



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
CURSO DE GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL – PUBLICIDADE E
PROPAGANDA

THAYS SOARES LIMA

A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO NA CONTEMPORANEIDADE: UMA ANÁLISE DA
RELAÇÃO DOS SERES E A TECNOLOGIA ATRAVÉS DO EPISÓDIO *NOSEDIVE* DA
SÉRIE *BLACK MIRROR*

FORTALEZA

2019

THAYS SOARES LIMA

A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO NA CONTEMPORANEIDADE: UMA ANÁLISE DA
RELAÇÃO DOS SERES E A TECNOLOGIA ATRAVÉS DO EPISÓDIO *NOSEDIVE* DA
SÉRIE *BLACK MIRROR*

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Publicidade e Propaganda.

Orientador: Prof. Me. Alan Eduardo do Santos Góes

FORTALEZA

2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

L711s Lima, Thays Soares.

A sociedade do espetáculo na contemporaneidade : Uma análise da relação dos seres e a tecnologia através do episódio nosedive da série Black Mirror / Thays Soares Lima. – 2019.
64 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda), Fortaleza, 2019.
Orientação: Prof. Me. Alan Eduardo dos Santos Góes.

1. Análise fílmica. 2. Black Mirror. 3. Nosedive. 4. Redes sociais. 5. Tecnologia. I. Título.

CDD 070.5

THAYS SOARES LIMA

A SOCIEDADE DO ESPETÁCULO NA CONTEMPORANEIDADE: UMA ANÁLISE DA
RELAÇÃO DOS SERES E A TECNOLOGIA ATRAVÉS DO EPISÓDIO *NOSEDIVE* DA
SÉRIE BLACK MIRROR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Comunicação Social – Publicidade e Propaganda da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do grau de bacharel em Publicidade e Propaganda.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof. Me. Alan Eduardo dos Santos Góes (Orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Helena Martins do Rêgo Barreto
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Ma. Soraya Madeira da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

A Deus por ser meu porto seguro em todos os momentos e por me dar forças quando mais precisei.

Aos meus pais Jair e Marilene por todo amor e dedicação investidos em mim e por serem a minha fonte inesgotável de admiração.

Ao meu orientador Alan Góes por todo apoio, atenção e conselhos durante a produção deste trabalho.

Aos meus amigos pela amizade genuína e incentivo dentro e fora da universidade durante esta jornada.

À minha melhor amiga Alessandra, que por muitas vezes foi meu apoio e que sempre acreditou em mim e na minha capacidade.

À Universidade Federal do Ceará por me proporcionar um ensino de qualidade e por despertar em mim o senso crítico como cidadã.

Às minhas amigas que por 4 anos foram minha segunda família e dividiram comigo a aventura de morar em outra cidade.

Agradeço a todos os professores que tive o privilégio de ser aluna por todo o conhecimento repassado e por mostrarem a importância da educação como agente transformador da nossa realidade.

A todos os mencionados, a minha eterna gratidão e meu muito obrigada!

RESUMO

O objetivo da pesquisa é observar através da analogia entre o episódio *Nosedive* da série *Black Mirror* e da realidade: como as redes sociais podem interferir no comportamento, psique e relações do indivíduo na sociedade contemporânea. A pesquisa parte de uma análise fílmica narrativa do episódio citado, pautada principalmente nos estudos dos teóricos Bauman e Debord sobre a sociedade. O trabalho foi dividido em três núcleos: o primeiro é destinado à conceituação da série, à passagem do formato de TV para o modelo de *streaming* e às temáticas que são abordadas pelo seriado britânico. O segundo tratará a apresentação e a definição de redes sociais, os reflexos do uso das mídias de interação e como as conexões estão sendo estabelecidas e afetadas pela virtualização das relações. No terceiro, a análise ocorre através da descrição das cenas, correlacionando com os aspectos da sociedade pós-moderna e com as teorias trazidas nos capítulos um e dois. Por último, na conclusão, foi possível estabelecer afinidades entre o universo distópico e o mundo físico ao qual as pessoas estão inseridas.

Palavras-chave: Análise fílmica; *Black Mirror*; *Nosedive*; Redes sociais; Tecnologia.

ABSTRACT

The aim of this work is to analyze the analogy between the episode Nosedive from the Black Mirror series and reality: how social networks can interfere in the behavior, psyche and relationships of the individual in the contemporary society. The research starts from a narrative film analysis of the cited episode, based mainly on the studies of theorists Bauman and Debord on society. The work was divided into three chapters: the first is intended for the conceptualization of the series, the passage from the TV format to the streaming model and the themes that are addressed by Black Mirror. The second will bring the presentation and definition of social networks, the reflections of the use of interaction media and how connections are being established and affected by the virtualization of relationships. In the third chapter, the analysis occurs through the description of the scenes, correlating with the aspects of postmodern society and with the theories brought in chapters one and two. Finally, it was possible to establish affinities between the dystopian universe and the physical world to which people are inserted.

Keywords: Film analysis; Black Mirror; Nosedive; Social network; Technology.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Reed Hastings com pacotes para envio no centro de distribuição da Netflix	16
Figura 2 – Imagem de abertura da série Black Mirror	21
Figura 3 – <i>Tablet</i> de controle <i>Arkangel</i> (02x03)	23
Figura 4 – Imagem de divulgação de <i>USS Callister</i> (04x01)	24
Figura 5 – Gráfico de tempo gasto por brasileiros nas redes sociais (2015).....	33
Figura 6 – Melhor e pior mídia social segundo o estudo <i>Status of Mind</i>	37
Figura 7 – Dados sobre saúde mental no Instagram e a ocultação dos <i>likes</i>	38
Figura 8 – Fim dos <i>likes</i> modifica a dinâmica nas redes sociais	39
Figura 9 – Laice simula um sorriso para uma futura interação social.....	42
Figura 10 – Jack oferece um biscoito a Lacie como cortesia	43
Figura 11 – Em troca da cortesia, Lacie pontua Jack com 5 estrelas	43
Figura 12 – Lacie procura por informações de Bethany	44
Figura 13 – As plataformas de interação possuem todos os dados sobre os indivíduos	44
Figura 14 – Os usuários compartilham seus melhores momentos.....	45
Figura 15 – Consultor analisa o desempenho da personagem na sociedade	46
Figura 16 – Rede de conexão e influência de Lacie	46
Figura 17 – Perfil de Naomi (4.8) na rede social.....	47
Figura 18 – Lacie recebe avaliação positiva de uma “alto nível”	47
Figura 19 – A personagem recebe punição ao gritar com atendente.....	49
Figura 20 – A pontuação de Lacie cai para 2.8	49
Figura 21 – Susan (1.4) oferece ajuda	50
Figura 22 – em simulação os noivos previam o aumento de 1.2 pontos com o discurso	52
Figura 23 – Lacie vai ao casamento contrariando a vontade dos noivos	53
Figura 24 – A queda livre da protagonista	53
Figura 25 – Lacie continua seu discurso mesmo imobilizada	54

Figura 26 – O mecanismo de aferição ocular é desativado	55
Figura 27 – Laice fica feliz por sua nova “liberdade”	55
Figura 28 – Involuntariamente Lacie tenta avaliar o companheiro de prisão	55

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

DVD	Digital Versatile Disc
FOMO	Fear of missing out
GPS	Sistema de Posicionamento Global
OMS	Organização Mundial da Saúde
RSPH	Royal Society for Public Health
TV	Televisão
VHS	Video Home System
VIP	Very Important Person
WWW	World Wide Web

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1 - A NARRATIVA SERIADA EM <i>BLACK MIRROR</i>: DISTOPIA OU REALIDADE?	11
1.1 Breve histórico das narrativas seriadas	12
1.2 Netflix e a sua ascensão no modelo de stream.....	15
1.3 <i>Black Mirror</i>: da televisão para o streaming	19
CAPÍTULO 2 – A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS NA CONTEMPORANEIDADE: FUNCIONALIDADES E EFEITOS.....	25
2.1 Como as redes sociais e os aparelhos móveis afetam o comportamento.....	29
2.2 Como afetam o psicológico.....	35
2.3 Como afetam as relações humanas	39
CAPÍTULO 3 - NOSEDIVE, A QUEDA- LIVRE DA PÓS- MODERNIDADE	42
CONCLUSÃO.....	57
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	59
REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS	62

INTRODUÇÃO

A sociedade pós-moderna está se desenvolvendo de modo acelerado em um ambiente tecnológico e informacional, impulsionada pelo avanço das pesquisas na área de comunicação e no desenvolvimento de aparatos digitais. Estes elementos permitiram a criação das redes sociais, que possibilitaram a conexão remota entre pessoas de todas as partes do globo terrestre.

Em uma sociedade com ritmo de vida acelerado, as tecnologias cumprem o papel de tornar o cotidiano dos seres humanos mais fácil e prático. Entretanto, esse auxílio se tornou uma problemática no cenário contemporâneo, pois ao mesmo tempo que promove o crescimento social também distancia os indivíduos da realidade palpável ao estarem sempre atentos às telas que lhe dão acesso ao mundo virtual.

Nas redes, as pessoas estabelecem relação com aqueles que possuem algum grau de afinidade, mas não necessariamente se conhecem. Elas produzem conteúdo e criam para si um novo universo que têm a possibilidade de mostrar apenas suas qualidades. Essa falsa projeção cria um ambiente hostil para o desenvolvimento humano, onde apenas a felicidade é aceita e as fragilidades não podem ser expostas.

A facilidade de acesso ao ciberespaço pelos smartphones acentuou o tempo gasto com aplicativos de redes sociais e conseqüentemente aos conteúdos publicados, que podem interferir de modo negativo na construção da autoimagem dos usuários.

Utilizando esta sociedade como objeto, os gêneros literários, como a ficção-científica, constroem histórias sobre como será o futuro das gerações atuais. O crescimento das tecnologias e as problemáticas modernas permitem que os autores e produtores explorem este campo criando múltiplas possibilidades. Valendo-se destes elementos o presente projeto foi dividido em três capítulos. O presente trabalho irá analisar o primeiro episódio da terceira temporada da série de ficção científica *Black Mirror* intitulado *Nosedive*, além das relações sociais retratadas a partir das redes sociais.

A série distópica¹ *Black Mirror* é apresentada no primeiro capítulo. Ao abordar sua origem, será apresentado um breve histórico das narrativas seriadas, através da cultura das séries e também como se sucedeu a sua passagem da TV para o modelo de *streaming*. Além disso, demonstra como a série está organizada diante dos estudos de Arlindo Machado, bem como as principais temáticas que compõem o enredo da série.

¹ Referente à utopia negativa, situação imaginária de condições adversas.

O segundo capítulo abordará as redes sociais e os seus efeitos na sociedade e no indivíduo, como: o comportamento, as relações sociais e o psicológico dos usuários. Para isso, são utilizadas as obras de autores como Santaella e Lemos para compreensão dos modelos de rede social e a sua importância para a sociedade contemporânea. Ao discutir sobre como estão se construindo as novas relações no ambiente físico e virtual e como elas interferem no psicológico humano, Bauman e Debord são citados a fim de explicar como essas interações influem no comportamento do homem em sociedade e com ele mesmo.

Já o terceiro capítulo consiste numa análise fílmica de *Nosedive*, um episódio de Black Mirror onde as discussões sobre as redes sociais se faz presente, correlacionando com a realidade e retomando autores citados nos capítulos anteriores.

Por fim, na conclusão são apresentados os resultados e reflexões obtidas através da análise de *Nosedive* e como este universo distópico representa as problemáticas dos tempos modernos. Também são apresentadas as considerações do autor acerca do tema abordado.

CAPÍTULO 1 - A NARRATIVA SERIADA EM *BLACK MIRROR*: DISTOPIA OU REALIDADE?

Este capítulo irá descrever a trajetória da série de ficção científica *Black Mirror*, desde a sua veiculação na rede televisiva até a adaptação para o formato digital atual, onde os episódios podem ser acessados a qualquer momento e em qualquer lugar por assinantes da plataforma Netflix, atual detentora dos direitos de produção e de distribuição do conteúdo do seriado.

A sociedade e o avanço da ciência desenvolvem uma relação cada vez mais próxima entre o homem e os meios tecnológicos. Essa aproximação é vista com preocupação por apresentar uma linha tênue entre pontos positivos e negativos dessa interação. Ao mesmo tempo em que a tecnologia é um importante auxiliar em casos de grande complexidade, como na área da saúde ou em tarefas diárias simples, ela também se torna preocupante na consequente relação de dependência da sociedade com os aparelhos eletrônicos.

Tendo como base a relação dos seres humanos com a tecnologia, os roteiristas de *Black Mirror* utilizaram desse elemento para a criação de histórias com universos alternativos, baseados em um futuro distópico e antagônico. Os enredos de cada episódio são independentes entre si, mas possuem em comum a utilização de sátiras na elaboração de várias teorias ao redor do tema. Ao retratar os impactos da hiperconectividade, os produtores têm como missão despertar nos espectadores a reflexão crítica sobre o tema. Deste modo, tocam no desconforto humano com a aceleração do mundo moderno.

Black Mirror tornou-se uma série popular no Brasil e no mundo. Essa popularidade está bastante atrelada ao cenário pós-moderno atual onde, a cada dia, as formas de comunicação, informação e monitoramento são ampliadas. O estranhamento e algumas vezes a sensação de pavor e medo devido à similaridade entre as histórias e à contemporaneidade é comumente traduzida na expressão popular “isso é muito *Black Mirror*”, reforçando que algo retratado na série já está acontecendo na vida real.

Deste modo, o estudo desses pontos partindo da análise fílmica e da cultura de séries são essenciais para compreender o grande alcance e a repercussão que o seriado britânico obteve no cenário mundial, além da observação da criação e da consolidação de uma rede de fãs que repercutem os episódios e que interagem através das plataformas digitais, compartilhando opiniões e interpretações ao redor dos temas abordados.

1.1 Breve histórico das narrativas seriadas

Os meios de comunicação de massa evoluíram ao longo do tempo e transformaram os modos de veiculação da informação e do entretenimento. As mudanças na forma de consumo social trouxeram a necessidade de readaptação e criação de novos objetos que suprissem os anseios dos consumidores.

