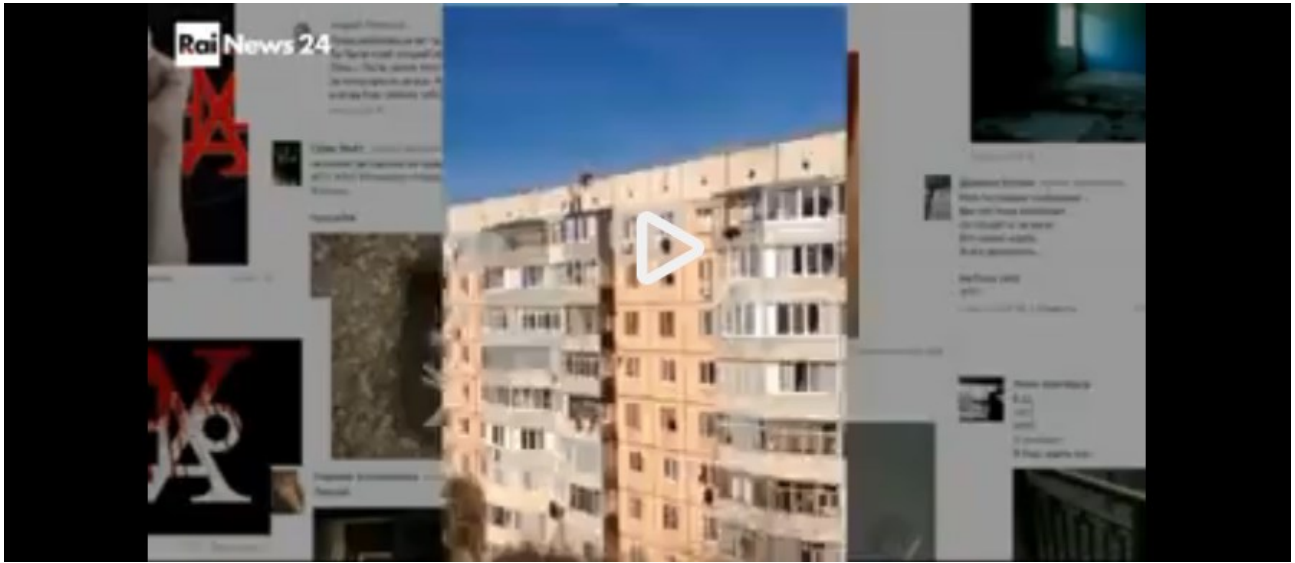


"Blue whale", il gioco della morte inventato da Philip Budeikin: identikit di un serial killer



Balena Blu è il gioco on line che ha indotto diversi adolescenti al suicidio. Marc Innaro, il nostro corrispondente a Mosca, ci racconta come è nato, chi l'ha inventato e chi sono finora le

Fonte: www.rainews.it - 29 maggio 2017

L'ideatore del 'gioco' della morte "Blue whale" è Philip Budeikin, un giovane di 21 anni, studente di Psicologia, recluso in un carcere russo dal 2016. Il suo profilo sembra avvicinarsi molto a quello di un serial killer. Budeikin ha confessato di aver istigato almeno 17 adolescenti connazionali al suicidio per "purificare la società". Il macabro gioco si è già diffuso a macchia d'olio: dalla Russia ha raggiunto il Brasile, ma anche Francia e Inghilterra. In Italia, proprio ieri la polizia postale ha salvato una studentessa 14enne di Ravenna che, sul proprio profilo Facebook, aveva postato foto con lesioni su un braccio. E', questa, una delle pratiche previste dal gioco. Che, passo passo, accompagna al suicidio. A marzo, 'blue whale' aveva colpito a Livorno, vittima un ragazzino di 15 anni che si è lanciato nel vuoto dal 26° piano del grattacielo cittadino. Nella sola Russia sono 157 i ragazzini morti per suicidio nell'ultimo anno.

"Blue whale"

Prende spunto da un fenomeno naturale: questi imponenti cetacei per diversi motivi possono finire per spiaggiarsi sulle coste con il rischio di non essere più in grado di rientrare in acqua, finendo quindi a morire per asfissia e disidratazione. I biologi hanno riscontrato che il fenomeno riguarda spesso gruppi interi di balene, in quanto può capitare che l'intero branco smarrisca la via, oppure nel tentativo di soccorrere un singolo esemplare in difficoltà altri incappino poi nello stesso pericolo. Parliamo quindi di un fenomeno di massa, le similarità con gli effetti sui giovani ragazzi sono davvero numerose. Il 'gioco' consiste nell'attuare 50 azioni (una al giorno) come 'preparazione alla morte', che si concretizza con il gesto ultimo di lanciarsi nel vuoto da un edificio. Queste regole quotidiane sono caratterizzate da autolesionismo (incidersi la pelle o tentare di tagliarsi le vene dei polsi con lamette) e da altre pratiche come guardare film dell'orrore per 24 ore continuative, ascoltare una particolare musica con video psichedelici e non dormire.