

**Kas tas „Mėlynasis banginis“?** „Mėlynasis banginis“ – tai internetinis žaidimas, tikslingai nukreiptas į 11-16 metų amžiaus paauglius, turint tikslą pilnai pavergti jų pasąmonę, manipuluojant jais ir įperšant „mirties kultą“. Žmonės, kurie verbuoja vaikus, daro tai ypatingai išradingai, viliodami vaikų dėmesį mistiniais ženklais ir reiškiniais, mįslingais piešiniais ir posakiais, netradicine muzika. Jie sąmoningai įtraukia vaikus į pavojingą veiklą, vadinamą „žaidimu“, kurios vienintelis tikslas – vaiko mirtis. Žaidimas itin sparčiai plinta ne tik Lietuvoje, bet ir Lenkijoje, Ukrainoje, Kazachstane, Kirgizijoje, Rusijoje ir kitose šalyse.

**Kodėl būtent „Mėlynasis banginis“?** Internete paplitusi klaidinga teorija, kad mėlynieji banginiai – tai žinduoliai, sąmoningai ir masiškai išplaukiantys į krantą, kur jų laukia neišvengiama mirtis ir toks jų elgesys siejamas su savižudybe. Tačiau ši teorija neturi nieko bendro su realybe, iš tiesų banginiai nesižudo, o ant sekumos užplaukia migruodami, kai dėl tam tikrų gamtinių reiškinų sutrinka žemės magnetinis laukas ir tai banginius suklaidina. Išgelbėti banginiai, sugražinti į jūrą, po to dar nugyvena ilgus metus.

**Ką reiškia šis žaidimas?** Tai socialiniuose tinkluose, tokiuose kaip „Facebook“, „V kontakte“, „Odnoklasniki“ ir pan., sukurta grupė, prie kurios jungiasi nariai. Vėliau bendravimas vyksta mobiliuoju telefonu per programas „Viber“, „Wats up“ ir pan. Žaidimo esmė – paauglys per 50 dienų turi įvykdyti 50 užduočių, kurių paskutinė – savižudybė. „Mėlynasis banginis“ priklauso vienai iš grupių, kurios dar vadinamos „mirties grupėmis“. Tai suicidą (savižudybę) propaguojančios grupės, kurių veikla nukreipta į silpniausią ir pažeidžiamiausią visuomenės dalį – vaikus. Galima drąsiai teigti, jog šių grupių veikla priskirtina prie internetinio terorizmo. „Mirties grupėms“ priklauso begalė žaidimų, tačiau vienos žinomiausių yra „F51“, „F57 pradžia (Ф57 источник)“, „F58“, „Sąmonės eskortas (Ескорт страстей)“, „Tylusis namas (Тихий дом/ Silent house)“, „Banginių jūra (Море китов)“, „Pažadink mane 4:20 (Разбуди меня в 4:20)“, „Šviesos angelai (Ангелы света)“, „Viskas apie F57. Dabar tu žinai viską (Все о Ф57. Теперь ты знаешь все)“, „Bėk arba mirk (Беги или умри/ Run or die)“, „Dink 24 valandom (исчезни на 24 часа)“, „One insider 6996“. Visų šių žaidimų finalas – savižudybė. Kovoti su tokiomis grupėmis yra sudėtinga, kadangi užblokavus vieno grupės nario paskyrą, akimirksniu atsiranda kelios naujos ir žaidimas tęsiasi nuo to momento, kur ir nutrūko.

Vaikui, užsiregistravus vienoje iš minėtų grupių, „priskiriamas“ taip vadinamas „kuratorius“, kuris ir duoda užduotis. Neretai „kuratoriai“ save vadina „banginiais“. Žaidimo eigoje „banginiai“ gali keistis.