Um dos grandes marcos do avanço dos meios de comunicação foi o surgimento da televisão, que obteve uma distribuição significativa após a Segunda Guerra Mundial. Com o contexto do pós-guerra, houve a criação dos telejornais como um novo formato de transmissão de notícias, que antes eram veiculadas através de folhetins e de programas de rádio. Com o passar do tempo, as radionovelas² e seus objetos utilizados na sonoplastia também foram perdendo cada vez mais espaço para as telenovelas e suas ramificações.

As séries de TV definiram um momento de transformação no panorama televisivo. Apesar de terem sido difundidas e adaptadas para os padrões televisivos, as séries possuem traços de origem dos folhetins de notícias e dos tradicionais radiodramas do século passado. Porém, foi a partir da sétima arte que houve a construção do modelo audiovisual de serialidade com a junção dos elementos de imagem e de literatura, utilizados na elaboração do enredo das histórias exibidas. “Na verdade, foi o cinema que forneceu o modelo básico de serialização audiovisual de que se vale hoje a televisão” (MACHADO, 2000, p. 86). Isso porque no início do século XX as casas de projeção exibiam filmes sequenciais com episódios curtos e limitados, que ao final construía uma história completa, tornando-se uma grande atração entre os telespectadores.

Nessa época existiam dois tipos de espaço para a exibição: os *nickelodeons* eram espaços menores que ofereciam ao seu público apenas bancos de madeiras sem encosto, desconfortáveis e que não acomodavam todo o público. Por essa razão, os filmes exibidos deveriam ser curtos, já que parte dos espectadores – de maioria pobre e periférica – assistiam aos filmes em pé, tornando a experiência dos frequentadores de cinema um tanto incômoda. A serialidade dos filmes resolvia, portanto, esse problema.

Em contraposição, os salões de cinema eram locais confortáveis, porém mais caros e destinados à classe média. Em detrimento dessa comodidade, aqueles que possuíam poder aquisitivo para utilizar o local tiveram o privilégio de assistir os longas-metragens que começavam a surgir na época. O modelo seriado com tempo de exibição mais curto e de

² Narrativa transmitida por emissoras de rádio, dramatização do gênero novela

forma sequenciada permitiu atender as demandas dos dois públicos. Logo, pode-se dizer que este formato contribuiu para a iniciação de uma distribuição mais igualitária das produções audiovisuais. Ainda sobre as séries televisivas, Machado (2000) complementa:

Chamamos de *serialidade* essa apresentação *descontínua e fragmentada* do sintagma televisual. No caso específico das formas narrativas, o *enredo* é geralmente estruturado sob forma de *capítulos e episódios*, cada um deles apresentado em dia ou horário diferente e subdividido, por sua vez, em blocos menores, separados uns dos outros por *breaks* para a entrada de comerciais ou de chamadas para outros programas. (MACHADO, 2000, p. 83)

No século XXI, com o visível crescimento da audiência para o formato televisivo, vários roteiristas e produtores de cinema migraram para a televisão. Essa migração trouxe significativas mudanças na qualidade dos roteiros, da produção e da direção das narrativas seriadas, que conseqüentemente ganharam maior espaço e indicações nas grandes premiações de TV. Para Person (2005), é inegável que a figura do autor/produtor é uma das características fundamentais no desenvolvimento desse processo. Atualmente eles também podem desempenhar o papel de *showrunner*, que mesmo tendo definições sinônimas, possuem algumas atribuições distintas. Este último termo é descrito mais profundamente mais à frente.

Com o advento da internet e o seu gradual crescimento entre a população mundial no final da década de 1990 e início dos anos 2000, através da *Word Wide Web (WWW)*³, houve inúmeros acontecimentos *online* e *offline* que contribuíram para a consolidação da rede como conhecemos hoje. No contexto audiovisual, as suas formas de distribuição e criação foram ampliadas chegando a um número maior de espectadores. Com o avanço da tecnologia, entusiastas e pesquisadores diagnosticaram uma possível superação da TV pela internet:

Essa superação, se e quando ocorrer, será fruto de um longo e matizado processo de disputas materiais e simbólicas. No entanto, seria leviano ignorar que vivemos em um contexto cultural e tecnológico singular, em que a facilidade de acesso a diferentes séries, inclusive de épocas passadas, vislumbra a formação de um conjunto de novos espectadores cujo repertório está sendo formado por uma tela conectada, cujos *hiperlinks* apontam para um ambiente multitarefas e multiplataforma perante o qual redimensionamos nossa atenção e nossas funções espectatoriais (SILVA, 2014, p. 242).

Essas teorias podem ser comprovadas através da troca de arquivos entre os usuários e *upload* em plataformas de vídeos. Esse modelo de compartilhamento trouxe novas formas de distribuição e acesso às séries. O espectador não é mais dependente da grade televisiva ou condicionado a um número limitado de opções, agora é possível acessar conteúdos quantas vezes forem desejadas. Além de poder escolher o modo que deseja assisti-

³ Plataforma de mídia executada na internet.

las, por exemplo, *maratonar*⁴, *pausar* e/ou procurar por *easter eggs*⁵ em seus episódios. Percebendo que sua audiência está cada vez mais imersa no meio digital, os grupos de transmissão de TV observaram a necessidade de readaptação e produção de conteúdos para a internet na busca pela manutenção da sua relação com o público.

Em suas plataformas digitais, os meios recorrem à memória afetiva dos internautas através da inserção de programas que fizeram parte da grade dos canais, mas se tornaram obsoletos durante os anos e agora podem ser acessados pelo usuário em poucos *clicks*, através de uma busca rápida no *Google*.

O cenário que o contexto atual projeta é de termos acesso pela internet, não somente aos programas que estão no ar de modo sincrônico, mas também e, cada vez mais, aos vídeos antigos, à memória dos canais, ao que nos afeta, quando mais jovens, e cujas imagens gostamos de recorrer vez ou outra (SILVA, 2014, p. 247).

Isso é o que Silva (2014) chama de telefilia. O acesso contínuo e rápido às memórias permite de modo diacrônico a análise da trajetória da construção dos formatos e gêneros e a sua evolução ao longo dos anos. Esses elementos, em conjunto com a crescente conectividade, contribuíram para o surgimento da cibertelefilia, termo designado ao novo tipo de cultura das séries, onde os espectadores procuram cada vez mais conteúdos através do meio digital.

Atualmente a avaliação da audiência televisiva – que antes era medida por empresas especializadas nesse segmento – está se tornando obsoleta, e isso se deve às novas formas de comunicação. Agora, é possível saber o desempenho de uma série ou de um programa de TV através das suas menções no ciberespaço, da repercussão nas redes sociais e do compartilhamento dos seus arquivos. São as interações entre seus espectadores que validam a aceitação pelo público, que conseqüentemente impulsionam o crescimento e a popularidade dos seriados. Essa relação através do espaço digital trouxe um olhar mais atento do público sobre as séries, em que fãs demonstram um conhecimento técnico mais amplo sobre a produção por trás dos episódios, como a escolha e a montagem das cenas, o posicionamento das câmeras, a caracterização dos personagens e os diálogos.

As dinâmicas de interação dos espectadores com as narrativas seriadas configuram uma nova perspectiva sobre a sua análise, deixando de ser linear e com apenas dois agentes (emissor e receptor) para introduzir a observação do meios tecnológicos em que a mensagem circula e o modo de consumo da cultura das séries.

⁴ Assistir a um elemento de entretenimento de forma incessante, por um longo período de tempo.

⁵ Elementos que estão escondidos nos episódios que podem fazer conexão com outro universo e apenas fãs atentos conseguem perceber.

O cenário atual, portanto, é de ampliação das formas de produção e consumo audiovisual, e embora a TV ainda esteja consolidada no modelo tecnológico de transmissão de sinal, o que implica uma experiência predominantemente nacional e em fluxo, o que chamamos aqui de cultura das séries é resultado dessas novas dinâmicas espectatoriais em torno das séries de televisão, destacadamente, as de matriz norte-americana (SILVA, 2014, p.243).

Essas questões também se refletiram no aumento da quantidade de plataformas de *streaming*⁶ como Hulu, HBO GO e Netflix, que fornecem em seus catálogos uma extensa lista de filmes, séries e documentários – grande parte desse conteúdo teve sua origem na TV, para os diversos públicos. Porém, os *Videos on Demand* e o compartilhamento do seu material só foram possíveis graças ao investimento na tecnologia da informação e nos avanços nessa área, que permitiram o lançamento de satélites que captam e distribuem o seu conteúdo ao redor do globo.

1.2 Netflix e a sua ascensão no modelo de stream

A plataforma de *streaming* Netflix pode ser considerada um sucesso mundial do seu segmento. Entretanto, a sua história começou bem antes do surgimento desse formato. Ela foi fundada em 1997 por Reed Hastings, matemático e cientista da computação e Marc Randolph, marketeiro e empreendedor, nos Estados Unidos. Ao observarem o crescente mercado de negócios online, os colegas decidiram firmar uma sociedade e empreender no mercado de locação de filmes.

A inovação do empreendimento estaria na locação online por meio de um site onde o usuário selecionava os títulos que gostaria de assistir de acordo com o número limite do seu plano contratado. Após a escolha, os filmes eram enviados aos destinatários e os assinantes poderiam ficar com os produtos por um longo período, sem o acréscimo de multas.

Se o usuário do serviço quisesse adquirir o título, era permitido a ele a opção de compra, caso contrário, os produtos eram retornados pelos correios para a sede da empresa ao final da locação, sem cobranças a mais pelo envio aos clientes. Devido à fragilidade das fitas VHS, os DVD's - novidade no mercado da época - se tornaram a solução mais viável para o negócio dos sócios, por serem leves, resistentes e com o tamanho ideal para o envio em pacotes pequenos.

⁶ O streaming é a tecnologia de transmissão de dados pela internet, principalmente áudio e vídeo, sem a necessidade de baixar o conteúdo. O arquivo, que pode ser um vídeo ou uma música, é acessado pelo usuário online. O detentor do conteúdo transmite a música ou filme pela internet e esse material não ocupa espaço no computador ou no celular. Algumas plataformas oferecem o download de faixas, apenas para assinantes.

Figura 1 – Reed Hastings com pacotes para envio no centro de distribuição da Netflix



Fonte: Carvalho (2019).

Em 1998, o *site* estava disponível em todo o território americano, com cerca de 925 títulos, adquiridos através do investimento milionário de Hastings. No primeiro ano, os sócios viram o número de clientes e a arrecadação crescerem. Em 2001, abriram o negócio para investidores. No mesmo ano, após os ataques terroristas de 11 de setembro em Nova York, a sensação de medo fez com que a população ficasse mais reclusa em seus lares, abdicando de ir a lojas físicas para locação de filmes ou a lugares com grande movimentação de pessoas, como os cinemas. Com isso, o número de assinantes da Netflix dobrou em 2001.

Com o perceptível crescimento da empresa, o mercado ficava cada vez mais competitivo. A loja de serviços Amazon decidiu investir nesse mercado, trazendo uma proposta mais ousada, o modelo de *streaming*. Este novo panorama ampliou o olhar da Netflix sob seu formato de distribuição, e em 2007, poucos meses depois do lançamento do Amazon Vídeo, Reed Hastings assumiu o cargo de chefe-executivo com a saída de Randolph dos negócios e anunciava o serviço de *streaming* da Netflix, onde seus clientes poderiam acessar e assistir a filmes online.

Neste novo formato, o acesso era através do tempo. Em um plano de US\$12.00, por exemplo, os assinantes tinham acesso de 12 horas de conteúdo pela plataforma. Mas logo depois com a aceitação do público e como estratégia de diferenciação, esse controle por horas foi descartado passando a ser apenas por planos com valores fixos, com conteúdos liberados.

A partir de 2010, a empresa expandiu suas fronteiras e foi disponibilizada no Canadá. Pouco depois, na América Latina, e em 2012, na Europa, um grande passo para a internacionalização do *streaming*. Atualmente, a plataforma tem seu conteúdo disponibilizado em 190 países para mais de 130 milhões de assinantes.

Apesar de ser um serviço pago, se torna atraente para os consumidores por possuir em seu catálogo uma lista extensa de séries, filmes e documentários para os diversos públicos, além de possuir os direitos de transmissão de vários estúdios.

A Netflix tem apostado cada vez mais em títulos originais através do investimento em bilhões de dólares em suas criações, trazendo uma qualidade digna das grandes produções de *Hollywood*. Essa afirmação pode ser comprovada através da série *House of Cards*⁷, o primeiro produto autoral da plataforma, foi estreado em 2013 e recebeu indicações ao *Emmy*⁸.

Os filmes e seriados estrangeiros também ganharam amplo espaço de criação na Netflix, com co-produções espanholas, brasileiras e indianas, entre outras nacionalidades. Essa expansão audiovisual para além do mercado americano não é por acaso, são resultados de anos de pesquisas internas e externas, monitoramento de público, análise de mercado e desenvolvimento audiovisual dos países. Elas representam cerca de 40% de todo o conteúdo na plataforma.

A Netflix e as novas formas de produção de série para a TV trouxeram a figura do *showrunner*, que surgiu da necessidade de se manter a harmonia e a linearidade de ideias durante o projeto e a execução. Ele não possui uma função específica dentro das produções, pois apesar de ser o roteirista em episódios específicos no seriado, o *showrunner* também pode assumir o papel do editor de roteiro, supervisionando a escrita das histórias, verificando se elas não se distanciam do enredo proposto.

Em geral, esse cargo é ocupado pelo criador da série, visto que é o mais interessado para que as histórias saiam de acordo com o planejado. Logo, ele também assume a responsabilidade de ser o produtor executivo, adquirindo recursos para a série, montando o elenco e selecionando a equipe, que juntamente com ele irão transformar o planejamento em ação.

Ainda sobre o monitoramento de público, a *streaming* de entretenimento está atenta às necessidades dos seus usuários através das séries, filmes e programas de TV mais procurados em sites de pirataria. É o que afirma Reed Hasting, atual CEO da Netflix em entrevista à Folha⁹ “A pirataria é um indicador de demandas não atendidas”. Deste modo, com a vigilância dos arquivos baixados nos sites e as menções no ciberespaço, as demandas são identificadas. Logo, não se surpreenda ao ler a notícia que um série cancelada na TV irá

⁷ Série produzida pela Netflix, criada por Beau Wilimon.

⁸ Maior premiação destinada aos profissionais da televisão.

