

Análise da série *Black Mirror*: Por que as pessoas se importam tanto com a vida virtual?

Antonio Lucas Pontes Costa¹

Ana Paula Vilhena da Silva²

Diego Balieiro Pereira³

Lana Caroline Santos Silva⁴

Mauro Araújo da Costa⁵

Claudia Maria Arantes de Assis⁶

Resumo: A presente pesquisa busca realizar uma discussão a partir da análise de episódios da série inglesa *Black Mirror*, distribuída pelo serviço de stream Netflix. A discussão se embasa na de cultura digital. Para a realização desta pesquisa utilizaremos o método qualitativo e pesquisa bibliográfica. O objetivo desta pesquisa é analisar a, através de exemplos, como a vida das pessoas está fortemente influenciada pelo convívio em rede. O artigo deverá mostrar como as pessoas se comportam na internet e como é importante abrir uma discussão maior sobre o tema.

Palavras-chave: Comunicação; jornalismo; epistemologia, tecnologia; convergência.

Abstract: The present research seeks to conduct a discussion from the analysis of episodes of the British series *Black Mirror*, distributed by the service of stream Netflix. The discussion is based on digital culture. For the accomplishment of this research we will use the qualitative method and bibliographical research. The purpose of this research is to analyze, through examples, how people's lives are strongly influenced by networking. The article should show how people behave on the internet and how important it is to open a larger discussion on the subject.

Keywords: Communication; journalism; epistemology, technology; convergence.

Introdução

Uma discussão proposta atualmente é sobre as horas passadas em computadores e redes sociais a título de saciar desejos e vontades de ficar conectado,

¹Academico do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.

lucascosta006@gmail.com

² Acadêmica do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.

paulavilhena98@gmail.com

³ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.

diegobalieiro25@outlook.com

⁴ Acadêmica do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.

cardana99@bol.com.br

⁵ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.

araujomauro802@gmail.com

⁶ Professora Efetiva do Curso de Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.

claudiamaria@unifap.br

seja para pesquisar informações ou somente para falar com os amigos pela internet. Em virtude desta forte presença humana na internet e não fora dela os convívios sociais são, em muitos casos, perdidos. Isto deixa as pessoas cada vez mais solitárias.

Muito do que existe no universo Da ficção e do cinema é uma resposta aos avanços sociais e tecnológicos, como a exemplo da serie BlackMirror, do serviço de stream Netflix, onde são abordados, em alguns episódios, como a internet transforma a vida das pessoas.

Na série os objetos analisados se relacionam entre por conexões entre si, seja por meio da história ou por meio de pontos em comum, bem como acontece na cultura de convergência, onde pode se observar que o uma situação leva a outra. Isso seria uma consequência da internet.

Desde a popularização da Internet e de suas ferramentas, estamos tendenciados a dividir nossa vida em dois planos: o real - que diz respeito a tudo o que fazemos fora da rede - e o virtual - que compreende nossas atividades online, as quais precisamos estar conectados para realizar. (SANTA HELENA, 2015, p. 15).

Este artigo propõe que é possível que a vida em sociedade esteja se convertendo para uma vida em sociedade virtual, e é bem explicitada na exemplificação dos episódios da série.

Análise da série *BLACKMIRROR*: Como a série explica as relações da sociedade com o mundo virtual.

Em um mundo não muito distante da nossa realidade virtual, vive a protagonista Lacie, neste recorte temporal, o importante não é a felicidade em si, mas o status social, a vida virtual e os *likes*. Nesse mundo idealizado para atingir o sentimento de pertencimento a um grupo e a si mesma, Lacie espera o reconhecimentos das pessoas ao seu redor, sobre virtudes que ela se quer possui.

O início do episódio é uma introdução sobre a cultura de que para cada interação, seja desde um bom dia, o atendimento em uma loja após uma compra ou um passeio, as pessoas automaticamente atribuem entre si, uma pontuação, que varia entre estrelas de 1 a 5. Essa pontuação sugere o nível de satisfação avaliado por cada ação recebida. A personagem principal tem mais de 4 estrelas e vive com seu irmão que possui menos de 3 estrelas. A série mostra uma sociedade pacífica, onde aparentemente as pessoas não se conhecerem, falam entre si como se fossem amigos de longa data. O que as pessoas estão fazendo na vida real é vista em um aplicativo, e nele os personagens ganham estrelas de 0 a 5 estrelas.

Então Lacie sai para ir à outra cidade e chegar a tempo para o casamento de sua colega, mas começa a acontecer grandes imprevistos como a perda de seu voo,

resultando em uma briga com uma pessoa, xingamentos e com isso perde estrelas que para ela são muito significativas. Quando estava perto de chegar ao casamento, sua amiga liga falando que não deveria ir, pois estava com duas estrelas e que seria negativo a sua reputação, mas Lacie a contraria, indo ao casamento.

