



**O BLUE WHALE E O EFEITO WERTHER – UM ESTUDO DISCURSIVO DO
SUICÍDIO JUVENIL - ALGUMAS REFLEXÕES SOBRE A MELANCOLIA NO
MUNDO DIGITAL E A SUA ÚLTIMA CONSEQUÊNCIA FACTUAL NO SÉCULO XXI**

Marcelo Cordeiro¹

INTRODUÇÃO

“Um vizinho viu o clarão da pólvora e ouviu o tiro, mas como tudo ficou em silêncio depois disso, não deu maior atenção ao caso (...) (...) Morreu ao meio dia. A presença do bailio e as providências que ele tomou, evitaram uma aglomeração maior de pessoas. À noite, às onze, fê-lo enterrar no lugar que ele havia escolhido... (GOETHE, 2014, p.172-174).

O autoextermínio é um tema discursivamente tratado desde há muito tempo em diversas linguagens e mídias. Na literatura dramática, mais especificamente nas tragédias, temos em William Shakespeare (1564 -1616) exemplos de suicídio de personagens como *Romeu e Julieta* ou como a personagem Ofélia de *Hamlet*. Em ambas as tragédias se trata do suicídio de jovens. Sucintamente, na primeira provocado pelo amor e na segunda pela loucura, ambos suicídios juvenis. Na célebre obra do escritor alemão Johann Wolfgang Von Goethe (1749-1832), o romance *Die Leiden des Jungen Werthers* (1774), em português *Os sofrimentos do jovem Werther*, também tem como desfecho do romance o auto-aniquilamento do jovem personagem central.

Está decidido, Carlota, quero morrer, e escrevo-lhe sem nenhuma exaltação romanesca, sossegado, na manhã do dia em que te verei pela última vez. Quando leres esta carta, minha querida, o túmulo gelado já estará cobrindo os despojos rijos do inquieto, do desgraçado que não conheceu prazer mais doce para os derradeiros momentos da sua vida do que se ocupar contigo. (IBI, p.147).

¹ Professor, pesquisador, ator e diretor. É formado em Letras PUC-MG. Licenciatura plena. Mestre em Linguística-UFMG. Doutor em Linguística do Texto e do Discurso -UFMG. Doutorado Sanduíche Universidade Paris XII. Pós-Doutorando em Linguística pela UFMG, em fase de finalização da residência pós-doutoral. Endereço eletrônico: marcelocordeiroqvid@yahoo.com.br



Este romance de Goethe chegou a ser proibido, na Alemanha, após a sua primeira publicação em 1774, acusado de promover uma onda de suicídios entre jovens por influência da identificação com o personagem que dá título à obra.

Phillips (1974) deu ao fato o nome de *Efeito Werther*. Assim chamado ele relaciona-se à melancolia que para a psicanálise freudiana (Freud 1996, p.246); *A melancolia surge numa combinação típica com a angustia intensa (...)*. A psicanálise freudiana tem em W. Shakespeare e J.W. Goethe suas duas maiores fontes de citação. Percebemos aí uma profícua fonte de investigação discursiva para as atuais contingências sociais envolvendo a morte de jovens e seus discursos melancólicos.

Existem especulações de que esta obra tem, por assim dizer, certo tom biográfico, acredita-se que Goethe se livrou do desejo de tirar a própria vida através da escrita de *Werther*.

Na atualidade do século XXI, os recentes casos de suicídios de jovens atribuídos ao jogo *Blue Whale* iniciado na Rússia e que vem alastrando-se pela Europa, com um crescente número de adeptos no Brasil. O jogo *Baleia Azul* é voltado para jovens e adolescentes, e tem na internet, em uma rede social a sua plataforma. Trata-se de um desafio proposto aos jogadores que deve ser cumprido em 50 etapas. Como última etapa do desafio da *Baleia Azul*, o jogador é orientado a tirar a própria vida. Os dois primeiros casos foram registrados na Rússia, onde se atribui o surgimento do jogo.

Aqui, neste trabalho, nos interessamos em analisar como se dá a progressiva construção discursiva de jovens suicidas e seus discursos, tanto em *Werther* quanto em mídias digitais mais especificamente a rede social Facebook. Buscar entender como se processa a progressão discursiva e linguageira que culmina no auto-aniquilamento. O *efeito Werther* do jogo *Baleia Azul*, semelhanças e diferenças.

A partir de fragmentos do discurso do sofrimento (melancólico) do jovem *Werther* que permitem melhor perceber como se constrói as identidades discursiva e linguageira de sujeitos intensamente angustiados. Em contraste com alguns dos discursos de jovens de hoje, relativos ao jogo *Baleia Azul*. Tanto a partir da manifestação discursiva das regras para se jogar, quanto de discursos (também melancólicos) dos jogadores e seus efeitos deflagradores e intensificadores de angústia e tristeza numa progressão ascendente que leva ao suicídio.

