

Blue Whale: a Bari ricompare il “gioco” degli adolescenti

È stata scoperta grazie all'intervento di sue amiche di chat che hanno segnalato alla Squadra mobile di Bari che una adolescente stava scalando i livelli del “Blue Whale”. Il “gioco” virtuale, suddiviso in 50 livelli, richiede ai giocatori prove sempre più difficili e pericolose sino all'ultima che è il suicidio.

La ragazza barese, la “protagonista”, aveva raggiunto il trentesimo livello e le sue amiche virtuali vista la determinazione con la quale stava “giocando” hanno capito che il pericolo stava diventando reale.

Sentita da investigatori specializzati nell'ascolto di minori e con l'aiuto di uno psicologo, la ragazza ha confessato di partecipare a diverse chat di messaggistica e di avere profili social dove i poliziotti hanno trovato i segni di un grande disagio: parole di sofferenza e desiderio di morte erano accompagnate da foto inequivocabili come treni in transito.

I genitori erano all'oscuro di tale gioco pur affermando di aver notato ultimamente una maggior introversione della ragazzina, una tendenza a passare molto tempo sul cellulare e, da poco, alcuni tagli sulle braccia; tali lesioni erano state imputate a graffi del gatto di casa mentre, in realtà, erano tagli di lamette, una delle prove imposte dal “Blue Whale”.

Sul cellulare della giovane erano registrate diverse chat i cui nomi facevano ricondurre a gruppi di ragazzi e ragazze che vivevano il medesimo disagio e che forse partecipavano allo stesso gioco.

Le indagini, coordinate dal Servizio centrale operativo, hanno interessato 13 regioni all'interno delle quali le singole Squadre mobili hanno ascoltato molti minori. In quattro casi è stato accertata la partecipazione al gioco; si tratta di altre quattro adolescenti con età compresa tra i 12 ed i 15 anni dal carattere chiuso e con una grande predisposizione all'uso dei social network. La ragazza di Bari era la loro “curatrice” e dava sulla chat, volta per volta, le indicazioni sulle prove da sostenere.

Le indagini stanno cercando di dare un volto al “curatore” del gioco allo stato solo una figura virtuale e che è in realtà la persona, o le persone, che gestiscono le prove dei giocatori. È anche possibile che il curatore non esista e che le prove, ormai diffuse in Rete, siano state affrontate dalle adolescenti in completa autonomia quello che è reale è il disagio delle ragazze e la pericolosità di certe “prove”.

31/10/2018