

Vol. 13 - N. 26 | Jan./Jul. 2018 | ISSN 1808-883X

# ADVÉRBIO

Revista Científica dos Cursos de Comunicação do Centro Universitário FAG

## **BLACK MIRROR, A DEPENDÊNCIA DA HIPERCONNECTIVIDADE: DISTOPIA OU FUTURO PRÓXIMO?**

Thainá **FAVARIN**  
Sergio Marilson **KULAK**

**ARTIGO 7**

# BLACK MIRROR, A DEPENDÊNCIA DA HIPERCONECTIVIDADE: DISTOPIA OU FUTURO PRÓXIMO?

Thainá FAVARIN<sup>1</sup>

Sergio Marilson KULAK<sup>2</sup>

## RESUMO

Não é de hoje que a sociedade caminha para um futuro cada vez mais online e hiperconectado. Baseado nessa premissa, o seriado Black Mirror busca retratar, muitas vezes de forma distópica, as consequências desses novos costumes dos indivíduos na era pós-moderna. Tendo em vista a crescente expansão do ciberespaço, movido pela imersão da sociedade nas novas formas de se comunicar, o tema se insere no contexto de que a sociedade está criando raízes no mundo hiperconectado. O presente trabalho tem por objetivo traçar os pontos de convergência entre *Nose Dive* e a realidade. Para tanto, foi elaborada uma análise fílmica combinada com uma pesquisa exploratória e bibliográfica. O estudo de caso do presente trabalho se desenvolve com base em autores que abordam o comportamento humano, como Erving Goffman e Zygmunt Bauman, traçando um paralelo com autores como Pierre Lévy e Pedro Burgos, que estudam os avanços tecnológicos, procurando, desta forma, correlacionar a explosão tecnológica e seus efeitos colaterais no comportamento da população em geral. Pontos de convergência entre *Nose Dive* e a realidade são explícitos, embora a organização da sociedade no episódio seja regida apenas pelas performances nas redes sociais, na vida cotidiana da população ainda há pontos cruciais de divergência com a realidade hipotética do seriado.

## PALAVRAS-CHAVE

Ciberespaço, redes sociais, performance, *nose dive*, tecnologia.

---

<sup>1</sup> Publicitária. E-mail: thaifavarin@gmail.com

<sup>2</sup> Professor orientador. E-mail: sergiokulak@gmail.com

## 1 INTRODUÇÃO

Black Mirror é um seriado britânico criado por Charlie Brooker, roteirista, humorista e escritor, que está no ar desde o final de 2011. Atualmente o seriado encontra-se em processo de produção de sua quarta temporada. Desde seu lançamento, a série foi aclamada pelo público e pela crítica, conquistando em 2012 um Emmy<sup>3</sup>.

Cada episódio possui uma narrativa e um contexto único com elencos diferentes, embora todos os capítulos estejam interligados pelo sentimento de “tecno-paranoia”. Traz à tona o desconforto da sociedade contemporânea em relação ao avanço das mídias sociais, tal como amizades virtuais, exposição da vida privada e toda as performances por ela agregada. O autor de Black Mirror incita a análise de como a sociedade poderá lidar com os avanços tecnológicos e a dependência causada por eles, prevê ainda problemas um tanto quanto catastróficos e apocalípticos para um futuro distópico, mas, ao mesmo tempo, atual.

Em entrevista ao canal *Channel*, Brooker (2017) afirma que o nome Black Mirror (Espelho Negro) deriva do preto de quando se desliga a tela de algum aparelho eletrônico, como celular, televisão ou computador, por exemplo. No sentido de que sempre está lá, mesmo que inofensivo, rodeando a vida de todos os indivíduos.

Esta pesquisa examina um episódio específico da série, o primeiro da terceira temporada, lançado em 21 de outubro de 2016, intitulado de *Nose Dive*.

O objetivo do presente trabalho é analisar autores que tratam sobre a cibercultura e questões a ela ligadas, assim como pesquisadores que estudam noções do comportamento humano, bem como observar a influência das redes sociais na vida cotidiana dos indivíduos, a fim de traçar os pontos de convergência entre a realidade e a proposta de *Nose Dive*.

Realidade próxima ao seriado, observa-se uma tendência da sociedade à hiperconectividade. O estudo de caso se desenvolve via pesquisa exploratória e bibliográfica, tendo como base autores como Pierre Lévy (1996, 1999), que contraria

---

<sup>3</sup> Prêmio que elege as séries, minisséries e telefilmes que mais se destacaram dentro de suas categorias. É considerado o mais prestigioso prêmio atribuído tanto a programas quanto a profissionais de televisão.

as visões pessimistas sobre o ciberespaço, aponta pontos positivos, minimizando seus efeitos colaterais sobre os indivíduos; Pedro Burgos (2014), que acrescenta sua visão mais atual sobre o tema; paralelamente ao pensamento desses autores, Erving Goffman (2002), que aponta a capacidade que as pessoas possuem de, mesmo que inconscientemente, moldar suas performances no dia a dia, e Zygmunt Bauman (2001) que, com sua visão da sociedade líquida, complementa o estudo do comportamento humano.

O trabalho visa responder se a sociedade possui pontos de convergência com a realidade proposta em *Nose Dive*. Se a influência da hiperconectividade, nos dias atuais, afeta a vida cotidiana dos indivíduos e, por fim, se a sociedade caminha para realidade proposta em *Nose Dive* ou se sua proposição é meramente distópica.