⁹ CAPANEMA, Rafael. **Pirataria de filmes é termômetro para formar catálogo, diz executivo-chefe do Netflix**. Folha de São Paulo, 2013. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/tec/2013/01/1220698-pirataria-de-filmes-e-termometro-para-formar-catalogo-diz-executivo-chefe-do-netflix.shtml>. Acesso em: 25 nov. 2015.

ganhar continuidade dentro da *streaming*: para ela, o público é o seu termômetro de investimentos.

Dentro da plataforma há o acompanhamento dos gêneros mais assistidos pelos usuários. Com a coleta desses dados, a página inicial é personalizada através da exibição de títulos que podem ser relevantes para quem está assistindo. Com esse mecanismo, o usuário é levado a consumir mais conteúdo e conseqüentemente passar mais horas na plataforma.

As demandas técnicas e aprimoramento também são analisados. Por isso, o modelo de streaming oferece aos seus usuários a possibilidade de mobilidade para assistir seus conteúdos através de Smart TV's, computadores, smartphones e outros dispositivos que possuem acesso à rede *Wi-Fi*.

Entretanto, com o ritmo acelerado da sociedade e o número de horas que os usuários passam fora de suas residências ou sem uma boa conexão fizeram com que a plataforma desenvolvesse uma solução. Ela forneceu uma atualização para baixar séries e filmes que podem ser assistidos de modo *offline* enquanto se espera para ser atendido em uma fila de banco ou dentro do ônibus na volta para casa, por exemplo.

Desde a criação da empresa, Hasting apostava no marketing como uma forma de se diferenciar das suas concorrentes. Isso pode ser observado por meio da escolha das cores da marca e dos inúmeros teste de resistência e de apresentação dos pacotes que seriam entregues no início das operações de envio por correio, pois esse seria o primeiro contato dos seus clientes com o produto.

A Netflix utiliza majoritariamente as redes sociais e os meios de comunicação como forma de divulgação dos seus produtos. Apesar de estratégias diferentes para cada plataforma, a *streaming* de entretenimento preza pela forma clara, simples e dinâmica para a interação mais humanizada com o seu público, estando sempre atenta aos *memes*, aos *virais* e ao cenário político mundial.

Esse contato direto foi fundamental para o monitoramento dos seus usuários, tanto nos indicadores da repercussão de uma série ou filme como na prevenção de futuros aborrecimentos para o seu público, como o cancelamento do serviço pelo cliente, sendo solucionada através da própria plataforma de *streaming*.

Logo, com uma cultura e posicionamento de mercado voltada para o cliente, produções cada vez melhores e de qualidade e movimentação ativa nas redes sociais com o público, a Netflix ganhou consumidores e admiradores que promovem a marca de forma orgânica, impactando pessoas e convertendo-as em novos usuários.

1.3 *Black Mirror*: da televisão para o streaming

O processo de virtualização e produção para o universo digital trouxe uma diminuição da efemeridade das séries. Esse aspecto da sociedade pós-moderna é umas das grandes características da transição da televisão para a *web*. Entretanto, esses veículos continuam a desempenhar seu papel dentro dos seus espaços de comunicação, mas estabelecem uma relação através do engajamento do público nas redes sociais com a utilização de *hashtags* e da participação interativa nos programas ao vivo, além de conteúdos exclusivos para os *sites* das emissoras.

Apesar dos inúmeros acontecimentos que marcaram a passagem da TV para a era digital, essa mudança se sucedeu em um curto tempo, já que levou cerca de duas décadas apenas para surgir o que hoje conhecemos como *Webséries*¹⁰. Com isso, algumas séries que surgiram durante esse período participaram desse deslocamento, como é o caso da série *Black Mirror*.

A série de origem britânica foi idealizada pelo produtor e roteirista Charlie Brooker. O seu título faz referência aos “espelhos negros” do dia a dia, os quais estão em todos os lugares, e que as pessoas estão a todo momento olhando (smartphones, tablets, TVs). Inicialmente o seriado de ficção-científica foi produzido para a televisão, sendo veiculado pela primeira vez em dezembro de 2011 na rede de TV britânica *Channel 4*.

A narrativa seriada se passa em um futuro distópico, no qual as tecnologias estão presentes no cotidiano dos personagens. Entretanto, essa imersão tecnológica culmina em graves consequências no desenvolvimento da sociedade e das relações pessoais. A série utiliza-se ainda da sátira para fazer uma crítica social à dependência excessiva dos seres humanos aos meios tecnológicos.

A emissora transmitiu apenas duas temporadas até o ano de 2014. Entretanto, o “*Boom*” digital contribuiu para que em 2015 fosse despertado o interesse da *stream* Netflix para a continuidade da narrativa. Após comprar os direitos sobre a produção, foi encomendado a Brooker mais 13 episódios, que foram divididos em duas novas temporadas. Atualmente o catálogo da plataforma conta com cinco temporadas, totalizando 22 episódios do seriado.

O roteirista afirma que a inspiração para o formato veio da série norte-americana de ficção científica, com sucesso na década de 1960 – *Twilight Zone* –, conhecida no Brasil

¹⁰ Série de episódios lançados via internet.

como "Além da imaginação". A série foi inspirada nos programas de rádio, como *He Weird Circle* e *X Minus One*¹¹, que apresentava mundos paralelos e viagens no tempo no enredo dos 156 episódios: uma mistura de horror, suspense e terror.

O seriado, em sua narrativa, denunciava o comportamento social e político da época, que eram transformados em metáforas para serem aceitos nos canais de comunicação, pois no período havia censura dos conteúdos violentos, motivo pelo qual a fantasia toma conta da história.

Black Mirror vai ao encontro dos elementos utilizados na série. Não mais por uma censura imposta, mas na forma de uma denúncia velada ao cenário contemporâneo em relação aos abusos da utilização dos aparelhos digitais. Mesmo sendo produzidas em épocas e contextos diferentes, essas produções de ficção-científica trazem o foco para a autodestruição da humanidade do homem, seja ela através das guerras, política ou da virtualização dos seres humanos e suas sensações.

Em entrevista ao jornal *El País*¹², Brooker afirma “A motivação principal não foi criar algo para aterrorizar as pessoas com a tecnologia, e sim, oferecer uma forma de entretenimento que não se via há muito tempo na TV” (RAMOS, 2016, s/p). *Black Mirror* é uma série que mexe com os imaginários dos seus espectadores por trazer reflexões sobre para onde a sociedade está caminhando e as consequências das atitudes tomadas na atualidade. Isso se deve à sensação de que a sociedade está se dirigindo ao seu lado mais obscuro. Ao assistir a simulação desse futuro, provoca-se receio até para os mais otimistas.

Na vinheta de abertura da série, além dos elementos que formam o título “*Black Mirror*” e a trilha sonora, ocorre a “quebra” de um vidro que simula a cisão da tela do objeto que está sendo utilizado para assistir o episódio. Essa cisão contém várias interpretações, porém todas giram em torno da sociedade e a sua relação com os objetos tecnológicos.

Sobre a abertura, Lemos (2018) discorre acerca dos significados que estão intrínsecos na vinheta e os motivos que levam o seriado a ser considerado assustador, mesmo o seu universo não estando tão distante do nosso.

Quebrar um espelho, na tradição popular, é sempre um presságio de coisas ruins. E é isso que *Black Mirror* destaca nas quatro temporadas: coisas ruins acontecendo tendo por base o uso permanente dessas telas, seja nas relações pessoais e afetivas, seja na escola, no trabalho ou no lazer. Esse sinal de mau agouro pinta um cenário nada promissor, seja para o presente ou para o futuro, próximo ou distante, da atual sociedade informacional. Portanto, o que faz a série ser assustadora é justamente

¹¹ Série de ficção científica transmitida por rádio em 1958.

¹² RAMOS, Á. “Acho ótimo que ‘*Black Mirror*’ provoque terror. É disso que se trata”. Entrevista com Charlie Brooker para *El País* BR, 2016. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/cultura/1476445649_428143.html. Acesso em: 22 out. 2019.

essa dimensão do presente, explorando a nossa dependência desses “espelhos escuros”. A impressão é que estamos presos a essas interfaces, ou estaremos em breve. (LEMOS, 2018, p. 15).

Figura 2 – Imagem de abertura da série Black Mirror



Fonte: NETFLIX (2015).

O não sequenciamento entre os episódios é uma das grandes características de *Black Mirror*. Isso permite que autores convidados para a criação conjunta com Brooker tenham liberdade ao abordarem temas no âmbito da tecnologia de comunicação e de informação, que precisam de discussões mais profundas como a vigilância, a sociedade do espetáculo, as redes sociais, a realidade simulada e a sociedade de massa.

Apesar dos episódios serem desconexos, surgiram várias teorias sobre eles pertencerem ao mesmo universo, isso porque muitos *easter eggs* aparecem ao longo das histórias. Segundo Machado (2000), as estruturas seriadas podem ser categorizadas em três tipos de narrativas seriadas.

O primeiro tipo de narrativa é mais encontrado em telenovelas, pois possui uma linearidade em seu enredo onde, no início, ocorrem os conflitos e toda a trajetória é escrita em busca da solução e do reequilíbrio, o que geralmente só acontecem nos capítulos finais. Já no segundo tipo, os episódios são autônomos, com início, meio e fim. Porém, os personagens principais e as situações narrativas são as mesmas.

Black Mirror se encaixa no terceiro tipo de serialização. Neste modelo, o único elemento que conecta os episódios é a temática. A relação do homem com a tecnologia, neste caso. A narrativa constrói uma antologia por meio do entrelaçamento entre seus episódios, que mesmo explorando situações distintas, sempre se voltam para o seu espírito geral.

Os temas abordados na série vão ao encontro das preocupações do mundo moderno com a inserção das crianças ao mundo tecnológico cada vez mais cedo: a dependência do homem moderno em relação aos aparelhos digitais e o controle e o uso de dados pessoais pelo governo e empresas privadas. Desta forma, segundo Rosa e Medeiros (2017), a arte parte da realidade para a construção da ficção, mas retorna à realidade quando atinge as pessoas que têm contato com ela. Este é um percurso estreito e repetitivo, mas que só existe porque a arte é feita de humanos para humanos.

Como citado anteriormente neste capítulo, as temáticas da série britânica giram em torno das relações com a tecnologias digitais, assunto bastante explorado atualmente. Entretanto, *Black Mirror* se difere de outras produções ao abordar não apenas a relação entre homem e máquina, como também o indivíduo sendo parte integrante de um corpo social e os reflexos do uso indevido dos aparatos tecnológicos nas relações pessoais.

A série fala de modo hiperbólico sobre o lado mais sombrio do comportamento social contemporâneo. Ao tratar sobre vigilância, são retratados cenários de vulnerabilidade dos seres humanos em uma sociedade disfuncional e defeituosa em que não há segurança nas relações pessoais e o no meio em que vivem.

Por essa vulnerabilidade são criados mecanismos de proteção pelo governo e empresas de tecnologia. Entretanto, em troca da segurança há o controle e a perda da privacidade dos personagens, gerando um conflito ético e moral sobre os limites de acesso às informações pessoais.

O segundo episódio da terceira temporada intitulado *Arkangel*, similaridade fonética proposital com “*archangel*” em inglês, para representar algo como “anjo da guarda”, retrata o monitoramento excessivo dos filhos por pais superprotetores. Através de um *chip* implantado na filha, a mãe monitora toda a sua rotina por meio de um *tablet* que dá a ela a possibilidade de “borrar” o que considera prejudicial, como cenas de violência, sexo e sangue. Além do sistema GPS, armazenamento de históricos visuais e perfil traçado de acordo com as experiências vividas pela criança.

O foco da discussão está na vigilância e a conseqüente falta de privacidade no desenvolvimento do ser. Essa realidade monitorada e controlada afeta o comportamento do indivíduo na sociedade, pois ele está sempre em estado de alerta, e assim como no episódio poderá trazer graves conseqüências em um futuro não muito distante.

Figura 3 – Tablet de controle Arkangel (02x03)



Fonte: Amarante (2018).

A simulação de uma realidade alternativa também é retratada na narrativa seriada por meio da *gameficação*¹³. *Black Mirror* brinca com a própria ironia de já ser um cenário ficcional e futurístico, inserindo os personagens em outros universos fictícios, mas atrelados ao seu enredo antológico.

Transpassando o mundo criado na série para a realidade da sociedade atual, a simulação é utilizada em *games* e aplicativos por meio de dispositivos de realidade virtual aumentada¹⁴. Através da realidade virtual, é possível ficar imerso em um jogo de aventura, por exemplo, onde o jogador assume o lugar do personagem principal. Essa funcionalidade também é utilizada em treinamentos de profissionais como pilotos de avião para simular situações de tomada de decisões dentro das aeronaves. Já a realidade aumentada projeta elementos gráficos ou de texto ao mundo real por meio de *Apps* e *filtros* bastante utilizados nas redes sociais.

No seriado, o primeiro episódio da quarta temporada traz para os espectadores a história de um programador de jogos excepcional, mas que é constantemente subjugado e diminuído pelo seu sócio e seus colegas de trabalho. Insatisfeito com a sua realidade, ele cria um jogo online que simula cenários de *Star Trek*, em que ele representa a figura de capitão e grande herói, se portando como um Deus. Os clones de seus colegas de trabalho, que fazem parte da tripulação, sofrem as consequências das atitudes tomadas no mundo real. O *game* se torna uma válvula de escape e vingança do desprestígio sofrido por ele na sua vida *offline*.

¹³ Técnica de engajamento e aprendizado por meio de jogos.

¹⁴ Interações de elementos virtuais ao mundo real.

Figura 4 – Imagem de divulgação de *USS Callister (04x01)*

Fonte: Carneiro (2017).

Entretanto, essa é apenas a visão do personagem principal sobre o seus colegas, que, assim como ele, possuem comportamentos distintos para cada ambiente que estão inseridos. Esse olhar sob o indivíduo por diferentes pessoas em diversas situações traz uma discussão sobre a fragmentação da imagem e a perda de identidade na sociedade contemporânea.

Ao longo da série são introduzidos ferramentas em vários momentos para a interação virtual entre os personagens em que, por meio delas, é estabelecida uma rede de conexão: as redes sociais. Ela se apresenta em um contexto tão informatizado que se torna apenas parte da engrenagem de um mundo submerso nas tecnologias e seus aparatos.

