



**UNICEUB - CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA**  
**FACULDADE DE TECNOLOGIA E CIÊNCIAS SOCIAIS - FATECS**  
**CURSO: COMUNICAÇÃO SOCIAL**  
**ÁREA: PUBLICIDADE E PROPAGANDA**  
**TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

***BLACK MIRROR - NOSEDIVE***

**A influência da midiatização nas práticas sociais**

**ARTHUR SERRA CARNEIRO DOS SANTOS XAVIER**  
**MATRÍCULA Nº 21359226**

**BRASÍLIA**  
**2017**

**ARTHUR SERRA CARNEIRO DOS SANTOS XAVIER**

***BLACK MIRROR – NOSEDIVE***

**A influência da mídiatização nas práticas sociais**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao UniCEUB, como requisito básico para obtenção do grau de bacharel em Publicidade e Propaganda.

**BRASÍLIA  
NOVEMBRO DE 2017**

**ARTHUR SERRA CARNEIRO DOS SANTOS XAVIER**

***BLACK MIRROR – NOSEDIVE***

**A influência da mídiatização nas práticas sociais**

Trabalho de conclusão de curso  
apresentado ao UniCEUB, como requisito  
básico para obtenção do grau de bacharel  
em Publicidade e Propaganda.

Brasília, \_\_\_\_ de novembro de 2017.

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof (a) Dra. Sandra Araújo de Lima da Silva – Orientador(a)

---

Prof. Me. Bruno Nalon – Examinador

---

Prof. Gilberto Costa - Examinador

“Um dos grandes trunfos de *Black Mirror* é que te faz sentir muito mal sobre para onde alguns dos aspectos mais mundanos da sua vida podem te levar em 10 anos - seu smartphone, sua conta no Facebook, sua TV. Tudo isso pode acabar levando a um pesadelo social coletivo.”

The Intercept

## RESUMO

O trabalho acadêmico “*Black Mirror – Nosedive*: A influência da midiatização nas práticas sociais” foi configurado na importância de discutir as relações vividas atualmente. Com o avanço da tecnologia e das redes, esse convívio social alcançou a possibilidade de ser produzido e compartilhado rapidamente. Para tanto, tornou-se relevante analisar o episódio *Nosedive*, da série *Black Mirror*, onde há uma representação da moral envolvida na busca da imagem pessoal. A rapidez e agilidade na propagação de conteúdo pessoal traz a perspectiva de uma sociedade vista através da midiatização. Assim, tornou-se fundamental colocar em foco uma reflexão teórica embasada em Zygmunt Bauman, sobre as relações e o modo como os indivíduos se comportam hoje, e uma fundamentada na Revolução Digital e uma das suas consequências: a midiatização pessoal. No intuito de compreender a influência da midiatização, o conceito de modernidade líquida foi relacionado com a problematização apresentada no episódio *Nosedive* e com o surgimento da análise de *rankings* de perfis nas mídias sociais, como consequência desse processo. O contexto vivido pelos personagens ilustra o uso das redes no meio social, estabelecendo semelhanças entre o seu comportamento e o de casos reais, observados tanto no Instagram como no Facebook. Os dados coletados através dessas mídias sociais trazem um resultado nas relações e no comportamento da sociedade. Dessa forma, o uso delas ocasiona a sucessiva busca pela aceitação social, determinada pela forma como os compartilhamentos de dados são feitos. Essas informações buscam moldar uma imagem e um estado (ou *status*) que pode figurar ser real, mas que não existe a confirmação da personalidade do indivíduo. À vista disso, foi feita uma pesquisa qualitativa teórica, de caráter exploratório. Foi necessário examinar a imagem produzida nas redes sociais e até qual circunstância ela é levada, ocultando ou não a verdadeira essência do seu perfil. Nessa reflexão, ocorre a análise do grau de aparência (ou disfarce) de um indivíduo que é influenciador digital. A exposição da imagem e a influência da midiatização nas práticas sociais trazem uma nova compreensão das perspectivas vinculadas à imagem. Portanto, o entendimento das relações no episódio tem o objetivo de assimilar o modo como os usuários estão se comportando na rede e, no fim, sendo consumidores.

Palavras-chave: Black Mirror. Midiatização. Modernidade Líquida. Revolução Digital

## ABSTRACT

The academic work "Black Mirror - Nosedive: The influence of mediatization on social practices" was configured in the importance of discussing the relations currently lived. With the advancement of technology and networks, this social interaction has reached the possibility of being produced and shared quickly. For that, it became relevant to analyze the episode Nosedive, from the series Black Mirror, where there is a representation of the morality involved in the search of the personal image. The speed and agility in the propagation of personal content brings the perspective of a society seen through mediatization. Thus, it became fundamental to focus on a theoretical reflection based on Zygmunt Bauman, on the relations and the way individuals behave today, and one based on the Digital Revolution and one of its consequences: personal mediatization. In order to understand the influence of mediatization, the concept of net modernity was related to the problematization presented in the episode Nosedive and with the emergence of the analysis of rankings of profiles in social media, as a consequence of this process. The context lived by the characters illustrates the use of networks in the social environment, establishing similarities between their behavior and that of real cases, observed in both Instagram and Facebook. The data collected through these social media brings an outcome in the relationships and behavior of society. In this way, their use causes the successive search for social acceptance, determined by the way the data shares are made. This information seeks to shape an image and a state (or status) that may appear to be real but that there is no confirmation of the personality of the individual. In view of this, a theoretical qualitative research of an exploratory nature was made. It was necessary to examine the image produced in social networks and to what circumstance it is taken, hiding or not the true essence of its profile. In this reflection, the analysis of the degree of appearance (or disguise) of an individual who is a digital influencer occurs. The exposure of the image and the influence of mediatization on social practices bring a new understanding of the perspectives linked to the image. Therefore, the understanding of the relationships in the episode aims to assimilate the way users are behaving in the network and, in the end, being consumers.

Keywords: Black Mirror. Mediatization. Net Modernity. Digital Revolution

## SUMÁRIO

|  |    |
|--|----|
| INTRODUÇÃO .....   | 7  |
| Midiatização na atualidade.....                            | 9  |
| JUSTIFICATIVA .....  | 11 |
| OBJETIVOS .....  | 13 |
| Geral .....  | 13 |
| Específicos .....  | 13 |
| METODOLOGIA.....   | 14 |
| DESENVOLVIMENTO.....                                       | 16 |
| A modernidade líquida para Bauman.....                     | 16 |
| Revolução Digital.....                                     | 21 |
| Rede Social .....  | 25 |
| Mídia Social.....  | 26 |
| A SÉRIE E O MUNDO REAL .....                               | 27 |
| <i>Nosedive</i> (Queda Livre).....                         | 30 |
| LACIE POUND, MODERNIDADE LÍQUIDA E REVOLUÇÃO DIGITAL ..... | 38 |
| CONSIDERAÇÕES FINAIS.....                                  | 44 |
| REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....                            | 45 |

## 1 INTRODUÇÃO

O tema “*Black Mirror – Nosedive*: a influência da midiatização nas práticas sociais” surgiu a partir da experiência de assistir à série *Black Mirror*, que pode ser vista no sistema de séries, filmes e documentários Netflix. Tal serviço tem proporcionado mudanças na forma de consumo de produtos audiovisuais. É uma empresa americana que oferece, via *online streaming*, conteúdos variados para diversas plataformas, tais como: *smartphones*, *tablets*, computadores e televisões.

Ao observar o seu funcionamento e analisando o impacto causado por esse tipo de serviço, percebe-se que ele possibilita o compartilhamento de maneira instantânea, por meio da Internet. O objetivo desse tipo de estratégia é envolver e conectar clientes.

A revolução digital está ocorrendo. A partir do surgimento das tecnologias de informação e comunicação, ela trouxe mudanças no mercado audiovisual em todos os sentidos: produção, distribuição e exibição. Hoje em dia, há muita rapidez e agilidade na propagação da informação, na qual o cidadão comum consegue expressar sua opinião e compartilha interesses independentes se são de caráter pessoal ou profissional. A internet mostra-se oportuna para esse tipo de postura, levando em consideração que ela é acessível para a maioria das pessoas e proporciona a disseminação.

Os espectadores assistem ao conteúdo no horário que desejam, quebrando a antiga forma da TV que tinha hora marcada, transformando o consumo. O mercado retorna com consumidores estimulados pelo uso dos produtos oferecidos e motiva cada vez mais o processo de amplificação do conteúdo.

A série britânica *Black Mirror*, criada pelo jornalista Charlie Brooker, engloba o universo no qual a mídia, a tecnologia e as redes sociais são determinadores de caráter na sociedade. Ela retrata o que nos rodeia e mostra apenas a realidade da humanidade, de uma forma que demonstra os problemas que as pessoas são obrigadas a passar nas suas vidas. No total, possui 13 episódios, divididos em 3 temporadas. Seu roteiro é feito por diversos produtores, mostrando uma sucessão de histórias tem apenas o fator tecnológico em comum.

Para que isso seja representado de maneira dinâmica, a série coloca os indivíduos em situações as vezes incompreendidas, mas que são concluídas sempre com uma moral ou lição.

A série criada por Brooker utiliza a ficção científica como meio para tratar de problemas contemporâneos, resultantes do papel exercido pelos processos de midiatização em todas as camadas da vida social, política, econômica e cultural. Apenas alguns dos dispositivos tecnológicos retratados ainda não existem, mas a maioria dos que são vistos já podem ser adquiridos, trazendo uma representação que é completamente próxima da realidade.

O assunto contemplado a seguir refere-se ao impacto da midiatização do indivíduo no seu grupo social. Visa entender as consequências e os vícios sociais causados na cultura e nas ações. Bauman (2001) discute o conceito de modernidade líquida e afirma que, como sujeitos líquidos, sentimos medo de não sermos notados e de não conseguirmos acompanhar as mudanças que acontecem. Para ele, a vida pede um rumo e não podemos oscilar para escolhê-lo.

Sendo o homem e a tecnologia o tema principal da série, será a partir dessa perspectiva que o presente trabalho será construído e relacionado com o conceito de modernidade líquida de Bauman (2001), o qual não discute a respeito da tecnologia, mas demonstra preocupação em relação às inconstâncias da vida. Nela, os indivíduos vivem pelo presente e qualquer ideia de eternidade é rejeitada, dando prioridade a intensidade de cada momento vivido.

