

**Programa de Pós-Graduação em Educação  
Universidade do Estado do Mato Grosso  
Cáceres - Mato Grosso - Brasil**

Revista da Faculdade de Educação. Vol.37 - N.01 (JAN /JUL) / 2022  
ISSN: 2178-7476



**QUEDA LIVRE, BLACK MIRROR: O IMPACTO SOCIAL OCACIONADO PELAS MÍDIAS DIGITAIS,  
UMA ANÁLISE DO COMPORTAMENTO HUMANO**

**FREE FALL, BLACK MIRROR: THE SOCIAL IMPACT CAUSED BY DIGITAL MEDIA, AN ANALYSIS  
OF HUMAN BEHAVIOR**

Arcielli Royer Nogueira

Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná, UNIOESTE

Gean Carlos Royer

Mestre em Educação pela Universidade Estadual do Oeste do Paraná, UNIOESTE

**RESUMO:** Este artigo tem por objetivo analisar o processo de construção das mídias sociais em âmbito social e histórico, evidenciando o comportamento humano. Dessa forma, verifica-se que as novas mídias sociais determinam os modos de relacionamentos, de parcialidade, alterando realidade e gerando, em contrapartida, dependência nos usuários. Assim, com a conexão exacerbada dos indivíduos a essas novas mídias por meio da internet, os impactos são mais efetivos, pois interferem diretamente na vida do indivíduo, na sua saúde, em seus relacionamentos interpessoais com as pessoas que o rodeiam, em seu trabalho, em seus estudos e afins. O artigo também analisa a série *Black Mirror*, mais especificamente, sobre um recorte do primeiro episódio da terceira temporada, intitulado “Queda Livre”. Essas análises têm como embasamento teórico os estudos de ALEXANDRE (2001); CALAZANS e LIMA (2013); CASTELLS (2005); KOHN (2007); MARTINO (2014) e MOREIRA (2017).

**PALAVRAS-CHAVE:** Mídias Sociais; *Black Mirror*; Comportamento Humano.

**ABSTRACT:** This article aims to analyze the construction process of social media in a social and historical context, drawing attention to human behavior. Thus, it appears that the new social media determine our modes of relationship, partiality, changing reality and generating, however, addiction on users. So, with individuals' exacerbated by connection to these new media via internet, the impacts are more effective, interfering directly in the individual's life, in his health, in his interpersonal relationships with the people that surround him, in his work, studies and alike. The article also analyzes the *Black Mirror* series, more specifically about a clipping in the first episode of the third season, entitled “Nosedive”. This analysis has its theoretical basis the studies of ALEXANDRE (2001); CALAZANS and LIMA (2013); CASTELLS (2005); KOHN (2007); MARTINO (2014) and MOREIRA (2017).

**KEYWORDS:** Social Media; *Black Mirror*; Human Behavior.

## Introdução

Uma transformação social está ocorrendo progressivamente e está relacionada com a transformação dos indivíduos, ocasionada pelo uso da internet, das tecnologias e das mídias sociais. Tudo mudou e, na atualidade, muda tão rapidamente devido aos efeitos da globalização da tecnologia

e/ou meios de comunicação de massa no século XXI, que têm gerado uma descomedida produção de informações na sociedade, sejam elas necessárias ou não. Além de estar causando, até mesmo, transtornos físicos e mentais nos usuários.

As pessoas estão inseridas na sociedade por meio das relações que desenvolvem durante toda sua vida, primeiro no âmbito familiar, em seguida na escola, na comunidade em que vivem e no trabalho; enfim, as relações que as pessoas desenvolvem e mantêm é que fortalecem a esfera social. A própria natureza humana nos liga a outras pessoas e estrutura a sociedade em rede (TOMÁEL; ALCARÁ; DI CHIARA, 2005, p. 93).

Partindo disso, salienta-se que o homem naturalmente é introduzido em grupos sociais desde que nasce: no ambiente familiar; na escola; no trabalho; em seu espaço religioso; no meio social em que vive; entre outros. Com a internet e as redes sociais, observa-se que, a distância, que antes se configurava como um empecilho para o desenvolvimento sócio interativo dos indivíduos, deixou de ser uma questão. Contudo, é notável que o acesso às redes sociais deixou de ser apenas algo que pode aproximar as pessoas quando estão longe e se tornou uma necessidade contínua de se manter conectado, isso é perceptível ao verificar a quantidade de acessos diários uma rede social tem e quantas horas em média os usuários ficam conectados. Atualmente, as redes sociais são muito mais do que contatos, elas passaram a ser, além de lazer, fontes de informação e, inclusive, um meio comercial e de propaganda.