Os elementos anteriormente citados nos episódios abordados estão intrínsecos no conceito de redes sociais. Deste modo, de todas as discussões trazidas sobre *Black Mirror* no decorrer deste projeto, o tema das redes sociais parece ser o mais interessante para a análise e estudo dos seus impactos na sociedade contemporânea.

CAPÍTULO 2 – A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS NA CONTEMPORANEIDADE: FUNCIONALIDADES E EFEITOS

O ser humano desenvolveu ao longo dos séculos mecanismos que facilitam a interação humana. Desde a era primitiva, antes mesmo da criação da fala, a comunicação entre nossos ancestrais era estabelecida através da linguagem rudimentar por meio de sons, gestos, expressões e desenhos. Com o tempo, houve o avanço dessas formas de interação, perpassando por períodos importantes, como a revolução industrial e o surgimento dos computadores.

Vários fatores influenciaram na consolidação dos modelos comunicacionais que conhecemos, entretanto, a tecnologia da informação foi fundamental na expansão das formas de comunicação. Isso se deve ao crescimento das demandas da sociedade moderna e ao investimento em pesquisas, ao desenvolvimento e ao aprimoramento dos objetos tecnológicos. Como resultado, surgiram aparelhos cada vez mais rápidos, móveis e com preço acessível para parte da população. Logo, tornou-se comum observar pessoas atentas aos espelhos negros que inundam os espaços de convivência.

Esses aparelhos são produtos de que Jenkins (2009) caracterizou como convergência das mídias: nela ocorre a alteração das formas de consumo de notícia e de entretenimento pelo espectador. Esse novo panorama não trouxe modificações apenas na veiculação e no consumo, como também na criação de receptores de mídia mais ativos e potenciais criadores de conteúdo para os meios.

A convergência das mídias é mais do que apenas uma mudança tecnológica. A convergência altera a relação entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, gêneros e públicos. A convergência altera a lógica pela qual a indústria midiática opera e pela qual os consumidores processam a notícia e o entretenimento. Lembrem-se disso: a convergência refere-se a um processo, não a um ponto final. Não haverá uma caixa preta que controlará o fluxo midiático para dentro de nossas casas. Graças à proliferação de canais e à portabilidade das novas tecnologias de informática e telecomunicações, estamos entrando numa era em que haverá mídias em todos os lugares. A convergência não é algo que vai acontecer um dia, quando tivermos banda larga suficiente ou quando descobriremos a configuração correta dos aparelhos. Prontos ou não, já estamos vivendo numa cultura da convergência (JENKINS, 2009a, p. 43).

Através dos aparatos tecnológicos foi possível a criação de aplicações que permitem executar ações, como: o pagamento de contas, a captura de momentos importantes através das câmeras acopladas e até as compras pela internet. Para Silva e Santos (2014), devido à evolução e à praticidade dos aplicativos, os celulares se transformaram em uma

oportunidade de entretenimento e uma resolução rápida de problemas, sendo integrado ao cotidiano das pessoas por facilitarem diversas tarefas do dia a dia.

Segundo Jenkins (2009), a sociedade vive um momento em que se tem realizado um intenso processo de digitalização, que busca o alcance e domínio de todos, mas que também produz uma espécie de memória digital que interfere significativamente nas formas de acesso às informações e em como as pessoas veem o mundo.

Com o advento da internet, a modernização dos aparelhos e o aumento dos internautas, foi perceptível a necessidade da criação de ferramentas e de aplicativos que ampliassem as formas de contato para além do meio físico. Dentre elas se destacam as redes sociais, que começaram a surgir na década de 1990 através dos *e-mails*, que representaram a primeira forma de interação virtual entre os usuários. Desde então, as formas de redes de comunicação foram aperfeiçoadas seguindo o ritmo frenético das modificações da sociedade.

Para Safko e Brake (2010), as redes sociais podem ser definidas como um grupo de pessoas que possuem pensamentos semelhantes e se reúnem para compartilhar ideias e informações. Por estabelecerem confiança, podem exercer influência sobre os que lhe acompanham. Essa relação estabelece um vínculo remoto e digital, porém instável, pois a rede está em constante modificação, e o que hoje é importante amanhã pode se tornar obsoleto. Recuero (2009) afirma que através das redes sociais é possível observar os motivos que conectam certos grupos sociais a partir dos elementos de troca realizados por aqueles que a compõem.

Uma rede social é definida como um conjunto de dois elementos: atores e suas conexões. Uma rede é uma metáfora para observar os padrões de conexão de um grupo social, a partir das conexões estabelecidas entre diversos atores. A abordagem de rede tem, seu foco na estrutura social, onde não é possível isolar os atores sociais e nem suas conexões (RECUERO, 2009, p. 24).

Elas também trouxeram uma mudança em relação ao espaço-tempo, onde os acontecimentos e notícias que antes demoravam pra chegar a outras partes do mundo, através dos veículos de massa como as TVs e rádios, agora podem ser compartilhados em poucos segundos por qualquer pessoa que tenha acesso à internet e às redes sociais. Os espectadores possuem a possibilidade de interagirem com as notícias, expondo suas opiniões sobre determinados temas no cenário mundial, algo que só foi possível graças à crescente democratização das redes sociais.

Deste modo, as plataformas de interação social se tornam mais uma opção de fonte de conteúdo para a compreensão de determinado assunto, somando à nova

reconfiguração de contações de histórias na Cultura de Convergência (JENKINS, 2009a), sendo influenciada pela convergência das mídias e pela cultura participativa.

Os conceitos citados vão ao encontro do que Santaella (2003) chama de cibercultura. Nesse sentido, a cultura é heterogênea e os usuários utilizam dos sistemas para interagirem com pessoas de outras culturas em todas as partes do mundo. Elas se materializam em estruturas de informação que veiculam signos imateriais, *bytes* e signos voláteis, mas que podem ser recuperados a qualquer momento.

A autora também estabeleceu a diferença entre a cibercultura e a cultura das mídias. Enquanto a cultura das mídias está atrelada à transmissão de informações e conteúdos, na cibercultura ocorre uma troca mais dinâmica em que o sujeito interage com a informação.

A perda de fronteiras é uma das grandes características da sociedade pós-moderna. A mistura de culturas, o compartilhamento de experiências, o conhecimento de um país sem precisar sair de casa através de um vídeo de *Youtube* ou do Google Earth/Maps, são apenas alguns exemplos dessa globalização das relações e da sensação de unificação entre povos com costumes distintos, mas com interesses similares, se tornando cada vez mais presente nos meios digitais.

McLuhan (1962) utilizou pela primeira vez a expressão "Aldeia Global" para apresentar a aproximação cultural de diversos países através das evoluções técnico-comunicacionais que juntos construiriam uma única sociedade global. Segundo ele, com a crescente evolução da sociedade e o aprimoramento das formas de comunicação, o acesso à informação se tornaria mais fácil e conseqüentemente maior. Logo, não existiriam mais sociedades e culturas isoladas, pois todas pertenceriam à mesma aldeia global com características culturais diversas.

Em virtude da época em que a teoria foi realizada, o autor não previa a importância dos seus estudos para a compreensão da interação social moderna desenvolvida através das redes sociais. Ao utilizar o termo Aldeia Global, ele tratava sobre os primeiros sinais de globalização por meio do rádio e da televisão, que estavam modificando a sociedade, a política e a economia. Com o crescente número de "aldeões", os meios de comunicação e a internet atuam como agentes de aproximação entre os grupos sociais, permitindo o contato direto e o acompanhamento entre os componentes, mesmo com a distância demográfica.

A sociedade contemporânea, desde o final do século XX, aumentou visivelmente o seu ritmo de vida, na busca de estar sempre acompanhando ou a um passo à frente de algo. É como um movimento coletivo, onde uns acompanham os outros, mas ninguém sabe para qual destino esse caminho irá levar, e aqueles que não conseguirem acompanhar correm o

risco de cair no esquecimento, assim como confirma Bauman (2009, p. 8) “As preocupações mais intensas e obstinadas que assombram esse tipo de vida são os temores de ser pego tirando uma soneca, não conseguir acompanhar a rapidez dos eventos, ficar para trás”.

Essa busca constante por fazer parte de algo sofre interferência direta das redes sociais por meio da manutenção dos novos objetivos a serem alcançados, sejam monetária ou fisicamente. As redes e mídias utilizam de inúmeros artifícios para que o usuário seja atingido pelo desejo de se adequar àquele espaço. Por isso, ele deve possuir determinado objeto, se vestir com uma marca de roupa específica e até mesmo buscar obter o “corpo adequado”, para que finalmente se sinta inserido. Ao menos até o momento em que os objetivos irão mudar novamente.

Deste modo, os conceitos para “uma vida bem sucedida” foram ressignificados, o “ter” e o “ser” se sobrepõem ao crescimento coletivo e igualitário, criando uma sociedade cada vez mais individualista e egocêntrica. As plataformas de interação virtual são utilizadas pelos usuários como meio de exposição das suas aquisições e ações, esperando por meio delas retornos positivos para tal exibicionismo, através de *likes* e comentários de aprovação. Ao falar sobre a sociedade contemporânea, Baudrillard (2004) afirma que é de suma importância para o indivíduo a aparência do mundo em que a pessoa vive, transformando ele naquilo que ele consome e compartilha.

A simulação de uma vida diferente nas redes sociais é possível porque, por meio delas, o usuário escolhe o que deve ser mostrado a seus seguidores¹⁵, expondo apenas o que lhe convém ou criando contextos irrealistas. Aumont (1993) argumenta que os seres atribuem o julgamento de existência sobre as imagens, pois a relacionam com algo real e, por esta razão, acredita que o que vê realmente existiu ou aconteceu. Deste modo, a imagem é apenas a representação do objeto, o simulacro.

A consolidação das formas de relacionamento da sociedade como conhecemos hoje está intimamente ligada às redes sociais em que as pessoas não necessitam estar fisicamente para se fazerem presentes. Através das redes, as conexões são mantidas através da troca de mensagens, vídeos, áudios e fotos.

Elas também possibilitaram a criação de amizades virtuais que se tornaram comuns no cenário moderno, onde pessoas que nunca se viram pessoalmente mantêm contato através das redes por encontrarem afinidade entre si, ou aqueles que por algum motivo interagem apenas no universo virtual.

¹⁵ Usuários de redes sociais que acompanham as publicações de determinada pessoa.

A sociedade está caminhando para um futuro cada vez mais imerso nas tecnologias. São aparelhos programados desde o despertar, até para lembrar de beber água, estando 24 horas por dia ao nosso alcance. Com acesso fácil e rápido aos aparatos tecnológicos, o ser humano desenvolveu uma dependência das aplicações digitais, em especial das redes sociais. Os efeitos e as consequências da hiperconexão no contexto contemporâneo serão debatidos nos subtópicos a seguir.

2.1 Como as redes sociais e os aparelhos móveis afetam o comportamento

As tecnologias são desenvolvidas com o objetivo de facilitarem a vida das pessoas em tarefas diárias ou quando seu auxílio é indispensável. Entretanto, com a facilidade e disponibilidade de aparelhos tecnológicos à venda no mercado, a sociedade não se preparou para as consequências do mau uso desses dispositivos.

A busca desenfreada por apetrechos eletrônicos cada vez mais velozes e funcionais faz com que os produtos se tornem obsoletos e sejam substituídos rapidamente. Esse processo de diminuição da vida útil é reforçado por meio das mídias digitais com a inserção constante do ideal de estar acompanhando os avanços da tecnologia da informação.

Com esta nova forma de consumo, se tornou comum o descarte quase de modo mecânico desses aparatos, reforçando a postura do homem moderno de manutenção contínua dos objetos-desejo e a forma de relacionamento com a tecnologia, sendo esta última a ferramenta indispensável da vida líquida (BAUMAN, 2009).

A utilização inadequada também compromete a privacidade dos dados no ambiente digital, já que as redes sociais se alimentam de informações que são fornecidas pelos próprios usuários. Logo, a qualquer sinal de descuido, as redes podem recolher essas informações e utilizarem para outros fins. Essa afirmação pode ser comprovada através de polêmicos casos como o vazamento de dados privados dos usuários do Facebook¹⁶, coletados através de um aplicativo de *quizz* “*Thisisyourdigitallife*”, vinculado à plataforma. Os dados foram fornecidos indevidamente para a empresa de consultoria Cambridge Analytica – corporação que ajudou Donald Trump a chegar à presidência dos Estados Unidos –, que em 2013 se aproveitou de uma brecha ao acesso nas contas de amigos dos usuários do *app* e pode

¹⁶ AGRELA, Lucas. O escândalo de vazamento de dados do Facebook é muito pior do que parecia. Revista Exame, 2018. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/tecnologia/o-escandalo-de-vazamento-de-dados-do-facebook-e-muito-pior-do-que-parecia/>. Acesso em: 5 nov. 2019.

ter coletado dados de mais de 2 bilhões de pessoas. A instituição nega a utilização desses materiais nas eleições americanas de 2016.

Essa vigilância trouxe a diminuição da privacidade dos usuários, tanto no ambiente virtual quanto no real. Como exemplo, a utilização de aplicativos para Smartphones que, ao serem baixados, os usuários não leem seus termos de privacidade e com isso ficam alheios aos abusos das empresas de tecnologia. Em entrevista ao jornal El País ¹⁷, o pesquisador Bart de Boer, do laboratório de Inteligência Artificial da Universidade Livre de Bruxelas, fala sobre as notificações de permissão do uso da câmera, microfone e localização feitas pelos *apps* de entretenimento e afirma que “Uma vez que você autoriza, não tem como saber se estão lhe escutando 24 horas por dia”.

Deste modo, as conversas podem ser monitoradas até mesmo dentro dos próprios lares das pessoas. Os dispositivos de assistência eletrônica são acionados por meio do reconhecimento de voz para a execução de algumas tarefas como, por exemplo, tocar músicas e notificar sobre a previsão do tempo. Por este motivo, o dispositivo Alexa da Amazon poderá servir de testemunha em um caso de duplo homicídio no Estado de New Hampshire, nos Estados Unidos. Em notícia veiculada pelo site G1 ¹⁸, o juiz ordenou que a empresa fornecesse todas as gravações ocorridas no período do assassinato, entretanto não há certeza se a assistente gravou o áudio que poderá auxiliar na investigação, pois como dito anteriormente, o aparelho só é ativado com o reconhecimento de voz. Até a finalização deste projeto, o caso ainda não havia sido julgado.

