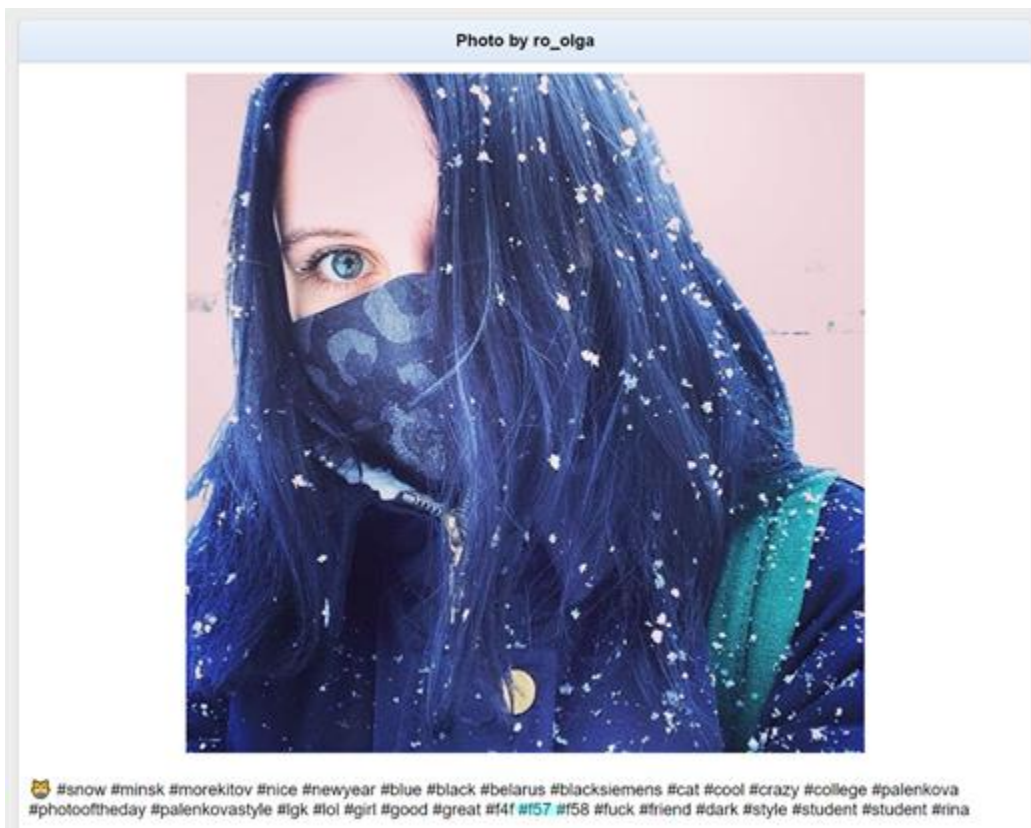


### 10 potvrzených faktů, které už víme o Modré velrybě v České republice

Vedoucí projektu [E-bezpečí](#) Pedagogické fakulty Univerzity Palackého v Olomouci Kamil Kopecký uvedl pro server [HlidaciPes.org](#) řadu cenných informací týkajících se případu „Modrá velryba“. Toto je dnes známo:

1. Modrá velryba není žádná speciální herní aplikace. Je to označení, které se používá pro sebevražedné internetové hry – název vychází z toho, že plejtváci obrovští (nazývaní modrá velryba) čas od času sami zaplouvají do mělčin na pobřeží, kde umírají. Tyto sebevražedné hry se zrodily v Rusku. Na tamních sociálních sítích existovaly skupiny, v nichž se sdružovaly děti se sklony k **sebeпоškozování a sebevraždě**. Hledaly napojení na někoho, kdo jim porozumí nebo poradí. (V Rusku spáchá sebevraždu třikrát více dětí, než je celosvětový průměr.) Někteří **administrátoři** začali přemýšlet, jak zvýšit počet návštěvníků ve svých skupinách a přišli s konceptem **šířící se výzvy - vytvořili úkoly**, které se stupňují. První úkol zněl například „vyřezat si ‚F57‘ na ruku, poté vyfotit a poslat kurátorovi“, přičemž F57 je odkazem k názvu jedné takové skupiny. Pokračovalo se mimo jiné vyřezáním velryby do ruky a **hra končila příkazem skočit z budovy**.



