

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA

LINGUAGENS, MÍDIA E ARTE

**MARIA FERNANDA CINTRA FERREIRA GUIMARÃES DOS
SANTOS**

**“FICÇÃO” E “REALIDADE” NA SÉRIE *BLACK MIRROR*:
UM ESTUDO SOBRE A GAMIFICAÇÃO E A VIGILÂNCIA EM
ALGUNS EPISÓDIOS DA SÉRIE.**

Campinas

2020

MARIA FERNANDA CINTRA FERREIRA GUIMARÃES DOS SANTOS

**“FICÇÃO” E “REALIDADE” NA SÉRIE *BLACK MIRROR*:
UM ESTUDO SOBRE A GAMIFICAÇÃO E A VIGILÂNCIA EM
ALGUNS EPISÓDIOS DA SÉRIE.**

Dissertação de Mestrado apresentada como requisito para o Título de Mestre do Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

Orientadora: Profa. Dra. Eliane Righi de Andrade

Campinas

2020

Ficha catalográfica elaborada por Fabiana Rizziolli Pires CRB 8/6920
Sistema de Bibliotecas e Informação - SBI - PUC-Campinas

384.5532 S237f	<p data-bbox="422 1451 885 1485">Santos, Maria Fernanda C. F. Guimarães dos</p> <p data-bbox="422 1507 1315 1597">"Ficção" e "realidade" na série Black Mirror: um estudo sobre a gamificação e a vigilância em alguns episódios da série / Maria Fernanda C. F. Guimarães dos Santos. - Campinas: PUC-Campinas, 2020.</p> <p data-bbox="470 1619 558 1641">133 f.: il.</p> <p data-bbox="470 1653 837 1686">Orientador: Eliane Righi de Andrade.</p> <p data-bbox="422 1709 1228 1798">Dissertação (Mestrado em Linguagem, Mídia e Arte) - Programa de Pós-Graduação em Linguagem, Mídia e Arte, Centro de Linguagem e Comunicação, Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas, 2020.</p> <p data-bbox="470 1798 646 1821">Inclui bibliografia.</p> <p data-bbox="422 1865 1315 1977">1. Televisão - Programas. 2. Gamificação. 3. Tecnologia da informação. I. Andrade, Eliane Righi de. II. Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Centro de Linguagem e Comunicação. Programa de Pós-Graduação em Linguagem, Mídia e Arte. III. Título.</p> <p data-bbox="1061 1989 1315 2011">CDD - 22. ed. 384.5532</p>
-------------------	--

MARIA FERNANDA CINTRA FERREIRA GUIMARÃES DOS SANTOS

**“FICÇÃO” E “REALIDADE” NA SÉRIE BLACK MIRROR: UM ESTUDO SOBRE A
GAMIFICAÇÃO E A VIGILÂNCIA EM ALGUNS EPISÓDIOS DA SÉRIE**

Este exemplar corresponde à redação final da Dissertação de Mestrado em Linguagens, Mídia e Arte da PUC-Campinas, e aprovada pela Banca Examinadora.

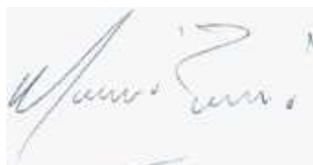
APROVADA: 26 de junho de 2020.



Prof.^a Dr.^a Eliane Righi de Andrade
(Orientador - PUC-CAMPINAS)



Prof. Dr. Tarcísio Torres Silva
(PUC-CAMPINAS)



Prof. Dr. Marcelo El Khouri Buzato
(UNICAMP)

DEDICATÓRIA

À Maria da Conceição Guimarães (In memoriam), minha avó, mulher negra e analfabeta, que me ensinou tudo o que eu precisava saber sobre todas as coisas da vida.

AGRADECIMENTOS

Como alguém que tem fé, agradeço imensamente a Deus, em quem creio com toda a minha alma. Agradeço aos meus pais e a meu irmão por acreditarem que em mim havia algum potencial. Agradeço ao meu marido por todo apoio, por fazer todas as tarefas de casa sozinho e ainda me ajudar lendo e ouvindo sobre minha pesquisa, por ser o melhor companheiro que eu poderia ter. Agradeço a Capes pela bolsa oferecida e pela oportunidade de realizar meu sonho e objetivos de pesquisa. Agradeço a todos os professores do PPG Limiar pelas aulas e troca de conhecimento, em especial a professora Eliane Righi de Andrade, minha orientadora.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Finance Code 001.

RESUMO

As narrativas contidas na série *Black Mirror* revelam algumas das realidades atuais presentes na ficção: sujeitos cada vez mais inseridos e constituídos através das tecnologias digitais, impelidos a compartilhar suas intimidades na *internet*. As sociedades disciplinares apresentadas por Foucault estão coexistindo com as sociedades de controle através da vigilância – aplicada pelas grandes empresas da *web*, que podem ser consideradas o “novo *Big Brother*” ou, em uma linguagem mais atual, o novo “*Big Other*” - que vigia às escondidas as ações dos indivíduos dentro e fora do ciberespaço por meio de dispositivos eletrônicos. Esse sistema mediado por aparatos tecnológicos e financiado por empresas da *web* é chamado por Zuboff de Capitalismo de Vigilância, um sistema que se alimenta da extração, mineração e venda de dados de usuários e clientes na *internet*. Para a eficácia de seu desenvolvimento, é preciso o engajamento dos usuários nas plataformas digitais, o que vem acontecendo por meio do processo de gamificação. Os sistemas de vigilância e a gamificação são eixos temáticos de análise propostos nesse trabalho. Considerando as narrativas de alguns episódios da série *Black Mirror* e o desenvolvimento teórico – sobre as sociedades disciplinares, de controle e de desempenho, além dos conceitos de dispositivo e de sujeito pós-humano – desenvolvemos, através da análise textual discursiva, observações sobre os efeitos de sentido provocados pela combinação de textos verbais e não verbais de trechos, os quais chamaremos de recortes, retirados dos episódios da série, nos quais percebemos a ação dos eixos temáticos que ressoam na teoria. Foi assistindo a cada episódio que observamos regularidades de vigilância e gamificação e compreendemos como as modificações – que observamos serem sociais – estão afetando a constituição dos sujeitos contemporâneos, sujeitos esses que se fazem junto com as tecnologias digitais.

Palavras-Chave: *Black Mirror*; Gamificação; Vigilância; Sujeito; Tecnologia

ABSTRACT

The narratives from the Netflix series *Black Mirror* reveal some current facts from reality presented in the fiction: subjects increasingly inserted and constituted through digital technologies, impelled to share their intimacies on the internet. The “disciplinary societies” presented by Foucault are coexisting with the “control societies” through surveillance - when applied by the big companies of the web – which can be considered the “new Big Brother” or, in a more present way, the new “Big Other”, which secretly watches over the actions of individuals inside and outside the cyberspace through electronic devices. This system mediated by technological devices, and financed by tech companies, is called by Zuboff Surveillance Capitalism. A system fed by the extraction, mining and commercialization of user data and customers information on the internet. For the effectiveness of its development, it is necessary to engage users on digital platforms, which has been happening through the gamification process. Surveillance systems and gamification are thematic axes for the analysis proposed on this paper. Considering the narratives from some episodes of *Black Mirror* and the theoretical development - on disciplinary, control and performance, the concept of device, and the post-human subject - we carried out a discursive textual analysis, observing the meaning effects on the combination of verbal and non-verbal texts in the so called excerpts, taken from the episodes of the series. There, we realized the action of the thematic axes connected to the theoretical development. Watching each episode we were able to outline the regularities of surveillance and gamification, understanding how the changes - which we observed as social ones - are affecting the constitution of contemporary subjects, who are built with digital technologies.

Keywords - *Black Mirror*; Gamification; Surveillance; Subject; Technology

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1: SERIE BLACK MIRROR - PRIMEIRA TEMPORADA.....	49
FIGURA 2: SERIE BLACK MIRROR - SEGUNDA TEMPORADA.....	49
FIGURA 3: SERIE BLACK MIRROR - TERCEIRA TEMPORADA	50
FIGURA 4: SERIE BLACK MIRROR - QUARTA TEMPORADA.....	51
FIGURA 5: SERIE BLACK MIRROR - FILME INTERATIVO	52
FIGURA 6: SERIE BLACK MIRROR - QUINTA TEMPORADA	52

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	SUJEITO, SOCIEDADE E TECNOLOGIA	15
2.1	AS MODIFICAÇÕES NA DINÂMICA SOCIAL CONTEMPORÂNEA.....	15
2.2	A HEGEMONIA DO CIBERESPAÇO: A CULTURA DA <i>INTERNET</i> NA CONSTITUIÇÃO DOS SUJEITOS	27
3	MODOS DE SUBJETIVAÇÃO	32
3.1	O SUJEITO PÓS-HUMANO.....	33
4	EIXOS TEMÁTICOS: OS SISTEMAS DE VIGILÂNCIA E A GAMIFICAÇÃO .	36
4.1	OS SISTEMAS DE VIGILÂNCIA.....	36
4.2	GAMIFICAÇÃO.....	41
5	METODOLOGIA	46
5.1	ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA	46
5.2	ETAPAS DA ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA.....	47
5.3	A ANÁLISE DAS IMAGENS.....	53
5.4	CAPTURE DAS CENAS	56
6	ANÁLISE DOS RECORTES DA SÉRIE BLACK MIRROR	58
6.1	<i>NOSEDIVE</i> – RECORTE 1.....	59
6.2	<i>NOSEDIVE</i> – RECORTE 2.....	86
6.3	<i>SHUT UP AND DANCE</i> – RECORTE 3	105
6.4	<i>FIFTEEN MILLION MERITS</i> – RECORTE 4.....	113
7	CONSIDERAÇÕES FINAIS	123
	REFERÊNCIAS	129

1 INTRODUÇÃO

Em dezembro de 2011 foi ao ar pelo canal britânico, *Channel 4*, uma série chamada *Black Mirror*. Escrita e produzida por Charlie Brooker e Annabel Jones (ARNOOP, 2018) a série causou um grande impacto social nos que a assistiram.

O nome *Black Mirror*¹, foi escolhido pelo roteirista Charlie Brooker para indicar as telas dos aparelhos de *smartphones*, *tablets*, TVs, quando estão desligados. Esses eletrônicos se tornam – segundo o roteirista, quando desconectados da *internet* e desligados – espelhos pretos (tradução de *Black Mirror* para o português).

A série ficou famosa e entrou em ascensão quando passou a fazer parte do catálogo da provedora de filmes *Netflix* em 2015. Antes da *Netflix* comprar a série, ela possuía duas temporadas e um especial de Natal. Depois, foram encomendadas pela provedora mais três temporadas e um filme.

Black Mirror se destacou e recebeu prêmios em diferentes nichos, como o *International Emmy Awards*, que reconhece a excelência de trabalhos televisivos realizados fora dos Estados Unidos, e o *Primetime Emmy*², que avalia a programação televisiva no horário nobre dentro dos Estados Unidos. Cada episódio foi roteirizado e gravado como um curta metragem, embora faça parte de um todo, que é a série.

As narrativas dos episódios propõem uma discussão da relação do homem com as tecnologias digitais³. Muitos espectadores se reconheceram nas tramas, refletindo-se (no espelho preto) nas circunstâncias apresentadas pelos enredos, como por exemplo nas questões da vigilância e gamificação⁴.

No ano de 2016, tive o primeiro contato com a série e minha reação foi como a que conta a atriz Bryce Dallas Howard em entrevista ao livro *Inside Black Mirror*. Bryce comenta que estava sozinha, longe da sua família, gravando um filme na Nova Zelândia, quando, em um

¹ Disponível em: < <https://www.einerd.com.br/black-mirror-nome-significado/> >. Acesso em: 18 mai. 2020.

² (ARNOOP, 2018).

³ Muitas pesquisas foram realizadas e muitos artigos científicos foram escritos na intenção de discutir sobre a série *Black Mirror*, desde sua estreia no *Channel 4*. Algumas destas pesquisas foram consultadas para o desenvolvimento desse trabalho. Entre eles, o artigo A propaganda onipresente e a crítica ao ambiente urbano: o retrato do situacionismo na série televisiva *Black Mirror* (TESSARINI; SILVA, 2018) e *Nosedive* da série *Black Mirror* (MADEIRA; SILVA; RIOS, 2017), citado mais à frente nesse trabalho.

⁴ Vigilância e gamificação são os eixos temáticos desenvolvidos nessa pesquisa (nota do autor).

telefonema a seu marido, disse o quanto estava se sentindo solitária. Ele, então, sugeriu que Bryce assistisse ao episódio *Fifteen Million Merits* da série *Black Mirror*. Ela diz ser um exagero afirmar que teve um colapso, mas gravou vídeos para o marido chorando compulsivamente. Resolveu não assistir mais nenhum episódio, até que foi convidada para ser a protagonista de *Nosedive*⁵. E declarou que, naquela noite, simplesmente teve uma real queda livre (ARNOPP, 2018).

É essa a sensação impactante que *Black Mirror* causa nos espectadores. Brooker, em entrevista para o jornal *The Guardian*⁶, disse que *Black Mirror* é uma série dramática que está entre o prazer e o desconforto⁷ causados pelas tecnologias digitais. Ao mesmo tempo que as tecnologias digitais são capazes de melhorar nossa qualidade de vida, podem, proporcionalmente, torná-la repleta de vigilância e competições obsessivas, por coisas que talvez sejam fúteis.

Também em 2016, com a regularização do uso do aplicativo de táxi *Uber*⁸ na cidade de São Paulo e sua popularização, o mercado se abriu para o consumo e experiência de outros aplicativos de entrega, como por exemplo o *Ifood*, aplicativo brasileiro de entrega de restaurantes, que adotou o mesmo sistema de avaliação por estrelas do *Uber*.

Essa avaliação consiste em que usuário e prestador de serviços podem qualificar o atendimento que receberam com estrelas: uma estrela significa baixa satisfação, enquanto cinco correspondem à satisfação plena com o serviço, com o cliente ou com a aquisição do produto. Tanto o serviço de táxi quanto o de restaurantes permitem a visualização das qualificações para a consulta de novos usuários.

Depois de utilizar o aplicativo de táxi *Uber* e perceber a indignação do motorista que me levava, quando errou o caminho e soltou um desabafo sobre a possibilidade de ser “negativado” no aplicativo, entendi o quanto nossa vida cotidiana está atrelada com a série *Black Mirror*, e comecei a me interessar em desenvolver uma pesquisa sobre o tema envolvendo a série.

⁵ Traduzido pela provedora de filmes *Netflix* como *Queda livre* (nota do autor).

⁶ Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2011/dec/01/charlie-brooker-dark-side-gadget-addiction-black-mirror>>. Acesso em: 13 mai. 2020

⁷ “*This area – between delight and discomfort – is where Black Mirror, my new drama series, is set*” (tradução nossa).

⁸ Aplicativo gratuito norte-americano de serviço de táxi que conecta motoristas e passageiros. Atualmente o aplicativo criou extensões como o *Uber Eats*, que também faz entrega de restaurantes, como o aplicativo brasileiro *Ifood*. Disponível em: <<https://www.uber.com/br/pt-br/>>. Acesso em: 13 de mai. 2020.

Com as pessoas mais conectadas, notei as semelhanças de alguns episódios de *Black Mirror* com nossa realidade, e essa aproximação de ficção com a realidade de fato levou-me a reflexões sobre a atuação das tecnologias digitais na constituição dos sujeitos na contemporaneidade. Logo, *Black Mirror*, foi a série escolhida para esse projeto, por conter episódios que se aproximam muito de nossa vivência atual com as tecnologias digitais.

Quanto mais eu assistia e refletia sobre a ação das tecnologias digitais e seus avanços, mais percebia uma sociedade que estava se constituindo através de redes digitais e isso é uma mera constatação, sem juízo de valor. Eu compreendia a rede mundial de computadores em sua composição técnica, por conta da minha formação na área digital, mas não entendia a constituição dos sujeitos contemporâneos atravessados pelas tecnologias digitais, organizados progressivamente através da pervasividade dos algoritmos.

Considerando a possibilidade de minha reflexão tornar-se pesquisa, realizei consultas na plataforma *Scielo*⁹ e na plataforma *Google Scholar*¹⁰ – de artigos publicados em revistas científicas referentes a série *Black Mirror*. Para minha surpresa, encontrei cerca de 20 artigos em menos de uma hora de busca, e compreendi como a série tem impactado tantas pessoas em várias áreas de atuação – comunicação, direito, linguagem, ciências sociais, filosofia, linguística, design, tecnologia etc.

Cada artigo possuía um aspecto específico de abordagem da série, porém, um deles¹¹ me chamou atenção por associar a sociedade contemporânea ao episódio *Nosedive*, com uma metodologia de análise diferente da minha proposta, no entanto, levantando hipóteses do impacto social causado pelo uso excessivo das novas tecnologias.

Conectando nossa realidade atual com a ficção de *Black Mirror*, compreendi a possibilidade de pesquisar e desenvolver reflexões e proposições sobre a constituição subjetiva contemporânea, sitiada pelos dispositivos disciplinar e de controle, aprimorados pelas tecnologias digitais, como, por exemplo, os dispositivos de vigilância e de gamificação, apresentados na série.

Shoshana Zuboff (2015) – autora que utilizaremos para desenvolver a parte teórica dessa dissertação sobre sistemas de vigilância – analisa os avanços tecnológicos sobre a

⁹ Biblioteca Eletrônica Científica *Online* de pesquisa de artigos pertencentes a revistas brasileiras (nota do autor).

¹⁰ Plataforma de pesquisa de trabalhos científicos mundial lançada pela empresa *Google* (nota do autor).

¹¹ MADEIRA; SILVA; RIOS. *Reflexos da sociedade contemporânea: uma análise do episódio Nosedive da série Black Mirror*. Intercom: XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-1617-1.pdf>> . Acesso em: 18 de mai. 2020.

perspectiva da exposição de nossas informações e intimidades na *internet*. Ela discute sobre um novo esquema de compra e venda realizado na *internet*, o de nossas informações, que são cedidas geralmente quando nos tornamos usuários de algum tipo de serviço na *internet* ou quando compramos produtos *online*.

A autora faz um diagnóstico desses fatos e os chama de *capitalismo de vigilância*, associando essa vigilância a uma forma de “ditadura” do poder da tecnologia digital sobre as pessoas, que ela chama de *Big Other*.

Além dos espaços vigiados, fizemos conexão da série com a realidade física de espaços gamificados. Na sociedade atual, temos os aplicativos *Uber* e *Ifood*, onde é possível identificar essa prática, observando a motivação dos usuários em manter sua alta avaliação, para receber descontos em compras e corridas futuras. Na série encontramos essa prática em alguns episódios, três deles trouxemos para análise, no entanto, em *Nosedive* e *Fifteen Million Merits*, exploramos mais o conceito.

O objetivo desse trabalho é analisar como os dispositivos de vigilância e gamificação atuam na série *Black Mirror*, utilizando-nos de uma análise textual discursiva de alguns recortes da série, em que a narrativa contenha, em sua materialidade linguística e imagética, sinais de vigilância e gamificação. Pretendemos observar, ainda, como os sujeitos inseridos nessa narrativa são constituídos, discutindo o que na série se conecta com nossa atualidade.

Para desenvolver a teoria, procuramos estudar alguns aspectos das sociedades em que estão inseridos esses sujeitos formados pelas tecnologias digitais, dialogando com alguns conceitos teóricos de Foucault (1987), tais como o de sociedades disciplinares; de Deleuze (2008), o das sociedades de controle; e das sociedades de desempenho de Han (2015).

Como investigação dos modos de subjetivação, empregaremos o conceito de sujeito pós-humano, tomando-o na perspectiva de que esse sujeito se faz junto às tecnologias digitais, com características de ciborgue ou de máquinas de inteligência artificial.

Uma vez que a quantidade de pessoas que adquirem um *smartphone* - passando a ter acesso à *internet* e tornando-se assíduos usuários das redes sociais, aplicativos de mensagens, e de serviços e compras *online* – cresce, é de grande interesse investigar os efeitos dessa imersão no ciberespaço.

No ano de 2018, o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) divulgou os resultados de uma pesquisa na área das TICs – Tecnologias da Informação e da Comunicação

– de que quase 70% da população brasileira já possuía acesso à *internet*¹². A pesquisa mostrou que, em 2017, cerca de 126,3 milhões de brasileiros estavam conectados, um aumento de 10,2 milhões de usuários comparado ao ano de 2016, e a maioria das conexões estavam sendo efetuadas por *smartphones*, cerca de 97%.

Em outra pesquisa sobre o crescimento do acesso à *internet*, dessa vez realizada em nível global pela agência de *marketing* social do Reino Unido *We are social*¹³, em relatórios anuais chamados de *Digital in*¹⁴, a porcentagem de pessoas conectadas à rede mundial de computadores chegou a 50% da população mundial em 2017¹⁵, 53% em 2018¹⁶ e, em 2019¹⁷, cresceu para 58%, ou seja, mais de 4 bilhões de pessoas estão conectadas, considerando a população total de aproximadamente 7,6 bilhões de pessoas no mundo.

O aumento do uso e do acesso das tecnologias digitais torna essa pesquisa relevante. A constituição dos sujeitos contemporâneos passa por elas. O modo como os sujeitos estão sendo constituídos e como as sociedades têm se organizado mudou nas últimas décadas em decorrência da vida *on-line*. Se, nas sociedades disciplinares (FOUCAULT, 1987), percebemos um incômodo dos sujeitos com a vigilância constante nas fábricas, escolas, quartéis etc., na sociedade atual, que parece uma mistura de disciplina, controle, desempenho e poderes globais que só crescem, as pessoas parecem se sentirem “mais seguras” com a invasão de privacidade que estão sofrendo, a qual se dá por meio do uso exacerbado das tecnologias digitais. *Black Mirror* segue narrando o lado sombrio dessa história: de quando as tecnologias não são mais colaboradoras, mas, sim, adversárias.

¹² Disponível em: <<https://canaltech.com.br/internet/pesquisa-do-ibge-revela-que-aumentou-o-numero-de-usuarios-de-internet-no-brasil-129545/>>. Acesso em: 18 de mai. 2020.

¹³ Agência global de marketing digital. Disponível em: <<https://wearesocial.com/>>. Acesso em: 18 de mai. 2020.

¹⁴ *Digital in* são relatórios realizados sobre o aumento do uso da *internet*, de *smartphones* e redes sociais no mundo e em regiões específicas, anualmente, pela agência *We are social*, a cerca de 10 anos (nota do autor).

¹⁵ Disponível em: <<https://wearesocial.com/special-reports/digital-in-2017-global-overview>>. Acesso em: 18 de mai. 2020.

¹⁶ Disponível em: <<https://wearesocial.com/blog/2018/01/global-digital-report-2018>>. Acesso em 18 de mai. de 2020.

¹⁷ Disponível em: <<https://wearesocial.com/blog/2019/04/the-state-of-digital-in-april-2019-all-the-numbers-you-need-to-know>>. Acesso em: 18 de mai. 2020.

2 SUJEITO, SOCIEDADE E TECNOLOGIA

2.1 AS MODIFICAÇÕES NA DINÂMICA SOCIAL CONTEMPORÂNEA

“Guerra é paz, liberdade é escravidão, ignorância é força” (ORWELL, 2009, p. 14). Com essas palavras que revelam contrariedade e conflito o romancista George Orwell, instiga o leitor nas primeiras páginas da obra *1984*. Publicada em 1949, a obra descreve um mundo de opressão absoluta no então futuro de 1984, em um local chamado Oceânia. Nesse mundo todos eram vigiados, através da teletela, pelo Grande Irmão, um ditador. O aparelho chamado teletela era caracterizado como uma placa alongada de metal, semelhante a um espelho fosco – o qual podemos associar, em nossa atualidade, a uma câmera –, que ficava ajustado à parede dos edifícios (ORWELL, 2009).

A tecnologia expressada na ficção de Orwell (2009) não parecia ter grandes avanços ou refinamentos, no entanto, a teletela conseguia ouvir e observar todo o espaço em que fosse colocada, de modo que cumpria muito bem a sua função. Se havia alguma limitação do dispositivo, os habitantes de Oceânia ignoravam totalmente. Diante da teletela, para não receber grandes castigos, eles se viam obrigados a se comportarem conforme as regras impostas pelo Grande Irmão.

O romance, desde então, não caiu no esquecimento. Mais de 60 anos depois, o roteirista britânico Charlie Brooker começou a escrever algo com uma visão semelhante, porém utilizando-se das referências tecnológicas de nossos dias. Ele produziu a série de TV britânica *Black Mirror* – objeto dessa pesquisa – que expõe como as tecnologias digitais têm influenciado e aprimorado a vigilância, a competição e uma intensa modificação social nos sujeitos da contemporaneidade.

Fora da ficção, os avanços tecnológicos ultrapassaram a imaginação proposta por Orwell (2009), porém ainda não chegaram tão longe como os que Brooker apresenta na série. Tanto a ficção de Orwell (2009) como a série de Brooker estão bem incorporadas ao campo artístico – literatura e áudio visual – e abordam assuntos que se referem ao sujeito inserido na tecnologia digital e aos modos de ser sujeito juntamente com ela, em uma relação de manipulação, utilizando-se de dispositivos para controlar os indivíduos (FOUCAULT, 1996).

Não é uma novidade ouvirmos falar em organizações que tensionam o controle social. Michel Foucault (1999), em seus estudos sobre as sociedades nos séculos XVIII, XIX e XX, compreendeu que as Instituições procuravam organizar as sociedades por meio de técnicas que as disciplinassem. Ou seja, através do exercício de poder realizado pelas escolas, prisões, fábricas etc., que, com mecanismos de condicionamento, era desenvolvido um conjunto de técnicas para administrar os homens e controlar suas multiplicidades (FOUCAULT, 1996).

Este controle foi se instaurando de diversas maneiras. Uma delas refere-se ao termo, cunhado por Foucault (2008), *biopolítica*, que é uma forma de governo que rege e organiza as vidas das populações através do biopoder, ou seja, do impacto da aplicação do poder político sobre a existência dos sujeitos.

[...] "biopolítica": eu entendia por isso a maneira como se procurou, desde o século XVIII, racionalizar os problemas postos à prática governamental pelos fenômenos próprios de um conjunto de viventes constituídos em população: saúde, higiene, natalidade, longevidade, raças... Sabe-se o lugar crescente que esses problemas ocuparam desde o século XIX e que desafios políticos e econômicos eles vem constituindo até hoje (FOUCAULT, 2008, p. 431).

Por biopolítica e biopoder compreendemos o processo de regulamentação da vida e o impacto do poder político sobre ela, principalmente após a Revolução Industrial, onde o poder não estava mais centralizado nas mãos de um soberano, mas se diluiu em camadas sociais – microfísica do poder – e passou a ser exercido por diversas instituições, como as fábricas, as escolas, as prisões, os quartéis etc. (FOUCAULT, 1987; 1996; 2008).

As pesquisas de Foucault o levaram a compreender que as sociedades, através da biopolítica e da microfísica do poder, foram organizadas por meio de técnicas disciplinares. Segundo Foucault (1996), os mecanismos disciplinares são antigos, porém eram isolados e fragmentados, até que foram ordenados e aperfeiçoados nos séculos XVII e XVIII, como um conjunto de técnicas para administrar os homens e controlar seus corpos e suas multiplicidades (FOUCAULT, 1996).

Às instituições – prisões, hospitais, escolas, fábricas etc. – foi atribuído o papel de controle para vigilância contínua dos indivíduos. Era preciso vigiar suas atividades durante todo o tempo e submetê-los a perpétua observação (FOUCAULT, 1996). Esse regime disciplinador de que nos fala Foucault (1996) foi o que organizou as sociedades modernas. O objetivo era exercer o poder e controlar os homens, formatando-os de acordo com metas de governabilidade.

Consequentemente, “a velha potência da morte [...] é agora, cuidadosamente, recoberta pela administração dos corpos e pela gestão calculista da vida” (FOUCAULT, 1999, p. 130). Segundo Foucault (1999), a partir do século XIX, na sociedade disciplinar – uma sociedade movida pelo capitalismo industrial – não havia mais o interesse, por parte daqueles que detinham o poder, na morte dos sujeitos, como nas sociedades monárquicas, em que o soberano podia matar ou deixar viver. Aqui o interesse era manter a vida do sujeito, já que sua utilidade na escola e depois na fábrica passa a ser de extrema importância para o capitalismo e a administração social.

Deleuze (2008) concluiu que as sociedades disciplinares de Foucault (1999) entraram em colapso e foram substituídas pelo que ele chamou de sociedades de controle. As sociedades de controle trocaram a “fábrica pela empresa, as máquinas energéticas por máquinas de informática e computadores” (DELEUZE, 2008, p. 221-223). Se nas fábricas, escolas, quartéis e prisões, os indivíduos constituíam um só corpo vigiado pelo superior (DELEUZE, 2008), na empresa, o que houve foi a inserção da competitividade como modo de produção.

Crary (2014) afirma que o profissional contemporâneo vive entre trabalho e o consumo e precisa estar sempre fazendo algo, movimentando-se e mudando, pois é isso que lhe dá prestígio, em oposição à estabilidade, que é muitas vezes vista como sinônimo de inação, preguiça e improdutividade. Tanto nas sociedades disciplinares como nas de controle (FOUCAULT, 1999; DELEUZE, 2008), os poderes se utilizam de dispositivos para moldar os sujeitos.

Os dispositivos foram definidos por Foucault (1999, p. 138) como “um conjunto heterogêneo que engloba além de elementos discursivos, instituições, leis, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas, também o dito e o não dito”, que determina uma rede de relações entre esses e outros elementos, para moldar os indivíduos, disciplinando-os para que se tornem determinados modos de sujeito, com determinados tipos de valores e crenças.

Agamben (2005) afirma, elencando o que diz Foucault (1987), que os dispositivos podem ser classificados “como um conjunto de estratégias de relações de força que condicionam alguns tipos de saber e igualmente por eles são condicionados” (FOUCAULT, 2015, apud AGAMBEN, 2005, p. 28).

Compreendemos, assim, que, talvez, o maior objetivo dos dispositivos seja provocar um processo de subjetivação, com a intenção de moldarem sujeitos de acordo com as

necessidades sociais do tempo e espaço ou com os anseios das pessoas que possuem poder (AGAMBEN, 2005).

Segundo Agamben (2005), a constituição dos sujeitos é resultado do confronto entre o que ele chama de seres vivos – as pedras, as árvores, os seres humanos – com os dispositivos – as prisões, as escolas, a confissão, as fábricas, os manicômios, e ainda “a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, os telefones celulares, a linguagem” (AGAMBEN, 2005, p. 41) - elementos entendidos como tecnologias - e as tecnologias digitais. De acordo com o autor, tudo o que entra em contato com os indivíduos tem por objetivo formatá-los e condicioná-los, visando promover algum tipo de agenciamento e formas de governo sobre ele.

Por agenciamento podemos compreender o resultado da combinação de diferentes objetos e sujeitos – ou parte deles - para formar novas composições. Como na montagem de um computador, de um carro ou de uma película cinematográfica por exemplo (AGAMBEN, 2005), com várias partes compondo o todo. Nesse sentido, podemos comparar essa construção com a constituição subjetiva humana, “cujos vetores, forças e interconexões caracterizam o ser humano em um agenciamento, com partes, movimentos e afetos de outros humanos, animais ou objetos, espaços e lugares” (ROSE, 2001, p. 143).

É nesses agenciamentos que são produzidos os efeitos de sujeito, efeitos do fato de sermos-reunidos-em-um-agenciamento. A subjetivação é, assim, o nome que se pode dar aos efeitos da composição e da recomposição de forças, práticas e relações que tentam transformar – ou operam para transformar – o ser humano em variadas formas de sujeito, em seres capazes de tomar a si próprios como os sujeitos de suas próprias práticas e das práticas de outros sobre eles (ROSE, 2001, p. 143).

A perspectiva teórica de Rose (2001) afirma que a subjetividade não deve ser vista como algo dado ou como a capacidade latente de um determinado tipo de criatura. Igualmente, ela não deve ser considerada como socialização entre o humano biológico e o ambiente externo, mas sim como a síntese de uma série de competências e relações da ligação entre seres humanos e outros objetos e práticas, multiplicidades e forças, que produzem o sujeito como um agenciamento (ROSE, 2001).

Nesse intercâmbio múltiplo de agenciamentos integrados na constituição subjetiva humana, podemos conjecturar a participação ativa dos dispositivos nos processos de

subjetivação. Esses não são acidentes em que os homens se envolveram, mas têm sua raiz no processo de hominização que tornou humanos, os *homo sapiens* (AGAMBEN, 2005).

Os dispositivos podem ser caracterizados como agenciadores ativos na constituição humana, capazes de moldar – o que Foucault (1999) chamou, no livro *vigiar e punir* de – corpos dóceis.

Forma-se então uma política das coerções que são um trabalho sobre o corpo, uma manipulação calculada de seus elementos, de seus gestos, de seus comportamentos. O corpo humano entra numa maquinaria de poder que o esquadrinha, o desarticula e o recompõe. Uma "anatomia política", que é também igualmente uma "mecânica do poder", está nascendo; ela define como se pode ter domínio sobre o corpo dos outros, não simplesmente para que façam o que se quer, mas para que operem como se quer, com as técnicas, segundo a rapidez e a eficácia que se determina. A disciplina fabrica assim corpos submissos e exercitados, corpos "dóceis". A disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência). (FOUCAULT, 1999, p. 119).

Com a intenção de gerar corpos dóceis, os poderes fazem uso de dispositivos, os quais demandam dos corpos um assujeitamento “livre”, “espontâneo”. Logo, os sujeitos começam a subjugar-se a si próprios diante de moldes apresentados (AGAMBEN, 2005). O século XXI, não está fora do sistema disciplinar que Foucault (1996) identificou nos séculos anteriores, assim como do sistema de controle referido por Deleuze (2008). As grandes organizações continuam interessadas em domínio, disciplina e controle de corpos e mentes, e colocam em prática esse processo por meio dos dispositivos.

Para Baudrillard (1991) o mundo inventado da Disneylândia – em que um rato é capaz de falar e os castelos são encantados – parece tão real para quem o frequenta que, torna a nossa realidade falsa. Aquele universo fantasioso fica tão perfeito que nossa realidade é frustrante e rejeitada pelos sujeitos. E, então, diante dessa hiper-realidade construída para deslumbrar, as pessoas simulam, ou seja, fingem ter o que não possuem mais, mas que desejam: a infância.

A Disneylândia, citada por Baudrillard (1991, p. 20) como “modelo perfeito de todos os tipos de simulacros”, pode ser compreendida como um dispositivo da contemporaneidade para moldar os sujeitos dentro de um universo mitológico, em que as pessoas gastam muito dinheiro em troca de uma experiência imaginária. Segundo o autor, os adultos são levados àquele espaço para esconder sua verdadeira infantilidade, fingindo que são crianças.

Diferente da Disneylândia, a *internet* atua – como dispositivo do hiper-real – sem depender de espaços físicos; foi o que Castells (1999), no início dos anos 2000, chamou de virtualidade real. Para conhecer o Mickey Mouse você precisa viajar para o local delimitado onde acontecerão os shows e a interação, porém, para experimentar um *game on-line*, você precisa apenas sentar-se na frente de um computador ou utilizar *smartfone* ou *tablet*. O virtual não pode ser desconsiderado como não experiência, pois aquilo ocorreu, embora não tenha sido no âmbito físico.

Desse modo, as modificações e rupturas sociais causadas pelos avanços das tecnologias digitais geraram transformações nos sujeitos. Se os primeiros filósofos gregos tinham em vista a essência e a substância do indivíduo, que o distinguia dos outros seres criados, filósofos e sociólogos modernos como Foucault (1996) e sociólogo Touraine (2009), asseguram-lhe também uma existência que é condicionada pelo social.

Para Foucault (1996), a constituição da subjetividade acontece dentro dos domínios do saber e do poder, na existência do sujeito ético - aquele sujeito que precisa lidar com questões (e escolhas) morais e sociais e é constituído por elas. Em uma interpretação de Foucault, Furlin (2012, p. 306) afirma que a constituição do sujeito para o filósofo “está situada no âmbito da experiência humana local”.

