



## Sociedade

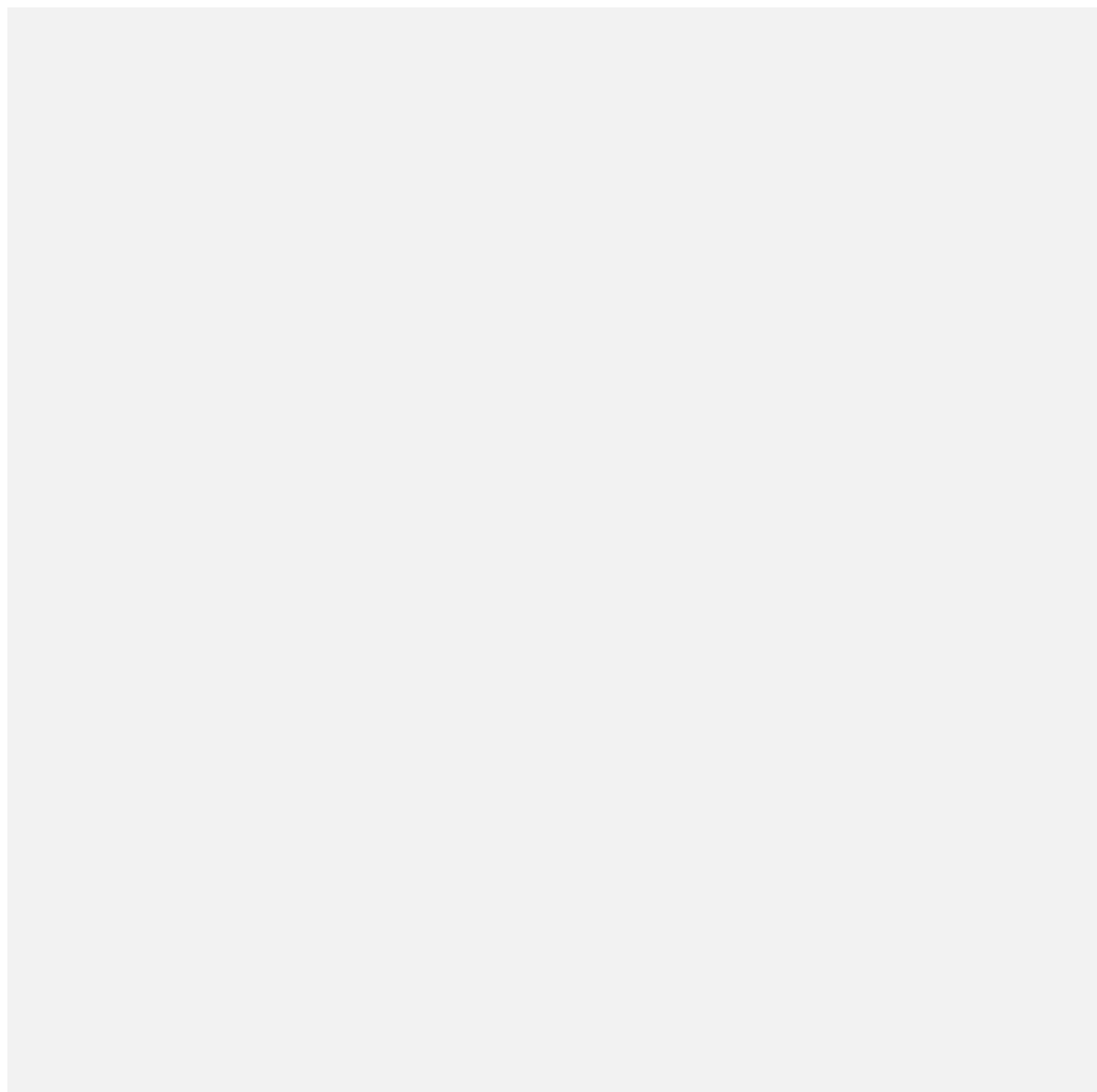
Juventude

# Sobre a “Baleia azul” e as tecnologias da morte

por **Rosane Borges** — publicado 27/04/2017 14h36

*O suicídio entre os jovens não é um fenômeno novo, mas a discussão ganha impulso diante de um jogo que se desdobra nas malhas tecnológicas atuais*

Oswaldo Corneti/Fotos Públicas



Jovens precisam desenhar utopicamente o horizonte dos seus desejos. Quando as máquinas exercem essa tarefa por nós, nos esvaziamos de fantasias

O fenômeno macabro "**Baleia Azul**" ganha destaque, com justificada razão, entre os assuntos que vêm preocupando o mundo (guerra na Síria, eleições na França, guerra nuclear da Coreia do Norte, as já conhecidas investidas de Donald Trump). O fenômeno é dinamizado pela execução gradativa de 50 desafios que vão desde a automutilação até o suicídio.

