
Smithereens: uma análise da utopia e distopia das redes sociais em Black Mirror¹Carla BALDUTTI²Marcos Vinícios de SOUZA³Ramon SOUZA⁴Soraya FERREIRA⁵

Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, MG

RESUMO

Ao entrar no universo das mídias sociais, os indivíduos são transportados imediatamente a um lugar aconchegante onde tudo é propício aos desejos e fantasias, mesmo que aquele mundo seja completamente utópico. Este artigo tem como objetivo analisar a utopia e distopia das redes sociais, usando como ponto de partida o episódio *Smithereens* da série antológica Black Mirror, pertencente ao serviço de *streaming* Netflix. Através de uma pesquisa exploratória sobre a temática, este estudo aborda conceitos e reflexões de Jenkins, McLuhan, Recuero e Santaella, sobre convergência midiática, redes sociais e suas implicações, respectivamente.

PALAVRAS-CHAVE: redes sociais; Utopia; Distopia; Black Mirror; Smithereens.

1. Introdução

A tecnologia, no século XXI, é realidade marcante na vida das pessoas por meio de aparelhos tecnológicos presentes na rotina, com o uso da internet, da Google e das redes sociais, utilizadas constantemente através de aparelhos celulares que acompanham as pessoas o tempo todo. Imerso neste universo, a internet, as redes sociais e a “cultura de convergência” transformam os meios de comunicação e as relações por eles geradas. O surgimento das redes sociais vem sendo estudado desde o início do século XX e ainda está em discussão nos dias atuais.

1 Trabalho apresentado no IJ04 – Comunicação Audiovisual, da Intercom Júnior – XV Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

2 Estudante de Graduação do 8º semestre do Curso de Jornalismo da UFJF, e-mail: carlabaldutti@gmail.com.

3 Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Jornalismo da UFJF, e-mail: marquinhosvjf@gmail.com

4 Estudante de Graduação do 7º semestre do Curso de Jornalismo da UFJF, email:herculano330@gmail.com

5 Orientadora do trabalho. Professora do Curso de Jornalismo da UFJF, e-mail: sofferreira@gmail.com

O mundo convergente está constantemente se modificando e os meios de comunicação se atualizando na mesma velocidade. Segundo o Mídia Dados 2018, “Em 2015, a internet contava 102,1 milhões de usuários; em 2016 este número subiu para 116,1 milhões, segundo TIC Domicílios, publicado em novembro de 2017”.⁶ Com isso, a forma como as interações sociais mediadas por aparelhos eletrônicos afeta a vida das pessoas vem sendo retratada em ficções seriadas com o objetivo de gerar reflexões sobre o uso da tecnologia.

A série britânica de antologia *Black Mirror* alcançou a quinta temporada neste ano de 2019. Se tornou referência e sucesso mundial, principalmente após ser realocada do Channel 4 (canal britânico) para a provedora global voltada para os serviços de streaming, Netflix, que age com transmissão contínua, fora de fluxo que permite ao usuário acessar o conteúdo por demanda, diferente da grade de TV convencional. O show difundiu-se no cenário global com temáticas variadas, mas com foco para a linha tênue existente entre o uso consciente e necessário das tecnologias e o total estado caótico que o mau uso pode proporcionar.

No segundo episódio da mais recente temporada, intitulado *Smithereens* não há nenhum meio tecnológico avançado em sua premissa. O capítulo também não chega a afetar o espectador, tal como nos antecessores *The National Anthem* e *Shut Up and Dance*. Contudo, o diretor da série, Charlie Brooker consegue provocar a reflexão da sociedade por questionar a forma de usar a tecnologia. Os paralelos traçados são com o presente e os meios atualmente usados para comunicação com as pessoas.

Neste sentido, o artigo busca observar na ficção, a extrema aproximação com a realidade utópica e distópica com as redes sociais, vivida pelas personagens do episódio. Muitas pessoas atualmente passam a sensação de pertencer mais ao universo virtual e se desligam totalmente das relações pessoais e do mundo real ignorando qualquer contato ou olhar humano por estar alienado na tela do celular.

Através de revisão bibliográfica o presente estudo observa a convergência das mídias em Jenkins(2009) e McLuhan (1974), o crescente uso das redes sociais por Recuero (2009), a Interatividade gerada, em estudo de Rost (2004) e o impacto nas relações sociais pela internet e suas implicações na visão de Santaella (2003). O presente trabalho utiliza estes e outros autores para examinar como tais elementos aparecem no episódio *Smithereens*, objeto desta pesquisa.