No final de sua trajetória acadêmica, Foucault desenvolve a reflexão sobre o sujeito ético, como uma das formas pelas quais se dá a constituição do sujeito no interior dos domínios do saber e do poder. Para isso, ele constrói uma genealogia do sujeito e da verdade, produzida por meio de práticas subjetivadoras, partindo das questões que envolvem os prazeres, na tradição grega, e da experiência em torno da sexualidade dos latinos, do primeiro século da era cristã, mostrando como essas práticas, que, posteriormente, passaram pela prática confessional, se aproximam das práticas da cultura moderna. Foucault mostra que na modernidade as práticas de si, as quais permitem a constituição da subjetividade, não dispensam as ciências, especialmente, a da sexualidade. Isso porque o conhecimento de si passa por meio de práticas médicas, psicanalíticas e psicológicas (FURLIN, 2012, p. 280).

A experiência da Disneylândia, dos jogos *on-line*, e de todos os universos digitais, são dispositivos que estão constituindo os sujeitos da contemporaneidade. Podemos considerar que a *internet* pela democratização e acessibilidade está atingindo mais pessoas do que a Disneylândia. Através dos meios digitais, as chamadas grandes empresas da *web* estão se aproveitando dos crescentes acessos *on-line*, para controlar e vigiar seus usuários.

Segundo Han (2015), a sociedade disciplinar e o sujeito ético de Foucault, diante das demandas da sociedade contemporânea inseridas nas tecnologias digitais, foram substituídos pela sociedade e pelo sujeito do desempenho. Para o autor, aqueles que antes eram considerados sujeitos da obediência em consequência da disciplina, na contemporaneidade, tornaram-se sujeitos da *performance*.

O controle e a vigilância, na atualidade, não se apresentam mais como uma coerção ou imposição, mas tornaram-se uma demanda pessoal. Há nos sujeitos uma aspiração em maximizar a própria imagem e produtividade. Para Han (2015), parece estar no inconsciente social a obstinação do ser humano em querer sempre se superar de alguma forma.

Os dados gerados pelos usuários que *performatizam* na *internet* são a nova acumulação de riqueza das grandes empresas *web*. Ao contrário do que se pensava, sobre a riqueza estar na acumulação de dinheiro, essas novas empresas criaram um novo modelo de negócio, onde os dados e informações que são gerados pelos usuários através da *internet* – nas mídias sociais, nos sites de compras *on-line*, nos cadastros para baixar arquivos gratuitamente etc. – possuem um vasto valor econômico. Já que são: gerados, minerados e vendidos para outras empresas.

Shoshana Zuboff (2015, 2019), estudiosa da área de tecnologia da informação, afirma que os dados gerados pelas empresas *web* são vendidos no crescente mercado de negociação de informações pessoais e geram lucros estrondosos. Eles são utilizados principalmente para oferecer produtos para serem adquiridos via *internet*. Porém, para que os produtos possam ser oferecidos de acordo com o gosto pessoal de cada usuário, esse usuário precisa ser constantemente vigiado.

Em 1984, a entidade, indivíduo ou criatura que vigiava os oceânicos era o Grande Irmão, em inglês: *Big Brother*. Fazendo referência a essa criatura ficcional, Zuboff (2015) concluiu que, na atualidade, esse vigia, que simula onipresença através de um dispositivo, deveria ser chamado de *Big Other*, que, em uma tradução livre para o português, podemos chamá-lo de Grande Outro.

O *Big Other*, segundo afirma a autora (ZUBOFF, 2015, p. 81), é uma manifestação de uma nova arquitetura existente em “algum lugar entre a natureza e Deus¹⁸”, por ser difícil de acessá-lo e quase sempre imperceptível – as pessoas não percebem que estão sendo vigiadas

¹⁸ *Existing somewhere between nature and God* (tradução nossa).

através da localização de seus celulares ou através de alguma rede social *on-line* da qual fazem parte.

O regime do *Big Other* é capaz de modificar e mercantilizar todas as experiências humanas no âmbito digital, a fim de estabelecer novos caminhos para a monetização e o lucro, num regime que suplanta contratos e a democracia estabelecida anteriormente pelos mercados de compra e venda de produtos e serviços, pois não pedem permissão para invadir as vidas que, por lei, deveriam permanecer na intimidade. O principal objetivo do *Big Other* é revelar comportamentos físicos, biológicos, sociais, e, através da análise e mapeamento desses comportamentos, encontrar possibilidades para o lucro (ZUBOFF, 2015).

A soberania constituída por algoritmos¹⁹ e pelas inteligências artificiais, que são a extensão da manipulação e controle social na era da informação, pode tornar o *Big Other* superior aos seres humanos em matéria de vigilância, pois ele tem se tornado capaz de transformar todas as coisas em dados susceptíveis de verificação para controle. Por exemplo, as ações que você faz sozinho, mas utilizando seu *smartphone*, podem ser mapeadas para uma futura verificação através do acesso que as empresas *web* possuem dos dados gerados por você.

Esse controle através da vigilância pelas tecnologias digitais está mudando as estruturas sociais até então estabelecidas. As duas primeiras décadas dos anos 2000 ofereceram à população mundial uma explosão de avanços tecnológicos digitais, que influenciaram as estruturas sociais com mutações e rupturas de uma sociedade que, segundo Dufour (2005), era simbolicamente fundamentada na tradição num primeiro momento, enfatizando-se a formação do direito romano e, depois no direito canônico, que regia de certa forma as relações.

O estudioso das mudanças ocorridas na modernidade Franca (1951, p. 4), já nos anos 1950, compreendeu que as consequências da primeira e segunda guerra mundial, “sacudiram até aos alicerces toda a arquitetura da civilização ocidental”. A fabricação de uma sociedade ilusória, com simulacros e simulações, onde a prosperidade material elevaria a grandeza moral de nossa raça e modificaria a barbárie primitiva em uma convivência social de espécie paraíso terrestre, não aconteceu.

Vivemos numa sociedade híbrida, entre os poderes disciplinares bem delineados – fábricas, escolas, Igrejas etc. - e os típicos de uma sociedade de controle, onde os espaços físicos

¹⁹ Sequência de raciocínios, instruções ou operações para alcançar um objetivo. Os algoritmos não se resumem ao trabalho dos programas de computadores, mas a uma sequência de tarefas finitas para se obter um resultado. Os algoritmos datam de tempos babilônicos, mas ficaram mais conhecidos depois do advento dos computadores, que utilizam essa tecnologia. Disponível em: <<https://rockcontent.com/blog/algoritmo/>>. Acesso: 13 de mar. 2020.

de então foram incrementados com novas formas de controle, através da inovação digital por máquinas de informática e computadores (DELEUZE, 2008), agregando-se também outras formas de controle social horizontais, como as das redes sociais.

No entanto, afirma Gregolin (2003, p. 103) discutindo a “analítica do poder” de Foucault (1995), que “toda a relação de poder implica, potencialmente, uma estratégia de luta”. Ou seja, as práticas de poder são permeadas pelas formas de resistência de cada sujeito ou do coletivo. “Relações de poder e estratégias de luta constituem, uma para a outra” (GREGOLIN, 2003, p. 103). Não é possível, segundo Foucault (1995), existirem práticas de poder sem as de resistência com pontos de rebeldia e insubordinação.

O romance de Orwell (2009) confirma a assertiva de Foucault (1995) em sua narrativa, contando a história de Winston Smith, personagem principal que tenta resistir pouco a pouco às leis estatais arbitrárias. A frase citada no início desse trabalho, da obra de Orwell (1984) – “guerra é paz, liberdade é escravidão, ignorância é força” – manifesta a contradição a que estavam expostos os sujeitos do romance e igualmente outros sujeitos ao longo dos séculos.

No entanto, observamos que grande parte dos sujeitos da sociedade contemporânea estão vivendo sem contestar a liberdade paradoxal em que vivem. Talvez pelo fato de que as tecnologias digitais trouxeram algum conforto para suas vidas, melhorando, por exemplo, as condições de trabalho. A algumas décadas atrás os trabalhos só podiam ser desempenhados nas fábricas, sob o olhar do supervisor e atualmente podem ser realizados em casa, sem a necessidade do deslocamento para o escritório. No entanto, as pessoas continuam trabalhando até mais horas diárias, por estarem conectadas o tempo todo. São controladas pelo chefe e subchefes, para responder a demandas imediatas por telefone ou aplicativos.

Han (2015, p.25) observa que o “sujeito do desempenho é mais rápido e mais produtivo do que o sujeito da obediência”, por acreditar que possui o controle de suas próprias decisões. Podemos considerar que o alto desempenho adotado livremente continua tornando-o o sujeito disciplinado e controlado e possivelmente o controle seja ainda mais intenso e antes nunca visto na história humana.

Isento de alguns deveres, o indivíduo da contemporaneidade encontra tempo para as pequenas diversões e satisfações em meio ao cansaço diário, estas são suas práticas de resistência. Em contrapartida, sua demanda aumenta a cada dia, e ele vive a pressão de desempenhar mais tarefas, além das que já operava, e precisa desempenhar ainda melhor (HAN, 2016).

Esse é o tema sobre o qual se debruça a série *Black Mirror* em muitos de seus episódios. Um sujeito que aceita ser controlado e vigiado em troca de conforto, bens materiais, sucesso profissional etc. É o caso da protagonista – Lacie – do episódio *Nosedive*, traduzido para o português pela provedora de filmes Netflix por *Queda livre*²⁰, entre outros personagens ali mostrados.

Para entender como esses dispositivos funcionam trago como exemplo alguns pontos do episódio citado, do qual selecionaremos alguns recortes para análise. Discutiremos sobre Lacie, uma jovem mulher que vive em uma sociedade fictícia controlada por uma rede social. Os participantes dessa sociedade estão imersos no mundo digital por uma lente de contato que permite ver a pontuação de todos os membros. O aparelho de celular – um *smartphone* – e os computadores e tablets são utilizados para que os membros observem a vida uns dos outros e se avaliem conforme seu próprio critério. A única imposição da rede social é que essa avaliação seja feita de uma até cinco estrelas, que é considerada a pontuação máxima.

Entre os vários objetivos de conquista de Lacie, há o de conseguir alugar um apartamento em um bairro de luxo. Fica subentendido que as estrelas são a única forma de comprar produtos – desde a comida até objetos caros – que só podem ser adquiridos através da pontuação que o indivíduo tem na rede social. Não existe dinheiro de papel nessa sociedade. A moeda de troca são as pontuações acumuladas.

Para atingir seus objetivos, essa jovem mulher se submete à disciplina, ao controle, à vigilância, e assume os riscos de agir, muitas vezes, de forma diferente daquilo que talvez acredite e gostaria. Na sociedade de *Nosedive*, o sujeito do desempenho precisa tornar-se o número um, o protagonista social, o primeiro a consumir, a experimentar determinado produto, e se destacar da maioria, sempre agindo diferente, contando com certa excentricidade para receber estrelas com o que compartilha *on-line*.

Sibilia (2008) afirma que a excentricidade, na contemporaneidade, não é mais demonizada como foi na modernidade ou anteriormente. O protagonismo excêntrico, na constituição do sujeito contemporâneo, tem sido bem-aceito.

Para dar outro exemplo dessa mudança social já no campo do real, Sibilia (2008) traz um curioso acontecimento de 2006 na conceituada revista norte americana *Time*, quando em

²⁰ A série foi originalmente lançada e transmitida pelo canal do Reino Unido, o *Channel 4*, em dezembro de 2011 (ARNOPP, 2018). No entanto, ficou famosa e entrou em ascensão quando passou a fazer parte do catálogo da provedora de filmes *Netflix* em 2015, que tem financiado a série até o momento presente (nota do autor).

uma de suas publicações – a última do ano – resolveu-se fazer um anúncio inusitado sobre a personalidade do ano. “E quem foi a personalidade do ano de 2006? Você! Sim, você” (SIBILIA 2008, p.8). Na capa da revista *Time* estava estampada a imagem brilhante de um espelho, que convidava os leitores a se contemplarem, talvez como Narcisos, orgulhosos contribuidores da revista.

Quando falamos de Narciso estamos, claramente, fazendo referência ao mito grego de mesmo nome. Narciso é o símbolo da vaidade e os narcisistas são considerados aqueles que se preocupam com sua autoimagem em demasia.

Birman (2005, p. 167) afirma que vivemos na era da “hegemonia da aparência”, e da “brilhantina eletrônica” - referindo-se de modo genérico às fotos compartilhadas nas redes sociais²¹ - que ajudam a produzir imagens para que o sujeito se apresente na cena social como alguém admirável e invejável. Assim, o sujeito utiliza sua imagem como ferramenta na busca por holofotes e destaque - como os que ofereceu a revista *Time* a seus leitores no ano de 2006 - e que Birman (2005) chamou de cultura da imagem.

A cultura da imagem cresceu nos espaços virtuais através das facilidades tecnológicas, inclusive no que se refere à manipulação da imagem digital por computação gráfica e através de ferramentas de sistemas operacionais (MARTINS, 2009).

O sujeito inserido nessa cultura está constantemente anexado à exigente ação performática (BIRMAN, 2005), isto é, precisa atuar continuamente e agradar as pessoas ao seu redor. Há a propensão de desenvolver sempre um espetáculo, principalmente com os recursos oferecidos pelas redes sociais²².

Pode-se manipular a própria imagem para induzir outras pessoas a pensarem de você o que você “deseja” que elas pensem, utilizando técnicas que destaquem sua existência e individualidade, como por exemplo: uma dieta regrada (fotografando as refeições), periodicidade na academia (para exibir o corpo considerado perfeito), sensualidade (em fotos que destaquem partes do corpo perfeito) etc.

²¹ Podemos considerar como exemplo o *Instagram*, o *Snapchat* e o *Facebook*, que oferecem filtros para as fotos, para contribuir com a estética, ou seja, deixar as pessoas mais atraentes e bonitas na *internet* (nota do autor).

²² Redes como *Instagram*, *Snapchat* e *Youtube* permitem interação através de pequenos vídeos, chamados de *stories*, e convidam os usuários a contar pequenas histórias sobre seu dia-dia e compartilharem, interagindo com seus seguidores (nota do autor).

Isso é o que a personagem Lacie do episódio aqui discutido²³ busca fazer no mundo de *Nosedive*: atrair atenção sobre si, de modo que obtenha aprovação dos membros da rede social e em consequência consiga estrelas para aumentar sua pontuação e viver como almeja, com conforto e bem-estar. Ela acredita que esforçando-se alcançará sua meta.

Para subir a pontuação em *Nosedive*, o sujeito precisa se transformar em um objeto a ser consumido. Na contemporaneidade, ele também tem se tornado um produto – por meio da multiplicação de imagens – para chamar a atenção sobre si, como se fosse para vender uma mercadoria: a si mesmo e seus “pontos fortes”. Assim, as mídias também servem como instrumento na criação de uma personalidade que agrada a muitos em um esforço contínuo de aparecer nos meios de comunicação para fazer-se admirado (BIRMAN, 2005), produzindo formas de ser sujeito no mundo.

Através dos comportamentos de exposição da própria imagem que as pessoas têm tomado, podemos deduzir que se expõem dessa maneira porque possuem algum objetivo. Manipuladas pelas grandes empresas *web*, aderindo a plataformas digitais e nelas compartilhando conteúdo pessoal sem se preocuparem com o que será feito do conteúdo que produzem, talvez estejam buscando gratificações. E por que aceitam isso? Talvez porque as recompensas contribuam para uma adesão espontânea que lhes traga algum benefício imediato.

Para esse trabalho desenvolvemos a ideia de gamificação²⁴ como forma de ferramenta eficiente para essa construção subjetiva. A palavra gamificação foi criada pelo britânico Nick Pellig em 2002; ele a descreveu como uma aplicação de interface com aparência de jogo para tornar transações eletrônicas para os clientes mais rápidas e confortáveis (BURKE, 2015). Essa definição foi se transformando de acordo com a demanda e as mutações das tecnologias digitais. Burke (2015), um analista da área de tecnologia da informação, escreveu no livro *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias*, o relato sobre uma empresa norte americana chamada *Gartner Group*, que trouxe a gamificação em experiências digitais e mecânicas de jogos como recurso para motivar e engajar pessoas que queriam atingir objetivos próprios.

Por experiências digitais compreendemos o caminho que os jogadores terão de fazer, com uma sucessão de passos, para decifrar a dinâmica do ambiente de jogo; a mecânica de

²³ Alguns desses aspectos serão analisados por meio da materialidade linguística no tópico 6 dessa pesquisa (nota do autor).

²⁴ O conceito de gamificação será aprofundado no tópico 4.2 dessa dissertação (nota do autor).

jogos representa os elementos que são comuns nesses eventos e que estarão presentes em outros espaços; o engajamento das pessoas será digitalmente, através de computadores, *smartphones*, *tablets* etc; a motivação deve ser empregada para modificar os comportamentos habituais das pessoas, estimulando-as para que desenvolvam novos interesses e busquem alcançar objetivos relacionados a esses interesses (BURKE, 2015).

2.2 A HEGEMONIA DO CIBERESPAÇO: A CULTURA DA *INTERNET* NA CONSTITUIÇÃO DOS SUJEITOS

Mais uma vez, para dar início a nosso tópico, utilizaremos como referência a literatura. Dessa vez vamos buscar na literatura *cyberpunk*²⁵ - de William Gibson (2016), no livro *Neuromancer* – uma referência sobre o ciberespaço. Curiosamente a primeira edição do livro foi lançada no ano de 1984, ano que dá nome ao livro de Orwell (2009).

Gibson (2016) é considerado um visionário por prever tempos de imersão digital e citar pela primeira vez o ciberespaço. O autor caracteriza esse lugar como um universo composto por redes digitais, utilizado como campo de batalha das grandes empresas da *web* (GIBSON, 2016). Assim como Castells (1999), ainda no início dos anos 2000, Lévy (2000) definiu o ciberespaço como um espaço aberto para comunicação, mediado pela interconexão mundial de computadores e das memórias dos computadores.

Com a emergência do ciberespaço e seu desenvolvimento, surgiu uma cultura própria da *internet* (Castells, 1999) também chamada de cibercultura (Levy, 2000). A cibercultura foi delineada por Levy (2000) como um conjunto de técnicas, práticas, atitudes e modos de pensamento que se desenvolveram e ainda se desenvolvem, de acordo com o crescimento e acesso das pessoas ao ciberespaço, e pode ser considerada a cultura vinda das interações que acontecem no ambiente digital.

Essa cultura propiciou uma conexão – possivelmente permanente – dos e com os dispositivos eletrônicos. Através de sua ação, cada computador do planeta, cada aparelho, cada

²⁵ Gênero literário de ficção científica, conhecido por tratar de alta tecnologia e baixa qualidade de vida. Mescla ciência avançada com algum grau de desintegração ou mudança radical no sistema civil vigente (HASSLER, 2008, p. 75–76).

máquina – seja um automóvel, uma torradeira ou um celular – tornou-se um potencial instrumento para se conectar à *internet* (LÉVY, 2000).

Assim como a correspondência entre indivíduos fizera surgir o “verdadeiro” uso do correio, o movimento social que acabo de mencionar [cibercultura] inventa provavelmente o “verdadeiro” uso da rede telefônica e do computador pessoal: o ciberespaço como prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, o ciberespaço como mundo virtual vivo, heterogêneo e intotalizável no qual cada ser humano pode participar e contribuir (LÉVY, 2000, p.128).

Castells (1999) afirma que o avanço da cultura da *internet* irrompe em uma construção coletiva, feita na crença tecnocrática, por meio das tecnologias. A convicção de que os produtores qualificados da *internet* seriam os principais protagonistas em ampliá-la não isentou pessoas ordinárias de cooperarem com entusiasmo para o seu crescimento, tornando os consumidores desses produtos também produtores. Lévy (2000) declara que pessoas comuns, colaboraram, de fato, extraordinariamente para a expansão do ciberespaço, e das comunidades virtuais, formando o que ele denominou de inteligência coletiva.

O coletivo inteligente é dinâmico, autônomo, emergente, fractal? Ou é definido e controlado por uma instância que se sobrepõe a ele? Cada um dentre nós se torna uma espécie de neurônio de um megacérebro planetário ou então desejamos constituir uma multiplicidade de comunidades virtuais nas quais cérebros nômades se associam para produzir e compartilhar sentido? Essas alternativas, que só coincidem parcialmente, definem algumas das linhas de fratura que recortam por dentro o projeto e a prática da inteligência coletiva (LÉVY, 2000, p.134).

Lévy (2000) afirma que a cibercultura foi um movimento social liderado por uma suposta juventude acadêmica, que emitia palavras de ordem como: interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva. O autor se dedica, em seu livro, de mesmo nome do movimento, a explicar cada uma dessas palavras de ordem e o envolvimento de pessoas comuns com o crescimento da *internet*, demonstrando que comunidades virtuais são, talvez, mais um fenômeno natural que algo determinado através de estratégias.

Esse momento social se deu em um contexto em que a *internet* era vista com profundo otimismo por alguns estudiosos como Lévy (2000). Turkle (2011) – Ph.D. em sociologia e psicologia, professora na área de estudos sociais de ciência e tecnologia no Instituto de

Tecnologia de Massachusetts (MIT) – já notava algo nocivo despontando no uso excessivo da *internet*. A pesquisadora publicou o livro *Alone Together*²⁶, contando experiências de suas pesquisas sobre o comportamento das pessoas pelo uso exagerado das tecnologias digitais e relatando os efeitos que elas podem causar nas relações humanas. Pesquisadores como Turkle (2011), após anos de observação, acreditam que o exagero no uso das tecnologias digitais acarretam efeitos negativos sobre a constituição dos sujeitos, principalmente no que diz respeito à relação com o outro, pois com o aumento das comunidades virtuais o contato físico começou a se extinguir das relações, tornando-as, ainda, mais voláteis e superficiais.

Compreender as comunidades virtuais, como surgem e subsistem no ciberespaço é determinante para compreender a análise do objeto desse trabalho – a série *Black Mirror*. No episódio já citado – *Nosedive* – em que serão analisados os modos de subjetivação constituídos com e nas tecnologias digitais – suas reações, tomadas de decisão, comportamentos e práticas – assim como nos outros dois episódios a serem analisados – *Shut up and dance* e *Fifteen Million Merits*²⁷, os personagens estão inseridos em agrupamentos virtuais.

Para Castells (1999) esses agrupamentos moldaram os valores e comportamentos e a maneira como a sociedade é organizada. Segundo o autor a cultura *hacker*²⁸ forneceu os alicerces tecnológicos para o crescimento da *internet*, porém a colaboração comunitária moldou suas formas, processos e usos (CASTELLS, 1999, 47). Castells (1999) e Lévy (2000) concordam que as comunidades virtuais são fenômenos próprios e específicos.

O mundo social da Internet é tão diverso e contraditório quanto a própria sociedade. Assim, a cacofonia das comunidades virtuais não representa um sistema relativamente coerente de valores e normas sociais, como é o caso da cultura hacker. Apesar disso, essas comunidades trabalham com base em duas características fundamentais comuns. A primeira é o valor da comunicação livre, horizontal. A prática das comunidades virtuais sintetiza a prática da livre expressão global, numa era dominada por conglomerados de mídia e burocracias governamentais censoras. [...] O segundo valor compartilhado que surge das comunidades virtuais é o que eu chamaria formação autônoma de redes. Isto é, a possibilidade dada a qualquer pessoa de encontrar sua própria destinação na Net, e, não a encontrando, de criar e divulgar sua própria informação, induzindo assim a formação de uma rede. [...] a formação autônoma de redes constitui um padrão de comportamento que permeia a Internet e se difunde a partir dela para todo o domínio social. (CASTELLS, 1999, p.48-49).

²⁶ Sozinhos Juntos (tradução nossa).

²⁷ “Cala boca e dance” e “Quinze milhões de méritos” (Tradução da provedora de filmes Netflix).

²⁸ Por hacker o autor não faz referência apenas a vilões que roubam senhas, praticam delitos e disseminam vírus *on-line*. Castells (1999) usa essa nomenclatura para se referir aos colaboradores capacitados, atuantes diretos da *internet*. Aos que praticam delitos ele chama de *crakers*.

As comunidades virtuais são alimentadas pela coletividade, é um trabalho progressivo que gera um vasto conteúdo digital. No Facebook por exemplo, se os membros não publicarem em sua linha do tempo, Mark Zuckerberg e os outros fundadores da rede social, não teriam conteúdo para entreter os usuários.

Da mesma forma, a rede social do episódio *Nosedive* em *Black Mirror* responsabiliza os integrantes pela produção de conteúdo. Não diferente do que vivenciamos, esses conteúdos gerados são sobre a própria “vida” – ou aquilo que chamam como tal, como uma simulação em um simulacro (BAUDRILLARD, 1991), já que ela é “recriada” segundo as normas da rede – dos membros e se apresenta como entretenimento. Quanto mais as pessoas se expõem mais incentiva-se a repetição coletiva para a exibição pessoal.

A apropriação da capacidade de interconexão por redes sociais de todos os tipos levou à formação de comunidades on-line que reinventaram a sociedade e, nesse processo, expandiram espetacularmente a interconexão de computadores, em seu alcance e em seus usos. Elas adotaram os valores tecnológicos da meritocracia, e esposaram a crença dos hackers no valor da liberdade, da comunicação horizontal e da interconexão interativa, mas usaram-na para sua vida social, em vez de praticar a tecnologia pela tecnologia. (CASTELLS, 1999, p.53).

Quando Castells (1999) afirma que pessoas comuns estão utilizando a *internet* não para fazer crescer a tecnologia digital pela tecnologia digital, mas para interesses pessoais de sua vida social, afirma que amadores estão assumindo a direção da estruturação do ciberespaço. No entanto, são esses amadores, segundo Lévy (2000), que estão contribuindo para o crescimento da *internet*.

Sibilia (2008) aponta para o surgimento de um novo modelo social, com alterações nos vetores socioculturais, econômicos e políticos, que, com todas as suas mutações, está estimulando a participação dos sujeitos na expansão do ciberespaço e modificando suas constituições. Como por exemplo, as ações da revista *Time* que colocou o sujeito comum no centro da atenção global.

A evolução e a cultura da *internet* mudaram a forma como os sujeitos se relacionam com o ciberespaço. Em poucos anos houve um salto tecnológico nas possibilidades de se estar conectado. Inicialmente foi o correio eletrônico, que viabilizou a junção entre telefone e correio e revolucionou a forma de envio e recebimento de mensagens. Depois foram os espaços *on-line* de bate-papo, que passaram a rápidos sistemas de troca de mensagens, alguns dentro de páginas

sociais (SIBILIA, 2008) e proporcionaram aos usuários se relacionar com diversas pessoas e produzir conteúdo para diversas páginas. Com estas novidades, a tela de cada computador se transformou em uma “janela sempre aberta e ligada a dezenas de pessoas ao mesmo tempo (SIBILIA, 2008, p. 12).

Essa revolução deve-se a *web 2.0*, “expressão cunhada em 2004”, em uma importante reunião que aconteceu no Vale do Silício, na Califórnia, EUA, com os representantes das grandes empresas *web*, para batizar essa nova etapa de desenvolvimento da *internet* (SIBILIA, 2008, p. 14). A primeira geração da *internet* era formada basicamente por empresas *on-line*, com interesse em vendas de produtos. A segunda geração, porém, chamada de *web 2.0*, “confia nos usuários como co-desenvolvedores”. (SIBILIA, 2008, p. 14).

O interesse atual das grandes empresas “representantes da cibercultura” (SIBILIA, 2008, p. 14) é incentivar os usuários a produzirem informações, compartilharem ideias “equilibrando a grande demanda com o auto-serviço” (SIBILIA, 2008, p. 14), para que o material produzido seja interessante para outros usuários. Por isso a revista *Time* – citada anteriormente por premiar seus leitores-produtores – optou por elogiá-los, como um incentivo para que continuassem trabalhando.

Visto que o produtor e consumidor de conteúdo é o próprio usuário, a cibercultura está contribuindo para exposição das intimidades na *internet*, e para a constituição de sujeitos que se fazem junto com as tecnologias digitais.

3 MODOS DE SUBJETIVAÇÃO

A investigação dos modos de subjetivação, do sujeito e da formação das subjetividades configura pesquisas de vários autores, como Foucault, Guattari, Deleuze. Estes esquadriharam como se formam, subsistem e mudam os modos de subjetivação que configuram o sujeito em sua relação com o outro, seja ele um outro sujeito ou objeto, tecnologia, afeto etc. Guattari e Rolnik (1996) esclarecem que as subjetividades não são uma conquista, mas construção contínua dos impactos que sofremos das relações com os outros, num agenciamento. A subjetividade é por eles entendida como um processo de composição em que estão envolvidos elementos heterogêneos, apreendidos parcialmente pelos humanos do seu contexto social (MANSANO, 2009).

Nesse sentido, valores, ideias e sentidos ganham um registro singular, tornando-se matéria prima para expressão dos afetos vividos nesses encontros. Essa produção de subjetividades, da qual o sujeito é um efeito provisório, mantém-se em aberto uma vez que cada um, ao mesmo tempo em que acolhe os componentes de subjetivação em circulação, também os emite, fazendo dessas trocas uma construção coletiva viva (MANSANO, 2009, p.111).

Foucault (2004) empenhou-se em desenvolver um estudo genealógico das formas de subjetivação - como os costumes, as condutas e as restrições – que constroem e formatam os comportamentos dos indivíduos e influenciam a maneira de agir e de ser no mundo. Dos gregos, que desenvolveram o cuidado com a própria existência a fim de serem aptos para cuidar dos demais (MANSANO, 2009), até a nossa contemporaneidade que não receia em cultivar a excentricidade (SIBILIA, 2008), proliferaram os diversos modos de subjetivação.

Nesse trabalho, por tratarmos do sujeito inserido nas tecnologias digitais e constituído com e por meio delas, consideramos que esse sujeito é pós-humano, ou seja, aquele que dispõe de capacidades físicas e intelectuais sem precedentes, vindas de entidades que possuem princípios de sua autoformação, com um caráter transcendente e com potencialidade imortal (RÜDIGER, 2007). Esses sujeitos já não podem mais ser chamados apenas humanos, pois misturaram-se com o maquínico e possuem características de ciborgue ou de máquinas de inteligência artificial, convertendo-se em pós-humanos (RÜDIGER, 2007).

3.1 O SUJEITO PÓS-HUMANO

O termo pós-humano começou a ser definido genericamente nos anos 80 como uma simbiose entre humanos e máquinas (SANTAELLA, 2007). Tal descrição se desenvolveu no imaginário cultural apoiada na criação e difusão de filmes de ficção científica que elucidaram principalmente o ciborgue como o protagonista do pós-humano, um híbrido de máquina e partes orgânicas.

Santaella (2003, p. 240) citando Pepperell (1995) afirma que o autor emprega o termo pós-humano para “significar uma porção de coisas ao mesmo tempo”: o fim do humanismo, como tempo de desenvolvimento social, a mudança de visão daquilo que constitui o ser humano, e “a convergência geral dos organismos [dos corpos] com as tecnologias até o ponto de ambos se tornarem indistinguíveis” (SANTAELLA, 2003, p. 240).

As questões do corpo no pós-humano tornaram-se inquietantes e por vezes problemáticas, pois levam a indagações sobre o que é ser humano na contemporaneidade (SANTAELLA, 2003), com corpos unidos a *smartphones*, *tablets*, óculos e jogos de realidade virtual. Além disso, proliferaram as dúvidas semânticas de como chamar e classificar o corpo pós-humano.

Santaella (2007) afirma que as expressões ciborgue, corpo protético, pós-orgânico, pós-biológico e pós-humano podem não corresponder de fato ao fruto da simbiose do ser humano com as próteses tecnológicas. Por esse motivo, a autora afirma preferir o termo biocibernético, pois a palavra representa com mais clareza o que é o corpo atravessado pelas tecnologias.

[...] “biocibernético” expõe a hibridização do biológico e do cibernético de maneira mais explícita, além de que não está culturalmente tão sobrecarregado quanto “ciborgue” com as conotações triunfalistas ou sombrias do imaginário fílmico e televisivo (SANTAELLA, 2007, p. 130).

Na ausência de partes do corpo humano, a prótese seria um complemento para melhorar o desempenho corporal, sendo que essa parte artificial do corpo suplantaria a deficiência e fragilidade do orgânico, aumentando seu poder potencialmente (SANTAELLA, 2003). Precisamos compreender, no entanto, que o ciborgue não é constituído exclusivamente das próteses maquinais, como aparece no imaginário criado pelos filmes, mas dos transplantes

de órgãos, das cirurgias plásticas, dos remédios para fortalecer a saúde, prevenir doenças, aumentar a resistência física etc. (RÜDIGER, 2007).

Para Hayles (1999), o corpo representa parte de um circuito integrado de material informacional, que pode conter componentes humanos e não-humanos, como chips de silício misturados a material orgânico. Ela afirma que a visão pós-humana pensa no corpo como a prótese original que todos aprendemos a manipular, de modo que estender ou substituir o corpo por outras próteses - nanotecnológicas, neurais ou algorítmicas - é o desdobramento de um processo que começou antes de nascermos, quando nossos corpos estavam sendo gerados (HAYLES, 1999).

Desse modo, o pós-humano sugere a visão de que o humano é capaz de se articular perfeitamente com máquinas inteligentes sem diferenças fundamentais nas delimitações absolutas entre a existência física e a simulação computacional, entre mecanismos cibernéticos e organismos biológicos. Nesse sentido, robótica e propósitos humanos não se opõem, ao contrário, se constituem e convergem para o desenvolvimento dessa nova era (HAYLES, 1999).

Para alguns estudiosos do movimento pós-humano o corpo pode ser matéria de aperfeiçoamento, pois o objetivo é transcender suas limitações. Foucault (1987) em *Vigiar e punir*, fala de sua descoberta sobre as sociedades dos séculos XVII e XVIII, onde os corpos se transformaram em objeto e alvo de controle – o biopoder. Corpo em que o poder disciplinador exercia controle ininterrupto. Igualmente “a sociedade moderna construiu uma maquinaria de poder através do controle dos corpos [...] para fazer não o que se quer, mas para operar como se quer” (GREGOLIN, 2003, p. 99).

Manifestou-se, ainda nos anos 1980, a ideia de descartar o corpo, transferindo a mente humana para uma rede com neurônios artificiais. “Para os porta-vozes da ideia, a pessoa, com efeito, não passa de um processador de informações, cujo centro de dados é o cérebro” (RÜDIGER, 2007, p.9). E se o cérebro for transferido para uma tecnologia que o suporte, o ser humano existirá até que essa informação seja apagada (RÜDIGER, 2007). Daí podemos concordar com Hayles (1999), quando chama o corpo humano de material informacional.

Concluimos essa breve explanação sobre o pós-humano, considerando que o sujeito pós-humano é atravessado pela tecnologia e com ela se constitui. E como afirma Hayles (1999,

p.3) “é um amálgama, uma coleção de componentes heterogêneos, uma entidade material-informacional cujos limites passam por construção e reconstrução contínuas²⁹”.

Compreendemos que, nessa pesquisa, em que investigamos também a formação subjetiva trazida pela ficção (a qual tem pontos de convergência com os modos de ser sujeito na contemporaneidade), o sujeito inserido e constituído pelas tecnologias digitais, com máquinas e algoritmos, pode ser definido como sujeito pós-humano, pois se faz junto com outros dispositivos, ou seja, aparelhos, peças, equipamentos, aparatos tecnológicos, que pretendem de alguma forma melhorar seu desempenho orgânico, facilitar sua vida e até lhe proporcionar potencialidade imortal (RÜDIGER, 2007).

Não é uma transformação exclusiva do biológico para o maquínico, mas um acoplamento de substâncias juntamente com uma mudança de mentalidade, que visa um “melhoramento” da espécie humana.

Nessa perspectiva, podemos observar como Hayles (1999), que a prótese inicial é o nosso próprio corpo configurado, classificado como algo que é “natural”, portanto, composto por nossos órgãos e suas funções, mas também a ele acrescidas extensões que potencializam nosso funcionamento e atravessam nossa “humanidade”.

Dessa forma, os sujeitos inseridos nas narrativas da série *Black Mirror* podem ser considerados sujeitos pós-humano – pois se constituem junto com as tecnologias digitais, tema central da série. Alguns têm aparatos tecnológicos acoplados ao corpo para lhes inserir no mundo digital, outros, se constituem com o *smartphone* ou uma bicicleta ergométrica que, junto com uma tela, os fixam em *games* que fazem parte não só do universo digital, mas de seu mundo físico.

²⁹ *The posthuman subject is an amalgam, a collection of heterogeneous components, a material-informational entity whose boundaries undergo continuous construction and reconstruction.* (tradução nossa).

