



**Tecnológico
de Antioquia
Institución Universitaria**

**Retos Cibernéticos que incitan al suicidio, influencia, Factores de Riesgos,
Conocimiento e interacción en adolescentes en la Ciudad de Medellín**

Realizado por:

Yuri Marcela Galvis López
Natalia Galeano Restrepo
Carolina Acevedo López

Docente

Felipe Agudelo

Asignatura

Trabajo de grado 2

Programa

Psicología

Medellín, 22 de Octubre de 2020

Retos Cibernéticos que incitan al suicidio, influencia, Factores de Riesgos, Conocimiento e interacción en adolescentes en la Ciudad de Medellín

Resumen

A través de las décadas el suicidio ha sido objeto de estudio y ha trascendido a nivel mundial, de tal magnitud que ha logrado convertirse en un problema de salud pública, a este problema se le suma nuevas modalidades que atentan contra la vida misma, como los retos mortales, los cuales incitan a la participación de su público por medio de pruebas rigurosamente estructuradas y llamativas, con un fin de provocar de manera consiente la muerte de algunos participantes; esta problemática se da a conocer desde inicios del año 2017 con el reto de “La ballena azul” siendo este, el origen de numerosas víctimas. Así mismo, en los años posteriores ha evolucionado la pericia en la elaboración de nuevos retos mortales que representan un peligro para los adolescentes en la actualidad. La investigación da a conocer los medios de comunicación que generan mayor conocimiento a los adolescentes Colombianos de un Colegio de la comuna 6 en Medellín, sobre estos retos que incitan al suicidio y los factores de riesgo que conllevan a la participación en los mismos.

A

Throughout the decades suicide has been studied and has transcended worldwide, of such magnitude that it has managed to become a public health problem, to this problem new modalities are added that attempt against life itself, like the deadly challenges, which incite the participation of its public by means of rigorously structured and striking tests, with the purpose of provoking in a conscious way the death of some participants; this problem is made known since the beginning of the year 2017 with the challenge of "The blue whale" being

this, the origin of numerous victims. Likewise, in the following years, the expertise in the elaboration of new deadly challenges that represent a danger for teenagers today has evolved. The investigation makes known the media that generate more knowledge to the Colombian adolescents of a School of the commune 6 in Medellin, on these challenges that incite to the suicide and the factors of risk that entail to the participation in the same ones.

Introducción

Los retos cibernéticos que incitan al suicidio o también conocidos como juegos “mortales”, consisten en acondicionar algunas personas vulnerables emocionalmente, hacia actos suicidas por medio de pruebas que van desde actividades aparentemente inofensivas hasta acciones que conllevan a la muerte, ya sea consciente o inconscientemente; estos se dan a conocer a través de la “Ballena azul”, reto que se popularizó en el año 2016 en Rusia y fue expandiéndose a nivel mundial con el tiempo, convirtiéndose en un pilar de inspiración para la creación de nuevos ciber retos. En Colombia se mencionaron los primeros casos en el año 2017, cabe resaltar que no hay estudios previos sobre dichos sucesos, sin embargo, se tiene conocimiento por los medios de información nacionales.

Es entonces que, la difusión de la información de estos retos se dio a través de los medios cibernéticos (Redes sociales y navegadores de internet), de comunicación (Televisión) y por medio de los tipos de comunicación (verbal y escrita). Teniendo en cuenta lo anterior, la investigación da a conocer los medios de comunicación que generan mayor conocimiento a los adolescentes Colombianos de un Colegio de la comuna 6 en Medellín, sobre los retos cibernéticos que incitan al suicidio y los factores de riesgo que conllevan a la participación en los mismos. Teniendo en cuenta el concepto de adolescencia Arminda Aberasturys (2004) menciona que es una condición o un proceso de crecimiento que se da específicamente en un periodo de vida entre la pubertad y el desarrollo completo del cuerpo

comprendiendo los rangos de edad entre los 12 a los 21 años para las mujeres y en los varones de los 14 a los 25 años.

Los adolescentes son la población que más interactúa con los medios masivos de comunicación, estos medios son una herramienta beneficiosa en caso de ser bien utilizadas, o por el contrario, su mal uso puede llegar a ser agresiva, amenazadora e incluso un causal de suicidio entre los adolescentes; partiendo de esta premisa, surge el término ciber-suicidio, definiendo el internet como ente influenciador de la conducta suicida de acuerdo a lo mencionado por Baros (2017). Comprendiendo lo anterior, es posible entender diversos factores que conllevan a la toma de decisiones en el intento suicida, los adolescentes parecen particularmente susceptibles a la influencia de los medios masivos de comunicación (Villalobos Galvis, F. H. (2009). Estos pueden ser un medio de difusión del contagio suicida, se plantea que la presencia de conductas suicidas se da por personas significativas o identificación de modelos a seguir, así como entre pares con las mismas conductas e individuos del mismo grupo social.

