



“Queda Livre”: Conceitos de Cidadania em Episódio da Série Black Mirror

“Nosedive”: Citizenship
Concepts in Episode of the
Series Black

Sandro Rodrigues

Consultor de marketing digital. Professor Centro Europeu-PR. Mestrando do PPGCom-UTP; Membro do GP CIC-CIAC. E-mail: contato.sandro7@gmail.com

Denize Araujo

PhD e Pos-Doutora, PPGCom-UTP. Coordenadora Pós em Cinema e GP CIC-CIAC. E-mail: denizearaujo@hotmail.com



Resumo

As inovações tecnológicas otimizaram novas possibilidades de interações pessoais no ambiente virtual, causando, no entanto, significativas mudanças comportamentais em certas ocasiões. O objetivo deste artigo é identificar as correlações das novas tecnologias com a realidade contemporânea, tendo o episódio intitulado “Nosedive” (em português-brasileiro, “Queda Livre”) da terceira temporada da série “Black Mirror” (Brooker, 2016) como contexto representativo de uma sociedade cada vez mais conectada em ambientes virtuais, exibindo comportamentos que por vezes geram dissonâncias cognitivas nos conceitos de cidadania. Após a análise com metodologia dialética, aproximando o episódio em análise com o que a sociedade tecnológica está exibindo, a conclusão é que o episódio “Queda Livre” está potencializando a cultura do impressionar, que retrata o desespero de indivíduos por serem notados e aceitos em uma sociedade, incluindo a síndrome de FOMO (Fear of Missing Out/medo de ficar de fora), patologia cada vez mais presente, que questiona conceitos de cidadania em redes sociais e ambientes virtuais. O referencial teórico para a análise inclui conceitos de Zygmunt Bauman, Massimo Di Felice, Pierre Lévy, Andrew Keen e Sherry Turkle.

Palavras-chave: Comportamento; Comunicação; Redes sociais; Ambiente virtual; Cidadania.

Abstract

The technological innovations have optimized new possibilities for personal interactions in the virtual environment, causing, however, significant behavioral changes on occasion. The aim of this article is to identify the correlations of new technologies with contemporary reality, with the episode entitled “Nosedive” (in Brazilian-Portuguese, “Free Fall”) from the third season of the series “Black Mirror”



(Brooker, 2016) as context representative of a society increasingly connected in virtual environments, exhibiting behaviors that sometimes generate cognitive dissonance in the concepts of citizenship. After analyzing with dialectical methodology, bringing the episode under analysis closer to what the technological society is exhibiting, the conclusion is that the episode "Free Fall" is enhancing the culture of impressing, which portrays the despair of individuals for being noticed and accepted in a society, including the syndrome of FOMO (Fear of Missing Out/fear of being left out), an increasingly present pathology that questions concepts of citizenship in social networks and virtual environments. The theoretical framework for the analysis includes concepts by Zygmunt Bauman, Massimo Di Felice, Pierre Lévy, Andrew Keen and SherryTurkle.

Keywords: Behavior; communication; social nets; virtual scenery; citizenship.



1 Introdução e contextualização

A série *Black Mirror*¹ é uma das principais obras audiovisuais da atualidade, com características e estilo de abordagem mesclando a ficção com uma eventual realidade projetada em um espaço de tempo atual ou em um futuro próximo. Charlie Brooker, o criador da série, afirma que os episódios possuem histórias diferentes, porém com o mesmo propósito: abordar a forma como estamos vivendo o presente e trazer à tona eventuais formas que podemos vivenciar agora ou no futuro ou daqui a dez minutos se formos “desastrados”, como foi definido pelo autor (BLACK MIRROR, 2011-2021).

A terceira temporada de *Black Mirror* traz o episódio chamado “*Nosedive*” (em português, “Queda Livre”). A trama é situada em breve, na qual todas as pessoas que convivem em uma sociedade têm suas reputações avaliadas entre si, em uma escala numérica de importância que vai de 0,0 a 5,0 estrelas. No enredo, atingir as cinco estrelas, o topo máximo, ou figurar muito próximo a este patamar é o objetivo principal de qualquer cidadão.