Dessa forma, é no cruzamento dessas percepções que este trabalho busca o entendimento dos aspectos da sociedade, sejam estes no seu modo de agir, pensar e se relacionar, considerando os instrumentos que fizeram parte da transformação da humanidade, como a tecnologia e as redes sociais.

## 1.1 Mídiação na atualidade

Em setembro de 2017, a revista Mundo Estranho colocou em sua capa “O lado fake das redes sociais” (O lado falso das redes sociais). A matéria destaca a utilização da imagem como um meio de conseguir prestígio, reputação e dinheiro.

Figura 16 – Capa da revista Mundo Estranho em setembro de 2017



Fonte: Página da Mundo Estranho no Facebook

Nela, há exemplos de pessoas que experimentaram a vida falsa através da mídiatização. A artista argentina Amalia Ulman fez postagens em hotéis cinco estrelas, vestidos caros, joias e comidas de restaurantes caros. Tudo isso era parte de uma performance virtual, na qual a finalidade era realmente enganar as pessoas. Além da artista, o consultor de marketing russo Roman Zaripov criou um perfil falso, denominado Boris Bork, onde mantinha fotos de carros de luxo, comida cara e pontos turísticos. Após milhares de seguidores, ele afirmou seu experimento: “Me surpreendi como, gastando só US\$ 800 [cerca de R\$2,5 mil] em dois meses, pude fazer com que dezenas de milhares de adultos acreditassem em uma pessoa que não existe” (MUNDO ESTRANHO, 2017).

Ainda no exemplar, observa-se a história da australiana Essena O’Neill. Ela conseguiu conquistar milhares de seguidores e, conseqüentemente, fama. Mas isso

fez a pressão sobre aquela imagem perfeita aumentar e chegar a um ponto crítico. No intuito de se libertar do sistema, decidiu trocar a legenda das fotos e colocou a revelação dos bastidores. “Por exemplo: posts em que praticava ioga pela manhã, em pura serenidade, na verdade, haviam sido clicados à tarde, com muito estresse até achar a pose ideal” (MUNDO ESTRANHO, 2017).

A história de Essena é similar a história retratada em *Nosedive*, com Lacie. As duas chegaram a manter um *status* nas mídias sociais, mas aos poucos foram decidindo se desprender do mundo digital.

## 2 JUSTIFICATIVA

A principal razão para a produção deste estudo é analisar a influência que as mídias sociais possuem sobre as práticas dos indivíduos. No sistema utilizado atualmente pelas empresas, a avaliação e a implementação do sistema de *rankings* nos perfis dos indivíduos é real. Isso mostra que a coleta de dados nas mídias pessoais é normal, trazendo uma consequência social, tanto para as empresas quanto para as próprias pessoas. A modernidade líquida, discutida por Zygmunt Bauman, elucida os aspectos que fazem as pessoas buscarem a aceitação social cada vez mais rápida. Nesse contexto, a sociedade observa mostra-se com usuários mais ativos e que se importam muito com a sua imagem.

A revolução digital é o processo que tornou todas essas práticas possíveis, podendo-se observar que a propagação de conteúdo é a nova conexão das pessoas, através de compartilhamentos e troca de curtidas. A influência da tecnologia digital é notória na sociedade, transformando gradativamente a forma de pensar do mundo. Isso possibilita uma análise do comportamento do consumidor que está surgindo, sempre atento à maneira como é visto nas mídias. Ele observa e utiliza as marcas que engrandecem e propagam, de forma digital, o seu perfil. Esse tipo de marketing digital, oriundo da revolução digital, é uma prática que vem crescendo no mundo e dita o que é tendência nas ações, principalmente na finalidade de compreensão do público.

Durante o curso de Publicidade e Propaganda, as questões sociais e a influência que as mídias impõem nas pessoas sempre me chamaram a atenção. A dominação da imagem que cada pessoa tem de si mesma é menor do que a imagem que ela tem em relação aos outros. No mundo atual, o que cada pessoa aparenta ser muitas vezes não é o que ela queria ser de fato. A sociedade busca a sua aceitação individualmente, por meio das marcas e do estado (ou *status*) passado através dos meios de comunicação. Essa nova forma de comunicação engloba o consumo e o ambiente social que o indivíduo está inserido.

Qualquer pessoa pode colocar seu comentário, foto ou curtida na sua rede de mídias. Ou seja, todos podem se colocar à mostra, mesmo que não sejam personalidades, podendo se tornar públicos. Ao postar uma foto, fazer um *check-in* e escrever um comentário, o perfil alcança diversos outros perfis, ocasionando uma

nova visão em relação às formas de interação. Surge a oportunidade de estudar a influência da midiatização nas práticas sociais, analisando a busca da imagem através da interatividade proporcionada pelas novas tecnologias.

O episódio *Nosedive*, da série *Black Mirror*, será explorado e observado para uma análise aprofundada, colocando em pauta o quanto um perfil influenciador pode ser somente uma aparência, um disfarce. Esse aspecto transmitido pelas redes sociais e o quanto as ações são influenciadas por esse contexto sempre estiveram entre os estudos que aprecio. Assim, mostra-se a ideia de compreender a intervenção da exposição em mídia da sociedade. Pretende-se entender como as relações apresentadas na série evidenciam o conceito de modernidade líquida e de que forma as pessoas são incitadas por isso.

A análise busca uma maior compreensão do quanto um perfil aparenta ser aquilo que não é, em busca de aceitação social e econômica. As marcas usadas evidenciam quais são os tipos de pessoas (a classe social, as características, as preferências) e as mídias sociais são capazes de divulgar isso instantaneamente.

Com isso, este estudo visa compreender melhor a sociedade atual e quais são os aspectos comunicativos que a influenciam. A imagem que cada um deseja ter de si mesmo é um ponto que deve ser estudado para entender quais devem ser as estratégias a serem seguidas na divulgação e na relação dos indivíduos. Dessa forma, o entendimento das relações no episódio é o modo como as pessoas estão se comportando e, como consequência, sendo consumidores.

### 3 OBJETIVOS

#### 3.1 Geral

- Analisar a influência da mídiatização nas práticas sociais, relacionando com o episódio *Nosedive*, da série de TV *Black Mirror*

#### 3.2 Específicos

- Analisar o conceito de modernidade líquida elaborado por Bauman, como entendimento de estrutura social
- Relacionar a problematização representada no episódio *Nosedive* com a modernidade líquida;
- Tratar de *rankings* nos perfis, como consequência da revolução digital
- Articular o contexto vivido pelos personagens do episódio com a mídiatização no meio social

## 4 METODOLOGIA

As mídias sociais tornaram-se ferramentas fundamentais para as relações entre as pessoas, assim como o entendimento das questões sociais e as suas consequências. A partir de um ponto de vista tecnológico, a série de TV *Black Mirror* mostra a utilização dessas ferramentas, como Facebook e Instagram. Através dessa perspectiva e observando o comportamento das relações apresentadas na produção, são colocadas em questão as atitudes e práticas dos consumidores. Na série, o episódio *Nosedive* será analisado através de uma leitura cinematográfica, com a finalidade de evidenciar as práticas ligadas à formação de *rankings* sociais, calculados a partir da coleta de informações encontradas nas redes sociais.

Diante disso, se revela necessário analisar conceitos como a modernidade líquida, tese de Bauman, e a revolução digital, estudada por Levy. Eles mostram os motivos que levam a sociedade a pensar e agir da forma que podemos ver hoje: perto virtualmente e longe realmente.

Segundo Fragoso, Recuero e Amaral:

Esse tipo de estudo tem um cunho estruturalista e parte do princípio de que, ao estudar as estruturas decorrentes das ações e interações entre os atores sociais, é possível compreender elementos a respeito desses grupos e, igualmente, generalizações ao seu respeito. (2012, p. 115)

O trabalho utiliza como método a pesquisa qualitativa teórica. A pesquisa qualitativa, diferente da quantitativa, “não busca enumerar ou medir eventos e, geralmente, não emprega instrumental estatístico para análise dos dados; seu foco de interesse é amplo” (NEVES, 1996, p.3). A pesquisa teórica, por sua vez, “tem por finalidade o conhecer ou aprofundar conhecimentos e discussões” (BARROS e LEHFELD, 2000, p.78). Além disso, “busca, em geral, compreender ou proporcionar um espaço para discussão de um tema ou uma questão intrigante da realidade” (TACHIZAWA; MENDES, 2006).

A pesquisa tem a finalidade de produzir conhecimento sobre as mídias sociais, as relações estabelecidas dentro delas e o grau de influência nas ações virtuais (curtir, compartilhar, postar) para a melhoria da imagem e do valor agregado à ela.

Para elucidar e explicar a influência da midiatização nas práticas sociais, o trabalho irá basear-se em uma pesquisa de caráter exploratório, visto que “ela

permite uma familiarização entre pesquisador e objeto pesquisado. Ela estabelece critérios, métodos e técnicas para a elaboração de uma pesquisa, visando obter informações sobre o objeto e orientando a formulação de hipóteses” (CERVO; SILVA, 2006).

## 5 DESENVOLVIMENTO

### 5.1 A modernidade líquida para Bauman

Zygmunt Bauman, sociólogo e professor polonês, é responsável por grandes produções intelectuais voltadas para o estudo da humanidade. Suas pesquisas focam na observação do convívio social e nas associações interpessoais. A definição de modernidade líquida é discutida por Bauman (2001) e pode ser considerada a fase pela qual passamos neste momento.

Para o autor, a fluidez faz parte das relações atuais e é caracterizada por não valorizar o permanente, e sim o temporário. O líquido, distinto do sólido, define a valorização do instantâneo, mostrando que a rapidez e a maleabilidade são características presentes nos consumidores. Na modernidade líquida, nada é sólido ou conserva a forma por muito tempo. Tudo está em mudança, trazendo inconstância e provocando insegurança e medo.

Sua reflexão manifesta as consequências que essa transformação social está trazendo para a convivência das pessoas.