En la actualidad los medios cibernéticos juegan un papel importante en esta población, esto es posible inferir teniendo en cuenta el contexto actual en el que se desenvuelven. Clay Shirky (2013), da entender que el internet es el medio más importante y más usado para interactuar con los otros.

En la investigación se pueden identificar los posibles factores de riesgo que influyen la participación en los retos cibernéticos que incitan al suicidio, el peligro y el conocimiento que tienen los jóvenes y adolescentes frente a los mismos.

El internet, las redes, los juegos suicidas se encuentran ubicados dentro de la hipermodernidad; planteada por Lipovetsky (2008) como la necesidad de ir avanzando a la par con la sociedad y el mundo moderno, quien no avance ni se sumerja en el mundo cibernético “desaparecerá” o se “perderá” en el mundo al no encajar. Caracterizada como

una sociedad liberal en movimiento, la fluidez y la flexibilidad, desligada de los grandes principios estructuradores de la modernidad; Esta genera fácil accesibilidad al público, convirtiéndose en una multitud, según Le Bon dentro de una multitud, todo sentimiento y todo acto son contagiosos, hasta el punto de que el individuo sacrifica muy fácilmente su interés personal al interés colectivo, actitud contraria a su naturaleza y de la que el hombre sólo se hace susceptible cuando forma parte de una multitud.

Es entonces como el presente estudio busca conocer los factores por los cuales los adolescentes pueden llegar a interactuar con retos cibernéticos que incitan al suicidio, identificando a su vez los medios de comunicación que los conducen a informasen sobre estos.

Finalmente la investigación da a conocer los posibles causales que llevan a los adolescentes a participar en los retos mortales, aportando de esta manera información sobre los riesgos en los que se pueden ver inmersos los adolescentes teniendo en cuenta la época actual, donde la hipermodernidad juega un papel importante en la sociedad y sus dinámicas.

Metodología

Los retos cibernéticos que incitan al suicidio, han sido noticia al rededor del mundo por el peligro que ocasiona a los participantes; el internet es un recurso que puede llegar a dominar a los jóvenes, quienes generalmente son los más vulnerables en este medio, debido al no control de la información que está depositada en la red, accediendo a diversos contenidos que llegan a provocar en algunos casos la toma de decisiones erradas a su realidad, alcanzando a la posibilidad de atentar con la vida de otros individuos incluso con la vida misma según (Iles, 2019) de acuerdo a esto y el fácil acceso que pueden tener los adolescente a los medios virtuales del internet se intuye que Facebook y YouTube, son redes sociales que proporcionan información sobre los retos cibernéticos y logran incitar en la

participación de los mismos. Por ejemplo La Ballena Azul, es un reto originado en Rusia que según (Gracia M.a García Larraa & Víctor de Diego Cifuentesb &, 2018) es creado por un autodenominado “curador” y definido por él mismo como “limpieza social”. Un administrador se pone en contacto con sus víctimas a través de Internet, para ordenar la realización de un listado de 50 pruebas que componen “el reto de la ballena azul”; la última de ellas es el acto suicida”. (P.181). Ampliando la información sobre esto se puede decir que los participantes deben realizar una prueba por día. Estas alternan autolesiones (cortes en brazos y piernas, pinchazos...), privación de sueño (quedarse despierto a las 4:20 o despertarse a esa hora), observando vídeos de terror o visitar sitios como azoteas, vías de tren... A los jugadores se les denomina “ballenas azules” y en otras pruebas tienen que interactuar entre ellos o con su guardián.

En Colombia por medio de diferentes medios masivos de comunicación, se dieron a conocer casos de adolescentes, víctimas de “la Ballena azul” y otros ciber retos, sin embargo, no hay información verídica de estos, solo un artículo de alerta que fue generada por el Ministerio de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (MinTIC) en el año 2017 donde se publicó las recomendaciones ante el juego de la Ballena Azul, generando estrategias de prevención a los padres de familia sobre el acceso que tienen los adolescentes al internet en especial a los retos mortales.

Según la teoría se puede encontrar en factores que incitan al suicidio y a la participación de conductas autolesivas, los problemas de autoestima (Metha, Chen, Mulvenon y Dove, 1998), abuso sexual o de maltrato físico (González- Forteza, Ramos, Vignau y Ramírez, 2001; Chávez, Pérez, Macías y Páram. 2004, Villalobos-Galvis, en prensa) entre otros aspectos sociales y psicológicos. También se puede tener en cuenta la imitación como posible como factor de riesgo, entendida desde la teoría del aprendizaje social de Bandura

donde habla de cuatro modelos de aprendizaje que lo dirigen y componen: “atención (desde rasgos significativos de la conducta), retención (conductas que han servido de modelos en un determinado momento), reproducción motora (supone la conversión de las representaciones simbólicas en las acciones apropiadas), motivacional (según las consecuencias observadas para una mayor efectividad)”. Bandura, A., & Rivièrè, Á. (1982).

