



# POPULARIDADE ENTRE OS JOVENS BRASILEIROS DO “JOGO DO SUICÍDIO”: BALEIA AZUL E SUA ACEITAÇÃO

Kamila Joyce Lucas Peixoto<sup>1</sup>

## RESUMO

O presente artigo discorre sobre a popularidade no Brasil de um jogo viral conhecido pelo nome Baleia azul ou *Blue Whale*. Descrito pela primeira vez na Rússia, o jogo ganha popularidade e cada vez mais está atingindo jovens. Apesar de as únicas provas da existência dele sejam as mortes similares e os relatos de mães sobre os comportamentos, também parecidos, antes da morte. O jogo não teve sua aceitação no Brasil entre as 862

pessoas que responderam ao questionário e, em um dia, 14 pessoas afirmaram jogar. Dentre os jogadores, 90% são mulheres e, em sua maioria, não chegaram aos 18 anos de idade, com a maior parte delas justificando sua entrada no jogo por decorrência da sua vida social.

**Palavras-chave:** Depressão. Suicídio. Doença Psicológica. Jogo Abusivo.

1 - kampeixotto@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O jogo *Blue Whale* foi, primeiramente, descrito na Rússia, em uma rede social local. O jogo dura 50 dias, com um desafio a cada dia para preparar o jogador para o grande final: o suicídio no 50º dia.

O jogo é mediado por alguém do outro lado da tela do computador, que é apelidado de “curador”, é ele quem dita as regras e os desafios, e é para ele que o jogador deve provar que cumpriu os desafios, por foto, vídeo ou publicação em suas redes sociais de algo subliminar que indique ao curador que a ação foi realizada.

Os desafios giram em torno do preparo do jogador, como já citado, inicialmente com ações leves, como ouvir músicas tristes, assistir filmes de terror psicodélicos e desenhar uma baleia no braço, e posteriormente com atividades mais complicadas, momento em que o curador desafia o participante a fazer algo que, em seu perfil, revele ter medo. Assim, faz-se com que se arrisquem em alturas e agendem de dia e hora da sua morte, com vários outros desafios no intervalo entre a ação inicial e a final, o suicídio.

Casos como o da russa Yulia Konstantinova, o qual foi discutido em uma das principais revistas *teens*: a *Capricho*, por Isabella Otto, no dia 06 de abril de 2017, estão começando

a ser relatados no Brasil, causando alerta aos pais. A psicóloga, psicopedagoga e professora universitária Sylvia Flores fala para o periódico *Hoje Em Dia*, de 10 de abril de 2017, que: “Os pais têm que lembrar qual é o papel deles, porque são crianças, adolescentes. Se for preciso, tem que pedir ajuda profissional”. A manchete publicada segue com o comentário de um delegado, Frederico Abelha: “Tem que checar as conversas no WhatsApp e os grupos de bate-papo. É importante saber que grupos seus filhos estão frequentando”.

Ainda não há números que possam nos apontar a situação dos nossos jovens quanto à sua relação com esse jogo, bem como não existem provas coesas do jogo além de relatos de pessoas que afirmam que jogam ou que percebem semelhanças entre os suicídios. Esta pesquisa trata quantitativamente como nossos jovens conhecem o *game* e sua relação com ele, visando aplicar números estimados da popularidade do jogo virtual, a fim de que o estudo se torne ponto de partida para a preocupação dos pais e da sociedade sobre assuntos juvenis nos quais estão inseridos, provocando uma repercussão que possibilite pesquisas futuras sobre a existência do jogo as quais visem às devidas ações contra ele.

---

## OBJETIVOS

### OBJETIVO GERAL

Observar, por meio de um questionário de 9 (nove) perguntas, o conhecimento dos jovens sobre o jogo *Blue Whale* e a aceitação quanto a ele.

### OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Observar a quantidade de jovens que jogam o *Blue Whale*.
- Conhecer a quantidade de jovens que desconhece o jogo.
- Verificar qual sexo mais se envolve com tal jogo.
- Descobrir os principais motivos que fazem os jovens jogar o *Blue Whale*.
- Definir a faixa etária mais atingida pelo jogo até a data de apuração dos dados.

## MÉTODOS E TÉCNICAS

Aplicou-se um questionário contendo nove perguntas, anexado em um formulário on-line da empresa Google e divulgado em grupos que atingem o público jovem, como a Liga dos Unicórnios<sup>2</sup>, grupo do Facebook destinado a usuários da rede social Tumblr<sup>3</sup>.

As perguntas realizadas foram:

- Qual sua faixa etária?
- Qual seu sexo?
- Você conhece o jogo da Baleia Azul?
- Você joga esse jogo?
- Conhece alguém que joga?
- Se você joga, qual o principal motivo para o seu envolvimento?
- Você conhece as regras/passos do jogo?
- Você acha que esse jogo deveria ser aceito na sociedade em que vivemos?
- Você toparia jogá-lo, caso não jogue?

O tempo médio para realização do questionário é de 5 (cinco) minutos. E foi bem aceito pelo público-alvo, os jovens, tendo em vista que, em menos de 5 horas, atingiu mais

de 500 respostas. O questionário ficou aberto durante um dia.

O questionário priva os participantes da sua identificação, resguardando-os, para que assim possam se expressar sem medo nem constrangimento.

Os dados da pesquisa são salvos em gráficos, únicos por questão, e exportados para uma planilha no Excel, na qual é possível ver as respostas individuais, com acesso a dia e hora do envio das respostas.

A publicação no grupo do Facebook, Liga dos Unicórnios, foi uma forma estratégica, visto que a rede social Tumblr vem sendo muito vinculada com automutilação e depressão. Incluindo várias campanhas contra os cortes.

As perguntas eram curtas e simples, facilitando a interação entre os participantes com o questionário. Ademais, foram desconsideradas todas as respostas enviadas após o prazo de 24 horas, e os dados processados e transformados em gráficos, mostrados ao decorrer deste trabalho, para facilitar o entendimento das respostas.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

### EXPOSIÇÃO E ANÁLISE DOS DADOS

O número total de participantes foi de 862 pessoas de todo o Brasil, dentro do prazo estipulado. Dentre esses, 89,90% são

do sexo feminino, 8,81% do sexo masculino (representando 76 homens), e o restante preferiu não se identificar.

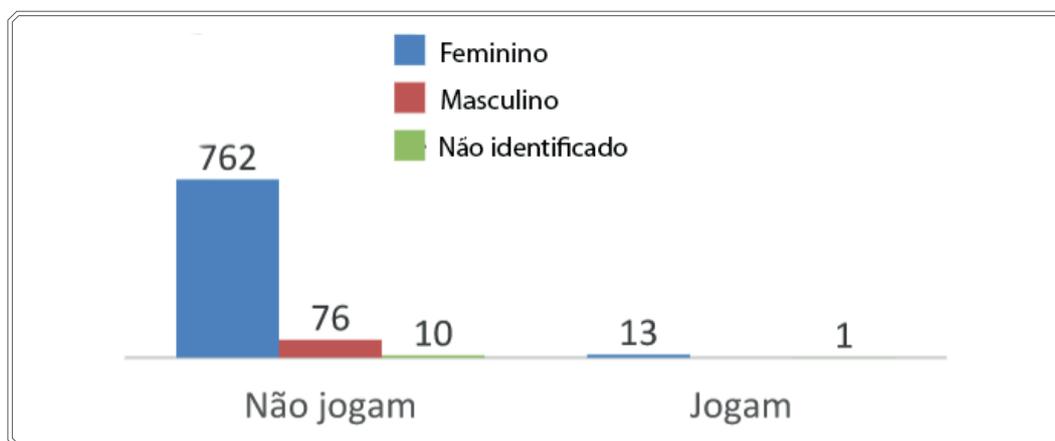


Gráfico 1 – Distribuição por sexo de participantes e não participantes do jogo, baseado nas respostas ao questionário.