No final do episódio a personagem começou a ver o mundo como era e se sentir mais à vontade para falar o que pensa, mas para as outras pessoas ela estava fora de si e no fim ela é presa.

O teórico Henry Jenkins em sua pesquisa sobre cultura de convergência (2009) destaca sobre esses comportamentos e cita um conceito chamado de “cultura participativa”: quando as ideias de compartilhamentos são organizadas de Shirky (2011) – visto como fenômeno das redes sociais, na destruição e produção de informações e entretenimento – e de “agência” de Murray (2003) que resume a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (MURRAY, 2003, P127).

O hiper-real é um conceito dentro de seu estudo e é constituído na conjuntura de imagem, realidade e ideologia, é algo que não se encontra fundamentado, mas sim nos conceitos citados dentro do hiper-real, e para a série isso é bem abordado, pois a sociedade dentro do contexto da produção deixa claro que as pessoas não vivem uma realidade sem a aceitação de outros e isso acaba se tornando aquela realidade (BAUDRILLARD).

Dissimilar é fingir não ter o que se tem. Similar é fingir ter o que não se tem. O primeiro refere-se a uma presença, o segundo a uma ausência. Mas é mais complicado, pois similar não é fingir. [...] Logo fingir, ou dissimular, deixam intacto o princípio da realidade: a diferença continua a ser clara, está apenas disfarçada, enquanto que a dissimulação põe em causa a diferença do verdadeiro e do falso, do real e do imaginário. (BAUDRILLARD, 1981, p.9-10)

Pegando a citação de Baudrillard o episódio mostra como a personagem principal fingir não ter uma vida com o seu irmão de poucas estrelas, porque perante a sociedade, ele não é bem aceito e o Similar é fingir ter uma vida interessante para poder ser aceita.

Episódio: “2 Versão de Teste” / temporada 3

O início do episódio em questão é um momento chave para compreender os fatos que se sucederam durante a trama. Pois, tudo começa quando (Cooper), protagonista dessa história, sai de casa após ter brigado com sua mãe. O jovem aventureiro, tem forte ligação com as tecnologias, especialmente com jogos. Ele viajou para fazer coisas que nunca tinha feito antes e provavelmente para esfriar a cabeça, porque não sabia lidar com a própria mãe.

Entretenimento não é a única coisa que flui pelas múltiplas plataformas de mídia. Nossa vida, nossos relacionamentos, memórias, fantasias e desejos

também fluem pelos canais de mídia. Ser amante, mãe ou professor ocorre em plataformas múltiplas. (JENKINS, 2009, pg. 44).

Jenkins 2009, sob a perspectiva da convergência, explora uma concepção bastante pertinente tanto âmbito social quanto do aspecto mercadológico, que analisa a relação do personagem em questão com as tecnologias, e sobre as motivações pessoais que o levaram tão longe.

“A cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão quase a qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, pg. 29)

Tudo começa a ter um drástico rumo, quando Cooper fica sem dinheiro para fazer a próxima viagem. Logo, ele consegue arranjar um “bico” para fazer um teste em uma empresa de games com a versão experimental de um jogo de terror imersivo. Tudo que ocorre ali, não passa de uma experiência baseada num sistema interativo de realidade aumentada que forma camadas sobre a realidade objetiva, ou uma espécie de interface que interage diretamente na mente do jogador.

De qualquer modo, esta corrida ao real e a alucinação realista não tem saída, pois quando um objeto é exatamente semelhante a outro, não é exatamente, e um pouco mais. Nunca há semelhança como não há exatidão. O que é exato é já demasiado exato, só é exato o que se aproxima da verdade sem o pretender. (BAUDRILLARD, 1981, p. 136)

Todos os momentos que Cooper experimentou no teste, são simulacros da realidade concreta, apenas representações imperfeitas como propõe BAUDRILLARD 1981, e por sinal, a procura por experimentos equivalentes à realidade vive um momento de ascensão, por parte de um público, que cada vez mais deixa de acreditar no real e passa a buscar experiências virtuais mais fiéis e próximas do que tomamos por realidade.

O TESTE

Importante: a auxiliar de testes explica para Cooper, o que eles estão desenvolvendo exatamente: “O que estamos desenvolvendo, é um sistema interativo de realidade aumentada – são camadas sobre a realidade” – UMA INTERFACE NEURODIGITAL.

Descrição técnica do experimento: Cooper fica sentado em uma cadeira, e recebe o implante de um dispositivo em sua nuca, chamado de cogumelo, basicamente ele também será responsável por produzir a interação do cérebro do jogador com a representação de outra realidade controlada através de um software.