METODOLOGIA



Neste trabalho, utilizaremos o método empírico-dedutivo de que nos fala Patrick Charaudeau, uma vez que analisaremos experiências discursivas específicas, ou seja, determinada encenação discursiva na literatura e linguagem na rede social em que o jogo ocorre, para alcançarmos uma compreensão mais ampla do discurso do suicida e suas motivações. A título de ilustração, transcrevemos um pequeno excerto de seu livro *Langage et Discours - Éléments de Sémiolinguistique (Théorie et pratique)* dos idos do século XX, em que o teórico afirma:

O ato de linguagem só pode ser concebido como um conjunto de atos significantes que falam do mundo através das condições e da própria instância de sua transmissão. Daí resulta que o Objeto de conhecimento é aquilo sobre o que fala a linguagem pelo modo como ela fala, ou seja, uma coisa constituindo a outra [...] O mundo não é assim fácil de se representar. Ele se cria pela estratégia humana da representação [deste mundo]. (CHARAUDEAU, 1983, p.13-14)².

Tomaremos, como *corpus* de apoio, para a análise discursiva do fenômeno suicídio entre jovens, aspectos estruturantes da série de tv *13 Reasons Why?* Exibida na Netflix. Nesta série a personagem central Hannah deixa gravações em fita cassete, para explicar os motivos que a levaram a tirar a própria vida. Os discursos de explicação sobre a auto-aniquilação e suas implicações. Quais são as estratégias acionadas na encenação literária, no jogo em rede social e na série de TV? Como identificar certos comportamentos discursivos e linguageiros de jovens que podem sinalizar que uma tragédia é eminente? Como perceber tais sinais e a sua progressão e o que fazer para evitá-la?

Trata-se, pois, de um mecanismo com poder de manipulação psíquica, por exemplo; o caso de um rapaz de 19 anos que se matou em Pará de Minas, na região Central do Estado de Minas Gerais, na terça-feira, 12 de Abril de 2017. A mãe do jovem contou aos militares que ele participava de um grupo na rede social *Facebook* chamado *Baleia Azul*. Ela contou também que ele havia mudado de comportamento desde que começou a participar do jogo. Ele deixou um filho de 1 mês.

O caso de auto-extermínio atribuído ao jogo é o segundo confirmado no Brasil. O primeiro deles ocorreu no estado do Mato Grosso do Sul, onde o corpo de uma adolescente

2 Tradução nossa do original francês: “*L’acte de langage ne peut être conçu autrement que comme un ensemble d’actes significateurs qui parlent le monde à travers les conditions et l’instance même de sa transmission. D’où il ressort que l’Objet de la Connaissance est ce de quoi parle le langage à travers le comment parle le langage, celui-ci constituant celui-là [...]. Le monde n’est pas donné au départ. Il se fait à travers la stratégie humaine de signification.* »



de 16 anos foi encontrada dentro de uma represa na cidade de Vila Rica. A suspeita, ainda sob investigação, é de que a jovem se afogou para concluir a última etapa do jogo *Baleia Azul*. Mas, como o jogo desafio da *Baleia Azul* funciona? *Grosso modo*: Existe um locutor como que atrás da tela, esse locutor é responsável por ditar as regras e passos que devem ser seguidos no decorrer do jogo e regular interlocutivamente as execuções destas etapas.

1. Com uma faca, escrever a sigla “F57” na palma da mão e em seguida enviar uma foto para o curador.
2. Assistir filmes de terror e psicodélicos às 4:20 da manhã, mas não pode ser qualquer filme, o curador te indicará, lembrando que ele fará perguntas sobre as cenas, pois ele quer saber se você realmente assistiu.
3. Cortar seu braço com uma faca, “3 cortes grandes “mas é preciso ser sobre as veias e não precisa ser muito profundo, envie a foto para o curador, e seguirá para o próximo nível.
4. Desenhar uma baleia azul e enviar a foto para o curador.
5. Se você está pronto para se tornar uma baleia escreva “SIM” em sua perna. Se não, corte-se muitas vezes “Castigue-se”.
6. Tarefa secreta, o curador sempre muda o sexto desafio, baseado no perfil do jogador.
7. Em sua rede social, escreva “#i_am_whale” no seu status do VKontakte (Rede Social Russa) ou no Facebook.
8. Ele te dará uma missão baseada no seu maior medo, ele quer fazer você superar esse medo.
9. Acordar as 4:20 da manhã e subir em um telhado, quanto mais alto melhor.
10. Desenhar uma foto de uma baleia azul na mão com uma navalha e enviar a foto para o curador.
11. Assistir filmes de terror e psicodélicos, todas as tardes.
12. Ouça as músicas que os “curadores” te enviarem.
13. Corte seu lábio.
14. Fure suas mãos com uma agulha.
15. Faça algo doloroso, “machuque-se”, fique doente.
16. Procurar o telhado mais alto, e ficar na borda por 22 minutos.
17. Subir em uma ponte e ficar na borda por 22 minutos.
18. Faça uma inimizade.
19. Próximo passo o curador irá verificar se você é de confiança.
20. Encontre outra baleia azul, “outro participante”, o curador te indicará.
21. Se pendurar mais uma vez em um telhado alto, mas desta vez precisa fazer algo radical.
22. Missão secreta, baseada no perfil do jogador, cada um recebe uma missão diferente.
23. Reunião com uma baleia azul que o curador indicará.
24. O curador indicará a data da sua morte, e você aceitará.
25. Acordar as 4:20 e ir a uma estrada de ferro.
26. Não falar com ninguém o dia todo.
27. Fazer um voto de que você é realmente uma Baleia Azul.
28. Todos os dias, você deve acordar às 4:20 da manhã, assistir a vídeos de terror, ouvir música que “eles” lhe enviam, fazer 1 corte em seu corpo por dia, falar “com uma baleia”. Durante o intervalo dos desafios entre 30 e 49.