4 EIXOS TEMÁTICOS: OS SISTEMAS DE VIGILÂNCIA E A GAMIFICAÇÃO

4.1 OS SISTEMAS DE VIGILÂNCIA

Para iniciarmos a discussão sobre sistemas de vigilância, retomamos inicialmente algumas informações de como surgiu a internet, um dos principais meios de vigilância atualmente. A empresa ARPA, considerada a primeira empresa totalmente dedicada a *internet*, foi criada pelo Departamento de Defesa dos Estados Unidos, com o propósito de tornar-se superior em tecnologia militar. Sua motivação era criar estratégias para que os EUA vencesse a Guerra Fria, usando-a como dispositivo de controle. Uma motivação diferente das empresas da *web* da atualidade (CASTELLS, 2003): atualmente temos empresas *web* de destaque, como *Google, Amazon, Apple, Adobe Systems, Facebook, Microsoft* etc., cada uma tentando cobrir uma necessidade particular surgida com o crescimento de usuários na *internet*, mas também - e com muito mais afinco - buscando seus interesses mercadológicos.

Machado afirma (2018) que em uma pesquisa realizada em 2015 no Brasil, 55% dos entrevistados acreditavam que o Facebook era a *internet*. Assim, as empresas dedicadas a plataformas de redes sociais estabeleceram e ampliaram um novo modelo de negócio, utilizando espaços, páginas *on-line* e informações de usuários como mercadoria. É claro que o comércio eletrônico ainda é o principal objetivo do mapeamento de perfis em páginas de redes sociais, mas não é o único, e pode não ser o mais lucrativo.

Zuboff (2015) afirma que o comércio de dados dos usuários é promissor para o enriquecimento. *Sites* de busca e provedores de *e-mail*, plataformas de compartilhamento de vídeos e páginas em redes sociais, que são aparentemente gratuitas, apreendem os dados dos usuários e os vendem para outras empresas no mercado da *internet* (ZUBOFF, 2015).

Castells (2003) afirma que os mercados da *web* são integrados, pois na medida em que a tecnologia de informação se desenvolve e se expande, esses mercados atuam em unidade. As empresas *web* descobriram, então, o outro lado de vendas na *internet*: o das informações que os usuários do *world wide web*³⁰ produzem. Desta forma, são desenvolvidas habilidades

³⁰ Rede mundial de computadores. Outro nome para chamar a *internet*. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/web/759-o-que-e-world-wide-web-htm>>. Acesso em: 13 mai. 2020.

mercadológicas para segmentar serviços e atingir determinada fatia do mercado, e assim obter lucros. Esse montante de informações produzidas pelos usuários e apreendido pelas empresas da *internet* é chamado de *Big data*³¹. Por exemplo, as preferências, padrões de comportamento, desejos, crenças e expectativas (CINNAMON, 2017) dos usuários, compartilhados na *web*, formam um volume imenso de dados, que são organizados para venda de produtos e serviços.

Essas empresas descobriram o grande valor monetário que os dados de seus clientes possuem e passaram a desenvolver procedimentos para consegui-los. Como, por exemplo, condicionar o acesso a determinado conteúdo: notícias, jogos na *internet*, *e-mail* gratuito, aplicativos de serviços de táxi, de música, de restaurante ou compras *online*, por meio de cadastro *on-line*.

Desse modo, é notável o trabalho velado desenvolvido pelas empresas *web*, pois as informações geradas não possuem o conhecimento e a permissão dos proprietários para serem vendidas a outras organizações.

Esses dados são minerados por algoritmos inteligentes, extraídos em sua forma bruta, depois analisados, organizados e compactados para comercializar e formar uma base de dados de cada usuário, que pode servir para vários processos.

A funcionalidade dos algoritmos de seleção de conteúdo dessas plataformas ganhou relevância na mídia e na academia nos últimos anos, mas esses processos estão presentes em diferentes âmbitos da vida contemporânea que vão muito além das redes sociais online: 80% das transações em alguns mercados de capital americano, por exemplo, são feitas por algoritmos, que exercem o papel de decidir o fluxo do capital e o *credit score* de um cliente utilizando uma vasta base de dados e critérios pré-definidos (PASQUALE, 2015, Apud MACHADO, 2018).

O sistema de extração de dados por algoritmos, mineração, organização e venda, foi chamado por Zuboff (2015) de capitalismo de vigilância. O capitalismo de vigilância foi destacado com oito definições no mais recente livro de Zuboff (2019) *The age of surveillance capitalism. The fight for a human future at the new frontier of power*³².

³¹ *Big data* é um termo que descreve o grande volume de dados produzidos pelos usuários, processados de forma complexa pelas empresas da *web*. E incluem análise, captura, curadoria, pesquisa, compartilhamento, armazenamento, transferência, visualização e informações dos dados em sua forma bruta. Disponível em: <https://www.sas.com/pt_br/insights/big-data/what-is-big-data.html>. Acesso em 13 mai. 2020 (tradução nossa).

³² A era do capitalismo de vigilância. A luta do futuro humano com a nova fronteira do poder. (tradução nossa).

1. A new economic order that claims human experience as free raw material for hidden commercial practices of extraction, prediction, and sales; 2. A parasitic economic logic in which the production of goods and services is subordinated to a new global architecture of behavioral modification; 3. A rogue mutation of capitalism marked by concentrations of wealth, knowledge, and power unprecedented in human history; 4. The foundational framework of a surveillance economy; 5. As significant a threat to human nature in the twenty-first century as industrial capitalism was to the natural world in the nineteenth and twentieth; 6. The origin of a new instrumentarian power that asserts dominance over society and presents startling challenges to market democracy; 7. A movement that aims to impose a new collective order based on total certainty; 8. An expropriation of critical human rights that is best understood as a coup from above: an overthrow of the people's sovereignty (ZUBOFF, 2019, p. 2)³³.

Na primeira definição, a autora afirma que o Capitalismo de Vigilância é “uma nova ordem econômica que reivindica a experiência humana como matéria-prima gratuita para práticas comerciais ocultas de extração, previsão e vendas³⁴” de dados dos usuários (ZUBOFF, 2019, p.2).

Zuboff (2019) compreende que os dados produzidos pelos usuários são a matéria-prima produzida de forma gratuita, utilizada em uma nova lógica de mercantilização pelas empresas *web*, cujo processo se dá de modo não muito claro para os usuários, Estas têm o objetivo de utilizar as experiências dos usuários, transformadas em dados por históricos de navegação, quantidade de cliques ou buscas *on-line*, que eticamente deveriam ser guardadas em sigilo, em fonte de exploração pelas empresas da *internet* (ZUBOFF, 2015).

A pesquisadora declara que, para essa lógica de acumulação de dados vigorar, a fim de que grandes empresas da *internet* consigam constantemente produzir informações a nosso respeito, precisamos ser constantemente vigiados e incentivados a confiar nas tecnologias digitais.

³³ 1. Uma nova ordem econômica que reivindica a experiência humana como matéria-prima livre para práticas comerciais ocultas de extração, previsão e vendas; 2. Uma lógica de economia parasita em que a produção de bens e serviços está subordinada a uma nova arquitetura global de modificação comportamental; 3. Uma mutação desonesta do capitalismo marcada por concentrações de riqueza, conhecimento e poder sem precedentes na história humana; 4. Uma estrutura fundamental de uma economia de vigilância; 5. Como uma ameaça tão significativa para a natureza humana no século XXI quanto o capitalismo industrial foi para o ambiente natural nos séculos XIX e XX; 6. A origem de um novo dispositivo de poder que impõe domínio sobre a sociedade e apresenta desafios surpreendentes à democracia de mercado; 7. Um movimento que tem por objetivo impor uma nova ordem coletiva baseada em segurança [controle] total; 8. Uma expropriação dos direitos humanos críticos que é melhor entendida como um golpe de cima: numa derrubada da soberania do povo (tradução nossa).

³⁴ A new economic order that claims human experience as free raw material for hidden commercial practices of extraction, prediction, and sales (tradução nossa).

Segundo ela, isso já está acontecendo, através de um conjunto de aparatos digitais, os dispositivos de controle, que a autora chama de *Big Other*, indicado como o responsável por nos observar e coletar informações gerando dados o tempo todo (ZUBOFF, 2015).

O onipresente aparato digital (ZUBOFF, 2019) é considerado a própria personificação do texto eletrônico. Ou seja, o hipertexto, antes estático e aparentemente neutro, agora é utilizado como dispositivo de controle para vigiar e gerar informações. Sua função é revelar comportamentos: de mercado, físicos, biológicos, sociais e emocionais, aniquilando todas as liberdades adquiridas até o momento presente (ZUBOFF, 2015, p.82).

Combinar aplicações de monitoramento e, através delas, forjar comportamentos e mudanças de comportamento é a função do *Big Other* (ZUBOFF, 2019). Zuboff (2019, p. 376) afirma que “a lógica econômica do capitalismo de vigilância é dirigida através das vastas capacidades do *Big Other*, de produzir dispositivos de poder, substituindo a engenharia das almas pela do comportamento”³⁵.

Esse regime suplanta contratos e a democracia estabelecida anteriormente pelos mercados de compra e venda de produtos e serviços, pois não pede permissão para invadir nossas intimidades. Seu desejo é revelar comportamentos físicos, biológicos, sociais, e, através disso, lucrar. Ele é uma rede institucional onipresente, um regime de poder que registra, modifica e mercantiliza todas as experiências humanas no âmbito digital, a fim de estabelecer novos caminhos para a monetização e o lucro. Muitas empresas *web* estão envolvidas em desenvolver tecnologia para vigiar e gerar dados dos usuários. A maior empresa atualmente, detentora dessas informações e precursora do Capitalismo de Vigilância, é o *Google* (ZUBOFF, 2015).

Hoje nossos dados são utilizados principalmente para a venda de produtos pela *web*, no entanto, o *Google* já possui capacidade tecnológica de cruzar o banco de dados de nossos *e-mails*, e indicar, por exemplo, se há um surto de gripe em determinada região. No entanto, para que essa base de dados possa ser investigada, teoricamente, é preciso que deixemos a disposição do *Google* nossas privacidades, para que a empresa consulte, examine e obtenha as informações de que precisa (HARARI, 2016).

³⁵ “*Surveillance capitalism’s economic logic is directed through Big Other’s vast capabilities to produce instrumentarian power, replacing the engineering of souls with the engineering of behavior*” (ZUBOFF, 2019, p. 376).

Para o economista da empresa *Google*, Hal Varian, as pessoas concordam com a invasão de privacidade, representada pelo *Big Other*, se receberem algo que desejam em troca (ZUBOFF, 2015). No entanto, essa ação parece não ter funcionado nem para a própria empresa. Em 2016, um gerente de produto da *Google* moveu uma ação contra a empresa, alegando um programa de espionagem interna, no qual os funcionários deveriam identificar colegas de trabalho que violassem o acordo de confidencialidade da empresa. Os funcionários eram proibidos de divulgar qualquer coisa sobre a *Google* a qualquer pessoa (ZUBOFF, 2019).

Zuboff (2015) afirma que a empresa, há tempos, vive do *dataveillance*³⁶. Ela extrai, organiza e vende nossos dados para outras corporações, pois diferentemente de empresas como a *Apple*, que cobram por seus serviços, a *Google* mantém sua aparência de gratuidade, lucrando muito mais com a venda de dados de usuários para outras empresas. A autora vê essas novas empresas *web* (as quais permitem outras formas contratuais diferentes das arquiteturas universais de comercialização) como ilícitas, e como novos ditadores do século XXI, de onde emana um poder arbitrário.

Em relação aos episódios de *Black Mirror*, a temática da vigilância é apresentada, muitas vezes, como base central de suas tramas. O aparato tecnológico apresentado na série manifesta a fragilidade de nossas intimidades com o advento das tecnologias digitais. Muitas pessoas se sentem seguras com câmeras espalhadas pelas suas residências ou em estabelecimentos públicos, ou como parte de seu próprio corpo; no entanto, através das narrativas da série, compreendemos que talvez nunca estejamos sozinhos, nem quando desejamos essa solidão, pois, a partir do momento em que autorizamos e realizamos a conexão desses dispositivos eletrônicos ou qualquer aparato tecnológico à rede mundial de computadores, tornamo-nos parte do *Big Other*.

Na série, a ação dos sistemas de vigilância é mais intensa do que as descrições feitas por Zuboff (2015) de nossa realidade. Algumas narrativas de *Black Mirror* parecem mais distantes, como, por exemplo, a possibilidade de uma lente de contato nos inserir no ciberespaço como em *Nosedive*. No entanto em *Shut up and dance*, constatamos que as câmeras integradas em nossos computadores e *smartphones* expõe os sistemas de vigilância de maneira ativa e real.

Em *Nosedive* há a semelhança com o sistema de crédito social implantado recentemente na China. A fase teste do sistema de crédito chinês começou em 2014

³⁶ Refere-se ao monitoramento de dados resultante do cruzamento de informações: transações com cartão de crédito, coordenadas de *GPS*, *e-mails*, redes sociais etc. (ZUBOFF, 2015).

(SCHWINGEL, 2020) e o episódio *Nosedive* foi ao ar, pela primeira vez, em 21 de outubro de 2016. Não sabemos se Brooker teve contato com alguma notícia sobre esse sistema, até porque o governo chinês costuma ser muito sigiloso com seus projetos de vigilância e controle. O que surpreendeu as pessoas, tornando tal acontecimento em matéria de alguns jornais, foi o fato de que a ficção se tornava realidade (LIMA, 2018).

Apesar dos comentários de sites, revistas e jornais criticando o sistema de crédito social, a China segue firme e, nesse ano de 2020, o sistema tornar-se-á nacional e entrará em sua fase final de implantação. O sistema tem por objetivo “monitorar, avaliar e controlar os comportamentos” (SCHWINGEL, 2020) dos cidadãos, proporcionando benefícios e correções, de acordo com as regras e normas pré-estabelecidas pelo governo, entregues numa cartilha a toda a população (RAPHAEL; XI, 2019).

Ora a realidade ora a ficção dá espaço para a discussão acerca dos sujeitos e as tecnologias digitais na série. No próximo tópico iniciaremos a discussão sobre o dispositivo da gamificação que tornou-se ferramenta para que o dispositivo da vigilância se propagasse e ganhasse eficiência através dos dados que são retirados de cada usuário pela temática de jogo.

4.2 GAMIFICAÇÃO

A gamificação foi definida por Zichermann e Cunningham (2011, p. 16), no livro *Gamification by Design*, como “o processo de raciocínio e mecânicas de jogos para envolver os usuários e resolver problemas”, isso tudo, fora de ambientes propriamente de jogos. Essa ferramenta começou a ser utilizada em vários ambientes como estratégia de engajamento, seja nas escolas, para um melhor rendimento e motivação dos alunos, ou em empresas, para aumentar os lucros. Nos dois casos a busca por alta produtividade e inovação estão presentes (WERBACH; DAN, 2012).

O termo engajamento, no âmbito comercial, indica a conexão que pode existir entre um consumidor e um produto ou serviço. Em vez da ideia ultrapassada de fazer com que o cliente compre mais, a preocupação atual do mercado é envolvê-los para gerar receita, “é o modelo de marketing do futuro” (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011, p. 18).

A temática de jogo empolga e incita nas pessoas adesão às regras. O poder disciplinador de Foucault (1987) não empolgava nem recompensava, porém, as regras eram

igualmente bem estabelecidas. A gamificação, por sua vez, desenvolve o propósito de distribuir recompensas para os vencedores. A *internet* tem ajudado a fomentar mais e mais espaços gamificados (WERBACH; DAN, 2012), comumente começando por exibir motivos para a adesão do usuário, como, por exemplo, o recebimento de brindes físicos ou virtuais.

Um desses brindes são os pontos por reputação (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011), que podem ser empregados tanto pelas empresas quanto pelos seus clientes ou usuários. Como, por exemplo, no sistema de aplicativos de táxi *Uber*, os passageiros e motoristas podem se avaliar mutuamente depois de cada corrida. Está ainda tornando-se comum esse tipo de avaliação entre hotéis, lojas que vendem roupas e acessórios, restaurantes etc. Alguns *sites* ficam encarregados por determinado seguimento, como por exemplo os sites *Booking* e *TripAdvisor*, que recebem avaliações de hotéis, de pessoas que utilizaram seus serviços (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011).

Da mesma forma que existem os brindes e recompensas, existem as punições. Nesses sites de viagens citados acima, os hotéis com baixa pontuação aparecem por último no sistema de buscas para os clientes. Alguns estudos comportamentais entenderam que o sistema de punições e recompensas pode estar predestinado a fracassar, pois constituem os dois lados de uma mesma moeda, já que tanto as recompensas quanto as punições, em determinada situação, podem ter efeito punitivo, visto que são manipuladoras e nem sempre alcançam as expectativas dos usuários. Nesse sentido, quando não se recebe uma recompensa esperada é a mesma coisa que ser punido (KOHN, 1999).

A gamificação tem a intenção de lançar desafios para atingir metas com estratégias de jogos em ambientes que não são propriamente os de jogos, como na educação, no mundo empresarial e nas redes sociais. É preciso engajar os usuários por um tempo maior que o da compra ou o das aulas: quem atingir a meta recebe recompensas, quem não atingir, merece punição.

Da mesma forma é possível ser punido por quebrar regras estabelecidas no início dos jogos e ser recompensado por cumpri-las. É importante destacar que os mesmos estudos que equiparam recompensas a punições comprovaram que estas se mostram ineficazes para motivar mudanças profundas de comportamentos. Hábitos adquiridos para atingir uma meta, segundo Kohn (1999), não são incentivos duradouros, pois permanecem somente o tempo suficiente para que os objetivos sejam alcançados e depois são descartados.

Kohn (1999) possui um olhar pessimista em relação à aplicação da gamificação como ferramenta motivadora e inovadora. No entanto, outros autores, como McGonigal (2011), não só olham para as ferramentas de gamificação como ótimas, mas consideram os próprios *games* instrumentos úteis para “consertar” a realidade. A autora afirma que os jogos liberam criatividade, promovem o pensamento estratégico e exigem apenas que todos os jogadores aceitem as regras e os *feedbacks* com generosidade e conscientemente (MCGONIGAL, 2011).

Burke (2015), um analista na área de tecnologia da informação – escreveu o livro *Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias* – adotou a gamificação em seu processo de trabalho, oito anos antes da publicação do livro, pois viu na gamificação uma maneira de ajudar empresas que competiam em processos de inovação. Foi através da inovação, afirma ele, que tropeçou na gamificação.

[...] logo se tornou claro que a gamificação tem sido aplicada para envolver pessoas em algo que vai muito além da simples inovação. Ela também pode ser usada para desenvolver habilidades, alterar comportamentos e aprimorar a vida das pessoas. [...] Durante os últimos anos já conversei com pessoas em centenas de organizações sobre o assunto. O que descobri é que o sucesso da gamificação é, de fato, um instrumento motivacional para que todos os jogadores atinjam seus objetivos. (BURKE, 2015, p. 154-155).

O autor afirma que todas as pessoas podem atingir seus objetivos. No entanto, Kohn (1999), que analisa o aspecto negativo do jogo, afirma que não é bem assim o processo da gamificação, pois se é um jogo sugere competição e indica que os vencedores serão aqueles que atingirem os objetivos. Se porventura o participante não obtiver sucesso, não receberá o prêmio que espera. Burke (2015) utiliza a gamificação para consultoria de empresas de Tecnologia da Informação, e fazer com que todas obtenham sucesso é o seu papel. No entanto, isso não significa que de fato o sucesso será geral.

Os jogos afetam de alguma forma nossas emoções. Forçar pessoas que se relacionam a competir, por exemplo, comparando-as constantemente, estimulando rivalidades, pode se tornar nocivo e incitar invejas e antipatias (KOHN, 1999). Recompensas e punições são motivações extrínsecas, ou seja, não possuem força capaz de manter um engajamento por muito tempo (ANDRADE; SANTOS, 2018), embora empresas de inovações se empenhem para manter o público motivado, precisam sempre mudar suas estratégias, regras e recompensas para que seus usuários e clientes permaneçam interessados.

[...] A gamificação cria modelos de envolvimento completamente novos. Seu alvo são as novas comunidades de pessoas e o objetivo é motivá-las para que atinjam metas que elas -próprias -desconhecem. Alguma vez você já “se registrou” em algum lugar? Se esse for o caso, é provável que você esteja familiarizado com o Foursquare, um exemplo inicial e inspirador de gamificação. [...] o Foursquare se destaca dos demais serviços de localização ao oferecer pontos pelo comparecimento do usuário nos locais indicados, como restaurantes, teatros e aeroportos. Um tipo de placar disponibiliza um elemento de competição ao mostrar aos usuários o número de pontos e sua classificação em comparação com o dos amigos. **Pontos para que, você poderia perguntar?** (BURKE, 2015, p. 164).

Os pontos são para receber recompensas e se destacar entre os usuários de produtos e serviços, pois, segundo Burke (2015, p. 164), quem não deseja receber o distintivo de “Baladeiro” ou “Rato de Academia”, por ser a pessoa que mais frequenta esses lugares? Ou ainda receber o distintivo de prefeito, por ser a pessoa mais assídua? Antes da rede social *Foursquare*, diz ou autor, isso era inimaginável.

A rede social *Foursquare* surgiu através da tecnologia de geolocalização³⁷, com a finalidade de recomendar novos lugares e incentivar a interação entre pessoas que frequentam os mesmos lugares³⁸. A localização é ativada através de dispositivos conectados à *internet*, que o usuário utiliza para dar *check in* em determinado estabelecimento. Através da quantidade de vezes que uma pessoa frequenta um local, a pontuação e o sistema de recompensas pode ser distribuída. Como por exemplo, a frequência com que uma pessoa adquire passagens aéreas pode colaborar para que o acúmulo de pontos lhe favoreça com um voo gratuito.

McGonigal (2011) tenta demonstrar o bem que os jogos podem fazer, em seu livro *Reality Is Broken: why games make us better and how they can change the world*, explicando que os *games* ensinam estratégias para resolver problemas inesperados da vida real, pois todos os jogos possuem um conceito cíclico de aderência às regras, de empenho para atingir as metas, de *feedback* de todas as ações, cuja participação é voluntária. Ela explica que quando uma pessoa é submetida a jogos digitais é convidada a desenvolver habilidades de respeito às regras, determinação para não desistir, aceitação de críticas. E tudo isso enquanto joga.

Nessa perspectiva, há uma conexão dos jogos com os problemas, dificuldades ou obstáculos que estamos submetidos em nossas vidas “reais”. Se não sabemos exatamente como

³⁷ “É um recurso que permite determinar a posição geográfica de um dispositivo com base em um sistema de coordenadas. Essas coordenadas podem ser obtidas por meio de diferentes tipos de sinais, como: GPS; Radiofrequência; AGPS; Wifi”. Disponível em: <<https://maplink.global/blog/como-funciona-geolocalizacao/>> . Acesso em 13 mai. 2020.

³⁸ Disponível em: <<https://canaltech.com.br/empresa/foursquare/>> . Acesso em 13 mai. 2020.

proceder com esses problemas, então, podemos aprender com a dinâmica dos jogos. O *game* – jogo digital – se destaca do jogo de tabuleiro nas questões pedagógicas. Se do jogo de tabuleiro esperam-se compreensão das regras e preparação prévia para evitar surpresas, do jogo digital, ao contrário, a expectativa é que se aprenda fazendo, pois, na narrativa do *game*, os erros são o caminho para a aprendizagem (MCGONIGAL, 2011).

Não há respostas definitivas sobre os benefícios ou malefícios dos jogos digitais e de sua aplicação em outros espaços. Talvez em excesso possa prejudicar, como afirma Kohn (1999). No entanto, McGonigal (2011) diz que a deficiência está em nós, pois desenvolvemos culturalmente uma tendência a desprestigiar os jogos, vendo-os como ruins, viciantes, agressivos e prejudiciais à saúde.

Até nossa linguagem demonstra o quanto estamos impregnados de preconceitos com os jogos, quando falamos para alguém: “não brinque comigo” ou chamamos um conhecido espertalhão de “bom jogador”, o que, na verdade, queremos dizer é que essas pessoas, sob a nossa ótica, não estão agindo de forma adequada e essa é uma visão deturpada sobre os jogos (MCGONIGAL, 2011). Para a autora, os jogos são inofensivos e fonte de absolutas gratificações.

Em *Black Mirror* a gamificação é utilizada como ferramenta para estimular o desempenho dos personagens e assim receber recompensas. A série possui vários episódios com espaços gamificados, onde as personagens são estimuladas a participar do jogo por interesses particulares ou como forma de sobrevivência. São situações delicadas criadas pela narrativa, em que a escolha por não participar do *game* parece não existir. Elas são impostas, e quando as pessoas percebem, estão jogando impulsivamente.

5 METODOLOGIA

O método numa pesquisa configura a forma como se olha para o material de investigação e se processa a análise desse material. Quando observamos que havia regularidades discursivas em alguns dos episódios da série *Black Mirror*, optamos por fazer uma análise de cunho interpretativo para compreender a atuação dos dispositivos de gamificação e vigilância ali apresentados.

O modo como os dispositivos de controle e a gamificação se comportam – de maneira semelhante nas histórias – determinou a escolha da metodologia, que pretende analisar os efeitos de sentido de cada quadro, compondo recortes retirados de três episódios da série.

5.1 ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA

A análise textual discursiva é um tipo de análise que transita entre a análise de conteúdo e a análise de discurso (MORAES; GALIAZZI, 2006). A análise de conteúdo é anterior à análise de discurso, no que tange a sua aplicação em pesquisas. Ela pode ser qualitativa, voltada para os processos de coleta de elementos narrativos, presentes ou não no texto, ou quantitativa, de caráter mais objetivo, voltada para resultados - com coleta de informações estatísticas, tais como a frequência de palavras e seus contextos - e que verifica a repetição frequente desses dados, que são construídos pelo pesquisador. Esse método pode ser definido como aquele que trabalha com a palavra, por isso é muito utilizado pela área da comunicação (CAREGNATO; MUTTI, 2006).

Na análise de discurso o processo é diferente. Há um cuidado com os efeitos de sentido que são produzidos na associação entre a materialidade linguística e o contexto de produção histórico social dos enunciados, por isso é caracterizada não como uma metodologia, mas como uma disciplina de interpretação, criada através do encontro e do cruzamento de três epistemologias: a linguística, o materialismo histórico (marxismo) e a psicanálise freudiana.

Essa metodologia herdou da linguística a noção de fala; do materialismo histórico, o conceito de ideologia e da psicanálise a introdução da ideia do inconsciente (CAREGNATO; MUTTI, 2006) na constituição do sujeito.

O que diferencia a análise de conteúdo da análise de discurso, segundo Caregnato e Mutti (2006), é a maneira como se acessa o objeto. A análise de conteúdo procura se manter no assunto, tema, ideia, buscando uma sequência de significantes que podem ser codificados através de indicadores. Já a análise de discurso “trabalha com o sentido e não com o conteúdo” (CAREGNATO; MUTTI, 2006, p. 683), ou seja, com a produção de possíveis efeitos de sentido. Quando o pesquisador utiliza a análise de discurso, almeja fazer uma interpretação do texto objetivando evidenciar a posição discursiva do sujeito através de seu contexto social, histórico e ideológico e, assim, produzir sentidos outros (CAREGNATO; MUTTI, 2006) que não estão “dados” na superfície da língua(gem³⁹).

5.2 ETAPAS DA ANÁLISE TEXTUAL DISCURSIVA

Para analisar os textos dos recortes da série *Black Mirror* não utilizaremos exclusivamente nem a análise de conteúdo nem a análise de discurso, mas uma combinação de ambas, denominada análise textual discursiva. Essa metodologia trabalha com unidades de análise que, em um determinado estágio do seu estudo, serão partes integrantes para a produção de outro entendimento, chamado de novo emergente (MORAES, 2003). Essa análise não toma os pressupostos teóricos da análise de discurso; utiliza-se, porém, de seu dispositivo analítico: a interpretação do pesquisador por meio da materialidade linguística que constitui os recortes.

O processo de análise textual discursiva se dá em quatro fases. Primeiro, a desmontagem dos textos; segundo, o estabelecimento de relações; terceiro, a captação do novo emergente e a última etapa, o processo de auto-organização, em que se realizam novas interpretações.

Por meio da análise textual discursiva pode-se construir novos entendimentos que aparecem de maneira gradual através da aplicação das três primeiras etapas. É preciso esclarecer

³⁹ Aqui se entende língua como uma linguagem, daí o uso dos parênteses (nota do autor).

que a emergência do novo se concretiza pela eficácia de trabalho dos procedimentos anteriores (MORAES, 2003).

Esse processo em seu todo pode ser comparado com uma tempestade de luz. O processo analítico consiste em criar as condições de formação dessa tempestade em que, emergindo do meio caótico e desordenado, formam-se flashes fugazes de raios de luz iluminando os fenômenos investigados, que possibilitam, por meio de um esforço de comunicação intenso, expressar novas compreensões atingidas ao longo da análise (MORAES, 2003, p. 192).

Por meio da fase da desmontagem dos textos – em nosso caso foi a desmontagem dos episódios da série *Black Mirror* em recortes menores –, definimos o *corpus*: os episódios que serão utilizados na pesquisa. Em seguida, assistimos várias vezes esses episódios, separando as partes com regularidades discursivas para a análise, que chamaremos de recortes. Neste momento cada recorte se tornará uma unidade susceptível à investigação (MORAES, 2003).

Detectadas as unidades importantes, consideraremos os critérios de análise por eixos temáticos⁴⁰, ordenando as unidades nos temas que desenvolvemos para analisar o *corpus* da pesquisa. Essa é considerada a segunda fase - estabelecimento de relações - que consiste em reunir o que é semelhante, nomear e delimitar os eixos e se for preciso criá-los e recriá-los em favor do objetivo da pesquisa (MORAES, 2003).

No caso desse projeto, os eixos temáticos foram definidos a partir do objeto de pesquisa, depois de assistir exaustivamente cada episódio da série. E o *corpus* foi delimitado após a elaboração dos eixos temáticos. Ocorreu dessa forma: assistindo a série *Black Mirror*, compreendemos certa unidade de significado entre alguns episódios. Essa unidade de significado proporcionou a construção dos eixos temáticos. Com os eixos prontos, voltamos a série para analisar quais episódios continham com mais clareza e força os temas que pesquisamos, e os recortamos dos capítulos em unidades analisáveis.

Antes de continuarmos a exposição da metodologia utilizada nesse projeto, com o objetivo de esclarecer o leitor sobre o processo de seleção dos episódios, segue abaixo alguns quadros contendo as sinopses das 5 temporadas e seus respectivos episódios, com o ano de

⁴⁰ Temas desenvolvidos por meio de estudos anteriores, que praticou uma análise geral, a coleta de dados de cada episódio e enfim regularidades que se destacaram pela relação com a discussão das sociedades de controle (nota do autor).

exibição e o eixo temático que compreendemos pertencer. Há também um quadro com a sinopse do filme interativo, *Bandersnatch* de 2018.

FIGURA 1: SÉRIE *BLACK MIRROR* - PRIMEIRA TEMPORADA

SÉRIE *BLACK MIRROR* Primeira Temporada (2011)

VIGILÂNCIA



1 THE NATIONAL ANTHEM

O primeiro-ministro do Reino Unido precisa tomar uma decisão: ou mantém relações sexuais com um porco ou os sequestradores não libertam a princesa Susannah. Todo o país acompanha o desfecho pela TV e pelas redes sociais. A pressão midiática é imensa.

GAMIFICAÇÃO
VIGILÂNCIA



2 FIFTEEN MILLION MERITS

A principal utilidade das pessoas nessa sociedade é pedalar para gerar energia e manter o programa *Hot Shot* no ar. Madsen é um membro dessa sociedade e possui 15 milhões de méritos acumulados. Abi chega no local e Madsen vê uma maneira de gastar seus méritos de forma satisfatória, doando a Abi para que cante no programa *Hot Shot*.

VIGILÂNCIA



3 THE ENTIRE HISTORY OF YOU

Um casal está vivendo momentos de crise em seu relacionamento. Eles estão em uma sociedade onde um *microchip* implantado na cabeça grava tudo o que a pessoa vê e arquiva como em um banco de dados que pode ser consultado quando necessário.

Fonte: o autor, a partir de Wikipedia - https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Black_Mirror

FIGURA 2: SÉRIE *BLACK MIRROR* - SEGUNDA TEMPORADA

SÉRIE *BLACK MIRROR* Segunda Temporada (2013)

VIGILÂNCIA



1 BE RIGHT BACK

Ash e Martha tem um relacionamento. Ash sofre um acidente de trânsito e morre. Alguns dias depois, Martha descobre que está grávida e decide usar uma nova tecnologia capaz de simular a personalidade do namorado falecido. Martha encomenda um andróide que é em tudo igual a Ash, menos humano.

VIGILÂNCIA
GAMIFICAÇÃO



2 WHITE BEAR

Uma mulher acorda em uma casa, ela não se lembra como foi parar lá. Não sabe quem é. Percebe que as pessoas na rua a filmam com seus celulares, mas quando fala com elas é ignorada. E começa a ser perseguida por pessoas armadas.

GAMIFICAÇÃO



3 THE WALDO MOMENT

Jamie Salter é um comediante que controla um urso mal-educado - animado digitalmente chamado Waldo - em um programa de televisão. O personagem se torna popular entre o público britânico. Jamie concorda em fazer com que Waldo entre em uma eleição próxima.

VIGILÂNCIA



4 WHITE CHRISTMAS

No dia de natal, Matt e Joe começam a conversar sobre seus respectivos passados pela primeira vez, depois de cinco anos juntos em uma cabana remota. Matt conta várias histórias de sua vida para Joe, e na verdade faz isso porque precisa que Joe confesse um crime.

Fonte: o autor, a partir de Wikipedia - https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Black_Mirror

FIGURA 3: SÉRIE *BLACK MIRROR* - TERCEIRA TEMPORADA

SÉRIE *BLACK MIRROR* Terceira Temporada (2016)

GAMIFICAÇÃO
VIGILÂNCIA



1 NOSEDIVE

Lacie vive em uma sociedade em que as pessoas classificam umas as outras em uma rede social, através de implantes oculares e dispositivos móveis. Lacie é uma 4.2 e deseja aumentar sua pontuação para ter uma vida mais confortável. Enfim consegue uma oportunidade: o casamento de uma amiga antiga, Naomi.

GAMIFICAÇÃO



2 PLAYTEST

Cooper sai de sua casa na América para viajar pelo mundo, mas acaba ficando preso na Inglaterra depois de um erro bancário. Para conseguir dinheiro ele se candidata como voluntário, para o teste de um novo jogo. Mas a experiência não é nada como ele imaginava.

VIGILÂNCIA
GAMIFICAÇÃO



3 SHUT UP AND DANCE

Kenny, um adolescente, baixa um programa para retirar um vírus de seu computador. Sem que ele perceba o programa ativa a câmera de seu computador, que o grava se masturbando ao assistir pornografia na internet. Hackers ameaçam enviar o vídeo de seu ato para toda a sua lista de contatos, a menos que ele siga suas instruções.

VIGILÂNCIA



4 SAN JUNIPERO

Em 1987, Yorkie vai à um bar em uma cidade chamada San Junipero, onde conhece a extrovertida Kelly. Depois disso, Yorkie não consegue encontrar Kelly novamente. É revelado que San Junipero é um mundo virtual que se passa em diferentes períodos, onde pessoas mortas podem transferir suas consciências artificiais.

VIGILÂNCIA
GAMIFICAÇÃO



5 MEN AGAINST FIRE

Soldados estão exterminando seres humanos mutantes chamados de "baratas" em um país estrangeiro, usando um implante neural chamado MASS. O soldado Stripe encontra várias baratas agressivas, uma delas usa um dispositivo misterioso que perturba a sua interface no MASS.

VIGILÂNCIA
GAMIFICAÇÃO



6 HATED IN THE NATION

A queda da população de abelhas no Reino Unido foi prevista pela empresa Granular que começa a desenvolver abelhas robôs, conhecidas como "ADIs". As detetives Karin Parke e Blue Coulson, com a ajuda do agente da NCA, Shaun Li, descobrem que as ADIs hackeadas causaram a morte de duas pessoas e podem matar outras, dependendo da opinião popular em uma rede social.

Fonte: o autor, a partir de Wikipedia - https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Black_Mirror

FIGURA 4: SÉRIE *BLACK MIRROR* - QUARTA TEMPORADA

SÉRIE *BLACK MIRROR* Quarta Temporada (2017)

GAMIFICAÇÃO



1 USS CALLISTER

Robert Daly, cofundador de um popular jogo *online*, está amargurado pela falta de reconhecimento pelo seu trabalho. Ele criou uma simulação parecida com a de *Star Trek* usando o DNA de seus colegas de trabalho para criar clones digitais que devem servi-lo na nave USS Callister.