Quem estabelece as regras e propõe os reptos é um mentor, uma espécie de líder, geralmente adulto, que ordena a realização da tarefa do dia com a garantia de provas (os participantes são obrigados a enviarem fotos do trabalho feito).

Segundo consta, “Baleia Azul” provém de **fake news** (notícias falsas), gestadas na Rússia em 2015.

O boato inspirou grupos a torná-lo exequível: uma jovem de 15 anos pulou do alto de um edifício, a sua tarefa de número 50. Dias depois, uma adolescente de 14 anos se atirou na frente de um trem. Ficamos alerta com a associação de 130 suicídios a grupos da morte virtuais. Outras tragédias supostamente motivadas pelo jogo foram observadas em países como a Inglaterra, França e Romênia.

No Brasil, algumas ocorrências assustam: uma menina de 16 anos morreu no Mato Grosso após se afogar em uma lagoa com cortes nos braços, indício de que participava do jogo da “Baleia Azul”. Em João Pessoa estudantes participam de grupos de automutilação e morte. Em 2015, um garoto de 13 anos se enforcou na casa do pai, no litoral sul da capital paulista, em condições semelhantes às vítimas do jogo.

### **Um sintoma do mundo como ele é**

Inescapavelmente, esses acontecimentos nos fazem pensar sobre um fenômeno que certamente não é novo (suicídio entre a população jovem), mas que ganha impulso renovado com um jogo que se desdobra nas malhas da tecnologia.

São múltiplos os portões de acesso que nos levam a alguns endereços de reposta (como diria Kafka, as portas são inumeráveis, a saída é uma só, mas as possibilidades de saída são tão numerosas quanto as portas).

Entre os vereditos, afirmamos e reafirmamos que esse tipo de jogo, dinamizado por um líder, vem ganhando êxito porque se dirige fundamentalmente a adolescentes e jovens, fase em que estamos mais expostos a influências terceiras.

Engorda o escopo das justificativas o argumento segundo o qual são eles (adolescentes e jovens) que passam mais tempo expostos à internet e às redes sociais, o que os torna alvos fáceis dos serial killers virtuais, denominação atribuída aos desafiantes.

Mas, pera! O que dizer dos desafios que nós adultos aceitamos, sem resistência, no tecnocosmos, ainda que a serviço do bem comum?

A propósito, em novembro de 2015 escrevi artigo cujo fragmento se aplica a essa questão: Não é mais novidade que a Internet, com as redes sociais na dianteira, tornou-se quase um habitat natural de campanhas e desafios que convocam temporariamente o engajamento das pessoas.

Quem não se lembra do desafio do “balde de gelo”, que consistia em solicitar a participação de celebridades para que se autoinfligissem um banho de água gelada e, ato contínuo, doassem dinheiro para o desenvolvimento de pesquisas sobre a esclerose lateral amiotrófica?

Espelhando-se em gente famosa, pessoas comuns mimetizaram o ato, o que garantiu visibilidade planetária ao combate à doença, até então desconhecida para muitos.

Como contestar pesquisas e dados que demonstram que a figura do líder não é uma necessidade exclusiva de jovens e adolescentes?

Em *Psicologia de grupo e análise de ego* (1921), **Freud** analisou a morfologia de grupos, atento aos comportamentos de indivíduos. A figura do líder cria laços de identificação, segundo ele, que nos mantém atados aos outros e a nós mesmos.

Adicionalmente, podemos dizer que não existem distâncias telescópicas entre o tempo dispensado por jovens e adultos na internet. Uma vez que a gestão da vida passa pelos espaços digitais, mergulhamos profunda e demoradamente no oceano da cibercultura.