Não obstante, o grande desafio diário é manter a avaliação constantemente com o número alto durante as relações humanas que o cotidiano impõe, tais como: convivência no ambiente de trabalho, encontro casual em ambientes públicos com vizinhos e colegas, relações comerciais de consumo, entre outras. Todo e qualquer tipo de interação social é pautada por avaliações de terceiros que irão julgar a satisfação da interação por meio do seu smartphone, entregando ao sistema virtual—aplicativo que regulamenta e registra todas as interações humanas —uma nota que varia de 0,0 a 5,0 estrelas, identificando o quão satisfatório, ou não, foi a interação com a outra pessoa. Um fato intrigante é que, fora dessa obra de ficção, já nos tempos atuais, estamos avaliando, em aplicativos de smartphone, por

¹Black Mirror é uma série britânica de obras audiovisuais, de ficção científica criada por Charlie Brooker e centrada em temas satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências imprevistas das novas tecnologias. Os episódios possuem temáticas individuais, não sequenciais, que geralmente se passam em um presente alternativo ou em breve.

meio de notas e escalas semelhantes, algumas relações comerciais de consumo, tais como serviços de entrega de refeições, hospedagens, motoristas particulares, entre outros.

O presente artigobusca identificar as correlações dos alertas de Brooker com a realidade contemporânea. Os dispositivos tecnológicos da atualidade permitem a avaliação e classificação do nível de um serviço. Um possível dilema ético que é colocado em voga é que, independentemente da natureza, esses serviços são prestados e/ou desenvolvidos por pessoas. Ou seja, em certa medida, a reputação virtual já está ditando algumas regras das relações humanas em sociedade. Talvez esse seja o início, o embrião da busca por aceitação, incessante e desenfreada, demonstrada por Brooker no episódio “Queda Livre”. Para Renata Reis Genuíno (2020), esse aspecto da obra pode ser visto como um reflexo do impacto da cibercultura no cotidiano:

[...] sem a pretensão de colocar relações comparativas ou estabelecer sincronismos entre o contexto ficcional da série e a utilização de mídias, são apresentadas imagens da cibercultura como propostas de rever as imagens do mundo em que são reordenados alguns recortes como forma de provocar outras (invisibilidades e) visibilidades das lacunas que surgiram no estudo da cibercultura, principalmente as potências dessas relações a partir de um ciberespaço enquanto contexto contemporâneo em que são consideradas algumas perspectivas que tangem à cultura virtual e suas possibilidades em torno das questões estéticas e políticas. (GENUÍNO, 2020, p. 69).

No século XXI, ocorreu um aumento na exposição, individual e coletiva, de características comportamentais já existentes com consequências que a presença intermitente das redes sociais nas relações humanas possa infringir noções de cidadania, de acordo com a sua rotina de uso e manuseio dessas redes. Quando falamos em uma sociedade global cada vez mais presente nos ambientes virtuais, os números atuais podem dar uma dimensão do quanto estamos envolvidos com as redes sociais e suas plataformas de comunicação e interação digital.

Em julho de 2021, a empresa de comunicação Resultados Digitais, em parceria com as empresas *WeAre Social* e *Hootsuite*, realizou uma pesquisa identificando no Brasil o contingente de



usuários de redes sociais. As dez redes sociais mais usadas no país em 2021 são, respectivamente: o *Facebook*, com 130 milhões de usuários; o *Youtube*, com 127 milhões; o *WhatsApp*, com 120 milhões; o *Instagram*, com 110 milhões; o *FacebookMessenger*, com 77 milhões; o *LinkedIn*, com 51 milhões; o *Pinterest*, com 46 milhões; o *Twitter*, com 17 milhões; o *Snapchat*, com 8,8 milhões e, por fim, a rede emergente com o maior número de novos adeptos diariamente em todo o mundo, o *TikTok*, com 16 milhões de usuários (VOLPATO, 2021, online).

São números importantes para termos uma dimensão mais precisa da diversidade de opções e da quantidade expressiva de usuários em cada uma dessas dez possibilidades de interação digital. Diante dos números, é correto afirmarmos que os meios digitais estão presentes em todos os ambientes sociais que possuem um contingente expressivo de integrantes e passa a ser raro encontramos um ambiente coletivo que não se utilize alguma dessas ferramentas para mediar comunicações entre seus integrantes.

