



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y
SOCIALES**

**Los retos virales más peligrosos y un análisis de la
respuesta jurídica**

Autor/a: Noura Felicitas Aimée Qasrawi

Director/a: Myriam Cabrera Martín

Madrid

2021/2022

Resumen

En el presente trabajo académico se analiza el fenómeno de los retos virales, los cuales se han convertido en tendencia entre los jóvenes hoy en día. Principalmente, el trabajo centrará su estudio en el llamado Juego o Reto de la Ballena Azul, el cual adquirió una importante notoriedad por el objeto que persigue: la autolesión y, finalmente, el suicidio del participante. Se analiza la incitación al suicidio en su formato online y el papel de los medios de comunicación en el contagio del mismo. Por último, se estudia la respuesta jurídico-penal española, analizando las posibilidades de enmarcar el Juego de la Ballena Azul en diferentes tipos penales, prestando especial atención a los cambios introducidos por la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI).

Palabras clave: Retos virales, online, Juego de la Ballena Azul, inducción al suicidio, LOPVI, menores de edad.

Abstract

The aim of the following research paper is to analyse the phenomenon of viral challenges, which have become an increasing trend among younger generations. Primarily, the study will focus on the Blue Whale Challenge, which became notorious due to its obscure objective: self-harm and, finally, suicide of the participant. The paper analyses inducement to commit suicide in its online format, as well as the influence the media has on its contagion. Lastly, the response of the Spanish criminal justice system is examined, analysing the possibilities of applying different criminal offences to the Blue Whale Challenge, paying special attention to the ones brought about by the Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI).

Keywords: Viral challenges, online, Blue Whale Challenge, inducement to commit suicide, LOPVI, minors.

ÍNDICE

1. El fenómeno de los retos virales	3
1.1. Las redes sociales y la viralidad de los retos de imitación	3
1.2. Los retos más nocivos/peligrosos y porqué tienen éxito	5
1.3. El Juego de la Ballena Azul	7
1.3.1. La percepción del riesgo	11
2. El papel de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías.....	15
2.1. Suicidio y el efecto Werther	15
2.2. Cibersuicidio	18
3. Un análisis de la respuesta jurídico-penal. Posibilidad de aplicación de los nuevos tipos penales a los retos	19
3.1. Delitos relativos a la inducción/incitación al suicidio (arts. 143 y 143 bis CP)	19
3.1.1. Inducción al suicidio vs homicidio por autoría mediata	21
3.1.2. Imputación objetiva.....	22
3.1.3. La nueva figura delictiva de incitación al suicidio de menores introducida por la LOPIVI.....	23
3.2. Delito de incitación a la autolesión de personas menores de edad	26
3.3. Conclusiones acerca de las posibilidades de sanción penal de las conductas vinculadas al reto	27
4. Reflexión final.....	28
5. Bibliografía consultada	31
6. Anexo jurídico.....	35

1. El fenómeno de los retos virales

1.1. Las redes sociales y la viralidad de los retos de imitación

En los últimos años, el uso de las redes sociales se ha disparado hasta el punto de convertirse en una parte fundamental del día a día de muchas personas, en especial de adolescentes y jóvenes adultos. Esta nueva realidad ha proporcionado muchos beneficios sociales a distintos niveles, pero igualmente ha incrementado los peligros para los usuarios más vulnerables (Lerman *et al.*, 2016).

En un estudio realizado por Lerman et al. (2016) se analizaron numerosos contenidos de Facebook compartidos a través de grupos diseñados para adolescentes que padecieran un trastorno depresivo. Este estudio reveló la disposición de estos jóvenes a compartir sus experiencias a través de las redes, en la mayoría de los casos, a completos desconocidos, mostrando reticencia a compartirlas con sus familiares o conocidos en persona. Este refugio que encontraban en la realidad virtual no parecían encontrarlo en su día a día. El mencionado estudio concuerda con las investigaciones previas de Williams y Merten (2008), según las cuales los adolescentes presentan una mayor disposición a revelar información íntima en redes sociales que los adultos. Si bien el apoyo obtenido a través de las redes se puede considerar una ventaja de las mismas, de igual modo puede representar una amenaza la creación de ciertos grupos de “amigos” virtuales, al exponerse a posibles actitudes muy hostiles (Lewis *et al.*, 2012).

La búsqueda de un grupo con el cual identificarse y en el cual sentirse aceptado es un factor motivador para muchos adolescentes, los cuales a menudo recurren a la propagación de contenidos por Internet para insertarse en una comunidad virtual (Ho y Dempsey, 2010; Syn y Oh, 2015). La creación de contenidos *online* constituye para muchos jóvenes una vía de afianzar su identidad y gestionar sus relaciones sociales (Livingstone, 2008), así como un medio de autorrevelación y un intento de mostrarse a sus iguales de forma excesivamente idealizada (Sauter, 2014; Van-Krieken, 2012). Muchos contenidos divulgados en las diferentes plataformas sociales existentes (Instagram, Twitter, YouTube, TikTok, etc.) logran el fenómeno de la viralidad, el cual supone alcanzar un elevado número de visualizaciones en un corto periodo de tiempo al ser compartido (Tellis *et al.*, 2019). Si bien no existe un consenso actual acerca de los factores que contribuyen a que determinado contenido se viralice (Olivares-García y

Méndez, 2020), entre los más señalados destacan el aspecto emocional, la búsqueda de aceptación y la transmisión de ideas y opiniones (Picazo, 2016).

Un porcentaje de estos contenidos se presentan como retos a ser imitados por los usuarios de la red social correspondiente, gran parte de los mismos pensados como fuente de entretenimiento (véase coreografías difundidas en la plataforma TikTok), pero otros son de corte mucho más siniestro y peligroso. Los adolescentes son muy susceptibles a estos contenidos o retos de imitación debido a su búsqueda de pertenencia al grupo de pares (Syn y Oh, 2015).

La modalidad de reto puede ser de diferente índole, pensado como un juego, una forma de competición o una muestra de habilidades, lo cual puede generar una gran atracción para los adolescentes que buscan mostrar una imagen positiva de ellos mismos en redes sociales (Deslandes *et al.*, 2020). La naturaleza problemática de los retos de imitación surge cuando estos comienzan a promover conductas de riesgo, definidas como acciones, tanto voluntarias como involuntarias, que pueden conllevar efectos perjudiciales (Corona y Peralta, 2011). Las conductas de riesgo se han estudiado a menudo en relación con la adolescencia, debido a su mayor presencia en esta etapa evolutiva. Ello se fundamenta en diversas causas: una importante sensación de invulnerabilidad, la búsqueda de sensaciones y nuevas experiencias, la necesidad de pertenencia al grupo de pares (lo cual les hace más susceptibles a la presión ejercida por el mismo), la búsqueda de autonomía frente a los padres y una capacidad más limitada de planificación y consideración de las consecuencias, debido a que el córtex prefrontal aún no está desarrollado plenamente en esta franja de edad (Corona y Peralta, 2011).

Es muy frecuente que los adolescentes no tengan en cuenta los riesgos que pueden implicar sus actos, en especial cuando se den circunstancias concretas potenciadoras, tales como situaciones en las que se cuestione su imagen, en las que consideren que mantienen el control o pueden obtener alguna recompensa (Corona y Peralta, 2011).

Por tanto, si bien muchos de los retos de imitación divulgados en redes sociales pueden incorporar mensajes positivos (de superación o de muestra de habilidades), también pueden incluir conductas de riesgo, las cuales generan situaciones potencialmente perjudiciales para los jóvenes (Deslandes *et al.*, 2020).

1.2. Los retos más nocivos/peligrosos y por qué tienen éxito

Entre la infinitud de retos digitales presentes en las plataformas más populares en los últimos años (véase Instagram, YouTube, TikTok, Facebook, etc.), destacan los que se presentan a continuación, por dos motivos principales, que serán los que se emplearán como criterios de filtro en el presente trabajo. Por un lado, la viralidad que muestran, es decir, su elevada capacidad de expansión y difusión en un periodo de tiempo reducido; y, por otro lado, el potencial nocivo para los usuarios de las redes que imitan el reto, hasta el punto de poder requerir intervención penal.

Los retos seleccionados son los siguientes:

- “Bird Box Challenge”. Este desafío se viralizó en 2019 en la plataforma YouTube inspirado por la popular película de Netflix “Bird Box”, estrenada en 2018. En la película, los protagonistas deben permanecer con los ojos vendados para protegerse de un peligro, huyendo del mismo. Los usuarios de las redes sociales que participan en este reto imitan a los personajes de la película, llevando a cabo actividades de su día a día con los ojos vendados. El peligro de este reto reside en el tipo de actividades que realizan con la vista impedida, tales como conducir en ciudades tan concurridas como Los Ángeles (este fue el caso del famoso ‘youtuber’ Jake Paul) (Andriani, 2019). Además del evidente peligro que supone para quien participa en el reto y para otras personas en las inmediaciones, por sí mismo el reto podría constituir un delito como, siguiendo con el ejemplo anterior, el de conducción temeraria tipificado en el artículo 380 del Código Penal español. Debido a la popularidad del reto y al peligro que entraña, Netflix emitió un comunicado a través de la red social Twitter, solicitando a sus seguidores que no participasen en el “Bird Box Challenge” (Andriani, 2019).
- Juego de la muerte o de la asfixia (conocido también como “*choking game*”). Popularizado en 2019 en Estados Unidos y posteriormente a nivel internacional, consiste en tratar de producir asfixia, bien sea a uno mismo, o bien a otra persona hasta perder el conocimiento, con el presunto objetivo de experimentar una sensación de euforia. Este reto entraña múltiples riesgos, ya que la falta de oxígeno puede provocar efectos extremadamente nocivos para el cuerpo humano, tales como la hipoxia cerebral, crisis epilépticas, problemas cardiovasculares, cuando no la muerte. Estos riesgos se añaden a las posibles consecuencias de la pérdida

de conocimiento repentina, como fracturas óseas o traumatismos craneoencefálicos (Lucio, 2019). Al participar en este reto asfixiando a otra persona, el implicado podría estar incurriendo en un delito de lesiones, tipificado en el artículo 147 del Código Penal, si se produjese alguna de las eventualidades en las que requiriese tratamiento médico o intervención quirúrgica. Si las lesiones producidas se considerasen resultado de una grave imprudencia, la acción se enmarcaría en el artículo 152 del Código Penal. De producirse un resultado de muerte a causa de estas acciones, incluso se podría incurrir en un delito de homicidio imprudente, tipificado en el artículo 142 del Código Penal.