Porém, em 2017, a Amazon repassou conversas em um caso semelhante, após o acusado autorizar a entrega das gravações. Essas duas situações abrem precedentes para como as tecnologias monitoram a rotina das pessoas, as quais não recebem um retorno claro das empresas sobre o que é feito com as informações obtidas.

Com a insegurança nas cidades e no cenário virtual, os cidadãos acabam abrindo mão da privacidade em troca de uma sensação de segurança. As câmeras de monitoramento nas vias públicas, nos estabelecimentos e nas casas capturam todos os movimentos e a rotina dos moradores, enquanto plataformas pedem endereço, idade e número de telefone para que outra pessoa não utilize seu perfil. Esse é um movimento circular que gira em torno do medo.

¹⁷ RAMOS, Á. “*Acho ótimo que ‘Black Mirror’ provoque terror. É disso que se trata*”. Entrevista com Charlie Brooker para El País BR, 2016. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/cultura/1476445649_428143.html. Acesso em: 22 out. 2019.

¹⁸ Portal G1. **Como uma assistente virtual pode servir de testemunha em um caso de assassinato nos EUA**. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2018/11/14/como-uma-assistente-virtual-pode-servir-de-testemunha-em-um-caso-de-assassinato-nos-eua.ghtml>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Ainda sobre o comportamento, é possível notar que a sociedade se tornou tecnologicamente dependente dos aparelhos digitais, especialmente dos smartphones, por promoverem uma comunicação rápida entre os indivíduos. Esse aparato sofreu grandes modificações ao longo do tempo para se tornar mais leve, prático e capaz de realizar várias tarefas a cada nova versão, de modo que integrasse o maior número possível de funcionalidades. Dentre elas, se destaca a convergência do ciberespaço aos aparelhos de celular que redefiniram a forma de relacionamento entre homem, máquina e ciberespaço, assim como afirma Santaella (2009):

Além dos intensos deslocamentos internos que são próprios dos fluxos informacionais do ciberespaço, passam a existir deslocamentos externos, acompanhando os movimentos dos usuários, ou seja, o ciberespaço ganha o trânsito das ruas e os usuários conectam-se a vários espaços simultaneamente como mínimo de deslocamento físico (SANTAELLA, 2009, p. 133).

Deste modo, os desenvolvedores apostam em aplicações cada vez mais interativas e dinâmicas com constantes atualizações de aperfeiçoamento através das demandas do público. Isso fez com que a quantidade de *downloads* de aplicativos apenas crescesse nos últimos anos. Esse crescimento também tem relação com a grande disponibilidade de smartphones no mercado, a economia e os principais consumidores desse mercado: os *Millenials* ou Geração Y¹⁹ e Geração Z²⁰.

Essas gerações nasceram em um ambiente no qual a tecnologia já se fazia presente e deste então acompanham a sua evolução. Com isso, a inserção precoce dos aparatos tecnológicos na vida das crianças se tornou comum desde então, acarretando a dependência de futuros adolescente e jovens adultos a estes meios.

As consequências não demoraram a chegar, é perceptível a imersão digital e a reclusão ao contato pessoal principalmente pelas gerações Y e Z, que apresentam altos sintomas de irritabilidade e abstinência aos dispositivos eletrônicos, chegando a se sentirem desorientadas quando perdem seus celulares.

Os aparelhos móveis se tornaram “um terceiro membro” dos seres humanos. Assim como na evolução humana, McLuhan (2002) fala sobre os meios de comunicação e a tecnologia como extensões do homem, sendo desenvolvidos para aumentar as funções dos seres humanos para a realização de atividades que seriam impossíveis de serem realizadas sem a sua criação.

¹⁹ ENGELMANN, D. C. **O futuro da gestão de pessoas: como lidaremos com a geração Y?** 2007. Disponível em: <https://goo.gl/EH6r1t>. Acesso em: 23 Out. 2019

²⁰ AGÊNCIA O GLOBO. **Geração Z será maioria em 2019**. 2018. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2018/08/geracao-z-sera-maioria-em-2019.html>. Acesso em: 20 nov. 2019.

Em contraposição, por um ponto de vista otimista, Turkle (2011) argumenta que os smartphones possibilitam o acesso ao mundo virtual de forma rápida, propiciando uma navegação mais fluida entre os conteúdos:

Até recentemente, era necessário que se sentasse em frente a uma tela de computador para entrar no espaço virtual. Isso significa que a passagem através da janela de vidro era deliberada e limitada pelo tempo que você poderia gastar em frente a um computador. Agora, com os dispositivos móveis como portal, é possível imergir no mundo virtual de forma fluída e em movimento (TURKLE, 2011, p. 160).

Logo, é inegável a importância da tecnologia, dos aparelhos celulares e das redes de interação para a sociedade moderna, porém o contato e a utilização excessiva desses meios trouxeram reações adversas para o corpo e a mente humana, dentre elas, a síndrome do membro fantasma.

Segundo Vidal e Dantas (2016), trata-se de um distúrbio da ordem da alucinação tátil onde indivíduo sente o celular vibrando, mesmo quando não há vibração. A causa deste distúrbio ainda não foi comprovada, mas pesquisadores da área da medicina levantam hipóteses: a primeira é de que o cérebro passa a entender o celular como parte do corpo humano e reage à ausência de vibração do celular da mesma forma que reage a membros amputados (WILLIAMS, 2007). A segunda é de que a vibração seja uma interpretação errônea do córtex cerebral de sinais nervosos recebidos por antecipar uma vibração esperada (ROTHBERG *et al.*, 2010).

A síndrome do membro fantasma conversa com a teoria dos meios como extensão do homem ao abordar a relação de proximidade entre os indivíduos e os aparelhos, trazendo a eles a sensação de onipresença dos objetos. Lemos (2013) complementa:

a profusão de equipamentos baseados no princípio da informação, da comunicação e da miniaturização nos revela, em todos os momentos da vida cotidiana, a tecnologia onipresente, chegando a colonizar nossos corpos (LE MOS, 2013, p. 177).

Logan (2007) e Recuero (2002) validam por meios de seus estudos a teoria de McLuhan (2002), ao utilizarem como pano de fundo o panorama moderno e a sua aplicação nas tecnologias digitais e no âmbito da internet. Essa extensão amplia as capacidades comunicacionais do homem. Entretanto, esses aparatos tecnológicos não tornam o homem menos humano, no sentido de não interferirem em suas necessidades corporais e fisiológicas.

Essa imersão no ambiente digital através das redes sociais e aparelhos digitais trouxe o agravante da hiperconectividade. As publicações e as informações estão disponíveis a qualquer momento pelas multiplataformas dos smartphones. Como citado anteriormente,

essa facilidade de acesso e a sensação de estar atualizado faz com que os indivíduos se tornem dependentes aos aparatos tecnológicos e alheios ao mundo ao seu redor.

Os usuários passam cada vez mais tempo no ambiente *online* e criam um paradoxo entre o mundo real e o ambiente virtual, pois ao mesmo tempo em que se ausentam das experiências físicas, procuram não estarem sozinhos no ciberespaço. As redes sociais e os *games* estabelecem essas conexões através de aplicações digitais, como as mensagens instantâneas.

Em uma pesquisa intitulada “Futuro Digital em Foco Brasil 2015”, divulgada no ano de 2015 pela consultoria comScore e pelo blog O Globo, demonstrou que os brasileiro eram líderes mundiais em tempo gasto nas redes sociais (OTONI, 2015).

Figura 5 – Gráfico de tempo gasto por brasileiros nas redes sociais (2015)



Fonte: Otoni (2015).

Pesquisas mais recentes veiculadas pelo site G1²¹ apontam que o Brasil em 2018 ocupava o terceiro lugar no ranking de países em que a população passa mais tempo em média de permanência nas redes (9 horas e 14 minutos), atrás apenas de Tailândia (9 horas e 38 minutos) e Filipinas (9 horas e 24 minutos). A matéria também ressalta os celulares como a mais frequente forma de acesso às redes sociais para cerca de 49% dos cidadãos brasileiros.

Esses dados se mostram importantes por demonstrarem a ascensão das redes sociais por meio dos aparelhos de celular, principalmente em países considerados em

²¹ Portal G1. Brasileiro é um dos campeões em tempo conectado na internet. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/em-movimento/noticia/2018/10/22/brasileiro-e-um-dos-campeoes-em-tempo-conectado-na-internet.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2019.

desenvolvimento, evidenciando o que já foi citado anteriormente: a influência dos smartphones na utilização das redes. Ainda em entrevista ao jornal, Celina Bottino, afirma que :

Este tempo conectado pode ter sido impactado pela migração para o telefone celular. Considerando a rotina de alguém que trabalha, você não imagina que a pessoa ficará nove horas por dia na frente de uma tela de computador. O maior acesso a smartphones também influencia em mais uso de redes sociais, inclusive outras utilizações, que cresceram. Por exemplo: a atividade mais comum é a troca de mensagens em aplicativos (Portal G1, 2018).

A utilização da internet por meio dos celulares é uma tendência mundial devido à praticidade de utilização. Entretanto, o fácil acesso e o crescimento das redes de interação trouxeram ao homem moderno a vontade de se fazer sentir presente nas redes, estando mais ativo e mostrando cada vez mais sua imagem e rotina.

Esse desejo de estar sempre conectado e em evidência desencadeou a hiperexposição no ambiente virtual, onde não se sabe mais limitar o conteúdo que deve ser público ou privado, cabendo às diretrizes das redes definir os conteúdos impróprios para o seu espaço.

Através das interfaces dinâmicas dos aplicativos, os usuários se sentem à vontade em compartilhar os acontecimentos da sua vida com seus seguidores. Valendo-se desse ambiente hiperconectado das redes sociais, muitas pessoas utilizam e investem nesses meios como forma de gerar influência sobre aqueles que os acompanham e, conseqüentemente, lucram com a sua imagem no universo da internet por meio de propagandas.

Essas pessoas são conhecidas como influenciadores digitais²². Este termo ficou mais conhecido nos últimos sete anos através do crescimento das mídias sociais, como Instagram²³, Snapchat²⁴ e Youtube²⁵. Normalmente, esses usuários conseguem fama através dessa plataforma ou por alguma ação externa que resultou na inserção a esta categoria, porém a similaridade que prevalece entre eles é a hiperexposição de suas vidas.

Como em um *reality show*, quase todas as suas ações são registradas, desde uma ida a academia ao nascimento de um filho, tudo é postado²⁶ para que seus seguidores

²² Personalidades que se destacam nas redes e que possuem a capacidade de mobilizar um grande número de seguidores, pautando opiniões, comportamentos e criando conteúdos exclusivos. A exposição de seus estilos de vida, experiências, opiniões e gostos acabam tendo grande repercussão.

²³ Rede Social onde é possível postar fotos e vídeos para compartilhamento público ou privado para conhecidos.

²⁴ Rede Social onde é possível postar fotos e vídeos por alguns segundos e que ficam disponíveis por 24h.

²⁵ Rede Social de compartilhamento de vídeos, onde é possível comentar, deixar seu *like* e os donos dos canais podem faturar dependendo do número de visualizações.

²⁶ Compartilhado no feed com seus seguidores.

acompanhem e interajam. “Anônimos” também seguem esse fluxo, pois em uma vida líquida (BAUMAN, 2009) não se pode ficar para trás.

No entanto, o que é visto nas redes pode não ser totalmente real, já que existe a opção de mostrar apenas o lado positivo de algo ou de uma situação. Logo, as redes sociais são um veículo de propagação de modelos de vidas irreais que podem afetar de modo negativo a vida e o psicológico dos que nela estão inseridos.

2.2 Como afetam o psicológico

As redes de interação social apresentam vários aspectos positivos, como a interação entre pessoas de locais e costumes diferentes, tema já abordado anteriormente. Entretanto, elas se tornaram uma vitrine para a manutenção do ego e do consumo de seus usuários, que a utilizam para expor as novas aquisições de produtos-desejos, se posicionar sobre determinado assunto e divulgar seu *lifestyle*²⁷. Deste modo, as redes difundem a ideia de felicidade “comprável”, assim como afirma Bauman (1995, p. 56) “Eles [consumidores] aprendem que possuir e consumir determinados objetos e adotar certos estilos de vida, é a condição necessária para felicidade, talvez até para dignidade humana”.

As plataformas Instagram e Snapchat possuem como principal elemento a imagem, por este motivo são locais propícios para o reforço de um modelo a ser seguido. É por meio delas, majoritariamente, que os influenciadores digitais estabelecem conexões diárias com seus seguidores, gerando proximidade e, conseqüentemente, influência sobre eles, através de vídeos e fotos.

Essa influência é vista com preocupação no âmbito da saúde, pois muitos influenciadores já admitiram utilizarem aplicativos de edição para modificar elementos nas fotos e analisar minuciosamente antes de serem postadas, observando se tudo está em harmonia. As redes sociais se tornaram um grande espetáculo onde os problemas e imperfeições da vida real são substituídos por largos sorrisos e momentos felizes acentuados por filtros²⁸. Debord (1997, p. 13) confirma ao dizer que “Toda a vida das sociedades nas quais reinam as modernas condições de produção se apresenta como uma imensa acumulação de espetáculos. Tudo o que era vivido diretamente tornou-se uma representação”.

As publicações com imagens modificadas para estar de acordo com um padrão físico disseminado nas redes se tornaram comuns, não apenas entre pessoas com grandes

²⁷ Atividades corriqueiras relacionadas a uma pessoa ou a um grupo específico. Estilo de vida.

²⁸ Modificações em fotos e vídeos feitas por um programa ou um aplicativo.

números de espectadores, como também entre aqueles que apenas desejam serem aceitos e agregados ao espaço e a determinados grupos.

A imposição de um padrão de beleza inalcançável nas mídias sociais acarreta o descontentamento e a distorção da própria imagem daqueles que nelas tentam se encaixar. Segundo Bauman (1995, p. 27), o mal estar causado pela não adequação ao ambiente traz para o ser a sensação da perda de identidade, “os estranhos são as pessoas que não se encaixam no mapa cognitivo, moral ou estético do mundo. Eles poluem a alegria com a angústia [...], geram a incerteza, que por sua vez dá origem ao mal-estar de se sentir perdido. Essa insatisfação pessoal também se reflete em áreas comportamentais, psíquicas e até nas relações pessoais. Em casos mais graves, os indivíduos podem desenvolver doenças crônicas e emocionais.

