
Análise Da Série *Black Mirror*: Por que as pessoas se importam tanto com a vida virtual? ¹

Antonio Lucas Pontes Costa²

Ana Paula Vilhena da Silva³

Diego Balieiro Pereira⁴

Lana Caroline Santos Silva⁵

Mauro Araújo da Costa⁶

Claudia Maria Arantes de Assis Saar⁷

RESUMO

O presente artigo busca realizar uma discussão embasada na cultura digital e na teoria da Hiper-realidade, a partir da análise de episódios da série inglesa *Black Mirror*, distribuída pelo serviço de stream, Netflix. A pesquisa parte da seguinte problemática: por que as pessoas se preocupam tanto com a vida virtual e esquecem de viver a vida real? Em hipótese, a conexão com a vida virtual gera efeitos colaterais bruscos para quem deseja viver no universo virtual. O objetivo geral desta pesquisa é analisar, 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. Para realização desta pesquisa, a metodologia se configurou em qualitativa e pesquisa bibliográfica.

PALAVRAS-CHAVE: Cultura Digital; Mundo Virtual; Convergência; *Black Mirror*.

INTRODUÇÃO

¹ Trabalho apresentado na DT6 – Interfaces Comunicacionais do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação, realizado de 02 a 07 de setembro de 2019.

² Acadêmico do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.
lucascosta006@gmail.com

³ Acadêmica do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.
paulavilhena98@gmail.com

⁴ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.
diegobalieiro25@outlook.com

⁵ Acadêmica do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.
carolana99@bol.com.br

⁶ Acadêmico do Curso de Bacharelado em Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.
araujomauro802@gmail.com

⁷ Professora Efetiva do Curso de Jornalismo, Universidade Federal do Amapá.
claudiamaria@unifap.br

Uma discussão proposta atualmente é sobre as horas passadas em computadores e redes sociais a título de saciar desejos e vontades de ficar conectado, seja para pesquisar informações ou somente para falar com os amigos pela internet. Em virtude desta forte presença humana 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 série *Black Mirror*, do serviço de stream Netflix, onde são abordados, em alguns episódios, a forte influência da internet na vida das pessoas e como ela transforma o ser humano.

Na série, os objetos analisados se relacionam entre 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.

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.

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, 2008lik). 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 intermediáticas ou intersemióticas);
3. União (fusão) de mídias. (CLUVER, 2006, p. 24).

A narrativa transmídia está fortemente envolvida no dia a dia, mas não só meramente com as mesmas histórias e mesmas coisas mostrada em mídias diferentes. Um mesmo comercial passado na televisão e no YouTube, o consumidor tendo acesso a esse comercial, não significa que as empresas não estejam empenhadas com a narrativa transmídia.

POR QUE SE IMPORTAR 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 fluxo de conteúdo através das múltiplas plataformas de mídia (Jenkins, 2008), 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. (JENKINS, 2008, p. 27).

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, 2008, p. 30)

Desta forma é possível que consigamos entender, no entanto esta 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 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.

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 (Bryce Dallas Howard), 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 os reconhecimentos das pessoas ao seu redor, sobre virtudes que ela se quer possuir.

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 realidade 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 componentes e cita um conceito chamado de “Cultura Participativa”, que é marcada pela interação com a internet e pela mudança no modo de relação entre as pessoas e os meios de comunicação.

Para Shirky (2011), outra perspectiva importante para compreensão desse fenômeno observado no episódio, é que quando as ideias de compartilhamentos são organizadas. Todas as ações das pessoas são monitoradas e avaliadas através de curtidas e notas, a fim de ter ascensão social.

E visto como fenômeno das redes sociais, na destruição e produção de informações e entretenimento resume a que Murray (2003) chama de “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas”.

Já a Hiper-realidade 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.

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 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 (Wyatt Russell), 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.

Naturalmente, o episódio em questão, mostra através da vida de um personagem, o comportamento do homem contemporâneo, que é experimentado e inserido no mundo das tecnologias de realidade virtual e como as várias dimensões da vida humana também podem ser extensões e quais transformações podem se suceder através dessa interação.

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, p. 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 sob a dimensão das 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, p. 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.