Há relatos e questionamentos de que a imersão do ser humano no manuseio dessas ferramentas de comunicação prejudica a saúde mental de usuários que utilizem tais ferramentas em demasia. Um estudo feito pela instituição de saúde pública do Reino Unido, Royal Society for Public Health (RSPH), em parceria com o Movimento de Saúde Jovem, identificou que as redes sociais desenvolvem efeitos positivos ou nocivos à saúde humana, de acordo com as formas pelas quais são utilizadas. (RSPH, 2017, online)

Desse modo, ao ingressar em tais ambientes, pode-se perceber que os outros usuários são seletivos em suas publicações, tornando acessível aos demais participantes apenas aquilo que considerem que possa impressionar positivamente os demais usuários. Partindo dessa premissa, uma possível percepção é a de que parece haver disputas veladas para saber quem impressiona mais, verdadeiras batalhas ocultas por notoriedade e popularidade. A busca por causar uma boa impressão é um comportamento primitivo e instintivo do ser humano, e as ferramentas de comunicação muitas

vezes potencializam noções contra normas de cidadania, o que, por vezes, pode acabar criando problemas mentais. Conforme a Diretora-Executiva da RSPH, Shirley Cramer:

[...] mídia social tem sido descrita como mais viciante do que cigarros e álcool, e agora está tão arraigada na vida dos jovens que não é mais possível ignorá-la. Os entrevistados nos disseram que as redes sociais tiveram um impacto positivo e negativo em sua saúde mental, mas é interessante ver o ranking do 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. (RSPH, 2017, p. 1).

O cérebro humano parece ter dificuldade para lidar com rejeições, frustrações, perdas e eventuais insucessos. Talvez, por esse motivo, haja esse anseio do indivíduo contemporâneo em compartilhar e exibir nas redes sociais apenas sentimentos e feitos que exaltem suas virtudes e grandes conquistas. Como pontua Pierre Lévy (1996):

Três processos de virtualização fizeram emergir a espécie humana: o desenvolvimento das linguagens, a multiplicação das técnicas e a complexificação das instituições. A linguagem, em primeiro lugar, virtualiza um "tempo real" que mantém aquilo que está vivo prisioneiro daqui e agora. Com isso, ela inaugura o passado, o futuro e, no geral, o tempo como um reino em si, uma extensão provida de sua própria consistência. A partir da invenção da linguagem, nós, humanos, passamos a habitar um espaço virtual, o fluxo temporal tomado como um todo, que o imediato presente atualiza apenas parcialmente, fugazmente. Nós existimos (LÉVY, 1996, p. 46).

Ao acessar os ambientes virtuais, pode-se perceber batalhas veladas em busca de popularidade e notoriedade. Parece haver uma divisão entre a forma com que as gerações enxergam a utilidade das redes sociais, bem como a maneira como lidam com as invasões delas em seus âmbitos pessoais. Os Zoomers da Geração Alfa, nascidos entre 1990 e 2010, também conhecidos como Geração Z, parecem ser os mais afetados pela constante exposição nas redes sociais virtuais, muitas vezes sendo pressionados a gerar conteúdos que causem boa impressão, tendo que lidar também com constantes comparações de pessoas aparentemente melhores ou mais felizes, considerando, contudo,



que essas pessoas mais felizes podem apenas omitir ou disfarçar a realidade nos ambientes virtuais, criando simulacros de si mesmos, como aponta Jean Baudrillard (2007):

O que toda uma sociedade procura ao continuar a produzir e reproduzir, é ressuscitar o real que lhe escapa. É por isso que esta produção material é hoje, ela própria, hiper-real. Ela conserva todas as características do discurso da produção tradicional, mas não é mais que a sua refração desmultiplicada. Assim, em toda parte o hiper-realismo da simulação traduz-se pela alucinante semelhança do real consigo próprio (BAUDRILLARD, 2007, p. 23).

Por óbvio, não nos expressamos como realmente somos nas redes sociais, mostrando apenas a parte boa, sendo que essa percepção é algo mais maduro, que surge com o tempo. Porém, as mentes ainda em formação podem ser mais afetadas por essa “ilusão de vida perfeita”. Ainda sobre o estudo realizado pela RSPH (2019), a pesquisa identificou que 70% dos usuários do Instagram relataram se sentir piores em relação à própria imagem. Nos menores de 21 anos, a porcentagem sobe para 90%. A pesquisa também apontou que, graças a esta superexposição, pelo menos um a cada seis jovens nessa faixa etária poderá ter episódios de transtorno de ansiedade em algum momento de suas vidas. Outro índice preocupante é que 90% dos jovens declararam estar insatisfeitos com o próprio corpo. Essa insegurança pode ser fomentada pelas dez milhões de novas fotografias publicadas a cada hora no Facebook (RSPH, 2017).