Sem desconsiderar completamente esses dois fatores, a saber, que os adolescentes e jovens são influenciados mais facilmente e hoje passam mais tempo frente às telas, suponho ser necessário dar mais algumas voltas no parafuso para se chegar a um ponto em que podemos avistar algo de “novo” ou “específico” neste tipo de jogo.



O filósofo sul-coreano Byung-Chull Han, atualmente professor da Universidade de Berlim, é um desses portões de acesso capaz de nos levar a outras camadas de reflexão sobre o “Baleia Azul”.

Para ele, a sociedade de desempenho (que substitui a sociedade disciplinar) prima pelo excesso de positividade. Somos teleguiados pela lógica do excesso (super-comunicação, super-rendimento, super-produção), que nos quer sempre ocupados, respondendo aos estímulos que não param de nos cortejar frente às telas, agora ubíquas.

Nesta sociedade de desempenho, devemos ser designs de nosso próprio destino, gestores e gerentes de nossa vida e realidade, estar em perpétua atividade, a tal ponto de sermos designados como seres multitarefa.

Hipervisibilizamos tudo ou quase tudo que fazemos e experimentamos, sempre açulados pelos comandos de uma máquina (olha a que pode nos levar as perguntas “inocentes” do facebook: o que você está fazendo/pensando?).

### **Subversão da lógica dos desejos**

Nessa atmosfera de excesso de positividade, as máquinas – normalmente um smartphone – devem oferecer tudo que queremos e desejamos.

Comentei em outro artigo, por ocasião da febre do **Pokemon Go** (curiosamente outro jogo), que os aparelhos nunca desligam porque precisam oferecer não somente o que desejamos, mas também precisam dizer o que desejamos, demonstrando possuir um saber sobre o nosso desejo.

Talvez resida aí, nesse esquadrinhamento dos desejos, umas das chaves explicativas para a adesão ao jogo da morte. Jovens precisam desenhar utopicamente o horizonte dos seus desejos (não é à toa que uma das palavras de ordem do movimento estudantil de maio de 1968 foi “Sejamos realistas, peçamos o impossível”).

Quando as máquinas exercem essa tarefa por nós, nos esvaziamos de fantasias, recurso que sustenta o desejo, e um sujeito esvaziado de fantasia, ensina a psicanálise, é um sujeito débil para a produção de laço social.

Do excesso de onde parece não caber mais nada, que não oferece brechas (brechas são o que define a arte, diria Walter Benjamin), instala-se o vazio que se vê preenchido por um acúmulo de distopias, as antiutopias que nos instalam em lugar ou estado imaginário em condições de extrema opressão, desespero ou privação.

Sabe-se que as tecnologias não inauguram esses estados de distopia, mas elas os reconfiguram ensaiando alguns traços inéditos. E, ao que parece, são esses traços que vem alimentando uma plataforma de vida assaz pesada que limita, ou até mesmo interdita, os voos das asas da nossa imaginação para outros lugares não pontuados pelas regras do super-rendimento e da hiperprodutividade.

Jovens, mais do que ninguém, precisam voar (antes saiam de casa mais cedo, hoje ficam adultos sob o teto familiar).

Se tal situação é suficiente para alguém desistir de jogar o jogo da vida, é difícil de vaticinar.

Mas, convenhamos, participar de um mundo marcado pelos excessos é atentar contra a vida na sua trajetória errante, por vezes dolorosa, mas compensadora quando criamos condições para a concepção e realização dos nossos desejos, que se constituem fundamentalmente pela falta e não pelo excesso. Somos desejanter, porque faltantes.

É preciso desejar para além do que as máquinas nos oferecem (Netflix, Ifood, OpenRice, JustEat, Uber; Tinder ou ao Grindr). Na impossibilidade de querermos algo para além do que as máquinas acreditam que queremos, só nos resta aceitar, ceder e executar, achando que temos o controle e somos empreendedores de nossa própria existência. “Sabe nada inocente”, já diria o “filósofo” compadre Washington!

Provavelmente, esses jovens estão se dando conta dessas limitações e ousam responder a pergunta que habita as páginas do famoso livro *A insustentável leveza do ser*: “Então, o que escolher? O peso ou a leveza?”.

Infelizmente, a resposta que está sendo dada pelos jogadores do “Baleia Azul” sucumbe à voracidade da máquina, a grande sequestradora dos desejos nestes tempos bicudos.