## **2 CIBERCULTURA E OS NOVOS ESPAÇOS DE INTERAÇÃO**

A internet começou a ser desenvolvida em decorrência da Guerra Fria. Em seu início, o objetivo era para fins militares como um auxílio na comunicação, por exemplo, caso ataques inimigos destruíssem os meios convencionais da época. Lévy (1999, p. 26) diz que “a estrutura descentralizada da rede foi pensada para resistir da melhor forma possível aos ataques nucleares do inimigo”. Por volta de 1970, diversas redes de computadores começaram a se conectar de forma mais intensa e, segundo o autor, “o número de pessoas e de computadores conectados à inter-rede começou a crescer de forma exponencial” (LÉVY, 1999, p. 32). A internet passa a ser usada na vida acadêmica e, apenas em 1990, ela se torna acessível à população de modo geral.

De acordo com Lévy (1999, p. 43), “graças à adoção de padrões para programas e hardware, a tendência geral é o estabelecimento de espaços virtuais de trabalho e de comunicação descompartmentalizados, cada vez mais independentes de seus suportes”, de forma que a navegabilidade é descomplicada e permite o acesso a *hardwares* e *softwares* com facilidades que outrora eram inacessíveis aos leigos.

Em meados de 1995, surgem as plataformas de interação simultânea, bem como os buscadores Yahoo! E Google, em 1998. Logo após, o primeiro sistema de *e-mail* pessoal, o Arpanet, criado por Ray Tomlinson. Em 2004, nasce o conceito de *Web 2.0*, caracterizada por ser uma “segunda geração de serviços *online* e por

potencializar as formas de publicação, compartilhamento e organização de informações, além de ampliar os espaços para a interação entre os participantes do processo” (PRIMO, 2007, p. 1). A partir desse ponto, a internet foi marcada por mais um grande passo: a criação das redes sociais.

O mundo virtual é inovador, capaz de conectar pessoas de diferentes países, “contrariamente ao possível, estático e já constituído, o virtual é como o complexo problemático, o nó de tendências ou de forças que acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer” (LÉVY, 1996, p. 16).

Com o aumento crescente de seu uso, a internet transformou a maneira de interação entre as pessoas. As possibilidades de comunicação que as mídias sociais trouxeram adaptaram a forma clássica de comunicação unilateral (um falando para muitos), como afirma Lévy (1996). Agora é possível a comunicação massiva e interativa, ou seja, todos falando para todos. Henry Jenkins (2006, p. 35) afirma que as “novas tecnologias midiáticas permitiram que o mesmo conteúdo fluísse por vários canais diferentes e assumisse formas distintas no ponto de recepção”. Desse modo, a população mundial está cada vez mais conectada, interagindo com pessoas de todos os lugares do planeta, recebendo, criando e compartilhando todo tipo de conteúdo de forma extremamente rápida.

Manuel Castells (1996) batizou esse fenômeno de sociedade em rede. Segundo ele, tais acontecimentos foram de importância histórica e revolucionaram o cenário social da vida humana. “Uma revolução tecnológica concentrada nas tecnologias da informação começou a remodelar a base material da sociedade” (CASTELLS, 1996, p. 39).

No âmbito do mundo virtual, ou ciberespaço, assim chamado por Lévy (1996), se misturam e propagam várias culturas, diferentes modos de vida e de comportamentos assimilados e transmitidos na vivência histórica e cotidiana marcada pelas tecnologias informáticas, mediando a comunicação e a informação via Internet. Para tal fenômeno, Lévy (1999, p. 17) elencou o termo cibercultura, que afirma ser o “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço”. Em outras palavras, cibercultura diz respeito à nova

cultura que se mistura, propaga e difunde-se através do ciberespaço. Sobre tal expansão é possível pensar que,

[...] a cada minuto que passa, novas pessoas passam a acessar a Internet, novos computadores são interconectados, novas informações são injetadas na rede. Quanto mais o ciberespaço se amplia, mais ele se torna "universal", e menos o mundo informacional se torna totalizável. O universal da cibercultura não possui nem centro nem linha diretriz. É vazio, sem conteúdo particular. Ou antes, ele os aceita todos, pois se contenta em colocar em contato um ponto qualquer com qualquer outro, seja qual for a carga semântica das entidades relacionadas (LÉVY, 1999, p. 118).

Essa expansão contínua tem conectado cada vez mais pessoas ao redor do mundo e criado uma cultura inata do meio. Como consequência dessa interação com pessoas de culturas completamente diferentes, em meios diversificados, acontece uma mudança nos valores, práticas, modo de pensar e de agir da população inserida neste contexto.

A quase onipresença da internet se deu devido à facilidade que ela proporcionou à rotina dos indivíduos. Lévy (1996, p. 33) acredita que a virtualização do ser humano é uma "reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano". Em consequência da expansão contínua do ciberespaço, a todo momento surgem novos aparatos tecnológicos, "simetricamente, a extensão de um novo espaço universal dilata o campo de ação dos processos de virtualização" (LÉVY, 1996, p. 49).

As novas tecnologias visam tornar atividades antes complicadas em algo mais simples. Aplicam-se em tarefas dentro de uma empresa, como gerenciamento das finanças via computador, e também em tarefas do lar, como o simples ato de poder trocar o canal da televisão por um controle remoto.

Neste sentido, os celulares conectados à internet, os *smartphones*, marcaram outra revolução nas formas de comunicação dos indivíduos. Pedro Burgos (2014, p. 71) afirma que o aparato e a "conexão ubíqua com a rede [...] [está] provocando um rearranjo bastante grande das noções de tempo e espaço". Ainda nesse contexto e com o uso acentuado dessa ferramenta pela população, Burgos (2014) afirma que a distinção entre os dois mundos – real e virtual – está sucumbindo. Entretanto, Lévy (1996, p. 12) sustenta que "o virtual, rigorosamente definido, tem somente uma pequena afinidade com o falso, o ilusório, o imaginável". Os aparatos tecnológicos,

neste caso representado pelo *smartphone*, deram início a novos espaços, problemas e soluções. Neste sentido, Lévy (1996, p. 75) defende que “a ferramenta que seguramos na mão é uma coisa real, mas essa coisa dá acesso a um conjunto indefinido de usos possíveis”. A ferramenta está disponível e seu leque de funcionalidades é extremamente amplo, cabendo somente ao indivíduo julgar e moldar seu uso de acordo com a sua necessidade.