- “*Hot water challenge*”. Este reto se hizo viral en 2017 en YouTube y consiste en o bien arrojar agua hirviendo sobre otra persona, o bien hacer que la persona beba agua hirviendo a través de una pajita. Ambas prácticas son tremendamente peligrosas debido a las quemaduras que pueden provocar, llegando en algunos casos extremos incluso a causar la muerte, tal como sucedió en Florida a una niña de 8 años (Langone, 2018). Nuevamente, participar en este reto supondría una infracción penal al generar quemaduras de grados variables en las personas, que requieren asistencia médica para curarlas y, por tanto, pudiendo incurrirse en un delito de lesiones, cuando no de homicidio.
- “La caza al pijo”. De los desafíos virales más recientes (2021) y popularizado principalmente en la plataforma TikTok, consiste en elegir a una víctima de un determinado estatus social, o por lo menos que lo parezca, para proceder a agredirle físicamente. Cuantas más agresiones se acumulan, más exitoso se considera el reto. Se han registrado casos de esta última tendencia en Madrid y Sevilla, llegando en esta segunda ciudad a provocarle lesiones severas a la víctima a causa de la paliza recibida. Dada la minoría de edad de los agresores identificados, estos han sido puestos a disposición de la Fiscalía de Menores para dar respuesta legal a sus acciones (Peiró, 2021).

En el caso de todos estos retos, el objetivo es grabar un vídeo del desafío y subirlo a alguna plataforma social, obteniendo las máximas visualizaciones posibles y ganando popularidad en la red correspondiente. Los límites a los que están dispuestos a llegar los

usuarios de las redes para alcanzar esa popularidad que ansían se evidencian en la peligrosidad y falta de reflexión inherente a estos retos (Deslandes *et al.*, 2020).

No obstante, existen retos o juegos cuya realización no está motivada por la obtención de visualizaciones, sino por una actitud pesimista ante la vida que no permite ver otras posibles salidas (Corona y Peralta, 2011). Estos desafíos implican una crueldad que supera la mera insensatez que caracteriza a los anteriores, al buscar fines mucho más oscuros. En cuanto a esta tipología de reto destacan el Juego de la Ballena Azul y Momo.

- **Momo Challenge.** El juego de Momo nació tras subirse a la red social Instagram una foto de una extraña escultura con aspecto terrorífico que estaba expuesta en Japón en 2016. Entorno a la imagen comenzaron a aparecer leyendas y rumores, al haberse creado y divulgado una cuenta de la aplicación móvil WhatsApp con la foto. Muchos comenzaron a buscar el número de teléfono asociado a la cuenta y a escribirle mensajes a ‘Momo’, que presuntamente respondía con contenidos muy violentos y sugería que tenía información sobre la persona que le había contactado. La leyenda de Momo comenzó a divulgarse por diversos países, en especial los latinoamericanos, que tenían sus propios números de teléfono correspondientes al juego. Este juego entraña ciertos peligros al poner a disposición de un desconocido el propio número de teléfono, lo cual genera una vulnerabilidad a amenazas, extorsión, incitación a la violencia o incluso al suicidio, así como el desarrollo de posibles trastornos físicos y psicológicos, tales como la ansiedad. Estos riesgos que se han materializado en numerosos casos, en especial entre los más jóvenes, hacen de este “juego” un peligro, pudiendo llegar algunos casos a ser susceptibles de intervención penal (BBC News, 2018).
- **Juego de la Ballena Azul.** Dada la repercusión social y la gravedad de este reto, así como sus devastadoras consecuencias, se va a tomar como referente principal a lo largo del presente trabajo.

1.3.El Juego de la Ballena Azul

El Juego de la Ballena Azul nace en Rusia en 2013, bajo el nombre ‘F57’ en una red social denominada ‘VKontakte’. Su creador, Philipp Budeikin, quien en aquel momento

tenía 21 años, era un ex estudiante de Psicología, presuntamente expulsado de su universidad. Budeikin pretendía “hacer una limpieza social” a través del juego, considerando de calidad inferior a las personas a las cuales estaba dirigido (Mukhra *et al.*, 2019).

El nombre del juego parece ser una metáfora que hace referencia al fenómeno de varamiento de mamíferos marinos. Este suceso se produce cuando uno o varios mamíferos aparecen, bien sea muertos, bien sea vivos, en las orillas o partes poco profundas de la costa, sin poder adentrarse en el mar sin asistencia. No está del todo claro cuáles son las causas de este fenómeno, si se debe a un motivo natural, o bien a la actividad humana. No obstante, algunas investigaciones sugieren que puede tratarse de una forma de suicidio, razón por la cual Budeikin elige el nombre “Ballena Azul” para su juego (Lupariello *et al.*, 2019).

El juego se desarrolla a lo largo de 50 días y consiste en una serie de tareas impuestas por un administrador o “curador”, que el jugador deberá completar (una tarea por día). Estas tareas incluyen una serie de acciones nocivas y peligrosas para el bienestar del jugador, consistiendo varias de ellas en llevar a cabo conductas autolesivas y culminando con el suicidio. A continuación, se presenta el listado de retos propuestos por los curadores a los participantes (Mukhra *et al.*, 2019):

1. Córtate con una cuchilla escribiendo ‘f57’ en la mano y envíale una foto a tu curador.
2. Levántate a las 4:20 a.m. y visualiza los vídeos psicodélicos y de terror que te envíe el curador.
3. Córtate en el brazo a lo largo de las venas con una cuchilla, pero no demasiado profundo, haz solo 3 cortes y mándale una foto a tu curador.
4. Dibuja una ballena en una hoja de papel y envíale una foto al curador.
5. Si estás preparado para “convertirte en ballena” escribe “SI” con una cuchilla en tu pierna. Si no, córtate varias veces (castígate).
6. Desafío enviado mediante un método cifrado.
7. Córtate con una cuchilla escribiendo ‘f40’ en la mano y envíale una foto a tu curador.
8. Escribe “#i_am_whale” en tu estado de perfil de VKontakte.
9. Tienes que vencer tu miedo.
10. Levántate a las 4:20 a.m. y dirígete a un tejado (cuanto más alto, mejor).

11. Córtese con una cuchilla, dibujando una ballena en la mano, y envíale una foto a tu curador.
12. Visualiza vídeos psicodélicos y de terror todo el día.
13. Escucha la música que “ellos” (curadores) te envían.
14. Córtese el labio.
15. Píñchate la mano con una aguja muchas veces.
16. Hazte algo doloroso, ponte enfermo.
17. Dirígete al tejado más alto que puedas encontrar, permanece en el borde durante un tiempo.
18. Dirígete a un puente, permanece en el borde.
19. Escala una grúa o al menos intenta hacerlo.
20. El curador comprueba si eres de fiar.
21. Mantén una conversación “con una ballena” (con otro jugador como tú o con un curador) vía Skype.
22. Dirígete hacia un tejado y siéntate al borde con las piernas colgando.
23. Otra prueba enviada mediante un método cifrado.
24. Tarea secreta.
25. Reúnete con una “ballena”.
26. El curador te dice la fecha de tu muerte y debes aceptarla.
27. Levántate a las 4:20 a.m. y dirígete hacia vías de tren (visita cualquier ferroviario que encuentres).
28. No hables con nadie en todo el día.
29. Haz un juramento de que “eres una ballena”.
30. – 49. Levántate cada día a las 4:20 a.m., visualiza vídeos de terror, escucha la música que “ellos” te envían, haz un corte en tu cuerpo por día, habla “con una ballena”.
50. Salta de un edificio alto. Quítate la vida.

El reto no precisa de una aplicación ni red social concreta, si bien tiene su origen en VKontakte. Se difunde un link de acceso a un chat grupal secreto, donde se producen las interacciones entre los jugadores y los administradores, a través de diversas plataformas sociales (tales como WhatsApp, Facebook, Instagram, etc.). Dicho link implanta un virus digital en el dispositivo electrónico que emplee el jugador, comprometiendo toda la

información que el mismo contenga (véase claves de seguridad, acceso a fotos y contactos, historiales de búsqueda, etc.) otorgando un importante poder de coacción al administrador del juego (Mukhra *et al.*, 2019).