“O entretenimento conquistou a realidade, cada vez mais a ficção compete com as histórias da vida real” (ALEXANDRE, 2001, p. 11). Seguindo essa afirmação, a proposta desenvolvida para a elaboração do presente artigo ocorre por meio da análise da série *Black Mirror*, utilizando especificamente o episódio intitulado “Queda Livre”, disponível pela provedora mundial de filmes e séries, *Netflix*. Também, por meio de análises bibliográficas que versam sobre a temática abordada.

O trabalho está organizado em três seções. Na primeira aborda a questão das mídias digitais, analisando como elas foram apresentadas ao mundo e seu processo de construção, pensando isso em cenário mundial e brasileiro. Na segunda seção aborda-se a questão do comportamento humano frente à modernização tecnológica, possibilitando verificar a influência das tecnologias e das mídias sociais no comportamento humano. Já na terceira e última sessão, analisa-se a série *Black Mirror* e como afeta o seu telespectador, chocando-o com representações que podem, em parte, ser comparadas com cenas cotidianas, vivenciadas na sociedade.

## Mídias Digitais

A internet surgiu nos Estados Unidos (EUA) em 1969 e era chamada de Arpanet (*Advanced Research Projects Agency Network*). Seu principal objetivo era interligar laboratórios de pesquisa, sendo uma rede pertencente ao Departamento de Defesa Norte Americano, garantindo a comunicação entre os militares e cientistas. Em 1982, a Arpanet era amplamente usada no contexto acadêmico e exclusivamente pertencente aos EUA; posteriormente, foi ampliada, o que possibilitou o acesso de outros países, passando a chamar-se Internet (*International Network*). Atualmente, em todo o mundo, há mais de 4,42 bilhões de usuários da internet, este número corresponde a 54,6% da população mundial. Como Calazans & Lima (2013, p. 2) caracterizam,

A Internet como conhecemos hoje teve seu conceito descrito em 1962, na forma de memorandos, por J.C.R. Licklider, do MIT. Ele discutia o conceito de “Rede Galáxica”, na qual imaginava vários computadores interligados através de uma rede global, cujos arquivos e dados poderiam ser acessados por todos, em qualquer lugar do mundo

A chegada da internet no Brasil em 1988 acarretou muitos avanços tecnológicos. Neste momento, o acesso à internet era voltado para a educação, ou melhor, para a interação acadêmica entre algumas universidades brasileiras e norte-americanas, em que se realizavam trocas de e-mails e compartilhamento de arquivos. Em 1994, a Embratel começou a ofertar a internet após testes realizados com 5 mil usuários. Seu processo de comercialização, porém, iniciou-se apenas no ano

seguinte, em 1995. Foi somente em 1996, entretanto, que a internet decolou no Brasil. Martino (2014, p. 13) exemplifica isso:

A pré-história da internet está fartamente documentada, mas, para estabelecer arbitrariamente um ponto de partida, seria possível dizer que, no Brasil, é por volta de 1994-1995 que a rede começa a ganhar espaço no cotidiano. A possibilidade de aquisição de computadores por parcelas cada vez maiores da população contribuiu para o crescimento do uso da rede no país.

E, com isso, os computadores começaram a aparecer mais nos lares brasileiros, sendo, porém, ainda muito caros e de difícil aquisição. Algumas alternativas eram as marcas nacionais, como a CCE, Gradiente e Positivo. Assim, como ressalva Martino (2014, p. 212),

O espaço cada vez maior ocupado pelos computadores na sociedade desde a segunda metade do século XX foi resultado de vários processos simultâneos, dentre os quais a diminuição de seu tamanho, a queda nos preços de fabricação e a facilidade de operação. Isso permitiu sua aplicação a domínios cada vez mais diversos - no início, eram usados principalmente para a realização de operações matemáticas e cálculos com dados.

E, nesse processo todo de avanços tecnológicos e aquisição de computadores, surgem as redes sociais, que são criadas com o intuito de os sujeitos se relacionarem mesmo a quilômetros de distância um do outro. Nesta perspectiva e com a análise do contexto histórico, verifica-se que foi nos Estados Unidos, em 1995, que a primeira rede social foi criada, chamada de *Classmates* (Colegas de classe), com o principal intuito de interligar estudantes dos diversos níveis escolares, da pré-escola até as universidades, e está disponível até os dias atuais. Para Adami (s.d.), o conceito de rede social, “[...] se refere à Antropologia e Sociologia, matérias estas que estudam o comportamento da sociedade. Logo, denomina-se rede social o complexo de relações entre pessoas que fazem parte de um grupo e que facilitam a interação. Por meio da difusão/popularização da internet nos anos 2000, as redes sociais, como serviço de comunicação, interação e diversão, passam a ganhar notório espaço entre as pessoas. No Brasil não foi diferente.