VIGILÂNCIA



2 ARKANGEL

Marie perde por alguns minutos sua filha Sara de três anos. Com isso decide implantar em sua cabeça um *chip* da empresa Arkangel, que permite monitoramento 24 horas. Tudo o que Sara vê sua mãe acessa através de um tablet. O sistema permite que a mãe coloque filtros sobre o que deseja que Sara não veja. Na adolescência da garota isso acarreta alguns problemas.

VIGILÂNCIA



3 CROCODILE

Mia e Rob acabam atropelando e matando um ciclista. Quinze anos depois, Rob visita Mia e sugere que eles digam a verdade sobre o ciclista, mas Mia, temendo que isso arruinaria sua carreira, mata Rob e esconde seu corpo. Para que o atropelamento e o assassinato não sejam descobertos, Mia vai até as últimas consequências.

VIGILÂNCIA
GAMIFICAÇÃO

4 HANG THE DJ

Há um aplicativo de namoro que forma casais através de um dispositivo que define combinações. Frank e Amy fazem parte desse sistema, onde são instruídos por um Coach através do dispositivo. Após idas e vindas o casal percebe que sua compatibilidade é perfeita. Mas precisam vencer o sistema.

GAMIFICAÇÃO
VIGILÂNCIA

5 METALHEAD

Robôs cães se voltaram contra os humanos. Bella e alguns amigos tentam recuperar ursos de pelúcia – para sua comunidade sobrevivente – em um armazém, mas são detectados pelos cães. Os amigos de Bella são mortos e a moça tenta fugir e retornar para a sua comunidade.

VIGILÂNCIA



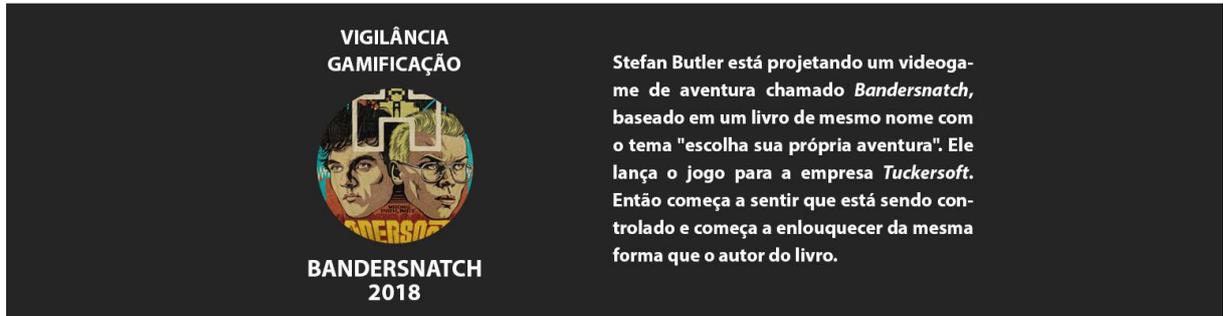
6 BLACK MUSEUM

Nish para recarregar seu carro – com energia solar – e acaba entrando no Black Museum. Lá ouve várias histórias do proprietário Rolo Haynes. Rolo mostra seus vários artefatos, todos relacionados à tecnologia ilícita em que ele esteve envolvido.

Fonte: o autor, a partir de Wikipedia - https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Black_Mirror

FIGURA 5: SÉRIE *BLACK MIRROR* - FILME INTERATIVO

SÉRIE *BLACK MIRROR* Filme Interativo



Fonte: o autor, a partir de Wikipedia - https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Black_Mirror

FIGURA 6: SÉRIE *BLACK MIRROR* - QUINTA TEMPORADA

SÉRIE *BLACK MIRROR* Quinta Temporada (2019)



Fonte: o autor, a partir de Wikipedia - https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_epis%C3%B3dios_de_Black_Mirror

Segue, então a terceira fase: captar o novo emergente. Neste momento são criados os textos – ou seja, as novas interpretações a partir das interpretações das leituras, fragmentações, desconstruções, reconstruções e unificações realizadas pelo pesquisador. Mesmo que as

contribuições de vários autores examinados sejam os pilares da análise, a proposta é que o novo texto carregue também as visões de mundo e as interpretações teóricas construídas pelo pesquisador (MORAES, 2003).

Enxergamos as coisas, percebemos os fenômenos, lemos textos, sempre a partir de referenciais teóricos que constituem nossos domínios linguísticos, nossos discursos. Por isso sempre estamos interpretando. Não temos como sair da “prisão” da linguagem e do discurso a partir dos quais falamos. Necessitamos manifestar-nos de dentro deles (MORAES, 2003, p. 203).

A quarta etapa é chamada de processo auto-organizado, pois o novo emergente, que surgiu do caos e de fragmentos desorganizados do *corpus*, se auto-organiza e se reconstrói com a emergência das novas compreensões. Portanto, após os momentos anteriores de desordem, propostos pelas etapas subsequentes na análise textual discursiva, chega o momento em que através de pequenos *insights* – as chamadas tempestades de luz – o novo emergente toma aspecto compreensível (MORAES, 2003).

O desafio é trazer efeitos de sentido que são percebidos pela articulação de texto e imagem. tornar compreensível o que antes não era, que expressem a compreensão do pesquisador sobre o tema.

5.3 A ANÁLISE DAS IMAGENS

Para analisar as imagens de uma perspectiva adequada a dialogar com a análise textual discursiva, utilizaremos a proposta de Souza (1997, 2001). A autora partiu da análise do discurso – linha francesa – com autores como Ducrot (1987) e Orlandi (2007) – para desenvolver uma metodologia de análise específica para imagens, tentando desvinculá-las da análise verbal. É uma análise que se dá no campo do discursivo, pois imagem e texto compõem sentidos por meio de sua articulação com as condições de produção dos enunciados.

Compreendendo que a imagem possui um sentido heterogêneo, e percebendo que o verbal não comportava sozinho os efeitos de sentido que podem surgir das imagens, Souza (1997) observou como caminho de interpretação singular para os múltiplos sentidos que saltam das imagens, os conceitos de *implícito* de Ducrot (1987) e de *silêncio* de Orlandi (2007), possivelmente contidos na comunicação não-verbal.

A noção de implícito formulada em Ducrot (1972) prevê modos de expressão implícita, que permitem deixar entender sem ficar a descoberto a responsabilidade de se ter dito. Ou se expressar de tal forma de modo que a responsabilidade do dizer possa ser recusada. Orlandi (1989) observa que a noção de silêncio não pode ser confundida com o implícito. Ao contrário do implícito (não-dito), que significa por referência ao que foi dito, o silêncio não precisa ser referido ao dizer para significar. O silêncio significa, não fala. Nesse sentido, a autora reafirma que a matéria significante do silêncio é diferente daquela da linguagem verbal [...] há imagens que não estão visíveis, porém sugeridas, implícitas a partir de um jogo de imagens previamente oferecidas. Outras são apagadas, silenciadas dando lugar a um caminho aberto à significação, à interpretação (SOUZA, 1997, p. 4).

Souza (2001) explica que o implícito na análise da imagem é o não-dito, e observa que o espectador pode criar outras imagens por meio das que lhes são apresentadas. Essa ferramenta é utilizada no cinema, filmes ou séries, através dos ângulos e movimentos das câmeras, dos ruídos e músicas, das cores e luzes. “São elementos implícitos que funcionam como índices, antecipando o desenrolar do enredo” (SOUZA, 1997, p. 5).

Ducrot (1987) no entanto, desenvolveu o conceito de implícito em uma outra abordagem: no sentido da enunciação. Em que enunciados podem ter sentidos implícitos ou explícitos. Segundo o autor o implícito diz respeito ao modo pelo qual o sentido é decifrado por quem recebe a mensagem.

Para Souza (2001) com as imagens acontece o mesmo, “há imagens que não estão visíveis, porém sugeridas, implícitas a partir de um jogo de imagens previamente oferecidas” (SOUZA, 2001, p. 75). Tanto no verbal quanto no não-verbal, o implícito recorre a cooperação do receptor ou espectador para compreender o que não foi dito.

No silêncio, no entanto, há a eliminação da insinuação através de outras imagens, pois não existe imagens. No entanto, nada impede que o espectador deduza, a partir do “vazio”, possíveis desfechos. Orlandi (2007) explica⁴¹ que, o silêncio foi menosprezado em detrimento da linguagem, porém, o silêncio vem primeiro e a linguagem depois. Nele há a incompletude da linguagem, indicando que as palavras podem ser atravessadas pelo silêncio e criar outros sentidos. “Assim quando dizemos que há silêncio nas palavras, estamos dizendo que elas são atravessadas de silêncio; o silêncio “fala por elas”; elas silenciam” (ORLANDI, 2007 p. 14).

Juntamente com os conceitos de implícito e de silêncio, utilizaremos para análise das imagens o conceito de policromia - do grego *polykhrôma*, *poly* = muitas e *khrôma* = cores –

⁴¹ ORLANDI, Eni. **As Formas do Silêncio**. 6 ed. Campinas: UNICAMP Editora, 2007.

utilizado nas artes para denominar manifestações artísticas realizadas com variedades cromáticas.

No entanto, não o tomaremos das artes, mas da perspectiva de Souza (2001). A autora tomou o conceito de polifonia de Ducrot (1987) – que afirma que todo texto possui uma pluralidade de vozes atribuídas a diferentes enunciadore e locutores com diferentes perspectivas ideológicas e atribuiu isso também as imagens.

A palavra polifonia, originalmente, refere uma classe de composição musical, caracterizada pela sobreposição de muitas vozes ou muitos instrumentos, exprimindo cada qual suas ideias, quase sempre em ritmos diferentes (BORBA, 1963, p. 392). Ducrot utiliza essa palavra numa extensão (que ele diz ser bastante livre) à linguística do uso que dela faz Bakhtin na literatura. Bakhtin aborda a polifonia dentro do universo enunciativo de um texto. Ducrot opera o conceito num nível linguístico, indicando, através dele, a possibilidade de um desdobramento enunciativo dentro do próprio enunciado, à maneira de uma encenação teatral em que atuam diferentes personagens (BARBISAN; TEIXEIRA, 2002, p. 162).

A policromia pretende analisar a imagem e sua integralidade, sem utilizar conceitos do verbal, definições próprias da imagem como enquadramento, cor, luz, detalhe etc. Souza (2001) notou que as imagens quando sobrepostas, criam diferentes sentidos, diferentes vozes, assim como os textos.

Por isso, a policromia revela também a imagem em sua natureza heterogênea, ou melhor, como conjunto de heterogeneidades que, ao possuírem uma correlação entre si, emprestam à imagem a sua identidade. Essa co-relação se faz através de operadores discursivas não-verbais: a cor, o detalhe, o ângulo da câmara, um elemento da paisagem, luz e sombra, etc, os quais não só trabalham a textualidade da imagem, como instauram a produção de outros textos, todos não-verbais (SOUZA, 2001, p. 81).

É preciso compreender que Souza (1997) elaborou esse tipo de análise por compreender que interpretar imagens partindo da ótica verbal torna a interpretação “opaca”, pois analisar o não-verbal por meio das categorias de análise do verbal seria reduzir um ao outro (SOUZA, 2001).

A interpretação do texto não-verbal se efetiva, então, por esse efeito de sentidos que se institui entre o olhar, a imagem e a possibilidade do recorte, a

partir das formações sociais em que se inscreve tanto o sujeito-autor do texto não-verbal, quanto o sujeito-espectador. O conjunto de elementos visuais possíveis de recorte - entendidos como operadores discursivos - favorece uma rede de associações de imagens, o que dá lugar à tessitura do texto não-verbal. A apreensão dessas relações, por sua vez, revela o discurso que se instaura pelas imagens, independente da sua relação com qualquer palavra (SOUZA, 1997, p. 9).

As análises das imagens que, em conjunto com os textos que os acompanham – os quais denominamos de recortes -, faremos dos episódios da série *Black Mirror* serão realizadas a partir desses três conceitos – implícito, silêncio e policromia. Por meio do implícito buscaremos o que Charlie Brooker não disse claramente entre as cenas e detalhes, mas que de alguma maneira deixou transparecer como um possível efeito de sentido para o espectador que assiste e que está imerso no contexto histórico social dos dias de hoje. No silêncio, investigaremos o que não foi dito, e podemos conjecturar a partir do que foi negado nas cenas, talvez, com algum “propósito”. Por meio da policromia procederemos a interpretação a partir “de diferentes sentidos no plano discursivo ideológico” (SOUZA, 1997, p. 5), considerando os eixos temáticos determinados, assistindo a série e “a partir das formações sociais em que se inscreve tanto o sujeito-autor do texto não-verbal, quanto o sujeito-espectador” (SOUZA, 2001, p. 74).

5.4 CAPTURA DAS CENAS

O processo técnico de captura dos quadros para análise, foi realizado em algumas etapas. A primeira foi obter acesso a plataforma da provedora de filmes e séries *Netflix*, por meio da aquisição de uma assinatura mensal.

O passo seguinte: capturar as cenas, gravando a tela do monitor com o *software*⁴² de vídeo *Camtasia*, da empresa *TechSmith*, para finalmente transformar o vídeo em imagens estáticas, passíveis de longa observação.

A ferramenta *Adobe Premiere*⁴³, foi utilizada para transformar o vídeo em imagens. Esse *software* oferece a opção de transformar qualquer vídeo em uma sequência de imagens.

⁴² Ferramenta de manipulação de imagem (nota do autor).

⁴³ *Software* para edição de vídeo, da empresa *Adobe Systems* (nota do autor).

Mais tarde essas imagens foram tratadas, numeradas e organizadas no *Adobe Photoshop*⁴⁴, em painéis que estão dispostos junto do texto de análises.

Assistimos aos 23 episódios com média de 40 minutos até 1 hora e meia cada um. Desses 23, foram selecionados 3 episódios para análise, que minuciosamente revimos cerca de 5 a 7 vezes cada, para que realizássemos os processos de análise indicados no método e selecionássemos os eixos temáticos. Depois foram retirados do episódio *Nosedive* (que tem cerca de 1 hora de duração) 7 minutos do início do episódio para constituir o primeiro recorte – de 1min 2s a 8min 30s. Para o segundo recorte, selecionamos 4 minutos do meio do episódio – de 26min 10s até 30min 22s. De *Shut up and dance*, recortamos, dos 52 minutos do episódio, 3 minutos para constituir o recorte 3 – de 7min 40s a 10min 40s. E finalmente de *Fifteen Million Merits*, recortamos quase 6 minutos de 62 minutos de filme – de 44min 30s até 50min.

⁴⁴ Editor de imagens bidimensionais da empresa *Adobe Systems* (nota do autor).

6 ANÁLISE DOS RECORTES DA SÉRIE BLACK MIRROR

Iniciaremos as análises da série *Black Mirror* pelo episódio *Nosedive*, contextualizado no primeiro capítulo desse trabalho. Precisamos esclarecer que os criadores da série utilizaram um formato de sequência de episódios que independem uns dos outros.

Geralmente as séries – que podem ser transmitidas pela televisão ou *internet* – possuem um número de capítulos pré-definidos por temporada e os capítulos possuem uma ligação sequencial. Não é o que acontece com *Black Mirror*. Cada episódio dessa série é individual, possui começo, meio e fim, como um pequeno filme. E cada temporada tem um número de divisões diferentes de episódio.

Assistimos a série e dela separamos os capítulos mais relevantes para o projeto, de acordo com nosso critério de análise (os eixos temáticos). Nesse estágio se inicia o processo de desmontagem segundo Moraes (2003); a primeira desmontagem – separando os capítulos significativos. Depois, estabelecemos relações entre esses capítulos, não esquecendo que essas relações têm como base os eixos temáticos.

No entanto, como os episódios são longos e possuem milhares de cenas, fragmentamos ainda mais o objeto de pesquisa para favorecer o processo investigativo. Criamos o que chamaremos de recortes – pequenos pedaços retirados dos episódios. Ou seja, se nos episódios selecionados encontramos sinais de vigilância e gamificação, recortamos desses episódios os momentos em que esses eixos temáticos aparecem com mais intensidade, configurando uma regularidade discursiva.

No final da pesquisa, esses recortes reorganizados passam a integrar um todo. Como na proposta da análise discursiva de Moraes (2003), em que o objeto de investigação passa pelas fases de desmontagem, estabelecimento de relações, captação do novo emergente e o processo de auto-organização. Nessa última etapa disporemos das perspectivas interpretativas sobre o material, sob a perspectiva reflexivo-analítica do autor.

6.1 NOSEDIVE – RECORTE 1

Analisaremos dois recortes do episódio *Nosedive*⁴⁵. Os recortes não são uma sequência totalmente fiel das cenas que aparecem no filme – poderemos eliminar algum quadro que não tenha relevância para a análise - porém serão contextualizados para o leitor/espectador em função do que pretendemos discutir.

A captação do novo emergente se inicia quando começamos a reorganizar esses recortes retirados do episódio para proceder a análise. Então segue a última etapa – a auto-organização. O recorte que foi separado, isolado do seu todo, reorganiza-se tornando-se um outro original.

Além da análise textual, utilizaremos os conceitos de análise das imagens da teoria de Souza (2001), procurando compreender as imagens a partir do implícito, do silêncio e pela ótica da policromia. Para o primeiro recorte criaremos uma sequência de *Nosedive* do primeiro minuto até o oitavo.

Contextualizando a cena, a protagonista começa o dia correndo. Não há fala nesse momento, pela cor do céu e intensidade da luz parece estar amanhecendo. A câmera se posiciona longe da personagem, que aparece correndo em direção a ela. A moça corre sem olhar para frente, olha constantemente um objeto que está em sua mão, com a aproximação é possível perceber que o objeto é um *smartphone*.

No som dessas primeiras cenas, além do ruído dos pássaros e uma música lenta, fria e fúnebre, assim que ela chega perto da câmera ouvimos um suave som agudo, que sugere moedas se colidindo. Para todos, mas especificamente para quem teve contato com algum tipo de *game*, ainda que tenha sido uma única vez, a referência desse som ajuda a criar imagens de que alguém está se beneficiando, recebendo moedas – isso fica implícito a partir de associações que fazemos – pois a tela do celular da protagonista continua virada para ela, nós, como espectadores não temos acesso mas inferimos esse efeito de sentido. Por meio da memória discursiva que nos constitui: quem joga conhece esse som familiar quando recebe uma recompensa em dinheiro.

⁴⁵ Queda Livre – Tradução para o português da provedora de filmes Netflix.



Muitas coisas não são ditas nesses primeiros segundos: se está realmente amanhecendo, quem é a pessoa que está correndo, em que lugar e qual o propósito de correr com um celular nas mãos. Ainda estamos tentando compreender as cenas. Aqui temos o início das imagens que formarão o primeiro recorte.

No *smartphone*, percebemos que a jovem faz movimentos horizontais com o polegar passando-o na tela do aparelho. Mas o que está fazendo? Talvez jogando *on-line*? O empenho parece grande, pois a personagem passa o dedo várias vezes fazendo o mesmo movimento e seus olhos não saem da tela do dispositivo.

De súbito uma voz aparece e solta um cumprimento, “oi Lacie” (quadro 3). Um grupo de pessoas também se exercita e um rapaz desse grupo faz a saudação. Lacie se vira sem parar de correr e aponta o *smartphone* para o rapaz, que imediatamente também se vira para ela e faz o mesmo gesto. A mesma ação que vimos a moça repetir no início de sua corrida com o polegar e o barulho de moedas se batendo acontece novamente.



Então, o que aconteceu? Ainda não compreendemos totalmente, mas podemos concluir que a protagonista atribuiu um valor em moedas para o rapaz que passou por ela durante a corrida, e ele retribuiu. Não há cenas até aqui que mostrem o que realmente o som das moedas acompanhado com o movimento do polegar são, isso leva o espectador a criar imagens, que ainda não foram apresentadas.

A corrida continua por poucos segundos, Lacie para em um gramado para se alongar (quadro 5). Estica o braço segurando o celular em sua frente com as duas mãos, e ouvimos outro

barulho familiar, o som de uma câmera fotográfica capturando uma cena. Segue outro som que insinua uma movimentação rápida e o polegar da moça muda o movimento. Se nos primeiros segundos da série o polegar dela se movimentava na horizontal acompanhado do ruído de moedas, agora faz um gesto na vertical, como se enviasse algo para algum lugar ou alguém.



As cenas não deixam claro ainda o contexto em que Lacie está inserida. Temos aqui, do ponto de vista da análise das imagens, ora o implícito, ora o silêncio atuando. Pelo ângulo da câmera fixado na personagem, os tons opacos das cores na tela, a música já descrita como lenta e fúnebre – conforme nos indica a policromia de Souza (2001), afirmando que as imagens possuem uma heterogeneidade que se correlacionam, ou seja, as cores, os detalhes, os elementos da cena ou da paisagem se associam para comunicar ao espectador – consideramos que a história envolve, como personagem central aquela moça, não sobre outra pessoa e por esses indícios – cores, música, ângulos da câmera etc – parece que não será uma história feliz.

Finalmente após um minuto e meio de filme, a câmera filma a mão da protagonista segurando o celular. Vemos uma imagem que aparenta ser de uma rede social. Não fica totalmente claro, mas conseguimos identificar que Lacie distribuindo estrelas nas fotos e esta deve ser uma prioridade em sua vida, já que acordou bem cedo e mesmo se exercitando não parou de fazê-lo. Cabe-nos, aqui, a discussão do que representa uma rede social na atualidade.



Por rede social, compreendemos uma forma de interação entre pessoas que se dá digitalmente. As redes sociais *on-line* são espaços onde pode-se criar redes de amigos e compartilhar fotos, vídeos, pensamentos. A rede social mais famosa de nossa atualidade,

Facebook, possui em sua página de notícias dos usuários a frase “no que você está pensando agora”, já que ela se alimenta do que seus usuários produzem.

Participando dessas comunidades, em um movimento cibercultural - de que quem produz o conteúdo somos nós e nossos “amigos⁴⁶” *online* - nessa ação de postagens de conteúdo, nos debruçamos sobre o que afirma Zuboff (2015) em relação à vigilância das grandes empresas *web*.

Aqui não é imprudência ou inconseqüência deduzir que, nessa rede social em que Lacie despense horas de sua manhã, além das empresas *web* que inspecionam sua vida, suas interações e interesses, um “amigo” está responsável por vigiar o comportamento do outro.

No quadro 8, surge a foto de uma moça na tela do *smartphone* da protagonista, acompanhada do texto: “avaliação Jen 5 estrelas”. Supomos que Lacie está avaliando a fotografia de Jen, dando uma nota, colocando ali algum valor. O número de estrelas máximas para avaliação nesse momento fica claro, são cinco. Mas porque Lacie perde seu tempo distribuindo estrelas para várias pessoas? O processo de gamificação ainda não está transparente. As cenas não insinuem, por enquanto, nenhum sistema de recompensas, porém o espectador pode suspeitar por conta desse movimento de concessão de estrelas.

As duas cenas que seguem (quadro 9 e 10), são uma confirmação do que pressupomos nas cenas anteriores (quadro 7 e 8), aparece então, outro perfil, dessa vez da Chloe, e Lacie faz o mesmo movimento.

O processo de avaliação da rede social de *Nosedive* precisa ficar claro para o espectador: pessoas compartilham fotos pessoais e outras pessoas avaliam com estrelas, uma avaliação ruim consiste em receber uma estrela e uma boa avaliação receber cinco.



⁴⁶ Entre parênteses apenas para indicar que pode não ser uma amizade comum, de reciprocidade, carinho e afeto (nota do autor).

O corte para a próxima cena (quadro 11) é brusco. Lacie surge com uma toalha enrolada na cabeça, vestida de roupão em frente a um espelho. Ela está em um banheiro, provavelmente o da sua casa. A música ainda é a mesma do início da corrida, agora acompanhada de gargalhadas que percebemos serem forçadas, pois, de quando em quando, a moça ri e fica séria, como se estivesse treinando como dar risadas. Lacie está treinando gargalhadas na frente do espelho após o banho. Neste ponto propõe-se ao espectador produzir imagens mentais dos motivos que levam a protagonista a ensaiar risadas no banheiro.

Depois dos primeiros treinos na frente do espelho, segue uma cena de aproximação da tela no olho da protagonista. Percebemos uma espécie de lente de contato digital. É através dela que Lacie tem acesso ao ciberespaço, à rede social e à pontuação das outras pessoas que vivem nessa sociedade, bem como ao seu perfil e à sua pontuação.



A lente representa uma câmera, como no *Big Brother* de Orwell (2009), mas, minúscula, já que revela os avanços da tecnologia para fazer a mesma coisa: vigiar as pessoas. Não é mais a teletela colocada em um canto da parede que vigia e controla os indivíduos, mas um dispositivo implantado no próprio ser humano que conduz à vigilância.

Podemos atribuir essa mistura do humano com o maquínico ao pós-humanismo, que aponta, entre outras coisas, para o melhoramento físico do ser humano, tornando-o um homem potencializado, com capacidades acima do natural.

Esse dispositivo implantado nos olhos de Lacie pode ainda, simbolizar o *Big Other* de Zuboff (2015), um vigilante, segundo a autora, de substância desconhecida, presente em todos os lugares, com uma intenção mercadológica, de oferecer produtos e serviços, mas não só com essa intenção.

Quando Lacie fixa o seu olhar no espelho, a lente digital projeta parte do seu perfil que está na rede social (quadro 13), e é possível vermos seu nome e pontuação contidos nas redes sociais. Essas cenas afirmam novamente o contexto pós-humano em que ela está inserida. As cores suaves e aconchegantes dessa cena, contrastam com a trilha sonora carregada. São os tons

pastéis, conhecidos na esfera popular, no ocidente, como cores para serem usadas em roupas de bebês e podem simbolizar brandura, doçura e mansidão.



Podemos relacionar essas cores neutras com o objetivo dos idealizadores de *Nosedive* de influenciar o espectador a produzir efeitos de sentido que remetem a uma sociedade perfeitamente ordenada exteriormente, um ambiente tranquilo, minimalista, mas que, no entanto, exige de seus cidadãos uma certa afetação dramática. Ou ainda a escolha das cores está relacionada ao contraste que faz com a narrativa – cores suaves versus narrativa tensa.

Por esse motivo consideramos que a escolha das cores não foi aleatória nem casual. Ela tem um propósito dentro do episódio: de provocar, talvez, estranhamento entre as cenas carregadas de dramaticidade falsa, com um ambiente que inspira tranquilidade e aconchego.

“A cor pode exprimir uma atmosfera, descrever uma realidade ou codificar uma informação. Palavras como "sombrio", " pardo" e " brilhante" trazem à mente um clima de cores e uma paleta de relações. [...] Da mesma forma, a cor muda de sentido de uma cultura para outra. As cores carregam diferentes conotações em diferentes sociedades. O branco representa virgindade e pureza no Ocidente, porém é a cor da morte nas culturas orientais. O vermelho, usado pelas noivas no Japão, é considerado extravagante e erótico na Europa e nas Américas. [...] No entanto, dizer que a cor é um fenômeno variável - tanto física, quanto culturalmente - não significa que ela não possa ser descrita ou compreendida” (LUPTON; PHILLIPS, 2008, p.71).

De acordo com Lupton e Phillips (2008, p.71), “a cor serve para diferenciar e conectar, ressaltar e esconder”. Esses são efeitos de sentido provocados pelas cores nas imagens em confronto com a narrativa em *Nosedive*. O uso dos tons pastéis no cenário e vestuário demonstram um contraste entre uma certa “positividade” imaginária, sugerida pela sociedade de *Nosedive*, e o ambiente social hostil (de competitividade) em que as personagens estão inseridas. Tal uso das cores causa-nos uma sensação de calma e tensão ao mesmo tempo. Nesse sentido, *Nosedive* é paradoxal, mantendo o sentimento de contradição – reiterado pelas cores – que chega ao espectador e segue durante todo o capítulo.

Do confronto consigo mesma na frente do espelho, Lacie segue para a sala de sua casa e para um diálogo com seu irmão (quadro 15). Nessa cena o espectador é ambientado ao local onde eles residem, uma casa alugada, pequena, um pouco bagunçada.

Há uma importância significativa em mostrar a casa em que reside a protagonista porque parte do desfecho do episódio está no fato de que Lacie precisará se mudar. Nesse primeiro diálogo ela adverte o irmão, Ryan, de que o proprietário está vendendo a casa (quadro 16) e é preciso que Ryan saia do videogame e se comporte como adulto: “vista uma calça”, talvez para favorecer a venda do imóvel, causando boa impressão quando outras famílias forem visitar a casa.



Ryan deixa escapar uma frase debochada (quadro 17), que exprime o desejo do jovem de permanecer morando naquele lugar com a irmã: “se eu não vestir, talvez eles se assustem e possamos continuar aqui”. Todavia Lacie, exercendo sua função de irmã mais velha, adverte Ryan de que sua sugestão é improvável (quadro 18). Aqui manifesta-se, talvez, a intenção da irmã de se mudar para um lugar melhor.



O lugar onde moram os irmãos não é um ambiente espaçoso e perfeitamente organizado, exibindo mobília e produtos caros, como em apartamentos e casas inabitadas. É um local com “bagunças” do dia-a-dia de qualquer pessoa normal: as louças na pia, a cama de Ryan desarrumada, copos e garrafas espalhados na mesinha da sala, uma prancha de surf na lavanderia. O espaço físico não é artificial nem falso. É real e vivo, humano. Exatamente o que

é rechaçado no simulacro das redes sociais. E certamente não é esse o tipo de casa que atrai estrelas na rede social de *Nosedive*.

Em *Nosedive*, as pessoas, assim como os espaços, precisam refletir artificialidade, senão, não conseguem obter boa classificação. O irmão de Lacie é uma das poucas pessoas do episódio que opta por não viver em função de aumentar sua pontuação, no entanto, sustenta seus 3.7 jogando *on-line* com outros participantes que aparenta nutrir relação de amizade, pois um desses amigos irá lhe oferecer um lugar para morar. Por sua nota ser abaixo de 4.0, sua irmã parece o subestimar.

Na cena 19, Ryan diz a irmã que já tem lugar para morar e querer ficar na casa parece apenas uma demonstração de preocupação com Lacie. Com a notícia, a irmã mais velha não segura sua surpresa (quadro 20). Como Ryan, um fracassado, conseguiu lugar para morar primeiro, tendo uma pontuação muito menor? Ela não consegue disfarçar sua decepção.

Essa não foi uma reação treinada no espelho. Ela é confrontada com o fato de que, talvez, o irmão falido, tenha mais pessoas se importando com ele. A resposta é simples: “vou procurar casas na hora do almoço” (quadro 20). Então, desse momento em diante, percebe-se que quem não terá onde morar em quatro semanas – prazo para deixarem a casa – é a moça com avaliação 4.2.



Lacie sai de casa, provavelmente para trabalhar, pois ainda não conseguimos ter certeza. Há um não-dito aí que será esclarecido posteriormente, que vem em forma de um silêncio. O cenário muda, mas as cores ainda são pálidas e a música fria continua a ser reproduzida no fundo. Há algumas pessoas em pé na frente de um balcão de uma cantina ou cafeteria. Todos os que estão na cena (quadro 21) olham para o celular, apenas uma pessoa que pega seu pedido olha para um lugar diferente.

Percebemos que Lacie não é a única preocupada em aumentar sua pontuação. Nessa cena fica implícito que essa é a estrutura da sociedade de *Nosedive*, ninguém nos diz, mas

podemos captar pelos comportamentos que estão sendo apresentados que a vida *on-line* é mais valorizada do que a vida presencial.

Nesse balcão vemos xícaras bem organizadas e uma vela, talvez artificial, parecida com as aromáticas. A personagem está imersa na rede social (quadro 22). Enquanto ela corria não ficou tão clara essa imersão, talvez porque estivesse sozinha ou porque se movimentava. Parada e em público, Lacie desaparece do mundo “real”.

Sua concentração está toda em avaliar o conteúdo *on-line* (quadro 23). Cada postagem dos participantes é uma oportunidade de melhorar sua pontuação, pois avaliando com cinco estrelas, Lacie vê a chance de retribuírem sua gentileza, oferecendo-lhe de volta cinco estrelas.



A rede social de *Nosedive* é um espaço gamificado. Lacie quer recompensas para conseguir crédito que corresponde ao dinheiro de sua sociedade, em outras palavras a moça quer se tornar rica. Para isso ela se engaja, se esforça, compete, gasta tempo e energia. A avaliação positiva que distribui é por interesse não por gentileza. Ela tem um objetivo: vencer, chegar ao topo, assim como todas as outras pessoas das cenas seguintes.

Após avaliar uma das muitas postagens (quadro 24) e evidentemente avaliá-la com cinco estrelas, a moça encontra o proprietário daquela postagem (quadro 30) e não perde a oportunidade de elogiá-lo, certamente para receber sua recompensa por avaliá-lo positivamente. No entanto, precisamos retornar a cena 25, pois aqui os redatores do episódio criam um amálgama entre os acontecimentos.

O café de Lacie, preparado por Jack: pontuação 3.7, está pronto. O jovem sorri com grande afetação e certa falsidade, o que parece ser o costume nessa comunidade. Oferece a moça “um biscoito por conta da casa” (quadro 25). O atendente da cantina é muito simpático, talvez porque precisa melhorar sua pontuação.



O que não fica definido, porém, é se a cantina também pode ser avaliada como estabelecimento comercial. O único nome que aparece após o café de Lacie ficar pronto é o de Jack. Não é difícil supor que sua ação muito gentil também seja condicionada para receber estrelas. Lacie corresponde ao entusiasmo do rapaz, falando com grande empolgação (quadro 26), e imediatamente a foto de Jack aparece em seu dispositivo com a seguinte pergunta “quer avaliar Jack?” (quadro 27).

A frase aparece em forma de pergunta (quadro 27), no entanto, essa já é uma demanda da rede social. Os participantes não se esquivam de se avaliarem, pois irão receber estrelas de volta. Lacie e Jack se avaliam na hora, a rede social não abre margem para uma avaliação posterior, deixando-os aprisionados a essa configuração social.

O atendente retribuiu a avaliação com cinco estrelas (quadro 28), o ângulo da câmera é bem sugestivo: embora foque no atendente, o enquadramento com muitos espaços nas laterais e em cima mostram que o assunto do episódio e da cena ainda é sobre Lacie.



A protagonista se despede chamando o atendente pelo apelido, “Jay Jay” (quadro 29), uma demonstração de intimidade, porém por todo o contexto social de *Nosedive* apresentado até aqui, inferimos que a demonstração seja fingimento, uma simulação de intimidade.

Esse movimento de avaliar e ser avaliado propicia um efeito em cascata, como uma relação de causa e efeito. Uma pessoa que recebe uma boa avaliação, retribui. No entanto, se esse quadro mudar, será que a receptividade não muda?

O atendente e a protagonista encontram-se em um jogo, com punições e recompensas, com regras bem estabelecidas de educação, disciplina, boas maneiras, civilidade. E o que acontece com quem não obedece às técnicas disciplinadoras? Nesse momento do episódio ainda não sabemos exatamente.



Não se sabe ao certo como aconteceu o pagamento da compra do café de Lacie, com algum tipo de dinheiro ou créditos das avaliações *online*. A moça avaliou o atendente, no entanto, não ouvimos menção a qualquer forma de pagamento do produto. O silêncio nos deixa livres para criar imagens de que talvez a cantina pertença à empresa que Lacie trabalha, ou que exista outra forma de pagamento, não mencionada para não atrapalhar o foco da narrativa.

Lacie olha para um homem sorridente - Keith Jackson 4.2 - que vem em sua direção após a compra do café (31). Na cena 24, Keith compartilhou fotos de seu filho vestido de bombeiro. Na legenda das fotos está escrito: “Hilário! Sam está fingindo ser bombeiro!”.

Um comportamento conhecido em nossa atualidade é o de alguns pais que, com a intenção de conseguir curtidas ou não, expõe seus filhos nas redes sociais em situações diversas. Embora o objetivo não seja tecer julgamentos (juízo de valor) de pais que postam fotos de seus filhos no *Instagram* ou no *Facebook*, nos detemos a analisar essa cena de *Nosedive*, muito rápida, mas muito significativa para o desenvolvimento da tempestade de luz, os *insights* da análise textual discursiva sobre a materialidade linguística da cena.



As fotografias do garoto Sam atraem estrelas, pois, como afirma Lacie, ele é ou parece ser “muito fofo”. Talvez outras imagens sejam mais difíceis de avaliar com cinco estrelas, mas não a de crianças fofas brincando. Keith parece ser como Lacie, um homem com uma pontuação razoável – 4.2 – escalando até o topo e melhorando seus pontos. Ele não perde a oportunidade, posta a foto do filho em seu perfil e aceita de bom grado as estrelas que por meio das fotos recebe. Quando a protagonista o elogia pela foto do filho, ele agradece e, claro, a retribui. “É, ele é uma graça”, responde a Lacie. Esse parece ser o perfil das pessoas que convivem com a moça. Pontuação mediana, acima de três, mas não a pontuação máxima de 5 pontos.