⁶ Disponível em: <<https://www.gm.org.br/midia-dados-2018>> Acesso em: 30 jun. 2019

2. Convergência midiática e as redes sociais

A comunicação enfrenta um momento de mudança definido por Henry Jenkins em seu livro “Cultura de Convergência” (2009) de “era da transição midiática”. Esta fase é marcada pela transformação no modo como os meios de comunicação operam. Mídias tradicionais se misturam e colidem com as novas tecnologias que surgiram para suprir as necessidades dos novos consumidores, com rotinas e hábitos distintos daqueles do século passado.

Agora, produtores e receptores interagem em uma via de mão dupla que pertence a uma rede muito maior, com infinitas conexões e relações. De acordo com Jenkins a convergência midiática não é um processo puramente tecnológico de informação dentro de um mesmo aparelho, mas depende da participação ativa dos consumidores, da interação entre eles e das conexões em diversos meios, como uma turbulência de conteúdos e conexões entre os diversos meios de comunicação.

A criação de grupos com ideais semelhantes permite a participação nos meios de comunicação sendo fundamental no processo de convergência midiática. As comunidades têm muito mais força que a voz de membros individuais pois exigem que as empresas sejam mais sensíveis a seus gostos e interesses e ouçam suas opiniões e reclamações.

Por isso, a convergência sugere uma mudança não só na forma de produzir, mas também de consumir os meios de comunicação. Pode-se arquivar, reescrever, corrigir, comentar, usar e alterar um conteúdo e depois colocá-lo de volta para circulação. Busca-se liberdade, inovação e controle sobre todo o processo: escolhemos quando, como e quais informações os indivíduos querem receber. E as empresas e os meios de comunicação devem adaptar-se também com o atual relacionamento com esse novo consumidor, cada vez mais exigente e participativo.

As mídias foram e continuam se adaptando à nova rotina das pessoas. A falta de tempo dos consumidores, os obriga a ser multitarefa e a convergência permite que o mesmo conteúdo possa ser visto em diferentes plataformas assumindo diferentes significados para os receptores. Nenhuma informação é perdida. “Toda história importante é contada, toda marca é vendida e todo consumidor é cortejado por múltiplos suportes de mídia.” (JENKINS, 2009, p. 29). Tudo está no mundo virtual a um clique do

consumidor. Cabe a eles filtrarem tanta informação para conseguirem consumir apenas o que desejam. Mas tudo está acessível no campo digital, como disse REIS 6, presidente da agência Click Isobar (2012, apud FERRARI, FERNANDES, 2014, p. 97), “tudo que puder ser digital, será”. Jenkins destaca que um conteúdo pode modificar, seu público mudar, seu status social subir ou cair, mas quando uma mídia se estabelece e consegue atender uma demanda essencial humana, ela continua a funcionar evidenciando que a convergência está associada à inovação, mas é muito mais do que uma mudança tecnológica.

E nesse cenário, os celulares estão se tornando cada vez mais fundamentais em nossas vidas. As pessoas estão ficando mais dependentes desse aparelho numa necessidade quase comparável àquelas essenciais, como comer e dormir. Algumas pessoas manifestam nomofobia - medo ou sensação de angústia quando eles se sentem impossibilitados de se comunicarem por meio de aparelhos celulares. E assim como a convergência em si, os aparelhos também estão se adaptando à nova realidade mundial.

Há alguns anos, os celulares apenas realizavam chamadas e hoje acumulam muitas funções. McLuhan (1974) previu esta forma de se relacionar com a tecnologia e como os meios se tornam extensões do homem. Em seu livro, Marshall McLuhan revisita as tecnologias do passado e do presente para mostrar como os meios de comunicação de massa afetam profundamente a vida física e mental do Homem, tanto na era industrial quanto na tecnológica, já que o meio também determina a forma de se relacionar e de passar a mensagem.

Conectados o tempo todo, portanto aparelhos com várias funções as redes sociais representam o meio no qual a interação e a convergência se expressa continuamente. Durante a década de 1990 se intensificaram os estudos das redes sociais, plataforma recente na comunicação que surgiu a partir do avanço da internet com o objetivo inicial de possibilitar a troca de mensagens entre familiares, amigos e conhecidos virtualmente, numa rede de contatos pessoal que facilitasse a comunicação entre eles. Assim, elas ganharam o gosto popular e invadiram a vida da maioria das pessoas.

