y era ver películas de terror durante veinticuatro horas.

Presentadora: “Mónica pero que están haciendo las autoridades en Colombia para proteger a los menores de este tipo de retos que resultan siendo tan peligrosos”.

Noticias Caracol estuvo hoy con un grupo que es especialista en delitos informáticos

Periodista: “Buenas tardes, Son varias las estrategias que ya se ponen en marcha. La primera es que las autoridades acá en Colombia se declararon en alerta por lo que está

sucediendo, no solo en nuestro país sino también en varios países latinoamericanos, segundo se conformó un grupo de expertos analistas que están buscando las huellas o las IP, las marcas que dejan estas personas que lanzan los retos y ya han encontrado en varios países a estas personas o mejor a estos IP, estas huellas de donde salen estos retos, la tercera especialmente aquí en Bogotá se conformó una sala especial donde hace un par de minutos un grupo de policías expertos en el tema hablo a través de las redes sociales con varios niños que se conectaron a la página de la policía nacional para prevenirlos sobre lo que está sucediendo y también para prevenir a sus padres”.

Policía Nacional: “Si te sientes en alguna situación de peligro avisa inmediatamente a tus padres para que ingresen al caí virtual y reporten el caso”. De esa manera la policía quiere llamar la atención de los niños. “En la policía nacional cuentas con amigos que siempre estarán dispuestos a cuidarte”.

Caracol Noticias: “Y es que las autoridades están en máxima alerta, por eso se creó esta sala especial y se convocó de urgencia a un grupo de expertos dedicados a evitar que los niños y jóvenes caigan en la trampa”.

Coronel Fredy Bautista, Jefe del centro Cibernético de la Policía: “Lo que hemos encontrado son perfiles principalmente en Facebook, en Twitter y otros, estos perfiles están alojados en países distintos al nuestro”

Periodista: “Explicó lo que hasta el momento han identificado en Colombia”

Coronel Fredy Bautista: “Jóvenes y niños colombianos que hacen parte de estos grupos, que los siguen algunos, entendemos que por la curiosidad”

Periodista: “Además hizo un llamado a los padres de familia y a los profesores”

Coronel Fredy Bautista: “Juegan un papel muy importante en las instrucciones en las recomendaciones, a los consejos que deben dar a diario a los más pequeños”

Periodista: “Incluso ya hay un grupo internacional buscando a los delincuentes que están tras el llamado reto de la ballena azul”

Coronel Fredy Bautista: “En interpol en donde hemos solicitado a través de la policía federal de México nos hagan, digamos un seguimiento a los perfiles que hemos detectado desde Colombia para efectos de identificar y por qué no pensar en alguna acción de carácter judicial para las personas que claramente están incitando, generando la inducción ayuda al suicidio”

Periodista: “Asegura que ya están en la mira varios creadores de estos juegos y retos” Dice la policía también que en la investigación, en la corta investigación que se adelantan sobre este caso de la ballena azul dice que ya tienen importantes puntos especialmente ubicados en Argentina, también en México y en Brasil de donde podrían salir estos retos por eso le piden a los padres de familia que estén también en máxima alerta desde la policía nacional Noticias Caracol.

**Periódico Caquetá Extra: Lo encontraron ahorcado en su casa por juego viral en redes sociales.**

JP de 14 años, se suicidó al parecer, luego de jugar el famoso juego ‘La Ballena Azul. La muerte de este caqueteño prendió las alarmas.

El misterioso y suicida juego fue creado en Rusia, donde más de 130 niños han perdido la vida luego de cumplir a cabalidad 50 retos, donde el último es quitarse la vida.

JP, como lo manifestaron sus familiares, era un joven tranquilo dedicado a su familia, consentido por sus padres caqueteños residentes en la capital colombiana desde hace varios años, quienes nunca imaginaron que su joven hijo caerían en este juego suicida.

‘La Ballena Azul’ es el siniestro juego viral que ínsita al suicidio donde los administradores plantean una serie de pruebas, siendo la culminación el suicidio. Se trata de desafíos como ver sin descanso durante más de un día películas de terror, autolesionarse, grabarse con un cuchillo en el brazo una ballena y otras pruebas que sólo pueden llevar a trastornos psicológicos o físicos.

Se tiene conocimiento de jóvenes que han saltado de edificios perdiendo así la vida. El caso de JP, prendió las alarmas de las autoridades en Colombia, luego de que sus familiares lo encontraran ahorcado en el garaje de su casa el pasado jueves.

Las autoridades al revisar el computador del joven, se dieron cuenta del proceso y el número de pruebas que había cumplido a cabalidad el hijo único de la familia de JP.

Por su parte, el tío del menor, hizo un llamado a los padres de familia para que no les den tanta libertad a los jóvenes y que estén pendientes de todo lo que hacen sus hijos en las redes sociales. Uno de los retos consiste en comerse un huevo crudo, causarse heridas en el

cuerpo”, afirmó el familiar, quien agregó que “ojalá que esto no vuelva a ocurrir en ninguna parte del mundo”, puntualizó.