Os fluidos, por assim dizer, não fixam o espaço nem prendem o tempo. Enquanto os sólidos têm dimensões espaciais claras, mas neutralizam o impacto e, portanto, diminuem a significação do tempo (resistem efetivamente a seu fluxo ou o tornam irrelevante), os fluidos não se atêm muito a qualquer forma e estão constantemente prontos (e propensos) a mudá-la; assim, para eles, o que conta é o tempo, mais do que o espaço que lhes toca ocupar; o espaço que, afinal, preenchem apenas “por um momento” (BAUMAN, 2001, p.8).

A sociedade coloca o indivíduo na condição de consumidor e forma um estado de eterna insatisfação na comunidade atual. Passamos a procurar constantemente um meio de satisfazer os desejos. Mas estes desejos não serão os últimos e as necessidades não serão totalmente saciadas, pois haverá sempre uma busca por novos desejos e, posteriormente, novas necessidades são formadas.

Assim, tornamo-nos sujeitos líquidos, buscando prazer instantâneo e, posteriormente, sentimos medo de

[...] não conseguir acompanhar a rapidez dos eventos, ficar para trás, deixar passar as datas de vencimento, ficar sobrecarregado de bens agora indesejáveis, perder o momento que pede mudança e mudar de rumo antes de tomar um caminho sem volta (BAUMAN, 2009, p.8).

A solidez de imagem dos indivíduos, antes firme e inabalável, está derretendo, transformando-se num estado líquido que tem como principal

característica a capacidade de moldar-se às diversas culturas. Derreter os sólidos significa eliminar o que se considera irrelevante e avançar na política, na ética e na cultura. O fato é que o indivíduo conserva algumas de suas características, porém não estará preso à uma única forma.

Percebe-se a formação de um ciclo no qual a sociedade se tornou insaciável. As pessoas buscam sua identidade não naquilo que são, mas naquilo que consomem, tornando-se, por consequência, aquilo que compram. O homem comum de hoje está exposto a mais comerciais de TV do que as pessoas viam anos atrás. Ou seja, ele vive as tentações diariamente.

Na esfera sólida e antiga, existia a exaltação da ordem como uma forma de construir uma vida repleta de estabilidade e de segurança. No mundo moderno e líquido, Bauman (2001) alerta que já não podemos mais contar com a segurança. Vive-se com a sensação de estar constantemente em modo flutuante e a garantia é apenas a da incerteza, principalmente em relação ao prazer e à felicidade:

Os mal-estares da modernidade provinham de uma espécie de segurança que tolerava uma liberdade pequena demais na busca da felicidade individual. Os mal-estares da pós-modernidade provêm de uma espécie de liberdade de procura do prazer que tolera uma segurança individual pequena demais. (BAUMAN, 1998, p.10).

Na era sólida, as pessoas eram submetidas a um Estado ordenador, podendo ter a liberdade de construir suas vidas individualmente. Na era líquida, as pessoas que compõem a grande parte da sociedade foram designadas livres. Assim, a segurança social que antes garantia a segurança contra todos os problemas individuais se desfez, colocando as pessoas na responsabilidade dos seus próprios problemas.

A insegurança em relação ao futuro acontece justamente pelo fato do poder líquido não ser mais público (voltado para a manutenção e segurança do mundo). O preço pago para a vida em comunidade é a liberdade individual. Se o indivíduo deseja segurança, deve recusar sua liberdade (identidade) para ser fiel ao grupo. Identidades e comunidades podem ser vistas como soluções para a insegurança, modificando-se para ser o propósito de saída para os problemas.

O que acontece de fato é que a solidez das instituições, como a família, o governo e as relações interpessoais, alterou-se para um fenômeno de liquefação, ou

seja, um “derretimento do sólido”, expressão utilizada pelo autor em *Modernidade Líquida*.

As pessoas não possuem individualidade em suas decisões (apesar de terem a ilusão de que estão fazendo de acordo com a sua individualidade) e se tornam cada vez mais semelhantes uns dos outros, até mesmo quando buscam indícios de que são únicos. Mas a ideia de modernidade não se contenta em apenas derreter os antigos sólidos que moldavam a vida humana, ela almejava acima de tudo o melhoramento e a progressão.

Os sólidos que derretiam eram ressignificados e inseridos novamente. A modernidade pode ser vista como um processo de destruição criativa que retirava as raízes do antigo para enraizá-lo de outra maneira.

Agora o poder é extraterritorial, o que transforma seu objetivo: antes de impor à sociedade uma organização rígida, agora expõe todos os continentes do planeta para a livre ação econômica do mercado capitalista. A alta sociedade não tem mais como meta governar dentro de um território, pelo fato de tornar-se cada vez mais difícil e inacessível. Agora ela governa e vive dentro de fortalezas auxiliadas por sistemas de segurança.

Isso prova que entramos na fase aguda de privatização e individualização, na qual houve a ruptura dos poderes tradicionais, possibilitando a construção da vida de cada um e da sociedade. Como exemplos desse fenômeno temos a expansão livre dos mercados mundiais, a falta de interesse coletivo e o esvaziamento de espaços públicos.

As pessoas foram colocadas na era da comparação, onde elas buscam maneiras de ser diferentes, mas acabam encaixando-se em algum tipo de comunidade estabelecida pela sua convivência.

Com isso, elas não têm mais lugares onde podem se situar de fato, devendo lutar livremente para se colocar em uma sociedade cada dia mais seletiva, tanto economicamente quanto socialmente.

Mergulhamos numa sensação de que tudo está sendo observado e compartilhado por meio das redes sociais. O mundo responde e mostra os acontecimentos quase no mesmo momento que os fatos ocorrem, levando à

exposição simultânea das notícias e histórias atuais, por meio das mídias sociais. Pode-se observar isso nas transmissões ao vivo, nas quais um fato é mostrado ao mesmo tempo que está acontecendo, não havendo qualquer perda de tempo no caminho.

Contudo, um outro lado mostra uma sociedade que busca cada vez mais se expor no mundo digital, com a finalidade de ser vista, curtida e, acima de tudo, notada:

“Talvez alguém passeie pelo seu *website* ou blog ou perfil de rede social e lhe escreva, lhe mande um recado. Assim você se sente realmente membro do mundo, você não foi deixado para trás, você não foi expulso dele, você está dentro” (BAUMAN, 2010).

Há o sentimento de exclusão do resto do mundo caso o indivíduo não esteja inserido no mundo digital. Estaremos dentro do mundo com a ajuda da Internet (online) e da realidade virtual, fora dela a maioria das pessoas não é vista. Isso forma uma sociedade cada vez mais viciada em “ter” para “mostrar”, ainda que sejamos mais livres no sentido de poder fazer o que quisermos.

O indivíduo está fadado a mudar constantemente para que as pessoas o aceitem na comunidade que ele quer estar inserido. E isso tudo conta com a ajuda das redes sociais, nas quais ele mostra o seu modo de vida e o seu modo de compartilhar as vivências.

Praticar a arte da vida, fazer de sua existência uma “obra de arte”, significa, em nosso mundo líquido-moderno, viver num estado de transformação permanente, auto-redefinir-se perpetuamente tornando-se (ou pelo menos tentando se tornar) uma pessoa diferente daquela que se tem sido até então. “Tornar-se outra pessoa” significa, contudo, deixar de ser quem se foi até agora, romper e remover a forma que se tinha, tal como uma cobra se livra de sua pele ou uma ostra de sua concha; rejeitar, uma a uma, as personas usadas – que o fluxo constante de “novas e melhores” oportunidades disponíveis revela serem gastas, demasiado estreitas ou apenas não tão satisfatórias quanto foram no passado. Para apresentar em público um novo eu e admirá-lo no espelho e nos olhos dos outros, é preciso tirar o velho das vistas, nossas e de outras pessoas, e possivelmente também da memória, nossa e delas. Ocupados com a autodefinição e a autoafirmação, nós praticamos a destruição criativa diariamente (BAUMAN, 2009, p. 99-100).

A identidade encontra-se em contínuo estado de nascimento. E, para esclarecer como funciona isso, Bauman explica por meio da metáfora da âncora: a identidade não possui mais raízes, passando a possuir uma âncora. Com a âncora,

basta içá-la e partir para outro lugar. Assim, não há comprometimento com a busca da identidade anterior, podendo “navegar” para outros lugares.

Isso confirma a busca pela aceitação, através da exposição da vida pessoal nas redes sociais, e uma constante insatisfação da sociedade. Essa insatisfação resulta no crescimento do consumo obsessivo-compulsivo pautado na busca de aprovação social.

O aspecto funcional desse fato é que a identidade é fabricada e pode ser descartada no momento que as pessoas acharem necessário, ou seja, quando não se está feliz com o seu “eu”, pode-se descartá-lo e comprar um novo na próxima coleção. Mas a vida humana tornou-se uma luta em busca da vida considerada boa, mesmo com as condições expostas pela coletividade.

Para explicar o funcionamento da vida humana, Bauman utiliza outra metáfora, de Ricouer:

“Vida boa é uma nebulosa, cheia de estrelas e trilhas embaçadas pela poeira. Nada nos garante que a estrela escolhida para iniciar o caminho seja a certa. Na nebulosa não há caminho de volta, só podendo seguir a mesma direção. A única saída é a responsabilidade de escolher qual estrela irá nos guiar” (RICOUER, 1991).

Isto é, para alcançarmos objetivos devemos apostar no talento e nas experiências adquiridas até o momento. Ao mesmo tempo que escolhemos quais decisões tomar, devemos pensar que aquela escolha tem uma responsabilidade no todo. Assim, o medo e a insegurança confrontam a busca da “felicidade” que é obtida consequentemente pelo consumo.

A felicidade não pode ser comprada, pelo fato de que os bens que nos levam até ela não podem ser comprados (amizade, companheirismo, amor). No entanto, os mercados capitalistas atuais vendem a “felicidade” através da venda de produtos e outros bens que podem substituir provisoriamente os bens que não podem ser atingidos.

O auge das marcas nesta era foi o transformar o sonho de felicidade na atual busca incessante de meios para se chegar a isso. Em outras palavras, quem busca marca, grife ou logo deseja o reconhecimento que isso terá perante os outros integrantes da sua comunidade.