Išeiti iš žaidimo galima, tačiau padaryti tai yra labai sudėtinga. Jeigu žaidėjas informuoja, kad nebenori tęsti žaidimo ir nori iš jo išstoti, į socialinį tinklą įsiunčiama nuoroda, teigiant, kad paauglys gali išsiregistruoti ją nuspaudęs (arba sugalvojama kita priežastis, svarbiausia, kad nuoroda būtų paspausta). Nuspaudus atsiųstą nuorodą, monitoriuje ar ekrane atsiranda užrašas, kad puslapis nerastas (Error 404). Tačiau, kai tik nuspaudžiama nuoroda, „banginis“ gauna vaiko kompiuterio IP adresą, gyvenamosios vietos adresą, apie socialiniuose tinkluose esamą vaiko parašytą kitą asmeninio gyvenimo informaciją. Kai duomenys pakliūna kuratoriui, prasideda vaiko šantažas. Vaikui grasinama, kad jei jis nenusižudys, „banginiai“ nužudys jo tėvus, artimuosius, draugus ir jį patį. Vaikui įteigiama, kad jis arba turi mirti pats, arba kartu su juo ir dėl jo kaltės mirs kiti žmonės. Tokiu būdu vaikas netenka pasirinkimo laisvės.

Vaikai, nusprendę dalyvauti šiame žaidime, yra skirstomi į dvi grupes: viena - tai vaikai, iš tiesų turintys rimtų ketinimų nusižudyti; antra grupę sudaro vaikai, ryžęsi šiam žaidimui iš smalsumo ir nesuvokdami, kad žaidimas su mirtimi baigiasi gyvybės netekimu.

Iš pradžių vaikai narystę „Mėlynajame banginyje“ suvokia kaip žaidimą, neįvertinę viso situacijos rimtumo. Pradžioje yra linksma, paaugliai, protestuodami prieš tėvus ir aplinką, didžiuojasi tuo, kad yra „mirties grupės“ nariais. Kuratorius, betarpiškai bendraudamas su vaiku, sužino jo situaciją, guodžia, palaiko, tampa artimu „draugu“. Tokie vaikai, suklaidinti kuratorių „geranoriškumu“, paklūsta, vykdo užduotis ir palaiptams bei nepastebimai ištraukia į žaidimą. Maždaug ties 25-ąja užduotimi vaikas pradeda suvokti, kad tai jau nebe žaidimas, tačiau negali iš jo išstoti, nes būna įbaugintas, šantažuojamas, būna iškreiptas jo tikrovės suvokimas, vaikas būna įtikintas, kad tik mirtis gali išlaisvinti jį nuo skausmo, kad po mirties jis patirs ramybę, kad tik po savižudybės jis jausis laimingas, kad tik iškeliavus iš šio pasaulio, jis nebus vienas. Nematydamas kitos išeities, būdamas stipriai psichologiškai paveiktas, vaikas ryžtasi savižudybei. Vieni paaugliai nusižudo, kad apsaugotų savo artimuosius nuo butaforinio ir netikro pavojaus, kiti – kad nutrauktų savo sielos kančias.

**Kokios žaidimo „Mėlynasis banginis“ užduotys?** Užduotys dažniausiai yra individualios kiekvienam vaikui, atsižvelgiant į jo išgyvenimus ir psichologinę būseną. Iš pradžių užduotys būna „nekaltos“, pavyzdžiui, vaikui sakoma nupiešti banginį ant popieriaus lapo, priėti prie lango, tačiau vėliau jos tampa sudėtingesnės ir visas jas sieja žiaurus savęs žalojimas, įteigiant, kad fizinis skausmas palengvina dvasinius išgyvenimus. Nuo pradžių paaugliams siūloma susipjaustyti ranką skutimosi peiliuku, vėliau tuo pačiu peiliuku išpjaustyti ant kūno užrašus (pavyzdžiui „Banginių jūra“, F57, F58 ir pan.), išraižyti banginio piešinį, susipjaustyti kaklą, lūpą, badyti save adata ir t. t. Likusios užduotys nepasižymi originalumu, visos jos daugiau ar mažiau nukreiptos į savo kūno žalojimą, siaubo filmų peržiūrą, filmų apie savižudybę propagavimą, keistos ir psichiką veikiančios muzikos klausymą. Vaikas verčiamas išgyventi pavojų, pavyzdžiui reikia perbėgti priešais atvažiuojantį automobilį arba perbėgti po važiuojančio traukinio platformom, naktį užėiti į apleistą namą, kuriame, neva, yra vaидуoklių, ir pan. *Pažymėtina, kad kiekviena įvykdyta užduotis turi būti nufotografuota arba nufilmuota ir nuotrauka arba vaizdo įrašas tuoj po užduoties įvykdymo turi būti nusiųstas paauglio veiksmus kontroliuojančiam ir užduotį duodančiam asmeniui.*