Com o aumento de número de usuários, um espaço que inicialmente alcançava apenas os indivíduos, com o tempo foi despertando também o interesse de empresas e emissoras de televisão, rádio, jornais e revistas. Hoje, as redes sociais também são

usadas por grande parte das empresas para divulgar suas marcas e atingir mais diretamente seu público.

Raquel Recuero (2009) define redes sociais “como um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; nós da rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)” (RECUERO, 2009, pg. 24). Sem esses dois elementos é impossível existir as redes. As conexões são formadas a partir da interação entre os atores, que servirá de base para a criação das relações e posteriormente dos laços sociais. As interações precisam ser sempre recíprocas entre os envolvidos e podem ser tanto síncrona quanto assíncrona, de acordo com Recuero (2009). A primeira se refere àquela interação em tempo real, já a segunda não é imediata. As interações também podem ser classificadas como mútuas ou reativas, aquelas que podem gerar relações mais complexas socialmente ou as que se dão apenas entre o autor e o sistema.

A interação mediada pelo computador é também geradora e mantenedora de relações complexas e de tipos de valores que constroem e mantêm as redes sociais na internet. Mas mais do que isso, a interação mediada pelo computador é geradora de relações sociais que, por sua vez, vão gerar laços sociais. (RECUERO, 2009, pg. 36)

Esses laços mencionados por Recuero (2009), por sua vez, podem ser categorizados por fracos ou fortes dependendo do tipo, intensidade e qualidade da interação entre os autores. No contexto da convergência midiática, as redes sociais atuam como amplificadores do conteúdo gerado pelas mídias tradicionais. Com a internet, as informações circulam de forma mais rápida e interativa. Além disso, as modificações nessa plataforma resultam no aparecimento de novos padrões estruturais (nas conexões) e sociais (interações). As pessoas estão se adaptando às redes sociais, principalmente no que diz respeito às suas relações, e as redes também se adaptam ao novo perfil de usuário.

Não há redes “paradas” no tempo e no espaço. Redes são dinâmicas e estão sempre em transformação. Essas transformações, em uma rede social, são largamente influenciadas pelas interações. (RECUERO, 2009, pg. 79) Por estarem diretamente ligadas à interação entre autores, as redes são dinâmicas, ou seja, não estão estáticas, sofrem rupturas, agregações, cooperação, conflitos – assim como as comunidades na convergência midiática, e são dependentes do contexto onde estão inseridas. “Essas

redes são, quase sempre, mutantes e tendem a apresentar comportamentos criativos, inesperados e emergentes” (RECUERO, 2009, pg. 92).

É possível citar o Facebook, Twitter e Tumblr como microblogs, Youtube para vídeos, Flickr e Pinterest para compartilhamento de fotos, LinkedIn para contato mais profissional e as mais recentes que surgiram como aplicativos de celulares: Instagram, Foursquare, Whatsapp e Snapchat.

A partir da utilização de redes sociais aparece o conceito de interatividade vista como uma característica positiva e essencial no ambiente online, mas não exclusiva a ele. Na verdade, o termo está ligado a um processo desenvolvido pelos usuários, que cada vez mais procuram interagir com notícias, programas, marcas e os meios. A interatividade constitui-se na transferência de poder dos meios para seus consumidores, tanto na seleção de conteúdo, como nas possibilidades de expressão.

Quando se analisa a linguagem da internet, recorre-se sempre a ideia de interatividade e a importância de se incentivar cada vez mais a participação dos leitores e receptores. De acordo com Rost (2004), a interatividade é segmentada em dois tipos, a seletiva e a comunicativa. A interatividade seletiva alude às possibilidades de controle que têm o utilizador sobre o processo de recepção dos conteúdos ao eleger o ritmo e a sequência das mensagens. Quanto mais opções de acesso aos conteúdos ofereçam o meio, e quantas mais se ajustem às necessidades do utilizador, maior será o grau de interatividade seletiva. (ROST, 2004, p.56)

O outro tipo de interatividade é a comunicativa, e se diferencia da primeira pois possibilita o leitor a gerar algum conteúdo que se torna público como o envio de notícias, fotografias, vídeos, possibilidade de comentários, entrevistas com perguntas da audiência, enquetes, blogs, chats, ranking de notícias, entre outras.