[...] ter e apresentar em público coisas que portam a marca e/ou logo certos e foram obtidas na loja certa é basicamente uma questão de adquirir e manter a posição social que eles detêm ou a que aspiram. A posição social nada significa a menos que tenha sido socialmente reconhecida - ou seja, a menos que a pessoa em questão seja aprovada pelo tipo de "sociedade" (cada categoria de posição social tem seus próprios códigos jurídicos e seus próprios juizes) como membro digno e legítimo - como "um de nós" (BAUMAN, 2009, p. 21).

As marcas e as grifes são expressões que se tornaram meios de reconhecimento na sociedade. E elas são as principais preocupações para os indivíduos que buscam a felicidade no mundo do qual fazem parte.

A modernidade torna-se uma máquina social. Na era sólida, o poder era baseado na capacidade de controlar e gerenciar pessoas. Porém, atualmente na era líquida, o poder é baseado no lucro, motivado pelo capitalismo. A modernidade líquida pode ser entendida como o processo de individualização e privatização do espaço público, pautado na dominação econômica do território. Ou seja, a tendência é que a humanidade tenha cada vez menos espaço físico e cada vez mais espaço virtual disponível.

## 5.2 A revolução digital

Ladislau Dowbor (2002) analisa a revolução das tecnologias de comunicação e informação. Ela consiste em uma transformação das áreas que envolvem economia, política, cultura e a própria organização do tecido social. O autor dedica-se à era digital que traz mudanças para a dinâmica urbana, caracterizando uma maior rapidez na propagação da informação e na facilidade que o usuário expressa suas opiniões e se relaciona com os outros.

De forma instantânea, ele compartilha interesses e objetivos comuns, sejam eles de origem afetiva ou profissional.

A publicidade deixa assim de ter uma dimensão predominantemente informativa, tornando-se um elemento de valorização cultural, de reconstrução de identidade para uma sociedade de identidade cada vez mais perdida. O elemento cultural deixa de ser *superestrutura*, torna-se o processo central da reprodução econômica, o *locus* privilegiado de geração de lucro (DOWBOR, 2002, p. 17).

A conectividade, de acordo com Dowbor (2002), é instantânea, podendo ser de qualquer lugar para qualquer lugar. Seja no trabalho ou na residência, a internet coloca à disposição do usuário o conhecimento e os recursos necessários, possibilitando a comunicação e a formação do que é chamada de sociedade em

rede. Nela, há uma transmissão social tão ampla que é gerada também uma sociedade de conhecimento, do mesmo jeito que tivemos no passado, quando foram formadas as sociedades agrária e industrial.

As marcas controlam a cultura fascinada pelo consumo, tão presente no capitalismo. Ela ocasiona desdobramentos sociais e psicológicos que vão muito além do apelo visto nos comerciais. A intensidade e o ritmo das transformações geram uma nova postura. A área financeira é manipuladora, devendo-se ao fato de que a produção continua presa às exigências dos produtos materiais. Assim, o indivíduo que controla as representações de riqueza passa a gerenciar o sistema.

Sérgio Mattos, autor do livro *A revolução digital e os desafios da comunicação*, também elucida o aspecto da distribuição de informação no século XXI:

Uma verdadeira revolução digital está ocorrendo aceleradamente porque a produção e distribuição de conteúdo, antes concentradas nos veículos de comunicação de massa, representados pela televisão, rádio, imprensa, está experimentando uma fase de transição na qual as formas de produção e distribuição de informação passam a ser feitas de forma individualizada (MATTOS, 2013, p. 112).

Mattos (2013) percebe que os valores associados e a identidade criada através de associações infinitamente repetidas são os caminhos para se obter o lucro. A vontade não é mais o complemento da necessidade, tornando-se o fator central de geração de valor de troca.

Hoje em dia, com os meios de comunicação, tornou-se fácil articular os preços. A disseminação das mídias tem contribuído para a redefinição de conceitos, inclusive os de ética e privacidade. Estes conceitos estão sendo modificados devido à sua influência nas tecnologias digitais, passando a ter a finalidade de interatividade e acesso.

O sistema digital, segundo Mattos (2013) “[...] rompeu com o modelo de produção e distribuição da informação de *um-para-todos*, pois no ciberespaço a relação acontece de *todos-para-todos* [...]” (p. 8). Essa inovação é incorporada à uma forma imediatista de interação, compactuando com a flexibilidade que a tecnologia digital oferece. É um momento no qual as mídias fazem análise de dados devido ao volume, variedade e velocidade na qual são produzidos. O desafio da

comunicação vem com o processo de produção e distribuição de conteúdo, passando pela adaptação dos modelos de negócio praticados.

A aceleração das mudanças sociais leva os grupos de mídia convencional a fazer novos investimentos e encontrar um novo plano de negócio. Esses investimentos visam a lucratividade e a distribuição em contrapartida da produção de informações. A tendência é que a cultura de massa se transforme em uma cultura cada vez mais interativa e colaborativa, através das tecnologias digitais.

Além de Dowbor e Mattos, um importante autor busca a compreensão desse contexto. Pierre Levy (1999) discursa sobre a engenharia dos laços sociais, baseado na ideia de explorar ao máximo todas as riquezas humanas existentes nas populações.

Levy projetou um programa de informática, nomeado "árvores de conhecimento", que permitia revelar as qualidades das pessoas aos membros de uma coletividade, formando uma maneira da comunidade recorrer aos membros. Hoje em dia, esse tipo de programa acontece através da Internet.

A sociabilidade dos indivíduos passa pelos laços sociais, sendo reflexo dos processos de inteligência, de troca de conhecimento e de imaginação. Cada um participa da comunidade de acordo com seus gostos, paixões e interesses. Assim, as comunidades virtuais tornaram-se grupos de discussão nos quais ocorre uma troca de informações entre os membros, criando o que foi chamado de memória coletiva.

Para Levy, isso foi possível somente através da consolidação do ciberespaço.

O ciberespaço (também chamado de rede) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não somente a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo (LÉVY, 1999, p. 17).

Assim, a construção da sociedade acontece simultaneamente ao aprendizado coletivo. A humanidade é baseada na diversidade, o que aumenta o leque de opções disponíveis. A Internet tornou-se o polo mundial, o centro virtual que reúne todas as informações pelo acesso a uma diversidade ainda maior e que contém a memória da humanidade. O ciberespaço (ou Internet) possui a maior parte do conteúdo das bibliotecas, dos museus, dos artigos das mídias e de todas as

mensagens produzidas pelos seres humanos, acessíveis de forma gratuita e mundial.

O principal problema é cada vez mais atrair, canalizar, estabilizar a atenção. E ocorre que a melhor forma de polarizar a atenção, em um mercado tão livre e aberto quanto o ciberespaço é prestar serviço, escutar exatamente o que querem as pessoas – sonho, amor, jogos, saber, mercadorias de todos os tipos – e dar isso a elas. Senão, elas irão para outro lugar, muito rápido, num só clique (LÉVY, 2004, p. 179).

Atualmente, atitudes e opiniões são expressadas de maneira mais direta na Internet. Os conteúdos são moldados e, por isso, instantâneos. O aspecto interativo desse meio atrai a atenção e passa a mensagem rapidamente. Dentro desse contexto, o principal interesse das marcas é a busca de informações a respeito do que é dito sobre elas. A intensificação do uso das redes sociais trouxe novas opções na comunicação.

A liberdade de comunicação que temos com a Internet proporciona uma democracia virtual, na qual existe um desejo maior de transparência em relação aos governos e às grandes empresas. Está ocorrendo uma mutação na forma de comunicar, utilizando cada vez mais as mídias sociais e suas ferramentas. Esses aspectos desencadeiam em uma transformação cultural, onde cada um se preocupa com a imagem que será passada diante da sua exposição diária e consciente.

A Internet está se expandindo e, como consequência, conectando pessoas diferentes. Ela revoluciona a maneira como os humanos se comunicam, transformando a forma de se expressar. Hoje em dia, a sociedade tem acesso à rede. O mundo midiático-globalizado está moldando uma nova forma de pensar e de ver os fatos.

A cultura originada é incerta, pelo fato dela não seguir normas e não ser possível prever seu futuro. Mas ao mesmo tempo é ampla, pois pode receber todos, ao mesmo tempo e de uma maneira que emissor ou receptor sejam capazes de obter novas informações. Isso aproxima os indivíduos independente de qualquer distância real ou física, através de ações, pensamentos e valores que se desenvolvem no ciberespaço. Seus gostos, suas ambições, seus desejos e seus interesses são expressados de forma direta e de fácil acesso por meio da Internet. Assim, uma nova forma de cultura é instituída, na qual todos podem expressar o que querem, quando querem. A ela damos o nome de cibercultura.

Levy explica ainda o novo tipo de conexão, denominando-a interconexão. Ela é a relação estabelecida entre a humanidade interligada dentro da rede e, portanto, pode receber e emitir dados em qualquer hora e lugar. A interconexão não tem fronteiras, dando a sensação de que tudo é instantâneo. A partir desse modo de conexão, é formada a inteligência coletiva, um conhecimento gerado a partir das interações e compartilhamentos dos internautas. Ela é baseada no intelecto e nos interesses iguais. Entre si, os internautas trocam informações, independente da sua localização. A inteligência coletiva é construída no compartilhamento de ideias, deixando de ser um bem individual. Os dados são difundidos pelas comunidades virtuais, indicando que desde a sua essência é um bem coletivo, onde os usuários se ajudam e tem acesso a todo o conhecimento produzido.

Dessa forma, a cultura da Internet, conhecida como cibercultura, mostra um rumo onde todos os indivíduos estarão cada dia mais conectados e motivados pela opinião dos demais.

### **5.3 Rede Social**

A rede social é uma concepção antiga. Ao nascer, todo ser humano automaticamente faz parte de uma rede social. A princípio, a família é a primeira da qual ele faz parte. Posteriormente, os amigos, quaisquer que sejam eles. E, finalmente, a rede social avança para o ramo profissional, na faculdade ou no trabalho. Ela é formada a partir da necessidade das pessoas em comunicar-se com as outras, originando elos sociais que são determinados por afinidades e vínculos que elas têm em comum. Essas ligações podem ser feitas através da localização, dos interesses, ambições, pensamentos e atividades de cada um. Em outras palavras, a conexão entre as pessoas e a sua necessidade de comunicar proporcionam a criação das redes sociais.