Por lo tanto con esta investigación se logró identificar los posibles factores de riesgo que influyen y conllevan a la participación de los retos cibernéticos que incitan al suicidio, el conocimiento que tienen los adolescentes frente a estos y enunciar qué medios de comunicación proporcionan información sobre dichos retos, así mismo, que tanta cognición tienen los adolescentes de séptimo y octavo grado de un Colegio en la ciudad de Medellín, conociendo sus perspectivas frente a la participación en los retos mortales y el peligro que estos conllevan.

Para ello es importante tener presente y conocer desde la teoría que según la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2018) se conoce que el suicidio es la segunda causas de muerte en el mundo entre los 15 y 29 años, actualmente cada 40 segundos muere alguien por suicidio y al año se puede decir que hay una cifra de 800.000 mil muertes en el mundo por este motivo. Uno de los muchos factores que pueden llevar a una persona vulnerable al suicidio es la publicidad; este tema es fundamental en la presente investigación, sin embargo, es importante mencionar que en el rango de las edades antes mencionadas, los adolescentes pasan por cambio biológicos, físicos, psíquicos y sociales que puede influir en variaciones a nivel familiar y escolar, es la etapa donde tienden a reafirmar la identidad de cada persona, se establecen cambios que no siempre son positivos, “Este período es idóneo para la adopción de hábitos y actitudes nocivas como el uso de sustancias adictivas y el

intento suicida que posteriormente pueden permanecer en la adultez” (Ceballos-Espinoza, F. 2017 P.4.).

Teniendo en cuenta la influencia que puede generar los medios de comunicación; Los adolescentes pueden ser sensibles con el tema de contagio suicida, se plantean que la presencia de conductas suicidas en personas significativas (que se puedan identificar como modelos) para los adolescentes, así como otros adolescentes con las mismas conductas puedan ser seguidas por otros individuos del mismo grupo social (Villalobos Galvis, F. H. (2009).pág 44). Una de las principales herramientas de comunicación es el internet, la cual es una herramienta tecnológica utilizada por la sociedad desde el año 1969, a lo largo de los años, ha presentado una evolución ampliamente significativa permitiendo interactuar con diversa información, ayudando en la comprensión y adquisición de numerosos conocimientos a nivel general y cultural. A medida que evoluciona esta herramienta es posible percibir cómo penetra en la vida de las personas, impactando de manera positiva o negativa a los sujetos, según el tipo de utilidad y de interacción que se le dé; como cibernautas, con la sociedad, con su contexto, incluso consigo mismo, convirtiéndose el internet en una necesidad y en una influencia que puede comprometer la originalidad de individuo en su forma de ser y de actuar, ocasionando posibles afectaciones en su vida cotidiana, como lo precisa el artículo (aproximaciones para una historia de Internet) “su poder de penetración en la vida humana, su capacidad de revolucionar desde el puesto de trabajo hasta las relaciones sociales: su capacidad de mediar en casi todos los actos de la vida moderna” (Cañedo, 2004), siendo así el internet un recurso que puede llegar a dominar a los jóvenes, como se había mencionado, quienes pueden ser los más vulnerables en este medio, debido al no control de la información que está depositada en la red, accediendo a diversos contenidos que pueden provocar en algunos casos la toma de decisiones erradas a su realidad, llegando a la posibilidad de atentar con la vida de otros individuos incluso con la vida misma. según (Iles, 2019) del internet

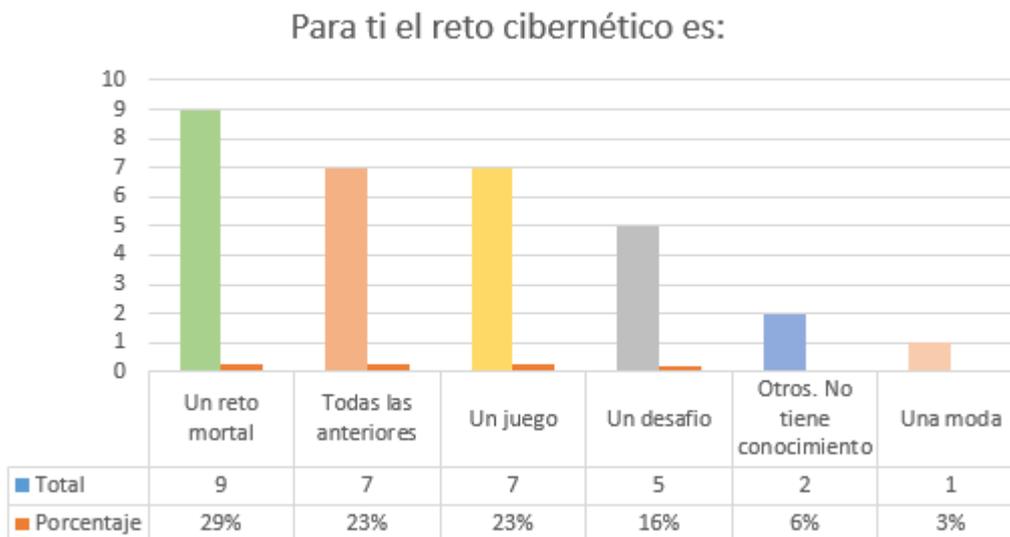
también se ha encontrado información importante que nos da a confirmar lo mencionado en este trabajo, pues este ha traído consigo peligros evidentes; según el ingeniero estadounidense Leonard Kleinrock (Kleinrock, 2015), el internet tiene su lado peligroso, en el artículo publicado por la revista Semana el cual se titula “Con el internet estamos entre la espada y la pared” donde el autor habla de los peligros del internet como la suplantación y los fraudes; relacionándola con la investigación podemos hablar de la cantidad de invitaciones que pueden llegar a los perfiles de los adolescentes influyendo no solo a juegos suicidas que es lo que nos compete, sino también a otras prácticas peligrosas como cyberbullying, sexting y juegos peligrosos como Shocking game, Fire challenge entre otros. Lo anterior basándonos en la revista el tiempo donde se publicó el artículo “Ballena azul, ciberamenaza que mata”, Este es un juego cerrado, su acceso no es público. Quienes deseen participar deben ser aceptados por los administradores del grupo.