A protagonista, depois de passar por Keith, para e olha lentamente ao seu redor (quadro 33). A lente de contato permite que veja a pontuação de todos a sua volta. Pessoas sentadas conversando, outras passando, mas sempre com o celular nas mãos e a mesma música do início de fundo.

Lacie se senta para tomar o café (quadro 34) e comer o delicioso biscoito que ganhou de Jack. O momento é solitário, talvez por se deparar sentada sozinha, talvez pela música tétrica do início do filme que não para de tocar. Nesse momento ela teria se questionado sobre valer o esforço por aqueles poucos pontos? Não sabemos com transparência, mas o silêncio deixa em aberto para criarmos nossas imagens mentais sobre a narrativa. Turkle (2011) conta em seu livro *Alone Together* histórias de pessoas que mesmo em contato com comunicação mediada pelas tecnologias digitais ou utilizando essa tecnologia no mesmo local físico, sentiam-se sozinhas.

Segundo a autora, psicóloga, isso pode ter acontecido porque as pessoas têm utilizado as tecnologias para se proteger de relacionamentos íntimos, por esse motivo criam uma segunda vida *on-line*, no entanto, essa criação não consegue ocultar o vazio de não se ter relacionamentos próximos.



Lacie olha para o biscoito (quadro 35) – até que ele é simpático. Como usá-lo nesse momento? As oportunidades de obter estrelas não podem ser desperdiçadas. Lacie morde o biscoito com cuidado (quadro 36), se esforça para que a dentada fique charmosa. Lança fora a parte do biscoito que ficou em sua boca (quadro 37) e coloca o biscoito mordido ao lado da xícara do café de cor suave, camurça (quadro 38).



Ela apanha o celular, ativa a câmera (quadro 39) e fotografa a xícara de café com o lindo biscoito mordido (quadro 40). Prontamente na cena 41 coloca uma legenda: “café camurça com biscoito. Maravilhoso!”, e envia a foto para a rede social (quadro 42). Os quadros de composição da cena do café e do biscoito (quadros 35 ao 41) são uma demonstração da ação performática descrita por Birman (2005) em nosso primeiro capítulo. Com os recursos oferecidos pela rede social, Lacie adota truques para que o biscoito e o café pareçam bonitos e apetitosos. Mas parecer ser, não é ser de fato.

A excentricidade confrontada com a contemporaneidade por Sibilia (2008) e hegemonia da aparência citada por Birman (2005) seguem essa sucessão de quadros (quadros

42 a 44). A brilhantina eletrônica ajuda Lacie a simular uma narrativa. O café camurça não está gostoso como simbolizado na foto postada pela protagonista. Ela se desmascara e mostra a mentira que contou publicamente na rede social com uma autêntica careta (quadro 44), compreendida em qualquer idioma, seja qual for a parte do mundo.



Mas logo a experiência com o café que não tinha um sabor agradável é interrompida pelo som do celular (quadro 45), trazendo Lacie para a experiência da virtualidade real. Na construção simbólica que ela fez *on-line*, a aparência tornou-se a experiência (CASTELLS, 1999). Então o sabor amargo do café camurça foi substituído pela sensação de satisfação pelas estrelas adquiridas (quadro 46).

A moça sorri pelo canto da boca com ar de satisfação, de dever cumprido, meta atingida. Enfim, estão notando e valorizando seus esforços e dedicação. Ora, Lacie está contribuindo com o sistema de vigilância oferecendo suas informações (quadros 41 e 42). Observamos nesse ponto o sistema atuando. Em poucos segundos a rede social projeta a postagem de Lacie e ela é vigiada pela empresa *web* e pelas outras pessoas que fazem parte da

rede social. A despeito disso, a protagonista encontra contentamento, pois a o sistema de recompensa do qual faz parte funcionou como ela esperava.

Observa-se que são quatorze cenas (quadros 33 a 46) sem nenhum diálogo para apresentar ao espectador o tipo e o nível de relações que são estabelecidas na sociedade da qual Lacie faz parte. Os indicativos apontam para uma sociedade vigilante que, com métodos de gamificação, alienam seus integrantes do mundo dito real, emergindo-os em um simulacro e simulação, ou seja, em uma aparência fantasiosa de comodidade, segurança, aconchego e contentamento que não existem.



O recorte continua no quadro 47 em que Lacie espera por um elevador. As imagens em que ela sai da praça de alimentação e segue para o elevador são omitidas do roteiro. Note-se que logo à frente de Lacie há uma mulher, elas não se cumprimentam enquanto esperam pelo elevador; porém, quando o elevador chega e abrem-se suas portas, a saudação da mulher (quadro 48) – Bethany 4.6 – é artificial, como as de Lacie e outros personagens nos quadro anteriores.



A demonstração de simulacros de intimidade é recíproca. Lacie retribui a saudação simulando grande simpatia por Bethany, que ela chama pela forma abreviada mais íntima, Beth – “Beth, que bom te ver!” (quadro 49). A imagem demonstra que a fala de Lacie é uma simulação que não condiz com o que (possivelmente) ela esteja de fato sentindo. Entrar no elevador com Bethany com uma pontuação mais elevada do que a sua e precisar manter a concentração para trocar conversas que lhe rendam pontuação é um momento estressante.

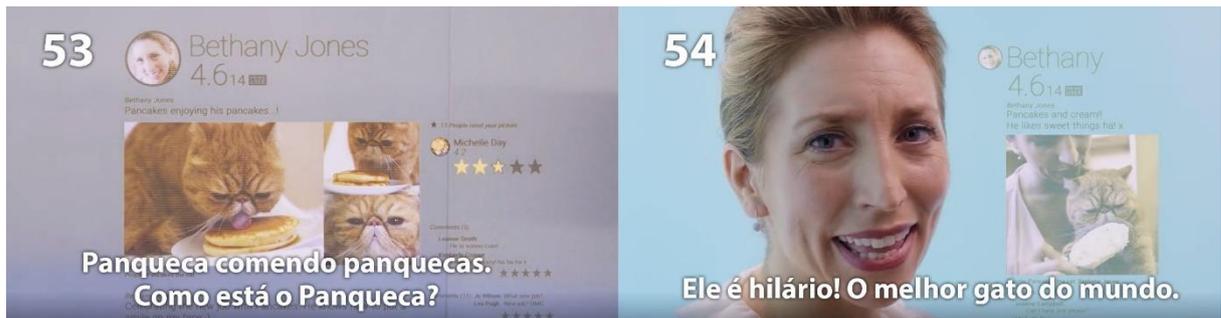
Todavia, não é angustiante apenas para Lacie. Bethany também está enrijecida pelo sistema para expressar alguma reação de espontaneidade. A atmosfera dentro do elevador fica ainda mais tensa quando ele começa a se movimentar (quadro 49 a 60). A cada andar, as cores do *background* se modificam, mas mantêm seus tons suaves e contrastantes com a narrativa.



A iniciativa para continuar a conversa parte da protagonista, porém ela não sabe como iniciar o diálogo. Então começa a examinar as postagens de Bethany na rede social (quadro 51) para estabelecer aproximação. O dispositivo em sua mão direita (quadro 52) mais a lente de contato auxilia na busca por informações. Após alguns segundos, Lacie encontra material capaz de consolidar uma comunicação (quadro 53). Bethany tem um gato, seu nome é Panqueca. Na legenda (quadro 53) das fotos do gato, Lacie lê: “Panqueca comendo panquecas” e imediatamente pergunta: “Como está o Panqueca?”.



Bethany responde fingindo sentir-se profundamente afortunada e próspera por ter um gato. Contudo, a presença de animais em fotos que comumente são de pessoas pode ser o indicativo de uma vida solitária. Enquanto Keith (quadros 24 e 32) compartilha fotos de seu filho vestido de bombeiro, Beth dispõe de seu gato para ranquear estrelas. “Ele é hilário! O melhor gato do mundo”, responde a Lacie, hiperbolizando. Entretanto, os animais, assim como as crianças, são demanda exigente.



O mesmo gesto de inspecionar as postagens pessoais de Lacie na rede social é realizado por Beth (quadro 55), ela olha as postagens e pergunta: “Ainda está na Hoddicker?”. Nos gestos de Lacie e Bethany, vemos deprender vestígios de nossa atualidade, ou seja, de pessoas que espionam umas às outras nas redes sociais, com a ajuda das grandes empresas *web*, que disponibilizam dados dos usuários para serem consultados como apontam Zuboff (2015 e Harari (2016).

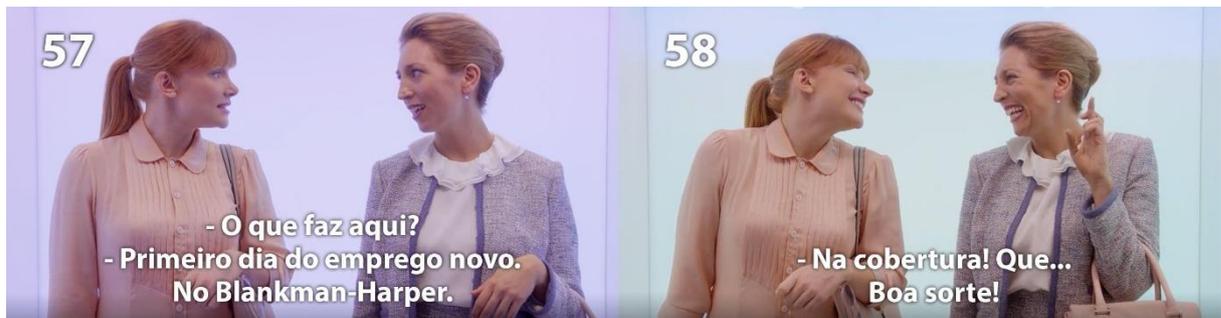
A euforia artificializada de sempre é utilizada na resposta que Lacie dá a Beth (quadro 56). Provavelmente, ainda que estivesse tudo mal em seu trabalho, Lacie não diria. É necessário simular satisfação, e constantemente criar o que não existe para, talvez, provocar uma falsa sensação de contentamento e subir no ranqueamento social. No elevador, nem Lacie nem Bethany possuem a “brilhantina eletrônica” (BIRMAN, 2005) para mascarar sua humanidade. Para ambas é uma conversa perigosa, pois suas avaliações podem mudar vertiginosamente.



Lacie se arrisca para continuar o diálogo e pergunta a Bethany o que ela faz no local (quadro 57), que notamos nos quadros seguintes tratar-se de um prédio comercial, instalação de várias empresas. Beth responde: “Primeiro dia do emprego novo. No Blackman-Harper” (quadro 57).

O aluguel de salas em prédios comerciais costuma ser mais caro, de acordo com o andar: quanto mais alto e mais espaçoso, mais se paga. Quando Lacie ouviu de Bethany (quadro 58) o nome da empresa que ela foi contratada, compreendeu o salto profissional da concorrente.

Blackman-Harper ficava no último andar do edifício, certamente um emprego cobiçado entre os cidadãos do fictício lugar *Nosedive*. Pela expressão de Lacie que até perde as palavras, “Na cobertura! Que...” (quadro 58), deduzimos que surgiu inveja da parte da protagonista para com Bethany. Diante desse sentimento inesperado, difícil de controlar e disfarçar, Lacie deseja falsa e forçosamente “Boa sorte” a Beth, que cruza os dedos e sorri, não com menos falsidade.



No elevador as personagens permanecem viradas para a frente (quadro 59), talvez para demonstrar o desinteresse mútuo que nutrem. Se voltam uma para a outra em alguns momentos para travar diálogo, porém na cena 59 elas mantêm a conversa olhando para lados opostos, como se desistissem da hipocrisia que criaram. Surgem um silêncio constrangedor que Bethany quebra afirmando “É ótimo você ainda estar contente na Hoddicker”, ela sabe que Lacie não está satisfeita naquela empresa, sabe ainda que seu trabalho é mais cobiçado.

Nenhuma das duas acredita na simulação de que Lacie estava bem e satisfeita na Hoddicker. Provavelmente Beth trabalhou na Hoddicker e sabia das deficiências da empresa, enquanto no escritório Blackman-Harper, nem Lacie nem ela havia trabalhado, já que Beth reconhece ser seu primeiro dia. As ilusões sobre a empresa, a qualidade do trabalho e as estrelas que isso poderia render estavam no imaginário das duas mulheres dentro do elevador, não em suas realidades, no que existia de fato.

A situação desestabilizou a protagonista. Lacie tentou se convencer em voz alta de que a Hoddicker ainda estava dentro do que almejava. Poucos segundos de silêncio e ela diz – mais para si do que para Bethany - que “Talvez não fique para sempre” (quadro 60) na empresa, mas “Por enquanto está tudo ótimo. Está mesmo”. A contradição entre fala e expressão facial revela a confusão de Lacie. Ela está em um ambiente gamificado onde rótulos importam mais do que o real e criar modelos de realidade, ou seja, criar simulacros, são o protótipo mimético social.



Termina o diálogo tenso com Bethany. Lacie agora está sentada em sua mesa trabalhando na Hoddicker (quadro 61). Ela ouve o som das estrelas chegando em seu *smartphone*, olha para ele (quadro 62), pega o aparelho (quadro 63) e transfere a imagem do celular para o computador. Lévy (2000) fala sobre esse movimento de interação entre os dispositivos em seu livro *Cibercultura*. Por meio da cultura da *internet*, todo dispositivo se tornará um aparelho com potencial para se conectar ao ciberespaço, remetendo a uma convergência de mídias. Nós já vivemos essa realidade. É possível migrar de dispositivo para dispositivo de acordo com a necessidade do usuário na realização de suas tarefas. Lacie está no trabalho, logo usar a tela do computador se torna mais coerente do que consumir tempo usando o *smartphone*.



A notificação que Lacie recebeu foi da postagem que fez de seu café camurça “maravilhoso”. Aqui, por conta da legenda “Trabalhando na Hoddicker” (quadro 65), podemos concluir que a cafeteria na qual a protagonista fez a postagem pertence à empresa em que ela

trabalha. Nessa cena o layout (projeto gráfico) da rede social fica bem claro. Pela primeira vez no episódio temos acesso amplo à tela que prende tantos usuários.

O planejamento da disposição dos elementos na página segue o padrão de um *website* moderno (quadro 65). Na página da rede social, Lacie pode compartilhar e consultar suas atividades, momentos, fotos, avaliações e amigos. E é o que está fazendo (quadro 66), verificando os “amigos” que dão cinco estrelas à sua postagem.



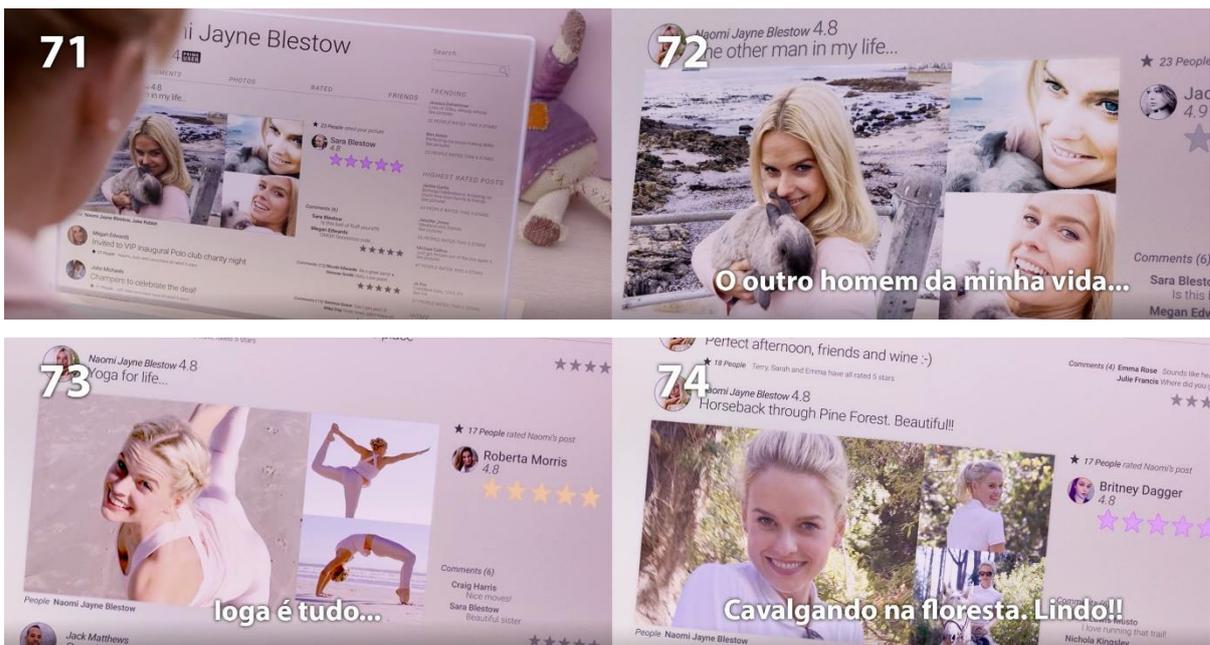
A configuração de vigilância construída na rede social *nosediveana* permite que a própria rede – o governo ou uma empresa da *web* – vigie seus usuários, como em um modelo de relação de poder panóptico, em que os de cima vigiam os que estão embaixo, para criar sujeitos autodisciplinados que, sabendo que estão sendo monitorados, mudam seus comportamentos (SINGH, 2017). O modelo sinóptico também aparece, pois, todos os cidadãos – não mais somente as autoridades ou os espaços públicos – possuem câmeras para registrar situações que acharem abusivas. Cidadãos comuns se avaliam e se vigiam e nas cenas 66 e 67 Lacie confere se está recebendo avaliações positivas.



Enquanto os outros membros avaliaram a postagem com cinco estrelas, Naomi, uma amiga antiga de Lacie, a avalia com quatro (quadro 68). Isso perturba a moça (quadro 69), que clica no nome da Naomi (quadro 70) para ver seu perfil e talvez entender o motivo pelo qual no conceito da amiga ela não mereceu receber a avaliação máxima.



Lacie espionava a página de Naomi e tomava conhecimento de como a ex-amiga levava uma vida confortável (quadros 71 a 74) com pontuação elevada, entre fotos e vídeos de viagens exóticas e exibição de uma vida saudável – simulacro e simulação. Naomi esbanjava beleza e espontaneidade, e ainda dispunha da pontuação que a protagonista gostaria de ter. Ela usava o recurso de rolagem da página e, nesse momento talvez, pensasse que poderia ter a mesma pontuação, se ainda fossem próximas como no passado. Porém cada uma seguiu seu caminho, o que deixava Lacie um pouco frustrada, pois não estavam no mesmo *ranking* social.



No imaginário de Lacie ainda havia um vínculo entre elas. Quem sabe aquelas imagens da página social de Naomi tenham despertado em Lacie pensamentos nostálgicos sobre a história de amizade e o que viveram juntas, ou, simplesmente, fossem a representação de um sentimento de inveja. Foram alguns segundos de imersão em um sentimento que pareceu triste, sem nenhuma música tocando no fundo, pois, enfim, a música do início da trama parou de ecoar na história de Lacie. O olhar da protagonista se voltou por alguns segundos para um boneco que estava bem ali, em sua mesa de trabalho (quadros 75 e 76) e Lacie foi interrompida por uma voz que a chamou para a realidade de fato, a das estrelas.



Chester é mais um personagem colocado no universo de *Nosedive* para demonstrar como o sistema de punições e recompensas funciona. Ele chega até a protagonista segurando uma bandeja contendo algumas vitaminas, chama por “Lacie” e diz: “trouxe um smoothie para você” (quadro 77). Lacie se assusta, mas na cena 78 não é possível entender o motivo do susto, as cenas seguintes, no entanto, explicam (quadros 79 a 108).

No olho dos sujeitos da sociedade fictícia há a lente que possibilita a imersão no universo digital. Lacie, assim como todos, utiliza uma prótese que a constitui membro desse espaço. Através dessa lente, a moça viu a pontuação de Chester, 3.1. Pontuação esta que a assustou e incomodou, por se tratar de uma notícia repentina, para o qual ela não estava preparada.



Algo havia acontecido na vida de Chester que baixou bruscamente sua pontuação no *ranking*. Era possível ver nas expressões do rapaz o desespero (quadro 79), suplicando com o olhar para que Lacie aceitasse uma das vitaminas que ele disse ter feito para ela (quadro 77). Mas na cena seguinte, diante da hesitação da moça, Chester se corrige: “Para todo mundo, na verdade. Trouxe vários, quem quiser pode pegar. São da lojinha orgânica”.

Pressionada pela situação, com receio de ser grosseira com Chester na frente do departamento, sem saber ao certo como agir, a moça aceita a batida de frutas orgânicas (quadro 80). Ela pega o copo sem olhar para o moço (quadro 81), enquanto o departamento olha para os dois (quadro 82). Desviar do olhar de Chester significa desviar o olhar de uma pontuação

baixa e uma vida com baixo padrão monetário e níveis inferiores de status. Uma vida que Lacie despreza.



Fica implícito que a moça sabe reconhecer as regras estabelecidas no jogo de *Nosedive* e que precisa simular espontaneidade para agradar as pessoas que estão assistindo ao diálogo. Ela está com a bebida nas mãos, mas esquece o que deve fazer com ela (quadro 83). Finalmente percebe e consome a vitamina. Sua reação (quadro 85) com expressão exagerada, manifesta a necessidade de que o real seja mais real do que o real, ou seja, a vitamina feita com frutas da lojinha orgânica, levada até ela por Chester, precisa ser a mais apetitosa de todas as vitaminas que ela já tomou, pelo medo de ser negativada pelo moço e ainda mais pelas pessoas que assistem à conversa.

Os colegas de departamento olham novamente para Lacie e Chester, com muita desaprovação. Lacie fica cada vez mais desconcertada com os olhares e demora poucos segundos para reagir em favor de Chester, avaliando-o positivamente (quadro 87). Aliviado, o rapaz se sente muito agradecido (quadro 88) e ainda muito atormentado.





Um colega de trabalho “atento” de Lacie, espera Chester se retirar (quadro 89) para informá-la dos fatos que ela ignora: “Não estamos falando com o Chester” (quadro 90). A moça aproveita para desabafar e perguntar: “3.1? O que aconteceu?” (quadro 91). Lacie se referia à pontuação de Chester, não a sua aparência angustiante ou o seu nítido drama pessoal. O colega continua: “Ele e o Gordon terminaram” (quadro 92). A figura de Gordon não aparece no episódio, mas é possível compreender com a palavra “terminaram” que um relacionamento foi rompido e com isso a queda de Chester no ranqueamento. Lacie sente compaixão (dó) de Chester quando fica sabendo do término do relacionamento “Tadinho” (quadro 93), porém, novamente, é colocada pelo colega na realidade criada pelo jogo, quando ele diz: “Não, estamos do lado do Gordon”.





As indicações da narrativa determinadas até esse momento esboçam uma sociedade constituída por sujeitos que aceitaram ser gamificados e encontram um amplo sentido competindo na rede social. Os posicionamentos estão bem delimitados: fica-se ao lado de quem está ganhando. Por esse motivo, escolheram apoiar Gordon e não Chester, que neste momento podem representar respectivamente o lugar de ganhadores e perdedores, dentro de uma relação pessoal amorosa que não abarcava outras pessoas. Chester perdeu por um motivo não-dito e não justificado no episódio. A informação que chega ao espectador é meramente a de que sua pontuação despencou com o fim de seu relacionamento.

Aquela situação para Lacie era inacreditável. Uma pessoa suplicando por estrelas tão desesperadamente não poderia ser “real”. No episódio, fica implícito que no imaginário de Lacie, esse real que criava mentalmente era muito mais elegante, bem-composto, bem-feito, deslumbrante, uma pontuação acima de quatro estrelas, viagens, relacionamentos bem sucedidos, ostentação de casas em lugares luxuosos, muito mais parecido com o imaginário de uma Disneylândia citada por Baudrillard (1991) como um simulacro americano, do que com as realidades periféricas a ela.

Em *Nosedive*, a zona – não geográfica, mas ideológica, que pode ser comparada à Disneylândia norte americana – é a pontuação acima de quatro estrelas. Enquanto os sujeitos estivessem amparados por essa pontuação poderiam contar com o exagero de educação e respeito de pessoas do mesmo padrão, ou de quem pretendia alcançar esse status.

Sentindo-se coagida, a protagonista concorda com a fala do colega, para continuar inserida no grupo dos “acima de quatro estrelas”. Ela diz: “Claro. É óbvio” (quadro 95), mas a sua fisionomia está tão desconcertada quanto a de Chester segundos atrás. Ela não sabe com clareza os motivos do departamento estar apoiando Gordon e não Chester pelo rompimento dos dois. No entanto, utiliza a palavra “óbvio” como sinal de evidência e percepção transparente de que compreendeu a atitude intransigente e maldosa dos colegas.

A imagem de Chester continua sendo destruída pelo colega: “O Ches” está puxando o saco de todo mundo para ser bem avaliado” (quadro 96). A frase é dita como se Chester fosse uma pessoa desprezível por tentar elevar sua pontuação, uma prática bem comum em *Nosedive*.



A principal meta da gamificação é inserir dinâmicas de jogos em espaços que não são comumente utilizados para este fim (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011). No entanto, mesmo com regras bem estabelecidas, o evento mais difícil de ser controlado são as reações humanas diante de adversidades, contratemplos e problemas seus e dos outros integrantes. A partir do momento em que os participantes se aliam ao lado que tem potencial para ganhar ou já está ganhando, pode-se entender que o lado oposto é um inimigo habilidoso que deve ser destruído.

É esse o comportamento que vemos no quadro 97. Chester já está com a pontuação rebaixada, foi humilhado, envergonhado e está desesperado, porém o colega de trabalho que comunicou a Lacie estarem todos a favor de Gordon, decide contribuir para que a pontuação do perdedor chegue abaixo de 2.5. “Se cair para menos de 2.5, já era”, e apontando o dispositivo na direção de Ches, balbuciando uma onomatopeia imitando o insucesso nos *games*: “BaBa” (quadro 98), faz o movimento com o polegar que indica no episódio uma espécie de poder atuante instituído contra ou a favor a quem é aplicado.

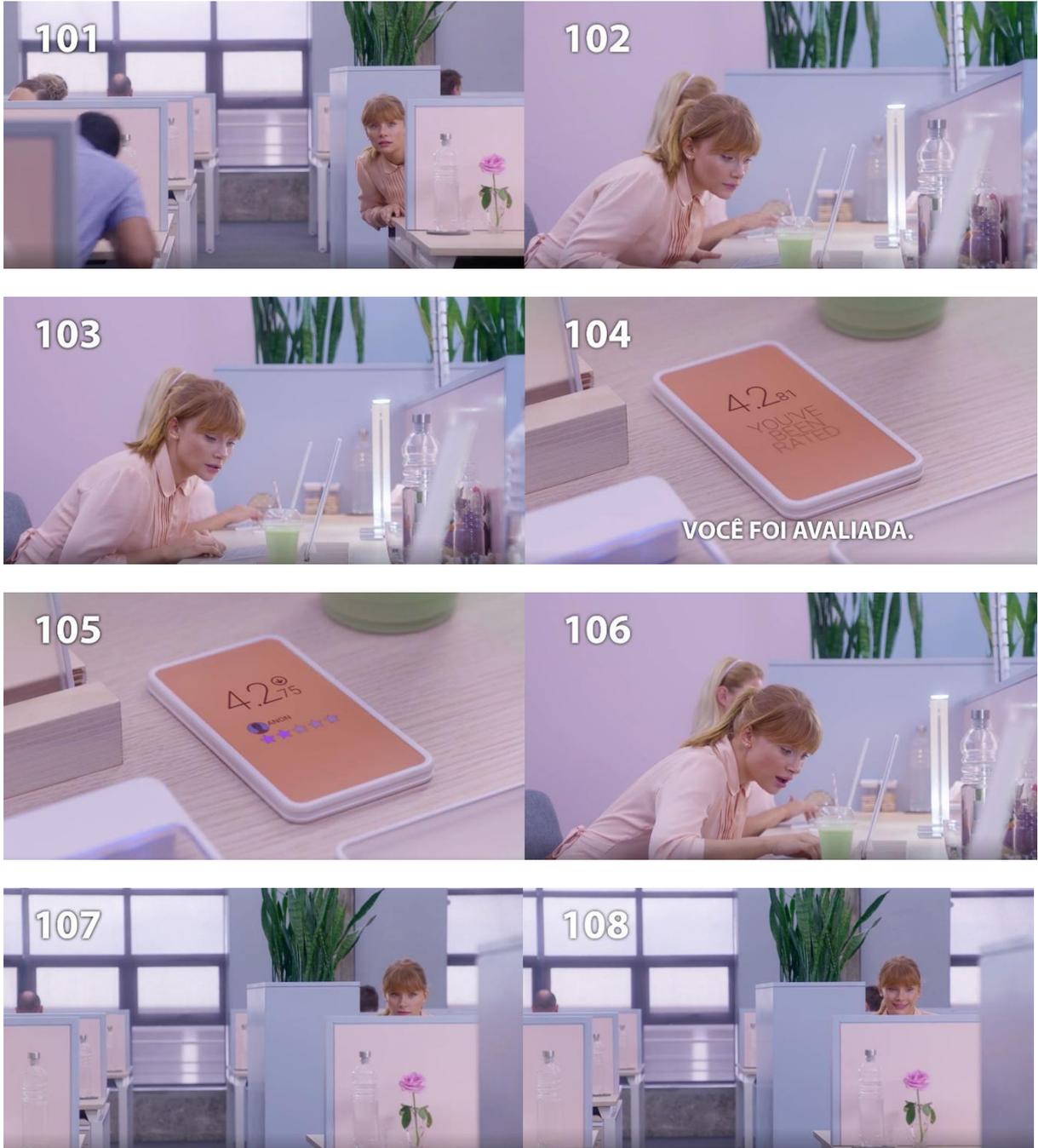


Ches foi avaliado negativamente pelo colega que se colocou como seu inimigo de jogo, diante de uma situação de cunho pessoal. O som característico de notificação de queda no *ranking* ecoa do aparelho de Chester (quadro 99), ele retira o *smartphone* do bolso e verifica a negatificação, que possivelmente foi anônima, mas o rapaz detecta o colega mal intencionado e Lacie, observando-o (quadro 100), parece concluir que o negativaram por crueldade competitiva.



Diante do olhar de Ches, os dois se escondem atrás das mesas da estação de trabalho (quadros 101 e 102), pois Chester ainda pode negativá-los anonimamente ou podem ser negativados por qualquer pessoa do departamento que tenha assistido à cena e não concorde com a atitude de Lacie e seu colega. De súbito, o som de queda na pontuação quebra o momento paralisante de Lacie, escondendo-se de Ches (quadro 103). A moça foi, igualmente, avaliada negativamente de forma anônima (quadro 105).

A indignação é gigantesca (quadro 106). A moça, lentamente vai colocando a cabeça para fora da estação de trabalho, envergonhada e constrangida com a negatificação anônima (quadro 107). Qualquer colega de trabalho pode ter feito a avaliação. Ela não sabe. Então decide continuar simulando o sorriso “espontâneo” que praticou exaustivamente diante do espelho e se manter no jogo (quadro 108).



6.2 NOSEDIVE – RECORTE 2

Para iniciar as análises dos recortes, será sempre necessário contextualizar o leitor sobre os acontecimentos do episódio. Esse recorte, assim como os outros, foi selecionado de acordo com as questões levantadas no desenvolvimento teórico da pesquisa.

Nesse recorte, os eventos continuam girando em torno da protagonista Lacie Pound, que, nos quadros seguintes que formam nosso excerto, está a caminho do aeroporto, dirigindo-se ao casamento de sua amiga de infância Naomi. Lacie conseguiu chamar a atenção de Naomi compartilhando uma foto de um boneco que as duas fizeram juntas em um acampamento de férias, e com essa aproximação *on-line*, acabou convidada para ser madrinha de honra de Naomi.

Esse recorte possui dois momentos: o da protagonista pegando um táxi⁴⁷ e se dirigindo até o aeroporto para chegar ao casamento; e, depois, o momento em que chega no aeroporto e recebe a notícia de que seu voo foi cancelado. As cenas iniciam-se aos 26 minutos e terminam aproximadamente aos 29'00" do episódio.

Lacie entra no táxi (quadro 1) irritada, pois acabou de discutir com seu irmão, que discorda de sua ida ao casamento, por entender a relação antiga dela com Naomi falsa e abusiva (a amiga sempre desprezou Lacie). Ao sair de casa em direção ao carro, esbarra em uma vizinha, e, então, os dois, o irmão e a vizinha, rebaixam sua nota, negativando-a na rede social. Ela, porém, continua confiante na estratégia de fazer um belo discurso no casamento e conseguir estrelas de centenas de pessoas importantes, com a pontuação beirando os 5.0.



Alguns instantes após entrar no veículo (quadro 3), o celular da protagonista toca. É a noiva Naomi. Lacie atende simulando voz de entusiasmo, chamando a amiga pelo apelido Ney Ney, prolongando a pronúncia da última sílaba (quadro 4). O motorista do táxi, entretanto, percebe a afetação de Lacie e expressa desaprovação olhando pelo retrovisor do carro (quadro 4). A câmera foca bem no rosto de Ethan Winston, o motorista. As expressões de Lacie são colocadas em segundo plano e a censura do motorista cresce na narrativa demonstrando uma manifestação diferente das apresentadas até o momento. Ele não diz nada, mas sua fisionomia transmite expressões bem claras de repulsa.

⁴⁷ Ela pede o serviço de táxi, semelhante ao Uber ou 99Taxi (nota do autor).

A desaprovação do motorista para com a atitude de Lacie pode ser consequência do processo de gamificação – de uma vida fugindo das punições e correndo atrás das recompensas. A protagonista sabe que ser dama de honra de Naomi é uma ótima oportunidade para acréscimo em sua pontuação na rede social, então, tenta agradar a amiga de todas as formas, o que torna suas reações forçadas e nitidamente falsas.



A cena segue com o desdobramento da conversa entre as amigas. Lacie tranquiliza Naomi, dizendo que está indo para o aeroporto e logo chegará para a comemoração, pois o voo leva cerca de uma hora (quadros 5 e 7). Enquanto questiona Lacie, Naomi se exercita exibindo seu corpo (quando 6), não concentrando-se totalmente na conversa, mas tratando de questões práticas de seu casamento.

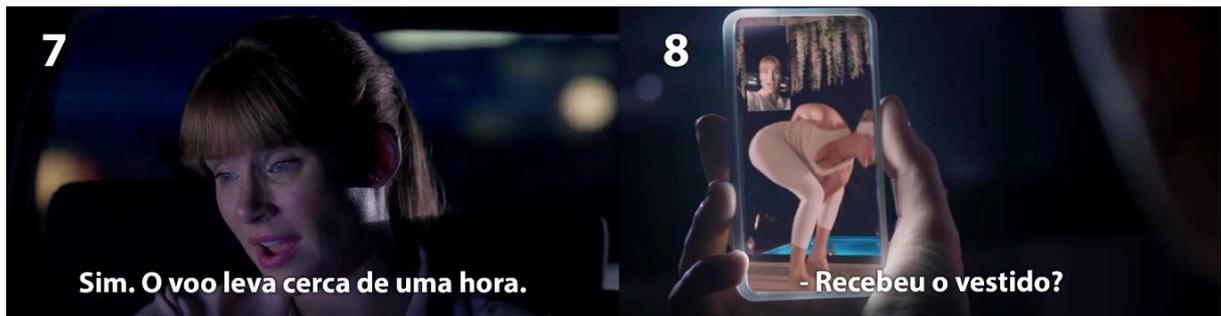


Surge então a pergunta sobre o vestido que Lacie deve usar na cerimônia: “Recebeu o vestido?” (quadro 8) e a moça responde “Está na mala. Adorei o rosa” (quadro 9). Nesse momento, é perceptível que Lacie se esforça ainda mais para elogiar Naomi, agora pela cor do vestido, apenas para satisfazê-la.

Como é o comum no papel de madrinha, na cultura anglo americana, Lacie precisava escrever um discurso para ser feito na festa. Naomi a elogia pela proposta de discurso que lhe enviou: “O último rascunho do discurso ficou excelente. Fazê-lo manuscrito foi uma ideia incrível” (quadro 10). A noiva admite que quase chorou ao ver a digitalização das páginas (quadro 11). Escrever à mão não parece ser prática comum, mas coisa ultrapassada, que, porém, despertou memórias afetivas na noiva.