Derivada de um aspecto físico das relações, a rede social definida como *offline* é aquela que foi formada desde a concepção do ser, através das trocas de informações e de linguagem. A rede social *online* é aquela formada através da Internet, na qual as ferramentas utilizadas na comunicação possuem perfis de usuários, compartilhamento de conhecimento e criação de coletivos.

Raquel Recuero, professora e pesquisadora da área de comunicação e informação, atesta que:

[...] as redes sociais online são essencialmente diferentes das offline, embora possam refletir estas de forma parcial [...]. Assim, as redes sociais na Internet não deveriam ser vistas como um reflexo completo das redes sociais offline, mas como desveladoras de vários aspectos destas e como complexificadoras de seu espaço de atuação. É inegável que a apropriação das ferramentas vai afetar as redes sociais offline, pois há maior espaço de circulação de informações, por conta da maior clusterização das redes online e da maior conectividade. (RECUERO, 2009)

A finalidade das redes sociais *online* é aproximar os seres humanos que têm interesses e ideais em comum. Dessa forma, algumas foram elaboradas com especificidades. Ou seja, foram criadas para certos tipos de interesses. No momento que as pessoas são conectadas por meio de computadores, Recuero (2009) define que as redes sociais na Internet proporcionam a mesma relação entre elas. A diferença é que, mesmo os usuários sendo os mesmos seres sociais da rede social *offline*, o vínculo é construído através dos computadores, *smartphones* e *tablets*. Para isso, foi criada uma interação de comunicação simples, permitindo fazer publicações e atualizações rapidamente, e que todo o seu grupo possa visualizar.

#### **5.4 Mídia Social**

A mídia social é a plataforma utilizada pelo usuário para facilitar a conexão entre as redes sociais. Ela veio antes da Internet e sempre foi utilizada pelos canais de comunicação em massa, como TV, jornais e revistas.

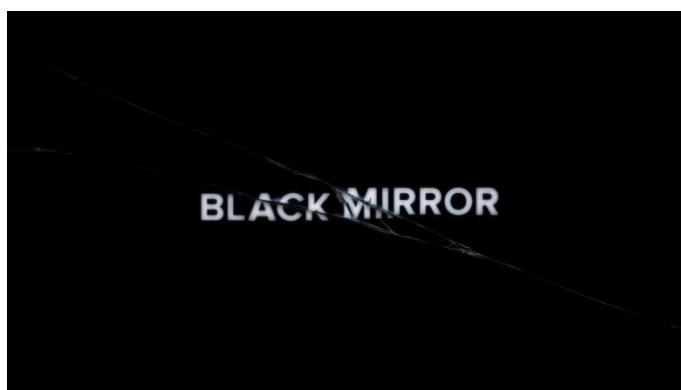
As mídias sociais na Internet são as plataformas que fazem o papel de acelerar a conexão entre os indivíduos, mas essas plataformas evoluíram de tal forma, que permitiu uma interação mais fácil entre seus usuários. As fotos, os vídeos, os e-mails e os chats são meios que as mídias sociais utilizam para alcançar essa conectividade, assim como a extensão de onde eles se expressam. E, gradativamente, o modo como cada um percebe essas ferramentas, sejam elas com a finalidade de comunicar, entreter ou relacionar.

Recuero diz que “a mídia social é o conjunto de dinâmicas da rede social”. Ou seja, as mídias sociais executam o desenvolvimento das redes sociais, interligando todos através de uma ou mais plataformas. Conforme as pessoas debatem e se conectam online, o diálogo se torna mais próximo e o compartilhamento de informações é algo comum. Dessa forma, o ciberespaço, por meio das interações nas mídias sociais, é o mecanismo utilizado pela sociedade para se relacionar e comunicar ao mundo o que é desejado.

## 6 A SÉRIE E O MUNDO REAL

*Black Mirror* é uma série de ficção científica britânica criada pelo jornalista, crítico de mídia e produtor Charlie Brooker, em 2011. Apesar de designada como série de TV, os capítulos possuem histórias diferentes, ocasionando uma ligação entre um e outro somente na temática. Seu conteúdo propõe uma abordagem da presença da tecnologia na vida moderna, relacionando as questões sociais e suas consequências.

Figura 1 – *Black Mirror*



Fonte: NETFLIX, 2016

A tradução literal “Espelho Negro” denota a ideia da tela de TV, monitor ou smartphone, que pode ser encontrada em qualquer lugar, como na palma da mão. É basicamente a demonstração do que a vida social em rede causa: uma dependência virtual. Além disso, a arte e a identidade visual usadas na série indicam que, no final dos episódios, o espectador encara o “Espelho Negro” do monitor ou da TV.

Concentrada em temas obscuros, *Black Mirror* apresenta uma sociedade que reflete um futuro desenvolvido pelas tecnologias digitais. Ao longo dos episódios, vemos os indivíduos cada vez mais presentes no mundo virtual e ocupados no mundo real. Mesmo aparentando não ter relação entre eles, dando a possibilidade do espectador assistir em qualquer ordem, a série indica que todos os episódios estão incluídos no mesmo tempo. Isso mostra que alguns episódios acontecem no mesmo universo físico e psicológico.

A sociedade retratada é vista a partir das consequências tecnológicas, apresentando fatos midiáticos e uso de dispositivos digitais (*smartphones*, computadores, *tablets*). Ela discute uma sociedade futurística que a todo tempo é confundida com a sociedade na qual vivemos. As ferramentas digitais e os seus

sistemas estão em um contexto que pode ser associado ao presente. É comum vermos as pessoas juntas em restaurantes, estabelecimentos, em casa, mas que não estão conversando entre si. Elas conversam com outros indivíduos, virtualmente, através do celular. Dessa maneira, as relações vazias observadas atualmente são retratadas de forma natural. A sociedade fechada no próprio mundo virtual é simbolizada pela falta do contato real entre as pessoas.

Figura 2 – Sociedade retratada na série



Fonte: NETFLIX, 2016

Isso causa certo estranhamento no espectador, pois os episódios se apresentam como uma possível situação da realidade. Esse estranhamento é causado pela projeção do uso da tecnologia e suas consequências. Ao longo dos episódios, é passada a impressão de que os acontecimentos ocorrem em um presente alternativo ou em um futuro que está próximo.

No desenvolvimento da sua narrativa, questões como a viralização dos conteúdos *online*, os mecanismos de censura, o confronto entre mídias tradicionais e mídias digitais, o controle da opinião pública, a exposição da vida privada e a busca da imagem perfeita são colocadas em pauta. A criação de Brooker emprega a ficção científica como meio para tratar problemas contemporâneos, provocado pelos processos de midiatização na vida social.

A série foi transmitida pela primeira vez na emissora Channel 4, no Reino Unido. Premiada em 2012, *Black Mirror* ganhou como Melhor Filme para TV/Minissérie de TV no International Emmy Awards (INTERNATIONAL EMMY AWARDS OFFICIAL WEBSITE, 2012). A atriz Bryce Dallas Howard recebeu uma indicação no Screen Actors Guild Award pela sua atuação no episódio *Nosedive* (SCREEN ACTORS GUILD AWARDS OFFICIAL WEBSITE, 2016).

A partir de 2015, suas três temporadas passaram a compor a lista de programação no Netflix, causando interesse do público e da crítica. Na série, cada episódio tem um elenco diferente, um cenário diferente e enredos diferentes. Em comum: a tecnologia e suas consequências.

No mundo apresentado no episódio *Nosedive* (Queda Livre, em português), as pessoas são avaliadas a cada serviço prestado ou consumido. As interações entre as pessoas e as fotos postadas são colocadas em *rankings*, da mesma forma. O cotidiano é uma constante avaliação, desde o vestuário, até onde a pessoa mora, passando pelo que ela adquire durante o dia. Em outras palavras, o modo de vida de cada um na série é o que evidencia como as pessoas são resumidas a um número, uma média digital e social que revela um conceito antecipado de personalidade.

Figura 3 – Representação das notas sociais



Fonte: NETFLIX, 2016

Hoje em dia, muitas relações já acontecem assim. Notas altas expandem caminhos e disponibilizam serviços melhores que as notas baixas. Podemos observar isso na pontuação de crédito, onde o cálculo feito pelos bancos tem a finalidade de medir e classificar se um indivíduo deve ou não, assim como qual será o maior valor para ele e sua taxa de juros. Nesse tipo de pontuação, o principal objetivo é evitar emprestar dinheiro para quem tem chances de não pagar.

As redes sociais estão presentes neste *ranking*. As empresas analisam o perfil e o crédito, observando as informações que o cliente expõe na internet. Assim, o cálculo inclui os dados informativos do Facebook, somado ao que ele posta, curte e compartilha nas demais redes.

O exemplo mais comum atualmente é o sistema do Uber, serviço de transporte privado urbano que utiliza dispositivos móveis e revolucionou o mercado,

tornando-se um concorrente para táxis e carros próprios. No sistema, tanto consumidores quanto funcionários se avaliam. Motorista e passageiro se dão notas ao final de cada corrida, cada um deles dando um valor geral àquela pessoa. Aquela nota comporá uma média que representará o indivíduo dentro do aplicativo e isso será observado pelo próximos passageiros e motoristas. Ou seja, a nota digital vista nesse tipo de caso é uma preocupação que circunda a sociedade envolvida.

A China planeja ampliar isso. Ela pretende implementar um sistema que deixa claro esse crédito social. A estrutura pensada será utilizada para avaliar a confiabilidade e lealdade política de cada indivíduo ou companhia. O *ranking* é baseado na coleta de dados de pessoas e empresas, tanto pessoais quanto financeiros. Considerando o seu desempenho político, social e comercial, isso totaliza uma pontuação, levando em conta todas as informações disponíveis sobre ela no mundo real e na internet. Ser visto como um cidadão com média baixa resultará em penas como: não se hospedar em determinado hotel, não viajar em lugares mais confortáveis e até mesmo não poder colocar seus filhos para estudarem em boas escolas.

Para isso, são considerados crimes, violações, critério sociais e políticos. Após um cidadão ser definido como suspeito, um procedimento administrativo seria feito para verificar se ele é declarado como “entidade pouco confiável”. O objetivo do governo chinês é que o sistema esteja operando em 2020 (EL PAÍS, 2016).

Portanto, o tema refletido na série é atual e mostra como as mídias sociais influenciam a vida e o comportamento da sociedade. A produção de *Black Mirror* traz um discurso político inteligente, agudo e articulado para expressar os problemas vividos pelo ser humano na era da tecnologia.

