

## **SÉRIES E INTERNET: ATÉ QUE PONTO ELAS INTERFEREM NA IDEIAÇÃO SUICIDA?**

Júlia Sprada Barbosa<sup>1</sup> (✉ [juliasprada@gmail.com](mailto:juliasprada@gmail.com)), Giovana Mendes<sup>1</sup>, Marina Oliveira<sup>1</sup>, Matheus Corrêa<sup>1</sup>, Nathalia Shimabukuro<sup>1</sup>, & Cloves Amorim<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departamento de Ciências da vida, Pontifícia Universidade Católica do Paraná, Brasil

O suicídio teve significados e sentidos diferentes com o passar da história. A sociedade guerreira acreditavam que uma morte violenta promovia na população um espírito guerreiro. Para os vikings, o suicídio era a segunda qualificação e honra para a entrada no paraíso era o suicídio, Odin era considerado o senhor das forças e as pessoas se enforcavam em sua honra. Os gregos toleravam o suicídio contanto que não desrespeitasse os deuses enquanto para a antiguidade clássica ele deveria ser legitimado pelas autoridades (Botega, 2015).

O acesso à internet nos permite entrar em contato com todo tipo de informação, porém a situação muda quando o tema está relacionado ao suicídio. Apesar de estar presente desde sempre, este fenômeno ainda é visto como um tabu que não pode ser discutido, principalmente pelo medo do *Efeito Werther*. A exposição do “jogo” Baleia Azul e a estréia da série americana *13 reasons why*, no ano de 2017, tiveram uma enorme repercussão nos veículos de informação que possibilitou a abertura de uma porta para a discussão desse assunto tão importante.

Com este estudo, busca-se entender e correlacionar o fenômeno do suicídio com a internet, como ele se apresenta e qual é o seu significado em uma sociedade que esta rodeada por tecnologia.

### **MÉTODO**

Foi realizada uma revisão literária e uma pesquisa quantitativa que esteve disponível por um prazo de sete dias na rede mundial de

computadores (internet) através da ferramenta “Google forms” para servir de apoio aos nossos fundamentos. Mathias e Saki (2012) afirmam que o Google Forms é uma ferramenta utilizada para a confecção de formulários online, o levantamento de dados e opiniões pode ser facilmente realizado por este aplicativo que integra o Google Drive. O formulário construído tem a possibilidade de ser disponibilizado por um endereço eletrônico e, quando preenchido, as respostas aparecem direto na página do usuário que criou o questionário. Uma das principais vantagens do Google Forms é na visualização dos dados coletados, as respostas são mostradas em planilhas que podem ser exportadas para diversos formatos, como no Excel.

Além do mais, foi considerada a melhor ferramenta para atingirmos o público alvo, visto que o assunto está sendo tratado de maneira direta com os usuários.

Foram feitas 15 perguntas que variaram entre múltipla escolha com uma ou mais opções a serem marcadas e discursivas com respostas curtas para a expressão de opinião. As questões possibilitaram os internautas a se posicionarem sobre aspectos relacionados ao suicídio, suas causas, motivações, influências, dentre outros. Também puderam expor suas concepções a respeito do jogo Baleia Azul.

## RESULTADOS

Responderam ao questionário 541 pessoas. 75,8% dos participantes são do público feminino enquanto 24,2% são do masculino, com a variação da idade de 16 anos a 70 anos.

Obtendo como resultado, levantou-se que 99,6% dos pesquisados usam frequentemente a internet e 89,1% deles acreditam que a internet influencia no suicídio. Como fator de risco número 1, está o *cyberbullying*, seguido pelas redes sociais, as quais permitem aos indivíduos observarem a vida alheia (padrões de vida). Também propiciam acessos mais fáceis aos meios de informação, onde podem ser encontrados procedimentos e formas que conduzem ao cometimento do suicídio.

Outros aspectos levantados foram que 65,4% dos participantes nunca teve sua internet monitorada por pais e/ou responsáveis, e 44,5% já haviam pensado em cometer suicídio. 18,1% das pessoas revelaram que já tentaram suicídio e 16% delas afirmaram que a internet influenciou na decisão.

Ainda como resultados, observou-se que 83,9% acredita que as pessoas que postam na internet que estão tentando suicídio têm a intenção de pedir socorro. Não se sabe ao certo se isso acontece, a pesquisa teria que ser feita com pessoas que já o fizeram ou pensam em fazer, no entanto, a maioria das pessoas acredita que a pessoa que divulga o suicídio realmente está passando por um momento delicado e não sabe mais o que fazer, com quem conversar, não vê mais saída, e seu último passo seria publicar isso, para que todos possam ver e, se possível, intervir.