## 2.1 NOSE DIVE E SEUS PONTOS DE CONVERGÊNCIA COM A REALIDADE

O episódio a ser analisado, primeiro da terceira temporada de *Black Mirror*, é intitulado *Nose Dive*, tradução livre de “mergulhar de nariz” – gíria usada para queda drástica de algo. Assim como todos os outros capítulos, a narrativa exhibe o mal-estar causado pela mídia social contemporânea e ilustra o seu uso levado ao extremo. Em *Nose Dive*, a população divide-se por notas que vão de 0 (péssimo) a 5 (excelente) em uma espécie de rede social digital que funciona como um sistema de avaliação que molda e adequa a organização comportamental da sociedade proposta no seriado. A trama de *Nose Dive* se desenvolve acerca da vida de Lacie Pound, uma mulher comum de nota média que trabalha e divide a moradia com o irmão.

Percebendo a influência das notas pessoais, Lacie fica obcecada e passa a ser mais amigável, visando aumentar sua média para poder ser aceita na alta casta social. O contexto do episódio se encaixa com o que propõe Erving Goffman (2002): o comportamento humano que visa a representatividade em meio ao cotidiano, o autor afirma que os indivíduos buscam regular suas condutas por meio das performances. Goffman (2002) reforça ainda que, quando uma pessoa chega à presença de outras, existe, em geral, alguma razão que a leva a atuar de forma a transmitir à sua plateia a impressão que lhe interessa propagar. Ou seja, o indivíduo se comporta de determinada forma para criar uma impressão específica e adiantar o modo pelo qual deseja ser tratado e percebido. Esse fator pode ser relacionado ao episódio, visto que os indivíduos são sempre simpáticos e sorridentes uns com os outros esperando uma boa avaliação em troca.

O imediatismo que a era digital trouxe e que se vive constantemente na contemporaneidade está presente de modo intenso no seriado. Em *Nose Dive*, nota-

se a total dependência da tecnologia, em especial, das mídias sociais, que provocam uma alienação no cotidiano dos indivíduos daquela sociedade. A população divide-se por suas notas, independentemente de suas compatibilidades sociais. Nesse contexto, Goffman (2002, p. 83) diz que:

[...] nas grandes instituições sociais, os indivíduos de uma mesma condição são reunidos, em virtude do fato de terem de cooperar para manter uma definição da situação em relação aos que estão acima e aos que estão abaixo deles. Assim, um grupo de indivíduos, que poderiam ser desiguais sob importantes aspectos, e por isso, desejosos de manter distâncias sociais uns dos outros, descobrem que estão numa relação de familiaridade forçada, característica dos companheiros de equipe empenhados em encenar uma representação.

Goffman (2002) explana o contexto que rege a organização social da atualidade, embora sua rigidez e concreticidade não se apresentem de modo tão explícito quanto ao que o episódio analisado retrata.

Na primeira cena de *Nose Dive*, a realidade até então hipotética do seriado converge bruscamente com os dias atuais: Lacie está correndo em uma rua, praticando seu esporte diário e conectada ao seu *smartphone* enquanto checa as novidades, curte e avalia fotos das pessoas do seu círculo social. Observa-se repetidamente no cotidiano, salvo os lugares em que o uso de aparelhos celulares não é permitido, que há sempre alguém em seu *smartphone* interagindo com as mídias sociais.

**Figura 1:** Lacie praticando exercícios e avaliando os seus colegas



**Fonte:** Black Mirror, episódio *Nose Dive*, 00:00:50. Disponível em: Netflix. Acesso em: 20 jun. 2017

Burgos (2014, p. 89) afirma que “nunca tivemos tantas oportunidades e ferramentas para estar em contato com todo mundo, multiplicar nossa presença em vários espaços e simular um contato direto com as pessoas queridas”. Essa oportunidade já está enraizada e tornou-se rotina de grande parcela da população.

Segundo uma pesquisa desenvolvida para o Facebook (2015, *online*)<sup>4</sup>, somente no Brasil, cerca de 92 milhões de pessoas acessam essa plataforma mensalmente. Destes, 62 milhões o fazem todos os dias – sendo que 50 milhões acessam por meio de dispositivos móveis. Isto é, em 2014 quase metade da população do país já possuía acesso à internet e às suas redes sociais corriqueiramente. Ainda nesse preceito da hiperconectividade, Lévy (1996, p. 31) diz que “cada corpo individual torna-se parte integrante de um imenso hiperorganismo híbrido e mundializado”. Seres agora interligados pela internet formam, cada um, a parte do todo.

Os indivíduos tendem a se comportar de certa forma para obter recompensas, segundo Goffman (2002, p. 12), “os outros, provavelmente, acharão que devem aceitar o indivíduo em confiança, oferecendo-lhe uma justa retribuição enquanto estiver presente, em troca de algo cujo verdadeiro valor só será estabelecido quando ele se retirar”.