A interatividade comunicativa representa as possibilidades de comunicação e expressão que o utilizador tem entre os conteúdos do meio. Por meio destas opções interativas, o leitor procura dialogar, discutir, confrontar, apoiar e, de uma forma ou de outra, entabular uma relação com outros (comunicação). (ROST, 2004, p.58)

3. Utopia e Distopia

Santaella(2010) reflete sobre as relações humanas diante das interações tecnológicas. No ciberespaço as pessoas fazem tudo que normalmente fazem quando se encontram,

mas com palavras e na tela do dispositivo eletrônico, sem o corpo. Heim ressalta "porque nossas máquinas nos dão o poder de esvoaçar pelo universo, nossas comunidades crescem em fragilidade, volatilidade e efemeridade na medida mesma em que nossas conexões se multiplicam". (HEIM, 1993, p.100 *apud* Santaella 2003)

Porém, a realidade não é uma coisa só, ela se tornou múltipla e simulacional na cultura midiática. "O efeito das mídias, tais como internet e realidade virtual entre outras, é potencializar as comunicações descentralizadas e multiplicar os tipos de realidade que encontramos na sociedade." (SANTAELLA, 2003, p. 128). As interações no ciberespaço trazem modificações sociais próprias do ambiente virtual - a cibercultura.

Com isso, o termo pós-humano tem sido usado para sinalizar as grandes transformações que as novas tecnologias da comunicação estão trazendo para tudo o que diz respeito à vida humana, tanto no nível psíquico quanto social e antropológico. Ele refere-se segundo Santaella (2003), à reflexão sobre as modificações mentais, corporais, moleculares observados no ser humano inserido na tecnologia.

“Nesse contexto, os avatares são seres habitantes dos mundos virtuais, máscaras digitais de identificação no ciberespaço. “Neste nível de imersão avança um passo, pois, quando o internauta incorpora um avatar, produz-se uma duplicação na sua identidade, uma hesitação entre presença e ausência, estar e não estar, ser e não ser, certeza e fingimento, aqui e lá.” (SANTAELLA, 2003, p.203)

Mas isso é da natureza do ser humano. Santaella (2003) mostra que a tecnologia não criou as características humanas visto que apenas abriu um espaço de interação além do físico. Isso já acontece em momentos de lazer como em festas populares de carnaval ou à fantasia, no qual o humano extrapola o comum, o ordinário.

4. A série Black Mirror

A série *Black Mirror* criada por Charlie Brooker é centrada em temas obscuros e satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências imprevistas das novas tecnologias. Os episódios são trabalhos autônomos, que geralmente se passam em um presente alternativo ou no futuro. Sobre o conteúdo e a estrutura da série, o criador disse para o jornal The Guardian: “Cada episódio tem um elenco diferente, um cenário diferente, até mesmo uma realidade

diferente, mas todos se tratam da forma que vivemos agora — e da forma que podemos estar vivendo daqui a 10 minutos se formos desastrosos".⁷

Na primeira temporada lançada em dezembro de 2011, logo no primeiro episódio *The National Anthem* observa-se uma crítica forte, sobre o fascínio humano com o sofrimento alheio, e como a opinião e a pressão pública podem destruir a vida de uma pessoa. Isso antecipa o que vem a frente no universo da série, que mesmo com histórias diferentes conseguem nos fazer refletir sobre o papel dos seres humanos nessa era tecnológica.

O primeiro ano segue com os episódios *Fifteen Million Merits* e *The Entire History of You*. O segundo capítulo, assim como o primeiro, tem como objetivo tecer uma crítica atual e mais realista, mesmo se utilizando de algumas tecnologias futuristas.

Já o terceiro episódio com um enredo futurista, porém, não menos realista em uma premissa de um futuro com pitadas do livro *1984*, de George Orwell, mostra como cada vez mais é significativa a interferência que a tecnologia possui nas relações interpessoais e o a perspectiva de uma sociedade com privacidade cada vez mais escassa.

Em dezembro de 2013, uma nova leva de episódios foi lançada com quatro capítulos tão marcantes quanto os da primeira temporada. *Be right back* conta a história de uma mulher que perde o marido em um acidente, e tenta se reconectar com ele através do seus dados nas redes sociais, uma medida extrema, na esperança de ter o marido de volta, mesmo não sendo exatamente ele.