La selección de los jugadores a los cuales se les envía el link no es azarosa, sino selectiva. Los administradores facilitan el acceso al reto a jóvenes (principalmente adolescentes) que muestren tendencias depresivo-ansiosas y suicidas, con base en su historial de búsqueda y huella digital. Dada la existencia de grupos de contenido compartido de corte depresivo en redes sociales, no resulta difícil encontrar una amplia muestra de la cual seleccionar participantes, habida cuenta de su vulnerabilidad (Lerman *et al.*, 2016). La modalidad de juego o reto que reviste la Ballena Azul disminuye la percepción de riesgo de las tareas que entraña, generando en los participantes una falsa ilusión de seguridad. Se aprovecha la vulnerabilidad de los jugadores para iniciarles en el reto, incurriendo en coacciones si en algún momento se muestran reticentes a completar las tareas impuestas (Mukhra *et al.*, 2019).

El creador del reto, Philipp Budeikin, fue condenado a tres años de prisión en 2017, por su vinculación con el intento fallido de suicidio de dos adolescentes rusas (García, 2018), si bien se le atribuye la incitación al suicidio de muchas más personas, incluso de los suicidios producidos con posterioridad a su ingreso en prisión. Los medios de comunicación vinculan numerosos suicidios en todo el mundo al juego de la Ballena Azul, concentrados inicialmente en Rusia, pero de posterior difusión a múltiples países tanto de Oriente como Occidente. En Rusia se reportaron unas 130 muertes de adolescentes, presuntamente en el marco del reto, siendo el país con la tasa de incidencia más alta del mundo. En la India también se vincularon numerosos suicidios producidos en 2017 al juego, calificándose el fenómeno de “epidemia”. Se dieron muchos otros casos en Argentina, Brasil, Chile, China e Italia (Mukhra *et al.*, 2019). En España, los medios de comunicación informaron de posibles casos relacionados con el juego, refiriendo el suicidio consumado de una adolescente en Guipúzcoa y un ingreso psiquiátrico en Cataluña a causa de un intento fallido (El Mundo, 2019; Equipo Verne, 2017).

A pesar de la fuerte presencia mediática del reto de la Ballena Azul y su asociación a múltiples suicidios en los medios de comunicación, existe una importante polémica acerca de la veracidad de dichas afirmaciones. Muchas personas ponen en duda incluso la existencia del juego, atribuyendo el fenómeno internacional a la difusión exacerbada de información inadecuadamente contrastada. Si bien en las publicaciones periodísticas

se presenta abundante información sobre el juego y casos presuntamente relacionados, la literatura académica y médica es más bien escasa. Lupariello et al. (2019) describen en su trabajo cinco casos clínicos de ingreso hospitalario en los que jóvenes adolescentes mostraron indicios de autolesión, aparentemente vinculados con la Ballena Azul, si bien no fue demostrado. Se describe igualmente un episodio sucedido en Australia, donde un joven acudió con su padre a una unidad sanitaria especializada en adicciones comportamentales al completar numerosas tareas del juego (Asia-Pacific Psychiatry, 2018).

1.3.1. La percepción del riesgo. No queda del todo claro hasta qué punto el juego de la Ballena Azul es responsable de los suicidios adolescentes descritos en las noticias, si bien existen casos clínicos que respaldan la existencia del reto y su efecto nocivo sobre los jóvenes participantes. Sin embargo, se mantiene el escepticismo acerca de la veracidad del riesgo que supone el juego.

La noción del riesgo proviene realmente de la percepción del mismo por parte de la sociedad, de tal manera que se convertiría en riesgo una vez reconocido como tal a nivel social. Dicha percepción social implica que se haya emitido un juicio de valor acerca de una situación inicial, valorando subjetivamente las consecuencias como negativas. Esto implica que el riesgo es inherentemente subjetivo, por lo que es prácticamente imposible distinguirlo de la percepción del mismo. Debido a esta equivalencia, se observa que la propia percepción del riesgo influye notablemente en las probabilidades de que el suceso percibido como riesgo se dé. Es decir, ante la infusión de pánico respecto a una presunta amenaza, la propia atención que se le proporciona puede incrementar sustancialmente su probabilidad de aparición, de modo que el riesgo se materializaría por la notoriedad que adquiere en la sociedad. Del mismo modo, si algo no se percibiese como riesgo, aunque la amenaza de sus posibles consecuencias negativas permanecería, no existiría realmente a nivel social. Por tanto, a pesar de que la amenaza fuera real y potencial, su impacto se vería minimizado por la ausencia de reconocimiento social (Fernández y Da Silva, 2017).

La teoría del riesgo planteada se podría extrapolar al fenómeno de la Ballena Azul, al observarse una respuesta social muy significativa ante un hecho no necesariamente contrastado y demostrado. A raíz de las noticias de la aparición del juego de la Ballena Azul, muchas entidades y cuerpos de seguridad emitieron avisos en sus redes sociales acerca de los peligros del reto. Además, la divulgación de los casos supuestamente vinculados al juego generó una reacción generalizada de pánico entre padres y profesores,

llegando a elaborarse guías de detección de conductas que pudieran estar relacionadas con el mismo (Bada y Clayton, 2020).

El miedo social que ha suscitado el fenómeno de la Ballena Azul se relaciona en gran parte con su formato *online*, además de su perjudicial contenido. Al producirse todas las interacciones entre el menor (víctima) y el administrador (infractor) en el ámbito digital, no se percibe la producción del acto delictivo como algo tangible. Esta falta de accesibilidad infunde pánico en las personas al considerar que no tienen ningún control sobre lo que puede pasar a los menores a su cargo (Bada y Clayton, 2020). La delincuencia informática, concebida inicialmente solo como formato novedoso de delincuencia económica, se ha ampliado a prácticamente todas las tipologías delictivas, tal y como sucede con la Ballena Azul en relación con el delito de inducción al suicidio (Fernández y Da Silva, 2017).

La repercusión social que ha tenido este reto no se limita al pánico infundido en la población, ya que ha condicionado incluso la actuación por parte de las autoridades, así como incentivado algunas de las reformas legales introducidas por la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio de protección integral de la infancia y la adolescencia frente a la violencia. Debido a la incertidumbre respecto a la veracidad de la relevancia del juego, tal y como ha sido reportada por los medios de comunicación, estas medidas pueden considerarse desmesuradas. Para poder determinar la idoneidad de la respuesta social y jurídica, habrá que tener en cuenta varias consideraciones.

En primer lugar, habrá que valorar la objetividad del riesgo existente. Si bien la percepción de riesgo ha sido muy elevada, las evidencias empíricas de la existencia del mismo escasean. Por tanto, puede cuestionarse si objetivamente es un problema y, en caso de serlo, si realmente alcanza la magnitud que se le ha otorgado. Consideramos que debido a dicha falta de evidencias clínicas y empíricas respecto al número de casos que se han producido, no parece existir realmente el riesgo que se ha transmitido por los medios de comunicación.

En este sentido, cabe mencionar el principio de intervención mínima del derecho penal, el cual parece no cumplirse en este caso. Si bien, de darse un caso del Juego de la Ballena Azul, resultaría imprescindible la intervención penal, legislar en función de un fenómeno por su alarma social y no por una necesidad de salud pública objetiva no es adecuado (Cabrera, 2021). Por ello nos planteamos si se está cumpliendo con el principio político-

criminal de intervención mínima, o si se está extendiendo la intervención penal más allá de lo objetivamente necesario.

Resulta también importante tener en cuenta las implicaciones del medio de transmisión del reto. Es decir, habrá que valorar si, al tratarse de un fenómeno presente en el entorno tecnológico, sus repercusiones pudieran ser más graves que si se utilizase un medio de transmisión tradicional. Para ello, conviene atender a otro fenómeno que ha mostrado ser mucho más nocivo en el entorno tecnológico que en el físico: el *bullying*. La literatura manifiesta que los efectos del acoso cibernético o *cyberbullying* son mucho más perjudiciales que los del *bullying* tradicional (Cuesta-Revé, 2017). Esto se explica por la mayor presencia en el día a día de la persona afectada. El espacio informático nos acompaña constantemente y, por ello, los contenidos que provengan del mismo tendrán un impacto mucho mayor sobre nuestra realidad.

Consideramos que este razonamiento es extrapolable a fenómenos como el reto de la Ballena Azul. El participante se ve absorto en el juego, por lo que puede tener dificultades para escapar de esta situación. Además, el alcance de las conductas realizadas a través de medios tecnológicos es muchísimo mayor que por vía física, pudiendo darse casos en los cuales el curador y la víctima estén en zonas geográficas muy distintas. Por ello, consideramos que el riesgo creado por el medio de propagación y el entorno en el cual se lleva a cabo el reto incrementa el potencial nocivo del mismo.

Dadas estas consideraciones, estimamos que, si bien la reacción estaría justificada en caso de demostrarse la veracidad del impacto del reto sobre la sociedad, no parece existir tal evidencia y, por ello, pudiéramos estar ante una respuesta desmedida.

1.3.2. Victimología. Si bien el reto no cuenta con especificaciones exactas respecto a los participantes, existe un perfil relativamente estable que engloba a la mayoría de los mismos, pudiendo apreciarse un patrón concreto a la hora de buscar una nueva “ballena”.

El primer y más destacable factor común entre los participantes es su temprana edad. Prácticamente todos los implicados en el juego son menores de edad, encontrándose la mayoría en un rango de edad de entre 10 y 15 años. El motivo por el cual los curadores buscan a participantes tan jóvenes es claro: su considerable presencia en Internet y su especial vulnerabilidad. Ante el avance de las nuevas tecnologías y, en especial, el desarrollo de las redes sociales, quienes más afectadas han visto sus vidas han sido

precisamente los más jóvenes. Este nuevo espacio virtual consume una inmensa parte de su tiempo y experiencia vital, de ahí que sean un blanco más fácil. La adolescencia constituye, además, un periodo de especial vulnerabilidad ante este tipo de presiones, dada la falta de estabilidad que presentan los jóvenes en esta etapa evolutiva.