### **6.1 *Nosedive* - Queda livre (Alerta Spoiler)**

No episódio *Nosedive*, Lacie Pound é uma mulher aparentemente comum que vive uma vida normal. Tem a sua rotina, faz seus exercícios físicos e cuida da sua casa. O que chama atenção não é o fato das suas atividades serem diferentes ou estranhas, mas o fato dela se importar com a percepção que os demais têm do que ela faz. Ela se dedica a treinar maneiras de agradar as pessoas (NOSEDIVE, 2016).

Figura 4 – Lacie Pound



Fonte: NETFLIX, 2016

Na sociedade apresentada, os indivíduos são ranqueados de acordo com as notas que os outros dão aos demais. Em outras palavras, cada pessoa dá a alguém uma determinada avaliação simultaneamente à de outra pessoa. Todas as notas são visualizadas nos celulares, o que releva a rapidez do cálculo. Deste modo, o status social dita quais serão as regras da pirâmide econômica. Cada pessoa luta para aumentar seu score na sua mídia social, avaliando o comportamento das demais durante o dia. E isso define quais produtos o indivíduo pode usar, a localização da sua moradia, quais lugares pode frequentar e, conseqüentemente, com quem ele se relaciona (NOSEDIVE, 2016).

Figura 5 – Atendente na cafeteria

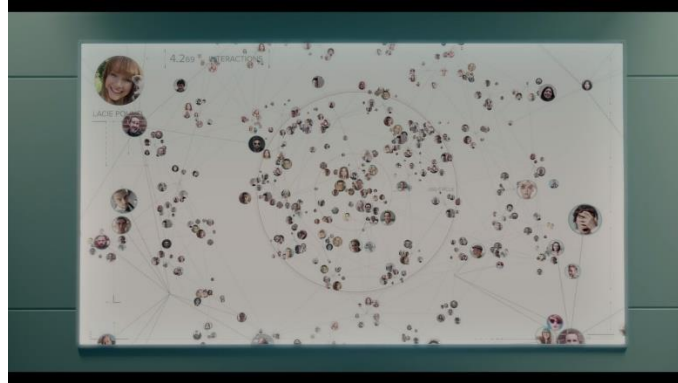


Fonte: NETFLIX, 2016

Lacie busca sempre a perfeição em satisfazer as pessoas com quem ela se relaciona. Sua obsessão é chegar ao topo da sociedade, passando a viver ao lado de pessoas ricas, bonitas e, em tese, perfeitas. Seu maior sonho é sair de onde mora com seu irmão e ir para um condomínio onde a alta sociedade reside. Ela tem 4,2, no total de 5 e, para conseguir seu objetivo, precisa de 4,5 para entrar no

Programa de Influenciados Premium. Ao fazer parte do programa, ela tem 20% de desconto no aluguel (NOSEDIVE, 2016).

Figura 6 – Esfera de influência de Lacie



Fonte: NETFLIX, 2016

No entanto, seu irmão Ryan é uma pessoa que não liga para o sistema, mostrando que ainda existem pessoas que não se importam com as aparências e o *ranking*. Eles sempre discutem sobre o modo como Lacie se comporta, potencializando uma sociedade mais presente no mundo virtual e ocupada no mundo real (NOSEDIVE, 2016).

Figura 7 – Avaliação no mundo virtual



Fonte: NETFLIX, 2016

No elevador do seu trabalho, ela encontra Bethany (uma mulher mais velha) e nesse momento é mostrada a tecnologia das lentes de contato. Elas funcionam como uma extensão visual da tela do smartphone, mostrando aos olhos a página do perfil e sua avaliação. Nesse contexto tecnológico, ambas observam o que vem ocorrendo nas suas vidas para que possam continuar a conversa no elevador. Isso é o que faz elas continuarem o papo sem ficar com um clima desgastante (NOSEDIVE, 2016).

Figura 8 – Perfil de Bethany Jones



Fonte: NETFLIX, 2016

Buscando subir sua média, ela faz consultas com especialistas que orientam as pessoas à uma expansão pública em curto tempo, uma simbolização do psicólogo da sociedade tecnológica que estima o círculo social de Lacie. O principal caminho é conhecer gente e se relacionar com pessoas de notas altas, obtendo notas altas em troca das mesmas. Funções como “curtir” e “amei” são usadas no momento de medir e quantificar quanto um indivíduo merece. Uma clara alusão a redes sociais como Facebook e Instagram. Assim, o esforço que fazemos para construir os perfis das redes sociais revela a relação com o mundo real (NOSEDIVE, 2016).

Figura 9 – Consulta com especialista

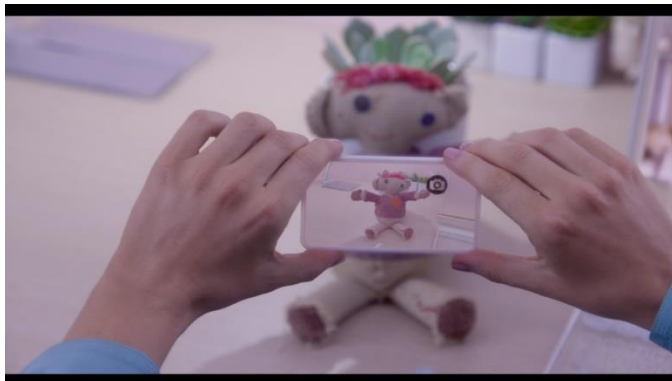


Fonte: NETFLIX, 2016

Lacie, já na sua nova fase, começa a forçar a simpatia para que subam a sua nota e calcula quando postar fotos para que tenha um maior alcance. Em uma de suas tentativas, utilizando um boneco (Mr. Rags), Lacie alcança Naomie Blestow, a mesma amiga que a ajudou a fazer o brinquedo. Naomie tem média alta e faz parte do topo da classificação. Ela liga pra Lacie e convida a amiga para ser madrinha do

seu casamento em Port Mary, repleto de convidados da alta sociedade com notas acima de 4,6 (NOSEDIVE, 2016).

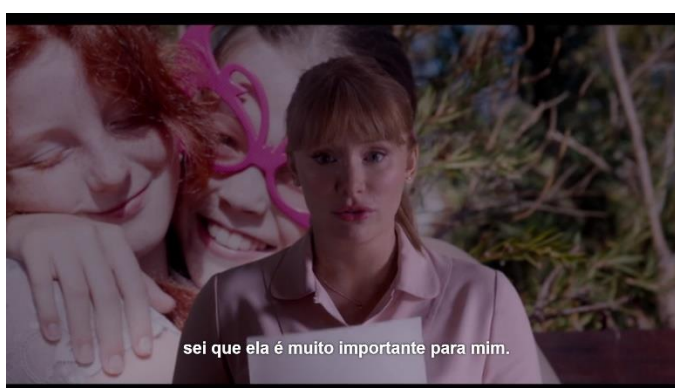
Figura 10 – Foto do boneco Mr. Rags



Fonte: NETFLIX, 2016

Surge a melhor oportunidade para que Lacie consiga chegar na camada social que deseja, através de um discurso que deveria realizar no dia do casamento. A contradição dessa relação é que Naomie na realidade não é amiga de Lacie, demonstrando isso no passado quando fez coisas ruins com ela. Ryan (irmão de Lacie) questiona o motivo dela estar fazendo isso. Mas mesmo assim Lacie fica empolgada, passa por cima disso e se prepara para o dia da sua ascensão, treinando as “caras e bocas” para o momento do discurso da sua amiga influenciadora (NOSEDIVE, 2016).

Figura 11 – Lacie treinando seu discurso



Fonte: NETFLIX, 2016

Na noite da sua viagem até Port Mary, começam a ocorrer diversas situações aparentemente normais, mas que fazem as pessoas darem nota baixa para Lacie. Esbarrar sem querer e derramar bebida e atrasar para entrar no taxi costumam pontos importantes para ela. Com pouca paciência, discutir com a atendente da companhia

aérea, e como consequência ser expulsa do aeroporto levam Lacie a ser punida com a perda de 1 ponto na sua média, ficando com 3,1 depois dos acontecimentos (NOSEDIVE, 2016).

Após esse inconveniente, ela tenta alugar um carro. Porém, como dito anteriormente, a pirâmide econômica define onde a pessoa mora, qual carro pode alugar e qual serviço que pode ter. Com a nota 3,1, ela só tem permissão de alugar um carro mais antigo. Lacie decide ir ao casamento dirigindo um carro antigo e não compatível com o seu padrão, pois por mais que demore, ela não pode perder tudo faltando ao evento (NOSEDIVE, 2016).

No meio da viagem, o carro fica sem bateria e a tentativa de carregá-lo é inútil, pois não existe tomada para o modelo alugado. Ela tenta prosseguir a viagem a pé, pedindo carona na beira da estrada. Mas todos veem sua pontuação, já abaixo de 3, e não param para ajudar. Uma senhora chamada Susan cuja nota é 1,4, dirigindo um caminhão, oferece carona e, a princípio, Lacie não aceita. Ela teme aceitar e ser avaliada pelas pessoas. Mesmo possuindo uma nota baixa, ela ainda se sente na qualidade de julgar por causa da nota (NOSEDIVE, 2016).

Figura 12 – Lacie pedindo carona



Fonte: NETFLIX, 2016

Durante a carona no caminhão, Susan conta a história da sua vida. Ela já possuiu nota 4,6, mas largou tudo e se tornou 1,4 ao ver que esse sistema de média digital não permitiu que seu marido fosse tratado de um câncer. 0,1 de média fez com que seu marido morresse por ter dado lugar a alguém mais exclusivo. A senhora revela uma verdade para Lacie: as pessoas não se importam com as outras. As notas negativas não afetam a vida dos outros, apenas as próprias vidas.

E a sinceridade e o que é verdadeiro estão sendo ocultados pelo sistema que todos parecem estar felizes (NOSEDIVE, 2016).