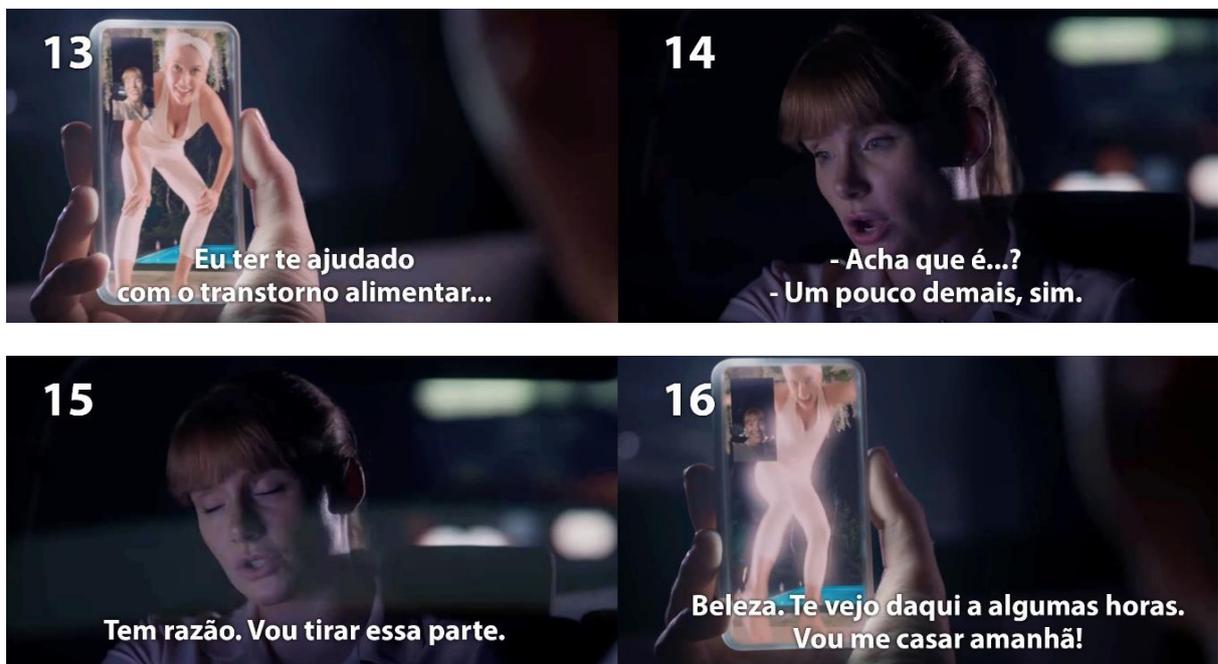
Por mais que a escrita seja considerada uma técnica e tenha revolucionado as sociedades com a possibilidade de apreender a linguagem em um pedaço de papel, nada se compara aos sujeitos transformados pela era digital, que gerou um desenvolvimento técnico mais amplo e com mais consequências para os sujeitos, continuamente multiplicados, descentrados, instáveis (SANTAELLA, 2003). Naomi sente esse confronto quando se depara com um papel e nele escrito algumas palavras a mão. Aquela letra e aquelas palavras remetiam, talvez, a uma identidade mais estável, não móvel e inconstante como as páginas *on-line*.

Naomi usa em sua frase a palavra excelente, que vem do verbo latino *excellens*, e significa: subir, colocar no alto, que sugere um certo exagero. Por essa palavra percebemos, então, que Naomi aprova o discurso. Lacie sente-se muito orgulhosa por arrancar elogios de Naomi. A amiga é a personalidade que a moça quer se tornar por conta de sua nota no *ranking*. Ao lado de Naomi, ela acredita que alcançará seus objetivos de uma vida bem sucedida, ou seja, com pontuação elevada.



As moças possuem uma história antiga cheia de acontecimentos humanos comuns e reais – como no ensino médio, em que as duas eram próximas e conversavam sobre assuntos de adolescentes: garotos. Lacie diz no final do episódio que até tentava falar de assuntos relevantes com a amiga (o aquecimento global), mas Naomi não gostava. Lacie se sentia inferiorizada por Naomi ser cobiçada pelos rapazes e ela rejeitada por estar acima do peso, o que acaba levando-a a desenvolver um transtorno alimentar, do qual, na época, Naomi parece ter se compadecido, até o momento em que tem um relacionamento com Greg, um rapaz que Lacie gostava. Não fica claro se a protagonista namorava o rapaz.

Lacie imagina que exaltando a amiga, pelas caridades que fez por ela (aturá-la no ensino médio, quando era rejeitada pelos outros colegas), mostrará aos convidados da festa como Naomi é “admirável” – o que se contrapõe com a imagem rasa e superficial de Naomi fazendo exercícios, dizendo que estava emocionada ao ler o discurso de Lacie. No entanto, ela parece ainda não compreender que, mesmo se colocando abaixo de Naomi, para mostrar como a amiga foi generosa, muitas coisas as pessoas não querem ouvir. “Eu ter te ajudado com o transtorno alimentar...” (quadro 13). “Acha que é ...?”, “Um pouco demais, sim” (quadro 14). Naomi pede que Lacie retire essas palavras do discurso, pois pode causar má impressão nos convidados e, em vez de conquistarem estrelas, podem perdê-las. Tudo precisa ser dosado na sociedade que elas vivem, palavras mal colocadas podem tirar a situação do controle.



A noiva se despede de Lacie, muito empolgada (quadro 16). A simulação de amizade principalmente por parte da protagonista fica bastante artificial (quadro 17). Os sorrisos e

risadas que Lacie treinou em frente ao espelho não estavam saindo com naturalidade, pois o motorista do táxi desaprovou novamente (quadro 18).



No momento em que a protagonista desce do veículo, motorista e passageira precisam se avaliar. Ethan 3.2 avalia Lacie com uma estrela (quadro 21). Há um contraste proposto entre o ângulo da câmera no quadro 20 e o posicionamento no *ranking* entre Lacie e Ethan.

A câmera é o olhar de Lacie, mostrando a inferioridade do motorista na pontuação – ela é uma 4.2 e ele um 3.2 e, nessa sociedade ranqueada, comparado a Lacie, Ethan é um fracassado. No entanto, ao contrário de Lacie, Ethan parece não ter interesse em subir no ranqueamento. A moça é superior por conta da pontuação, mas não superior naquela situação. Lacie está mais vulnerável, não porque possui mais estrelas, mas porque quer aumentar seu escore.

O jogo de *Nosedive* tem regras bem estabelecidas: todos precisam se avaliar. Se pretendem receber avaliações positivas precisam agradar e impressionar, se saírem da regularidade estabelecida socialmente receberão negativas de pessoas desconhecidas que irão julgar uma atitude pessoal isolada.





Existe, porém, pessoas que escolhem não participar do sistema de recompensas, então desenvolvem formas de resistência. Gregolin (2003, p. 103), quando escreve sobre a “análítica de poder” de Foucault (1996), afirma “que não é possível haver relação de poder sem pontos de insubmissão que por definição lhe escapam”.

Lacie talvez não tenha sido capaz de perceber as “articulações entre formas de poder e estratégias de afrontamento” (GREGOLIN, 2003, p. 103), pois ela está totalmente rendida ao sistema. No quadro 22, ela expressa sua indignação com o motorista, no entanto, não se demora tentando compreender os motivos que levaram Ethan a lhe negativar. Logo esquece a negatificação e entra no aeroporto para concretizar seu objetivo (quadros 23 e 24) maior, que é se tornar mais bem avaliada para poder ter “coisas” e bens, que a tornam socialmente mais bem posicionada e bem vista.

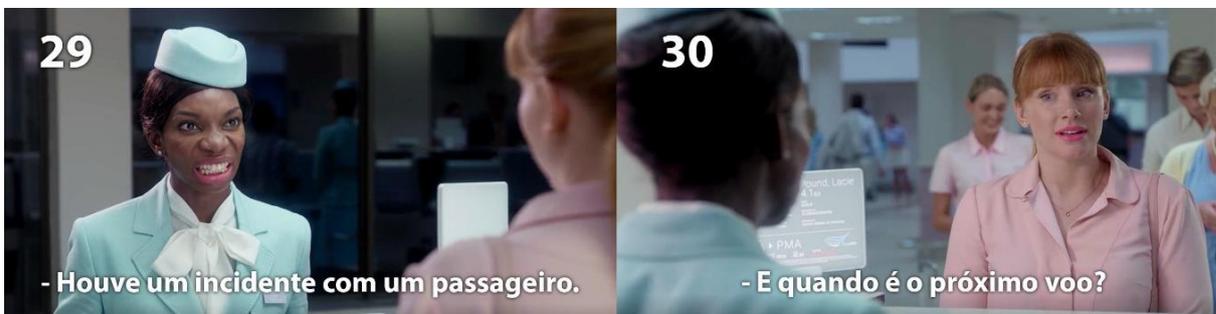


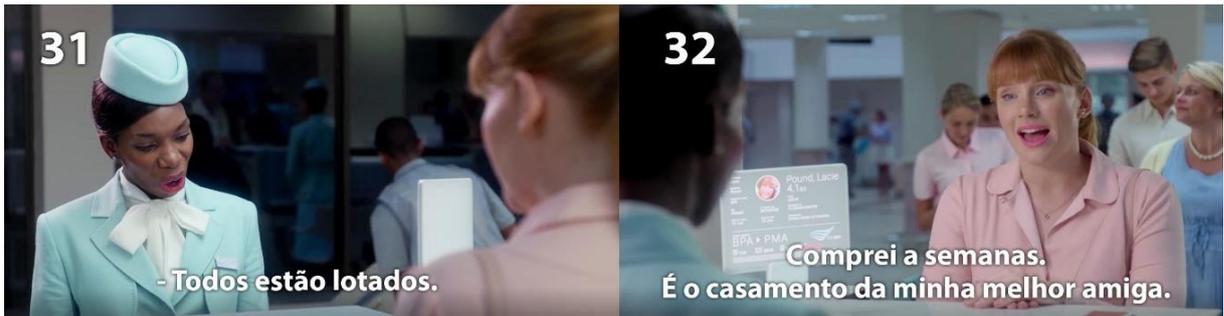
Os sorrisos artificiais são recorrentes em *Nosedive*. Nos quadros 25 e 26, Lacie e a funcionária do aeroporto sorriem mutuamente e se cumprimentam com excesso de simpatia e educação. Essa postura dura o tempo de a protagonista colocar seu *smartphone* em um dispositivo de leitura, consulta e extração de dados, que mapeou informações contidas em sua página na rede social. A atendente informa a moça sobre um imprevisto “Sinto muito, este voo foi cancelado” (quadro 27). Lacie, atônita, não acredita na situação e repete várias vezes a palavra “não”, em um gesto de indignação e desespero, negando totalmente aquela situação (quadro 28).



A atendente explica sem entrar em detalhes que “Houve um incidente com um passageiro” por isso não haverá possibilidade de viagem (quadro 29). Desse modo, Lacie utiliza o advérbio de tempo *quando* para expressar que é inaceitável o voo simplesmente ter sido cancelado e não existir nenhuma outra solução. “E quando é o próximo voo?”. Pela construção utilizada pela atendente, Lacie compreendeu que o adiamento do voo era temporário. No entanto, a funcionária informa à moça que “Todos [os voos] estão lotados” (quadro 31).

A insistência de Lacie inicia-se com a exposição de uma situação pessoal “Comprei há semanas. É o casamento da minha melhor amiga” (quadro 32). Com essa frase, a protagonista acredita que irá conseguir atenção especial da atendente e resolver o problema do voo. Contudo, o que ela ouve é mais um pedido de desculpas forçado (quadro 33) e finalmente um “Vou ver o que posso fazer” (quadro 34), simulando preocupação.



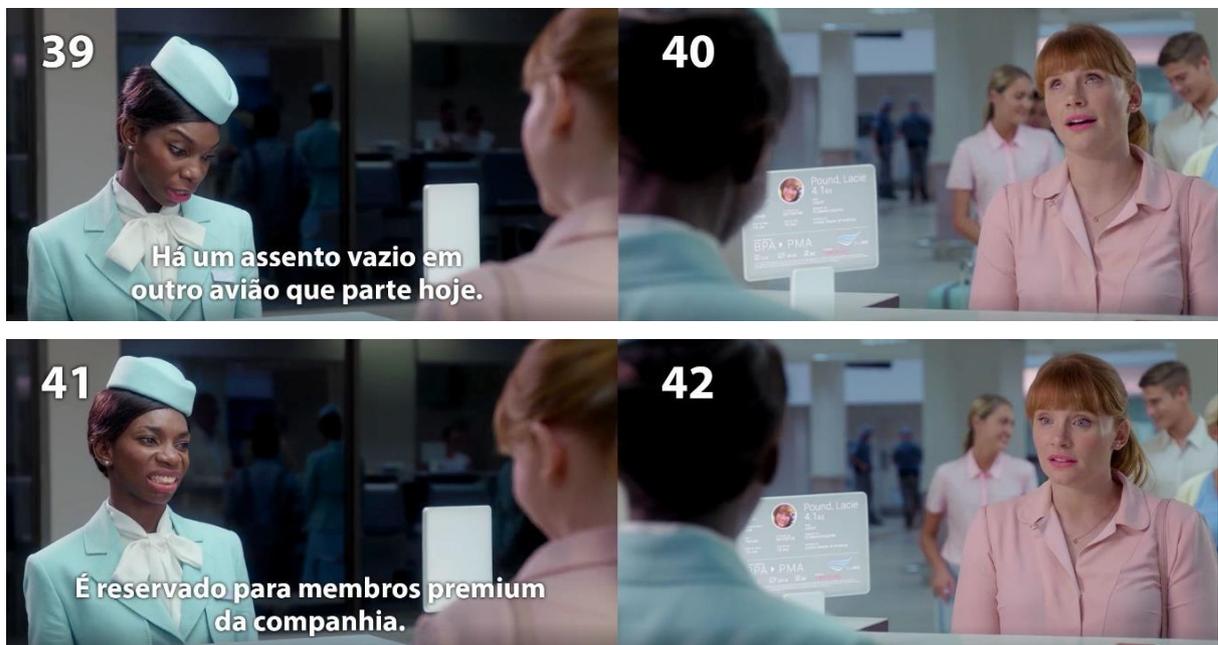


Aliviada e demonstrando profunda gratidão – que, no entanto, transpareceu ansiedade (quadro 35) - a moça espera, mas sabe ser incerta a ajuda (quadro 36). Lacie e a atendente se olham (quadros 37 e 38) mantendo o sorriso performático de uma fantasia empática. Do silêncio de ambas, emergem efeitos de sentido que, em palavras não ditas, transparecem, através de olhares e gestos de falsa gentileza e simpatia. A funcionária do aeroporto precisa aturar Lacie para que aquela situação não se torne incontrolável. A frase popular de que “o cliente sempre tem razão” se perde numa coletividade em que o ser humano é apenas material informacional (Hayles, 1999), conjunto de dados utilizado para proveito de grandes organizações.



Diferente da cena da cafeteria, em que Lacie recebe ótimo atendimento e atenção exclusiva do funcionário, nessa situação, no aeroporto, percebemos como o programa de pontuação pode não beneficiar o cidadão comum e ser, como aponta Machado (2018, p.45) citando Pasquele (apud, 2015), um sistema sem transparência pois, enquanto as decisões tomadas pelas grandes empresas e instituições financeiras são escondidas, tudo o que o usuário “faz na rede, está sendo monitorado”, ou seja, Lacie está em profunda desvantagem, pois a atendente representa uma grande corporação, enquanto ela representa a si mesma: uma pessoa comum e sem destaque notável no *ranking*.

“Há um assento vazio em outro avião que parte hoje”, diz a funcionária (quadro 39). A protagonista se sente aliviada novamente e em seu rosto surge uma expressão de confiança no sistema de pontuação social. Lacie olha para cima e deixa escapar “é óbvio que vocês não me deixariam sem meu voo” (quadro 40). Mas a atendente continua com expressão de repulsão “É reservado para membros premium da companhia” (quadro 41), e a protagonista espera para saber as condições de um cliente premium (quadro 42). Ela tem consciência de que sua pontuação não é tão alta, no entanto, acima de 4 pontos muitas empresas beneficiam consumidores.

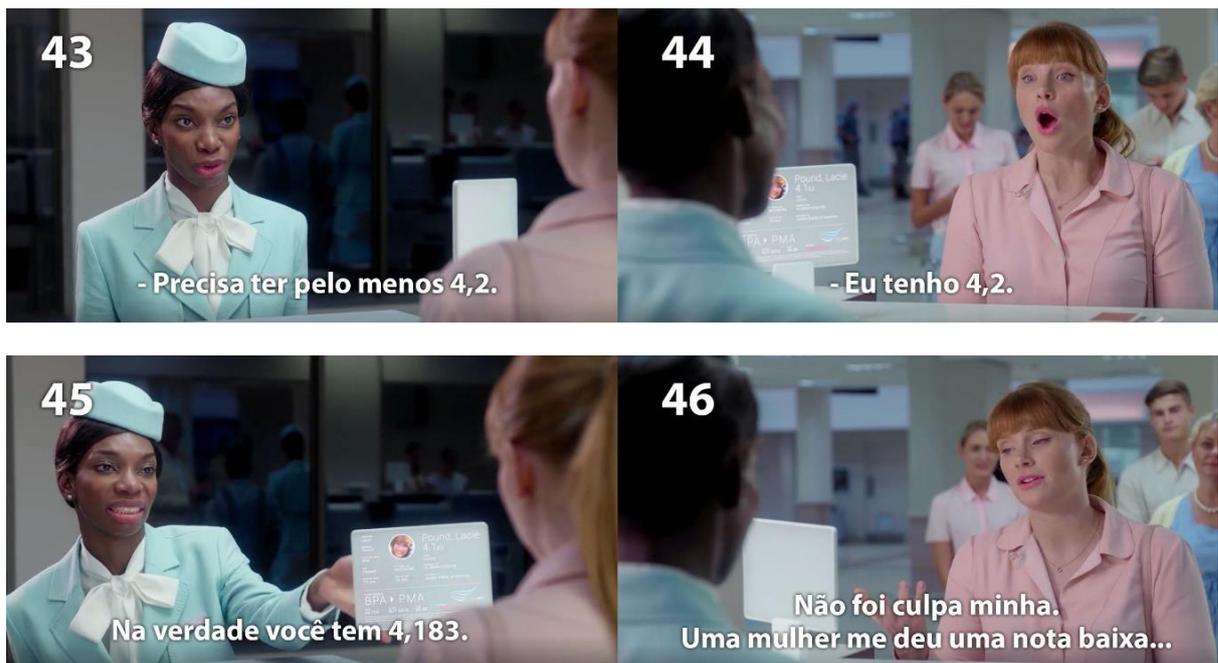


A resposta da companhia aérea através da atendente é bem clara “Precisa ter pelo menos 4,2” (quadro 43). “Eu tenho 4.2” responde Lacie (quadro 43), esquecendo-se das três negativas seguidas que recebeu antes de chegar ao aeroporto: do irmão, da mulher em quem

esbarrou saindo de sua casa e de Ethan, o motorista. Essas avaliações negativas diminuíram sua nota que, no momento, era 4,183 (quadro 45).

Mostrando a tela do computador, a funcionária do aeroporto empenha-se em colocar Lacie a par da situação atual. na realidade dos fatos. Mas, mais uma vez, como no departamento de seu trabalho na circunstância que viveu com Chester (na análise do recorte anterior), Lacie não acredita que aquela situação possa ser real de fato, pois existem muitos simulacros e hiper-realidades em seu imaginário. Então, mais uma vez, ela se explica “Não foi culpa minha. Uma mulher me deu uma nota baixa...” (quadro 46).

A responsabilidade pela ação imprudente e danosa contida na palavra “culpa” Lacie atribui apenas à mulher em quem esbarrou quando saía de casa para pegar o táxi. No entanto, foi uma sequência tripla de negativas que causou um rebaixamento considerável em sua nota. Para o irmão, o motorista e a mulher, Lacie cometeu uma falta grave que merecia essa punição. No entanto, a protagonista não pondera sobre nenhuma dessas notificações negativas.



No quadro seguinte (quadro 47), a atendente explica que “O sistema não permite a operação sem a nota mínima”. “Mas falta pouco”, argumenta Lacie. “Não posso fazer nada”, responde a funcionária com o sorriso forçado no rosto. Machado (2018, p. 46) afirma que os algoritmos precisam ser vistos como imparciais, “não se trata de uma objetividade imposta por normas institucionais ou éticas, mas se supõe uma neutralidade mecânica, intrínseca da máquina”. Não que essa neutralidade seja completamente real, já concluímos que para as grandes corporações ela pode não existir, pois podem, beneficiar clientes ou parceiros

dependendo de sua necessidade. Consideramos que essa seja a alegação da funcionária do aeroporto. Os algoritmos estão programados e ela não consegue mudar o sistema para ajudar a moça.



Diante desse desalento, Lacie continua o diálogo com um pouco de rispidez (quadro 49): “Precisa fazer algo”. A protagonista atribuiu à funcionária a obrigação de sanar a situação: faça algo, transforme a minha situação, resolva meu problema. Como todo cliente insatisfeito, Lacie se zanga. Mas em *Nosedive* perder a paciência, se estressar e demonstrar insatisfação consiste em perder muitas estrelas. Ela se esquece disso quando diz a frase em tom elevado, e é lembrada pela atendente: “Vou pedir que dê uma maneirada no seu tom de voz” (quadro 50).

Ora, não é assim que uma pessoa deve se comportar nessa sociedade, existem normas de bom comportamento – como nas sociedades disciplinares de Foucault (1987), com espaços disciplinadores das instituições diversas tais como as escolas, prisões e fábricas – e isso é o que “escapou” das palavras da funcionária. Nesse momento, Lacie coloca a mão esquerda sobre o peito, tentando demonstrar seu arrependimento e a grande importância de pegar um voo imediatamente e diz “Desculpa, é que... Eu sou a dama de honra. Não posso perder esse casamento” (quadro 51).

Nosedive é uma sociedade tão acostumada com simulações que a funcionária, dizendo o quanto sentia muito pelo ocorrido, imita o gesto de Lacie (quadro 52), e fica clara a imensa ausência de empatia. A protagonista não estava arrependida de ter alterado a voz, foi um teatro. Dessa vez não havia a brilhantina eletrônica (BIRMAN, 2005) para ajudar. As duas estavam

face a face, fisicamente, concomitantemente. Não seria possível desligar e sorrir, a situação ficaria mais delicada ainda.



Chamar a gerência ou supervisão geralmente é um recurso desesperado e extremista do cliente insatisfeito, e é o que Lacie faz (quadro 53), ainda com as mãos no peito simulando suavidade, como a contida nas cores ambiente do aeroporto - tons pastéis – normais na paleta de cores de *Nosedive*: que, inclusive, estão refletidas nas roupas das personagens.

Ceder não está nos planos de nenhuma das duas. A funcionária diz que não chamará o seu superior e Lacie insiste (quadro 54) e recebe outro não (quadro 55). Consequentemente a protagonista solta um palavrão (uma palavra obscena e grosseira). Ela diz: “Chama o supervisor, porra!” (quadro 56).

O uso de palavrões pode ser considerado legítimo. Quando não se tem mais como expressar os sentimentos de raiva, indignação e injustiça, os palavrões podem ajudar a colocar mais força emocional na expressão⁴⁸, no entanto, colocado em uma conversa formal, e ainda, na sociedade de *Nosedive*, ele perdeu todo o seu efeito de expressão de obscenidade e se tornou falta de educação e das normas sociais que regem essa sociedade simulada.

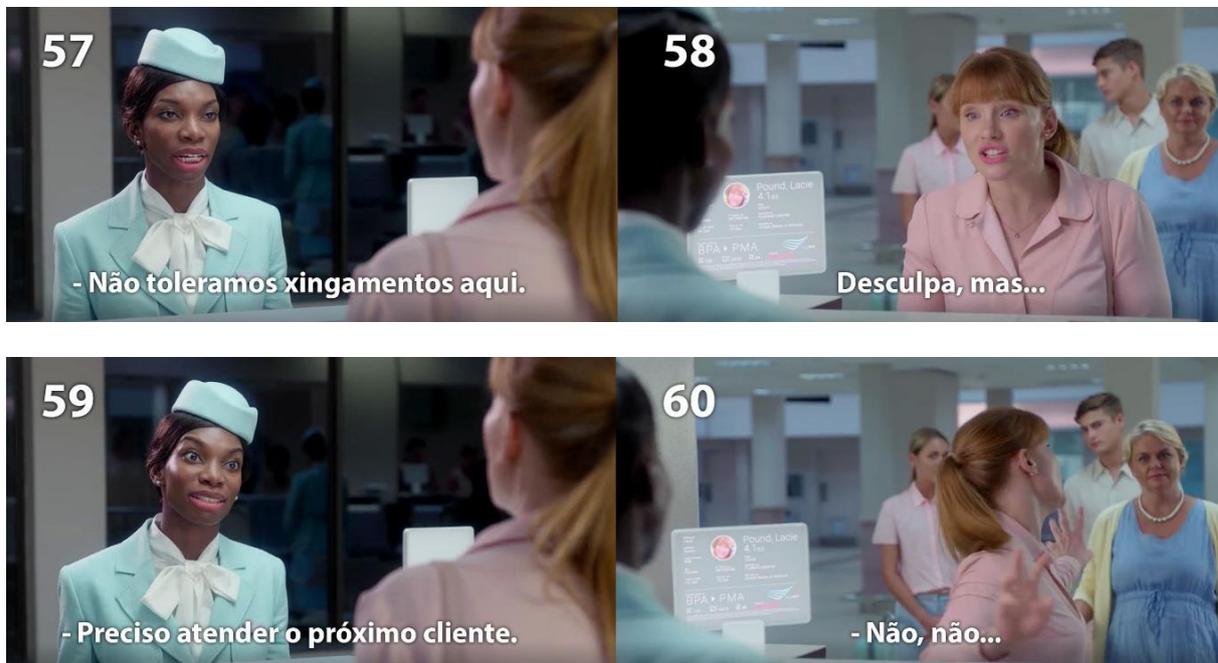


⁴⁸ Disponível em <<https://pt.aleteia.org/2019/04/01/por-que-voce-deveria-parar-de-falar-palavroes-e-como-fazer-isso/>> Acesso em 30 de abr. de 2020.



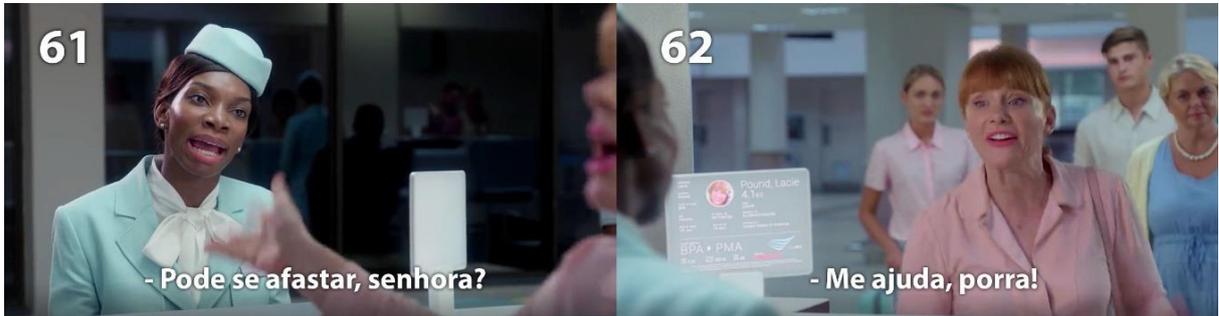
“Não toleramos xingamentos aqui” (quadro 57). Quando a funcionária utiliza a palavra *aqui*, parece que está se referindo ao aeroporto, no entanto, bem poderia ser para toda aquela sociedade, que não admite “imperfeições” vindas dos reais sentimentos humanos.

Lacie se desculpa novamente (quadro 58), porém a discussão tornou-se algo pessoal – a atendente quer livrar-se da cliente insistente e mal-educada. “Preciso atender ao próximo cliente” (quadro 59). A protagonista então se vira e começa outro embate com os outros clientes, virando-se e fazendo sinal para eles de que não sairia dali (quadro, 60). A responsabilidade de o atendimento estar demorando foi atribuída a Lacie pela funcionária. Sua inconveniência por seu voo ter sido desmarcado e ela não conseguir outro estava atrapalhando a harmonia e bom andamento do local.



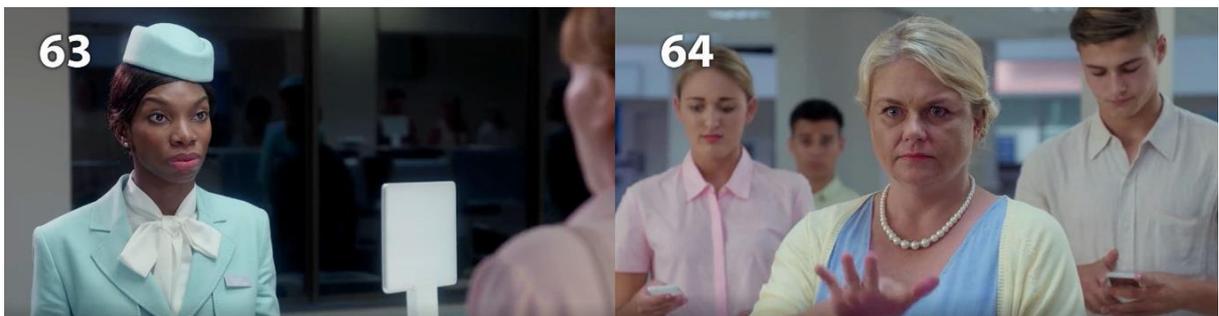
“Pode se afastar, senhora?” (quadro 61). Naquele momento Lacie repete o mesmo palavrão (quadro 62), dessa vez com voz muito mais elevada e com raiva, ela chega a dar pequenos pulos, como as crianças quando querem alguma coisa e não são capazes de se expressar e, então, começam a fazer movimentos descontrolados. A protagonista não domina

mais a linguagem, nem a civilidade imposta socialmente. Ela está desorientada e demonstra isso com gestos e palavras.



Nesse episódio de *Black Mirror*, não ficam claros alguns dos processos sociais que constituem essa comunidade. Como em todo filme algumas cenas ficam implícitas em cenas que não aparecem. Compreendemos, porém, que a avaliação, a qual é parte da estrutura social, acontece com todas as pessoas, e ela pode ser anônima. Pela lente de contato, as pessoas são imersas em um ambiente digital que possibilita avaliações positivas e negativas a qualquer hora e em qualquer local.

Depois de ter dito novamente o palavrão, a protagonista é notada pelos outros clientes do aeroporto, que começam a avaliá-la anonimamente. Ela já estava atrasando os atendimentos e agora foi deselegante com a atendente na frente de todas as pessoas que estavam no lugar. A consequência foi negativas em série, talvez dezenas de vezes (quadro 64). Assim como Lacie, a atendente fica sem palavras, mas não se arrisca a tomar a mesma atitude da cliente (quadro 63). Apenas silencia verbalmente e mostra sua indignação e intolerância com expressões faciais, que podem querer dizer muitos palavrões.



Pela terceira vez a protagonista simula arrependimento pela sua rispidez (quadro 65), todavia é tarde demais. “Chamei a segurança” (quadro 66). A moça se tornou uma ameaça, então, o supervisor não pôde ser chamado, mas a segurança era fundamental naquele momento. “Por favor, não faça isso” (quadro 66), “Eu estou te dando cinco estrelas (quadro 67)” e Lacie, com o sorriso falso, aponta o celular para avaliar a subordinada do aeroporto, que, por sua vez,

representava os poderes dessa grande empresa aérea e não estava ameaçada pelo pequeno poder da protagonista em avaliá-la. Rapidamente o responsável pela segurança e pelas punições chega “Qual é o problema?”. E a cliente encontra-se muito encrencada.



Irritada com as circunstâncias e impossibilitada de tomar a mesma atitude de Lacie, pois estava em seu local de trabalho e sua desgraça poderia ser maior, a atendente imediatamente responde ao segurança, impacientemente, para que a cliente fosse logo punida (processo da gamificação), e que o problema foi “Intimidação e xingamentos” (quadro 69). Tentando se explicar agora para o rapaz, Lacie diz que não houve intimidação. Mas a mão e a voz do segurança em um gesto de “pare”, levantaram-se em sua direção, impedindo-a de falar “Não fale senhora” (quadro 70). A protagonista insiste “Eu só queria...” (quadro 71). E, também, o segurança não iria ceder: “Senhora” (quadro 71), com a mão ainda levantada.

Aqui há uma contradição curiosa: enquanto o segurança organiza a maneira de “melhor” punir Lacie, ele a trata por “Senhora” – pronome de tratamento que indica respeito. O que transparece é que existe uma maneira correta para fazer a punição e ela precisa ser metodicamente cumprida para que a disciplina, o controle e o desempenho atuem como exige o poder social.



Lacie fica inerte (quadro 72) e compreende, afinal, que haverá punição. Para ela punições e recompensas ainda não tinham sido faces da mesma moeda, como afirma Kohn (1999). Ela não tinha se sentido punida com as recompensas, no entanto, agora, concretamente seria punida por uma ação inconsequente. Por alguns minutos, a protagonista não foi performática e teatral, e é exatamente o que não é tolerável nesse jogo.



A fala do segurança começa com “Para restaurar a ordem, vou usar minha autoridade” (quadro 73). Ordenar, é colocar aquilo que está em caos em harmonia, que neste caso foi convencionalizada socialmente. E quem for o responsável por desestabilizar essa ordem deverá ser punido. O dever de realizar a “justa” punição no aeroporto é do segurança do aeroporto, que detém o poder institucional. Ele prossegue dizendo “como segurança do aeroporto [eu irei] tirar um ponto de sua nota como punição” (quadro 73). “É uma medida temporária” (quadro 74). “A nota volta ao normal em 24 horas” (quadro 75), “Enquanto isso, todas as notas negativas terão o dobro do valor” (quadro 76).

O personagem do segurança e sua ação representam a lei colocada em prática. Mas, ao contrário de uma sociedade fora da ficção, em que o sujeito tem o direito de se defender, Lacie não recebe a chance de contar sua versão dos fatos, isso demonstra uma espécie de ditadura e hegemonia de poder. A autoridade informa as consequências dos xingamentos e intimidações e a punição e a moça acata sem nenhuma possibilidade de defesa.

Esse é o poder hegemônico de que fala Zuboff (2015). Algo que ela afirma estar entre a natureza e Deus e por isso ser inalcançável e inatingível. Lacie tentou colocar em prática uma forma de resistência ao poder (FOUCAULT, 1996), expressada através da reclamação à atendente e foi punida pela lei, representada pelo segurança, um poder ainda maior. Ambos são o poder do *Big Other* colocado em prática na sociedade que é disciplinar e de controle.



Lacie estava sendo vigiada e foi punida, no entanto, não é necessário apenas punir, como garante Foucault (1987, p. 12) “o essencial é procurar corrigir, reeducar, curar”. Por essa razão, no quadro 78, o segurança adverte a protagonista “Evite notas negativas nesse período”, como um médico sugere a um paciente evitar de tomar sol para não piorar sua enfermidade.

O segurança configura ainda a figura de um juiz, incumbido de reeducar e mostrar que “diante da justiça do soberano, todas as vozes devem-se calar” (FOUCAULT, 1987, p.57). E foi o que aconteceu no aeroporto. Todos se calaram e olharam para Lacie com reprovação (quadro 82) e ela fixou o olhar no segurança. Pronunciou algumas palavras em meio a sua confusão mental (quadros 75 e 77) e depois se calou (quadro 81). “Por favor, retire-se do

aeroporto imediatamente” (quadro 80). Diante dessa ordem e da punição, Lacie compreendeu que não restava outra saída a não ser render-se ao poder disciplinador.

Muitas pessoas assistiam o segurança do aeroporto penalizando a moça. Entre elas, a mais interessada, a atendente, que esperou Lacie virar as costas (quadro 83) para negativá-la em dano duplo (quadro 84)⁴⁹. Não fica claro quanto uma pessoa perde de score em uma negatificação, o que importava concretamente era que a protagonista estava sendo negativada 2 vezes com um simples toque, e a funcionária sabia que sua avaliação negativa causaria ainda mais a queda de Lacie no *rankig*⁵⁰.



⁴⁹ Lacie ouve o som comum de negatificação saindo de seu celular (nota do autor).