Dažniausiai pasitaikančios „Mėlynojo banginio“ užduotys (nuo 1 iki 50):

1. Ant rankos skutimosi peiliuku išpjaustyti užrašą „f57“;
2. Atsikelti 04:20 val. ir žiūrėti siaubo video;
3. Negiliai vertikaliai susipjaustyti venas ant rankos (3 vertikalūs įpjovimai);
4. Nupiešti banginį ant lapelio;
5. Jei esi pasirengęs tapti žaidėju, ant kojos skutimosi peiliuku turi išpjaustyti žodį „Taip“, jei kol kas dar nesi pasirengęs, tuomet susipjaustai bet kurią kūno vietą;
6. Užšifruota užduotis, kuri skiriama individualiai;
7. Pradraskyti ant kūno užrašą „F40“;
8. Parašyti savo socialinio tinklapio puslapyje tekstą „#ašbanginis“;
9. Individuali užduotis, susijusi su baimės įveikimu;
10. Atsikelti 04:20 val. ir užlipti ant namo stogo;
11. Aštriu daiktu išraižyti ant rankos banginį.

12. Visą dieną žiūrėti siaubo video, kurią atsiunčia kuratorius;
13. Visą dieną klausyti kuratoriaus atsiųstą muziką;
14. Susipjaustyti lūpą;
15. Badytis adata;
16. Žaloti save;
17. Užlipti ant aukščiausio pastato stogo;
18. Užlipti ant tilto;
19. Užlipti ant krano;
20. Užduotis, susijusi su pasitikėjimu;
21. Tiesiogiai susisiekti su „banginiu“ (Skype, Viber, Wats up ir pan.);
22. Užlipus ant stogo atsistoti ant krašto nuleidus kojas žemyn;
23. Užšifruota individuali užduotis;
24. Slapta individuali užduotis;
25. Bendravimas su „banginiu“;
26. Yra pasakoma mirties data ir vaikas su tuo turi susitaikyti;
27. Atsikelti 04:20 val. ir nueiti prie geležinkelio bėgių, atsistoti kaip įmanoma arčiau važiuojančio traukinio;
28. Visą dieną su niekuo nebendrauti;
29. Duoti priesaiką, kad esi žaidėjas;
30. Nuo 30 iki 49 užduoties (19 dienų) kiekvieną dieną turi keltis 04:20 val., žiūrėti atsiųstą siaubo video, klausyti atsiųstos psichiką veikiančios muzikos, kiekvieną dieną ant kūno darai po vieną įpjovą, bendrauji su kuratoriumi;
50. Nusižudai (duodamas pasirinkimas kaip nusižudyti: šokti nuo aukšto mano stogo, atsigulti ant bėgių ir žūti po traukiniu, pasikarti arba žūti po automobilio ratais).

Dažniausiai, vaikai bijo vieni pereiti minėtus išbandymus, todėl stengiasi į „žaidimą“ įtraukti savo draugus. Dėl šios priežasties žaidėjų ratas plinta ypatingai sparčiai. Žaidėjai per pusantro mėnesio visiškai užsiveria savyje, juos kamuoja košmarai, atsiranda keistos haliucinacijos. Dėl nuolatinio miego trūkumo vaikas nebesigauja kur tikrovė, o kur iliuzija, sąmonė pradeda painiotis. Esant vaikui tokioje būsenoje, juo manipuliuoti tampa lengviausiai.

**Kaip atpažinti, kad vaikas dalyvauja šiame žaidime?** Pirmas požymis – vaikas užsidaro savyje, stengiasi su niekuo nebendrauti, tampa apatiškas aplinkai, nekuria ateities planų, daug laiko praleidžia prie kompiuterio, pastoviai su kažkuo susirašinėja mobiliuoju telefonu, slepia telefoną ir nepalieka jo be priežiūros. Iš telefono, kaip taisyklė, būna ištrinta susirašinėjimo istorija, uždedami slaptažodžiai, kad niekas negalėtų pamatyti informacijos, vaikas nustoja lankęs mokyklą, dažnai praleidžia laiką vietoje, apie kurias nepasakoja. Pasikeičia muzikinis skonis, vaikas naktimis žiūri filmus ar video vaizdus, kuriuos iš karto išjungia, kai į kambarį kažkas ateina. Atsiranda susidomėjimas pomirtiniu gyvenimu, vaikas vis dažniau užsimena apie mirtį, kalba keistom frazėm, tačiau ryškiausias požymis – randai ir žaizdos ant kūno, pjaustymosi žymės.