Assim sendo, analisa-se que, desde o início do século XXI, algumas redes sociais se destacaram no cenário nacional brasileiro, entre elas é possível evidenciar: *Orkut*, *Facebook*, *Youtube*, *WhatsApp*, *Instagram* e *LinkedIn*. Destas, enfatizamos que, em 2004, foi lançado o Orkut, que se tornou um fenômeno no Brasil. E, após dez anos de existência, foi extinto, assim como o famoso *MSN Messenger*, ambas as redes sociais suplantadas por outras de maior abrangência e facilidade de uso.

A partir dessas considerações, é possível destacar o processo de inserção de algumas das redes sociais na sociedade brasileira. Assim, o *Facebook* chega oficialmente ao Brasil em 2007, abrindo no ano de 2011 seu primeiro escritório no país, o que o tornou a rede social mais utilizada no país. O *YouTube*, criado em 2005 nos EUA, mas, em plataforma em língua portuguesa, nasce apenas em 16 de junho de 2007, posteriormente comprado pelo *Google*. O aplicativo *WhatsApp* chegou no Brasil em 2009 e tornou-se um dos aplicativos de comunicação e envio de mensagens para smartphone mais populares no país. A plataforma *Instagram* foi disponibilizada em 2015, tornando-se muito popular no Brasil por sua forma distinta de postagens, assim como utilizada amplamente para o compartilhamento da vida cotidiana e das famosas *selfies*. Tanto o *Instagram* quanto o *WhatsApp* foram comprados pelo *Facebook* em 2012 e 2014, respectivamente. O *LinkedIn* foi lançado em português em abril de 2010 e comprado pela *Microsoft* no ano de 2016.

Percebe-se que, destas redes sociais mais ativas, três delas pertencem ao grupo *Facebook*, uma delas à *Microsoft* e a outra ao *Google*. Estas somam juntas bilhões de acessos diários, além de mais algumas redes que não foram analisadas anteriormente, conforme se verifica na tabela seguinte:

Tabela 1 - Informações: Mídias sociais

Mídias sociais	Fundação	Outras informações	Número de usuário diários, 2020
 Facebook	04 de fevereiro de 2004, Massachusetts, EUA	Alcança em 04 de outubro de 2012 a marca de 1 bilhão de usuários, 8 anos após seu lançamento.	2,4 bilhões de usuários <sup>1</sup>
 YouTube	14 de fevereiro de 2005, Califórnia, EUA	Plataforma responsável por compartilhamento de vídeos.	2 bilhões de usuários <sup>2</sup>
 WhatsApp	2009, Califórnia, EUA	Uma multiplataforma de chamadas de voz e mensagens instantâneas.	1,6 bilhões de usuários <sup>3</sup>
 Instagram	06 de outubro de 2010, EUA	Uma das plataformas mais promissoras da AppStore. Em 2012, foi vendida ao Facebook pela bagatela de 1 bilhão de dólares.	1 bilhão de usuários <sup>4</sup>
 LinkedIn	05 de maio de 2003	Maior rede social de negócios profissionais do mundo.	600 milhões de usuários <sup>5</sup>
 Pinterest	01 de março de 2010, EUA	Plataforma (rede social) de compartilhamento de fotos.	322 milhões de usuários <sup>6</sup>
 Snapchat	16 de setembro de 2011, EUA	Aplicativo de mensagens com base de imagens.	382 milhões de usuários <sup>7</sup>

Fonte: Elaborada pelos autores.

Conforme se observa na Tabela 1, ao somar todos os usuários diários dos aplicativos selecionados, chega-se ao número de 8,3 bilhões de acessos, mais que a própria população global que, segundo o Banco Mundial, chegava a 7,53 bilhões de pessoas em 2017. Outros aplicativos não estão na tabela, como o *Google* e o *Messenger*; contudo, sabe-se que o número de usuários também atinge a casa do bilhão. Frisa-se aqui que, conforme a tabela, todas as empresas analisadas pelos autores são fundadas nos Estados Unidos, sendo o país detentor do monopólio virtual.