Figura 13 – Susan e sua nota social



Fonte: NETFLIX, 2016

Susan deixa Lacie próximo a Port Mary e ela consegue chegar mais perto do local do casamento através de um grupo de jovens que ia para uma convenção na mesma cidade. Quando está no ônibus da convenção, a caminho do casamento, Naomie liga e diz para ela não ir mais, pois uma pessoa com nota 2,6 denegriaria a imagem dela e do seu futuro marido. Nesse momento, um dos grandes fatos se revela. Naomie estava interessada apenas no potencial e na influência da amizade estabelecida entre duas pessoas com notas acima de 4,2, assim como Lacie. Todo o discurso, todas as postagens, todas as fotos e ligações que envolviam as duas eram apenas pretexto para elas terem ascensão social (NOSEDIVE, 2016).

Lacie está determinada a fazer seu discurso no casamento, até como uma forma de libertação. Não se importando como ela vai chegar à festa, ela consegue um quadriciclo emprestado e entra escondida na festa. Após várias dificuldades e de ter caído na lama, Lacie finalmente consegue chegar ao microfone do evento. Ela está alterada e faz seu discurso de outra maneira, mais natural. Ela fala que é uma das amigas mais antigas da noiva e que tinha inveja da amiga, pelo fato de ter feito novos amigos e substituído a sua amizade. Ao tentar continuar o seu discurso, o marido de Naomie tenta se aproximar para encerrar aquela cena. Mas, ela está tão determinada em falar tudo que pega uma faca, ameaçando o noivo. Nessa pequena fuga, Lacie cai no chão depois de uma moça colocar o pé propositalmente e dois seguranças a prendem (NOSEDIVE, 2016).

Figura 14 – Lacie no casamento



Fonte: NETFLIX, 2016

As cenas que encerram o episódio são as mais chocantes e realistas para Lacie. Na prisão, as lentes de contato são retiradas e a extensão visual da tela do celular (com o score) não é mais visualizada. Quando ela está na cela, percebe que um preso a está observando. Depois de se olharem, os dois tem o momento mais libertador do episódio falando um para o outro as suas opiniões reais, o que literalmente cada um pensa sobre o outro naquele momento. Nenhum tipo de mídia tecnológica impõe padrões e dita como as pessoas devem agir. Ali, eles podem ser o que eles realmente são, inclusive com xingamentos. Ambos dizem aquilo que avaliaram naturalmente, sem se importar com a opinião ou ofensa de ninguém (NOSEDIVE, 2016).

Figura 15 – “Prisão”



Fonte: NETFLIX, 2016

Tudo termina quando se percebe que eles continuam presos. Contraditoriamente, não no mundo tecnológico. Eles estão presos no mundo real, mas livres para poderem ser os seus perfis verdadeiros (NOSEDIVE, 2016).

## 7 LACIE POUND, MODERNIDADE LÍQUIDA E REVOLUÇÃO DIGITAL

É necessário explicar que o episódio retrata de forma crítica uma sociedade medida pela sua influência na rede, assim como a tecnologia envolvida para fazer parte do mundo dela. O prestígio, a importância e o crédito de cada indivíduo definem qual segmento o indivíduo pertence.

A partir do estudo da humanidade feito por Bauman (2009) e observando as ações dos convívios sociais, podemos ver aspectos da série que ilustram uma perspectiva do mundo real. A sociedade representada mostra que as pessoas estão cada vez mais preocupadas com a imagem que passam para as demais. A eterna insatisfação perpassa a forma como os personagens satisfazem seus desejos.

Atualmente, os desejos são colocados à mostra nas redes sociais, assim como a imagem que é almejada. Isso ilustra que a modernidade líquida está presente nessas relações, definindo a valorização do instantâneo como uma premissa para ser feliz e fazer parte da sociedade.

Isso é mostrado no episódio, ocorrendo a representação do sujeito líquido, analisado por Bauman (2009), na qual há um medo profundo de não ser aceito pela sociedade. Em outras palavras, a série representa uma sociedade na qual a maioria dos indivíduos mantém propriedades, mas não para sempre, pois ele deve buscar sua identidade naquilo que compartilha e expõe para o mundo. Esse compartilhamento de informações define quem ele é e qual a sua liberdade no meio.

A segurança social é retratada na maneira como as pessoas se preocupam com a sua imagem. A responsabilidade de cuidar do seu perfil traz os próprios problemas de convivência como um elemento avaliador na nota social. Como cada um é avaliado simultaneamente, o controle social é feito pelo cálculo das notas concedidas, colocando em questão uma sociedade na qual não são necessários policiais, apenas seguranças ou moderadores de notas.

Na vida real, observa-se uma sociedade que se tornou insaciável, no sentido de que tudo que se consome é transformado automaticamente na representação de qual faixa da sociedade corresponde. Ou seja, a exposição daquilo que é consumido mostra aos outros qual lugar da pirâmide econômica faz parte. Bauman (2009)

considera que a vida líquida moderna traz o fim das principais utopias sociais, e com ela a ideia da “boa sociedade”.

Lacie e a humanidade proposta na série provocam essa discussão, mostrando uma forma de organização na qual todos devem seguir parâmetros para serem aceitos, além de utilizarem as redes sociais para mostrar sua presença. Nela, há a representação do preço pago para vida em comunidade, afirmado por Bauman (2009): a liberdade individual. Lacie abre mão da sua para ser fiel ao grupo que deseja fazer parte. O desejo é explícito de uma forma cinematográfica, trazendo à tona se esse ele faz parte de algo que pesa mais que a vontade de ser o seu verdadeiro perfil.

O filósofo constata que “a tarefa dos indivíduos livres era usar a sua nova liberdade para encontrar o nicho apropriado e ali se acomodar e adaptar: seguindo fielmente as regras e modos de conduta identificados como corretos e apropriados para aquele lugar” (p.13). O autor ainda explica que:

o que está ocorrendo não é simplesmente outra renegociação da fronteira notoriamente móvel entre o privado e o público. O que parece estar em jogo é uma redefinição da esfera pública como um palco em que dramas privados são encenados, publicamente expostos e publicamente assistidos. A definição corrente de “interesse público”, promovida pela mídia e amplamente aceita por quase todos os setores da sociedade, é o dever de encenar tais dramas em público e o direito do público de assistir à encenação. (BAUMAN, 2001, p. 83)

A série demonstra uma sociedade de semelhantes, onde todos os indivíduos buscam o mesmo objetivo. Mesmo quando buscam ser únicos, a falta de individualidade nas decisões é visualizada nos comportamentos das pessoas. A era da comparação é a base do mundo indicado no episódio. Cada um encaixa-se na comunidade estabelecida pelas pessoas que convive. O indivíduo que quer ser reconhecido pela sociedade precisa deixar-se seduzir pelo espetáculo da mídia e render-se às suas regras.

Para isso, a encenação faz parte das relações. A publicação faz qualquer ação deixar de ser privada, o que faz com que os indivíduos busquem confirmação social e receptividade através da forma como atuam uns com os outros, assim como a definição do seu *status* na rede social. A atual fase de privatização e individualização vivida pela sociedade manifesta essa constante atuação, pois é por meio dela que todos podem chegar ao nível social cobiçado.

O episódio retrata o sentimento de exclusão por não estar dentro do mundo digital, onde todos buscam ser notados. Assim como a sociedade que se viciou em “ter” para “mostrar”, fechando um ciclo onde a encenação é a ferramenta para chegar ao que é pretendido. As identidades estão em contínuo processo de transformação, elucidando o processo de aceitação social por meio das redes sociais. Cada um tem como objetivo principal a utilização da mídia social para mostrar o seu modo de vida e as suas experiências.

Dessa forma, é relevante refletir sobre o papel das mídias sociais nas relações. Após a revolução digital, elas transformaram a organização do tecido social. A propagação de conteúdo rápida e fácil expressa a forma como o usuário coloca as suas opiniões e se relaciona com as outras pessoas. Dowbor (2002) define essa forma instantânea de compartilhar interesses, onde o indivíduo propaga o que entende ser necessário para que sua imagem seja reconhecida e respeitada. Além disso, o autor questiona os desdobramentos sociais e psicológicos que fazem parte dessa nova sociedade: líquida e digital.

Em *Nosedive*, esta é a sociedade representada. As pessoas se importam com a sua imagem, por isso utilizam a forma de propagação de conteúdo mais rápida para expor as provas da sua existência e da sua relevância, através da mídia social. Tudo isso em meio a pessoas que a cada momento tornam-se aquilo que devem ser, sendo guiadas pela encenação que cada situação precisa. A liquidez do indivíduo tem como consequência a constante mudança das avaliações simultâneas.

Levy (1999) estuda os laços sociais da humanidade, onde atualmente ocorrem as análises de perfis e de compartilhamentos, levando em conta as reações utilizadas (curti e amei). Cada característica do usuário faz parte da sociabilidade dos indivíduos e isso expõe suas qualidades, seus interesses e seus gostos. A memória coletiva, criada através da troca de informações, faz a Internet ser o grande local de interação das pessoas. E é por meio dessa memória que os usuários podem contribuir ou não com a humanidade.

Isso é visto no episódio, quando Lacie posta tudo que acha ser condizente com o perfil que busca. Ela faz as suas atitudes e opiniões atraírem a atenção das pessoas desejadas e, com isso, a resposta simultânea delas. Os conteúdos

moldados pela personagem colocam em pauta a intensificação do uso das mídias sociais como principal opção de comunicação e interação.

A construção da sociedade vivida por Lacie acontece através do ciberespaço. Ela é um ser humano que navega e alimenta essa interconexão. A sua exposição diária e consciente exemplifica a preocupação com a sua imagem em relação ao mundo. Isso tudo baseado no *score* determinado na sua rede social, onde a popularidade e o prestígio valorizam o indivíduo. A cultura retratada no episódio é propriamente a cibercultura discutida por Levy (1999). Nela, os indivíduos são totalmente conectados por meio da tecnologia, utilizando seus *smartphones* e lentes de contato. Assim, o episódio demonstra utopicamente uma sociedade motivada pela opinião alheia, na qual um número digital classifica qual patamar social os indivíduos pertencem.