Fonte: Autoria Própria.

2 - Liga dos Unicórnios. Disponível em: <<https://www.facebook.com/groups/Ligadosunis/?ref=bookmarks>>. Acesso em: 16 out. 2017.

3 - Tumblr. Disponível em: <<https://www.tumblr.com/dashboard>>. Acesso em: 16 out. 2017.

Os jogadores estão distribuídos entre faixas etárias, sendo sete pessoas entre 13 e 16 anos de idade, seis entre 17 e 20 anos de idade e apenas um igual ou maior que 25 anos, como demonstrado no Gráfico 2.

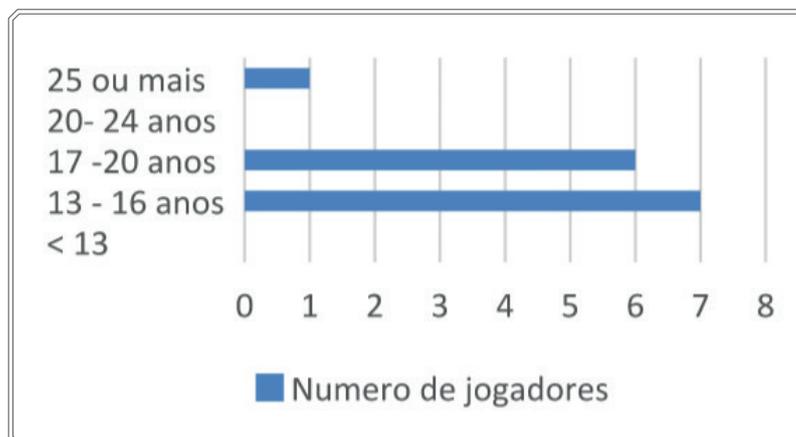


Gráfico 2 – Demanda de jogadores pela sua faixa de idade.

Fonte: Autoria Própria.

Nesses gráficos, é válido observar o número exorbitante de mulheres que fazem uso desse jogo, sendo elas 90% do total dos jogadores. Quanto à faixa etária, nota-se que boa parte dos jogadores são menores de 18 anos, e 50% tem de 13 a 16 anos de idade, considerados ainda como adolescentes ou pré-adolescentes.

Os principais motivos citados no questionário foram “amor” que recebeu dois votos, “vida social” com três votos e “diversão” que obteve dois votos, o restante foi distribuído em: coragem, família, aventura e outros, como visualizado na Tabela 1.

**Tabela 1 – Distribuição por motivo citado para a utilização do jogo *Blue Whale*.**

	Não identificado	Feminino	Masculino
Amor	1	1	0
Aventura	0	1	0
Coragem	0	1	0
Depressão	0	0	0
Diversão	0	2	0
Família	0	1	0
Vida Social	0	3	0
Outros	0	4	0

Fonte: Autoria própria.

A tabela ainda aponta que, mesmo que o suicídio esteja geralmente ligado à depressão, não houve registro de resposta para esse motivo por parte dos jogadores. Estima-se que os jovens são resistentes em reconhecer ou aceitar a depressão, quando existe, perante a sociedade por medo, muitas vezes, da rejeição.

Quanto ao conhecimento das regras e dos passos do jogo, sete conhecem as regras, cinco sabem mais ou menos e dois preferiram não opinar sobre. Quando questionados se conhecem alguém que joga, 62 pessoas afirmam que conhece alguém que joga. E muitos que jogam nem conhecem as regras do jogo por completo, o que torna ainda mais perigoso, visto que o último passo é, como já citado, o suicídio.