**Ką daryti jei vaikas tapo žaidėju? PRISIMINKIME, KAD VIENINTELIS SAVIŽUDYBĖS PRIEŠNUODIS – TAI MŪSŲ DĖMESYS, MŪSŲ RŪPESTIS IR MŪSŲ PALAIKYMAS. MŪSŲ VISŲ.**

Nereikia kontroliuoti vaiko susirašynėjimo socialiniuose tinkluose ir mobiliajame telefone, nereikia slapčia skaityti jo dienoraščio, nereikia laikyti užrakinto namuose ir apriboti bendravimo su kitais paaugliais ir žmonėmis tam, kad jį apsaugoti. **Vienintelis ir teisingas kelias – tapti vaikui draugu, kad vaikas Jumis pasitikėtų, kad nebijotų pasipasakoti, kad nebijotų būti nubaustas už tai, ką padarė, kad būtų užtikrintas, jog jis bus suprastas, kad jis nesijaustų VIENIŠAS.**

Kiekvienas vaikas, išgyvendamas tam tikrus įvykius savo gyvenime, mano, kad jo skausmo niekas nesupranta, kad tas skausmas yra nepakeliamas, kad tik jis vienas tai patiria. Vaikui skauda nuolat, skausmas drasko jo sielą ir vaikas neranda paguodos, jis nežino ką padaryti, kad neskaudėtų. Skaudančia širdimi vaikas užmiega ir pabunda. Kiekvieną akimirką, kiekvieną dieną, savaitę po savaitės, mėnuo po mėnesio jis jaučia sielvartą - skausmą, nuo kurio nėra vaistų. Būdamas tarp žmonių jis jaučiasi vienišas, vaikas atsiduria tuštumoje, gyvena tarsi rūke, klaidžioja tamsumoje, pasiklysta savyje ir neranda išeities. Supantys aplinkiniai, abejingi jo išgyvenimams, nesureikšmina ir kartais net išsityčioja iš vaiko patiriamų emocijų, paviršutiniškai teigdami, kad tai tik menkniekis. Bet juk vaikui tai – TRAGEDIJA, dėl kurios jis patiria nepakeliamą sielvartą.

Išsiskyrimas su vaikinu ar mergina, tėvų nuolatinė kontrolė ir despotiškas elgesys, patyčios, mokytojų nepagrįstas (kaip vaikui atrodo) „kabinėjimasis“ bei nesąmoningi reikalavimai ir t.t. Visą tai kiekvienas vaikas išgyvena individualiai. Net ir menkiausias, nereikšmingiausias įvykis, gali priversti vaiką išgyventi neigiamus, slegiančius jausmus. Nerasdamas paramos ir pagalbos realiame gyvenime, vaikas jos pradeda ieškoti socialiniuose tinkluose. Apmaudu ir graudu, tačiau būtent ten jis tai ir randa. Randa netikrus „draugus“, kuriais pasitiki, kuriems atsiveria, nes daugiau niekas jų nesupranta... „Virtualus bičiulis“ yra geras, suteikia palaikymą, su juo būna ne taip sunku, jis pataria, „drauge išgyvena“, suteikia viltį... Vaikas nesupranta, kad kuratoriaus tikslas – atimti tai, kas yra brangiausia – gyvybę.

Nei vienam vaikui mintis apie savižudybę neateina staiga. Tai ilgas ir sisteminis procesas. Kiekvienoje šio proceso stadijoje yra galimybė vaiką sustabdyti. Dalyvavimas tokio pobūdžio žaidimuose, iššaukiantis elgesys, patyčios iš kitų vaikų, protesto akcijos prieš tėvus ir mokytojus, visa tai – nebylus vaiko pagalbos šauksmas. IŠGIRSKIME jį!