⁵⁰ Após essa cena Lacie realmente despenca no *ranking*. Impedida de chegar ao casamento de Naomi de avião, a moça resolve alugar um carro – elétrico – e pegar a estrada, mesmo precisando dirigir 9 horas contínuas para chegar. No meio do caminho o carro elétrico precisa ser recarregado, mas por ser um modelo antigo, Lacie não encontra locais de abastecimento no caminho. Decide então pedir carona. Com uma pontuação de 2,8, a única carona que Lacie consegue é a da caminhoneira Susan, de pontuação 1,4. A protagonista hesita, mas percebendo não haver escolha, aceita a carona. Susan tenta estabelecer um diálogo com Lacie e percebe que a moça está obstinada a aumentar sua pontuação, assim como ela esteve um dia. O diálogo entre as personagens é truncado, mas Susan tenta com sinceridade ajudar Lacie. Após outra carona, a moça chega ao casamento. Impedida de entrar por conta da queda brusca de sua pontuação, Lacie pula o muro do local, cai e se encharca na lama, burla a segurança e finalmente chega no local da festa assustando os convidados com sua aparência. Consegue pegar o microfone e iniciar seu discurso. Ao contrário do que tinha ensaiado – um discurso falso – Lacie conta fatos reais sobre ela e Naomi e escandaliza profundamente todos os convidados quando começa a falar palavrões atrás de palavrões. Chega então a polícia, depois do momento dramático de Lacie esquivando-se do noivo, dos seguranças e levando um tombo (ou queda) literalmente. A moça é presa e termina sem o *smartphone* e a lente de contato que a inseria na rede social. Na prisão, na cela da frente, está um rapaz desconhecido. Ele e Lacie começam a se insultar e falar palavrões e assim termina o episódio.

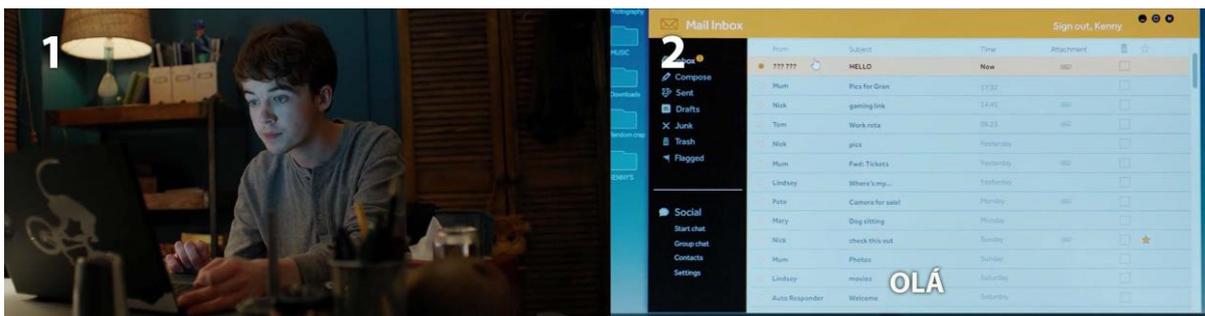


SHUT UP AND DANCE – RECORTE 3

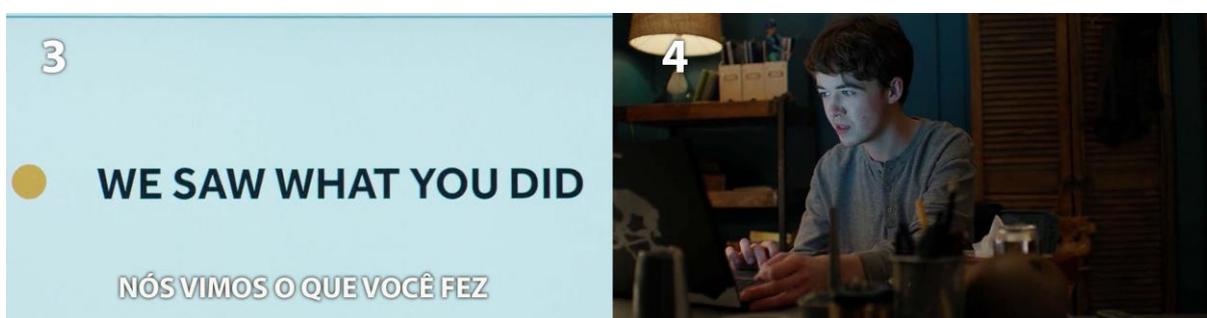
O recorte do episódio do qual iniciaremos a análise já foi citado brevemente, mas faremos uma breve contextualização, para empreender a análise a partir do quadro 1. Kenny é um adolescente aparentemente tímido, trabalha em uma lanchonete limpando mesas e lavando pratos. Parece não ter muitas relações amigáveis no trabalho, os colegas zombam dele, porém sua chefe parece gostar de seu jeito gentil, submisso e calado.

O episódio começa mostrando Kenny em seu trabalho, muito dedicado e afável, principalmente com as crianças. Logo as cenas cortam para o rapaz pedalando sua bicicleta e entrando em uma residência, que compreendemos ser sua casa. O adolescente mora com a mãe e a irmã mais nova. Chegando em casa Kenny, encontra a irmã Linds usando o seu notebook. Eles discutem brevemente porque ela baixou um *malware*, ou seja, um programa malicioso que traz vírus para o computador. O rapaz começa o processo de tentar retirar o vírus. Baixa um programa e consegue recuperar seus arquivos.

Então, nas próximas cenas, fica subentendido que Kenny se masturba diante do computador, provavelmente vendo imagens pornográficas (essa cena não aparece, mas está implícita no imaginário do telespectador). No quadro 1, o rapaz acaba de sair do banheiro – a cena mostrava o rapaz lavando as mãos - e retornando ao computador. Naquele momento, recebe uma mensagem em seu *e-mail* (quadro 1). No assunto da mensagem dizia apenas “olá” e no remetente estavam alguns pontos de interrogação (quadro 2).



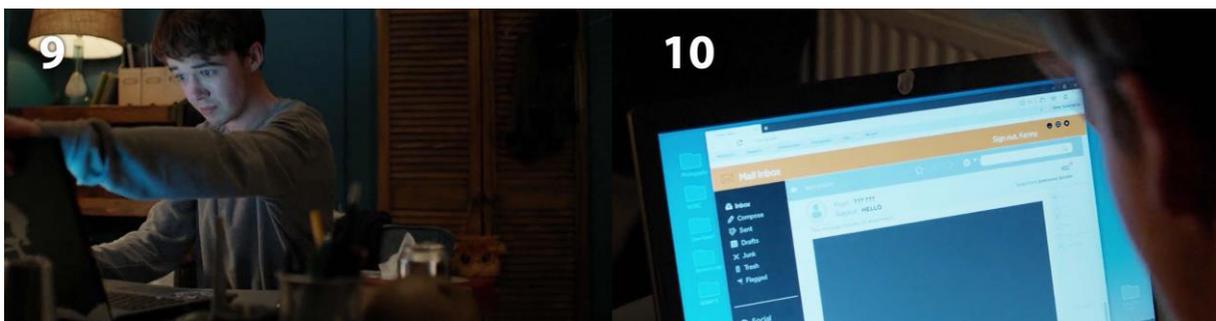
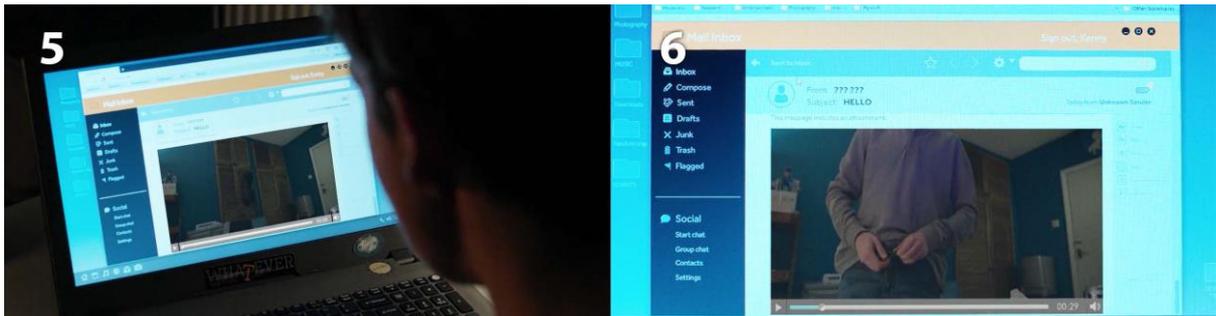
Kenny abre a mensagem que dizia “nós vimos o que você fez” (quadro 3). Sua expressão de surpresa e susto (quadro 4) demonstra que ele não compreendeu quem eram as “pessoas” que haviam visto algo ou o que tinham visto, pois o *e-mail* dizia “nós”.



Nos quadros 5 e 6, vemos Kenny abrindo o *e-mail*: ele foi observado e filmado enquanto se masturbava. O rapaz fecha o notebook, olha para a porta e corre para trancá-la como se alguém fosse entrar no quarto.

Nesse episódio de *Black Mirror*, conseguimos perceber o *Big Other* descrito por Zuboff (2019) em ação. O *Big Other* se empenha para que trilhões de olhos e ouvidos sensíveis, operantes e computacionais possam observar nossos comportamentos e armazenar nossos dados para depois instrumentalizá-los, usando-os para estabelecer controle e dominação (ZUBOFF, 2019).

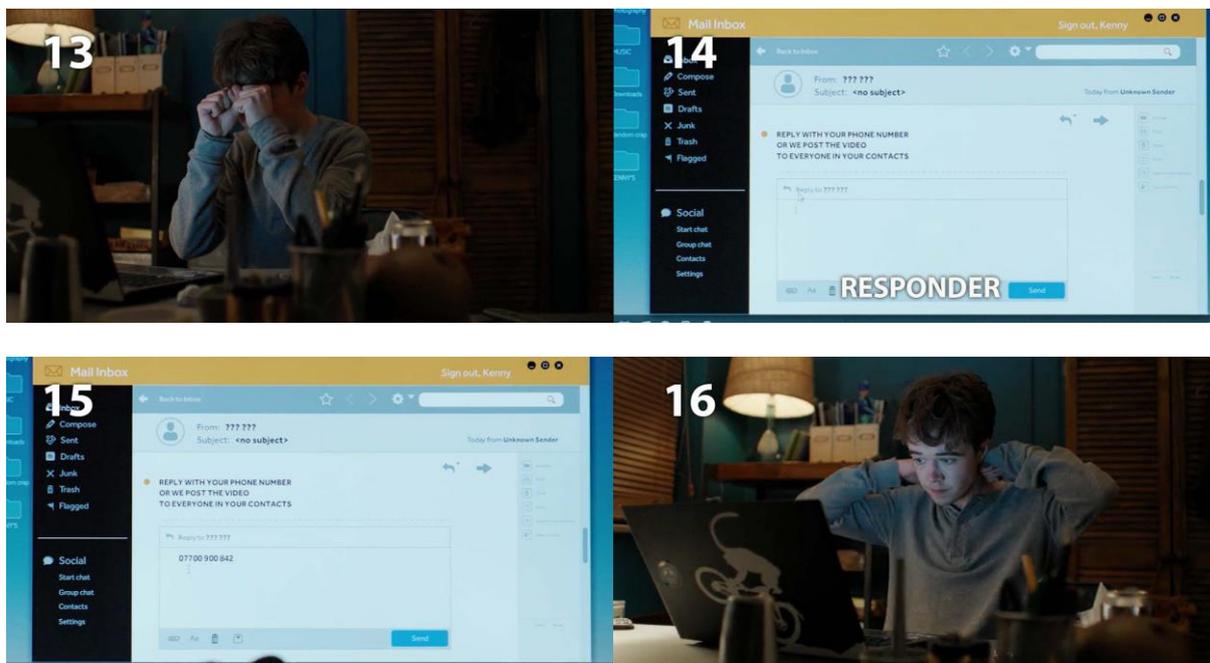
O rapaz olha para os lados diversas vezes, pois não compreende quem o espionou. Após trancar a porta e abrir o computador ele coloca um adesivo para tampar a câmera (quadro 9). Foi por aquela “brecha” que o *Big Other* teve acesso a sua vida privada. Muitos aplicativos pedem permissão para acessar a câmera e o microfone dos dispositivos, e algumas vezes por ignorância ou boa-fé, muitas pessoas ativam esse recurso sem notar que podem ser filmadas em circunstâncias íntimas.



Seguido do primeiro *e-mail*, o adolescente recebe um segundo (quadro 10), novamente sem remetente (quadro 11). “Mande o seu telefone ou enviaremos o vídeo a todos os seus contatos” (quadro 12). Diferentemente do *Big Brother* de Orwell (2009), que tinha o rosto estampado em todos os lugares da Oceânia, e os seus subordinados e espiados, daquele lugar fictício, sabiam por quem estavam sendo observados, Kenny não sabia quem o observava. Ele tinha a opção de não responder o *e-mail* (quadro 14), contudo, o que poderia acontecer seria ainda pior: além desse(s) desconhecido(s), pessoas de seu convívio poderiam ver as imagens.



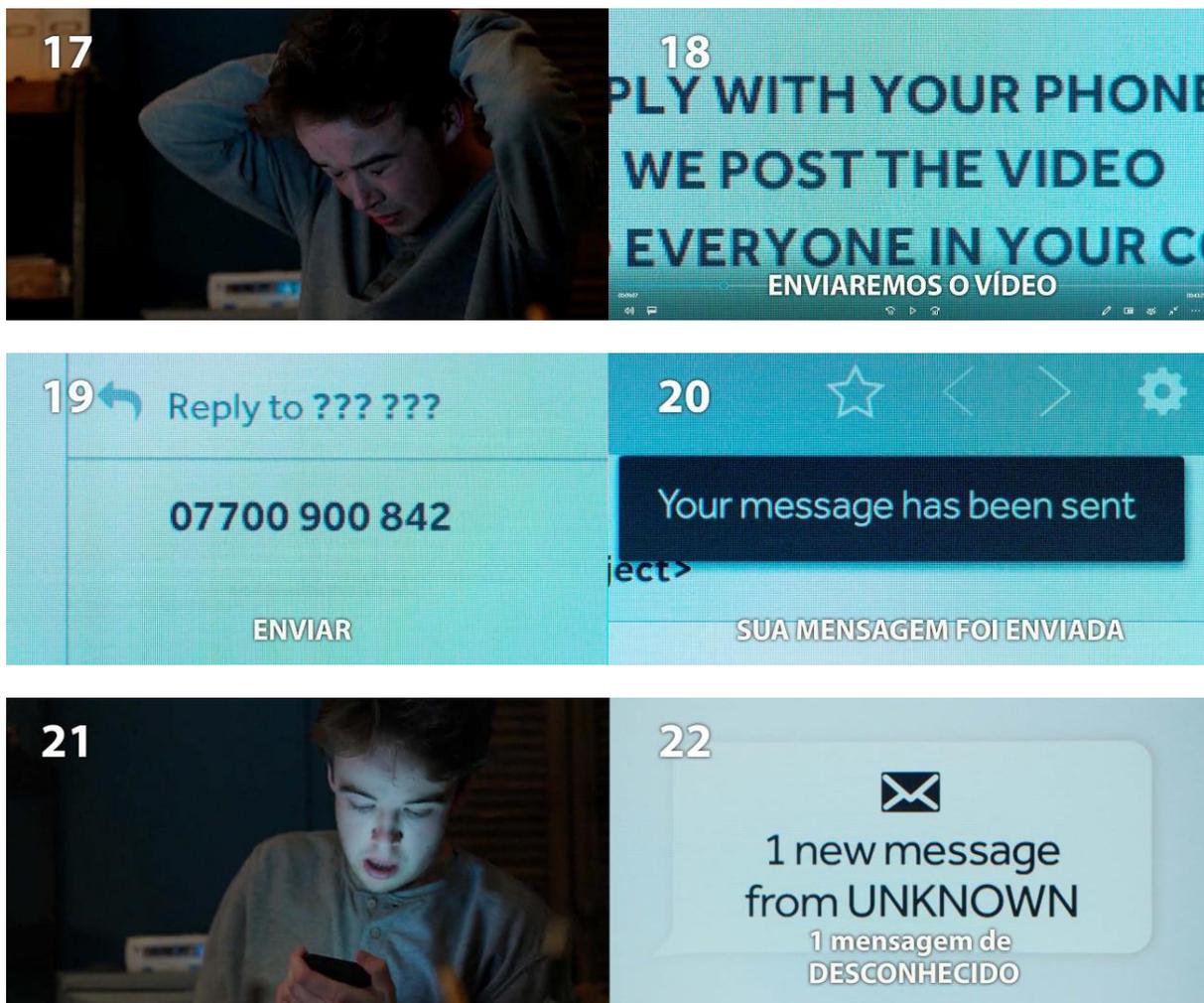
A persuasão desse ser de natureza desconhecida (Zuboff, 2015), juntamente com a palavra “todos”, impeliu Kenny a enviar imediatamente seu número de telefone. Em *Shut up and dance* temos a representação concreta da reação humana natural de quando se recebe mensagens com conteúdo de extorsão ou chantagem: o impulso de responder e entregar muitas informações.



Com as inovações tecnológicas das empresas *web*, a necessidade de haver uma pessoa (ou grupo de pessoas) controlando a vigilância através de filmagem, pode ter se tornado irrelevante, pois os algoritmos são capazes de guardar todas as informações que produzimos, minerá-las e armazená-las em banco de dados passíveis de verificação futura.

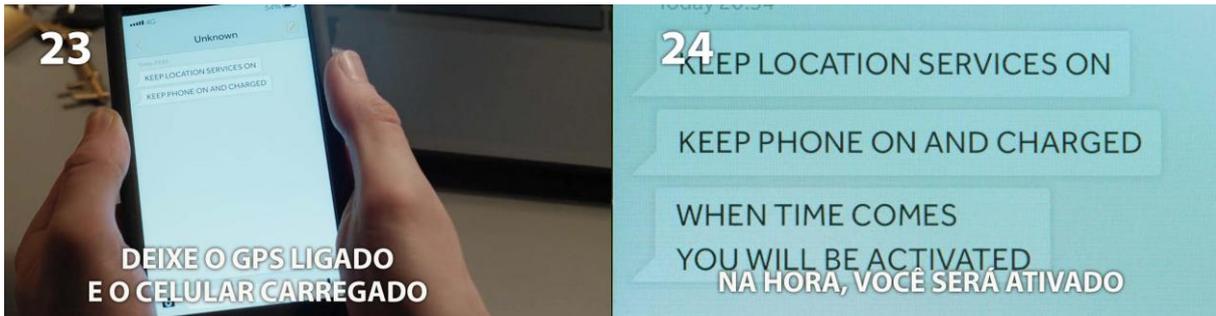
Zuboff (2019, p. 377) diz que para o *Big Other* somos a caça. “Ele” – esse conjunto de elementos que atuam em articulação para controlar o outro – persegue nossos comportamentos como os caçadores de elefantes perseguem o marfim. E ela continua: “esqueça o clichê de que, se for gratuito “você é o produto”. Você não é o produto; você é a carcaça abandonada. O “produto” deriva do excedente que é arrancado de sua vida⁵¹”. E esse excedente é alcançado de maneira silenciosa e nefasta. No caso de Kenny, o produto são as imagens que foram produzidas através da observação de sua intimidade. Ele é apenas a carcaça que está sendo chantageada pelo produto que produziu.

⁵¹ *Forget the cliché that if it's free “You are the product.” You are not the product; you are the abandoned carcass. The “product” derives from the surplus that is ripped from your life.* (tradução nossa).



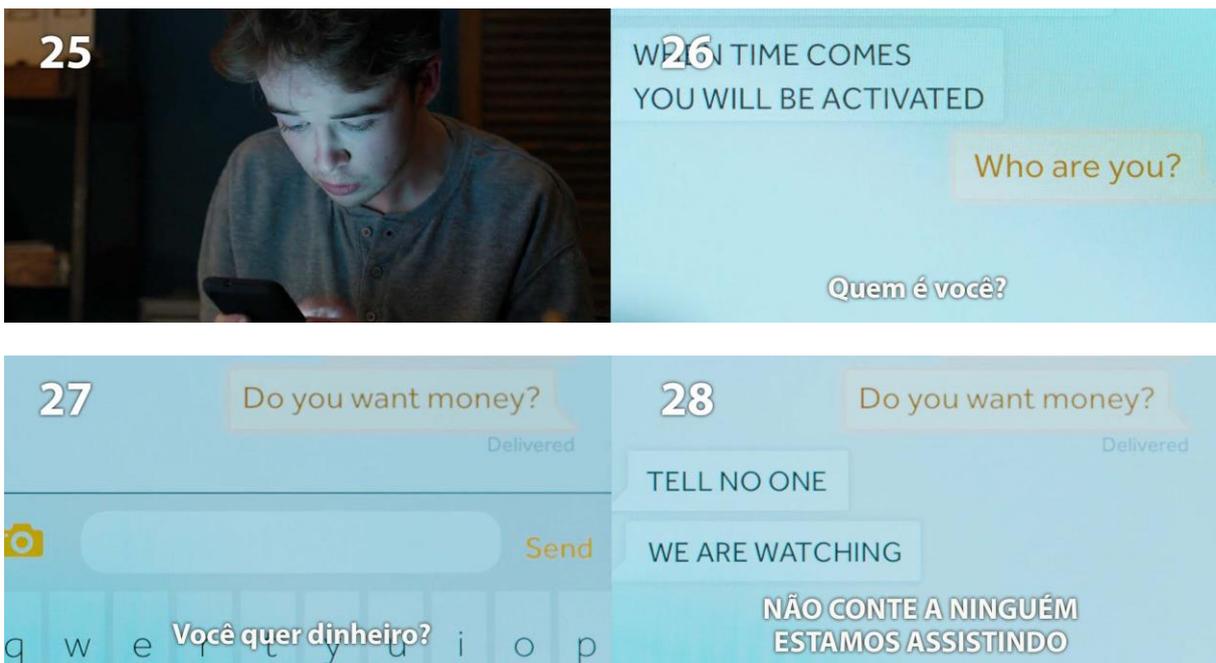
As ordens do desconhecido começam a chegar no celular de Kenny. “Deixe o GPS ligado e o celular carregado” (quadro 23). “Na hora, você será ativado” (quadro 24). A abreviação GPS, do inglês, inserida na língua portuguesa, significa *Global Positioning System* – Sistema de Posicionamento Global – e refere-se a um dispositivo de mapeamento por satélites que envia sinais capazes de serem captados por outros dispositivos – como *smarthphones*, computadores, *tablets*, ou qualquer outro aparato tecnológico – que os decodificam, obtendo informações de nossas localizações geográficas⁵².

⁵² "GPS - Sistema de Posicionamento Global"; Brasil Escola. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/geografia/gpssystema-posicionamento-global.htm>. Acesso em 7 de mai. 2020.



O poder e controle do *Big Other* geralmente é sorrateiro, como um sinal de GPS. Nós não nos damos conta de que ele está recebendo sinais de nossa privacidade, nos (per)seguindo e nos vigiando. Quando se tem ciência de seu funcionamento, as intimidades já foram roubadas e o controle passa a ser aplicado de forma mais danosa. Kenny será, desse momento em diante, monitorado sucessivamente. E terá de obedecer, pois estão com uma parte de sua vida que ele não gostaria que saísse das paredes de seu quarto.

As filmagens dessas cenas são expressivas, porque saem do foco no personagem para as telas do celular e do computador. É como se a tela tomasse forma e falasse. E ainda, mandasse as ordens a serem executadas. A tela do *smartphone* e do computador aparecem em *close-ups* indicando o diálogo entre Kenny e o chantagista. A cada palavra recebida por Kenny seu desespero aumenta. Até que ele pergunta “Quem é você” (quadro 26). “Você quer dinheiro?” (quadro 27). E a resposta que o jovem recebe é “Não conte a ninguém, estamos assistindo” (quadro 28).



A frase “o Grande Irmão está observando você”, se popularizou através do livro 1984 de George Orwell (2009), como um alerta aos sujeitos inseridos naquele contexto, observados constantemente pelo Estado. O termo passou a ser usado para incitar obediência, pois se as pessoas estão sendo observadas, podem ser punidas por seus atos de resistência. As punições impostas pelo Grande Irmão eram torturas, prisões e morte. A punição prometida a Kenny foi a ruína de sua imagem diante das pessoas que o conheciam. A masturbação, indicada como motivo da chantagem, nem parece ser tão grave, no entanto, não deveria sair de sua vida íntima. O desespero de Kenny deixa escapar que talvez tenha acontecido algo a mais em sua prática⁵³.

Nos próximos quadros, vemos um rapaz aterrorizado ao imaginar que estão assistindo todos os seus passos. Ele não ficaria tão angustiado se não soubesse da vigilância, embora ela já existisse. As janelas e a porta ainda são checadas por ele (quadros 29 e 30), e o rapaz apavorado se senta na cama e encolhendo-se (quadros 33 e 34) parece tentar se esconder do *Big Other*.

Compreendemos que é através de seu celular que a vigilância se intensificará, por meio de algoritmos que mapearão seus passos e ouvirão suas conversas. E não é mais uma vigilância despercebida e sorrateira, pois o conteúdo vexatório para Kenny, que deveria estar no campo do privado, agora está nas mãos de outras pessoas e ele precisa recuperá-lo.



⁵³ Kenny se masturbou vendo imagens de meninas menores de idade (nota do autor).



O *Big Other* enquanto ser oculto e obscurecido pela falta de ciência de sua presença, passa imperceptível, e é até bem vindo dependendo do trabalho que desempenha. Ele consegue retirar informações através de algoritmos inteligentes sem o menor empecilho, e Zuboff (2019) afirma que é esse seu objetivo inicial. Porém, começam a existir preocupações, quando se nota por algum motivo, que a vigilância não é mais um benefício, mas uma ameaça à sua privacidade e às suas escolhas.

As grandes empresas da *web*, fora da ficção, não demonstraram interesse, até o momento, em chantagear pessoas que compartilham conteúdos que elas consideram impróprio, ou ainda, de confiscar conteúdo pessoal sem uma boa razão – como a investigação de um crime. No entanto, as punições já existem, como por exemplo os bloqueios de acesso ao *Instagram* e ao *Youtube*, se eventualmente, compartilharem opiniões ácidas sobre qualquer assunto.

Zuboff (2019) afirma que, ao invés da tortura, reeducação ou conversão, o *Big Other* deseja nos exilar efetivamente de nosso próprio comportamento. É o que percebemos em Kenny, pois quando percebe que estava - e está - sendo observado, o rapaz muda seu semblante sereno (quadro 1), para um totalmente apavorado (quadro 35 e 36), seus modos naturais somem e o que surge é a sensação e vontade de desaparecer diante daquela experiência⁵⁴ (quadros 35 e 36).

⁵⁴ No entanto, Kenny não desaparece. Ele é obrigado a cumprir tarefas para os *hackers* (como roubar um banco) e lutar até a morte contra outras pessoas que também estão sendo chantagadas (enquanto lutam, um drone os filma). Mas isso tudo sem sucesso, pois todas as pessoas chantagadas no episódio, inclusive Kenny, são expostas na

FIFTEEN MILLION MERITS – RECORTE 4

O cenário onde se passa a narrativa ficcional de *Fifteen Million Merits* parece um prédio com divisões por andares de uma emissora de TV. São espaços contendo bicicletas e pequenos quartos, para pessoas que pedalam gerarem energia para manter funcionando um *reality show* chamado *Hot Shot*. As divisões nos prédios também representam divisões por camadas ou classes sociais, e o papel desempenhado por cada participante.

As pessoas que pedalam as bicicletas geram energia, porém, recebem em troca, pelo seu sacrifício e empenho, pontuação. Essa pontuação pode ser trocada por acessórios para o seu avatar em uma espécie de *second life*, acessórios para o quarto, comida, creme dental e ainda por um *ticket* para se apresentar no *Hot Shot* e não ser mais apenas um ciclista, mas tornar-se um cantor, um ator, um apresentador de sucesso etc.

Madsen é um dos membros que geram energia para o *show*. Ele herdou pontos de seu irmão que morreu há um ano – a narrativa não esclarece esse fato. O moço está nesse sistema há algum tempo. Por conta dos pontos que recebeu do irmão e de seu próprio desempenho, sua pontuação é alta. Não encontrando sentido nessa acumulação de pontos, ele consegue perceber as futilidades do sistema.

Madsen conhece, então, Abi Khan, uma jovem bonita, que acaba de chegar em seu andar. Ele se interessa pela moça e a ouve cantando no banheiro. Apaixona-se pela sua beleza e por sua voz doce. Madsen está rodeado de sentimentos e sensações artificiais, mas com Abi parece haver uma relação afetiva verdadeira. Ele deseja ajudá-la e decide gastar sua pontuação com algo que seja bom e gratificante: um *ticket* para que Abi cante no *reality show*.

A moça hesita, pois o *ticket* custa 15 milhões de “méritos” (pontos), um valor altíssimo que ela demoraria meses para conseguir, isso se gastasse quase nada com alimentação e higiene. Contudo, Madsen a convence a aceitar o *ticket* de presente. Ele compra o ingresso e presenteia Abi. Os dois seguem então para o último andar, onde acontece o *Hot Shot*. Lá Madsen recebe um carimbo de acompanhante – uma estrela preta na mão direita, o logotipo do programa.

Esses carimbos são marcas consideradas comuns para identificação. Atualmente são utilizados para indicar pessoas que estão participando de um *show*, caso precisem sair daquele

internet. A família de Kenny recebe uma mensagem com o vídeo do garoto masturbando-se e vendo fotos de crianças.

espaço, podendo retornar ao mostrar a marca para um responsável pelo controle de entrada. No entanto, trazendo um pouco da memória discursiva histórica para nosso trabalho, indivíduos já foram marcados durante a segunda guerra para indicar classificação social. A estrela preta na mão de Madsen sugere o pertencimento a um grupo – os “aptos” para comparecer ao *Hot Shot*.

Quando chamam Abi Khan para cantar, uma funcionária do programa entrega a ela uma bebida – Concordância – para que a moça consuma antes de entrar no palco, o consumo é obrigatório. Essa bebida a deixa atordoada e confusa e sua apresentação não impressiona os jurados, conhecidos pela acidez de seus comentários sobre as apresentações.

Esse tipo de júri está na memória discursiva também dos brasileiros por conta de programas como “*Show de Calouros*”, exibido por quase 20 anos na emissora de TV *SBT*, e o mais recente “*The voice*”⁵⁵, cujo formato foi importado dos holandeses para todo o mundo. Outro programa que ficou popular no Brasil, nesse mesmo formato, foi o “*Ídolos*”, que na Inglaterra se chamava “*Pop Idol*”. Utilizando a mesma configuração de *show* de auditório na narrativa, o episódio parece remeter à memória discursiva do espectador, principalmente em relação ao júri. As pessoas que vão se apresentar no *Hot Shot* demonstram um certo pavor em relação ao que os jurados podem lhes dizer de sua apresentação, e com Abi não foi diferente.

Um dos jurados incentiva Abi a parar de cantar, fala de sua beleza e sensualidade e propõe que ela faça parte do elenco de filmes eróticos da emissora. A moça está confusa, a bebida a deixou sem total controle de suas ações e seus sentidos estão desorganizados. Pressionada pelos jurados e pela plateia de avatares, Abi aceita. Ela sai do palco direto para o andar onde ficam as atrizes de filmes eróticos e Madsen fica enfurecido e transtornado.

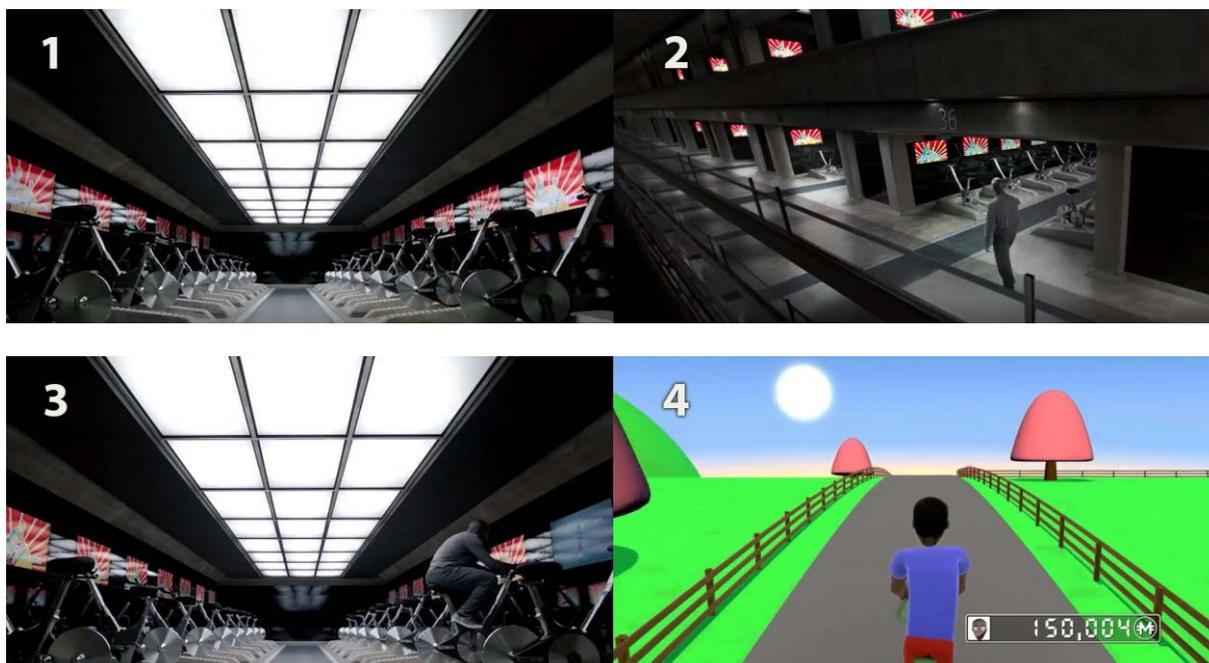
Entretanto, o rapaz cria um plano: ele quer chegar na frente dos jurados e ter a oportunidade de falar o que pensa. Assim, passa alguns meses empenhado em recuperar sua pontuação. Ele se aplica em adquirir “méritos” (pontos) no processo de gamificação imposto socialmente, afinal só pode ser ouvido quem possui os 15 milhões.

Após essa breve descrição do episódio, iniciaremos a análise textual discursiva no momento em que Madsen se empenha em conseguir pontuação para participar do *reality*. Nos quadros 1, 2 e 3, vemos Madsen dirigindo-se ao espaço onde ficam as bicicletas. Ele é o primeiro a chegar. Ainda é muito cedo, os outros ciclistas devem estar descansando.

⁵⁵ Disponível em: <[https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Voice_\(talent_show\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Voice_(talent_show))>. Acesso em 13 mai. 2020.

Uma das características da gamificação, já citada nesse texto, é o engajamento – a conexão pessoal com aquilo que o jogo pode proporcionar, o incentivo a pessoas para alcançarem suas metas, metas que elas próprias podem desconhecer (BURKE, 2015).

Madsen se engaja totalmente nesse ambiente de jogo após perder Abi para os filmes eróticos. Seu objetivo, de alguma maneira, era o de se vingar das pessoas que fizeram de Abi uma atriz de filmes eróticos. Tiraram dele a oportunidade de se relacionar com uma pessoa real, relação que aquela sociedade, com avatares e acessórios com aparência de satisfação e felicidade, nunca tinha lhe proporcionado.