Asimismo, existen otros rasgos que facilitan la inmersión de estos jóvenes en el reto. Como se ha indicado previamente, los captadores buscan principalmente a adolescentes con tendencias suicidas evidenciadas en sus huellas digitales. Esta susceptibilidad a quitarse la vida nace de una interacción entre diversos factores de corte biológico, social y relativos al desarrollo. De dicha interacción surge una cierta predisposición, la cual de ningún modo es determinante, pero sí facilitadora de la conducta.

Entre los factores biológicos más destacables encontramos una menor concentración de serotonina en aquellas personas que intentan o consuman el suicidio. La serotonina, popularmente denominada la hormona de la felicidad, es un neurotransmisor implicado en la regulación emocional y del estado de ánimo de las personas. Las personas con depresión pueden tener las concentraciones de este neurotransmisor alteradas, originándose inestabilidad emocional. Por ello, niveles más bajos de serotonina correlacionan con una mayor tendencia al suicidio (Cuesta-Revé, 2017).

Respecto a los demás factores de riesgo implicados, la literatura revela que adquieren una especial relevancia la adolescencia, la pertenencia a familias desestructuradas y la presencia de trastornos de salud mental. La adolescencia constituye una etapa importante de cambios, tanto a nivel físico como a nivel emocional, por lo cual existe una gran ambivalencia e inseguridad respecto a la autovalía y autoestima. El deseo de encajar con los iguales es muy importante en esta etapa, quedando los jóvenes muy expuestos a las críticas de los demás. El *bullying* constituye un riesgo muy importante en este momento vital, siendo las víctimas de acoso mucho más proclives a la conducta suicida. Otro riesgo propio de la adolescencia es el fracaso escolar, que tiene un impacto muy devaluador en los jóvenes, que tienden a la desesperanza en situaciones de adversidad.

La familia constituye la fuente de la primera socialización de las personas, por lo cual su impacto va a ser inmenso en los primeros años de vida. Aquellos jóvenes que provienen de una familia desestructurada, han presenciado violencia interfamiliar, han sufrido abusos sexuales en la infancia o se han visto expuestos a abuso de drogas muestran una

propensión mucho mayor a una autoestima más baja y a conductas de corte autolesivo o suicida (Cuesta-Revé, 2017).

Del mismo modo, destaca en la etiología del suicidio la presencia de trastornos mentales o adicciones. Los trastornos depresivos, los trastornos de conducta y el consumo de alcohol y drogas correlacionan positivamente con el acto suicida. La literatura destaca también la influencia de la sexualidad reprimida o perturbada, así como la confusión y la discordancia respecto a la orientación sexual. Los sentimientos de desesperanza, soledad e ira conducen igualmente a una mayor propensión a quitarse la vida (Cuesta-Revé, 2017).

2. El papel de los medios de comunicación y las nuevas tecnologías

2.1. Suicidio y el efecto Werther

El suicidio es un fenómeno definido por la Organización Mundial de la Salud como el acto deliberado de quitarse la vida. En la conceptualización realizada por la OMS de la conducta suicida se incluye la ideación suicida, la planificación, la tentativa y el suicidio consumado. En la misma línea, la tentativa incluye cualquier acto de autolesión o ingesta de veneno, sea o no el propósito del mismo el suicidio. Pese a que el suicidio es una de las principales causas de muerte en muchos sectores de la población, históricamente se ha silenciado su impacto debido al estigma asociado, lo que ha dificultado su prevención (OMS, 2014).

Según los datos proporcionados por la OMS, cada año se suicidan aproximadamente 700.000 personas globalmente, tanto en países de altos ingresos como en aquellos de ingresos bajos y medios (OMS, 2021). Se estima que, por cada suicidio consumado, se producen unas 20 tentativas más, suponiendo la misma el principal factor de riesgo para el suicidio consumado en la población general. La distribución por género no es equitativa, produciéndose significativamente más suicidios en hombres que en mujeres, acentuándose esa diferencia en los países de ingresos altos.

Los adolescentes constituyen un grupo de alto riesgo frente al suicidio, constituyendo el mismo la cuarta causa de muerte más frecuente en los jóvenes comprendidos en el rango de edad de 15 a 19 años a nivel mundial (OMS, 2021) y la segunda en España (FSME, 2020). Si bien existen numerosos factores de riesgo que confluyen en la incidencia del

suicidio en la adolescencia, la masiva digitalización de la juventud se considera uno de los más significativos. La etiología del suicidio es muy compleja y multidimensional, si bien su considerable incidencia en la población adolescente podría verse favorecida en gran parte por la propia naturaleza de esta etapa evolutiva. La misma se caracteriza por la búsqueda de independencia por parte de los jóvenes, así como de reafirmación de su autonomía frente a los padres, exigiendo un mayor nivel de privacidad e incrementando la utilización de los medios tecnológicos. De ahí que un uso inadecuado de las nuevas tecnologías pueda constituir un factor contribuyente importante a la conducta suicida en este período vital determinado (Ceballos-Espinoza, 2018).

Por ello, se considera imprescindible un control parental adecuado para garantizar la seguridad de los menores al navegar por las redes, así como hacer especial hincapié en la responsabilidad de los medios de comunicación al informar sobre fenómenos tales como el suicidio.

La literatura existente atribuye una especial relevancia a los medios de comunicación en el fenómeno suicida adolescente, describiendo un efecto de contagio por imitación de las conductas suicidas reportadas. Este fenómeno recibe el nombre de *efecto Werther* o *efecto Copycat*. El nombre se deriva del impacto que tuvo la publicación de la obra “Las desventuras del joven Werther”, la producción literaria estrella de Goethe, sobre la sociedad europea del siglo XVIII. La novela (semi autobiográfica) narra la historia de un desamor sufrido por el protagonista, el cual llevado a la desesperanza toma medidas drásticas, culminando la obra con su suicidio. Tras la publicación de la obra y una vez traducida del idioma original, el alemán a todas las lenguas europeas, comenzaron a observarse diversas conductas de imitación en la población europea, tales como la vestimenta y algunas escenificaciones propias de la novela. También se produjo un curioso fenómeno, pues se atisbó un notable incremento en suicidios, en su mayoría con algún elemento vinculante a la obra (véase el modo de ejecución o la presencia del propio libro sobre la persona al fallecer). Debido a la “moda” que había desatado, la obra “Las desventuras del joven Werther” fue retirada de la venta, así como prohibida su lectura en el municipio alemán de Leipzig, punto de partida de la “epidemia suicida” (Caricote y González, 2020).

Hoy en día, el *efecto Werther* trasciende la literatura. Debido al acelerado desarrollo de los medios de comunicación y de las redes sociales, las personas (en especial los jóvenes) toman como figuras de referencia a “*influencers*”, actores, cantantes, etc. La presencia

constante de dichas celebridades en los medios y la exhaustiva divulgación de los detalles más íntimos de sus vidas genera un acceso prácticamente ilimitado a ellos, provocando innumerables conductas por imitación. Entre las mismas, puede incluirse la conducta suicida (véase el caso de Kurt Cobain, tras cuyo suicidio se produjo un incremento importante de llamadas a centros de atención en crisis por ideación suicida).

En el fenómeno del *efecto Werther* o *Copycat* juegan dos factores principales. Por un lado, adquiere especial relevancia el tratamiento mediático del suicidio. El reportaje continuado de la noticia y la glorificación del suicidio puede terminar por inducir pensamientos suicidas en los espectadores. De ahí que los medios tengan una especial responsabilidad al notificar los fallecimientos por suicidio, por el impacto que puede tener tanto en el público en general, como en los allegados de la persona difunta. El modo de presentación del suceso puede marcar una diferencia significativa en el efecto que genera sobre el público. Si se transmite la información de manera responsable, promocionando los recursos de apoyo existentes para las personas en situación de riesgo, los medios de comunicación pueden actuar incluso como fuente de protección (Caricote y González, 2020).

La OMS (2014), en un informe sobre la prevención del suicidio, recalcó la importancia de la intervención de los medios de comunicación, haciendo especial hincapié en el nocivo impacto que puede generar la divulgación sensacionalista de la noticia de un suicidio. Por ello, emitió una guía dirigida a los medios de comunicación acerca de cómo tratar este tipo de noticia, para evitar caer en el ensalzamiento del acto suicida y prevenir un potencial efecto de contagio.

Por otro lado, para que se produzca el *efecto Werther*, la persona que se suicida debe ser un referente para los afectados. No es imprescindible que se trate de una persona célebre para que se produzca el contagio, siempre que dicha persona guarde un cierto valor o significado para los afectados. Estudios realizados evidencian que, especialmente en el caso de adolescentes, la exposición al suicidio por parte de compañeros de clase o demás conocidos puede incrementar el riesgo de conductas suicidas en los dos años siguientes (Cuesta-Revé, 2017).

El tratamiento mediático del Juego de la Ballena Azul y de los suicidios que se atribuyen al mismo provocó una reacción generalizada de preocupación entre docentes, padres, autoridades, etc. La cobertura mediática otorgada al fenómeno de la Ballena Azul pudo

desencadenar un importante efecto de imitación, por lo cual se plantea la cuestión del origen de las autolesiones y los suicidios reportados. De ahí que no quede claro en qué medida fueron provocados por el propio juego o por el efecto de imitación derivado de verlo publicitado en los medios.