Na contemporaneidade, não existe um sistema de notas para os indivíduos tal qual no episódio retratado. Entretanto, nota-se o uso do sistema de avaliação em estruturas de nossas interações virtuais, como nas *fanpages* do Facebook, por exemplo, nas quais é possível avaliar estabelecimentos, marcas e empresas com estrelas. De modo muito semelhante à situação do seriado, a escala vai de 1 a 5, de péssimo a excelente. Outro aplicativo com função semelhante é o Uber, plataforma que permite a contratação de serviços de transporte semelhante ao taxi, que também permite aos usuários e motoristas dar notas para avaliar a performance – serviço – prestado por cada uma das partes. Os usuários do aplicativo Uber podem elaborar o mesmo processo avaliativo proposto em *Nose Dive*, pois tanto o passageiro quanto o motorista podem ser “avaliados com notas que vão de um a cinco estrelas. Manter uma avaliação elevada é pré-requisito para que os motoristas não sejam excluídos da plataforma e para que passageiros garantam que sempre seu pedido de corrida vai ser aceito”, conforme ilustra matéria do jornal Gazeta do Povo (2017, *online*)<sup>5</sup>.

---

<sup>4</sup> 45% da população brasileira acessa o Facebook mensalmente. Disponível em: <<https://www.facebook.com/business/news/BR-45-da-populacao-brasileira-acessa-o-facebook-pelo-menos-uma-vez-ao-mes>>. Acesso em: 15 set. 2017.

<sup>5</sup> Motoristas precisam ter nota boa no Uber. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/economia/nova-economia/motoristas-e-passageiros-precisam-ter-nota-boa-na-uber-saiba-o-motivo-8parzxdyinebbyz2m8plwie3i>>. Acesso em: 15 set. 2017.

O ideal neste aplicativo é manter a nota acima de 4.7 pontos, sobretudo aos prestadores de serviço, pois, sendo ela inferior a isso, os motoristas recebem *e-mails* com dicas para aumentar suas avaliações e consolidar sua reputação. O passageiro também é avaliado e é aconselhado a ter sua nota sempre perto ou igual a 5 pontos. A avaliação desejada acontece por meio da performance, pois vê-se que os motoristas são simpáticos comumente, oferecem-se para ligar ou ajustar o ar-condicionado de carro, possuem água e balas à disposição de seus passageiros, entre outros variados agrados que são incentivados pela própria empresa. Já da parte do passageiro, a simpatia e pontualidade são fatores decisivos.

Neste sentido, a realidade possui um ponto de contato visível com a proposta de *Nose Dive*: indivíduos que dependem de um sistema de avaliação no ciberespaço, um para usufruir do serviço e outro para prestá-lo, ambos conduzindo assim suas performances visando à manutenção de suas notas pessoais.

O Tinder, aplicativo de relacionamentos, é outro cuja função se assemelha às notas pessoais. Seu funcionamento ocorre do seguinte modo:

Basta conectar-se ao aplicativo com uma conta no Facebook, definir sua orientação sexual e escolher a distância geográfica e o limite de idade dentro da qual podem ser procurados parceiros. Logo aparecerá na tela principal do aplicativo: uma foto de uma pessoa que está nos arredores, nome, idade, interesses e o número de amigos que vocês têm em comum. Abaixo, dois botões. Um "x" vermelho, para descartá-la, e um coração verde para aceitá-la como uma possível parceira (ÉPOCA, 2015, *online*)<sup>6</sup>.

O aplicativo permite ao usuário escolher com quem deseja interagir, julgando a pessoa somente por sua aparência. Fazendo com que o indivíduo maneje sua imagem pessoal por meio de fotos disponibilizadas no aplicativo, a fim de impressionar a recepção dos demais usuários de interesse.

Em *Nose Dive*, essa troca de recompensas, como acontece no aplicativo Tinder, é instantânea, levando-se em conta a cena em que Lacie está na cafeteria, o funcionário que a atende é extremamente simpático e lhe oferece um *cookie* por conta da casa, visando, assim, uma boa avaliação, o que Lacie faz imediatamente, dando-lhe a nota máxima. Ele a retribui com a nota cinco.

---

<sup>6</sup> Tinder, o novo aplicativo de paquera. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/vida/vida-util/tecnologia/noticia/2013/10/btinderb-o-novo-aplicativo-de-paquera.html>>. Acesso em: 15 set. 2017.

**Figura 2:** Lacie na cafeteria

**Fonte:** Black Mirror, Episódio *Nose Dive*, 00:03:00. Disponível em: Netflix. Acesso em: 20 jun 2017

Na série, Lacie não chega a comer o *cookie*, embora o use para tirar uma foto e postá-la em seu perfil na rede social. Na visão de Burgos (2014), essa predisposição à hiperconectividade se deu da necessidade dos indivíduos de compartilhar experiências, expor a vida privada e, literalmente, fofocar. Tendência do comportamento humano que o surgimento do ciberespaço maximizou. No cotidiano da sociedade, de acordo com informações do portal IG (2017, *online*)<sup>7</sup>, o aplicativo de compartilhamento de imagens Instagram chegou, em 2017, a 700 milhões de usuários no mundo, sendo que 100 milhões são extremamente ativos. Dados que comprovam a necessidade e a busca de destacar-se nas redes sociais, tanto no contexto de *Nose Dive*, como no cotidiano da sociedade contemporânea. Os *likes*, compartilhamentos, *reposts* e comentários são quase que instantâneos. É fato que o indivíduo quer ser visto, notado e percebido no ciberespaço. Burgos (2014) afirma que saber se portar no contexto online e fazer conexões pode render vários tipos de benefícios futuramente, fato vivido na sociedade atual e também em *Nose Dive*.