No contexto da série, a mídia social determina a construção de uma personalidade distorcida, colocando o foco das pessoas na imagem criada e propagada no ciberespaço. A história pessoal de cada um, seus conhecimentos e competências reais são desvalorizadas por decorrência da vontade de representação de imagem sucedida. Sobre essa nova era do conhecimento, Levy afirma que:

[...] deixar de reconhecer o outro em sua inteligência é recusar-lhe sua verdadeira identidade social, é alimentar seu ressentimento e sua hostilidade, sua humilhação, a frustração de onde surge a violência. Em contrapartida, quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver nele sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implicação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos (Lévy, 1994, p. 30)

Pode-se dizer que *Nosedive* evidencia uma sociedade que constrói uma identidade dentro da mídia social, recusando a que é verdadeira ou a maior parte dela. Ao mesmo tempo, valoriza as experiências vividas pelas pessoas, desenvolvendo um profundo sentimento de busca de reconhecimento. Esse reconhecimento é medido, fazendo o espectador perceber que as amizades nem sempre são verdadeiras, pois são elas que fazem o controle social mostrado no episódio. A maioria dos perfis não representam a si mesmos, no intuito de agradar e subir sua nota. Os personagens que possuem representações de riqueza gerenciam

e são referências para o sistema, pelo fato das suas imagens representarem valor antes do conhecimento real e pessoal.

Toda essa relação da série com o mundo real acontece porque a Revolução Digital, vista por Mattos (2013), deu ferramentas para o novo modo de distribuição de informação. A nova distribuição individualizada associa os valores e a identidade criada, proporcionando uma possível intenção da cultura tecnológica de implementar um sistema de *rankings*, erguido pela credibilidade midiática de cada ser.

A midiatização do indivíduo influencia diretamente a sua ação. Com as ferramentas das mídias sociais, tornou-se fácil desenvolver uma imagem que não é real ou verdadeira. Lacie busca a sua aceitação perante o grupo social que escolheu fazer parte. Para isso, teve que passar por diversas situações constrangedoras e indesejáveis. Tudo por conta do seu desejo de perfeição em estar entre as pessoas “ricas” e “bonitas”. O esforço feito para a construção dos perfis nas redes sociais evidencia o quanto o episódio é atual e demonstra fatos que ocorrem na realidade.

Esse fenômeno ocorre sobre as práticas sociais, onde a midiatização transforma os usuários em dependentes digitais. As publicações são as representações mentais de cada um, assim como suas ações e as relações estabelecidas. José Luiz Braga (2007) mostra a importância da interação ao tratar do conceito como um processo de mudança de referência:

Um processo interacional “de referência”, em um determinado âmbito, “dá o tom” aos processos subsumidos – que funcionam ou passam a funcionar segundo suas lógicas. Assim, dentro da lógica da mediatização, os processos sociais da interação mediatizada passam a incluir, a abranger os demais, que não desaparecem mas que se ajustam. (BRAGA, 2007, p. 142)

Dessa maneira, seja no âmbito familiar, profissional ou político-social, é visível a crescente presença das redes no cotidiano. A influência que antes era exercida pela TV, rádio ou jornal, agora é alavancada pelas tecnologias digitais, onde tudo é instantâneo, interativo e customizável. Lacie vivencia esse sistema e, por isso, não percebe que deixa de ser quem ela realmente é.

Contudo, uma personagem demonstra que a midiatização traz consigo a falsidade das pessoas, pois ninguém se interessa realmente com os problemas dos

outros. Susan, a senhora que dá carona para Lacie, explica que a percepção de felicidade não passa de um truque para que os indivíduos se enquadrem no mesmo laço social. A identidade é fabricada e pode ser levada para vários lugares. Dessa forma, surge uma nova disposição social.

O fato visto na China exemplifica a nova organização da sociedade. Caso seja confirmado, o sistema que avaliará o quanto um cidadão é confiável e leal utilizará termos e cálculos idênticos ou parecido com os vistos em *Nosedive*. A sociedade retratada não chama a atenção pelo fator utópico, e sim pela semelhança com a realidade. Avaliações nas redes sociais, coleta de dados e desempenho social são elementos que já estão presentes na sociedade real, assim como no episódio da série.

Lacie passa por parâmetros e, ao não os seguir, é presa. As suas atitudes a tornam uma suspeita da sociedade, transformando-se na “entidade pouco confiável” que será implementada pelos chineses no mundo real. Na prisão, ela descobre que a sua liberdade estava no poder de falar e expressar o que ela quiser, sem se importar com as outras opiniões. Ao retirar as lentes de contato, a personagem passa pelo processo de reconhecimento da realidade, quando pode ser quem ela é realmente.

As portas se abrem através da popularidade do mundo real, mas ao mesmo tempo se limitam para quem é pouco conhecido. A aprovação das pessoas *online* parece estar no centro de tudo. O “espelho negro”, encontrado em basicamente qualquer *smartphone*, *tablet* ou TV, é o que a vida exposta em rede pode trazer para as vidas dos indivíduos, com grande dependência do mundo virtual. A crítica feita por Brooker sobre como a midiatização dominou as relações através da tecnologia destaca uma sociedade que tende a “ser” no mundo virtual e “não ser” no mundo real.

Pode-se dizer então que a influência da midiatização nas práticas sociais é elevada. Há a formação de um novo indivíduo que é ao mesmo tempo influenciador e influenciado, tal qual o episódio evidencia. Assim, é pertinente saber que esse usuário age como se as redes sociais fizessem parte da sua vida, tornando-se praticamente intrínseca para ele. Os comportamentos praticados por ele mostram as possíveis ações diante da midiatização pessoal que ocorre na humanidade.

## 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento do presente estudo possibilitou uma análise das relações apresentadas no episódio *Nosedive*, da série *Black Mirror*, e como elas podem esclarecer e ilustrar a influência da midiatização nas práticas sociais. Além disso, permitiu interligar o conceito de modernidade líquida, discutido por Bauman, com a Revolução Digital, discutida por filósofos e estudiosos, compreendendo o surgimento da análise de *rankings* nos perfis das mídias sociais.

Ao relacionar o episódio com a vida real, foram constatadas semelhanças no comportamento dos personagens e de exemplos vistos nas redes sociais, como na revista Mundo Estranho. Permitindo assim, estabelecer uma associação entre o contexto vivido pelos personagens e a midiatização no meio social.

O trabalho conseguiu mostrar que os dados coletados através da midiatização trazem uma consequência na sociedade, tanto no seu relacionamento como no seu comportamento. Assim como exibido na série, os usuários das mídias sociais buscam aceitação pública e ditam sua maneira de compartilhar informações a partir da formação da sua imagem. O estado (ou *status*) passado através dessas formas de comunicação pode aparentar ser verdadeiro, mas não há uma confirmação da personalidade real do indivíduo.

Devido ao assunto, torna-se necessário avaliar não apenas a imagem produzida nas redes sociais, mas também até que ponto essa imagem visualizada realmente mostra a essência dos perfis. Ao fazer essa reflexão, pode-se analisar o grau de aparência (ou disfarce) de um perfil influenciador, assim como a interatividade envolvida no processo proporcionado pela tecnologia.

Nesse sentido, a influência da midiatização nas práticas sociais é eminente. A exposição em mídia traz uma nova compreensão das relações apresentadas na série e na realidade. Para o conhecimento do perfil, deve-se verificar em qual patamar social ele aparenta estar inserido e em qual realmente está inserido. A compreensão da sociedade atual e as perspectivas de comunicação incorporadas à sua imagem são aspectos que devem ser entendidos.

## 9 REREFÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARRETO, Roberto Menna. **Agência de Propaganda e as Engrenagens da História**. São Paulo: Summus, 2006.

BARROS, A. J. S. e LEHFELD, N. A. S. **Fundamentos de Metodologia: Um Guia para a Iniciação Científica**. 2 Ed. São Paulo: Makron Books, 2000.

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

BRAGA, José Luiz. **Mediatização como processo interacional de referência**. Imagem, visibilidade e cultura midiática. Porto Alegre: Sulina, 2007.

DOWBOR, Ladislau. Economia da Comunicação. **Revista Usp**, São Paulo, v. 55, p.13-25, set./nov. 2002.

FRAGOSO, Suely. **Métodos de pesquisa para a Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**. Por uma antologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 1994.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIY, Macarena Vidal. **China vai usar dados pessoais para catalogar cidadãos e empresas**. Disponível em:  
<[https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/20/internacional/1476970091\\_757096.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2016/10/20/internacional/1476970091_757096.html)>  
Acesso em: 10 setembro 2017

MATTOS, Sérgio. **A Revolução Digital e os Desafios da Comunicação**. Bahia: Ufrb, 2013.

**MUNDO ESTRANHO: O lado fake das redes sociais**. São Paulo: Abril, set. 2017.

NEVES, José Luis. Pesquisa Qualitativa - Características, usos e possibilidades. **Caderno de Pesquisas em Administração**. São Paulo, v. 1, n. 3, p.1-5, 1996.

NOSEDIVE. Direção: Joe Wright. Produção: Laurie Borg. Roteiro: Charlie Brooker. **Black Mirror: the complete third series**. Londres: House of Tomorrow, 2016.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais online x Redes sociais offline/** 2009. Disponível em: <<http://www.raquelrecuero.com/>> Acesso em: 18 agosto 2017

RICOEUR, P. **O si-mesmo como um outro**. Tradução de Lucy Moreira Cesar. Campinas: Papirus, 1991.

ROCHA, Everardo. **A sociedade do sonho: Comunicação, cultura e consumo**. 3 ed. Rio de Janeiro: Mauad, 1995.

SILVA, Roberto da; BERVIAN, Pedro; CERVO, Amado. **Metodologia Científica**. 6 ed. São Paulo: Prentice Hall Brasil, 2006.

TACHIZAWA, T. e MENDES, G. **Como fazer monografia na prática**. 12 ed. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006.

THE INTERNATIONAL ACADEMY OF TELEVISION ARTS & SCIENCE OFFICIAL WEBSITE. **40th International Emmy Awards Winners Announced/** 2012. Disponível em: < [https://www.iemmys.tv/news\\_item.aspx?id=159](https://www.iemmys.tv/news_item.aspx?id=159)> Acesso em: 18 setembro 2017

THE SCREEN ACTORS GUILD AWARDS OFFICIAL WEBSITE. **Nominations announced for The 23rd Annual Screen Actors Guild Awards/** 2016.

Disponível em: < <https://www.sagawards.org/media-pr/press-releases/nominations-announced-23rd-annual-screen-actors-guild-awards%C2%AE-0>> Acesso em: 26 setembro 2017