Por meio da Revolução Digital, os avanços ocorrem e se expandem de modo gradual anualmente. A evolução tecnológica dos smartphones, tablets e TVs digitais aconteceu em um espaço de tempo relativamente curto. Como se percebe, toda essa transformação está presente na rotina da sociedade por meio das redes sociais ou até mesmo dos acessos à internet e a seus conteúdos, com novas formas de leitura e de negócios sendo incorporados.

1 Dados disponíveis em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 23 fev. 2020.

2 Dados disponíveis em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 23 fev. 2020.

3 Dados disponíveis em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 23 fev. 2020.

4 Dados disponíveis em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 23 fev. 2020.

5 Dados disponíveis em: <http://automacaodevendas.com/construa-uma-marca-forte-no-linkedin-em-2020/>. Acesso em: 23 fev. 2020.

6 Dados disponíveis em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 23 fev. 2020.

7 Dados disponíveis em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais><https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais><https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em 23 de fev. de 2020.

Diante desta maneira otimizada e da rapidez líquida da modernidade, o usuário lê somente o que é de seu interesse, havendo, assim, uma competição entre as mídias pela sua atenção. Competição esta que vem sendo evidenciada na atualidade pela priorização de informações rápidas e objetivas, com o mínimo de esforço necessário para atingir o objeto de transmissão da mensagem. Dessa forma, Calazans & Lima (2013, p. 5) apresentam as transformações contínuas nas mudanças sociais que ocorreram com a revolução digital:

Na tentativa de acompanhar, denominar e compreender esse processo de transformações contínuas, termos como “aldeia global”, “comunidades virtuais”, “sociedade em rede”, “cibercultura” e “cultura da convergência” foram criados e propagados pela comunidade acadêmica e apropriados pela sociedade em geral. Tais expressões reconhecem e buscam dar significado às mudanças sociais irrevogáveis proporcionadas pela tal revolução digital.

Em outras palavras, as redes estão mudando para além do cotidiano e das grandes empresas, pois, também, mudam o comportamento do homem, a forma como ele se vê e observa o mundo ao seu redor, conforme será analisado na próxima seção.

### **O comportamento humano frente às tecnologias**

“Só depois que a tecnologia inventou o telefone, o telégrafo, a televisão, a internet, foi que se descobriu que o problema de comunicação mais sério era o de perto”.  
Millôr Fernandes (2005)

Atualmente, as influências tecnológicas se fazem presentes no cotidiano das pessoas, as quais, sem perceber, passam por transformações comportamentais ocasionadas pelo excessivo uso das tecnologias, especificamente de redes sociais.

Estar sempre informado/atualizado se tornou uma necessidade, há uma cobrança disso a todo instante. Uma questão importante a mencionar sobre as influências da tecnologia é que ela tem tanto o poder de aproximar as pessoas como o de distanciá-las. Outro ponto relevante para se pensar é que sem a tecnologia algumas pessoas não teriam como desenvolver seu trabalho, elas teriam dificuldade em realiza-las, ou, seus trabalhos não existiriam de outra forma que não fosse com a internet, computador ou celulares.

A tecnologia apresentou funcionalidades positivas no cotidiano, otimizando o modo como são realizadas as tarefas, já que, por meio da internet, computadores, tablets, TVs, celulares, entre outros, é possível realizar pagamento de boletos, transferências bancárias, compras, comunicar-se com uma pessoa do outro lado do mundo e até mesmo ler livros e jornais digitais. Com acesso à rede de internet por um aparato tecnológico, como o celular, amplia-se o conhecimento que não se tinha anteriormente. No entanto, a necessidade de estar sempre conectado também influencia o comportamento humano de forma errônea e prejudicial. Com os novos hábitos da utilização excessiva, os indivíduos passaram a desenvolver transtornos físicos e mentais, síndromes tecnológicas e estresse. Em Castells (2005, p. 17), verifica-se que

[...] a tecnologia não determina a sociedade: é a sociedade. A sociedade é que dá forma à tecnologia de acordo com as necessidades, valores e interesses das pessoas que utilizam as tecnologias. Além disso, as tecnologias de comunicação e informação são particularmente sensíveis aos efeitos dos usos sociais da própria tecnologia. A história da Internet fornece-nos amplas evidências de que os utilizadores, particularmente os primeiros milhares, foram, em grande medida, os produtores dessa tecnologia.