Continuando con la información de los medios de comunicación y como el internet en nuestra actualidad puede generar una relación entre la hipermodernidad y la influencia emocional de algunos jóvenes adolescentes, en el momento de tener pensamientos suicidas e incluso cometer el acto, es necesario entonces, comprender el concepto de hipermodernidad. Lipovetsky (2008) plantea que la hipermodernidad es “una sociedad liberal, caracterizada por el movimiento, la fluidez, la flexibilidad, más desligada que nunca de los grandes principios estructuradores de la modernidad, que han tenido que adaptarse al ritmo hipermoderno para no desaparecer” (p.27).

En consecuencia con las teorías anteriormente mencionadas se realiza la presente investigación donde en sus inicios se contaba con una población de 330 estudiantes pertenecientes a la comuna 6 de la ciudad de Medellín, se generó una entrega de consentimientos informados para ser firmados por los acudientes, teniendo en cuenta que la

población está conformada por menores de edad, dando cumplimiento a la ley, y así poder implementar un cuestionario con los adolescentes. Debido a los problemas de salud pública en el año 2020 “Covid-19”, se logra recolectar 51 consentimientos firmados, de los cuales se lograron contactar 31 estudiantes entre los 11 y 15 años de edad, Este cuestionario se elaboró con 9 preguntas, de las cuales 5 son abiertas, 3 cerradas y una cerrada semiestructurada, cuyo propósito está orientado a conocer las perspectivas de los estudiantes y la posible participación en los retos cibernéticos que incitan al suicidio. El contacto con los estudiantes fue a través de llamadas telefónicas individuales, con una duración de 15 minutos.

Posteriormente se realizó la tabulación de cada una de las respuestas a través de tablas de Excel, organizando la información por edades, grado de escolaridad, preguntas cerradas, preguntas abiertas y semiestructuradas. El análisis se plasmó en cada una de las categorías a través de gráficos dinámicos, permitiendo obtener la lectura visual de los resultados de cada ítem. Como ejemplo. Ver en la siguiente tabla una pregunta cerrada de opción múltiple.



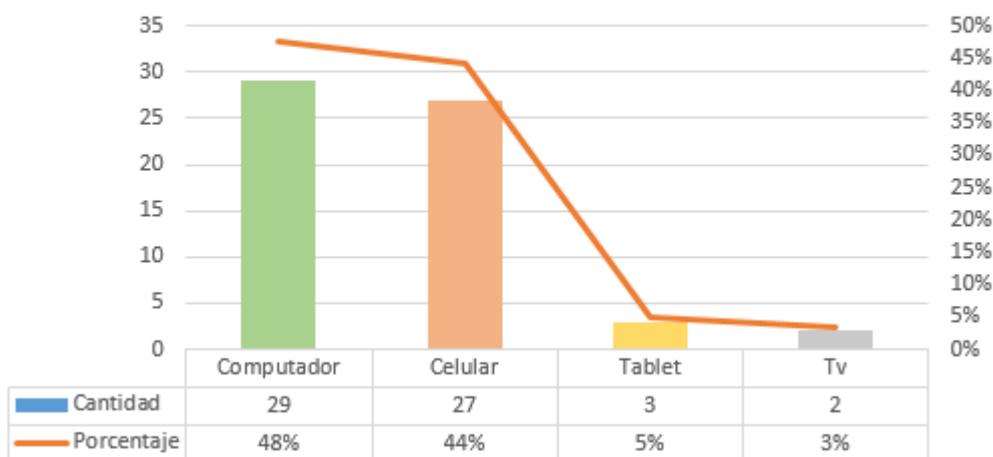
Dentro de las categorías se analizaron los medios de comunicación y los medios masivos definido como aquellos medios que tienen la capacidad de transmitir información de manera general y/o masiva con cobertura de nivel local, regional, nacional e internacional. en estos se pueden encontrar la Televisión, Computador ,Tablet, Celular y Comunicación Oral