Levar as experiências pessoais de Cooper para um ambiente imersivo de realidade aumentada, onde todas elas seriam utilizadas para criar outras e novas narrativas, também era umas das propostas do experimento. Com auxílio de um *software*, ele podia interagir com uma representação da realidade, baseada na informação de suas memórias, emoções e medos vista em camadas ultra reais.

A virtualidade não tem absolutamente nada a ver com aquilo que a televisão mostra sobre ela. Não se trata de modo algum de mundo falso ou imaginário. A contrário, é a dinâmica mesma do mundo comum, é aquilo do qual compartilhamos uma realidade. Longe de circunscrever o reino da mentira, o virtual é precisamente o modo de existência de que surgem tanto a verdade como a mentira. (LEVY, 2003 p.101)

Descrição técnica do experimento: Cooper fica sentado em uma cadeira, e recebe o implante de um dispositivo na 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*.

Levy (2003), traz outro conceito importante para nos ajudar compreender nossa análise, trata da importância da percepção sensorial e o papel dos meios de

telecomunicações. Levy também diz que para cada função sensorial nossa, seja audição, visão e tato há uma extensão que pode ser obtida através de um dispositivo. Logo, é fácil constatar no episódio que tomamos por objeto de análise, que personagem participa de uma história projetada pela sua mente, que também é projetada por desportivos externos, e que nesse mesmo ambiente criado por ele, também é possível ter presente as sensações como dor, medo e calor.

Começamos pela percepção, cujo papel é de trazer o mundo aqui. Essa função é claramente, externalizada pelos sistemas de telecomunicação. O telefone para audição, a televisão para a visão, os sistemas de telemanipulações para o tato e interação sensório-motora, todos esses dispositivos, virtualizam os sentidos. Graças as máquinas fotográficas, as câmeras e aos gravadores, podemos perceber as sensações de outra pessoa, em outro momento e em outro lugar. Os sistemas ditos de realidade virtual nos permitem experimentar, além disso, uma integração dinâmica de diferentes modalidades perceptivas. Podemos quase reviver a experiência sensorial completa de outra pessoa. (LEVY 2003 p.13,14)

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.

A meta de um sistema de realidade misturada é criar um ambiente tão realista que faça com o usuário não perceba a diferença entre os elementos virtuais e os reais participantes da cena, tratando-os como uma coisa só (KIRNER; TORI, 2006, p.23)

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.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o artigo é perceptível observar o quanto 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.

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.

E a cada dia que passa, mais aumenta o número de pessoas que pretendem ter uma vida social ativa, tendo então, o declínio da vida real na qual vivem. Como no caso da protagonista do episódio estudado, que deseja ascensão social, porém acaba sofrendo os efeitos colaterais da falta do uso das redes sociais. É como afirma Santa Helena (2015) “Desde a popularização da Internet e de suas ferramentas, estamos tendenciados a dividir nossa vida em dois planos: o Real e o Virtual.”

O estudo “*They Are Happier and Having Better Lives than I Am’: The Impact of Using Facebook on Perceptions of Others’ Lives,*” (“Eles são mais felizes e têm vida melhor que a minha: O impacto do uso do Facebook na percepção da vida alheia”) desenvolvido pela universidade americana de Utah Valley, em 2012, com mais de 400 estudantes universitários do país, revelou que o usuário que passa muito tempo no Facebook é mais suscetível a ter a impressão que a vida dos outro é melhor que a dele.

Percebe-se que atualmente a sociedade usa as redes sociais como forma de vida, onde as aparências são a melhor forma de mostrar uma falsa realidade. Como o estudo acima revela, as pessoas sempre vão achar que existe uma vida melhor que a delas, porém, a realidade é outra.

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).

LEVY, PIERRE. **O que é o virtual**. SÃO PAULO: ed. 34, 1996.

TORI, Romero; KIRNER, Cláudio. **Fundamentos de Realidade Virtual**. In: TORI, Romero; KIRNER, Cláudio; SISCOOTTO, Robson (Org.). **Fundamentos e Tecnologias da Realidade Virtual e Aumentada**. Belém: Editora SBC, 2006.

SHIRKY, Clay. **A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.