É perceptível que a tecnologia influencia no comportamento humano nas mais variadas formas, tanto físicas quanto psicológicas. Com o avanço da tecnologia, o comportamento das pessoas em qualquer idade sofre influência. Por outro lado, o acesso da atual geração às novas tecnologias ocorre gradativamente mais cedo e, com certeza, influencia na sua formação. Referente às mudanças

físicas, pode-se afirmar que influencia até mesmo na locomoção do indivíduo: antes era necessário que esse sáísse para, por exemplo, ver e conversar com outras pessoas, agora já é desnecessário, é possível fazer isso utilizando um smartphone com conexão à internet; a presença passou a ser facultativa com o acesso aos vídeos de transmissão ao vivo das diversas plataformas de *streaming* das redes sociais, é possível saber sobre boa parte da vida de uma pessoa apenas seguindo-a em suas redes sociais. Quanto às mudanças psicológicas, estas abrangem saber se relacionar com o outro e a integração social, podendo acarretar isolamento do sujeito do mundo real.

Outro fator que influencia no comportamento humano é o uso em demasia da rede de internet, que pode acarretar dependência ou vício, que se torna desfavorável ao usuário, ocasionando sérios problemas comportamentais, como impaciência, atitudes impulsivas e esquecimentos. A interferência no comportamento humano é tão intensa que contribui para o surgimento de doenças e síndromes relacionadas à utilização em excesso, como Moreira (2017, p. 1) aponta:

As redes sociais permitem a construção de um processo de comunicação bastante intenso, sem a necessidade de contato físico ou interação ao vivo. Neste cenário, o uso dessas redes vem interferindo no comportamento humano, instigando a necessidade de estar sempre conectado e fazendo com que a tecnologia faça parte do cotidiano de todo indivíduo. Tais mudanças comportamentais podem contribuir para o aumento do estresse e para o aparecimento de novas síndromes, conhecidas como síndromes tecnológicas.

Efetivamente, os mais frequentes transtornos psicológicos verificados são a ansiedade, a baixa autoestima e os transtornos alimentares, como anorexia e bulimia, evidenciados principalmente em adolescentes do sexo feminino. Somando-se a estas, estão as síndromes tecnológicas, que são relativamente novas, segundo Moreira (2017, n.p.):

- Nomophobia: medo de ficar sem uma conexão móvel;
- Síndrome do toque fantasma: sensação do celular estar vibrando no bolso, e assim, pegando o celular para conferir de cinco em cinco minutos;
- Náusea Digital: tonturas e outras sensações que são resultantes da interação com o ambiente virtual, principalmente os iniciantes;
- Efeito Google: o cérebro passa a reter menos informação; e
- Cibercondria: o usuário compulsivo desenvolve por acreditar que tem todas as doenças sobre as quais leu na internet.

As mídias como meio de comunicação retratam uma circunstância constituinte do surgimento da sociedade no fim do século XIX, uma sociedade em que as preferências de vida das pessoas são produzidas em massa, pois os costumes são semelhantes, com os mesmos gostos e desejos. Assim, os indivíduos perdem a sua originalidade por meio da influência no comportamento alimentar, no consumo de produtos, na busca por ser mais notado no meio da rede social em uma era de *likes*. Segundo Moreira (2010), a alienação é um elemento inerente a toda a forma de comunicação, por intermédio das propagandas os sujeitos são alienados em sua rede de persuasão, pois a mídia tem mais poder e, assim, não existe um equilíbrio. Percebe-se isso ao verificar que “a multiplicação dos meios de comunicação cria uma rede sutil que envolve o homem onde quer que se encontre e o submete à sua influência e poder” (MARTINEZ, 1982, p. 23).

As novas mídias sociais existentes determinam modos de realidade, de parcialidade e de relacionamento, porém, geram dependência no indivíduo. Assim, as tecnologias, em uso excessivo, podem causar diversos problemas, nas mais diversas ordens. Nesta perspectiva, o comportamento humano se molda conforme seu acesso às redes se intensifica.

### “Queda Livre”, *Black Mirror*

“O perigo do passado era que os homens se tornassem escravos.  
O perigo do futuro é que os homens se tornem autômatos”.  
Erich Fromm (1900-1984)

---

“Queda Livre” é o primeiro episódio da terceira temporada da série *Black Mirror*, disponível na provedora global de filmes e séries, *Netflix*. “*Nosedive*”, ou “Queda Livre”, em português, levanta uma série de discussões que perpassam o cotidiano dos personagens sem que sejam de fato percebidas por eles. Nas palavras dos autores Madeira, Silva e Rios (2017, p. 2), observa-se que “Black Mirror nos convida para histórias onde, à primeira vista, o uso excessivo da tecnologia se tornou o mal desse século [...]”. Ainda segundo Madeira, Silva e Rios, (2017, p. 2),

Cada vez mais nos encontramos submissos às redes sociais, esperando que elas nos ofereçam sempre mais, ao mesmo tempo que a tendência das curtidas segrega os menos populares (pessoas que têm menos curtidas, ou, seguindo o episódio, menos estrelas).