29. A partir deste ponto o curador fará você repetir todas as missões que foram realizadas até aqui, e na missão 50, será tirar a própria vida.

CONCLUSÃO PRELIMINAR

Em 1910, Freud fez suas primeiras formulações sobre o tema da melancolia, associando-a à noção da falta, como se houvesse um buraco na esfera psíquica do sujeito melancólico, que produziria uma sensação de esvaziamento e, assim, geraria o afeto de luto.

A literatura e as redes sociais virtuais; no fim do século XVIII a onda de suicídios tinha como gatilho desencadeador a leitura do romance, no século XXI a relação de importância atribuída aos perfis nas redes sociais estabelecem o paradigma da virtualidade e da factualidade. Se na obra de Goethe a identificação do jovem-leitor se dá com a capacidade de amar e não ser correspondido pela qual o personagem *Werther* passa. No jogo *Blue Whale* o desafio iniciado sem retorno, pelo jogador transporta a realidade virtual para a realidade factual com manipulação psíquica na gestão do medo e da superação do medo, e por meio de ameaças aos jogadores.

Em *O sofrimento do jovem Werther* podemos entender o que movia a identificação simbólica (especular) estabelecida pelos jovens de sua época, século dezoito no chamado *Efeito Werther*, apresenta caráter, digamos, universalmente conhecido; a angústia do amor idealizado e não correspondido (a falta, o desejo), gerando a intensificação da angústia destes jovens que decidem retirar a própria vida.

Mas, o suicídio é enaltecido pelo suicida, como faz-crer o jovem *Werther*:

Fala-se de uma raça nobre de cavalos que, quando estão terrivelmente cansados, têm o instinto de se abrir eles próprios uma veia, com uma dentada, para respirar mais livremente. Assim se passa comigo frequentemente: tenho vontade de abrir uma veia, para me assegurar a liberdade eterna. (GOETHE, 2014, p.103).

Também em *Hamlet*, em seu questionamento existencial universalmente conhecido. Ambos vêem o auto-aniquilamento como um ato de coragem e virtude de que um homem de caráter nobre, pode ser capaz de realizar. *Werther* o concretiza, com um tiro na cabeça, já *Hamlet* titubeia, vacila e conforme diz naquele momento, *se acorvarda*.



Já no jogo *Baleia Azul* o mecanismo de controle psíquico na dualidade medo-superação do medo e ameaças, através de suas etapas pressupondo sua obediência. O jogador sente a necessidade de obedecer às regras do jogo desde o seu ingresso no jogo, pois representa para ele a sua valorização enquanto sujeito no mundo, capaz de cumprir com êxito tarefas que poucas pessoas são capazes de realizar até então para ele, de menos valia, de baixa auto-estima oriundas de experiência humanas traumáticas como *bullying* ou tentativa de estupro.

São duas perspectivas que podemos perceber neste lugar do ser humano capaz de tirar a própria vida deliberadamente. Uma da falta externa como em *Werther*, outra da falta interna, como nos jogadores da *Baleia Azul*.

Palavras-chave; *Efeito Werther. Baleia Azul. Suicídio juvenil.*

REFERÊNCIAS

BARTHES, R. **Fragmentos de um discurso amoroso.** Francisco Alves Editora. Rio de Janeiro, 1990.

CHARAUDEAU, P. **Langage et Discours.** Eléments de semiolinguistique (Théorie et pratique). Paris: Hachette, 1983.

FREUD, S. **Publicações Pré-Psicanalítica e Esboços Inéditos.** Imago editora. Rio de Janeiro, 1982.

GOETHE, J.W.Von. **Os sofrimentos do jovem Werther.** LP e M Editores, Porto Alegre, 2014.

MACHADO, L. I. **Reflexões sobre uma corrente de Análise do Discurso e sua aplicação em narrativas de vida.** Grácio editor. Coimbra, 2016.

PHILLIPS, D. The influence of suggestion on suicide: Substantive and theoretical implications of the Werther effect. **American Sociological Review**, 39, 340-354,1974.