A auxiliar de testes inicializa um software inteligente responsável por criar as projeções, e Cooper passar a ver uma pequena toupeira em 3D sobre uma mesa na

sua frente, e também e ele interage com ela, que relata depois que foi só uma demonstração de teste limitado e propõe que ele faça o teste beta.

Uma característica fundamental do software, é que ele descobre como assustar o jogador usando a mente do usuário – Um software inteligente que aprende e se adapta em tempo real através das ondas cerebrais do jogador e se ajusta melhor as experiências pessoais.

Na próxima etapa do teste, Cooper é levado para uma casa e tem que ficar a noite toda lá, e nessa casa é onde vai acontecer a verdadeira experiência de realidade aumentada. Não por acaso, a casa tem toda arquitetura e decoração como uma casa antiga e sombria, que acaba se tornando um terreno para estimular, memórias, medos e sentimentos no jogador.

Durante o experimento, o jogo começa a reproduzir para Cooper tudo o que lhe produzia medo. Primeiro ele vê uma aranha, que é uma de suas fobias, logo depois, coisas estranhas aparecem em um quadro, e logo ele também é surpreendido pela figura de um amigo de infância com um traje do século 19, que o atormentou.

Quanto mais passa o tempo para ele, o nível de ansiedade dele vai aumentado e mais experiências de aparição daquilo estava oculto em sua mente vão criando vida dentro do jogo.

Outro ponto chave, é quando, Sonia entra em cena, uma moça que Cooper conheceu, e o jogo produz a sensação, de que, ele não está tendo só uma interação visual produzidas pelo jogo, mas nessa cena particularmente ele toca e sente sua parceira como se ela estivesse lá em carne e osso.

Nesse momento ainda numa espécie de transe ainda dentro de sua mente a auxiliar teve de intervir, pois as experiências realizadas elevaram o nível de adrenalina e estresse em Cooper, e tudo dentro da simulação pareciam muito real, as sensações de dor, medo, pânico e logo ele é atendido pela auxiliar e o dono da empresa de jogos.

A convergência midiática

Hoje, o mundo vive uma cultura da convergência, na qual as novas tecnologias de comunicação vão de encontro com as mídias tradicionais, as mídias corporativas e alternativas (JENKINS).

Por convergência refiro-me ao fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando (JENKINS, 2008, p. 27).

A participação dos consumidores é uma característica marcante dos meios de comunicação contemporâneos, obrigando, então, uma revisão de conceitos tradicionais a respeito das culturas midiáticas. Os consumidores são incentivados a buscar informações e fazendo a promoção de conexão entre conteúdos midiáticos aleatórios.

A convergência não ocorre por meio de aparelhos, por mais sofisticados que venham a ser. A convergência ocorre dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros. Cada um de nós constrói a própria mitologia pessoal, a partir de pedaços e fragmentos de informações extraídos do fluxo midiático e transformados em recursos através dos quais compreendemos a vida cotidiana. Por haver mais informações sobre determinado assunto do que alguém possa guardar na cabeça, há um incentivo extra para que conversemos entre nós sobre a mídia que consumimos. Essas conversas geram um burburinho cada vez mais valorizado pelo mercado das mídias. O consumo tornou-se um processo coletivo (JENKINS, 2008, p. 28).

Os meios tradicionais não estão sendo substituídos, mas sim, transformados pelas novas tecnologias (JENKINS). Em resposta a esta convergência de meios, surgiu a “narrativa transmidiática”, que é uma nova forma estética que faz novas exigências aos seus consumidores, não admitindo qualquer forma de recepção indiferente.

A narrativa transmidiática é a arte da criação de um universo. Para viver uma experiência plena num universo ficcional, os consumidores devem assumir o papel de caçadores e coletores, perseguindo pedaços da história pelos diferentes canais, comparando suas observações com a de outros fãs, em grupos de discussão online, e colaborando para assegurar que todos os que investiram tempo e energia tenham uma experiência de entretenimento mais rica (JENKINS, 2008, p. 47).

A caracterização da narrativa transmidiática como forma de intermedialidade também aparece com Claus Clüver (2006):

Um caso especial, que necessita de esclarecimentos mais precisos, é o da diferenciação entre relações intermidiáticas e textos intermídias. Da forma como aparece em diversas contribuições no livro de Helbig, o conceito de “intermedialidade” cobre pelo menos três formas possíveis de relação:

1. Relações entre mídias em geral (relações intermidiáticas);
2. Transposições de uma mídia para outra (transposições intermidiáticas ou intersemióticas);
3. União (fusão) de mídias. (CLUVER, 2006, p. 24).

Por que se importa mais com a vida virtual do que com a vida real?