No respectivo episódio, pode-se notar que as mídias sociais ultrapassam as telas e passam a influenciar a vida real das personagens. Nesse sentido, cabíveis as devidas proporções, será analisada a constituição como sujeitos embasada em “*Nosedive*”.

Na sociedade, encontram-se diversas plataformas digitais que transformam e modificam a realidade minuto após minuto. Como exemplo, caso o cidadão estiver atrasado para o trabalho, pode chamar um motorista por meio do aplicativo *Uber*, *99*, *InDriver* entre vários outros, por outro lado, se desejar compartilhar um momento de felicidade, o *Instagram* e o *Facebook* estão à disposição, e assim sucessivamente.

Contudo, não se coloca como objeto de análise o modo como as pessoas constroem e escolhem suas formas de viver se utilizando das redes sociais como auxiliares para uma melhor qualidade de vida, mas questiona-se a falsa felicidade que todas essas redes sociais proporcionam: o corpo perfeito; o melhor ângulo; as melhores viagens; as melhores festas; o melhor parceiro ou parceira. Muitas pessoas entram nas redes sociais e não se sentem parte deste mundo, lá só existe a felicidade, ninguém posta uma foto triste ou conta um momento de dor, se o fazem, é algo que escandaliza, choca e é levado como exceção. Mas todos são humanos, todos têm defeitos, mas os escondem ao máximo para que ninguém descubra pontos fracos. Em “Queda Livre”,

Lacie é a protagonista desta história, desse ecossistema em que as pessoas são julgadas de acordo com sua popularidade em um aplicativo muito semelhante ao Instagram, onde 0 é o menor e 5 o mais alto. Graças às avaliações dos outros e sua rede de contatos, é possível obter um melhor emprego, comprar um apartamento e obter um grande número de benefícios. O que aconteceria se levássemos tudo o que vemos no Instagram a sério? O que aconteceria se começássemos a classificar as pessoas com base em sua popularidade em uma rede social? (PENSAR CONTEMPORÂNEO, 2020, p. 2).

Ainda segundo Pensar Contemporâneo (2020, p. 3), a votação pode ser pública ou anônima e a repercussão de ter uma classificação ruim pode ser devastadora. Por esta razão, todos os habitantes deste mundo tentam se comportar de acordo com as regras, ser gentis e fingir ser “perfeitos”.

Na série, o aplicativo “Star” é sinônimo de classificação, separando as pessoas que possuem menos estrelas das que possuem mais estrelas; quem possui mais estrelas tem a oportunidade de alugar melhores carros, comprar as melhores casas, viajar em um conforto superior àqueles que possuem menos estrelas. Nesse sentido, tudo que se faz diariamente pode afetar o ranking de estrelas e, conseqüentemente, a vida. Na figura 01, observa-se Lacie avaliando Jack, que é supersimpático e que possui um nível inferior de estrelas da personagem em questão.

Figura 1- Jack - “Queda livre”, Black Mirror



Fonte: *Netflix* (2016), Série 3, Episódio 1.

A imagem apresentada retrata como seria se cada personagem tivesse o poder de mudar a realidade do outro na palma de sua mão. Se Jack tivesse uma pontuação maior, talvez ele estivesse trabalhando em um bom escritório, dependerá do status social construído pelo aplicativo de avaliação e das pessoas que o avaliam.

Pensando na contemporaneidade, no mundo real, têm-se os *digitais influencers* ou influenciadores digitais, *creators* ou criadores de conteúdo, que são pessoas que influenciam outras a tomarem decisões, seja de estilo de vida ou consumo, de desafios, entre outros. Esses se utilizam das redes sociais mais conhecidas, como *Facebook*, *Instagram*, *YouTube*, *TikTok* e *Blogs*, para alcançar o seu público por meio de conteúdos pertinentes, possuindo um campo bem vasto onde podem trabalhar, como cozinha profissional; viagens; saúde; games; línguas estrangeiras; entre outros.

Dessa forma, os influenciadores cativam seu público tornando-se mais visíveis, e, assim, passam a ser considerados amigos que aconselham, tanto positiva quanto negativamente.