Gerações anteriores aos nativos digitais Ze Alfa tiveram a oportunidade de conviver com ambientes coletivos reduzidos, focados no campo presencial e, por consequência, mais controlável sob o ponto de vista midiático das relações comunicacionais. A preocupação com a reputação era um fator que chegava tardiamente, junto com as obrigações da maioridade civil e penal. Contudo, a geração Z é pautada pela internet em períodos cruciais da formação cerebral. No âmbito digital, jovens dessa geração irão passar pelas fases de alfabetização, educação, desenvolvimento pedagógico e psicológico, e procurarão por vocações profissionais entre outras importantes decisões. As reais



consequências desta imersão só serão conhecidas e desvendadas pela sociedade nas próximas décadas.

O ambiente virtual proporciona a simulação e/ou edição de conteúdos visando omitir imperfeições ou até mesmo fantasiar acontecimentos inexistentes. É possível afirmar que muitas publicações fantasiosas/inexistentes já despertaram frustrações em outras pessoas que, de alguma forma, se sentiram inferiores. Exemplificando e voltando para o índice de 90% das mulheres insatisfeitas no Instagram, boa parte delas utiliza um recurso de maquiagem virtual em suas fotos na busca por um rosto mais que perfeito. Muitas vezes, alguém pode se sentir frustrado e menos belo ao visualizar um rosto artificial. Essa atmosfera vaidosa estimula as disputas por maior popularidade e, conseqüentemente, desperta em muitos usuários um revanchismo aderente a pelo menos seis dos sete pecados capitais que serão mencionados na análise fílmica: soberba, avareza, ira, luxúria, gula e principalmente a inveja.

Contudo, essa discussão não é vanguarda. No século passado, o sociólogo polonês Zygmunt Bauman já atribuía os principais conflitos sociais das novas gerações demográficas ao consumismo. Bauman (2001) nas últimas décadas do século XX, criou o conceito de “modernidade líquida”, atribuindo o mesmo às gerações demográficas nascidas a partir da década de 1960. O sociólogo concluiu que havia maior consistência, rigidez e durabilidade nas relações humanas e sociais no período anterior, ao qual denominou de “modernidade sólida”, por ser um período em que havia maior crença nas religiões e instituições familiares. O período pós-guerra deu origem à modernidade líquida, onde o consumo passou a ser cultuado e mais difundido, gerando uma época em que as relações sociais, econômicas e de produção são frágeis, fugazes e maleáveis, como os líquidos.

Para Bauman (2001, p. 9),

O mundo construído de objetos duráveis foi substituído pelo de produtos disponíveis projetados para imediata obsolescência. Num mundo como esse, as identidades podem ser adotadas e descartadas como uma troca de roupa. O horror da nova situação é



que todo diligente trabalho de construção pode mostrar-se inútil; e o fascínio da nova situação, por outro lado, se acha no fato de não estar comprometida por experiências passadas, de nunca ser irrevogavelmente anulada, sempre mantendo as opções abertas.” (Bauman, 1998, pp. 112-113).

É válido ressaltar que o ambiente virtual molda um novo padrão de cidadania, com características sociais, já evidenciadas por Bauman (2001), existentes na humanidade em períodos anteriores ao surgimento das tecnologias digitais. A história mostra que as combinações de fatores culturais e incidentes históricos, como o período pós-guerra libertário e revolucionário, proporcionaram mudanças significativas no comportamento humano. O autor, de maneira intrínseca, também considera os avanços modernos como um ato de cidadania, relatando que a situação presente emergiu do derretimento radical dos grilhões e das algemas que, certo ou errado, eram suspeitos de limitar a liberdade individual de escolher e de agir. Para Bauman (2001):

Os fluidos se movem facilmente. Eles fluem transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam, são filtrados, destilados, diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos, contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos que encontraram, se permanecem sólidos, são alterados, ficam molhados ou encharcados. A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa à ideia de “leveza”. Há líquidos que, centímetro cúbico por centímetro cúbico, são mais pesados que muitos sólidos, mas ainda assim tendemos a vê-los como mais leves, menos “pesados” que qualquer sólido. Associamos “leveza” ou “ausência de peso” à mobilidade e à inconstância: sabemos pela prática que quanto mais leves viajamos, com maior facilidade e rapidez nos movemos. Essas são razões para considerar “fluidéz” ou “liquidez” como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade (BAUMAN, 2001, p. 10).