Logo em seguida, um dos episódios mais bem avaliados da série pela mídia, *White Bear*, é sobre uma mulher que acorda sem se lembrar de nada da sua vida. Todos a sua volta se recusam a falar com ela, mas fazem questão de registrar cada passo seu com câmeras e *smartphones*. Em tempos de *reality shows* cada vez mais numerosos nas televisões todos os dias, a história é uma interessante ferramenta de crítica a este conceito de *voyeurismo* e panoptismo dos dias atuais. Além de fazer refletir até que ponto as pessoas são capazes de seguir o “senso de justiça”.

Apesar do choque no fim do episódio, é gerada a sensação ruim de familiaridade com o que acontece hoje em dia em vídeos de assassinatos e acidentes sendo compartilhados

⁷ Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>> Acesso: 30 jun. 2019

no aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp, e na rede social Facebook. É comum vermos notícias e vídeos de pessoas sendo linchadas por seus crimes, antes de serem julgadas processualmente. Esse sentimento de “justiça com as próprias mãos” tem se tornado cada vez maior e corriqueiro, a ponto de ser usado quando a justiça falha. Esse episódio mostra isso de uma forma assustadora, onde as pessoas vão ao extremo pra satisfazer o seu senso de justiça, por achar que a justiça convencional não foi o suficiente.”⁸

O terceiro episódio *The Waldo Moment*, trata sobre um humorista fracassado que alcança visibilidade ao se lançar na política através de um personagem de animação. É um retrato dessa época em que o humor deixou de ser inteligente para se tornar altamente agressivo, e como a política virou um verdadeiro circo perante a uma população preguiçosa para o simples ato de pensar.

Em dezembro de 2014, o canal Channel 4 lançou um episódio especial de Black Mirror, intitulado “White Christmas”, que é uma espécie de metodologia de tudo que a série apresentou nos seu universo de 6 episódios até então.

Após o sucesso e repercussão das duas temporadas, a empresa atualmente intitulada gigante do *streaming* Netflix, comprou os direitos da série e em outubro de 2016, seis episódios foram lançados diretamente na plataforma digital. Nesse novo ciclo a série atingiu um patamar elevado de popularidade, sendo indicada e vencendo dois Emmys pelo episódio San Junipero.

A terceira temporada varia de episódios que nos chocam pela similaridade realista, principalmente quando se pega no ponto da fragilidade que é o uso das redes sociais, abordado nos episódios *Nosedive*, *Shut up and dance* e *Hating the nation*, passando pela alienação no mundo virtual representado por *Playtest*, e aqueles que por mais que abordem temas tensos com senso crítico, acaba mexendo com o nosso lado emocional que é o caso de *Man against fire* e *San Junipero*.

Com o sucesso midiático da terceira temporada, um novo ano de Black Mirror foi anunciado, e em dezembro de 2017 mais seis episódios foram lançados. E o diretor Charlie Brooker não poupou na criatividade neste novo ciclo, com o episódio *USS Callister*, que é uma clara homenagem a cultura pop, ele aborda instintos mais

⁸ Andrei Fernandes-Mundo Freak Disponível em: <<http://www.mundofreak.com.br/2016/08/16/resenha-black-mirror-o-assustador-futuro-da-tecnologia/>> Acesso: 30 jun. 2019

primitivos liberados quando as pessoas estão atrás de uma tela, pensando estar imunes a qualquer julgamento.

Em *Arkangel*, episódio dirigido por Jodie Foster, é apresentada uma história tocante de uma mãe que para proteger e se tornar presente na vida da filha, acaba ultrapassando sérios limites da privacidade. *Crocodile* aborda sobre uma mulher que descobre em si o seu lado mais obscuro, ao lutar para evitar que um segredo sobre seu passado seja descoberto. *Hang the DJ* fala sobre um casal que apesar de se gostar, passam por vários obstáculos para ficarem juntos, porque simplesmente um aplicativo de relacionamento não os consideram “*matches*”. *Metalhead* investe em um cenário pós-apocalíptico em que cães robôs estão controlando aqueles que os criaram. Já *Black Museum* encerra o ano com uma história que faz referência a toda mitologia de Black Mirror até ali.

Em 2018, a Netflix anunciou que lançaria um filme especial sobre a série, intitulado *Bandersnatch*. O longa aborda um criativo programador de video games que começa a se sentir controlado por algo que ele não faz ideia do que é. O diferencial é que o telespectador tem o poder de decidir os rumos da história e o final do protagonista.