como la información obtenida entre pares. También se tienen en cuenta las redes sociales definidas como estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses o valores comunes. (Marketing de Contenido de RD Station, 2017) de estas las más utilizadas son Facebook, Instagram y Youtube, los retos cibernéticos que incitan al suicidio es otra categoría de análisis también llamados juegos mortales; estos consisten en preparar algunas personas vulnerables emocionalmente, hacia actos suicidas por medio de pruebas que van desde actividades aparentemente inofensivas hasta acciones que conllevan a la muerte, de manera consciente o inconscientemente y se sub categorizan según las perspectivas de los adolescentes ya sea como un juego, un reto mortal, un desafío o una conducta auto lesiva. Finalmente se tiene en cuenta la participación en retos cibernéticos que incitan al suicidio donde se conocen los diferentes puntos de vista de los estudiantes respecto a los posibles factores que conlleven en la participación, estas pueden ser dificultades familiares, la necesidad de encajar en la sociedad, presión social, baja autoestima y desconocimiento del riesgo.

Resultados

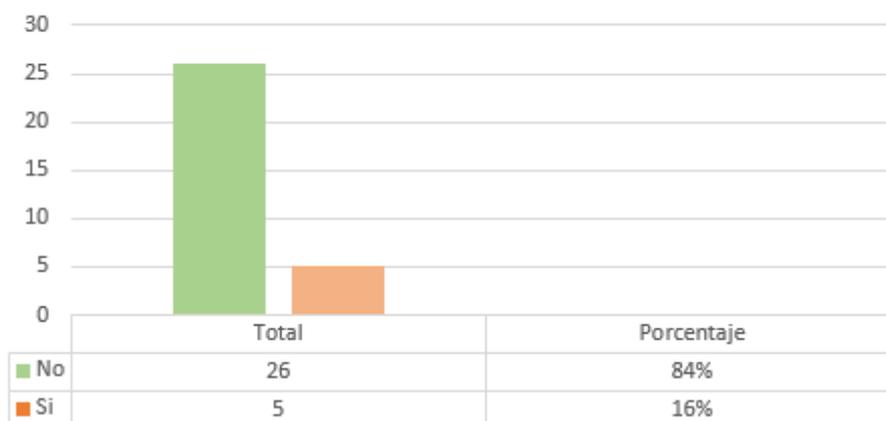
Mediante los resultados del cuestionario fue posible enunciar los medios de comunicación que proporcionan información sobre los retos cibernéticos, siendo el computador el medio más utilizado con una participación del 48%, celular 44% , Tablet 5% y televisión 3%.

¿Qué medios cibernéticos o de comunicación has utilizado?

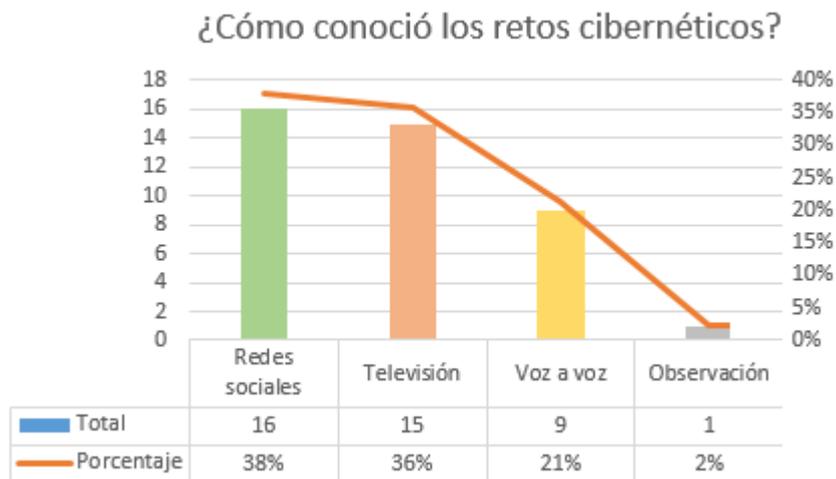


Una vez identificado los medios cibernéticos más usados, se indaga si los adolescentes conocen sobre los retos cibernéticos, dando lugar a un 84% que manifiesta no conocer sobre estos y un 16% que expresan conocerlos; sin embargo, a través de la ejecución del cuestionario se converge el conocimiento que tienen los adolescentes frente a estos retos, dando lugar a otras formas de nombrarlos y atribuyendo los peligros que estos implican.

¿Sabe usted que es un reto cibernético?