A respeito do jogo Baleia Azul, 128 pessoas responderam tratar-se de uma brincadeira assustadora e negativa. 269 pessoas preferiram não comentar e 22 não sabiam a respeito. Das 471 pessoas que conhecem o seriado *13 Reasons Why*, 46,2% acredita que ela incentiva a buscar ajuda, 34,5% acredita que ela incentiva o suicídio, 19,4% acredita que ela não muda nada.

## DISCUSSÃO

Wendt e Lisboa (2013) definem *bullying* como uma ação de violência desigual na qual se observa um agressor que tem a intenção de causar dano a alguém, que normalmente apresenta pouco ou nenhum recurso de revidar. Os autores destacam a evolução desse tipo de agressão para os meios eletrônicos de comunicação e interação (*cyberbullying*). Esse tipo de violência ocorre normalmente através de e-mails, exposição de fotos e vídeos ofensivos ou íntimos, manipulação de imagens, ofensas em redes sociais que podem ser anônimas e conseguem atingir uma grande quantidade expectadores em um tempo curto. Esses ataques apresentam um grau de permanência e intensidade maior do que os do *bullying*, pois as pessoas do mundo inteiro podem ver, compartilhar e salvar em seus computadores/celulares os manifestos do *cyberbullying*.

Wendt e Lisboa (2013) ainda afirmam que as vítimas de *cyberbullying* podem ter uma maior propensão à tentativa de suicídio. Tanto os agressores como as vítimas têm frequentemente uma maior ideação suicida e também se mostram mais propensos a tentar suicídio em comparação aos estudantes que não são expostos a essas formas de agressão.

Os autores acima ainda evidenciam uma correlação entre o tempo conectado com a internet e o *cyberbullying*, quanto mais tempo a pessoa interage na internet, maior é a chance de sofrer essa agressão virtual. Os adolescentes que recebem uma supervisão dos pais enquanto usam a internet, apresentam comportamentos de risco com menor intensidade. O uso da internet é mais saudável e criativo quando os pais estão mais presentes. Os dados coletados em nosso questionário apontam que apenas 187 (34,6%) pessoas recebem ou receberam algum monitoramento da internet. Esse número é bem inferior se comparado as pessoas que não recebem qualquer tipo de monitoramento, 354 (65,4%).

De acordo com a pesquisa realizada, é possível ver que a maioria das pessoas acredita que as redes sociais influenciam na ideação e no próprio ato do suicídio, simplesmente pela facilidade do acesso a outras pessoas, outros padrões de vida muito distantes e diferentes daqueles vivenciados por quem tem essa ideia. Não é necessário ir longe para observar e desejar a vida de outras pessoas, sendo elas famosas ou não. O *Instagram* e o *Facebook* são exemplos de plataformas onde, a cada segundo, a vida de alguém é observada, bem como a sua roupa nova, sua casa nova, seu carro novo, sua vida perfeita. Muitos jovens acabam seguindo essas pessoas (com quem se identificam ou admiram) pensando como seria se tivesse a vida de tal pessoa, comparando a sua vida com a vida alheia. Muitas vezes nada está bom como deveria e acabam se frustrando e pensando “por que eu não tenho isso? ”, “eu iria ser mais feliz com isso ou se tivesse essa vida”.

A internet e a mídia estão repletas de ferramentas para manipular quem pensa em se suicidar. Baume, Rolfe e Clinton (1998) discutiram a respeito dessa influência, e utilizaram o termo *comportamental suicide modelling* para nomeá-la, indicando que atos suicidas são em grande parte, fruto do que as pessoas veem como modelos em suas vidas, principalmente na população de 15 a 24 anos, que é a faixa etária que demonstra ser mais vulnerável ao suicídio e também as influências da mídia. A grande maioria

das pessoas que responderam o questionário usa a internet frequentemente sem algum tipo de monitoria, sendo assim, os jovens podem estar mais vulneráveis a fazerem buscas de dados e de comunicação. Segundo uma pesquisa utilizada no *Google trends* sobre a frequência da palavra “suicide” na internet, esse termo tem sido o pico de buscas desde 2004. Se for pesquisado “suicídio”, são em torno de 130 mil resultados.