E finalmente em junho de 2019, a mais recente temporada de Black Mirror, chegou à Netflix, deixando de lado tecnologias apocalípticas e futuros caóticos, a série investiu em uma temporada realista e simplista. Em *Striking Vipers* dois velhos amigos descobrem novos sentimentos através de uma realidade virtual. *Rachel, Jack and Ashley too* conta a história de uma garota que tem como único refúgio da solidão, seu amor por uma estrela pop, enquanto paralelamente mostra que essa estrela está longe de ter a vida perfeita que os tablóides vendem para o público.

E no episódio objeto desta pesquisa *Smithereens*, temos uma crítica para a alienação nas redes sociais e para a falta de empatia com o próximo abordada de maneira avassaladora com a história de um motorista que sequestra o funcionário de uma empresa de redes sociais, com a intenção de chamar atenção do dono da companhia.

5. Implicações do uso de redes sociais no episódio *Smithereens*

Diferentemente de outros episódios do seriado, a tecnologia abordada em *Smithereens* possui uma característica de certa forma cotidiana à nossa realidade atual. São apresentadas duas poderosas ferramentas de interação social que se assemelham a outras duas usadas atualmente: o Facebook seria o *Persona* e o Twitter seria o *Smithereens* (nome dado ao episódio). Essas redes sociais da ficção, assim como as que usamos,

trazem o bônus da interatividade e perigosamente se tornaram algo inerente aos seres humanos no aspecto da narrativa apresentada.

O enredo tem como personagem principal Chris Gillhaney. Trabalhando de fachada como motorista de Uber, durante algumas semanas ele estaciona na porta da empresa Smithereens. Seu plano é sequestrar algum funcionário da empresa. Durante os acontecimentos do enredo é possível ver todo o drama carregado por ele na tentativa de viver alheio ao mundo tecnológico, que é cada vez mais disperso ao real e com a atenção somente voltada ao virtual. Instável emocionalmente, ele desabafa em um monólogo sobre a angústia que é viver em um mundo onde as pessoas não possuem mais a delicadeza para se atentarem as pequenas coisas da vida como a cor azul do céu, ou os sons que são produzidos, pois estão preocupadas somente em mexer nos dispositivos celulares.

Nas primeiras cenas ele frequenta um grupo de apoio, que posteriormente é descoberto ser um grupo para pessoas que perderam entes queridos. Lá ele conhece a personagem Hayley Blackwood que perdeu a filha e tenta desesperadamente acessar a conta dela no Persona (Facebook) para descobrir o motivo do suicídio. Após 3 tentativas erradas, a política da empresa bloqueia por 24 horas o acesso. Se tem como ponto principal de observação aqui o grande mal proporcionado pela vida paralela levada nas redes sociais. A falta de discernir o intangível do tangível, colaborou para o afastamento da filha do mundo e da convivência com a mãe e, conseqüentemente culminou em uma trágica morte da personagem, sem respostas.

Voltando ao arco principal da história, é possível ver um Chris desesperado para ter atenção popular e do dono da empresa de rede social. Para isso, ele sequestra um dos estagiários da empresa, Jaden Tommins. O objetivo é apenas um: falar com Billy Bauer (dono da Smithereens). O modo como é conduzido o episódio nos leva a hipótese do personagem principal querer algum tipo de recompensa financeira, porém o que Chris busca é a concentração seguida de empatia das pessoas para a sua história, principalmente a de Bauer. Entretanto, a dificuldade de comunicação é mostrada a partir do momento em que o dono da empresa está ironicamente "incomunicável" em decorrência de um retiro de meditação para se "desintoxicar" da rede social que ele mesmo desenvolveu e potencializou. Como visto no episódio em foco e em matérias

recentes,⁹ pessoas têm feito “*detox*” das redes sociais. Pessoas viciadas em Facebook, Twitter e Instagram se desprendendo para priorizar a saúde mental fragilizada.

Outro problema abordado na sequência é a espetacularização proporcionada pela fácil propagação de notícias via mídia sociais. A falta de empatia com os outros que o episódio transparece é latente, sobretudo quando põe em cena dois garotos que estão lá apenas para passar todo cataclisma que cerca a negociação da polícia com Chris.