Em uma das cenas, Lacie encontra sua colega de trabalho, Bethany, no elevador e imediatamente checa o perfil da mesma para antecipar-se e preparar o seu discurso para a interação. Sobre essa busca de informação prévia dos indivíduos, Goffman (2002, p. 11) afirma que “a informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que ele esperará deles e o que dele podem esperar”. Bethany possui uma nota superior à de Lacie, deixando-a nervosa e cautelosa com sua performance. Burgos (2014) sustenta que os indivíduos, naturalmente, se interessam pela vida alheia e que buscam parâmetros para comparação, visando aumentar sua influência, seu círculo de amigos e seu status perante a sociedade.

<sup>7</sup> Comemoração! Instagram soma 700 milhões de usuários ativos no mundo. Disponível em: <<http://tecnologia.ig.com.br/2017-04-28/instagram-em-numeros.html>>. Acesso em: 15 set. 2017.

Em *Nose Dive* a vida virtual da população é tão importante para seu status social que há lugares especiais para cada escala de nota. Lacie visita a casa que deseja adquirir e é informada de que o valor do imóvel tem um desconto caso ela tenha uma nota acima de 4.5.

**Figura 3:** Lacie visitando a casa em que deseja morar.



**Fonte:** Black Mirror, Episódio *Nose Dive*, 00:08:40. Disponível em: Netflix. Acesso em: 20 jun. 2017.

Metaforicamente, pode-se considerar a divisão de notas semelhante à divisão de classes proposta e vivenciada na sociedade contemporânea. Goffman (2002, p. 27) sustenta que “em certo sentido, e na medida em que esta máscara representa a concepção que formamos de nós mesmos – o papel que nos esforçamos por chegar a viver – esta máscara é o nosso mais verdadeiro eu, aquilo que gostaríamos de ser”, máscara que Lacie adota mais firmemente a partir do contraponto da compra de sua casa no contexto da série. Com o sentimento já instaurado em seu ser, de se destacar perante o seu meio e de ser bem vista, Lacie se empenha rigidamente em alcançar a alta casta social. Os indivíduos, ao mascarar as suas imperfeições, encobertam seus medos, falhas e deslizes, o que é inato ao ser humano. Visando atingir o ápice de seu status, Lacie busca ajuda profissional para elevar sua nota.

Em vários pontos do seriado, percebe-se a necessidade dos personagens de conquistar a atenção alheia e constituir uma personalidade sólida e moldada para atrair indivíduos com notas altas. Lacie, em vários momentos, arruma um cenário ideal apenas para tirar uma foto e compartilhá-la em sua rede social, a fim, somente, de chamar a atenção, algo comum ao contexto da sociedade atual. No momento em que ela posta a foto de um urso de brinquedo que fica em sua mesa, busca, de modo planejado, um gancho para uma futura interação mais pessoal com a sua amiga de infância, Naomi. Porém, decepciona-se pelo resultado de interação de sua postagem demorar alguns segundos, ilustrando o contexto de hiperconectividade. Burgos (2014) afirma que o ciberespaço acende um lado narcisista até em quem não tem

essa pretensão, sendo que a dose de dopamina, “neurotransmissor liberado pelo cérebro que fornece a sensação de recompensa. É liberada durante situações agradáveis e estimula a procura da atividade ou a ocupação agradável” (NEWS MEDICAL, 2017, *online*)<sup>8</sup>, que é liberada a cada curtida em uma foto postada nas redes sociais pode ser um *loop* viciante “e já que essa tecnologia é apenas uma extensão de nós mesmos, não precisamos desprezar suas manipulações, como faríamos no caso de pessoas de verdade” (BURGOS, 2014, p. 104). Nesse contexto, Goffman (2002, p. 13) afirma que “independente do objetivo particular do indivíduo é de interesse dele regular a conduta dos outros, principalmente a maneira como o tratam”, ou seja, mesmo que subconscientemente, é intrínseco do ser humano se portar de tal forma a fazer com que seja percebido. Inserido no ciberespaço, ou em qualquer outro lugar em que se habita, no momento da interação “não há espaço para tentativa e erro, nem aprendizado a partir dos erros ou expectativa de outra oportunidade” (BAUMAN, 2001, p. 122). Cada interação tem que ser certa, não podendo haver margem para o erro.

Segundo a Revista Época (2013, *online*)<sup>9</sup>, no ciberespaço há o “desejo de compartilhar apenas o lado bom da vida, aquilo que é positivo. Por isso, é um ambiente de meias-verdades – a parte que se deseja revelar. Procura-se construir o melhor personagem de si mesmo – uma encenação conveniente”. Aspecto vivido na vida cotidiana e que é a essência de *Nose Dive*. De acordo com Bauman (2001), o indivíduo veste uma máscara no meio social e afirma ser a essência da civilidade. O autor reitera que essa máscara permite afastar o indivíduo de seu mal-estar e de seus outros sentimentos privados, tornando-o puramente sociável. No mesmo contexto, afirma que vestir essa máscara não afasta o indivíduo do seu verdadeiro eu, mas é um “ato de engajamento e participação” (BAUMAN, 2001, p. 123).

A máscara, proposta por Bauman, pode ser observada claramente nas redes sociais. Os indivíduos estão constantemente se expondo nestas plataformas e apenas mostram e/ou maximizam a parte positiva de suas vidas. Ainda acerca da encenação, “o indivíduo pode manter privadamente padrões de comportamento nos quais

---

<sup>8</sup> Controle da Secreção da prolactina. Disponível em: < [https://www.news-medical.net/health/Dopamine-Functions-\(Portuguese\).aspx](https://www.news-medical.net/health/Dopamine-Functions-(Portuguese).aspx) > Acesso em: 27 nov. 2017.