**Koks yra tikrasis „mirties grupių“ tikslas?** Yra kelios teorijos. Pirmoji – pinigai. Mes nesame užtikrinti, kad už „banginių“ ar taip vadinamų „kuratorių“ nestovi įtakingi ir turtingi asmenys, dalyvaujantys tam tikrame azartiniame žaidime, statantys didelius pinigus kieno „banginis“ geriau sugebės įtikinti vaiką nusižudyti.

Antra teorija taip pat susijusi su pinigais, kurios tikslas pasipelnyti iš turtingų ir nevisai sveiką psichiką turinčių asmenų, kurie į „banginių“ sąskaitą perveda pinigų už atsiųstas nuotraukas ir video medžiagą, kurioje užfiksuota kaip vaikas save žaloja.

Trečia teorija yra globalinė – terorizmas, kurio tikslas išnaikinti kuo daugiau žmonių, gaunant iškreiptą pasimėgavimą nuo brutalaus, žiauraus, nesąžiningo, baisaus ir tragiško žaidimo.

Jei vaikai, pasiryžę žaisti šį žaidimą ir beprasmiškai prarasdami savo sveikatą ir gyvybę tai supras - supras tikrąją žaidimo esmę, jei jie pajaus, kad yra NE VIENI, kad juos supa žmonės, kuriems jie RŪPI, galimai „Mėlynasis banginis“ išnyks iš mūsų visų gyvenimo, kaip išnyksta ILIUZIJA.

Pagalbos telefonai:

Jaunimo linija 8 800 28888 dirba I-VII visą parą;

Vaikų linija 116 111 dirba I-VII 11:00 - 21:00 val.

Linija Doverija (rusų kalba paaugliams ir jaunimui) 8 800 77277 dirba II-VI 16.00 - 20.00 val.

Krizių įveikimo centras - konsultacijos teikiamos per Skype arba atvykus į Krizių įveikimo centrą (Antakalnio g. 97, Vilnius, <http://www.krizesiveikimas.lt>) 8 640 51555 dirba I-V 16.00–20.00 val., VI 12.00 – 16.00 Skambučius į visas linijas apmoka SADM iš Valstybės biudžeto lėšų.

Emocinė parama internetu „Vaikų linija“. Registruotis ir rašyti svetainėje: <http://www.vaikulinija.lt> Atsako per 2-3 darbo dienas;

„Jaunimo linija“ - registruotis ir rašyti svetainėje: <http://www.jaunimolinija.lt/laiskai> Atsako per 2 darbo dienas;

„Vilties linija“ - rašyti svetainėje: <http://paklausk.kpsc.lt/contact.php> arba [vilties.linija@gmail.com](mailto:vilties.linija@gmail.com) Atsako per tris darbo dienas;

Psichologinės konsultacijos - rašyti el. paštu: [psyvirtual@psyvirtual.lt](mailto:psyvirtual@psyvirtual.lt). Daugiau informacijos svetainėje: <http://www.psyvirtual.lt> Atsako per 2 darbo dienas

Pagalba nusižudžiusių artimiesiems - rašyti el. paštu: [laukiam@artimiems.lt](mailto:laukiam@artimiems.lt) Atsako per 2-3 darbo dienas;

Krizių įveikimo centre (Giedraičių 60 A, Vilnius, [www.krizesiveikimas.lt](http://www.krizesiveikimas.lt)) budi psichikos sveikatos specialistai, su kuriais galite pasikonsultuoti atėję arba per Skype be išankstinės registracijos ir nemokamai. Į budinčius psichologus bus galima kreiptis darbo dienomis 16-20 val., šeštadieniais 12-16 val. Darbo laikas: I, III, V 16.00–20.00 Visa papildoma informacija – puslapyje [www.klausau.lt](http://www.klausau.lt)

Pagalba nusižudžiusių artimiesiems: savitarpio pagalbos grupė, dažniausiai užduodami klausimai, literatūra ir kita naudinga informacija puslapyje [artimiems.lt](http://artimiems.lt)

Vaikų ir paauglių krizių intervencijos skyrius. Veikia visą parą. (8-5) 275 75 64.