Originalmente batizado em inglês britânico como “*Nosedive*” (em português-brasileiro, “Queda Livre”(2016)), é o primeiro episódio da terceira temporada da ontologia *Black Mirror*. Conforme sintetizado anteriormente, o universo criado para obra retrata um futuro não muito distante do seu ano de origem. Abordaremos a narrativa a seguir.



2 Uma sociedade em “queda livre”

A personagem principal do episódio “Queda Livre”, Lacie Pound, vive em um universo onde as pessoas são avaliadas por um índice de popularidade com no máximo cinco estrelas. Quanto mais próximo do número 5.0, mais relevante é a pessoa perante a sociedade. Uma reputação próxima de cinco estrelas também proporciona benefícios e acessos facilitados nas relações de consumo, indicador que contempla a tese do sociólogo Bauman (2001), em que o teórico relaciona os conflitos sociais e avanços da modernidade diretamente às práticas culturais cada vez mais consumistas.

Lacie é uma jovem adulta, integrante de uma geração posterior à geração Alfa, possivelmente filha ou até mesmo neta, e, portanto, está inserida em uma geração que desconhece completamente um ambiente coletivo não virtual, o que possivelmente a torna ainda mais obstinada por notoriedade e aceitação. Ela pode ser alguém que se preocupou precocemente com sua reputação social.

No início da trama, Lacie tem uma nota 4.2 e está obcecada por obter uma nota maior. De acordo com a narrativa, pessoas com as características sociais semelhantes às de Lacie formam uma ampla maioria na sociedade em que vivem, onde todas as interações físicas ou virtuais com outros indivíduos contam pontos que estabelecem a nota de popularidade, que oscila de acordo com as distintas experiências dessas interações pessoais.

Nesse universo, não há como fugir de julgamentos virtuais, pois a tecnologia que rege as avaliações está instalada nas lentes de contato eletrônicas, na íris do corpo humano, fazendo também interface direta com o smartphone pessoal de cada indivíduo. As pessoas recebem notas quando fazem publicações nas redes sociais, ou quando se encontram pessoalmente.

Encontros casuais em um simples elevador com uma eventual (e natural) ausência de empatia nas interações, podem rebaixar a nota de um ou mais participantes desses encontros. Com isso, o episódio evidencia que, naquele contexto fílmico, todas as relações, mesmo que presenciais, também

são monitoradas virtualmente. Assim, a reputação do cidadão atua como uma segunda moeda nas relações comerciais e interpessoais.

A obra busca refletir uma realidade não muito distante do que já estamos vivenciando. A protagonista mora com Ryan, seu irmão adolescente, um jovem imaturo, que ainda não percebe a importância da reputação nessa sociedade. O aluguel da família está para vencer. Lacie pretende morar em um condomínio mais espaçoso e com melhores opções de lazer, porém a renda familiar não permite o valor do aluguel. Há uma segunda alternativa: conseguir um bom desconto no valor da prestação se tiver a sua nota de reputação e popularidade aumentada de 4.2 para uma avaliação de 4.5 ou acima. Coincidentemente, Lacie recebe um convite para ir a um casamento, ser dama de honra, e discursar na cerimônia de Naomi, uma amiga de infância.

A personagem Naomi é identificada como uma jovem com notas altíssimas nas redes sociais por possuir o combo perfeito: com uma classificação de 4.8, é membro de um ciclo social abastado que se retroalimenta de conteúdos fúteis, exibe sua boa forma com seu noivo, e seu relacionamento é aparentemente perfeito nas redes sociais. Esse conjunto calcado em aparências e fantasiosas perfeições é o resultado de excelentes avaliações, o que pode levar o espectador a comparar a obra com comportamentos reais do cotidiano.