Popisek: Použití hashtagu #f57 odkazujícího k jedné ze skupin na osobním profilu dívky na Instagramu

2. Pro zesílení online výzvy byl vytvořen **system kurátorů**, což byli původně lidé ze samotných skupin. Ti se stávali dozorcí hráčů, které nutili k plnění úkolů a vydírali, když se jim pokoušeli vzepřít. Používali i takové metody, jako například vyhrožování smrtí matky, ublížením rodině nebo přátelům za nesplnění úkolu.
3. V průběhu rozjezdu hry **se zabila jedna dívka**, která před smrtí zveřejnila na svém profilu fotografii s konkrétním hashtagem. Administrátoři toho využili a **vytvořili mýtus**, že právě tito sebevrazi byli ti, kdo jejich hru úspěšně dokončili.
4. Počátek hoaxu je tedy v oněch skupinách, které reálně existovaly a skutečně pracovaly s konceptem sebevražděné hry. Ruský deník Novaja Gazeta informoval, že na internetu existuje sebevražděná hra, následkem které Rusové ve velkých počtech páchají sebevraždy. **A to už je ovšem hoax.** Nikdy nebyla dokázána spojitost mezi těmito sebevraždami a online skupinami. Poté se začaly objevovat spekulace, že v souvislosti s tímto fenoménem lidé páchají sebevraždy, že tahle a tahle holka to hrála atd. a začaly se vytvářet mýty. Děti do těchto online skupin samozřejmě chodily, ale proto, že měly již předtím sklony k sebepoškození a k sebevraždě, nikoli proto, že je k takovému jednání inspirovala hra Modrá velryba. Tvůrci některých těchto skupin se později sami vyjádřili, že jejich cílem nebylo nabádat k sebevraždám. Hru vytvořili proto, aby zvyšovala návštěvnost jejich stránek a finanční zisk z inzerce.<sup>1</sup>
5. Média způsobila, že hra a její pravidla postupně doputovaly až do České republiky. První informace o Modré velrybě se objevily v únoru v médiích, především v bulvárním tisku, kde to zapadlo a nikdo se tomu hlouběji nevěnoval - a tím pádem **to ani nikdo nenapodoboval.**
6. Až do zveřejnění oficiálního policejního prohlášení byl v České republice evidován pouze **jeden případ**, který odpovídal fenoménu Modrá velryba. Toto dítě mělo **psychické problémy** a samo si aktivně vyhledávalo na internetu informace.
7. Policie vydala oficiální prohlášení, že se zde objevila tato hra a že prověřuje souvislosti. Lidé si začali zjišťovat další informace a narazili právě na informace z bulváru. Následně i ostatní nebulvární média přebrala policejní informaci a důvěryhodnost zprávy utvrdila. Všechna **média replikovala stejné informace, ten samý hoax.** Najednou se spekulovalo o tom, že policie prověřuje, zda případ dvou holek, které skočily pod vlak, je výsledkem hry. Nebo se

---

<sup>1</sup> <http://www.snopes.com/blue-whale-game-suicides-russia/>

objevily zprávy o tom, že dvě Rusky skočily z okna a dokončily hru Modrá velryba. **To všechno jsou však výmysly.**

8. Policie tedy rozfoukala téměř vyhaslý oheň a média se stala jednotlivými kusy dřeva, které jej udržovaly při životě. E-bezpečí poté vydalo prohlášení, že **„problém je právě ta medializace, protože děti nejsou dospělí a budou to napodobovat.“** A skutečně. V několika následujících dnech přijala linka E-bezpečí asi padesát oznámení o tom, že se do Modré velryby nějaké děti zapojily, že to zkusily nebo že jsou ve fázi plnění nějakého konkrétního úkolu.
9. Policie udělala to, co dělat má. Informovala o riziku, ale zvolila špatnou formu, špatné načasování a špatnou cílovou skupinu. Policie byla již před Velikonocemi upozorněna na to, že je nutné snížit případnou paniku, případně nechat paniku zcela utichnout a informovat o tom, že jde o hoax. Navzdory tomu ale potvrdila existenci fenoménu a napsala, že to je pravda a že se vyšetřují reálné případy. Neřekla však zásadní věc – **to, že případy, které jsou vyšetřované, se staly až po zveřejnění.** Před ním byl pouze jeden případ, ale po zveřejnění desítky.
10. Čtenář článků o Modré velrybě nutně nabyde dojmu, že popisují skutečnou nebezpečnou zábavu. Ve skutečnosti je geneze fenoménu Modré velryby opačná a v této podobě tato **„hra“ vznikla právě na papírech různých novin** jako jakýsi slepenec sesbíraných mýtů a polopravd. Až poté se možná někdo pokusil ze zvědavosti Modrou velrybu hrát, někdo jiný se vydával za kurátora, ale k vytvoření organizované struktury kurátorů a hráčů naštěstí nikdy nedošlo.