<sup>9</sup> Aparência X realidade nas redes sociais. Disponível em: <<http://epoca.globo.com/colunas-e-blogs/ruth-de-aquino/noticia/2013/10/baparenciab-x-brealidadeb-nas-redes-sociais-por-claudia-penteado.html>>. Acesso em: 1 set. 2017.

pessoalmente não acredita, mantendo-os por uma viva crença de que uma plateia invisível está presente, a qual punirá os desvios desses padrões” (GOFFMAN, 2002, p. 80). Plateia que, no ciberespaço, embora pareça invisível, está lá a todo momento.

Em *Nose Dive*, com a imagem postada, Naomi contata Lacie via videochamada, o que Lévy (1996) afirma ser uma espécie de realidade aumentada. “Os sistemas de realidade virtual transmitem mais que imagens: uma quase presença” (LÉVY, 1999, p. 29). Na atualidade, pode-se observar aplicativos e programas que possuem o mesmo serviço, tal como Skype, Messenger, WhatsApp – aplicativo que em 2016 atingiu o marco de um bilhão de contas ativas (NEXO, 2017, *online*)<sup>10</sup>, dentre vários outros. No contexto das videochamadas, pode-se perceber o imediatismo proposto pelas mídias sociais. Lévy (1999, p. 74) afirma que “o que era indissociável de uma imediatidade subjetiva, de uma interioridade orgânica, agora passou por inteiro ou em parte ao exterior, para um objeto”. Pelo *smartphone*, apenas com um toque, pode-se estar no mesmo local de alguém que esteja do outro lado do mundo. A comunicação é prática e instantânea.

No episódio de *Black Mirror*, a interação com Naomi proporciona o convite para que Lacie seja madrinha e a oradora do casamento de sua amiga. Esse fator, entretanto, desencadeia, ainda que de modo involuntário, um declínio intenso nas performances da personagem. Lacie recebe uma série de avaliações ruins e sua nota cai bruscamente. O ápice dessa queda é marcado ao ser barrada no aeroporto por não ter a nota mínima permitida para embarcar no voo desejado. Há uma seleção de indivíduos que podem ou não embarcar nos voos, referenciados sempre por suas notas. Nesse contexto, a obra se aproxima da realidade, tendo em vista que “somente indivíduos de determinado tipo são provavelmente encontrados dado cenário social” (GOFFMAN, 2002, p. 11), ou seja, indivíduos de notas médias não podem usufruir de serviços tão somente devido sua avaliação. Na realidade cotidiana, nota-se situações semelhantes: indivíduos das classes mais altas, que possuem poder aquisitivo maior, são os que mais usufruem dos transportes aéreos, e os de classe mais baixa são, em sua maioria, vistos com preconceito neste cenário. Tal como o caso de uma professora, relatado pelo *site* Pragmatismo Político (2014,

---

<sup>10</sup> As videochamadas do Whatsapp e os problemas crônicos da internet móvel brasileira. Disponível em: <<https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/11/16/As-videochamadas-do-Whatsapp-e-os-problemas-cr%C3%B4nicos-da-internet-m%C3%B3vel-brasileira>>. Acesso em: 15 set. 2017.

*online*)<sup>11</sup> que, em seu Facebook, postou a foto de um homem de bermuda com o seguinte comentário “aeroporto ou rodoviária?” e recebeu diversos comentários preconceituosos em sua rede que afirmavam a noção de que havia se perdido o *glamour* do transporte aéreo. Este fato conversa com a visão de Goffman (2002) e, também, com a proposta de *Nose Dive*, embora o fator para julgamento seja o financeiro e não a nota pessoal do indivíduo. Segundo Goffman (2002, p. 193), “os gestos involuntários, as intromissões inoportunas e os *‘faux pas’* são fontes de embaraços e dissonâncias que não estavam nos planos da pessoa responsável por eles e que seriam evitados se o indivíduo conhecesse de antemão as consequências de sua atividade”, consequências que no ciberespaço ganham força e alcance imensurável.

Impedida de entrar no voo, a personagem é obrigada a ir de carro até o casamento de Naomi. Nessa empreitada, Lacie sofre uma série de contratemplos exclusivamente devido a sua nota baixa. Burgos (2014) diz que o objetivo dos aparatos tecnológicos deveria ser puramente como meio para o indivíduo crescer como pessoa, não ser um fim em si, como ocorre no episódio, ao ponto de influenciar os serviços que os indivíduos podem ou não usufruir.

O autor (BURGOS, 2014) acrescenta que o mau uso da tecnologia é culpa do ser humano, não da tecnologia em si. Burgos (2014) aponta um dado que, ainda em 2013, afirmava que gastava-se, em média, um terço do tempo *online* apenas em redes sociais. Em *Nose Dive*, os indivíduos passam o tempo inteiro imersos no contexto das redes sociais, salvo aqueles que se desprenderam do julgamento alheio e vivem sem depender de suas notas pessoais, mas basicamente em uma realidade alternativa da sociedade em questão. Inserido uma vez no mundo virtual, o indivíduo tende à contínua imersão e exploração do ciberespaço.

No cotidiano, podem-se observar casos semelhantes da influência de se destacar nas redes sociais, assim como acontece em *Nose Dive*, como foi o caso da atriz Natália Rodrigues. Segundo o jornal Extra (2017, *online*)<sup>12</sup>, a atriz recebeu um

---

<sup>11</sup> Professora da PUC debocha de passageiros pobres em aeroporto. Disponível em: <<https://www.pragmatismopolitico.com.br/2014/02/professora-da-puc-debocha-de-passageiros-pobres-em-aeroporto.html>>. Acesso em: 7 set. 2017.