Com a sociedade moderna mais próxima dos aparelhos de celulares, os aplicativos de redes sociais se tornaram um dos principais meios de informação e comunicação para o homem. Os conteúdos direcionados ao usuário são traçados a partir da construção do seu perfil e preferências online, exibidos de modo dinâmico nas telas dos smartphones, tornando os momentos na rede cada vez mais prazerosos e instigantes.

Essas sensações acontecem porque os artifícios criados no universo virtual se tornam atrativos para o cérebro humano. Deste modo, as redes de interação online utilizam de estudos e pesquisa sobre a mente humana para o seu aperfeiçoamento. Exemplo disso é aplicação da teoria Behaviorista, onde as redes sociais, por meio de seus mecanismos, emitem estímulos visuais e recebem respostas através das ações dos internautas.

A soma do volume de conteúdos, *feed*²⁹ infinito e excesso de estímulos resultou em uma sociedade imediatista que espera uma resposta rápida a cada ação realizada dentro e fora do ciberespaço. Essa fantasiosa necessidade de estar sempre conectado e à espera de que algo aconteça trouxe o aumento dos casos de ansiedade, sendo o Brasil o país com o maior número de pessoas diagnosticadas com essa doença crônica, cerca de 18,6 milhões segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS).³⁰

A FOMO (“*fear of missing out*” ou medo de ficar fora de um acontecimento) também se desenvolveu nesse ambiente tecnológico. Ao rolar o *feed*, muitos usuários sentem que deveriam estar fazendo ou participando de algo, baseados em imagens e vídeos das pessoas que acompanham *online*. Além da comparação, essa síndrome também pode ocorrer

²⁹ Local onde todos os compartilhamentos de fotos, vídeos e textos são expostos em conjunto na rede social.

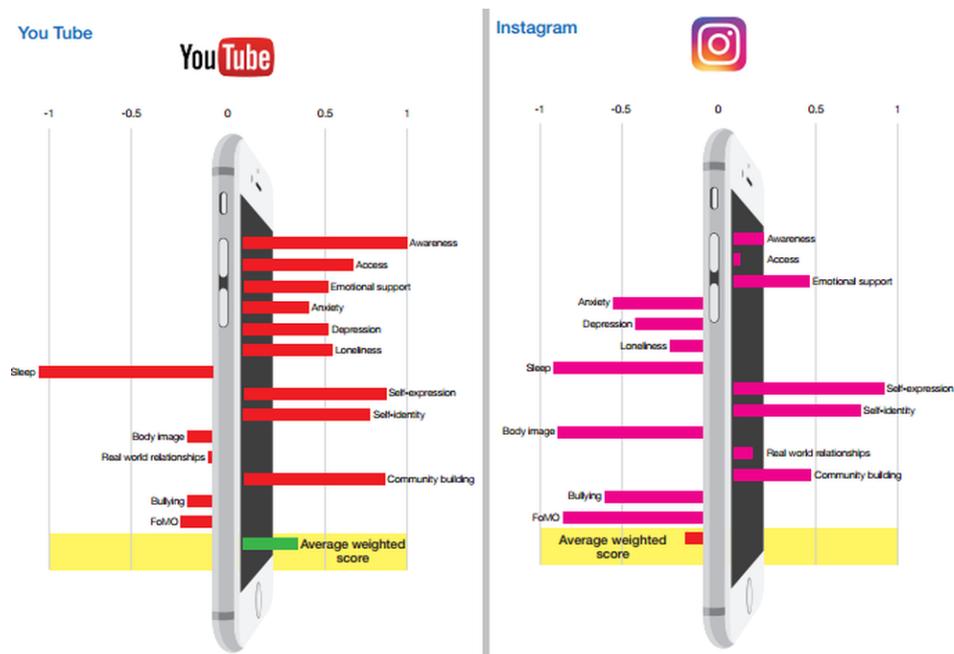
³⁰ ESTADÃO CONTEÚDO. Brasil é o país mais ansioso do mundo, segundo a OMS. Disponível em: <https://exame.abril.com.br/ciencia/brasil-e-o-pais-mais-ansioso-do-mundo-segundo-a-oms/>. Acesso em: 5 out. 2019.

em pessoas que possuem a ideia de estarem alheias às notícias do mundo ao seu redor, por não conseguirem acompanhar o fluxo de informação.

Em estudo realizado no ano de 2017 pela *Royal Society for Public Health* (RSPH) no Reino Unido, chamado *Status of Mind* ou estudo da mente em tradução literal, pesquisadores entrevistaram 1.500 pessoas com idades entre 14 e 24 anos, com intuito de examinar os efeitos positivos e negativos das redes sociais na saúde mental dos jovens (MARFIM, 2017).

Com 14 questões relacionadas à autoidentidade, à FOMO, aos relacionamentos pessoais e mais, a pesquisa pedia aos entrevistados que pontuassem como cada mídia social (Facebook, Instagram, Twitter, Youtube e Snapchat) impactava em suas vidas. Como resultado, o Instagram foi apontado como a plataforma mais propensa a desencadear ansiedade, insatisfação com a própria imagem e depressão, enquanto o youtube foi considerado a mídia mais positiva.

Figura 6 – Melhor e pior mídia social segundo o estudo *Status of Mind*



Fonte: Marfim (2017).

O relatório destaca o aumento dos casos de ansiedade e depressão entre os jovens nos últimos anos e como as redes sociais agravam o sentimento de inadequação e distorção da imagem. Shirley Cramer CBE argumenta sobre o vício nas mídias atrelada à saúde mental dos jovens:

A mídia social foi descrita como mais viciante do que cigarro e álcool, e agora está tão arraigada na vida dos jovens que não sendo mais possível ignorá-la quando se fala em jovens e problemas de saúde mental.[...] É interessante ver no ranking o Instagram e Snapchat como o pior para a saúde mental e o bem-estar - ambas as plataformas são muito focadas na imagem e parece que podem estar gerando sentimentos de inadequação e ansiedade nos jovens. (MARFIM, 2017, traduzido).

Apesar do estudo ter sido realizado apenas com adolescente e jovens adultos do Reino Unido, essa pesquisa se tornou relevante por ser uma das primeiras a demonstrar, através de dados, os efeitos nocivos das redes à mente humana, principalmente na geração Z ,que está crescendo, desenvolvendo e construindo sua identidade neste meio.

Valendo- se dessa informação e do aumento de casos e relatos sobre o mal estar provocado nas plataformas, as empresas de tecnologia ficaram mais atentas à pressão externa dos seus usuários sobre elementos contidos nas redes que poderiam servir de gatilhos para doenças crônicas.

O Instagram, que segundo a RSPH é o considerado a pior mídia de interação para a saúde mental, ocultou os *likes* das publicações neste ano a fim de tentar promover o bem-estar na rede, fazendo com que as pessoas se atentem ao conteúdo produzido e não mais aos “corações” que recebem.

Figura 7 – Dados sobre saúde mental no Instagram e a ocultação dos *likes*



Fonte: Foto reprodução| Infobase interativa (2019).

Quando 70% das pessoas afirmam que se sentem piores em relação à própria imagem na rede, a ocultação dos números de avaliações das publicações é necessária para que

as redes se tornem espaços para expressão da individualidade dos usuários, sem que haja a preocupação de estarem acompanhando um padrão ou atendendo às expectativas dos seus seguidores.

Figura 8 – Fim dos *likes* modifica a dinâmica nas redes sociais

NOVAS REGRAS

O fim dos likes impactou, principalmente, a produção de conteúdo e a dinâmica da rede social como conhecíamos, embora os usuários comuns tenham tido uma reação positiva à novidade. Agora, é necessário repensar as métricas valiosas para cada marca e empresa, e modificar a avaliação dos resultados de ações com influenciadores.

FONTES: #paid, Época Negócios, Jornal do Comércio, Royal Society for Public Health, The News Web, Twitter, Zeeng

infobase
Em atividade desde 1998, a Infobase está entre as maiores integradoras de TI do Brasil. Voltada para resultados, a empresa atende no Brasil e no exterior, sendo especializada em serviços de mobilidade, digitalização, desenvolvimento de aplicações e gestão de infraestrutura.
☎ +55 21 2224-4525 | /infobaseit | /infobaseit

infobase / interativa
A Infobase Interativa, ou como gostamos de chamar, Iinterativa (com dois "I" mesmo), é a unidade digital da Infobase, uma das 50 maiores integradoras de Tecnologia da Informação do Brasil. Por trabalharmos juntos, podemos entregar soluções mais sofisticadas do que agências e mais criativas que empresas de TI.
☎ +55 21 2224-4525 | /iinterativa | /iinterativa

Fonte: Foto reprodução| Infobase interativa (2019).

Com plataformas de interação mais dinâmicas e conteúdos relevantes, os internautas têm a possibilidade de estabelecer conexões pautadas nos reais interesses em comuns, além de serem mais críticos ao escolherem as pessoas para seguir no ambiente virtual, baseadas nas suas convicções sobre as redes sociais e em como esse universo deve acrescentar na mediação dessas relações.

2.3 Como afetam as relações humanas

Vive-se em um mundo que, apesar das pessoas se interligarem pelas redes sociais, nunca estiveram tão desconectadas fisicamente com elas mesmas ou com outras ao seu redor. Os aparelhos se tornaram mediadores de conversas que raramente acontecem no mundo real (SANTAELLA, 2009), os seres priorizam estar cada vez mais reservados a este ambiente e imerso no seu próprio universo alternativo.

Esta imersão também influencia na fuga da própria realidade, encontrando na internet um local propício para a construção de uma imagem ideal e tendo o controle sobre o

que acontece na vida virtual. Santaella (2007) fala sobre o papel das mídias no distanciamento do indivíduo com a vida real:

O advento das mídias, multiplicadores da mobilidade, nas formas de viagens vicárias que propiciam, distancia os indivíduos dos locais imediatos de sua vida cotidiana. Assim, o ser humano é continuamente confrontado com novas possibilidades pelas mudanças constantes de horizontes e pontos de referência. (SANTAELLA, 2007, p. 94).

Essa hiperconectividade é preocupante, principalmente na geração Y, pois segundo Turkle (2011), com o ritmo de vida agitados, os pais se ausentam do convívio mais próximo com os filhos, e os mais jovens buscam nos aparelhos móveis a substituição dessa companhia. Por meio do ambiente virtual eles constroem sua identidade e se descobrem, modificando assim a sua relação com os outros e eles mesmos.

A volatilidade é uma das principais características da pós- modernidade, que implica na superficialidade dos relacionamentos. Bauman (2009) chama o contexto em que as relações humanas se estabelecem de modernidade líquida. Para ele, uma sociedade líquida-moderna pode ser definida “como uma sociedade em que as condições sob as quais agem seus membros mudam num tempo mais curto do que aquele necessário para a consolidação, em hábitos e rotinas, das formas de agir” (BAUMAN, 2009, p.7). A aprimoração das redes, segundo Recuero (2009), também contribui para a reinvenção das relações, pois elas estão sempre na busca de criar ambientes de interação mais realistas para os usuários.

Quando as relações tentam ser estabelecidas também no meio físico, é comum presenciar grupos de amigos em bares e restaurantes que mesmo estando na presença um do outro estão olhando para as telas dos seus smartphones sem aproveitar a companhia real daquele momento.

Postar uma foto desse acontecimento e observar o engajamento das redes se torna mais prazeroso através das demonstrações de aprovações instantâneas feitas por pessoas que muitas vezes não as conhece pessoalmente. As redes que deveriam ser utilizadas como ferramentas de aproximação estão distanciando e interferindo no contato pessoal.

O “se sentir parte de algo” permeia tanto a sociedade moderna que são construídas amizades exclusivamente virtuais, que começam a fazer parte dos momentos felizes e tristes – quando postados –, uma relação que só foi possível graças às mídias sociais. Os grupos da plataforma *Facebook* são exemplos da reunião de pessoas através de interesses em comum. Essa ferramenta da rede permite que os usuários compartilhem fotos, textos e *Gifs* com outros

membros, relacionado ao tema em questão. Os participantes podem reagir à publicação e interagir através dos comentários.

Esses grupos também podem ser usados com o objetivo de criar um evento que irá acontecer *Offline*. Por meio deles são divulgados locais de encontro, pautas e assuntos importantes, além de troca de experiências entre eles. Logo, as redes sociais podem construir pontes para a interação fora delas desde que sejam utilizadas com esta finalidade.

Contudo, não há como desvincular a sociedade pós- moderna das redes sociais, pois ambas influenciam na construção do homem moderno, atribuindo a ele características de multiabilidoso, influenciável e com um comportamento voltado para o “eu” e seus desejos individuais.

Utilizando esta sociedade como pano de fundo, *Black Mirror*, através do seu universo paralelo, traz histórias que demonstram a decadência do ser em detrimento do mal uso da tecnologia, como abordado anteriormente na síntese de alguns episódios e nos temas retratados. Dito isto, no capítulo a seguir será realizada a análise do primeiro episódio da terceira temporada da série britânica, intitulado *Nosedive*, ou Queda- livre, em português.

CAPÍTULO 3 - NOSEDIVE, A QUEDA- LIVRE DA PÓS- MODERNIDADE

Uma sociedade guiada pelas tecnologias e convenções sociais, vivendo em função de agradar as expectativas do outro e projetando uma falsa felicidade nas redes sociais: esse poderia ser uma síntese do comportamento moderno, mas é o cenário futurístico relatado em *Nosedive*, onde os personagens estão imersos em uma realidade alternativa e suas ações são literalmente avaliadas a todo momento. Esse monitoramento trouxe aos indivíduos o aprisionamento dos seus reais desejos e pensamentos, sendo substituídos por falsas demonstrações de cordialidade e sentimentos, transformando este mundo em uma grande encenação, adequando-se ao que Debord (1997) caracterizou como “Sociedade do Espetáculo”, onde todos os movimentos são previamente ensaiados e nada é orgânico.

Figura 9 – Laice simula um sorriso para uma futura interação social



Fonte: Nosedive (2016).

A protagonista da história é *Lacie Pound* (4.2) que, assim como as outras pessoas da narrativa, possui de modo acentuado o perfil do homem contemporâneo, que expõe os acontecimentos cotidianos nas redes e busca estar sempre ativo nas plataformas de mídia. As interações virtuais ou não devem ser sempre agradáveis, pois vivendo em um universo *gameficado* onde um software contabiliza a quantidade de “estrelas”, curtidas e comentários, uma má avaliação pode diminuir a pontuação dos personagens no *ranking* social.