2.2.Cibersuicidio

El término “cibersuicidio” hace referencia a una nueva realidad que engloba el proceso de reclutar, escenificar y cometer un acto suicida por medio de Internet. Con el creciente uso de Internet en el día a día de las personas, surgen igualmente nuevas tipologías y vías para quitarse la vida. Entre ellas destacan el pacto suicida y la retransmisión en directo del acto a través de una *webcam* (Birbal *et al.*, 2009):

- El pacto suicida hace referencia al acuerdo al que llegan dos o más personas para cometer un suicidio de forma conjunta, en una localización y en un tiempo previamente determinados a través de Internet. Es una de las tipologías más comunes de estas nuevas vías, debido al furor mediático que provocó el primero reportado, en Japón en el año 2000. El pacto suicida en cierto modo proporciona un respaldo y una sensación de control a los participantes, al retroalimentarse entre ellos y alentarse mutuamente a cometer el acto. Para muchos constituye una vía de escape más fácil, apoyándose el uno en el otro. Previo al acuerdo, existe un primer contacto *online* en el cual puede producirse el efecto de contagio, convenciendo a nuevos miembros a sumarse al pacto.
- La retransmisión en directo del suicidio implica otras connotaciones distintas. Generalmente, el acto de quitarse la vida ante una audiencia busca generar un impacto severo en ella, en muchas ocasiones como forma de castigo. También puede concebirse como una búsqueda de sentido, tratando de encontrar un propósito en la muerte que no se halló en vida. Se trata de un modo de exaltar el suicidio, otorgándole un valor especial, como si de un acto de valentía se tratase.

Las personas que visualizan este tipo de contenidos pueden exhibir diferentes reacciones. Algunos tratan de disuadir a la persona; mientras que otros, sin estar seguros de lo que están presenciando, son víctimas del efecto espectador. Este

fenómeno hace referencia a la tendencia a no intervenir en una situación de emergencia (tal como un suicidio) cuando hay más personas presentes, frente a los casos en los que está uno solo. La probabilidad de intervenir es inversamente proporcional al número de espectadores que estén presenciando la situación. Por último, hay personas que, al visualizar este acto, animan a la persona a cometerlo, retándole a quitarse la vida.

3. Un análisis de la respuesta jurídico-penal. Posibilidad de aplicación de los nuevos tipos penales a los retos

3.1. Delitos relativos a la inducción/incitación al suicidio (arts. 143 y 143 bis CP)

El suicidio es definido como la acción de quitarse la vida por un acto voluntario. Esta acción no está tipificada como delito en el ordenamiento jurídico español, a pesar de vulnerar el derecho constitucional a la vida (art. 15 de la Constitución Española) ya que en el ámbito de los delitos de homicidio, se sanciona el “matar a *otro*”, no el causare la muerte a uno mismo. El Tribunal Constitucional considera el suicidio una manifestación de la libertad de obrar del ser humano, por tanto, siempre que sea un acto completamente voluntario y libre, no se penará (STS 120/1990, 1990). Es importante destacar que la doctrina penal insiste en la capacidad de comprensión del sujeto de la irreversibilidad y gravedad del acto suicida para que se considere que es realmente libre y voluntario. De carecer la persona de dicha comprensión, no se trataría de un acto realmente voluntario y, por tanto, no se trataría de un suicidio propiamente dicho (Quintero y Morales, 1999; Álvarez, 2011).

Sin embargo, existen diversos actos cometidos a modo de contribución al suicidio ajeno, los cuales sí se hallan tipificados en nuestro orden penal. Entre las diversas formas contempladas en el Código Penal (CP de aquí en adelante) se incluyen la inducción al suicidio, la cooperación necesaria al suicidio, la cooperación ejecutiva al suicidio y el fomento del suicidio. Las tres primeras formas mencionadas, se incorporan en el artículo 143 del CP, añadiéndose la última en el artículo 143 bis tras la aprobación de la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia (LOPVI de aquí en adelante). La eutanasia, recogida como tipo

privilegiado en el artículo 143.4 del CP, ha sido despenalizada en ciertos casos que figuran en la Ley Orgánica 3/2021, de 24 de marzo, de Regulación de la Eutanasia, tras su entrada en vigor.

Dadas las condiciones propias del Juego de la Ballena Azul, cuyas implicaciones jurídicas se pretende analizar en el presente trabajo, nos centraremos en primer lugar en el delito de inducción al suicidio. Más adelante se analizarán los cambios introducidos por la LOPIVI y en qué medida pueden afectar al encuadre jurídico de conductas relacionadas con el reto.

La inducción al suicidio (art. 143.1 CP) se entiende como el acto de incitar o determinar directamente a otro a quitarse la propia vida. La inducción, para ser constitutiva de delito, debe ser dolosa, directa y eficaz. El dolo directo hace referencia a la voluntad existente detrás de la comisión de la acción. Es decir, el autor del delito busca con su acción lograr el resultado subsiguiente. En el caso de la inducción al suicidio, el autor buscaría activamente el resultado de muerte por suicidio de la víctima (Álvarez, 2011).

Aquí entra en juego la referencia a la eficacia de la inducción, que hace referencia a que la conducta del inductor tiene que ser eficaz en cuanto a convencer al inducido para que lleve a cabo la conducta y en cuanto a que éste efectivamente la lleve a cabo o, al menos, inicie la ejecución (Quintanar y Zabala, 2021). Respecto a la necesidad del resultado de muerte para considerar la existencia del delito, la doctrina está dividida. Parte de la misma considera imprescindible que efectivamente se produzca el resultado de muerte para que la conducta pueda ser sancionada penalmente, si bien se trata de una minoría. La mayor parte de la doctrina considera que, incluso si el intento de suicidio no es exitoso y la víctima no fallece, se puede apreciar la existencia de la inducción en grado de tentativa, al no producirse el resultado de muerte (Álvarez, 2021). Así se evidencia en el fallo de la sentencia de la Audiencia Provincial de Vizcaya 28/2009, de 23 de abril, por el cual se condenó a una mujer como autora de un delito de inducción al suicidio en grado de tentativa, tras inducir a su hijastra a que se precipitase por una ventana, sobreviviendo esta última a la caída. Cabría incluso una tercera posibilidad de interpretación, por la cual se consideraría consumada la inducción al comenzar la ejecución del suicidio, asumiendo todas las formas de ejecución imperfectas. De este modo, aunque no se produjese el resultado de muerte, la inducción a cometer el acto suicida estaría ya ejecutada, por lo cual se condenaría el delito en grado de consumación, y no de tentativa.

En el Juego de la Ballena Azul, nos encontramos ante una situación en la cual un “curador” da indicaciones al participante acerca de lo que debe hacer, generando una progresión de actos encaminados al acto final, el suicidio. Dada la naturaleza claramente imperativa del reto, en el cual el curador dirige la actividad del participante, se podría enmarcar en la comisión de un delito de inducción al suicidio. En aquellos casos en los cuales el suicidio se llega a consumar, parece más evidente la inducción. Sin embargo, en los casos en los cuales no se llega a dar, bien sea por la intervención de un tercero que descubre la participación de la víctima en el reto, bien sea por otro motivo, podría quedar impune la imposición de los actos dirigidos a la culminación del suicidio, si bien podrían sancionarse en grado de tentativa. Ateniéndonos a los supuestos expuestos previamente, habría que probar al menos la puesta en marcha del acto suicida para considerar la existencia de inducción, tanto en grado de tentativa como de consumación.

Si bien el delito del artículo 143 CP parece ajustarse adecuadamente al contexto del reto de la Ballena Azul, debemos reiterar el requisito planteado por la doctrina penal para la consideración de la acción como constitutiva de suicidio. Para ello, se considera imprescindible que exista una comprensión plena del acto y de sus repercusiones, así como una capacidad de decisión, de ahí nace la voluntariedad de la acción (Quintero y Morales, 1999). Sin embargo, si consideramos que las personas con discapacidad y los menores de edad (siendo estos últimos los más frecuentes participantes del reto) pueden carecer de esta comprensión plena de sus actos, nos encontraríamos ante un conflicto. El delito de inducción al suicidio depende de la posibilidad de un suicidio, cuya existencia reside a su vez sobre la capacidad de comprensión y de decisión del sujeto en relación al acto de quitarse la vida. Por tanto, si no existe esta comprensión inicial, no puede hablarse de suicidio ni, consecuentemente, de inducción al suicidio. Dado este conflicto, en los casos de la Ballena Azul en los cuales participan menores de edad, pretendiendo aplicar el artículo 143.1 CP, estaríamos ante una laguna legal. Para solventar este problema, se podría recurrir a la figura del homicidio por autoría mediata (Cabrera, 2021).

3.1.1. Inducción al suicidio vs homicidio por autoría mediata. En la inducción al suicidio se entiende que el sujeto que comete el acto suicida lo hace a raíz de la convicción generada por el autor del delito. Si bien es el inductor el que implanta la idea de quitarse la vida en el sujeto, este último comprende las repercusiones de la acción, asumiéndolas al decidir cometer el suicidio.

Sin embargo, cuando hablamos de homicidio por autoría mediata, consideramos anulada la capacidad de comprensión de sus actos y, por tanto, de decisión del sujeto, por lo cual dejaría de considerarse suicidio a efectos penales. En este caso, se consideraría que el inductor pasa a ser homicida, empleando como instrumento del delito al propio sujeto que causa su muerte. De ahí nace la forma de autoría mediata, al emplearse a la propia víctima como “medio” de ejecución (Álvarez, 2011).