<sup>12</sup> Natalia Rodrigues diz que perdeu papel por não ter muitos seguidores no instagram. Disponível em: <<https://extra.globo.com/famosos/natalia-rodrigues-diz-que-perdeu-papel-por-nao-ter-muitos-seguidores-no-instagram-21807746.html>>. Acesso em: 25 set. 2017.

telefonema de um produtor de novela que queria lhe oferecer uma proposta de trabalho. Porém, ela foi avisada que precisaria comprar mais seguidores para seu Instagram, pois um dos fatores levados em conta para a contratação seria a sua performance e alcance em redes sociais.

Burgos (2014) defende que está cada vez mais difícil de separar o mundo físico do *online*. Os universos estão interligados e exercem uma força contínua um sobre o outro. Em 2011, segundo o portal G1 (2011, *online*)<sup>13</sup>, uma pesquisa feita com executivos brasileiros demonstrou que

[...] 83% deles acreditam que o perfil dos candidatos nas redes sociais influencia na hora de fazer uma avaliação do profissional. Ao todo, 44% dos entrevistados disseram que um perfil negativo pode ser suficiente para desclassificar um candidato em fase de seleção (2011).

Os dados ilustram que, ainda em 2011, em um momento em que as redes sociais ainda passavam por um processo de inserção e democratização em escala global, elas já eram capazes de exercer influência ao ponto de atrapalhar a vida profissional de um indivíduo. As pessoas são julgadas por aquilo que postam em suas redes sociais. Recentemente, em fato relatado pelo programa esportivo Globo Esporte (2016)<sup>14</sup>, apresenta um jogador de futebol que foi demitido do São Paulo Futebol Clube apenas cinco horas após ser contratado, isso porque, anos atrás, fez um comentário contrário ao clube em sua rede social: "torcedores acharam em sua conta do Twitter declarações de amor ao rival Corinthians, além uma provocação ao tricolor, quando dizia que iria assistir a um 'joguinho dos bambis'" (GLOBO ESPORTE, 2016, *online*). Caso que ilustra o poder das redes sociais no cotidiano.

Consequências da imersão no ciberespaço podem ser notadas na vida cotidiana, segundo o Extra (2016, *online*)<sup>15</sup>, diversas vezes os indivíduos, devido ao uso exacerbado, escutam o celular vibrando ou tocando no bolso e, quando o

<sup>13</sup> Perfil nas redes sociais influencia avaliação profissional, diz pesquisa. Disponível em: <<http://g1.globo.com/bom-dia-brasil/noticia/2011/09/perfil-nas-redes-sociais-influencia-avaliacao-profissional-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 25 set. 2017.

<sup>14</sup> São Paulo anula negócio com jogador que usou "bambis" na rede. Disponível em: <<http://globoesporte.globo.com/futebol/times/sao-paulo/noticia/2016/06/sao-paulo-anula-negocio-com-jogador-corintiano-que-usou-bambis-na-rede.html>>. Acesso em: 1 set. 2017.

<sup>15</sup> Dependência em internet pode causar depressão e transtornos, como nomofobia. Disponível em: <<https://extra.globo.com/noticias/saude-e-ciencia/dependencia-em-internet-pode-causar-depressao-transtornos-como-nomofobia-19534756.html>>. Acesso em: 1 set. 2017.

pegam, não há nada. Quando a bateria acaba, com ela vem a angústia e irritação. O sentido proposto das palavras "Black Mirror" de Charlie Brooker atende fielmente à realidade. Essa dependência pode acarretar problemas graves à saúde dos indivíduos, como depressão e ansiedade. Com a abstinência de dopamina, os sintomas aparecem, como agressividade, agitação, tensão, taquicardia, dor de cabeça e mudança de percepção. Outro transtorno pós-moderno acarretado exclusivamente pelo ciberespaço é a nomofobia, o medo de ficar sem o telefone celular. É classificado por muitos pesquisadores como um dos novos transtornos psiquiátricos do século XXI.

Lévy (1996) explana sobre a visão pessimista de alguns autores de que o ciberespaço diminuirá o contato físico entre as pessoas. Porém, prova que, na realidade, o virtual aproxima as pessoas, "é raro que a comunicação por meio de redes de computadores substitua pura e simplesmente os encontros físicos: na maior parte do tempo, é um complemento ou um adicional" (LÉVY, 1996, p. 128). Fato que se nota em *Nose Dive*, assim como na vida cotidiana, o indivíduo, além de estar sempre presente no ciberespaço, precisa ser notado no mundo físico, presença que gera conteúdo como fotos, assuntos para interações virtuais, entre outros.

Lévy (1996, p. 161) afirma que "todos temos necessidades, instituições, comunidades, grupos humanos, indivíduos, de construir um sentido, de criar zonas de familiaridade, de aprisionar o caos ambiente" e complementa que "habitamos todos os meios com os quais interagimos. Habitamos (ou habitaremos), portanto, o ciberespaço da mesma forma que a cidade geográfica e como uma parte fundamental de nosso ambiente global de vida" (LÉVY, 1996, p. 196).

Trazendo, então, o ciberespaço para um contexto de lugar, no qual os indivíduos conectam-se, encontram-se, trocam informações e experiências, o autor também afirma que o ciberespaço não será confundido com o real, embora, em *Nose Dive*, percebe-se que esta linha tênue foi excluída, já que não há distinção entre os dois mundos, eles são fundidos e regem o sistema organizacional da sociedade. Na vida cotidiana o ciberespaço ainda não ganhou tanta força como no seriado, uma vez que ainda é possível diferenciá-lo, sendo visto como um mundo paralelo. Porém, caminha-se, ainda que de modo moderado, para a direção distópica do seriado. Entende-se que a "ficção científica, ao imaginar o futuro, remete a um desejo que

antecipa possíveis, que joga com tendências que já se desenham de alguma forma no presente, mas que se lançam no sentido de uma antecipação do que poderia vir ou do que está a caminho” (ALBUQUERQUE e FONSECA, 2016, p. 7).