Na internet, não é necessário se esforçar tanto para encontrar receitas de como conseguir mais seguidores e curtidas nas publicações, estes parecem ser o desejo de muitos. Hoje, chega a ser uma oportunidade até mesmo de ganhar dinheiro se você consegue muitos seguidores e fica famoso com o que publica em sua página pessoal. Surgem diariamente novos digital influencers - como são chamados - usados em campanhas publicitárias, ditando novas formas de se vestir e se comportar. Quantos internautas não se identificaram com a cena que aconteceu [...] com [...] Lacie fotografando e postando a foto de sua refeição, indicando que estava muito bom, mesmo sem ter provado! E no final acaba por nos expressar uma reprovação (MADEIRA; SILVA; RIOS, 2017, p. 9-10).

Imagem que descreve a citação acima grafada:

Figura 2 - Lacie - “Queda livre”, Black Mirror



Fonte: *Netflix* (2016) Série 3, Episódio 1.

Atualmente, as redes sociais são utilizadas para muitos fins, pois são um campo vasto aguardando para ser explorado. É nessa exploração contínua, porém, que é perdido muito tempo em um uso desenfreado das novidades que surgem online diariamente.

Durante a série, Lacie mora em um apartamento modesto que está próximo ao vencimento da locação, o que instiga seu sonho de morar no luxuoso Pelican Cove, que cobra um valor exorbitante do qual a moça não dispõe. No entanto, se conseguir uma pontuação de 4,5 ou mais no aplicativo, ela conseguirá um bom desconto.

Dessa forma, no momento oportuno, uma amiga de infância a convida para ser dama de honra em seu casamento. Sabendo que essa amiga e seus convidados possuem uma pontuação de 4,8, Lacie aceita o convite, mesmo sob a sombra de atitudes mal explicadas de Naomie (a noiva) no passado.

Lacie se foca em aumentar sua nota realizando o discurso perfeito. Seu objetivo, porém, começa a declinar a partir do momento em que ela sai com destino ao casamento. Tudo começa a dar errado e ela assume uma posição negativista; recebe punição no aeroporto por 24 horas; não consegue bom carro devido à sua pontuação. Até o momento em que Naomie liga lhe dizendo que não é mais bem-vinda ao casamento por conta de sua pontuação de 2,6.

Lacie mesmo assim vai até o casamento, conforme se verifica na figura 03. Durante o discurso, ela ameaça o noivo e é presa. Na prisão, ao trocar insultos com outro preso, sua raiva se transforma em satisfação mútua ao perceberem que estão livres para falar o que quiserem.

Figura 3- Lacie - “Queda livre”, Black Mirror



Fonte: Netflix (2016) Série 3, Episódio 1.

Ao encerramento do respectivo episódio, questiona-se o modo de viver vigente. Observando que “[...] a sociedade caminha ao encontro da tecnologização, para um processo de virtualização onde tudo passa a acontecer e se fazer dentro de um universo virtual” (KOHN, 2007, p. 3). Isso se apresenta como algo preocupante, tendo em vista que muitas pessoas já deixam de viver o seu real para viver o virtual. É como se todos estivessem caminhando para um futuro em que os homens se tornem robôs, movidos e interligados o tempo todo com a sociedade digital.

### Considerações finais

Desde seu surgimento, em 1969, nos Estados Unidos, a internet difundiu-se rapidamente para todos os países. Adentrando o cenário brasileiro em 1988, acarretou diversos avanços para o campo educacional, entre outros, se analisar as trocas de e-mails entre as universidades brasileiras e as universidades americanas. Atualmente, bilhões de pessoas encontram-se “logadas” e navegando nas redes sociais, como o *Facebook*, que possui aproximadamente 2,4 bilhões de acessos diários. O problema não é a utilização das redes sociais, mas sim o excesso, quando diversas pessoas esquecem-se da realidade e passam a viver no mundo da invenção tecnológica.

Desse modo, nota-se que as mídias sociais transformam a forma como os indivíduos veem o próprio corpo, suas ideias, seu espaço e seu tempo, criando um novo mundo de relações interpessoais, pois, no meio virtual das mídias, há um predomínio da imagem, real ou não. É possível observar que, da mesma forma que ela aproxima as pessoas que têm os mesmos gostos, princípios e formas de ser, também afasta as pessoas que não possuem tais estereótipos.

Assim, verifica-se que “Queda Livre” destaca comportamentos humanos que podem ser efetivados em um futuro próximo se pensar na perspectiva evolutiva das redes sociais. Logo, deve-se impor um limite, uma vez que é necessário que exista uma barreira entre a quantidade de horas conectadas e a quantidade de horas que se está de fato vivendo. Entende-se aqui vivendo no sentido de caminhar, respirar ar puro, comer um sorvete ou rir com os amigos sem precisar postar uma foto para provar que está de fato feliz.