3.1.2. Imputación objetiva. La Jurisprudencia ha entendido mayoritariamente que, en un delito de inducción al suicidio, la muerte es el resultado material, no una condición objetiva de punibilidad. Esta concepción de la muerte como resultado de la conducta típica implica que esta deba ser abarcada por el dolo, al igual que permite castigar las tentativas de delito. De considerarse una condición objetiva de punibilidad, no podría castigarse aquellos casos en los cuales no se produjese la muerte, una consecuencia poco deseable desde el punto de vista político-criminal (Álvarez, 2021). A la hora de analizar la existencia de un delito de resultado resulta imprescindible demostrar que efectivamente existe un vínculo entre la acción tipificada y el resultado que se le pretende atribuir. Es decir, si una conducta aparece regulada en el orden penal en razón de un resultado lesivo del bien jurídico, y se produce el resultado que dicha norma pretende evitar, habrá que probar que existe una correlación directa entre ambos para poder considerar consumado el delito.

En el caso de la inducción al suicidio, el riesgo que genera el autor a través de su acción (la propia inducción), debe ser el origen determinante del intento o acto suicida para considerarse imputable. Es decir, es requisito imprescindible que la inducción haga nacer en la víctima el deseo y la planificación del suicidio. Por tanto, si la víctima ha tomado la decisión de suicidarse previamente y el autor de la presunta inducción únicamente refuerza o alienta dicha decisión, no cabría responsabilidad por el hecho. Para poder hablar de una verdadera inducción, la decisión de quitarse la vida debe surgir a raíz de la misma.

Debido a esto, resulta indispensable indagar y analizar rigurosamente la motivación detrás del suicidio (consumado o intentado). Determinar el origen de la decisión suicida no es tarea fácil, pues pueden concurrir circunstancias que dificultan este descubrimiento, véase en casos de acoso. Existen numerosos supuestos de suicidios por parte de adolescentes que tienen su raíz en el acoso que sufren, principalmente escolar. Sin embargo, esto no implica necesariamente que se pueda sancionar a sus acosadores por inducción. Por lo

general, si bien la decisión de quitarse la vida nace del sufrimiento causado por el acoso, no implica que los acosadores tengan dominio sobre esa decisión. La víctima, a causa del acoso experimentado, puede decidir suicidarse por vía propia, por lo cual conserva el dominio del acto. Además, es importante recalcar que la inducción exige dolo. En los mencionados casos de acoso, podría faltar dicho elemento y, por tanto, carecer de fundamento la aplicación de este precepto. Así fue determinado en el fallo de la sentencia del Juzgado de Menores de Donostia-San Sebastián 86/2005 de 12 de mayo de 2005, por el cual ocho menores de edad fueron declarados autores de un delito contra la integridad moral, así como de un delito de lesiones tras acosar y agredir de forma continua a un compañero de clase. Se descartó la posibilidad de condenarles por inducción al suicidio precisamente por esta ausencia de dolo.

En relación con el Juego de la Ballena Azul, habrá que determinar en cada caso si el participante fue inducido plenamente por su curador, o bien si ya había tomado la decisión de suicidarse previamente, constituyendo el juego una mera herramienta, una oportunidad o un desinhibidor de ciertos frenos. Debido a las características generales que presentan muchos de los participantes, y que evidencia una vulnerabilidad importante frente al suicidio, podría debatirse hasta qué punto el reto influyó en su decisión. Si bien es cierto que muchos de los participantes presentan tendencias depresivo-ansiosas y suicidas, cabe considerar que, debido al carácter tan directivo del juego, la inducción nace del mismo. En la consecución de las 49 tareas impuestas previas al mandato de suicidio, se prepara en cierto modo al participante para que asuma su muerte al llegar el momento. La visualización continuada de contenido perturbador, la privación del sueño, las autolesiones, etc., buscan romper con la estabilidad psíquica y emocional del participante, así como aislarle de su entorno natural. Estos actos que se le imponen debilitan a la persona, la cual generalmente ya era previamente vulnerable, de forma que no sea capaz de poner resistencia frente a la exigencia de la comisión del suicidio. Dada la intencionalidad detrás de estas órdenes, así como el dolo manifiesto respecto al suicidio, consideramos que no cabe duda de que la Ballena Azul puede enmarcarse plenamente en el delito de la inducción al suicidio, independientemente del estado mental previo de la víctima.

3.1.3. La nueva figura delictiva de incitación al suicidio de menores introducida por la LOPIVI. Las modificaciones introducidas en el Código Penal por la LOPIVI han supuesto, entre otros cambios, la introducción de nuevos tipos penales. Entre

ellos, por su vinculación con el objeto de este trabajo, cabe mencionar el nuevo artículo 143 bis, el cual castiga “la distribución o difusión pública a través de Internet, del teléfono o de cualquier otra tecnología de la información o de la comunicación de contenidos específicamente destinados a promover, fomentar o incitar al suicidio de personas menores de edad o personas con discapacidad necesitadas de especial protección”.

Este nuevo precepto tiene como objeto de protección a los menores de edad y las personas con discapacidad, por lo cual resolvería la duda planteada anteriormente respecto a si el suicidio, a efectos penales, incluye el de aquellas personas que, debido a su edad o discapacidad, pueda considerarse que carecen de la capacidad intelectual y volitiva necesaria para que se pueda reputar libre la decisión de quitarse la vida. Dado que en este artículo el legislador se refiere específicamente al suicidio de menores de edad, ya no habrá razones para entender que la inducción al suicidio a la que se refiere el artículo anterior – el 143 CP – excluya el suicidio de las personas menores de edad. Es decir que, mientras que no concurra un vicio del consentimiento por violencia o coacción, se considerará válida la capacidad del menor (Cabrera, 2021). Por tanto, no habría necesidad de recurrir al homicidio por autoría mediata de forma general en los casos de sujeto pasivo, si bien esa posibilidad quedaría como un posible recurso para casos concretos.

Tal y como está regulada, la nueva figura delictiva castiga el acto de difundir o distribuir los contenidos especificados, siendo estas acciones suficientes para considerar que se ha consumado el delito y, por tanto, constituyendo un delito de mera actividad (Cabrera, 2021). Es decir, no solo no se exige la muerte, sino que tampoco resulta necesario que se produzca el intento suicida. A diferencia del delito de inducción al suicidio, no requiere que se produzca una convicción en el menor para tomar la decisión de quitarse la vida. Con la mera difusión de contenidos que puedan promocionar el suicidio, se da por consumada la actividad delictiva.

El precepto especifica además el medio a través del cual debe ser difundido el contenido para considerarse un acto delictivo, por lo que se trata de un delito de medios legalmente determinados. El artículo 143 bis CP contempla como vías de difusión el Internet, el teléfono y cualquier otra tecnología de la información o de la comunicación. Por tanto, queda excluido del alcance de este tipo penal cualquier caso que se pudiera dar en el medio físico, tal como la transmisión oral de la información.

Los contenidos deben estar “específicamente destinados a promover, fomentar o incitar al suicidio”. Este requisito nos indica la naturaleza de los contenidos, los cuales deben tratar de generar en el receptor un deseo de autoinfligirse la muerte. El precepto no especifica que el sujeto deba ser conocedor de los contenidos, por lo cual, con la mera difusión de los mismos estaría incurriendo en delito.

El CP no contempla para este delito la conducta imprudente, por lo cual solo cabe el dolo directo, ya que el delito solo podrá consumarse por un comportamiento activo.

Dadas todas estas consideraciones, resulta razonable concluir que el legislador tenía un objetivo concreto en mente al introducir este artículo en el Código Penal. Teniendo en cuenta la alarma social que generó el Juego de la Ballena Azul y los requisitos enumerados para la aplicación del nuevo precepto, consideramos plausible un intento por parte del legislador de cubrir una necesidad de protección social mediante la vía penal. Sin embargo, de ser esta la intención del legislador, no termina de tener éxito con la regulación adoptada, pues esta no encaja adecuadamente con la realidad del reto de la Ballena Azul o de otros similares.

En este sentido, conviene centrar la atención en la propia conducta típica, que consiste en la distribución o difusión pública. Habitualmente, la distribución se comprende como una transacción directa, por lo cual puede ir dirigida a personas determinadas. En cambio, la difusión hace referencia a la puesta a disposición de un determinado contenido a un grupo de personas. El conflicto viene con el añadido de la palabra “pública”, ya que, si esta hace referencia tanto a la distribución como a la difusión, causaría la exclusión de todos aquellos casos en los que la transmisión de los contenidos se produzca de forma directa a una persona determinada. Dado el formato de la Ballena Azul, al existir un curador que emite dichos contenidos de forma directa a una persona en concreto (la víctima), el artículo 143 bis CP dejaría de ser aplicable si partimos de la exigencia de publicidad. Quedará, por tanto, en manos de los Tribunales correspondientes asumir o no la exigencia de publicidad para la aplicación de este artículo a casos relacionados con la Ballena Azul. Si bien, como ya se ha indicado, en los casos de incitación directa y eficaz, siempre quedaría el recurso, que ya estaba presente en el Código Penal, del delito de inducción al suicidio del artículo 143.1.