É possível realizar uma associação das condutas de todos os personagens centrais da trama com pessoas reais da sociedade contemporânea. No início do episódio, a obra mostra um fenômeno que já acontece: centenas de pessoas estão em uma praça pública, a poucos metros de distância umas das outras, porém, praticamente sem nenhuma interação entre aqueles indivíduos situados no mesmo perímetro, pois todos estão com mentes fixadas em seus respectivos *smartphones*, abastecendo outros ambientes sociais, inexistentes fisicamente e/ou extremamente distantes geograficamente. Sobre este fenômeno, Andrew Keen (2012) pontua:



[...] não, a mídia social não é muito social. “Os laços que formamos pela internet, afinal, não são os laços que unem”, lembra-nos SherryTurkle. As plataformas da mídia social são construídas em torno de laços frágeis, dessa forma nos transformando em perpétuos adesistas, e não em participantes ativos que teóricos políticos consideravam o ingrediente essencial de uma democracia bem-sucedida. Então, as redes de mídia social conectam pessoas que em sua maioria não se encontraram e nunca irão se encontrar, transformando essas “comunidades” em agregações libertárias de intravíduos autônomos, em movimento constante, que reinventam suas identidades quando querem e se integram, desintegram e reintegram a esses grupos com apenas um toque na tela. (KEEN, 2012, p. 79).

Apesar do pouco convívio, e de não ter mais uma relação próxima com a amiga Naomi, Lacie aceita o convite para comparecer e discursar no casamento. Este é um indicador de relações sociais contemporâneas centradas em interesses que possam aumentar os bons índices de reputação e a popularidade individual perante a sociedade. Por ter uma nota 4.2 e precisar melhorar seus índices para poder se mudar, Lacie planeja interagir com os outros convidados do casamento, que são ricos e possuem notas altas, para que cada avaliação dessas pessoas bem ranqueadas possa lhe render aumento em sua pontuação individual. Um discurso forjado emocionalmente na cerimônia também irá encantar os convidados e assim a reputação da protagonista poderá atingir os 4.5 e possivelmente até mais do que essa escala. Porém, Naomi mora em uma cidade distante e Lacie precisa providenciar seu deslocamento para poder comparecer à cerimônia.

O plano de Lacie parece ser perfeito, mas uma combinação de fatores está prestes a colocar tudo a perder. No táxi, durante sua ida até o aeroporto, ela não demonstra nenhuma empatia pelo motorista, pois está focada em sua vídeo-chamada com Naomi, por isso ao chegar ao desembarque é mal avaliada pelo taxista e sua pontuação cai de 4.2 para 4,18. Na sequência, seu voo é cancelado. De acordo com a companhia aérea, para conseguir embarcar no mesmo dia e não perder o casamento, Lacie precisaria ter uma nota mínima de 4.2. Ela demonstra irritação e destrata a funcionária no balcão de atendimento, causando tumulto e irritando outras pessoas que estavam na fila que, por meio dessa indesejável interação, decidem rebaixar ainda mais a nota dela.



A funcionária chama um policial quepune Lacie, multiplicando seus votos negativos durante as próximas 24 horas. Nas cenas do aeroporto, as pessoas estão próximas fisicamente, mas interagem de uma maneira extremamente dissimulada, exibindo sorrisos que não expressam uma verdade. É também uma maneira de expor o virtual como um potencial ameaça nas relações mais íntimas, em um possível convite para conexões entre as relações superficiais e o estado físico da modernidade líquida.

Além disso, podemos conectar o episódio em análise com a pesquisa da socióloga e professora do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) Sherry Turkle, em seus três livros, nos quais aborda os conceitos sobre o uso excessivo das tecnologias digitais. Seu primeiro livro, *The Second Self* (1984), enfoca o fascínio exercido pelos computadores em oferecer uma outra vida, virtual, que aos poucos vai substituindo as relações pessoais por algo impessoal, como conversar com a máquina, para em seguida criar possibilidades de redes sociais, sempre intermediadas pelo computador. Em seu segundo livro: *Life on the Screen* (1995), a autora sugere um questionamento sobre identidades, ao pensar como estas se modificam a partir dos dispositivos móveis. A vida em rede, na tela, parece ser mais atraente do que os contatos pessoais, mesmo sendo mais superficial do que amizades construídas ao longo de muitos anos. O terceiro livro de Turkle, entretanto, define, já em seu título, sua premissa: *Alone Together* (2011), ou seja, A sós Juntos, o que reflete a pesquisa aprofundada da autora sobre a trajetória dos relacionamentos contemporâneos.