Com a virtualização a crescer, as pessoas estão a produzir conteúdo e expressar suas próprias ideias, gerando um processo criativo nas corporações com os próprios interesses do seu público, o que o filósofo norte-americano Henry Jenkins chamam de convergência de cima para baixo.

Seria isso então a convergência entre o mundo real e o mundo virtual? Jenkins refere-se à convergência como fluxa de conteúdo através das múltiplas plataformas de mídia (JENKINS), ou seja, um local leva ao outro, deixando cada vez mais as pessoas hiper-conectadas no mundo virtual.

Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando. (Neste livro misturo e equiparo termos de diversos planos de referência. Acrescentei um glossário ao final do livro para ajudar a guiar os leitores.). (JENKINS, 2011, p. 30).

A partir das reflexões de Jenkins podemos observar que o fluxo de conteúdo nas redes é algo existente e extremamente consistente, que, a partir do momento, onde as redes sociais fizeram-se mais importante que as relações humanas as pessoas passaram a se fazer mais presentes no meio digital, com marcações que vão de um perfil para o outro. Desta forma criando conexões/convergência dentro das redes nos seus perfis de amigos.

Meu argumento aqui será contra a ideia de que a convergência deve ser compreendida principalmente como um processo tecnológico que une múltiplas funções dentro dos mesmos aparelhos. Em vez disso, a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos. (JENKINS, 2011, p. 30)

Desta forma é possível que consigamos entender, no entanto está discussão abre caminho para observar que as pessoas estão cada vez mais sozinhas no mundo fora da internet e ao mesmo passo que estão rodeadas de pessoas no mundo virtual.

A partir da reflexão entre o que pode ser entendido como mundo real e mundo virtual, um sendo compreendido como as coisas que o sujeito realiza dentro da rede e conectado e as coisas que o sujeito realiza fora dela. O aspecto de entender que isso torna-se o que as pessoas passam a viver dentro da rede. No livro “Simulação e Simulacro” de Jean Baudrillard é possível compreender de que forma de que forma a sociedade se inter-relaciona e como ela passou a viver na pós-modernidade.

As pessoas já não se olham, mas existem institutos para isso. Já não se tocam, mas existe a contatoterapia. Já não andam, mas fazem jogging. Por toda a parte se reciclam as faculdades perdidas, o corpo perdido, a sociabilidade perdida, ou o gosto perdido pela comida. Reinventa-se a penúria, a ascese, a naturalidade selvagem desaparecida. (BAUDRILLARD, 1981, p. 22.)

A partir deste ponto é possível dizer que as pessoas estão mais preocupadas com o mundo virtual, ou com as relações sociais dentro da rede, do que com o mundo real, os contatos sociais físicos. Pois, conforme Baudrillard explica que a realidade da sociedade é representada por símbolos e significados, ou seja, as pessoas estão vivendo uma simulação da realidade.

Não é quando se retira tudo que não resta nada, mas quando as coisas se reverterem sem cessar e a própria adição já não faz sentido. O nascimento é residual se não for retomado simbolicamente pela iniciação. A morte é residual se não for resolvida no luto. O valor é residual se não for reabsorvido e volatilizado no ciclo das trocas. A

sexualidade é residual quando se torna produção de relações sexuais. O próprio social é residual quando se torna produção de relações sociais. Todo o real é residual, e tudo o que é residual está destinado a repetir-se indefinidamente no espectral. (BAUDRILLARD, 1981, pg. 179)

Considerações Finais

Durante o artigo podemos observar que as pessoas estão cada vez mais conectadas em rede, isso se dá ao fato do crescimento da rede. A sociedade passou a viver muito mais hiper-conectada, o que gera dúvidas de como o ser humano está se comportando dentro das redes sociais.

Com a convergência, os produtos midiáticos estão ficando cada vez mais familiares, o que diminui a probabilidade de rejeição do público-alvo. Este é o caso das franquias que estão lucrando nas telas de cinema: as adaptações de histórias em quadrinhos.

A partir destes conceitos podemos observar que as pessoas estão cada vez mais conectadas em rede e isso está pautado na realidade do convívio em sociedade, onde cada vez mais as pessoas estão tendo contato através das redes e menos contato físico.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradutora Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'água, 1981.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

SANTA HELENA, Anna Karolina Veiga. **Os mundos real, virtual e hiper-real de Jean Baudrillard**. 1 ed. Paraíba: Periódicos UFPB, 2015

CLÜVER, Claus. **Inter Textus / Inter Artes / Inter Media**. In: **Aletria: Revista de Estudos de Literatura**. V.14, nº1. Minas Gerais: Periodicos UFMG, 2006.

MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck. O Futuro da Narrativa no Ciberespaço**. São Paulo: UNESP, 2003 (1997).