Existe, também, um agravante que separa a sociedade atual da hiperconectividade proposta em *Nose Dive*: a divisão de classes. Segundo Lévy,

[...] estima-se frequentemente que o desenvolvimento da cibercultura poderia ser um fator suplementar de desigualdade e de exclusão, tanto entre as classes de uma sociedade como entre nações de países ricos e pobres. Esse risco é real. O acesso ao ciberespaço exige infraestruturas de comunicação e de cálculo (computadores) de custo alto para as regiões em desenvolvimento. Além disso, a apropriação das competências necessárias para a montagem e manutenção de centros servidores representa um investimento considerável (LÉVY, 1996, p. 236).

No cotidiano da população brasileira, por exemplo, é notável a significativa disparidade entre as classes sociais. De acordo com pesquisa realizada pela Abep – Associação Brasileira das Empresas de Pesquisa (2016, *online*)<sup>16</sup>, quase um milhão de famílias desceram uma classe social no ano de 2016, enquanto apenas cem mil subiram para a classe A. Esses acontecimentos decorrem da crise no país iniciada em 2014 e a alta do desemprego, impossibilitando, assim, o acesso homogêneo da população aos novos aparatos tecnológicos.

Este fator é inexistente em *Nose Dive*, em que, aparentemente, a sociedade não é dividida por classes, mas, exclusivamente, por notas. Ou seja, para o indivíduo inserido no seriado, o acesso aos aparatos não se dá devido ao seu poder aquisitivo financeiro, mas por seu status – notas. A trama de *Nose Dive* continua com diversificados momentos que convergem com a realidade dando possibilidade e propiciando uma ampla pesquisa, embora o presente trabalho propôs a se analisar somente momentos chaves seguindo o objetivo proposto.

---

<sup>16</sup> Em um ano, quase 1 milhão de famílias desceram de classe social. Disponível em: <<http://epocanegocios.globo.com/Brasil/noticia/2016/05/epoca-negocios-em-um-ano-quase-1-milhao-de-familias-desceram-de-classe-social.html>>. Acesso em: 19 set. 2017.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A problemática retratada no episódio *Nose Dive* não está completamente longe da realidade atual. Tanto em *Nose Dive* como na vida cotidiana é comum a busca da aprovação de estranhos, pessoas que não são próximas, mas que exercem algum tipo de influência em um determinado meio.

A crescente exposição da vida privada, os *likes* quase que instantâneos e o tempo que as pessoas passam conectadas ao ciberespaço vêm aumentando significativamente. E, em consequência disso, os indivíduos estão passando por uma série de mudanças em suas vidas, desde a maneira como se comunicam até seus valores pessoais, formas de agir e de pensar. As notas regem a vida dos indivíduos em *Nose Dive*. No cotidiano da sociedade contemporânea, nota-se a busca pela aprovação nas redes sociais, que pode ser vista como uma realidade paralela, pois, ainda, as pessoas não necessitam de fato dessa aprovação alheia. Como Burgos (2014) afirma, é um *loop* viciante, a dose de dopamina liberada a cada curtida, comentário e compartilhamento é o que faz com que os indivíduos deem tanta importância à hiperconectividade no cenário atual.

Em vista dos argumentos apresentados, a sociedade do episódio possui alguns pontos de convergência com a realidade sim. Entretanto, *Nose Dive* pressupõe uma realidade onde a organização da sociedade é regida tão somente pelas notas pessoais de cada indivíduo, desde a distribuição de empregos, acesso à moradia, lazer e todos os outros fatores, e percebe-se uma realidade atual que não caminha para esse ponto na mesma intensidade. Existe a necessidade dos indivíduos se exporem nas mídias sociais, a hiperconectividade crescente, contudo, a sociedade é regida por classes sociais e grande parte da população se enquadra em classes menos favorecidas que, financeiramente, as impedem de entrar nesse contexto de hiperconexão.

A hiperconectividade está presente no cotidiano, de fato, e possui uma influência maior na vida de alguns indivíduos do que de outros, como no caso da atriz que não conseguiu o papel somente por não ser tão famosa quanto suas concorrentes ou do jogador que perdeu o contrato por uma postagem antiga, por exemplo. No mesmo sentido, tem-se o fato de que a população está, por prazer ou

necessidade, conectada em grande parte do dia, seja curtindo, comentando e/ou postando variadas situações em suas redes sociais. Levando-se em consideração esses aspectos percebe-se a visível influência da hiperconectividade na vida cotidiana.

A proposição de *Nose Dive* possui claros pontos de convergência com a realidade atual, embora o acesso aos aparatos tecnológicos não se dê de forma homogênea na realidade, impossibilitando assim a imersão de toda a sociedade no mundo hiperconectado. Além do aspecto financeiro como um limitador ao acesso tecnológico, também há de se levar em conta o desejo do indivíduo, que, tendo a tecnologia ao seu alcance, prefere viver uma vida mais desconectada se comparado ao padrão atual de sociedade.

## REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, Alana Soares; FONSECA, Tania Mara Galli. **Lembrança e esquecimento no cenário tecnológico atual**: uma breve análise da memória no seriado Black Mirror. In: XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. 39, 2016. São Paulo. *Anais...* São Paulo: Intercom, 2016. 1-13.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

BURGOS, Pedro. **Conecte-se ao que importa**: um manual para a vida digital saudável. São Paulo: LeYa, 2014.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GOFFMAN, Erving. **A Representação do eu na vida cotidiana**. Petrópolis: Vozes. 2002.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

\_\_\_\_\_. **O que é virtual**. São Paulo: Editora 34, 1996.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. **E- Compós**, Brasília, v. 9, p. 1-21, ago. 2007.