

Το «Nerve» είναι μία από τις πολλές μέτριες ταινίες μυστηρίου που κυκλοφόρησαν το 2016. Η πρωταγωνίστρια της ταινίας, η «Vee» είναι μία ανασφαλής έφηβη που μεγαλώνει σε ένα έξαλλο, νεανικό περιβάλλον. Η ζωή των φίλων της και ολόκληρου του κόσμου της ταινίας περιστρέφεται γύρω από ένα παράξενο παιχνίδι. Σε αυτό, ο ενδιαφερόμενος πρέπει πρώτα να επιλέξει αν επιθυμεί να γίνει «θεατής» ή «παίκτης». Οι θαρραλέοι φυσικά επιλέγουν το δεύτερο.

Στην συνέχεια το παιχνίδι – εφαρμογή βάζει διάφορες δοκιμασίες στους «παίκτες». Αρχικά οι δοκιμασίες έχουν την μορφή αθών καθημερινών διλημμάτων: ένα φίλι σε έναν άγνωστο ή μια δοκιμή ενός ακριβού ρούχου. Πολύ γρήγορα όμως, οι «παίκτες» βρίσκονται κρεμασμένοι από την ταρατσα ενός σπιτιού ή παίζουν κορώνα γράμματα τη ζωή τους πατώντας το γκάτζι στη μηχανή αφού πρώτα έχουν δέσει τα μάτια τους. Σε όλο αυτό το αρρωστημένο παιχνίδι, οι «θεατές» παρακολουθούν όσους δοκιμάζονται στο «Nerve».

Η ιδέα της ταινίας ανήκει στον συγγραφέα Ζιν Ράιαν που έγραψε το αντίστοιχο βιβλίο το 2012. Η ιστορία λέει ότι όταν ο Ράιαν τελείωνε τις τελευταίες σελίδες του βιβλίου του, ένας νεαρός στη Ρωσία, ο Φιλίπ Μπουντέικιν, δημιούργησε ένα αντίστοιχο σκοτεινό παιχνίδι. Δεν είχε σκοπό να κάνει best seller, απλώς ήθελε να «καθαρίσει τον κόσμο από τα βιολογικά απόβλητα». Το διαδικτυακό παιχνίδι λέγεται ότι κυκλοφόρησε γρήγορα μέσω της ρωσικής πλατφόρμας κοινωνικής δικτύωσης «Βκοντάκτε» και πήρε την ονομασία «Μπλε Φάλαινα» (σύμφωνα με την ιστοσελίδα της [Corriere della Sera](#) το όνομα «Blue Whale» προέρχεται από τη δραματική συνήθεια των γαλάζιων φαλαινών να αυτοκτονούν πηγαίνοντας σε ρηχά νερά).

Τι είναι το «παιχνίδι» της αυτοκτονίας;

Η «Μπλε Φάλαινα» αποτελείται από διάφορες δοκιμασίες που λαμβάνουν χώρα σε περίοδο 50 ημερών. Ξεκινά με απλά βήματα ζητώντας από τους συμμετέχοντες να ζωγραφίσουν ένα ζώο, να ξυπνήσουν αργά τη νύχτα ή να παρακολουθούν ταινίες τρόμου για μια ολόκληρη μέρα. Στη συνέχεια ξεκινούν πιο σκοτεινές δοκιμασίες. Ο αόρατος διαχειριστής διατάζει τον παίκτη να υποβληθεί στην δοκιμασία του πνιγμού ή σε αυτήν της μπλε φάλαινας. Στην πρώτη, το θύμα καλείται να δέσει μια θηλιά στο λαιμό του και να κινηματογραφήσει τον εαυτό του, ενώ είναι στο όριο του πνιγμού και στην δεύτερη θα πρέπει με ένα μεγάλο μαχαίρι να χαράξει μία φάλαινα πάνω στο χέρι του.