3.2. Delito de incitación a la autolesión de personas menores de edad

Si bien el reto de la Ballena Azul culmina con el suicidio, el juego comprende una serie de instrucciones para la comisión de autolesiones (principalmente cortes). Se llegue a producir o no el intento suicida, las autolesiones generan ya un riesgo importante para la integridad del participante. Por ello, resulta imprescindible analizar las consecuencias jurídicas de la incitación a la autolesión presente en el juego.

La autolesión, al igual que el suicidio, no está tipificada como delito en el ordenamiento jurídico español, que sanciona al que “cause lesión *a otro*”. A diferencia del suicidio, para la autolesión tampoco se contemplan supuestos de inducción o cooperación a la misma. Por tanto, no existiría un equivalente a la inducción al suicidio para los casos de incitación a la autolesión, tal y como se dan en el Juego de la Ballena Azul. No obstante, existen dos posibilidades legales que permitirían penar dicha incitación.

De darse el juego en su plenitud, el curador podría ser responsable de la inducción al suicidio o incluso, en algún caso, podría plantearse una autoría mediata de homicidio. Sin embargo, de no culminarse el juego, bien por intervención de un tercero, bien por otro motivo, que no sea la voluntad del curador, la cuestión que se plantea es si se le podría exigir responsabilidad penal si ya hubiera emitido instrucciones de realizar actos de autolesión al participante.

Tal y como se ha mencionado previamente, al no existir un delito de inducción a la autolesión similar al que, en relación con el suicidio, contiene el artículo bis CP, las dos posibilidades de respuesta penal pasan, o bien por aplicar el nuevo delito del artículo 156 ter CP, también introducido por la LOPIVI, o bien, solo en los casos en los que se den las condiciones necesarias, por tipificar conforme al correspondiente delito de lesiones, cometido en autoría mediata.

El nuevo artículo 156 ter reza lo siguiente: “La distribución o difusión pública a través de Internet, del teléfono o de cualquier otra tecnología de la información o de la comunicación de contenidos específicamente destinados a promover, fomentar o incitar a la autolesión de personas menores de edad o personas con discapacidad necesitadas de especial protección será castigada con la pena de prisión de seis meses a tres años”.

A raíz de este cambio, se introduce un delito relacionado con la incitación a la autolesión de personas menores de edad o con discapacidad. Sin embargo, se limita a estos dos casos,

por lo que quedarían excluidos los participantes del reto que fueran mayores de edad o considerados de capacidad plena. Además, se plantea el mismo problema que surge con el artículo 143 bis CP en relación con el suicidio. Si se determinase una exigencia de publicidad tanto para la distribución como para la difusión de los contenidos, quedarían excluidos los casos de Ballena Azul, al existir en los mismos un contacto directo entre curador y víctima, sin necesidad de mediar publicidad. Por tanto, la posibilidad de aplicar este precepto a casos de la Ballena Azul quedará sujeta a la decisión de los Tribunales respecto a la exigencia o no de publicidad en todos los casos.

Por lo que se refiere a la consideración de un delito de lesiones por autoría mediata, al igual que en el supuesto del homicidio por autoría mediata, en este caso se consideraría que el curador instrumentaliza al participante para que este lleve a cabo las lesiones. De este modo, si bien es la propia víctima quien ejecuta el acto, en algunas circunstancias cabría entender que es el curador el que posee el dominio de la voluntad de la víctima, a la que utilizaría como instrumento para cometer la lesión.

Para poder utilizar esta vía jurídica, deberá considerarse completamente anulada la capacidad de comprensión y de decisión de la víctima. De este modo, su consentimiento a la ejecución del mandato impuesto por el curador sería igualmente nulo. Consideramos que en el caso de la Ballena Azul esta anulación de voluntad y, por tanto, capacidad de dar un consentimiento válido, se puede dar, tanto por la vulnerabilidad inherente a la víctima como por la dinámica del reto. Este razonamiento sigue la línea del artículo 155 del CP, por el cual se anula la validez del consentimiento otorgado por un menor de edad o persona con discapacidad en relación con el hecho de ser lesionado. En este sentido, se consideraría anulada la comprensión y voluntad del participante menor, el cual ejecutaría la lesión cuya autoría correspondería al curador.

3.3. Conclusiones acerca de las posibilidades de sanción penal de las conductas vinculadas al reto

Una vez vistas las posibilidades jurídico-penales de respuesta con respecto al Juego de la Ballena Azul, consideramos pertinente realizar un breve recopilatorio de las opciones jurídicas disponibles para afrontar esta situación:

- En el caso de compleción del reto y producción de un acto suicida, tanto consumado como intentado, consideramos la aplicación del delito de inducción al suicidio (artículo 143.1 CP) la mejor opción.
- De no producirse un intento de suicidio siquiera, consideramos adecuada la aplicación del artículo 143 bis CP (resultado de la LOPIVI), por la distribución de contenido que promueve el suicidio. No obstante, la posibilidad de aplicar este precepto queda sujeta a la exigencia o no de publicidad. De decantarse los Tribunales por entender que la mera distribución no requiere publicidad como condición necesaria, sería viable aplicar este artículo. De considerarse imprescindible la publicidad, no podría aplicarse a casos derivados de la Ballena Azul, conforme a la dinámica habitual del reto.
- De producirse autolesiones en el contexto del reto, consideramos adecuada la aplicación del artículo 156 ter CP (resultado de la LOPIVI), por promover autolesiones. Del mismo modo, la aplicación de este precepto dependerá de si los Tribunales consideran necesaria o no la publicidad en relación con todas las modalidades de conducta típica. En el caso de que estos exigiesen la publicidad como condición necesaria y, por tanto, no pudiera aplicarse, podría recurrirse al delito de lesiones por autoría mediata (artículo 147 CP). Pero para ello deberá justificarse la anulación de la capacidad intelectual y volitiva del menor implicado.
- En el caso de que ni siquiera se produjeran autolesiones, pero se implicase a un menor o persona con discapacidad en el reto, podrían aplicarse tanto el artículo 156 ter como el 143 bis por la mera distribución de contenido que promueve la autolesión y el suicidio. Nuevamente, su aplicación dependerá de la exigencia de publicidad, dado que todas las comunicaciones de la Ballena Azul se suelen dar de forma directa entre curador y víctima.

4. Reflexión final

A día de hoy, el auge de las nuevas tecnologías ha creado nuevas oportunidades e incontables ventajas para la sociedad. Sin embargo, resulta indiscutible que, en paralelo, surgen riesgos importantes para sus usuarios. El uso intensivo de las redes sociales, cada vez a una edad más temprana, conlleva exponer a la juventud a contenidos potencialmente nocivos, tales como los retos expuestos en el presente trabajo académico.

Si bien todos los retos han recibido una especial atención mediática, destaca la respuesta social y jurídica emitida frente a la aparición del Juego de la Ballena Azul. Este reto, el cual destaca por su cruel y macabro fin, ha suscitado una gran preocupación entre padres y profesionales. Asimismo, ha provocado una respuesta por parte de las autoridades e incluso incentivado una reforma legal.

Consideramos que esta reacción ha podido ser excesiva, ya que no se corresponde a la necesidad real de la sociedad actual. Frente a un número reducido de casos de la Ballena Azul, los cuales no han sido contrastados y probados, se ha ejecutado una reforma legal muy amplia. Por ello, consideramos que el legislador ha podido extralimitarse con la Ley Orgánica 8/2021, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia.

Cabe destacar también que dicha reforma no cubre necesariamente los supuestos legales creados por el reto, generando lagunas legales difíciles de solventar. De darse los casos para los cuales fue ideada la nueva ley, recaerá sobre los Tribunales correspondientes emitir un juicio acerca de la interpretación que se deba realizar de la misma. Debido a esto, consideramos que la respuesta jurídica no ha sido plenamente acertada, al no cumplir eficazmente su objetivo.

Si bien es cierto que consideramos la reforma una medida improductiva, no podemos menospreciar la dificultad que entraña adaptar la ley a las necesidades sociales en tiempo real. Esto se debe a la velocidad vertiginosa con la cual evoluciona la sociedad en el contexto de las nuevas tecnologías. No es exigible que la legislación siga el ritmo que marca el desenfrenado avance de las tecnologías, el cual no ha cesado en los últimos 20 años.

Respecto al presente trabajo, es importante notar las limitaciones encontradas. La falta de información, así como de datos reales acerca de las consecuencias del Juego de la Ballena Azul, ha restringido notablemente las posibilidades de análisis y estudio del fenómeno.

Por tanto, consideramos prudente el cuestionamiento de toda información acerca del presunto impacto de este reto sobre la sociedad.

Para afrontar los potenciales perjuicios de esta situación y otras similares, recomendamos fomentar un uso más restrictivo de las redes sociales entre la población más joven. Asimismo, consideramos imprescindible tratar de promover una educación de corte más asertivo, con el fin de aumentar la capacidad crítica de los jóvenes. A través de esta medida se busca reducir la influencia de las tendencias sobre ellos. El fin último de esta medida es que los adolescentes sepan distinguir entre aquellos contenidos que pueden disfrutar de los que entrañan un riesgo para su bienestar.

Sea certero o no el alcance del Juego de la Ballena Azul, resulta innegable la influencia de los medios tecnológicos sobre todos los aspectos de nuestra realidad social. Por tanto, tomar medidas para enfrentarnos a dicho dominio debe ser una prioridad, especialmente entre la juventud. Pese a los esfuerzos realizados para proteger a la juventud frente a los riesgos de las redes sociales, aún quedan muchos pasos que dar para cumplir este objetivo.

5. Bibliografía consultada

Álvarez, F.J. (2011). *Derecho Penal Español. Parte Especial (I)*. Tirant Lo Blanch.