Conclui-se, assim, que este artigo teve o objetivo de analisar o processo de construção das mídias sociais, em um quesito social e histórico, observando o comportamento humano nesta

perspectiva. O ser humano vem se adequando às novas tecnologias e é possível evidenciar que isso influenciará muitas gerações no futuro, modificando a sociedade, assim como as gerações passadas influenciaram muitos dos constructos sociais atuais. Com as novas tecnologias, o cotidiano foi facilitado, porém, a necessidade de estar ligado/conectado às redes se tornou constante e o seu uso desregrado pode acarretar o surgimento de algumas doenças que podem influenciar o modo de viver do indivíduo e a formação de toda uma geração.

## Referências

ADAMI, Anna. (s.d.). **Redes Sociais**. Fonte: InfoEscola Navegando e Aprendendo: c 2006-2020. Disponível em: <https://www.infoescola.com/sociedade/redes-sociais-2/>. Acesso em: 23 fev. 2020.

ALEXANDRE, Marcos. O papel da mídia na difusão das representações sociais. **Comum**. Rio de Janeiro. v.6, nº 17, p. 111-125, 2001. Disponível em: <<https://www.sinpro-rio.org.br/imagens/espaco-do-professor/sala-de-aula/marcos-alexandre/opapel.pdf>>. Acesso em: 25 fev. 2020.

CALAZANS, Janaina de Holanda Costa; LIMA, Cecília Almeida Rodrigues. **Sociabilidades Virtuais: do nascimento da internet à popularização dos sites de redes sociais online**. 9ª Encontro Nacional de História da Mídia UFOP – Minas Gerais: Ouro Preto, 2013. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historia-da-midia-digital/sociabilidades-virtuais-do-nascimento-da-internet-a-popularizacao-dos-sites-de-redes-sociais-online>>. Acesso em: 23 fev. 2020.

CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. **A sociedade em rede: do conhecimento à acção política**. Imprensa Nacional – Casa da Moeda. Disponível em: <<https://egov.ufsc.br/portal/conteudo/sociedade-em-rede-do-conhecimento-%C3%A0-ac%C3%A7%C3%A3o-pol%C3%ADtica>>. Acesso em: 03 mar. 2020.

KOHN, Karen; MORAES, Cláudia Herte de. **O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital**. 2007, Santos - SP. Disponível em: < <https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1533-1.pdf> >. Acesso em: 23 fev. 2020.

MADEIRA, Vanêssa de Sousa; SILVA, Bruna Kelvyla Sousa da; RIOS, José Riverson Araújo Cysne. Reflexos da sociedade contemporânea: uma análise do episódio *Nosedive*, da Série *Black Mirror*. **INTERCOM** – XIX Congresso de Ciência da Comunicação na Região Nordeste - Fortaleza: CE, 2017. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1617-1.pdf>>. Acesso em: 23 fev. 2020.

MARTÍNEZ, L. C. A Responsabilidade dos Meios de Comunicação Social. *In*: Erbolato, M. (org.). **Deontologia da Comunicação Social**. Petrópolis: Vozes, 1982.

MARTINO, Luís Mauro Sa. **Teorias das mídias digitais: linguagens, ambientes, redes**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MOREIRA, Jaqueline de Oliveira. Mídia e Psicologia: considerações sobre a influência da internet na subjetividade. **Psicologia para América Latina** México, n. 20, 2010. Disponível em: <[http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1870-350X2010000200009Ing=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-350X2010000200009Ing=pt&nrm=iso)> Acesso em: 03 mar. 2020.

MOREIRA, Rodrigo. **Redes sociais e seu impacto no comportamento humano**. 2017. Disponível em: <<https://www.professionaisti.com.br/2017/06/redes-sociais-e-seu-impacto-no-comportamento-humano/>>. Acesso em: 23 fev. 2020.

PENSAR CONTEMPORÂNEO. **Black Mirror: “Queda Livre”, a desumanização do futuro**. 2020. Disponível em: <<https://www.pensarcontemporaneo.com/black-mirror-queda-livre/>>. Acesso em: 23 fev. 2020.

TOMAÉL, Maria Inês; ALCARÁ, Adriana Rosecler; DI CHIARA, Ivone Guerreiro. “Das redes sociais à inovação”. **Ciência da informação** 34.2 (2005): 93-104. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ci/a/WTMRGVXjNdLNLDwGBD5HTXb/?lang=pt> >. Acesso em: 03 mar. 2020.