Ainda nas questões, levando em consideração apenas os jogadores, 21,42% acreditam que o jogo deve ser permitido na nossa sociedade, 42,87% disseram que não deve ser aceito e 35,71%, que “talvez” ou preferiram não opinar. É relevante citar que, entre todos os jogadores, a maioria se posicionou contra a aceitação do jogo.

Observou-se que o número de pessoas que conhecem o jogo é bem superior aos que não conhecem, porém, aqui no Brasil, não houve campanhas que mostrassem a periculosidade dele a fim de evitar que mais jovens aceitem o jogo. Apenas alguns noticiários televisivos chegaram a citar que alguns jovens que se suicidaram poderiam ter ligação com o *game*.

O número de mulheres dispostas a jogarem tal jogo é relativamente correspondente com outros artigos que mostram o sexo feminino mais disposto à depressão, a exemplo dos autores Reppold CT, Hutz CS. Em relação ao amor citado entre as alternativas de escolha, ele estava disposto no sentido geral da palavra, amor próprio ou por terceiros, o que leva a crer que a vida amorosa dos jovens está levando-os a situações que nem imaginam o quão grave possam ser. Um outro motivo que se destacou, inclusive como a resposta mais escolhida, foi a

Vida Social, o que mostra que muitos jovens têm problemas para se relacionar com outras pessoas, o que, de modo geral, não é investigado ou simplesmente é considerado como uma “fase” da adolescência.

#### HIPÓTESES EM VISTA BIOLÓGICA SOBRE DEPRESSÃO

O jogo está intimamente relacionado com a depressão, o “curador” busca essas pessoas e as fazem se sentirem com raiva, agressivas e tristes, dando-as coragem para cometer o suicídio. Com relação ao sexo feminino ser predominante quanto à tendência ao suicídio, demonstradas aqui e nos artigos de Reppold CT, Hutz CS, é possível explicar por meio dos níveis hormonais.

Uma das explicações da diferença do número de homens e mulheres, no ponto de vista biológico, é baseada no comportamento hormonal e nas suas consequências, aliás, base para boa parte dos pesquisadores. Embora não se possa deixar de frisar que as evidências ainda são escassas, há que se notar os resultados dos vários estudos na área (JUSTO; CALIL, 2006, p. 75).

Autores como Nolen-Hoeksema e Girgus, em 1994, defenderam que o fator da diferença entre os sexos e a depressão está intimamente ligado com a menarca. Li e Shen (2005) falam que, mesmo sem muitas certezas, as evidências apontam para o estrogênio, semelhante aos demais autores, com destaque à maneira como os hormônios afetam o humor e a cognição atuando no hipotálamo, no hipocampo e no cerebelo, também consoante aos autores Seeman (1997), Justo e Calil (2006). Vale ressaltar, ainda, a modulação da produção e liberação de neurotransmissores como protetor contra a citotoxicidade glutamatérgica (LI; SHEN, 2005, p. 259-260).

Seeman (1997) argumentou que a ciclicidade na liberação de estrogênio, em doses flutuantes, durante o período de vida correspondente entre a menarca e a menopausa,

poderia ser mais importante que os níveis totais do hormônio, causando estresse, vulnerabilidade e conseqüentemente depressão.

A progesterona parece interferir de modo aproximadamente oposto ao estrogênio, inclusive aumentando a atividade da monoaminoxidase (PARKER; BROTHIE, 2004 p. 210-216). Assim, deve-se aos hormônios gonadais a tarefa de moldar os processos de neurotransmissão cerebral e de participar na regulação das alterações de humor que envolvem sintomas depressivos, com destaque para o estágio mais perigoso da depressão é quando a ela é tão profunda que faz a pessoa pensar na morte não como fim, mas como libertação.

A idade se relaciona também, para Piaget (1949), ocorre entre os 11 e 12 anos, bem como entre os 14 e 15 anos, as transformações a nível intelectual. Esse pensamento, tido como período das operações formais, vai ajustar o adolescente ao mundo e ao meio no qual está inserido, proporcionando, ainda, a capacidade de formular teorias e ideias mais elaboradas.