O jogo nomeado como *Wake me up at 4:20*, também popularmente conhecido como *Blue Whale*, possui diversos desafios envolvendo situações de alto risco e automutilação, terminando sempre com o suicídio como desafio final. No começo de 2017, o jogo Baleia Azul se popularizou em diversas redes sociais e ficou conhecido pelo mundo todo. Ele se baseia na relação dos jogadores e dos administradores (chamados de curadores). Após a confirmação da participação, o “curador” esclarece que o jogo trata-se de um caminho sem volta e que quem se arrepende coloca em risco sua própria vida e a de seus familiares.

Os desafios começam fáceis e progridem até chegar ao nível que exige que o participante se automutila, desenhe uma baleia no braço utilizando uma lâmina, assista filmes macabros durante 24 horas, ouça músicas psicodélicas durante a madrugada, caminhe no parapeito de pontes e telhados, supere seu maior medo, fure sua mão diversas vezes utilizando uma agulha, são alguns exemplos. Ao cumprimento das tarefas, é de extrema importância o envio de fotos e vídeos legitimando o ato para permitir o avanço às próximas fases. No 50º desafio, o curador escolhe um dia para o suicídio do participante, que não pode questionar nem tentar intervir. Os modos utilizados para tal ato são as quedas de lugares altos ou ingerir grande quantidade de remédios.

Os principais alvos dos desafios do jogo Baleia Azul são jovens com vulnerabilidade elevada que se enquadram no histórico de problemas psicológicos tais como depressão e tendências suicidas, utilizando a atenção instantânea como meio de sobrepor sentimentos de solidão e isolamento. “Minha filha entrou nesse jogo porque queria morrer, mas não tinha coragem. O jogo usa a fragilidade das nossas crianças para que elas cometam essas coisas horríveis”, desabafa a mãe de uma vítima do jogo.

A popularização do jogo abriu as portas para a necessidade de discussão sobre o suicídio entre adolescentes, que cresce drasticamente no mundo inteiro, de acordo com a Organização Mundial da Saúde (OMS). “A pessoa pode entrar no jogo até por curiosidade e, no fim, acabar

chantageada a praticar as tarefas e não ter os recursos para reagir ou conseguir pedir ajuda, acabando por cometer uma bobagem”.

No Brasil foi criada a *Baleia Rosa*, baseada em desafios positivos, valorizando a vida e reduzindo o sentimento de depressão. Para a conscientização da população sobre o assunto, foram realizadas palestras seguindo o tema e disponibilizadas cartilhas digitais para alertar os jovens sobre os perigos envolvendo o jogo.

*13 Reasons Why* é uma série americana baseada no livro *Thirteen Reasons Why* (2007) de Jay Asher que teve sua estreia em 2017. A história gira em torno de Hanna Baker, uma jovem que se matou e deixou uma caixa com 13 fitas de áudio onde ela expõe as pessoas que foram os motivos que a levaram cometer o suicídio. A série deixou as pessoas divididas sobre a sua relevância, enquanto umas falam que ela incentiva as pessoas a cometerem suicídio, outras afirmam que ela impulsiona a busca de ajuda.

Sobre a série, 471 das pessoas entrevistadas já tinham ouvido falar dela, sendo que 86 disseram que a série não influencia no suicídio, 153 acham que ela influencia/dá a ideia de suicídio e 205 pessoas acham que ela estimula a busca de ajuda. A respeito das pessoas que acham que ela incentiva o suicídio, é compreensível a preocupação das pessoas em achar isso. Werlang, Borges e Fensterseifer (2005) citam um tipo de suicídio “contagioso”, que afeta principalmente adolescentes vulneráveis que são expostos ao suicídio tanto na vida real quanto pela mídia, esse conceito é usado quando ocorre um suicídio em questão de pouco tempo depois do outro. Um suicídio auxilia na ocorrência do outro, pois a repetição do acontecimento serve como um modelo para sucessivos suicídios. Algumas pessoas conhecem esse fenômeno como “efeito Werther”. Pimentel, Gouveia, Santana, Chaves e Rodrigues (2009) explicam que a origem desse termo vem do romance de Goethe, *Die Leiden des Jungen Werthers*, onde o seu protagonista se suicida (*Werther*). Uma onda de suicídios de imitação foi provocada após a sua publicação em 1774.