Álvarez, F.J. (2021). *Tratado de Derecho Penal Parte Especial (I). Delitos contra las personas* (3ª Edición). Tirant Lo Blanch.

Andriani, R. (2019, 8 de enero). *Bird Box Challenge: why blindfolding yourself and walking into walls is even more stupid than it sounds*. The Guardian. <https://www.theguardian.com/media/2019/jan/08/bird-box-challenge-why-blindfolding-yourself-and-walking-into-walls-is-even-more-stupid-than-it-sounds>

Bada, M. y Clayton, R. (2020). *Online suicide games: A form of digital self-harm or a myth?*. University of Cambridge. <https://arxiv.org/ftp/arxiv/papers/2012/2012.00530.pdf>

BBC News (2018, 25 de julio). *Qué es “Momo”, el juego viral por WhatsApp que preocupa a autoridades en América Latina*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-44952770>

Birbal, R., Birbal, R., Clapperton, M., Jarvis, J., Ragoonath, A., Uppalapati, K. y Maharajh, H. (2009). *International journal of adolescent medicine and health*, 21(2), 151-159.

Cabrera Martín, M. (2021). Modificaciones de la parte especial del Derecho Penal tras la Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral de la infancia y la adolescencia frente a la violencia”, en Martínez García, C. (Coord.) *El nuevo marco legal de protección integral de la infancia y la adolescencia frente a la violencia en España*, Aranzadi (en prensa).

Caricote, E. y González, J.E. (2020). Efecto Werther y la Conducta Suicida en la Adolescencia. *Revista de la Facultad de Ciencias de la Salud. Universidad de Carabobo*, 24(2), 42-46.

Ceballos-Espinoza, F. (2018). Suicidio adolescente y otredad: la ballena azul dentro del aula. *Gaceta de Psiquiatría Universitaria*, 14(1), 25-34.

Corona, F. y Peralta, E. (2011). Prevención de conductas de riesgo. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 22(1), 68-75. [https://doi.org/10.1016/S0716-8640\(11\)70394-7](https://doi.org/10.1016/S0716-8640(11)70394-7)

Cuesta-Revé, D. (2017). Aspectos epidemiológicos del suicidio en adolescentes. *Revista Mexicana de Pediatría*, 84(2), 72-77.

Deslandes, S.F., Coutinho, T., Ramos de Souza, T. y Matassoli, Roberta. (2020). Desafíos en línea con niñas, niños y adolescentes: violencia autoinfligida y estrategia mediática. *Salud Colectiva*, 16. 10.18294/sc.2020.326

Equipo Verne. (2017, 28 de abril). *El origen de 'Ballena Azul', el supuesto juego vinculado a suicidios y lesiones de menores*. El País. https://verne.elpais.com/verne/2017/04/28/articulo/1493372590_262666.html

Fernández, R. y Da Silva, W.P. (2017). *Interrogantes, alternativas y desafíos en clave de derecho penal y criminología*. Arnel Medina Cuenca. <https://cuba.vlex.com/vid/aristas-criminologicas-delinuencia-informatica-690582601>

Fundación Española para la Prevención del Suicidio (2020). *Observatorio del Suicidio en España 2020*. <https://www.fsme.es/observatorio-del-suicidio-2020/>

García, I. (2018, 18 de abril). *Inducción al suicidio a través de internet*. Legal Today. <https://www.legaltoday.com/practica-juridica/derecho-penal/penal/induccin-al-suicidio-a-traves-de-internet-2018-04-18/>

Ho, J.Y.C. y Dempsey, M. (2010). Viral Marketing: Motivations to Forward Online Content. *Journal of Business Research*, 63(9/10), 1000–1006. <http://dx.doi.org/10.1016/j.jbusres.2008.08.010>

Langone, A. (2018, 30 de julio). *Indiana Teen Severly Burned After Taking Part in Viral 'Hot Water Challenge'*. Time. <https://time.com/5353433/hot-water-challenge-youtube-burns-indiana-teen/>

Lerman, B.I., Lewis, S.P., Lumley, M., Grogan, G.J., Hudson, C.C. & Johnson, E. (2016). Teen depression groups on Facebook: a content analysis. *Journal of Adolescent Research*, 32(6), 719-741. <https://doi.org/10.1177/0743558416673717>

Lewis, S. P., Rosenrot, S. A., & Messner, M. A. (2012). Seeking validation in unlikely places: The nature of online questions about non-suicidal self-injury. *Archives of Suicide Research*, 16, 263-272

Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. *New media & society*, 10(3), 393-411. <https://doi.org/10.1177/1461444808089415>

Lucio, C.G. (2019, 31 de mayo). *Estos son los riesgos del 'juego de la muerte'*. El Mundo. <https://www.elmundo.es/ciencia-y-salud/salud/2019/05/31/5cf1060f21efa0ac448b460a.html>

Lupariello, F., Curti, S.M., Coppo, E., Racalbuto, S.S. y Di Vella, G. (2019). Self-harm Risk Among Adolescents and the Phenomenon of the “Blue Whale Challenge”: Case Series and Review of the Literature. *Journal of Forensic Sciences*, 64(2), 638-642. doi: 10.1111/1556-4029.13880

Mukhra, R., Baryah, N., Krishan, K., & Kanchan, T. (2019). ‘Blue Whale Challenge’: A game or crime?. *Science and engineering ethics*, 25(1), 285-291. <https://doi.org/10.1007/s11948-017-0004-2>

Olivares-García, F.J. y Méndez, M.I. (2020). Análisis de las principales tendencias aparecidas en TikTok durante el periodo de cuarentena por la COVID-19. *Revista Española de Comunicación en Salud*, 243-252. <https://doi.org/10.20318/recs.2020.5422>

Organización Mundial de la Salud (2014). *Preventing suicide: A global imperative*. <https://www.who.int/publications/i/item/9789241564779>

Organización Mundial de la Salud (2021, 17 de junio). *Suicidio*. <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/suicide>

Peiró, P. (2021, 1 de junio). *Identificada una menor ‘cazadora de pijos’: pegaba a otras chicas por un reto viral*. El País. <https://elpais.com/espana/madrid/2021-06-01/identificada-una-menor-cazadora-de-pijos-pegaba-a-otras-chicas-por-un-reto-viral.html>

Picazo, L. (2016). Narrativas del vídeo viral. 99 claves para un contenido contagioso. *Mediaciones sociales* (15), 115-132. <http://dx.doi.org/10.5209/MESO.54546>

Quintanar, M. y Zabala, C. (2021). *Elementos de Derecho Penal. Parte Especial I. Delitos contra las Personas* (2ª Edición). Tirant Lo Blanch.

Quintero, G. y Morales, F. (1999). *Comentarios a la parte especial del derecho penal* (2ª Edición). Aranzadi.

Sauter, T. (2014). ‘What’s on your mind?’ Writing on Facebook as a tool for self-formation. *New media & society*, 16(5), 823-839. <https://doi.org/10.1177/1461444813495160>

Syn, S.Y. y Oh, S. (2015). Why Do Social Network Site Users Share Information on Facebook and Twitter? *Journal of Information Science*, 41(5), 553-69. <https://doi.org/10.1177/0165551515585717>

Tellis, G., MacInnis, D.J., Tirunillai, S. & Zhang, Y. (2019). What Drives Virality (Sharing) of Online Digital Content? The Critical Role of Information, Emotion, and Brand Prominence. *Journal of Marketing*, 83(4), 1-20. <https://doi.org/10.1177/0022242919841034>

The “Blue Whale Challenge”?: The first report on a consultation from a health care setting for carrying out “tasks” accessed through a mobile phone application. (2018). *Asia-Pacific Psychiatry*. <https://doi.org/10.1111/appy.12317>

Una menor guipuzcoana que se quitó la vida en 2018 fue inducida al suicidio en dos ocasiones por internet. (2019, 12 de septiembre). El Mundo. <https://www.elmundo.es/pais-vasco/2019/09/12/5d7a4989fdddf3d178b45c5.html>

Van-Krieken, R. (2012). *Celebrity society* (2ª edición). Routledge.

Williams, A. L. y Merten, M. J. (2008). A review of online social networking profiles by adolescents: Implications for future research and intervention. *Adolescence*, 43(170), 253-274.

6. Anexo jurídico

Leyes

Ley Orgánica 8/2021, de 4 de junio, de protección integral a la infancia y la adolescencia frente a la violencia. *Publicada en el Boletín Oficial del Estado nº 134 el día 5 de junio de 2021.*

Ley Orgánica 3/2021, de 24 de marzo, de regulación de la eutanasia. *Publicada en el Boletín Oficial del Estado nº 72 el día 25 de marzo de 2021.*

Artículos empleados

Artículo 15 de la Constitución Española.

Artículo 138 del Código Penal.

Artículo 142 del Código Penal.

Artículo 143.1 del Código Penal.

Artículo 143.4 del Código Penal.

Artículo 143 bis del Código Penal.

Artículo 147 del Código Penal.

Artículo 152 del Código Penal.

Artículo 155 del Código Penal.

Artículo 156 ter del Código Penal.

Sentencias analizadas

Audiencia Provincial de Vizcaya. Sección Primera. Sentencia nº 28/2009, de 23 de abril de 2009.

Juzgado de Menores de Donostia-San Sebastián. Número 1. Sentencia nº 86/2005, de 12 de mayo de 2005.

Tribunal Constitucional. Sentencia nº 120/1990, de 27 de junio de 1990.