Este conceito está tão enraizado neste cenário que muitos não percebem que estão participando de um jogo onde não há verdadeiros vencedores, apenas competidores em busca de um “prêmio” ilusório. Através de um mecanismo acoplado na retina, os indivíduos podem ver a numeração avaliativa de alguém apenas ao olhar para ele.

Fazendo uma comparação com a nossa realidade, essa esfera de pontuação pode ser observado em aplicativos de mobilidade como o *Uber*. Motoristas e passageiros classificam a viagem de acordo com suas experiências durante o trajeto. As cortesias como água e bombons, oferecidas pelos prestadores de serviço aos seus clientes servem como bons aditivos para uma classificação positiva.

Figura 10 – Jack oferece um biscoito a Lacie como cortesia



Fonte: Nosedive (2016).

Figura 11 – Em troca da cortesia, Lacie pontua Jack com 5 estrelas

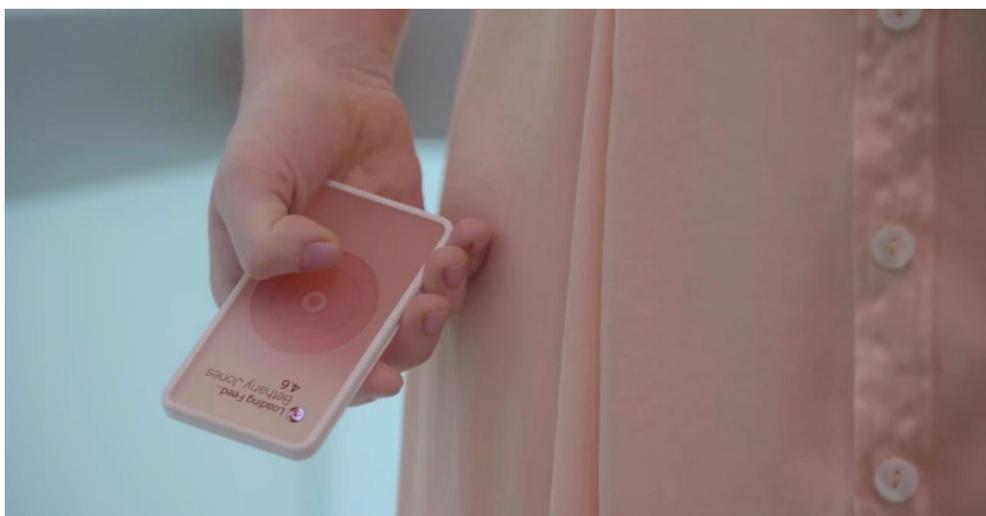


Fonte: Nosedive (2016).

Na produção filmográfica, como em nosso dia a dia, as interações são mediadas pelos aparatos tecnológicos, como smartphones e computadores, que estão sempre próximos aos personagens. Por meio deles, é possível saber todas as informações compartilhadas

daqueles com os quais se estabelece algum resquício de conexão dentro e fora da rede. Deste modo, os seres estão sempre vigiando os passos e a vida uns dos outros, estabelecendo de forma física a teoria de aldeia global trazida por McLuhan (1962), através da indivisibilidade do mundo físico e virtual.

Figura 12 – Lacie procura por informações de Bethany



Fonte: Nosedive (2016).

Figura 13 – As plataformas de interação possuem todos os dados sobre os indivíduos



Fonte: Nosedive (2016).

Apenas ao observar momentos felizes compartilhados nas redes, Lacie (4.2) inevitavelmente compara com a sua realidade. A protagonista mora com o irmão, Ryan (3.7),

e está determinada a ter uma vida igualmente boa como a das pessoas que acompanha, decidindo se mudar para um condomínio sofisticado, onde os moradores possuem altas avaliações, na esperança de um dia também fazer parte deste grupo.

Figura 14 – Os usuários compartilham seus melhores momentos



Fonte: Nosedive (2016).

Nada mais contemporâneo do que a insatisfação com o contexto em que se vive. As redes sociais, mesmo trazendo inúmeros aspectos positivos para a sociedade atual, também ocasionaram o crescimento do fluxo de informação que chega aos usuários. Esses dados atualmente são interpretados e analisados pelo *big data*³¹, em que através da tecnologia da informação, são utilizados para traçar o perfil estratégico para a utilização dessas informações. Esse excesso informacional se tornou prejudicial para a mente humana, pois é difícil distinguir os conteúdos que são ou não reais, levando os indivíduos a compararem o que é postado com as suas conquistas e seus aspectos físicos. Como em um computador, esses dados são organizados, armazenados e enviados quando solicitados.

Ainda no episódio, a protagonista percebe que não tem dinheiro suficiente para pagar o aluguel da casa dos sonhos, mas é informada pela corretora que existe um programa de influenciadores *prime* que dá desconto de 20% aos locatários com nota acima de 4.5. Lacie é uma 4.2, mas vê nessa opção a oportunidade de conseguir fechar o contrato.

Para isso, ela procura a ajuda de um consultor de reputação que analisa os seus dados de influência, a fim de encontrar a solução mais viável para o problema. Ele seria um tipo de *coach*³² no mundo real, sendo solicitado para conseguir o ideal dos seus clientes

³¹ Conjuntos de dados processados e armazenados.

³² Profissional de desenvolvimento pessoal e profissional.

através do estudo comportamental. Assim como Lacie, apesar de universos e objetivos finais distintos, as pessoas estão sempre tentando atingir o potencial máximo, mesmo que custe o esgotamento físico e mental. Bauman (1995) estava certo ao afirmar sobre o mal-estar da pós-modernidade: as pessoas nunca estarão totalmente satisfeitas, pois sempre haverá um próximo objetivo a ser alcançado.

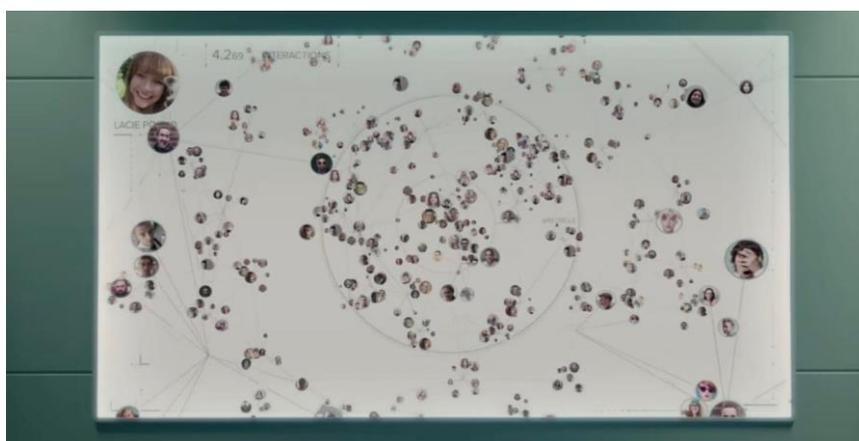
Figura 15 – Consultor analisa o desempenho da personagem na sociedade



Fonte: Nosedive (2016).

Em análise final, o profissional diz que o círculo interno de conexões da personagem é composto “por pessoas de médio e baixo nível”, e que, para alavancar sua pontuação, irá precisar de um impulso através de boas avaliações das “pessoas de alto nível” - 4.5 a 5 estrelas.

Figura 16 – Rede de conexão e influência de Lacie



Fonte: Nosedive (2016).

Ao falar sobre a segmentação do programa por meio dos números, pode-se fazer um paralelo com ambientes destinados às pessoas com poder, não apenas aquisitivo, como

também de influência. Em exemplo, os espaços construídos por patrocinadores nos festivais de música, onde os frequentadores são aqueles que possuem condições financeiras para comprar e ter acesso *VIP* ao local. Influenciadores digitais, que são convidados a fazer parte do local por terem grande prestígio no ambiente digital e podem promover uma marca, induzindo seus seguidores a também querer consumir o produto ou a experiência.

Após a consulta, a personagem põe seu plano de conseguir avaliações positivas dos “altos níveis” em prática, através de bajulações e cortesias exageradas, fugindo de todas as situações que podem colocar sua pontuação em risco. Acessando a rede social que permeia o enredo da história, Lacie observa o perfil de Naomi (4.8), uma antiga amiga que ela não mantém mais contato presencial, e tem a ideia de publicar a foto do “Sr. Rabicho”, um boneco que fizeram juntas na infância, com a intenção de receber estrelas de alto nível.

Figura 17 – Perfil de Naomi (4.8) na rede social



Fonte: Nosedive (2016).

Figura 18 – Lacie recebe avaliação positiva de uma “alto nível”



Fonte: Nosedive (2016).

A estratégia funciona mais do que o esperado. Através de uma chamada de vídeos, Naomi relata que ficou emocionada com a imagem publicada e convida a protagonista para ser madrinha em seu casamento com Paul, um 4.8 estrelas. A amiga diz que todos os convidados detém altas avaliações e por isso poderia mandar algumas boas histórias para que a protagonista adicionasse à sua homenagem, demonstrando assim que o evento também seria usado para melhorar sua imagem na rede, e conseqüentemente, sua pontuação. Logo, este ambiente se torna perfeito para que Lacie receba as avaliações que tanto deseja.

Após aceitar o convite, seu irmão questiona os motivos que levaram ela a concordar em participar da cerimônia, revelando para os espectadores que Naomi era uma péssima amiga, chegando a praticar bullying contra a personagem. Colocando seus objetivos acima das péssimas lembranças, ela escreve um belo discurso recordando apenas momentos felizes que as duas viveram. Ao ensaiar para a homenagem, Lacie simula até as emoções que serão encenadas durante a leitura.

Colocar os anseios sociais em primeiro lugar e esconder suas dores se tornou uma regra para alcançar os objetivos na sociedade contemporânea. Ao simular a felicidade nas redes, esse padrão de comportamento é fortalecido, e como já abordado anteriormente, pode acarretar conseqüências emocionais para aqueles que estão por trás das telas, principalmente os mais jovens. A protagonista, assim como os que estão inseridos na plataforma de interação, é afetada pela distorção da realidade e influenciada a buscar por essa alegria utópica. E para Lacie, a sua alegria está atrelada a se tornar uma 4.5, no mínimo.

Antes de ir para o aeroporto, Ryan afirma que a personagem está se comparando a todo momento com os 4.5 e tornando-se obsessiva para ser uma deles, gerando uma discussão entre os irmãos que resulta no atraso de Lacie para o embarque. Ao chegar no local, Lacie é informada que o voo foi cancelado e a única vaga disponível é destinada para clientes *Prime*, e ela não possui a pontuação necessária. Inconformada, ela discute com a atendente e recebe uma punição do segurança reduzindo sua nota para (3.1). Todas as avaliações negativas que receber em 24 horas irão ter peso duplo, começando assim a queda livre da protagonista.

Figura 19 – A personagem recebe punição ao gritar com atendente



Fonte: Nosedive (2016).

Mais do que nunca ela deve ser cortês com os outros indivíduos. Ao se direcionar a uma locadora de carros, a sua classificação não permite o aluguel de automóveis mais tecnológicos, sendo oferecido a ela uma versão mais antiga. Mesmo sendo um longo caminho, a personagem não desiste do seu alpinismo social e segue com destino à celebração. Entretanto, o carro elétrico alugado descarrega, e por não ser mais uma versão muito utilizada, não consegue adaptadores para conectá-lo a fonte.

Figura 20 – A pontuação de Lacie cai para 2.8



Fonte: Nosedive (2016).

Lacie, agora com 2.8, percebe que a única solução é conseguir carona. Na estrada, ao observarem sua nota, muitas pessoas não param e a avaliam negativamente, até que Susan

(1.4), uma motorista de caminhão, lhe oferece ajuda. Relutante, Lacie concorda e entra no veículo.

Ao explicar os últimos acontecimentos para a motorista, Susan diz que já foi uma 4.6 e que, como a protagonista, vivia em função da pontuação. Até que seu marido Tom (4.3) teve câncer, e mesmo avaliando bem todos que o atenderam, a vaga de um tratamento caro e exclusivo que poderia permitir a sua sobrevivência foi dada para um 4.4. Então, desde a morte de seu esposo a motorista não se importa mais em corresponder às expectativas dos outros, fazendo perceber que a honestidade a fez despencar no *ranking*, mas trouxe a sensação de liberdade.

Figura 21 – Susan (1.4) oferece ajuda



Fonte: Nosedive (2016).

Susan representa aqueles que têm a coragem de ir contra o ideal de vida perfeita nas redes sociais, pois percebeu que de nada adiantaria o esforço de manter a aparência se as coisas fundamentais à existência humana, como a saúde, não importam para o conteúdo inserido nas redes. Este é um despertar que está acontecendo aos poucos na sociedade pós-moderna: o de busca pelo verdadeiro “eu” fora das plataformas digitais, incentivados pela sensação de inadequação a este ambiente e a perda de lugar e identidade, validando assim, as palavras de Debord (1997):

[...] quanto mais ele contempla, menos vive; quanto mais aceita reconhecer-se nas imagens dominantes da necessidade, menos compreende sua própria existência e seu próprio desejo [...] É por isso que o espectador não se sente em casa em lugar algum, pois o espetáculo está em toda parte. (DEBORD, 1997, p. 24)

Ao incentivar que a protagonista faça o mesmo, Lacie (2.6) argumenta que, ao contrário da motorista, ainda está lutando para ter o bastante para ser feliz e finalmente poder se sentir completa e satisfeita. Mas que, para isso, precisa se preocupar com os seus números, assim como todos os componentes dessa sociedade distópica.

Como mencionado anteriormente neste capítulo, assim como em nossa contemporaneidade, Lacie acredita que a felicidade está atrelada a ter determinados objetos e estilo de vida, pois apenas através deles será possível alcançar o reconhecimento e prestígio perante a sociedade. Em seus estudos, Bauman (1995) fala sobre este ideal de consumo como resultado do vazio deixado pela liquidez dos tempos e das relações, onde homem tenta supri-los por meio da aquisição de bens. As plataformas de interação virtual reforçam esse comportamento ao difundirem massivamente esses aspectos entre os seus usuários e fazendo sempre a manutenção de novos aparatos a serem adquiridos.