Ένα από τα logo που διαφημίζουν το αρρωστημένο παιχνίδι

Ο παίκτης λαμβάνει τις προσαγές από έναν άγνωστο διαχειριστή που απειλεί τους συμμετέχοντες να μην σταματήσουν το παιχνίδι. «Ξέρουμε τα πάντα για σένα. Θα σε βρούμε» είναι μία από τις απειλές που ακούν όσοι επιθυμούν να σταματήσουν το παιχνίδι. Την 50^η ημέρα, σύμφωνα πάντα με μέχρι τώρα αναφορές, η τελευταία δοκιμασία απαιτεί από τους παίκτες να βάλουν τέλος στη ζωή τους.

Τα θύματα

«Μαμά, υπάρχουν μπλε φάλαινες;» ρώτησε μια μέρα την μητέρα της η 13χρονη Μειλν Λιζέτ από την Κολομβία. Η 37χρονη γυναίκα της απάντησε αθώα πως υπάρχουν, αλλά είναι είδος υπό εξαφάνιση. Δύο μήνες αργότερα, στις 28 Απριλίου 2017, το σώμα της 13χρονης βρέθηκε κρεμασμένο από ένα σχοινί. Η μικρή είχε αποδεχτεί την τελευταία πρόκληση του παιχνιδιού «Μπλε Φάλαινα». Τέσσερα κορίτσια που φαίνεται να αυτοκτόνησαν εξαιτίας του «παιχνιδιού». Όλες τους ήταν ανήλικες

Στη Ρωσία, τη γενέτειρα του παιχνιδιού, 16 αυτοκτονίες κοριτσιών έχουν συνδεθεί ευθέως με τη «Μπλε Φάλαινα». Συνολικά δεδομένα αναφέρουν πως μέσα σε δύο χρόνια υπάρχουν πάνω από 130 αυτοκτονίες ατόμων που αποδέχτηκαν την τελική πρόκληση. Θύματα είναι κυρίως κορίτσια της εφηβικής και προεφηβικής ηλικίας.

Στην χώρα μας, μία 15χρονη από την Κατερίνη λίγο έλειψε να αποτελέσει τα πρώτο θύμα του παιχνιδιού. Η νεαρή νοσηλεύεται στο νοσοκομείο Παπαγεωργίου αφού σύμφωνα με την αστυνομία μεταφέρθηκε εκεί από τους γονείς του. Η ίδια αποκάλυψε πως μέσω του παιχνιδιού κάποιος της ζήτησε να πάρει μεγάλη ποσότητα χαπιών. Ευτυχώς όμως φοβήθηκε και πήρε μόνο δύο χάπια. Νωρίτερα είχε χαράξει το πόδι της και πάλι υπό την υπόδειξη του άνδρα στο παιχνίδι.

Στο Διαδίκτυο έχει κυκλοφορήσει από το βράδυ της Πέμπτης 19 Μαΐου, η είδηση για ένα δεύτερο περιστατικό αυτοτραυματισμού 14χρονης μαθήτριας από τη Θεσσαλονίκη. Από την ΕΛ.ΑΣ. πάντως δεν επιβεβαιώνονται οι πληροφορίες περί δεύτερου θύματος της «Μπλε φάλαινας».

Θεωρία συνωμοσίας;

Η ιστορία του παιχνιδιού «Μπλε Φάλαινα» έχει πολλά «σκοτεινά» σημεία. Σε αρκετές περιπτώσεις, φαίνεται ότι οι ιστορίες αυτοκτονιών έχουν τροφοδοτηθεί από τα σκοτεινά δωμάτια του Διαδικτύου που συνήθως αποκαλούνται «creepypasta», μία παράφραση του «copy and paste» και της λέξης «creepy» (ανατριχιαστικό). Οι χρήστες των συγκεκριμένων ιστοσελίδων «αντιγράφουν και επικολλούν» μία ιστορία τρόμου στα διάφορα σχετικά φόρουμ και έτσι αναπαράγονται μύθοι που δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα.