Os dois são a representação fiel de como nos portamos nas redes sociais. “A convergência também não ocorre por meio de aparelhos, mas sim no pensamento dos consumidores individuais e suas interações sociais com os outros” (JENKINS, 2009, p. 30). Os meninos que acompanharam o sequestro relâmpago fizeram uma atualização participativa nas redes sociais antes da imprensa chegar. “Se os antigos consumidores eram indivíduos isolados, os novos consumidores são mais conectados socialmente” (JENKINS, 2009, p. 47), fazendo com que sejam mais expressivos na formação de opinião principalmente pela construção de comunidades.

Apesar de haver envolvimento no assunto, a finalidade é superficial movida por curiosidade. No geral, as pessoas querem ser as primeiras a postar, viralizar o conteúdo, querem *views*, *likes* e afins, para ganhar popularidade em cima do calvário do próximo sem ao menos se importar.

Ao conseguir relatar sua história para Bauer, percebemos que Chris costumava ser uma dessas pessoas, mas depois de um acidente de trânsito onde ele perdeu a mulher, tudo mudou. A esposa acabou morrendo porque Chris estava ao volante, porém uma notificação do aplicativo no celular fez com que ele deixasse de prestar atenção, ocasionando um choque com outro veículo. O acidente fatal relatado diz muito sobre como o entretenimento no celular desvia nosso foco para coisas mecânicas no cotidiano. Segundo Santaella (2003, p.93):

“Com a tecnologia atual, seja ela um CD-Rom multimídia, a *www*, ou um mundo virtual, nós dirigimos o ponteiro do *mouse* e clicamos em uma conexão iluminada. Uma referência informacional imediatamente aparece. Clicamos de um lugar para outro, em uma miríade de caminhos, com o potencial de rastrear um vasto mundo de informações. Esse processo de navegação é interativo. A navegação responde a nossas escolhas. A experiência de leitura ou de navegação não é predeterminada, carregando uma dose de aventura.”

⁹ Disponível em: <<https://amenteemaravilhosa.com.br/detox-das-redes-sociais/>> Acesso em: 30 jun. 2019

Por isso, dirigir de modo seguro com o celular ao lado pode ser uma tarefa árdua, que às vezes custa a própria vida ou a de terceiros. Momentos de desatenção em frente a tela do celular são mais do que banais e perigosos, pois podem acarretar em grandes perdas físicas ou pessoais como no acidente do episódio. Santaella (2003) destaca que a descontinuidade das mídias atingem não só a forma de pensar como o modo de viver. Apesar de ter fechado sua conta na rede social, o protagonista até para sequestrar utiliza a tecnologia de aplicativo de transporte particular no trabalho de motorista.

O diálogo entre os personagens aborda questões que vão além da própria rede social. Empatia é a mais forte delas. Chris, sob forte depressão, ameaça suicídio além de ameaçar Jaden. Interessante perceber as motivações que levaram os dois personagens a largar as redes sociais, o que os tornam diferentes a nível emocional, humanista e principalmente empático. Os dois são extremamente opostos em situações similares, as cores quentes e frias mostradas na cena na qual o rosto dos dois dividem a tela traz o contraste de personalidade nesse momento da vida de ambos. Enquanto o chefe da empresa se mostra com pouco envolvimento emocional e respostas robotizadas, Chris por outro lado aparenta emoção à flor da pele e exige de Bauer respostas mais sinceras. Santaella (2003, p.93) evidencia que “mesmo que o ciberespaço possa ser significativamente diferente de outras mídias culturais, seus programas, realidades virtuais e experiências dos usuários estão tão firmemente enraizados no capitalismo contemporâneo quanto qualquer outra forma de cultura.” Entretanto, Bauer explica que não criou a empresa com os objetivos atuais de deixar as pessoas conectadas 24h, mas que virou testa de ferro de algo muito maior.

Após cumprir seu objetivo, o personagem principal tem o último gesto de empatia antes da morte, o de pedir ao dono da Smithereens para recuperar a senha da conta da filha de Hayley no Persona. Ele também em um ato de empatia consegue a senha para Hayley, ajudando a personagem a seguir em frente. Jaden, o estagiário comovido com a história tenta impedir o suicídio, mas a polícia acaba atirando na direção dos dois, concluindo assim o desfecho do episódio. O zelo com o próximo foi bem destacado no ato final, inclusive pela vítima, a que mais sofreu, também foi a que demonstrou um lado mais humano para com Chris, arriscando inclusive a própria vida com o propósito de evitar a tragédia.