Após ser deixada a poucos quilômetros de *PortMary*, a protagonista, através de uma pesquisa rápida, finge ser fã de uma série de ficção-científica para conseguir carona em um ônibus fretado por amantes da série, que estão indo para uma convenção na cidade. A caminho da festa, Lacie recebe a ligação de Naomi desfazendo o convite, pois não pode ter uma 2.6 no seu casamento onde a média dos outros convidados é 4.5. A presença da personagem na cerimônia poderia influir na queda da sua pontuação.

O que não ocorreria se Lacie ainda estivesse com 4.2 já que, segundo simulações, o discurso de uma amiga de infância daria um resultado fantástico com aumento de prestígio de no mínimo 1.2 para o casal de noivos. Tentando contornar a situação, a personagem questiona Naomi se o convite era apenas por questões de numeração. A amiga rebate que Lacie também só estava interessada nos pontos *premium* e que ela não deve aparecer na cerimônia, mas ela não desiste e decide ir mesmo contra a vontade da noiva.

Figura 22 – em simulação os noivos previam o aumento de 1.2 pontos com o discurso



Fonte: Nosedive (2016).

Em uma sociedade movida pelas aparências, estar na companhia daqueles considerados inadequados pode afetar a sua reputação. Esta não é uma problemática apenas do episódio. A pós-modernidade necessita lidar com as diferenças dos seus integrantes para que assim todos estejam integrados verdadeiramente. Neste ponto, é possível perceber mais explicitamente a fragilidade das relações, onde os propósitos e a ascensão individual são mais importantes do que a construção verdadeira de amizades. Com isso, as simulações permeiam as interações, transformando as mídias e o mundo carnal em palcos para a atuação, assim como afirma Debord (1997) ao escrever que “o espetáculo não é um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens.” (DEBORD, 1997, p. 3).

Ao ouvirem toda a conversa e descobrirem que a personagem não conhecia e nem estava indo para a convenção, os fãs a expulsam do ônibus. A protagonista, afetada por toda a experiência vivenciada durante o percurso, fica visivelmente alterada com a possibilidade de não fazer o seu discurso e recorre ao whisky que Susan chamou de “saída de emergência” deixado como presente dentro da mala de Lacie. Neste momento do episódio, a personagem já está cega pela obsessão de conseguir as avaliações positivas dos convidados do casamento e não mede esforços para conseguir tal objetivo.

No local, a média para a permissão da entrada é de 3.8, e os seguranças garantem que ninguém abaixo dessa nota entre. Deste modo, ela procura uma entrada alternativa pela floresta e cai em um poço, mas nem isso é capaz de fazer com que a protagonista desista. Conseguindo adentrar a festa, Lacie (1.1) pega o microfone e inicia sua homenagem,

enquanto os convidados ficam perplexos com suas roupas e cabelos completamente sujos, inadequados para o ambiente de “pessoas de alto nível”.

Figura 23 – Lacie vai ao casamento contrariando a vontade dos noivos



Fonte: Nosedive (2016).

Enquanto recebe más avaliações, a protagonista faz seu discurso. Porém, ele não é mais de apenas elogios à antiga amiga, mas sim relembrando como realmente era a conturbada amizade entre as duas. Lacie admite que sempre admirou Naomi, mas relata que a amiga a via como inferior e parecia gostar quando ela estava mal. Ao mesmo tempo que exalta os aspectos físicos da antiga amiga ela se autodeprecia, pois este é o resultado de anos de comparação entre Lacie e Naomi.

Figura 24 – A queda livre da protagonista



Fonte: Nosedive (2016).

Chegando à sua queda definitiva, o noivo tenta conter Lacie que, alterada, ameaça-o com uma faca. No entanto, ela a direciona para o “Sr. Rabicho”, uma vez que este faz com que se lembre de Naomi. Já imobilizada no chão pelos seguranças, a protagonista começa a recitar o antigo discurso, demonstrando a sua confusão mental ocasionada pela queda do seu “universo perfeito”, onde conseguia encobrir suas emoções, mas que agora necessitavam ser expostos.

Figura 25 – Lacie continua seu discurso mesmo imobilizada



Fonte: Nosedive (2016).

A personagem é presa e tem o seu mecanismo de aferição ocular (para enxergar a pontuação) desativado. Na prisão, Lacie começa a admirar as pequenas coisas, como um feixe de luz, que não era percebido por ela durante a sua busca por boas avaliações. Na cela em frente ela observa um outro detento, em um movimento involuntário ela direciona sua mão para ele como se estivesse segurando o smartphone e quisesse fazer uma avaliação. Este aparato, por estar sempre próximo da personagem, se tornou como uma extensão do seu próprio corpo, assim como retratado na teoria de McLuhan (2002). Ele mediava sua interação com os outros indivíduos e era através dele também que poderia se conectar com as pessoas a sua volta. Agora ela tem apenas a sensação de que lhe falta algo e que sem ele irá ter que aprender novamente como estabelecer relações com os outros.

Figura 26 – O mecanismo de aferição ocular é desativado



Fonte: Nosedive (2016).

Figura 27 – Laice fica feliz por sua nova “liberdade”



Fonte: Nosedive (2016).

Figura 28 – Involuntariamente Lacie tenta avaliar o companheiro de prisão



Fonte: Nosedive (2016).

Lacie e o detento começam uma discussão ao falarem o que não gostam um no outro, algo que não aconteceria fora daquele ambiente e na sociedade em que estão inseridos. Ela começa a sentir a liberdade que Susan gostava de ter, e fica feliz por finalmente poder dizer o que pensa sem a necessidade de agradar o outro. E assim, como a protagonista ao final do episódio, compreende-se que

Nenhuma quantidade de aquisições e sensações emocionantes tem qualquer probabilidade de trazer satisfação da maneira como o 'manter-se o nível' dos padrões outrora prometido [...] a linha de chegada avança junto com o corredor, e as metas permanecem continuamente distantes, enquanto se tenta alcançá-las (BAUMAN, 1995, p.56).

CONCLUSÃO

Com o final desta pesquisa conclui-se que a sociedade está emergindo nos aparelhos tecnológicos, e que isto é uma tendência global. A proximidade com estes aparatos influem de forma positiva e negativa na vida humana, principalmente no convívio e no comportamento do indivíduo em sociedade, ao possibilitarem a criação das mídias sociais, que trouxeram para o contexto do século XX relações mediadas por estas plataformas e influem diretamente na volatilidade e na liquidez dessas conexões.

Por esta razão, o “estar” totalmente presente no ambiente físico se tornou raro, pois o homem moderno quebrou a barreira entre o mundo carnal e o alternativo, transitando a todo instante entre eles. Deste modo, o virtual se tornou uma extensão do mundo real, assim como em *Nosedive*, onde são selecionados os melhores momentos a serem compartilhados com aqueles que o acompanham, na intenção de receber aprovação. Com isto, o episódio da série distópica representa de modo hiperbólico a sociedade contemporânea, onde as pessoas estão tão voltadas para a imagem e como ela é projetada nas redes que as palavras de Bauman (2009) se confirmam: as pessoas têm medo de se distrair no caminho e serem deixadas para trás.

Essa obsessão por se sentir inserido e se destacar desencadeou a hiperconexão e hiperexposição do seres, reflexo de uma sociedade em decadência, mediada pelas simulações, que ganham notoriedade no ambiente virtual. Para isso, a nossa sociedade, assim como Lacie, tentam suprir o vazio encontrado na contemporaneidade por meio da aquisição de bens, modelo de comportamento propagado pelas redes. Deste modo, *Nosedive* seria a consolidação das nossas ações na rede, estando presos em um mundo vigiado, tão imersos em nossas próprias ambições que nos leva a não estabelecer laços reais ou expressar a nossa verdadeira essência, sendo guiados pela aparência do universo virtual.

Com a chegada das gerações Y e Z nas plataformas de interação, o crescimento da economia mundial e o barateamento das tecnologias, o número de informações que circulam nas mídias sociais consequentemente aumentou. Entretanto, o excesso de publicações promovendo um padrão físico e de *lifestyle* desencadeou uma onda de doenças psíquicas ocasionadas pela insatisfação com a própria imagem e o contexto em que se vive. No episódio, as consequências da comparação da protagonista aos conteúdos que via na rede de interação são demonstradas: a personagem acaba não tendo mais noção da sua própria realidade, além do controle das suas emoções. Já no mundo real, casos de depressão só

aumentam e ficam mais vulneráveis quando expostos as falsas projeções de vida nas redes sociais.

Ao identificarem que as plataformas sociais estão interferindo de modo negativo, muitas pessoas estão desativando seus perfis como uma forma de manter sua saúde mental. Por estes motivos é tão necessário que as plataformas se posicionem e tentem promover o bem-estar nas redes, para que os usuários sintam suas diferenças acolhidas e que se sintam parte importante na democratização das mídias sociais.

O episódio analisado demonstra que as pessoas devem estar mais atentas sobre como estão se relacionando com a tecnologia e as redes sociais, e que não devem se deixar enganar por apenas o momento publicado, pois ali é apenas o palco. É nos onde a vida realmente acontece.

Black Mirror está para além das temáticas sobre as tecnologias, o psicológico humano e as relações. Logo, este trabalho não esgota todas as possibilidades de interpretação e estudo sobre a série britânica, podendo ser estudado mais a fundo, abrangendo também temas como *gameficação* e vigilância, que foram apenas pontuados nesta pesquisa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AMARANTE, Lucas. O Futuro já Chegou! Fiction Brands, 2018. Disponível em: <http://fictionbrands.org/series/arkangel/>. Acesso em: 20 out. 2019.
- AUMONT, J. **A Imagem**. Campinas: Papyrus, 1993.
- BAUDRILLARD, J. **O Sistema dos Objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- BAUMAN, Zygmunt. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1995.
- BAUMAN, Zygmunt. **Vida líquida**. 2.ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.
- CARNEIRO, Raquel. **‘USS Callister’ vai de sátira de ‘Star Trek’ a terror psicológico**. Revista Veja, Editora Abril, 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/uss-callister-de-satira-de-star-trek-a-terror-psicologico/>. Acesso em: 25 out. 2019.
- CARVALHO, Luis. **O começo da Netflix**. 2019. Disponível em: <https://marketup.com/blog/case-de-sucesso-netflix/>. Acesso em: 25 nov. 2019.
- DEBORD, G. **A Sociedade do Espetáculo**. Tradução de Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Editora Contraponto, 1997.
- IINTERATIVA. **Infográfico – O fim dos likes no Instagram**. 2019. Disponível em: <http://www.iinterativa.com.br/infografico-fim-dos-likes-instagram/>. Acesso em: 20 out. 2019.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009a.
- LEMOS, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. 6. ed. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- LEMOS, André. **Isso (não) é muito Black Mirror: passado, presente e futuro das tecnologias de comunicação e informação**. Salvador: EDUFBA, 2018.
- LOGAN, Robert .K. **The Extended Mind: The emergence of language, the human mind, and culture**. Toronto: University of Toronto Press, 2007.
- MACHADO, Arlindo. **A televisão levada a sério**. São Paulo: SENAC, 2000.
- MALAFAIA, G. S. Gestão estratégica de pessoas em ambientes multigeracionais. In: CONGRESSO NACIONAL DE EXCELÊNCIA EM GESTÃO, 7., Rio de Janeiro e Niterói, 2011. **Anais eletrônicos**. Rio de Janeiro e Niterói: UFF, 2011. Disponível em: <http://bit.ly/2e0sUM8>. Acesso em: 20 out. 2016.
- MARFIM, Luana. **Instagram é o pior aplicativo para a saúde mental dos jovens**, diz estudo. Techtudo, 2017. Disponível em:

- ROSA, Marcelo Santos da; MEDEIROS, Rosângela Fachel de. **A extrapolação das relações virtuais em *Black Mirror***. Literatura e Autoritarismo, Santa Maria, n. 20, p. 113-122, 2017.
- MCLUHAN, Marshall. **The Gutenberg Galaxy**. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- NETFLIX. *Black Mirror – Temporada 3 – Uma Série Original Netflix*. 2015. (24s). Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=TtSsdK8uCek>. Acesso em: 20 out. 2019.
- OTONI, Ana Clara. **Brasileiros gastam 150 horas por mês em redes sociais**. O Globo. 2015. Disponível em: <https://blogs.oglobo.globo.com/nas-redes/post/brasileiros-gastam-650-horas-por-mes-em-redes-sociais-567026.html>. Acesso em: 5 out. 2019.
- PEARSON, R. The Writer/Producer in American Television. *In*: HAMMOND, M.; MAZDON, L. **The Contemporary Television Series**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2005, p. 11-26.
- Portal G1. **Brasileiro é um dos campeões em tempo conectado na internet**. 2018. Disponível em: <https://g1.globo.com/especial-publicitario/empovimento/noticia/2018/10/22/brasileiro-e-um-dos-campeoes-em-tempo-conectado-na-internet.ghtml>. Acesso em: 8 nov. 2019
- RAMOS, Á. **“Acho ótimo que ‘Black Mirror’ provoque terror. É disso que se trata”**. Entrevista com Charlie Brooker para El País BR, 2016. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/14/cultura/1476445649_428143.html. Acesso em: 22 out. 2019.
- RECUERO, Raquel C. **Comunidades virtuais no IRC: O caso do #Pelotas**. Um estudo sobre a comunicação mediada por computador e a estruturação das comunidades virtuais. 2002. 165 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2002.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SAFKO, Lon; BRAKE, David K. **A Bíblia da mídia social: táticas, ferramentas e estratégias para construir e transformar negócios**. São Paulo: Blucher, 2010.
- SANTAELLA, L. Revisitando o corpo na era da mobilidade. *In*: LEMOS, A; JOSGRILBERG, F. **Comunicação e mobilidade: aspectos socioculturais das tecnologias móveis da comunicação no Brasil**. Salvador: EDUFBA, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- SILVA, M. V. B. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. **Galaxia (São Paulo, Online)**, n. 27, p. 241-252, 2014.
- TURKLE, Sherry. **Alone together**. Nova York: Basic Books, 2011.

VIDAL, P. V. C.; DANTAS, E. B. **Dependência mobile**: a relação da nova geração com os gadgets móveis digitais. **Signos do Consumo**, v. 8, n. 2, p. 67-84, 2016.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Nosedive (Temporada 3, ep. 1). **Black Mirror** [Seriado]. Direção: Joe Wright. Produção: Charlie Brooker. Netflix, 2016. (63 min), son., color.