Αρκετά επιστημονικά άρθρα έχουν αποπειραθεί να εξακριβώσουν τα στοιχεία γύρω από το «παιχνίδι των αυτοκτονιών». Σε [άρθρο της](#), η ιστοσελίδα του έγκυρου περιοδικού Wired αναφέρει μεταξύ άλλων ότι αν και υπήρχαν αρκετές καταγεγραμμένες αυτοκτονίες νεαρών στη Ρωσία τα τελευταία χρόνια, δεν έχουν συγκεντρωθεί αρκετά στοιχεία που να αποδεικνύουν ότι αυτές σχετίζονται όντως με την «Μπλε Φάλαινα».

Ο Φιλίπ Μπουντέικιν φέρεται να δημιούργησε αυτό το παιχνίδι το 2012 θέλοντας να «καθαρίσει την κοινωνία». Πλέον λαμβάνει ερωτικές επιστολές από θαυμάστριες του παιχνιδιού στην φυλακή όπου κρατείται

Τη στιγμή λοιπόν που ο Φιλίπ Μπουντέικιν βρίσκεται στην φυλακή έχοντας παραδεχτεί ότι έχει οδηγήσει αρκετά κορίτσια στην αυτοκτονία για να «καθαρίσει την κοινωνία» και ενώ οι Αρχές σε όλη την Ευρώπη προειδοποιούν τους γονείς για το επικίνδυνο παιχνίδι, μία σειρά από άρθρα έρχονται να θέσουν τις αμφιβολίες τους για διάφορους μύθους γύρω από το τρομακτικό παιχνίδι. Συγκεκριμένα σε άρθρο της, η [Corriere della Sera](#) αμφισβητεί μία σειρά από ειδήσεις που έχουν κυκλοφορήσει για την «Μπλε Φάλαινα» κάνοντας λόγο για «αστικούς μύθους» που μετατρέπονται σε «διαφημιστικό κόλπο ενώ καταλήγουν να αναπαράγονται από τα ευρωπαϊκά Μέσα ως μία δήθεν τάση και μόδα μεταξύ των νέων».

Συμπέρασμα

Το σίγουρο είναι ότι η ιστορία της «Μπλε Φάλαινας» έχει τροφοδοτηθεί και θα συνεχίσει να τροφοδοτείται από ψεύτικες ειδήσεις (fake news): δήθεν νέα θύματα του παιχνιδιού ή ψεύτικες φωτογραφίες με νέους που χαράζουν τα σώματά τους για να περάσουν τις δοκιμασίες. **Ο κίνδυνος όμως είναι πραγματικός** και οι ψευδείς ειδήσεις που γεννά το «σκοτεινό Διαδίκτυο» απλά γιγαντώνουν έναν μύθο που γοητεύει νέους και νέες που αναζητούν την αποδοχή, την ζεστασιά και την συντροφικότητα, έστω και με αγνώστους. Κυρίως όμως θα γοητεύει όσους αισθάνονται δυνατοί αν εκπληρώσουν τους στόχους που τους τίθενται και αδύνατοι να δώσουν τέλος σε ένα τέτοιο επικίνδυνο παιχνίδι.

Πριν από αρκετά χρόνια, όταν υπήρχαν ακόμα οι τηλεκάρτες στα πορτοφόλια μας, κυκλοφορούσε μεταξύ των πιτσιρικάδων ένας αστείος αστικός μύθος. Ελεγε ότι

«αν τηλεφωνούσες από έναν τηλεφωνικό θάλαμο στον αριθμό 666 θα το σήκωνε ο διάβολος». Δεν νομίζω να υπήρχε πιτσιρικάς που να το έχει ακούσει και να μην το επιχείρησε, έστω μία φορά, έστω για πλάκα. Αυτή η αίσθηση του απαγορευμένου, του ριψοκίνδυνου πάντα θα γοητεύει τους μικρούς που ανεβαίνουν τα σκαλοπάτια της εφηβείας. Στην εποχή μας όμως δεν υπάρχουν τηλεκάρτες και οι νεαροί μπορούν να ξεφυτρήσουν σερφάροντας σε έναν διαδικτυακό κόσμο όπου μπορείς να βρεις τα πάντα. Ακόμα και μύθους για ένα επικίνδυνο παιχνίδι αυτοκτονίας που σε προσκαλεί να το γνωρίσεις...