Na fase adolescente, o ser humano desenvolve a capacidade para pensar sobre o seu próprio pensamento e sobre o pensamento dos outros, chamada de metacognição (SPRINTHALL, 2008). A metacognição traz a consciência de que as pessoas são diferentes e assim pensam diferente, passam por situações a serem internalizadas de formas diferentes. Ao contrário de quando crianças, pois, nessa fase, elas pensam de forma mais egocêntrica, paralelo ao ocorrido com os demais. O que explica o fato de a vida social estar presente fortemente como um dos motivos.

O psiquiatra Peter Whybrow, ao ser questionado sobre a depressão, relata no portal Ciência Hoje, em maio de 2013:

A alteração química é só uma parte do problema. A depressão é uma disfunção no lobo frontal, que é a parte mais, digamos, 'humana' do cérebro; e no sistema límbico, que é a parte emocional. Na depressão, a interação entre essas partes diminui. É como uma via interrompida em uma grande cidade; em consequência disso, todo o trânsito fica mais lento. [...] A depressão não é um problema genético, mas um problema cultural. (WHYBROW, 2013)

---

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa quantitativa mostrou que muitos jovens se interessam pelo assunto e que muitos conhecem o jogo da Baleia Azul. Mostrou, também, a prevalência das mulheres como jogadoras e apresenta motivos para isso. Ademais, evidenciou que, como pensado, o jogo já está ganhando sua popularidade entre os jovens brasileiros, os quais, mesmo sabendo dos perigos, arriscam-se nele. Evidenciou-se, ainda, a negligência sobre os aspectos da depressão dos jovens, a qual é tratada geralmente como "frescura" ou modo de chamar a atenção. A depressão é uma doença séria que, como qualquer outra, carece de cuidados profissionais.

Por meio deste trabalho e de tantos outros autores, chama-se a atenção ao cuidado dos

jovens, à observação de seu comportamento, do que faz na internet e das influências sofridas por eles. Além do destaque à possibilidade de o jovem estar passando por algum problema, muitas vezes subestimado, como *bullying* ou violência sexual, que infelizmente é bastante comum.

Qualquer alteração no comportamento deve ser investigada, evitando-se muitas mortes dos nossos jovens. Por isso, assim que percebida a alteração no comportamento, como estresse excessivo e raiva, ou observar apologias ao jogo nas redes sociais, como fotos em locais altos e perigosos ou de baleias azuis, deve-se intervir, com o cuidado e carinho necessários, com ajuda de profissionais que saberão como lidar com o problema. Quanto mais cedo detectar os sinais, mais fácil será ajudar.

Lembro ainda que, por mais que policiais busquem respostas sobre o assunto, ele ainda não é tido como certeza absoluta. O que se tem como “prova” do jogo são mortes similares e comportamentos que antecederam a morte. Permanece a necessidade de esclarecer coesamente a existência do jogo, já que temos apenas, como “provas”, relatos e similaridades entre casos de suicídio.

Vale lembrar que estimular o suicídio é considerado crime contra a vida previsto no artigo 122 do Código Penal Brasileiro, sob a Lei de número 2.848, de 7 de dezembro de 1940, segundo o qual: “Induzir ou instigar alguém a suicidar-se ou prestar-lhe auxílio para que o faça: Pena - reclusão, de dois a seis anos, se o suicídio se consuma; ou reclusão, de um a três anos, se da tentativa de suicídio resulta lesão corporal de natureza grave”.

---

---

## POPULARITY AMONG YOUNG BRAZILIANS THE “SUICIDE GAME”: BLUE WHALE AND ITS ACCEPTANCE

### ABSTRACT

This article discusses the popularity in Brazil of a viral game known by the name Blue Whale. Described for the first time in Russia, the game gains popularity and is increasingly reaching young people. Although the only evidence for his existence are similar deaths and reports of mothers about similar, pre-death behaviors. The game did not have its acceptance in Brazil among the 862 people that answered

the questionnaire and, in one day, 14 people affirmed to play. Among the players, 90% are women and, for the most part, did not reach 18 years of age, with most of them justifying their entry into the game as a result of their social life.