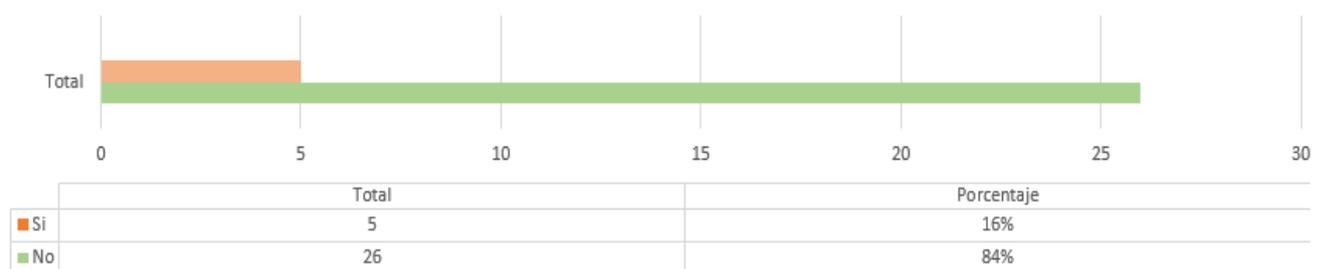
Las redes sociales como Facebook, Youtube, instagram, entre otros, cuentan con la mayor participación del 38% entre los medios que proporciona mayor conocimiento sobre la participación de los retos cibernéticos, seguido por la televisión con programas como La Rosa de Guadalupe y noticias nacionales e internacionales con el 36%, el voz a voz a través de pares tanto dentro como fuera del aula de clase con el 21% y observación directa del 1%.



Dentro de los factores de riesgos que conllevan a la participación de los retos cibernéticos en los jóvenes adolescentes de un colegio de Medellín, se pudo encontrar tres aspectos en el que coincidieron los adolescentes al momento de realizar una pregunta cerrada semiestructurada para conocer las perspectivas y posibles motivos de participación, entre ellos se encontró una problemática personal, familiar y con miembros de su entorno; la diversión y experimentación fue también una de las respuestas más reiterativas y finalmente se encontró la presión social con un alto índice de respuesta, en esta los jóvenes manifiestan la necesidad de encajar dentro de un grupo y el reconocimiento dentro de este.

Con relación a lo que indica uno de los objetivos de la investigación frente al conocimiento que tienen los adolescentes sobre los retos cibernéticos, se planteó una serie de preguntas dónde fue posible percibir la cognición de los participantes con base a los retos que incitan al suicidio. Durante la implementación del cuestionario, en cada uno de sus ítems se evidenció el conocimiento que tenían los adolescentes; sin embargo 4 preguntas son las que determinan los resultados de manera más precisa y clara, estas responden ¿Qué es un reto

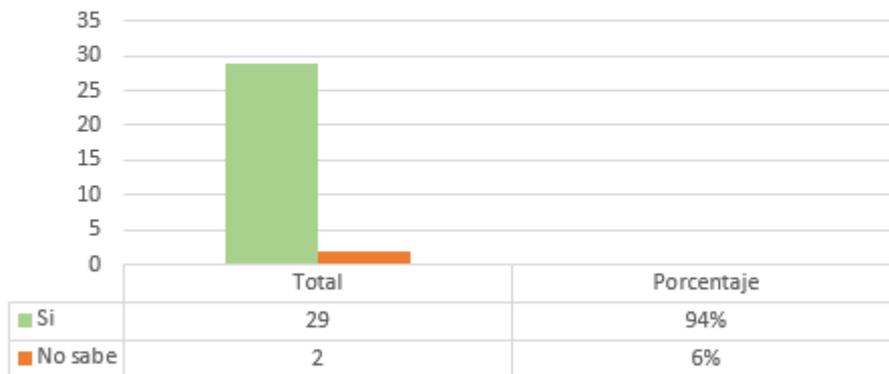
Conocimiento de Reto Cibernético?



cibernético?, ¿Cuáles conoce?, ¿Cómo los conoció? y sus Perspectivas frente a estos.

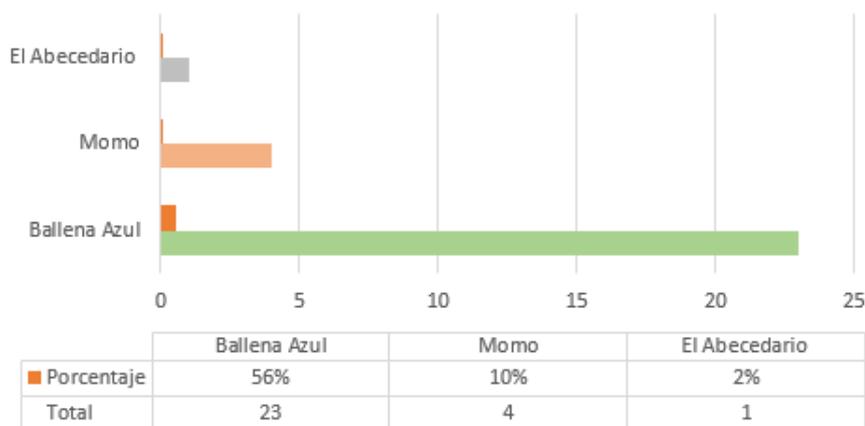
Al momento de indagar a los adolescente frente al conocimiento de los retos cibernéticos ,se identifica que un 84% manifiestan no tener conocimiento alguno, sin embargo, se evidencia una contrariedad con las preguntas posteriores a esta, donde se les cuestiona si consideran peligrosos los retos cibernéticos; en esta indican que si en un 94% (ver en la siguiente gráfica), lo que da a entender que dichos retos no son categorizados sino conocidos por el nombre asignado por su creador. ejemplo: Momo, Ballena azul, El Abecedario del diablo, entre otros.