No universo de *Black Mirror*, as redes sociais prometem possibilidades de conexão a muitos seguidores, assegurando amizades e laços virtuais. Porém, essas possibilidades dependem das avaliações constantes dos desempenhos. No caso da análise em questão, Lacie entendeu que o convite para participar do casamento de sua amiga seria sua amizade incondicional, mas aos poucos percebeu que o convite estaria associado às suas notas em relação à avaliação de seus atos, o que dialoga com o subtítulo do livro de Turkle: “porque esperamos mais da tecnologia e menos de cada um de nós”. Turkle também define a cultura do narcisismo, que pode dialogar também com a conduta ao



convite para o casamento e com o papel do espelho, inclusive no título da série “*Black Mirror*”. Naomi pensa mais em si mesma e em sua reputação do que em Lacie como sua amiga. Seu espelho, neste caso a rede social, é mais significativo para sua pontuação, no que foi chamada de cultura do narcisismo.

Na próxima parte da narrativa, Lacie inicia uma jornada desesperada em busca de alternativas que possam fazê-la viajar longos quilômetros e chegar em tempo hábil para participar da cerimônia. Entretanto, durante sua jornada, suas notas estão sendo rebaixadas gradativamente, conforme a punição de 24 horas da polícia do aeroporto. Já na estrada, a bateria do carro alugado acaba, e Lacie precisa abandonar o automóvel e pedir uma carona na estrada. Com a nota de reputação extremamente baixa, diversos carros se recusam a oferecer carona e correr o risco de embarcar uma desconhecida com reputação questionável.

Quase sem esperanças, e com uma nota 2,6, a protagonista recebe ajuda da caminhoneira, Susan, cuja nota é 1,8. Suja e sem banho, Lacie perde quase tudo, menos a determinação em chegar no casamento da suposta amiga que, ao perceber a péssima nota atual de Lacie, a desconvidou e retirou o seu nome da lista de entrada. Ao chegar à cerimônia, ela consegue distrair um segurança e se infiltrar na festa, onde toma o microfone do mestre de cerimônias e começa a discursar. Sua fala não é mais aquele discurso planejado, forjando uma proximidade e carinho inexistentes pela colega de infância Naomi. O discurso é composto de duras sinceridades e repleto de muita ira, com acusações de infidelidade e demonstração clara de que ali não era o seu lugar. Naomi tenta impedir que o discurso prossiga. Lacie ameaça a todos com uma faca e ao final do incidente vai parar na prisão.

Na cadeia, sua cidadania digital é confiscada, pois ela tem o smartphone e as lentes de contato virtuais apreendidas. Psicologicamente abalada, e sem motivações externas que a façam manter uma conduta comportada e superficial, a protagonista finaliza a trama aos berros, trocando insultos com

outro prisioneiro. O final do episódio pode ser referenciado pela seguinte citação de Massimo Di Felice (2020), em relação à cidadania digital:

[...] cidadania digital também pode ser aqui entendida como um oxímoro e como uma oportunidade para uma profunda transformação, não apenas das relações, mas também de nossa ideia de sociedade e de humano. Se a ideia ocidental de democracia se tornou obsoleta, não adianta defendê-la. É necessário abrir-se ao novo, isto é, a tudo o que não nos é familiar e que se coloca diante de nós como desconhecido e paradoxal. Trata-se de buscar uma nova linguagem, capaz de nomear e descrever nossa época conectada e de construir um novo léxico para a descrição de um mundo hipercomplexo.(DI FELICE, 2020, p. 185).

A narrativa se encerra com um desfecho relevante, estimulando o espectador a refletir sobre o potencial impacto em ambientes virtuais. A obra é uma projeção do que a sociedade já se tornou e como uma eventual evolução das décadas poderá catalogar as relações sociais tornando-as cada vez mais afastadas dos conceitos de cidadania. As interações são rápidas, imediatas, algumas próximas aos olhos virtuais, porém totalmente distantes de uma empatia genuinamente verdadeira.