Após o encerramento da história, as pessoas que acompanhavam atentas e ávidas ao celular, seguem sua rotina normalmente. Basicamente o episódio quer dizer que as

peças pouco se importam, pois para elas o que realmente interessa não é a história, mas sim o engajamento gerado a partir dela. Os *views*, o compartilhamento e a viralização foram alcançados a partir da participação ativa, as vidas de Chris e do estagiário não são imprescindíveis para os outros. Uma vez que não tenha mais história para gerar conteúdo e engajamento, fecha-se o ciclo. Com isso, Billy Bauer volta para meditação, os policiais vão atrás de outras ocorrências, os garotos voltam para a vida e assim caminha a sociedade deste século, retratada em *Smithereens*.

6. Considerações Finais

A convergência das mídias encontrou nas redes sociais o maior espaço de expressão-ciberespaço. As interações neste ambiente tecnológico geram uma cultura própria - a cibercultura com todas as implicações inerentes ao ser humano.

Ao falar em utopia vem imediatamente a idealização de um lugar perfeito, feito sob medida para atender necessidades e carências. Isso é retratado em alguns outros episódios de *Black Mirror* como *Nosedive*, em que vê-se Lacie completamente alienada com uma casa que ela acredita ter sido feita especialmente para ela, ou *San Junipero* em que as personagens principais são transportadas para o mundo ideal em que sempre quiseram viver. Mas sabemos que tudo isso não passa de uma fantasia, algo fictício que não remete a real situação em que o indivíduo está vivendo.

Não é novidade que no mundo atual, têm-se que encontrar fórmulas de privação dos percalços do dia a dia, e um refúgio de fácil alcance acaba sendo as redes sociais. E apesar do senso comum apontar a utopia como algo impossível de ser realizado, há chances de transformar a convivência na internet e em redes sociais mais harmônica. Porém, as novidades interativas que chegam não podem ser encaradas como utópicas, até porque as regras e paradigmas que se aplicam em uma sociedade, seja real ou virtual, nem sempre vão colocar rédeas em comportamentos humanos, principalmente por sua pluralidade de pensamentos, gostos e estilos. Algo ideal para um pode não ser o ideal para todos e vice-versa.

Com a internet sendo grande propulsora de pensamentos de forma mais dinâmica neste século, os efeitos sempre podem tomar proporções grandes e que determinam destinos. Ter consigo essa ideia de que nós provavelmente nunca deixaremos de lado esse comportamento, é também essencial para a compreensão de todo o panorama, tendo como meta reverter esse cenário distópico.

Portanto, o pós-humanismo e o episódio *Smithereens* chamam atenção para as implicações da tecnologia nas relações humanas de indivíduos conectados. A simplicidade do episódio e da tecnologia abordada nele, não mudam o fato de a história ser interessante e retratar bem como as pessoas transformam-se por causa das mídias sociais.

São tecnologias existentes nesta era e, de fato as pessoas usam-nas, consumindo diariamente de certa forma até exagerada e inconscientemente. Por isso é essencial que seja feita a reflexão sobre a postura em relação à convivência na internet e ao apego demasiado às redes sociais. Pois tais ferramentas monitoram os passos e criam seres dependentes de um mundo à parte podendo ser causadoras de depressão e gatilho para o suicídio.

7. Referências

FERRARI, Pollyana; FERNANDES, Fábio. **No tempo das telas: Reconfigurando a Comunicação**. São Paulo: Estação das Letras e Cores, 2014.

FERREIRA, Soraya. **A TV em tempos de convergências**. Juiz de Fora: Editora UFJF, 2014.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009

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

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. Editora Cultrix, 1974.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

ROST, Alejandro. Interatividade: Definições, estudos e tendências. In: CANAVILHAS, João. **Webjornalismo: 7 características que marcam a diferença**. Covilhã, UBI, Labcom, Livros Labcom, 2014.

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. **Revista Famecos**, v. 10, n. 22, p. 23-32, 2003.

_____. Pós-humano, pós-humanismo e anti-humanismo: discriminações. In: DI FELICE, Massimo & PIREDDU, Mario (Orgs.). **Pós-humanismo - As relações entre o humano e a técnica na época das redes**. São Paulo: Difusão, p. 99-143, 2010.