¿Considera usted que los retos cibernéticos pueden ser peligroso?



Durante este apartado se traen a colación múltiples retos cibernéticos, sin embargo, solo tres de los mencionados por los adolescentes conlleva el acto suicida, donde se recolectó que un 56% habla de la Ballena azul, 10% Momo y un 2% Abecedario del diablo.

Retos Cibernéticos



En síntesis la investigación logró identificar los posibles factores de riesgo que influyen en la participación de los retos cibernéticos, estableciendo agentes como presión social, conflicto intrafamiliar, conflictos personales y otros componentes como la experimentación por curiosidad o la necesidad de encajar siguiendo una moda. El conocimiento de estos retos, es adquirido por diferentes medios, siendo utilizados recursos tecnológicos tales como el computador, celular y Tablet, y, medios que difunden información masiva de fácil acceso para el público adolescente, estas, a través de las redes sociales y diversas páginas de internet que proporcionan cualquier tipo de información.

El 94% de los adolescentes que participaron del cuestionario, conocen que los retos cibernéticos, hace alusión a la ejecución de las pruebas sistemáticas que deben cumplir, provocando lesiones físicas e incluso acciones irreversibles que conllevan a la muerte por suicidio en los participantes.

Teniendo en cuenta el enfoque metodológico, es posible evidenciar la congruencia con relación al planteamiento de Lipovetsky (2008), sobre la hipermodernidad, la cual está sumergida en una sociedad liberal que no distingue de etnias, raza humana, idiomas y mucho menos de edades, situándose en las interacciones virtuales, y en lo que respecta a esta investigación, un encuadre negativo que atenta contra la vida misma, donde los principios de la modernidad se pierden para adaptarse a nuevas situaciones que incluso afecta el adecuado desarrollo del pensamiento crítico sobre lo que es o no bueno, lo que se debe o no se debe hacer.

La investigación ejemplifica el pensamiento de Cañedo (2004), a modo de cómo el internet, penetra en la vida del ser humano, revolucionando sus relaciones sociales adaptado en ocasiones a actos que transgreden a la propia humanidad, desde la creación de retos planeados metodológicamente para provocar daño a otras personas, hasta la materialización de dichos retos para auto agredirse.

Teniendo en cuenta lo anterior es posible discernir que este tipo de situación se pueden conceder desde la imitación, considerando la teoría del aprendizaje social de Bandura desde sus componentes de atención, retención, reproducción motora y motivacional; debido a que parte de un modelo a seguir con la probabilidad en algunos casos con la misma intención de continuar siendo modelos para otras personas.

Conclusiones

Mediante la investigación se evidenció que los adolescentes si tienen conocimiento de los retos cibernéticos, el peligro que conlleva la participación, los dispositivos tecnológicos y los medios de comunicación que permiten acceder con facilidad a la información, entre ellos están las redes sociales, noticias nacionales e internacionales y programas de entretenimiento.

Sin embargo, es importante resaltar que la participación en los retos mortales puede ser multicausal, entre ellas, se encuentran las situaciones que afectan la vida cotidiana, los problemas familiares, la presión social dada la necesidad de encajar y pertenecer a un grupo, entre otros.

Debido a la cuarentena obligatoria a nivel nacional en Colombia, no fue posible la ejecución de las encuestas presenciales como se diseñó inicialmente, provocando de esta manera un giro inesperado a la investigación, dando lugar al desarrollo de nuevas estrategias para la implementación del cuestionario, el cual se realizó a través de un medio telefónico de manera personalizada con cada uno de los estudiantes a encuestar. Esta nueva metodología implicó tener un contacto más cercano con los estudiantes, en el cual era necesario proyectar confianza, con el propósito de generar un espacio de seguridad y favorable para que el encuestado respondiera de manera más cómoda, dando lugar a una efectividad en la metodología implementada tanto en la estrategia de contacto, como en el cumplimiento de la encuesta.

Teniendo en cuenta que otorgó la información necesaria para la recolección de información a través de un encuadre más personalizado y empático, la metodología fue la correcta, sin embargo se recomienda en futuras investigaciones implementar el cuestionario de manera presencial, garantizando de esta manera la privacidad del sujeto al momento de responder las preguntas, evitando de esta manera, la presencia de otras personas que puedan

afectar la veracidad de las respuestas y así disminuir respuestas subjetivas debido a la posible presión que genera tener el cuidador cerca.

Este estudio realizado sobre los retos mortales, pretende ser un insumo de prevención para aquellas personas que no tienen una previa información y/o conocimiento sobre la existencia de estos; así mismo, busca ser un documento facilitador de apoyo para futuras investigaciones, considerando la información limitada que se encuentran en los diversos repositorios digitales sobre este tema.