3 Considerações finais

O discurso de Lacie Pound na cerimônia é a metáfora perfeita do indivíduo que torna público, em suas redes virtuais, apenas uma parte do que ele próprio considera publicável, podendo inclusive adulterar ou simular os fatos publicados, pois se sente livre para controlar e disseminar o conteúdo da maneira que bem preferir. Em outro momento, a obra mostra Laciese consultando com um profissional cujo ofício poderia ser “Analista de Reputação”, pois ele é o responsável por aconselhar a personagem nas condutas de interações com outras pessoas em um ambiente público, fornecendo dicas e estratégias que possam aumentar os índices de aceitação de sua cliente.

Abordar uma hipótese se faz necessária: em breve, haverá espaço suficiente, no mercado de trabalho, para que analistas de reputação e psicólogos possam atuar longe da obsolescência e conviver socialmente em constante harmonia? As gerações que não são nativas digitais, ou seja, que nasceram



antes do início do século XXI, vivenciaram a cultura da conquista e do alcance de objetivos por meio de esforços meritocráticos. Independentemente da época em que viveram, o fazer por merecer era a doutrina básica.

O episódio “Queda Livre” trabalha com a hipótese de que o futuro próximo irá potencializar a “cultura do impressionar”, sendo necessariamente mais importante que o executar e realizar. Os ambientes virtuais, suas múltiplas formas de interatividade e compartilhamento de informação, geração e troca de conteúdo com outros usuários potencializaram e aumentaram exponencialmente um distúrbio já existente no comportamento de uma sociedade civilizada: trata-se do desespero de indivíduos por serem notados e aceitos em uma sociedade.

A síndrome de FOMO (*Fear Of Missing Out*/medo de ficar de fora) é uma patologia cada vez mais presente e se justifica por todos esses enfrentamentos que o ambiente virtual exige. Trata-se de uma síndrome na qual o indivíduo atua em busca de curtidas virtuais e elogios que promovam sua popularidade e proporcionem uma satisfatória reputação. Este modelo de relações interpessoais já está ditando boa parte das regras desse jogo que chamamos de convivência em sociedade.

A convivência coletiva em alguns aspectos e ambientes já está sutilmente exigindo que o indivíduo almeje ser um cidadão cinco estrelas, padrão máximo na escala de excelência e sinônimo atual de pessoa perfeita, vitoriosa e bem-sucedida em tudo o que faz e vivencia. Quanto mais próximo da escala máxima, mais feliz e harmoniosa será a vida do cidadão contemporâneo. “Queda Livre” inseriu, na íris dos personagens e na acepção da palavra, ferramentas abstratas que ainda não foram inventadas, mas já estão presentes no imaginário coletivo, modificando gradativamente condutas, perspectivas e expectativas em uma sociedade.

Referências

- BAUDRILLARD, Jean. **Power Inferno**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2007.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.
- . **O Mal-Estar da Pós-Modernidade**. 1º ed. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1998.
- DI FELICE, Massimo. **A Cidadania Digital**. São Paulo: Editora Paulus, 2020.
- GENUÍNO, Renata Reis. **Subjetivação em Queda Livre: imagens da cibercultura em Black Mirror**. 2020. 135 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/13152?show=full>. Acesso em: 12 agosto 2021.
- KEEN, Andrew. **Vertigem Digital**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2012.
- LÉVY, Pierre. **O que é virtual?**. Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999. Disponível em: https://books.google.com.br/books/about/Cibercultura.html?id=7L29Np0d2YcC&redir_esc=y. Acesso em: 17 agosto 2021.
- TURKLE, Sherry. **Alone Together: why we expect more from technology and less from each other**. New York: Basic Books, 2011.
- TURKLE, Sherry. **The Second Self: computer and the human spirit**. Cambridge, Ma: MIT Press, 1984.
- TURKLE, Sherry. **Life on the Screen: identity in the age of the Internet**. New York: Editora Simon & Schuster, 1995.
- Royal Society for Public Health (England). **Instagram ranked worst for young people's mental health**. London: [s. n], 2017. Disponível em: <https://www.rsph.org.uk/about-us/news/instagram-ranked-worst-for-young-people-s-mental-health.html>. Acesso em: 13 agosto 2021.
- VOLPATO, Bruno. Redes Sociais mais usadas no Brasil. **Resultados digitais**, 2021. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/redes-sociais-mais-usadas-no-brasil/>. Acesso em: 22 agosto 2021.