**Keywords:** Depression. Suicide. Psychological Disease. Abusive Game.

### REFERÊNCIAS

BARRERO, Sérgio A. Perez. **Manual de prevenção do suicídio**. Tradução de Roberto Curi Hallal. WHO, 2000.

BRASIL. **Decreto-lei nº 2.848, de 1 de dezembro de 1943**. São Paulo: Lex coletânea de legislação, edição federal, v. 7, 1943. Suplemento.

JUSTO, L.P.; CALIL, H. M. Depression – does it affect equally men and women?. **Psiquiatria Clínica**, v. 33, n. 2, p. 74-79, 2006.

LI, R.; SHEN, Y. Estrogen and brain: synthesis, function and diseases. **Front Biosc**, n. 10, p. 257-67, 2005.

LOPEZ, M. R. A. et al. Depressão e qualidade de vida em jovens de 18 a 24 anos no sul do Brasil. **Rev Psiquiatr Rio Gd Sul**, 2010.

NESTLER, E. J. et al. Neurobiology of depression. **Neuron**, n. 34, p. 13-25, 2002.

NOLEN-HOEKSEMA, S.; GIRGUS, J. S. The emergence of gender differences in depression during adolescence. **Psychol Bull**, n. 115, p. 424-43, 1994.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE – OMS. **Cuidados de saúde primários**: agora mais do que nunca. Lisboa: OMS, 2008. (Relatório Mundial de Saúde 2008).

OTTO, I. **Blue Whale**: o jogo do suicídio que está se tornando um viral. 2017. <<http://capricho.abril.com.br/vida-real/blue-whale-o-jogo-do-suicidio-que-esta-se-tornando-um-viral/>>. Acesso: 12 abr. 2017.

PARKER, G. B.; BROTCHE, H. L. From diathesis to dimorphism, the biology of gender differences in depression. **J Nerv Ment Dis**, n. 192, p. 210-6, 2004.

PIAGET ; VYGOTSKY **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vigotski**: a relevância do social. Summus. 1949.

PRODUÇÃO VIRTUAL. **Desenvolvimento físico e cognitivo do adolescente**. Disponível em: <<http://producao.virtual.ufpb.br/books/edusantana/fundamentos-psicologicos-da-educacao-livro/livro/livro.chunked/ch04s04.html>>. Acesso em: 25 ago. 2017.

REDAÇÃO - **Jogo mortal Baleia Azul vira ‘zoeira’ entre internautas brasileiros**. Disponível em: <<http://hojeemdia.com.br/horizontes/jogo-mortal-baleia-azul-vira-zoeira-entre-internautas-brasileiros-1.457382>> Acesso em: 12 de abril de 2017.

REPPOLD, C. T.; HUTZ, C. S. Prevalência de indicadores de depressão entre adolescentes no Rio Grande do Sul. **Aval Psicol**, v. 2, n. 2, p. 175-184, 2003.

SEEMAN, M.V. Psychopathology in women and men: focus on female hormones. **Am J Psychiatry**, v. 154, n.12, p.1641-1647, 1997.

SPRINTHAL, W. Andrews Collins. **Psicologia do adolescente**: uma abordagem desenvolvimentista. 4. Ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

WHYBROW, P. A neurociência explica. **Revista Ciência Hoje**, n. 303, 2013. Disponível em: <[http://www.cienciahoje.org.br/revista/materia/id/723/n/a\\_neurociencia\\_explica](http://www.cienciahoje.org.br/revista/materia/id/723/n/a_neurociencia_explica)>. Acesso em: 25 ago. 2017.