Apesar de ser uma ficção, a cena do suicídio da Hanna é muito realista, nela a protagonista corta os seus pulsos na banheira de sua casa e todo o clima deste episódio pode ter sido um fator agravante para alguns casos de suicídio no mundo. Diversos jornais do mundo inteiro exibiram matérias sobre Franco Alonso Lazo Medrano, de 23 anos, que se jogou do quarto andar de seu apartamento em Arequipa (Peru). Foram encontradas em sua

casa duas cartas de suicídio. Nas quais, continham instruções para a entrega de áudios gravados em seu computador para as pessoas que tinham contribuído para a sua morte.

Porém, existe um outro lado da história, segundo o site ESTADÃO, o efeito que a série gerou foi muito positivo. Após a estreia, houve um aumento de 445% no número de e-mails que pediam ajuda para o Centro de Valorização da Vida (CVV) e uma alta de 170% na média de visitantes no site. Segundo o presidente do CVV, Robert Paris, os jovens que buscam ajuda na instituição citam a série por se sentirem tocadas pelo conteúdo. Houve uma repercussão muito grande nas redes sociais sobre se ela influenciava de forma positiva ou negativa. Porém pode ser percebido que a maioria que conhece a série, acredita que ela influenciava de forma positiva.

Apesar do questionário evidenciar que 89% das pessoas acreditam que a internet influencia no suicídio, é possível observar que ela também tem o seu lado positivo frente a este assunto. Existe uma *hashtag* (#minhaprimeiratentativa) onde jovens da comunidade LGBT relatam a primeira vez que tentaram cometer o suicídio. Através desses relatos, é possível observar que muitos deles desabafam sobre o sofrimento e incentivam outros indivíduos a compartilharem as suas experiências. Esta atitude cria uma rede de acolhimento em que as pessoas podem escutar e falar sobre suas angústias e sofrimentos, e isto diminui a chance de um comportamento de risco.

A internet é apenas mais um caminho/rota potencializador para o suicídio e é possível prever que dentro de alguns anos existirão outras maneiras para influenciar este fenômeno, por isso é necessário aproveitar este momento em que o suicídio está em pauta para se discutir sobre o assunto.

Uma questão chave é a relação entre pais e filhos, a maioria dos adolescentes hoje em dia passa muito tempo na internet sem nenhum tipo de supervisão adequada, ficam expostos a todo tipo de conteúdo negativo, pornografia, publicidade ofensiva, manifestações homofóbicas, de ódio, racistas, etc. É possível que estes adolescentes não apresentem condições ou estruturas para lidar com este tipo de conteúdo, o jogo Baleia Azul é um desses exemplos, em que os idealizadores deste jogo se aproveitam da fragilidade e insegurança destes jovens para instaurar ameaças e até mesmo tortura psicológica. Por isso os pais precisam impor limites e ter uma participação ativa no monitoramento do uso da internet de seus filhos.

A série *13 reasons why* expõe a força do *cyberbullying* como fator agravante para o suicídio, apesar de ter sido interpretada de uma maneira dualista, a série mostrou que o assunto do suicídio está presente em nosso cotidiano e impulsionou as pessoas à refletirem mais sobre o assunto.

Apesar de também ser um fator agravante, a internet pode ser usada como uma ferramenta para o auxílio e prevenção sobre o suicídio. A campanha de prevenção do suicídio (setembro amarelo, realizada no Brasil) é um dos vários exemplos que conseguiu adquirir força por propagar-se pelo *Facebook*. A internet possibilita a entrada em contato com plataformas de ajuda e acolhimento.

## REFERÊNCIAS

- Baume, P., Rolfe, A., & Clinton, M. (1998). Suicide on the internet: A focus for nursing intervention? *Australian and New Zeland Journal of Mental Health Nursing*, 7, 134-141.
- Botega, N. (2015) *Crise suicida: Avaliação e manejo*. Porto Alegre: Artmed.
- Mathias, S., & Saki, C. (2012). *Utilização da Ferramenta Google Forms no Processo de Avaliação Institucional: Estudo de Caso nas Faculdades Magsul*. Ponta Porã: Faculdades Magsul.
- Pimentel, C., Gouveia, V., Santana, N., Chaves, W., & Rodrigues, C. (2009). Preferência musical e risco de suicídio entre jovens. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 58(1), 26-33.
- Wendt., G., & Lisboa, C. (2013). Agressão entre pares no espaço virtual: Definições, impactos e desafios do cyberbullying. *Psicologia Clínica*, 25,73-87.
- Werlang, B., Borges, V., & Fensterseifer, L. (2005). Fatores de risco ou proteção para a presença de ideação suicida na adolescência. *Revista Interamericana de Psicologia*, 39(2), 259-266.