De acuerdo con lo anterior y resaltando los componentes de la hipermodernidad y su constante evolución en el medio, es importante reconocer que los juegos mortales tienden a desarrollarse de nuevas maneras, comprometiendo la vida nuevas personas que consideren este juego una solución rápida a sus dificultades o la inclusión a un contexto social que necesita aprobar para no sentir rechazo, aun conociendo los riesgos que implica la participación en estos; es por esto que se hace un llamado a continuar la repercusión en nuevos estudios con el fin de prevenir nuevas víctimas mortales en adolescentes, así mismo, proporcionar conocimiento a padres de familia, instituciones educativas y docentes. Se recomienda futuras investigaciones donde se dé a conocer cómo incitan estos retos en los adolescentes partiendo de la emoción; como las dinámicas familiares están relacionadas en la participación (roles familiares, falta de acompañamiento familiar , vínculos afectivos , entre otros); también se debe tener en cuenta desde una posición más especializada sobre si los retos mortales afectan o no en la psique de sus participantes e investigar sobre los retos cibernéticos que atentan contra la vida misma y la del otro, teniendo en cuenta que no todos los retos existentes conllevan al suicidio, en muchas ocasiones son conductas lesivas para consigo mismo u otros participantes.

Hablando desde una contribución de la información planteada es importante resaltar que con los resultados de la investigación aportan a la psicología desde sus diferentes enfoques, donde desde la psicología clínica proporciona algunos factores de riesgos del suicidio en sus nuevas modalidades, comprendiendo la psiquis y lo planteado por los estudiantes frente a el motivo por el cual participan, aun así teniendo en consideración los riesgos, mientras que a nivel de la psicología social se abarca un aspecto mediante la teoría de las masas y las consecuencias que la influencia de otros en la toma de decisiones, cuando nos referimos a lo anterior se plantea que la participación en retos mortales está muy asociada a las relaciones sociales o la presión social y como encajar en un grupo determinado, finalmente si hablamos desde la psicología educativa es importante plantear que la investigación otorga información beneficiosa para instituciones educativas desde la prevención, impartiendo información a padres de familia para el cuidado y el manejo del internet de los menores.

Bibliografía

ABERASTURY, A. (2014). La adolescencia Normal un enfoque psicoanalítico. México: Paidós educador.

Gracia M.a García Laraa & Víctor de Diego Cifuentesb & A. G. (2018). Las redes sociales en la piel. *Pediatr Aten Primaria*.

Marketing de Contenido de RD Station. (2017). ¿Qué son las redes sociales?

Shirky, C. (31 de octubre de 2013). *Sociología de las comunicaciones*. Recuperado el 22 de Octubre de 2020, de <http://jhcnewmedia.org/sociologia2013/2013/10/31/clay-shirky-como-los-medios-sociales-pueden-hacer-historia/>

Ortiz Lachica, Fernando. (2013). Los efluvios de las masas: un ensayo en torno al comportamiento colectivo y la comunicación no verbal. *Polis*, 9(1), 87-107. Recuperado en 18 de octubre de 2020, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-23332013000100004&lng=es&tlng=es.

Iles, M. (2019). ANÁLISIS DE RIESGO POR EL USO DE LA RED SOCIAL FACEBOOK EN. 11, 12, 17.

García, McEnany.(2017).Familia encuentra pistas del suicidio de adolescente en cuadros de la Ballena Azul.cnn en español E.E.U.U HYPERLINK "https://cnnespanol.cnn.com/2017/07/17/familia-encuentra-pistas-del-suicidio-de-adolescente-en-cuadros-de-la-ballena-azul/" \h <https://cnnespanol.cnn.com/2017/07/17/familia-encuentra-pistas-del-suicidio-de-adolescente-en-cuadros-de-la-ballena-azul/>

Luis E. Alonso Benito & Carlos j. Fernández rodríguez. (s.f.). Consumo e hipermodernidad. 329.

Equipo Verne. El origen de "Ballena Azul", el supuesto juego vinculado a suicidios y lesiones de menores. En: *El País* [en línea] [consultado el 13/06/2018]. Disponible en https://verne.elpais.com/verne/2017/04/28/articulo/1493372590_262666.html

Ceballos-Espinoza, F. (2017). Suicidio adolescente y Otredad: La ballena azul dentro del aula. VI Congreso Internacional de Psicología y Educación. *Psychology Investigation*, Lima.

Cañedo Andalia, Rubén. (2004). Aproximaciones para una historia de Internet. *ACIMED*, 12(1) Recuperado en 18 de octubre de 2020, de http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352004000100005&lng=es&tlng=es.

Lipovetsky, G. (1983). *La era del vacío*. Barcelona : Editorial Anagrama.

Kleinrock, L. (22 de junio de 2015). "Con la internet estamos entre la espada y la pared". semana, pág. 1.

Bandura, A., & Rivièrè, Á. (1982). *Teoría del aprendizaje social*.