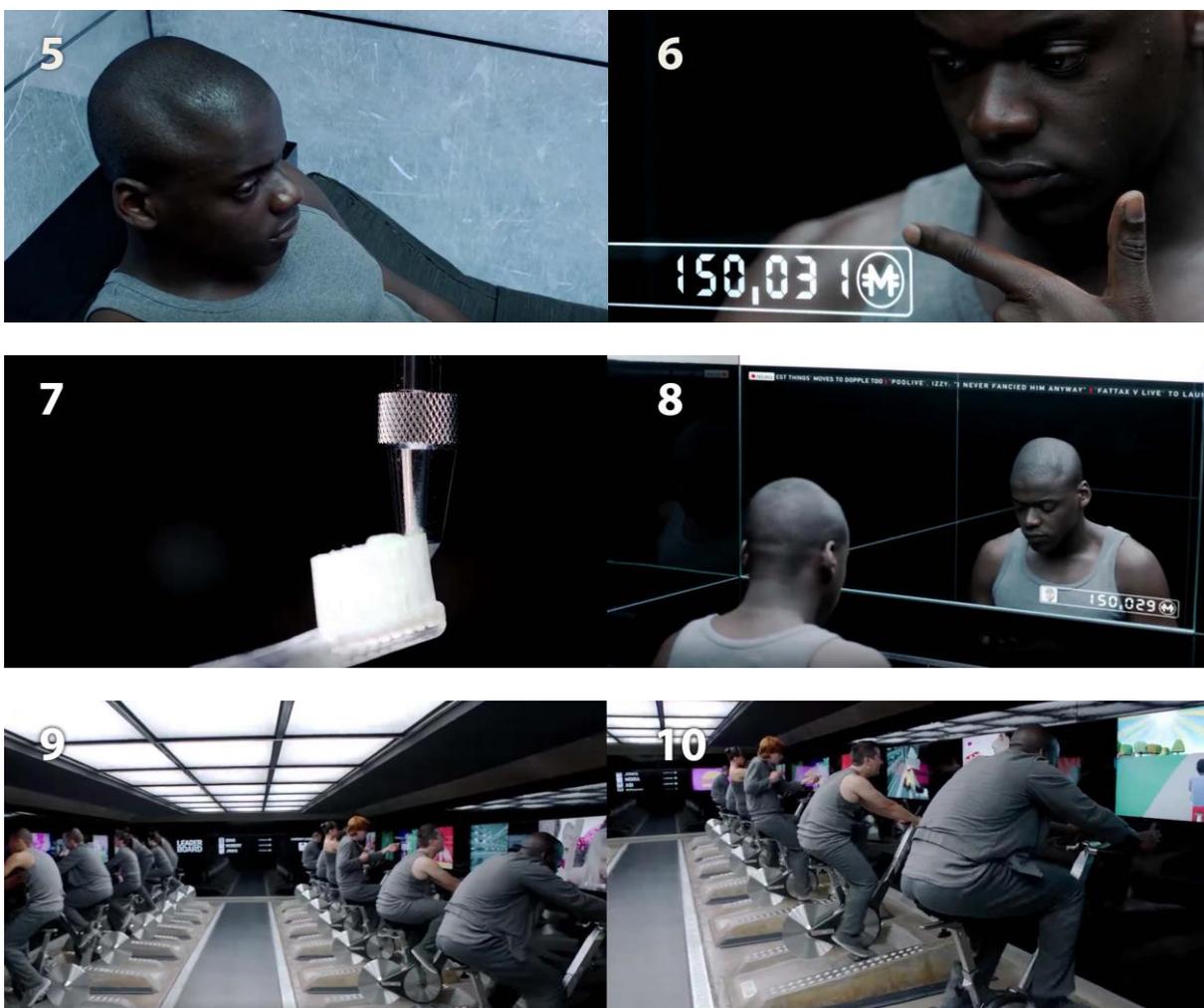


O empenho e objetivo de Madsen é sair dos 150 “méritos” que lhe restou (quadro 4) – após comprar o ingresso para Abi Khan participar do *Hot Shot* – para os 15 milhões que lhe colocarão frente a frente com os jurados. Para isso, ele precisa de um envolvimento com o jogo que nunca teve, pois anteriormente não se importava com sua pontuação, já que recebera pontos de seu irmão, e, até Abi chegar em sua vida, não encontrava motivos para gastar esses pontos.

Os méritos servem para que o competidor troque por algo que lhe interessa. A palavra mérito indica algo que foi adquirido com esforço pessoal e determinação, e destacou o competidor dos demais pelo seu próprio esforço. Burke (2015) afirma que os quadros onde se registram os pontos nas competições – os placares – disponibilizam o elemento de disputa. Os competidores entendem que precisam se esforçar para que, por competência pessoal, alcancem sem objetivo. Por esse motivo, a gamificação tem sido utilizada na educação, *marketing*,

páginas de rede social etc., visto que, competindo com outros participantes, vendo suas pontuações e desempenho, o engajamento no que se faz pode ser maior.

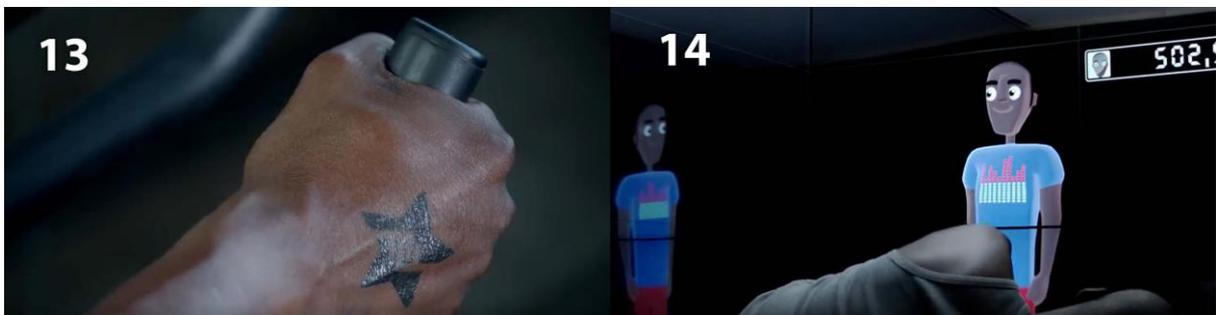
Nesse momento da narrativa, o sacrifício pessoal de Madsen para conseguir os 15 milhões de “méritos” é insano. Ele gasta pouco com higiene pessoal (quadros 6, 7 e 8) e nada com alimentação (quadro 15), comendo os restos de alimentos que seus colegas deixam sobre as mesas. A narrativa mostra o foco do personagem em aumentar seus pontos. Nos quadros 4, 11, 17, 19 e 20, vemos um crescimento gradual de sua pontuação e nos quadros que se intercalam a esses – quadros 5, 9, 10, 12 e 16 – Madsen está concentrado em canalizar todas as suas energias para conseguir seu objetivo.

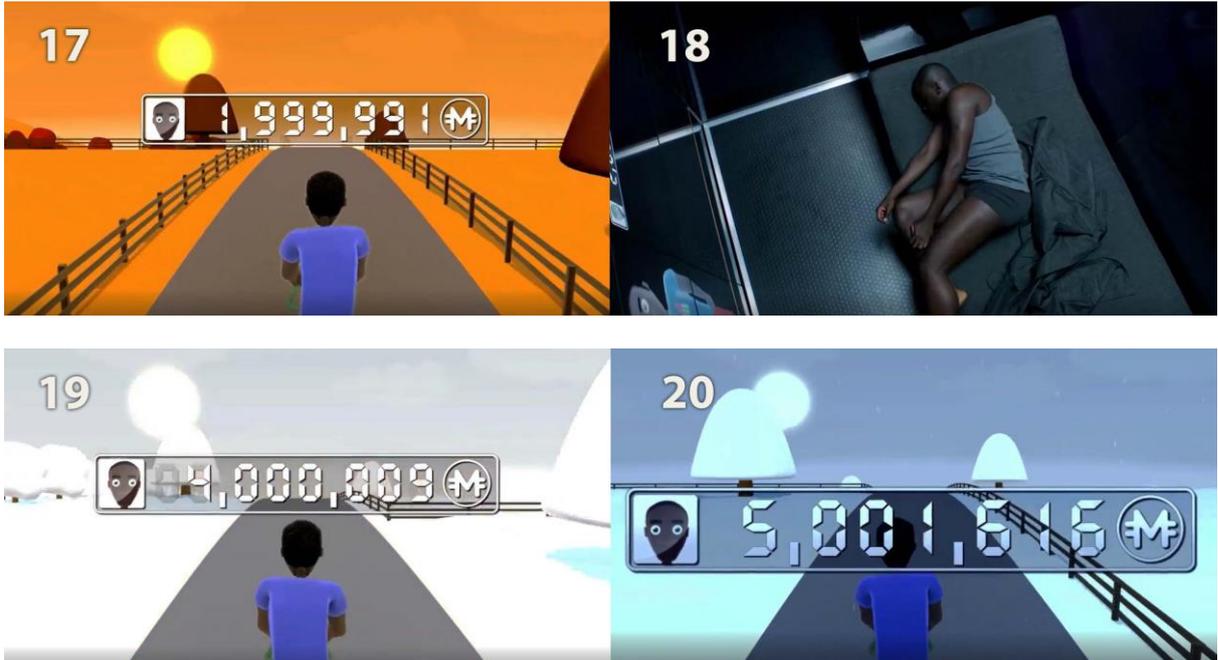




Partindo do pensamento de Kohn (1999), Madsen foi vítima do processo de punições e recompensas, como duas faces da mesma moeda, contidos no sistema de gamificação. Ele ofereceu o ingresso para Abi Khan, como um presente, uma recompensa. Com isso perdeu seus pontos e ainda recebeu a punição de ver a moça por quem se apaixonou tornar-se atriz de filmes eróticos.

O carimbo que Madsen recebeu em sua mão (quadro 13), quando foi acompanhar Abi, era um sinal visível da punição que recebeu, e também um sinal que o mantinha determinado e engajado a angariar pontos para também punir quem frustrou seus planos e o colocou nesse sistema – no caso, os jurados do *Hot Shot* – embora fique implícito no episódio que há uma rede de pessoas envolvidas para manter esse sistema em forma de jogo atuante.





McGonigal (2011) afirma que os jogos podem ser um canal de aprendizagem para lidarmos com problemas da vida real. A autora escreve sobre os benefícios dos jogos para o desenvolvimento cognitivo. No entanto, na narrativa de *Black Mirror*, percebemos que, após todo o empenho de Madsen para conseguir sua pontuação – entre momentos de estafa (quadro 18) e de energia total pedalando – quando o personagem alcança seu objetivo (quadros 21 e 22), para de pedalar, pois essa ação se torna sem valor.



Imediatamente, ele vai comprar o *ticket* para participar do *show*, que é seu objetivo (quadros 23 e 24). A motivação, nesse caso, diferente do que McGonigal (2011) acredita, não é o jogo, mas o que o jogo pode proporcionar. Não parece ser diferente na relação das pessoas com o jogo fora da ficção. Por esse motivo, Burke (2015) declara que o desafio de seu trabalho na área da gamificação é tentar manter as pessoas mais engajadas e motivadas possível. Mudar estratégias e melhorar as premiações pode ser uma alternativa de engajamento.



Notemos que a argumentação de Burke (2015) de que deixar as pessoas motivadas é um desafio – por isso precisa-se criar narrativas de engajamento – é real em *Fifteen Million Merits*. Verifiquemos a pontuação de Madsen quando ele adquire o ingresso (quadros 22, 25 e 26). Ela é 15.000,003. O personagem alcançou seu objetivo e parou de pedalar com o empenho e engajamento dos quadros anteriores.

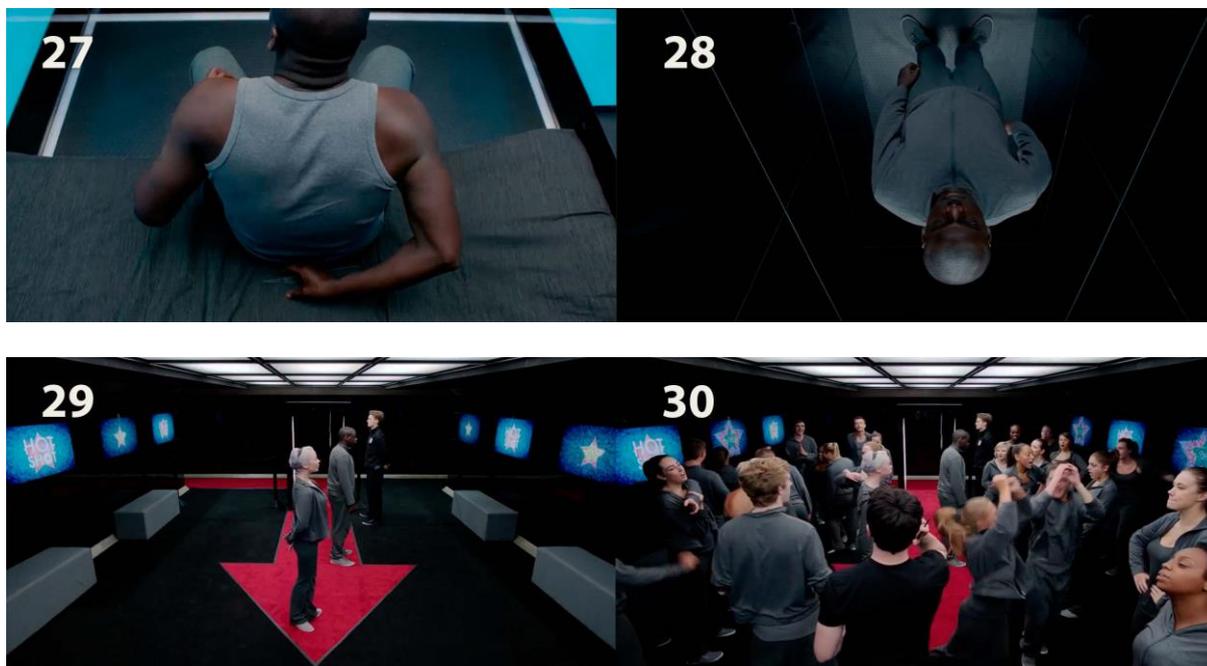


Da mesma forma, clientes de aplicativos, lojas ou produtos, se colocam diante da gamificação. O engajamento dura o tempo de a pessoa conseguir o brinde, o desconto, o prêmio etc. Por esse motivo que profissionais da área de Tecnologia da Informação como Burke (2015), desenvolvem estudos de como manter as pessoas motivadas a participar de metas gamificadas por empresas de produtos e serviços.

O autor cita a gamificação na rede social *Foursquare*, como uma maneira de evidenciar espaços como restaurantes, lojas, cafés etc. Ou seja, quando os clientes chegam a esses espaços são incentivados a marcar sua localização e convidar amigos que estejam nas imediações. Com isso, podem ganhar descontos em seu consumo nos restaurantes e bares ou brindes de produtos em lojas. No entanto, para manter os clientes marcando sua localização sempre que estiverem nesses espaços, as recompensas precisam ir melhorando gradativamente, para que eles não desistam do jogo e até deixem de frequentar o lugar.

Madsen abandona a bicicleta e a pontuação, pois não eram mais interessantes diante de ter alcançado seu principal objetivo – participar do *show*. Ele coloca um vidro quebrado no cócs da calça com a intenção de se defender se precisar (quadro 27) e segue para o último andar

(quadro 28). Na sala de espera para se apresentar no *Hot Shot*, encontra outros participantes, que, como ele, deveriam ter se esforçado bastante para comprar o ingresso.



No quadro 31, um dos funcionários do programa recebe uma ordem de chamar um étnico para se apresentar “Ah um étnico”. Por étnico podemos compreender uma pessoa que é fisicamente identificada por pertencer a um determinado povo ou cultura. Aqui entendemos que o *Hot Shot* possuía regras que poderiam se alterar de acordo com a audiência. Por que um participante com características étnicas? A apresentação não deveria ser por ordem de chegada? Percebemos, aqui, como as regras do programa estavam sujeitas ao desejo do público, cuja audiência estava sendo “monitorada” pela produção.



Por esse motivo, havia muitas brigas ali – na sala de espera (quadros 29 e 30). Muitas pessoas ficavam esperando sua vez durante dias, sem serem chamadas. A regra era fazer a audiência do *show* aumentar, não importava quem fosse se apresentar. Madsen pode ter sido chamado por uma “coincidência”, pois as pessoas não esperavam que ele se revoltasse contra o *reality*, já que durante meses foi um trabalhador assíduo, deixando-se controlar pelo sistema.

Antes de entrar no palco, outra funcionária aborda Madsen e diz: “Antes de continuar, precisa beber Concordância” (quadro 33), a droga que Abi Khan tomou e que a deixou confusa e sem domínio sobre suas ações. “Eu já tomei um lá atrás” (quadro 34), e Madsen mostra a caixa da bebida que ele guardou, de quando Abi se apresentou.



A palavra “concordância” expressa aceitação. À medida que o participante entra para se apresentar no *Hot Shot*, ele precisa aceitar o que os jurados decidirem para ele. Na maioria das vezes, não será o que ele imagina, como no caso de Abi que foi se apresentar para tornar-se cantora, e acabou, por indução dos jurados, como atriz de filme pornográfico. O nome da bebida – que podemos considerar na realidade uma droga que estimula a pessoa a concordar com a opinião do júri sobre seu talento ou habilidade, nas palavras de Foucault (1987) torna as pessoas e seus corpos dóceis – expressa que naquela sociedade as pessoas são instrumentos para manter o *show* funcionando, que é mais importante do que qualquer individualidade.

Beber essa droga seria mais uma espécie de punição pela recompensa de estar no *reality*. Chegar lá, obriga os participantes a cumprir essas regras. Eles devem pedalar compulsivamente para obter pontuação capaz de levá-los àquele momento, que pode mudar suas vidas. Porém, se não beberem aquela droga que os deixa vulneráveis não podem participar do *show*.

À espera de Madsen estão os três inimigos (quadros 35). Se fosse em um *game* de console ou de computador, poderíamos compará-lo ao momento em que o protagonista irá enfrentar o “chefão” – a pessoa perversa que colocou todos em apuros. Confrontamos a preparação de Madsen para estar no *Hot Shot* com a saga do herói presente na narrativa mitológica de um semideuses da cultura grega: ele perdeu as pessoas que amava, se sacrificou, se fortaleceu, elaborou uma maneira de conseguir justiça e chegou no momento que aguardava durante muito tempo (quadro 36): no entanto, isso também trará consequências.



Black Mirror perturba nosso imaginário quando nos apresenta uma narrativa como a de *Fifteen Million Merits*. A gamificação acontece nos espaços físicos ou virtuais? O espaço do *game* passa para o espaço físico e o que é virtualidade não é fictício, mas, por meio de símbolos e experiências, torna-se real de fato (CASTELLS, 1999).

A gamificação explora o engajamento, a ludicidade, o empenho, a reputação e a competitividade dos participantes. Por meio de punições e recompensas as narrativas construídas são capazes de envolver. O personagem apresentado nessa análise foi envolvido na narrativa, não somente pelo que poderia conseguir com sua pontuação, mas pela punição que recebeu por colocar a moça por quem se apaixonara em um sistema viciado. Após essa experiência de dor, ele se envolve na narrativa de fato, fazendo um “*turning point*” na narrativa, com um plano real para se vingar. Isso mostra que a gamificação pode ser manipulada de várias formas para engajar pessoas, mas nem sempre se sabe suas consequências sobre o sujeito que dela participa.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho surgiu de uma intensa observação da ficção de *Black Mirror*, com as reflexões de como essa ficção, em grande parte, já existe em nossa realidade. Compreender os aspectos da narrativa que escapam para o mundo real, ou seja, para o que existe de fato, tornaram essa pesquisa pertinente.

Analisando a série, percebemos que as sociedades disciplinares de Foucault (1999) estão, ainda, muito atuantes. As instituições de poder continuam utilizando-se de sua posição para regular e formatar os sujeitos. No entanto, entendemos que esse modelo social descrito por Foucault (1999) coexiste na contemporaneidade com os modelos descritos por Deleuze (2008) de sociedade do controle e de Han (2015) de sociedade do desempenho.

Modelos sociais apresentados por estes e outros pesquisadores permeiam a contemporaneidade e são responsáveis pelas constituições dos sujeitos na atualidade. A disciplina, o controle, o desempenho tornaram-se mais eficazes e atuantes com o desenvolvimento das tecnologias digitais. A *internet* pode ser considerada a referência para o aprimoramento da vigilância dos sujeitos, contudo, as câmeras de segurança, a telefonia móvel, os eletrodomésticos inteligentes, entre outras tecnologias, também possuem essa responsabilidade.

Em alguns de seus episódios, a narrativa de *Black Mirror* não faz nada além de demonstrar como as tecnologias digitais têm se tornado ponto central da vida humana. Os dispositivos que nos conectam ao ciberespaço ou que nos proporcionam segurança e conforto tornaram-se não apenas prioridade, mas necessidade. O *smartphone* tornou-se extensão do corpo humano, como propõe a teoria do sujeito pós-humano, em que o corpo pode ser aperfeiçoado, para vencer suas limitações.

As tecnologias digitais integram tanto a ficção da série quanto nossa realidade, dando-lhe formas de simulacros e simulações diversas, como as citadas no primeiro capítulo quando citamos a Disneylândia. Sem um aparato tecnológico de ponta, a terra do Mickey Mouse não pareceria tão encantada. Da mesma forma que sem a brilhantina eletrônica (BIRMAN, 2005), a imagem de pessoas, de comida, de lugares não seria tão atraente.

A metodologia desse trabalho não pretendia abordar exclusivamente a análise de conteúdo nos textos e nas imagens, mas transitar entre os efeitos de sentido provocados pela articulação da materialidade de ambos. Por isso, a metodologia aplicada foi a análise textual discursiva, que transita entre a análise de conteúdo e a análise do discurso, que permite trazer a relação dos textos e imagens com o contexto histórico e social que se relacionam.

Após um exaustivo contato com os recortes selecionados, a desmontagem, o estabelecimento de relações e a captação do novo emergente – que para nós refere-se à conexão dos recortes da série com a teoria desenvolvida estabelecendo relações de sentido – seguiu-se o processo de auto-organização, em que nosso recorte – antes parte de um todo – tornou-se uma unidade ordenada. Na compreensão das imagens foi aplicada a teoria de Souza (2001) sobre a policromia, que tenta retratar a amplitude da linguagem visual, sem atrelá-la totalmente ao verbal.

Ao longo do processo, a metodologia se mostrou adequada, já que efeitos de sentido emergiram da relação entre as imagens e os textos verbais na confluência com a teoria estudada, mostrando que realidade e ficção se articulam sobremaneira. O implícito e a policromia foram utilizados como procedimentos interpretativos para a compreensão dos recortes (verbais e imagéticos), articulando-se aos eixos temáticos selecionados. Assim, quando abordamos a vigilância sofrida pelos três personagens: Lacie Pound, nos dois primeiros recortes analisados; e Kenny e Bing Madsen, respectivamente, nos outros dois, compreendemos que a vigilância ativa na série muitas vezes pode passar despercebida pelo espectador, assim como o funcionamento do dispositivo da gamificação nas ações dos personagens. Lacie, muitas vezes, não parecia estar participando abertamente de um jogo.

Os cortes, ângulos e enquadramentos das cenas, que fazem parte também dos processos trazidos pela policromia, foram utilizados para que em alguns momentos o espectador se desse conta de que a atividade gamificada ou vigiada não era inocente, e a paleta de cores utilizada no episódio produziu efeitos de sentido contraditórios, impactando ou contradizendo a ação das personagens, como a paleta de *Nosedive* que demonstra uma positividade que a narrativa descontrói.

Atualmente muitas pessoas se sentem seguras na presença de dispositivos que gravam imagens ou emitem sinais de sua localização, no entanto, aos poucos, começam a perceber que estão perdendo sua privacidade. Tudo o que fazem pode se tornar conteúdo digital e sair da vida privada para o âmbito público. Não há solidão nem quando ela é desejada.

A vigilância provocada na atualidade pelo avanço das tecnologias digitais, através do uso em massa de *smartphones* com aplicativos - que são criados com o intuito de dar conta das demandas da vida moderna - tem concedido à humanidade os benefícios que almejam, mas os malefícios que prefeririam deixar distantes.

Câmeras pelos condomínios marcam a data e a hora que saímos de nossas residências e câmeras nas ruas e denunciam se o carro que trafegava naquele momento é o nosso, captando imagens de identificação da placa. Passar no supermercado significa ser filmado pelas câmeras de segurança e, no trabalho, se seu computador está ligado, há um histórico que demonstra quanto tempo você trabalhou realmente no sistema da empresa, e quanto tempo ficou passeando em sites de *e-commerce*, por exemplo. A vigilância na sociedade disciplinar era danosa, mas, atualmente, os “olhos” estão por todos os lados. Não uma teletela (ORWELL, 2009), mas uma lente de contato (*Nosedive*) acoplada ao seu corpo, que você leva para todos os lugares – seu *smartphone*.

Os sujeitos se submetem à vigilância, algumas vezes por ignorância, pois o processo de espreita do *Big Other* (Zuboff, 2015) ainda é profundamente obscuro. Muitas pessoas não compreendem que o que postam nas redes sociais pode ter repercussão mundial. Alguns se regozijam com isso, pois uma narrativa engraçada pode render uma agradável fama momentânea. Para outros, no entanto, os holofotes podem ser vergonhosos e acabar com sua imagem no mundo real. Interessante notar que na ficção e na vida real há a aderência das regras para participar da vida digital. Muitas vezes, para o *Big Other* passar despercebido, quem entra em cena é a gamificação.

O sistema capitalista compreendeu que tentar empurrar produtos e serviços para os clientes consumidores é o pior investimento. Então a ideia é criar demandas lúdicas, com narrativas descontraídas e competitivas, que podem – principalmente – recompensar pelo êxito alcançado. Ganhar dinheiro para as necessidades pessoais trabalhando é um processo árduo, então, ganhar produtos ou serviços sem precisar gastar o próprio dinheiro virou um tipo de “fetiche”. Os 10% de descontos que os aplicativos de taxi oferecem em cada viagem para quem indicar amigos se multiplicam com as indicações. Dependendo do empenho em inserir pessoas no aplicativo, a recompensa aumenta.

Os *videogames* dos anos 80 e 90 pareciam menos atuantes na subjetividade do que os de agora, com a possibilidade de se jogar *on-line*, e competir com pessoas do mundo inteiro. O estímulo para que a competição não acabe cresceu, e os *gamers* estão muito mais engajados

jogando muitas horas diárias, partilhando suas experiências, aprendendo como vencer os obstáculos, passar as fases, isso tudo em equipes.

Potencialmente os jogos não podem ser bons nem ruins em si mesmos, mas a maneira que nos utilizamos deles pode causar rupturas sociais, distanciamento, falta de empatia, distorção da realidade etc. Também a privação dos *games* durante toda a vida parece inevitável, até porque a temática do *game* através da gamificação se expandiu para lugares onde antes os jogos eram mal vistos, como na educação, por exemplo.

Professores (como eu) percebem que quando uma competição é lançada em aula com regras bem definidas e premiação estabelecida, o engajamento dos alunos na aula é maior. Não podemos negar os bons efeitos para alcançar um objetivo, o que a gamificação possui. No entanto, não desconsideramos que, vencidos os obstáculos impostos no início da competição, se houver o desejo do professor, da empresa, da escola, em manter os participantes atuantes, haverá a necessidade de criar novos obstáculos e estabelecer novas regras que prendam a atenção por mais algum tempo. Acontece que o tempo que os participantes ficam engajados no jogo é delimitado pelo grau de dificuldade das regras e fases que o jogador deve passar. Se um jogador vence a fase mais difícil, abrem-se as portas para que novos jogadores avancem essa linha e a gamificação termine ou fique desinteressante.

A visão de Kohn (1999) de que as punições e recompensas são a face da mesma moeda pode não se aplicar nem na ficção nem na realidade. Ora, se Lacie tivesse recebido a mesma oportunidade de Madsen (*Fifteen Million Merits*) – que, após falar para os jurados tudo o que pensava, ganhou um programa na emissora do *Hot Shot*, no qual poderia expressar tudo que desejava sobre aquele sistema –, ela não teria sido presa por invadir o casamento de Naomi, com a baixa pontuação que adquiriu tentando chegar ao evento.

Lacie realmente foi punida, perdeu seus direitos de “cidadã” naquela sociedade, enquanto Madsen foi recompensado pela sua coragem em desafiar o sistema. Tanto Madsen quanto Lacie desafiaram o sistema, mas um recebeu recompensa, enquanto a outra, punição. A maneira que as narrativas finalizam nesses dois episódios, com indícios de gamificação, é completamente diferente.

No caso de *Shut up and dance*, Kenny não desafia o sistema, ele obedece, pois estão com imagens de sua vida particular. O que não percebemos até o final do episódio é que não há possibilidade de recompensas – isso também acontece em outras narrativas da série – pois

existe um justiceiro – que pode ser o *Big Other* - desejando vingar-se de rapazes como Kenny, que se masturbam vendo fotos pornográficas de adolescentes e crianças.

As narrativas de *Black Mirror* contribuem para uma análise da constituição dos sujeitos em uma sociedade transpassada pelas tecnologias digitais. Elas criam um ponto de estresse na vida das personagens, momento em que os simulacros para conseguir pontuação – que envolvem vigilância e gamificação – deixam de existir para eles. É quando o personagem se depara com a realidade mais cruel, dando-se conta de que, por mais que se esforce, não pode mudar a sociedade em que vive.

Os episódios terminam quase sempre com um gosto amargo de conformismo. Ainda que os personagens apresentem práticas de resistência (FOUCAULT, 1987; 1999), acabam absorvidos pelo sistema. O roteirista e produtor de *Black Mirror*, Charlie Brooker critica, através de *Black Mirror*, os sujeitos constituídos e completamente absorvidos na contemporaneidade pelas tecnologias digitais. Ele, de alguma forma, critica nossas ações de resistência, quase sempre fracas e inconstantes, uma vez que, dependendo daquilo que pode nos beneficiar, aceitamos vigilância e controle.

Analisar os recortes da série nos apontou, talvez, uma hipocrisia social, na qual os sujeitos inseridos nas tecnologias digitais estão aceitando viver. Em alguns quadros que analisamos, notamos que nem sempre os dizeres condiziam com a ação do personagem, havia um imenso fingimento, uma simulação de sentimentos e ações que fazem o espectador – cada sujeito - sentir um certo mal-estar e pensar sobre essa “realidade” forjada.

Brooker admite que as ficções que escreveu e dirigiu poderiam ser consideradas absurdas em 2010 (ARNOFF, 2018). No entanto, depois de uma década, elas não parecem mais tão absurdas assim – considerando os constantes *upgrades* de aplicativos, que têm deixado ficção e realidade um tanto equivalentes. Concluímos, então, com as análises realizadas nesse projeto, que ficção e realidade se mesclaram, de modo que a ficção nos ajudou nas reflexões sobre as relações atuais dos sujeitos com as tecnologias.

A constituição subjetiva sem as tecnologias digitais na contemporaneidade pode ser tão improvável quanto uma pessoa não ter contato com *games* durante toda a vida. As demandas atuais nos obrigam a possuir um *smartphone* que tenha determinado aplicativo por conta de nossos empregos e papéis sociais. Um funcionário que não está inserido no grupo de mensagens de texto criado pela firma em que trabalha, simplesmente está à parte da realidade. Somos

impelidos para as tecnologias digitais e não mais por lazer, mas, muitas vezes, por obrigação, necessidade e pelo fato de que nossa existência está completamente atrelada a elas.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é contemporâneo?** e outros ensaios. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó, SC: Argos, 2009.

ANDRADE, Eliane Righi de; SANTOS, Maria Fernanda Guimarães dos. Gamificação e vigilância na constituição da subjetividade contemporânea: a (não) ficção na série Black Mirror. **Guavira Letras**, Três Lagoas/MS, v. 14, n. 28, p. 49-64, set./dez. 2018. Disponível em: <<http://websensors.net.br/seer/index.php/guavira/article/view/743/522>>

BARBISAN, Leci B.; TEIXEIRA, Marlene. Polifonia: origem e evolução do conceito em Oswald Ducrot. In: **Organon** – Revista do Instituto de Letras da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, v. 16, n. 32/33, p. 161-180, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Tradução Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Antropos, 1991.

BIRMAN, Joel. **O mal-estar na atualidade**. A psicanálise e as novas formas de subjetivação. 5.ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

BURKE, Brian. **Gamificar**: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. Tradução Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CAREGNATO, Rita Catalina Aquino; MUTTI, Regina. **Pesquisa qualitativa: análise de discurso versus análise de conteúdo**. Revista texto contexto enfermagem. vol.15, n.4, p.679-684, 2006.

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede**. tradução: Roneide Venâncio Majer; atualização para 6ª edição: Jussara Simões – (A era da Informação: economia, sociedade e cultura; v.1) São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CINNAMON, Jonathan. **Social injustice in surveillance capitalism**. *Surveillance & society* 15(5): 609- 625, 2017

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Tradução de Peter Pál Pelbart. São Paulo: Editora 34, 7.ed., 2008.

DUCROT, O. **O Dizer e o Dito**. São Paulo, Pontes, 1987.

DUFOUR, Dany-Robert. **A arte de reduzir as cabeças**. Sobre a nova servidão na sociedade ultraliberal. Tradução: Sandra Regina Felgueiras. Rio de Janeiro: Companhia de Freud, 2005.

FOUCAULT, Michel. **A Hermenêutica do sujeito**. Curso do Collège de France, 1981 – 1982 Tradução de S. T. Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

FOUCAULT, Michel. **Ditos e escritos**. Estética: literatura e pintura, música e cinema. Tradução de Inês Autran Dourado Barbosa. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 4. ed, 2015.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I: a vontade de saber**. Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. 13. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1999.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Org. Roberto Machado. Tradução de Roberto Machado. Rio de Janeiro: Graal, 1996.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da Biopolítica**. Tradução Eduardo Brandão. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e punir: nascimento da prisão**. Tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis: Vozes, 1987.

FRANCA, Leonel. **A crise do mundo moderno**. São Paulo: Agir Editora, 1951.

FREEDMAN, J.L; FRASER, S.C. Compliance without pressure: the foot-in-the-door technique. *Jornal of Personality and Social Psychology*, vol. 4, n°2, p. 195-202, 1966.

FURLIN, Neiva. **É possível uma sociologia do sujeito? Uma abordagem sobre as teorias de Foucault e Touraine**. Porto Alegre, ano 14, no 29, jan./abr. 2012, p. 274-311.

GIBSON, William. **Neuromancer**. Tradução Fábio Fernandes. 5 ed. São Paulo: Aleph, 2016.

GREGOLIN, Maria do Rosário. O acontecimento discursivo na mídia: metáfora de uma breve história do tempo. In: *Discurso e mídia: a cultura do espetáculo* [organizado por] São Carlos: Claraluz, 2003.

GUATTARI, Felix; ROLNIK, Suely. (1996). **Micropolítica: cartografias do desejo**. Petrópolis: Vozes.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da transparência**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2016.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Tradução de Enio Paulo Giachini. Petrópolis: Vozes, 2015.

HARARI, Yuval. **Homo Deus: uma breve história do amanhã**. 1 ed. Israel: Harvill Secker, 2016.

HASSLER, Donald M; WILCOX, Clyde. **New boundaries in political science fiction**. University of South Carolina Press: 2008, p. 75–76.

HAYLES, N. Katherine. **How we become posthuman: virtual bodies in cybernetics, literature and informatics**. Chicago: The University of Chicago Press, 1999.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2000

LIMA, Mariana. Como em episódio da série ‘Black Mirror’, China vai dar notas a cidadãos. **O Estado de S. Paulo**. 2018. <<https://link.estadao.com.br/noticias/cultura-digital,como-em-episodio-da-serie-blackmirror-china-vai-dar-notas-a-cidadaos,70002268857>>. Acesso em: 18 mai. 2020.

LUPTON Ellen, PHILLIPS Jennifer Cole. **Novos fundamentos do design**. Tradução: Cristian Borges. São Paulo: Cosac Naify, 2008

MACHADO, Débora Franco. **Mediações algorítmicas: o poder de modulação dos algoritmos do Facebook**. 2018. Disponível em <<http://revistaseletronicas.fiamfaam.br/index.php/recicofi/article/view/703/559>> Acesso em 13 mai. 2020.

MANSANO, Sonia Regina Vargas. Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade. **Revista de psicologia da UNESP**. Assis, SP, n.8(2), p. 110-117, 2009.

MARTINS, Nelson. **A imagem digital na editoração**. Rio de Janeiro: Senac Nacional, 2009.

MCGONIGAL, Jane. **Reality is broken: Why games make us better and how they can change the world**. New York: The penguin pass, 2011.

MORAES, Roque. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Revista ciência e educação**. Bauru, SP, v.9, n.2, p.191-211, 2003.

MORAES, Roque.; GALIAZZI, Maria do Carmo. Análise textual discursiva: processo reconstrutivo de múltiplas faces. **Ciência e educação**, v.12, n.1, p.117-128, 2006.

NETFLIX. **Black Mirror**. Disponível em: <<https://www.netflix.com/br/>>. Acesso em: 05 mai. 2019.

ORLANDI, Eni. **As Formas do Silêncio**. 6 ed. Campinas: UNICAMP Editora, 2007.

ORWELL, George. **1984**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

RAPHAEL, René; XI, Ling. “**Crédito Social**”: a China ranqueia os cidadãos. 2019
<<https://outraspalavras.net/mercadovsdemocracia/disciplinar-e-punir-o-credito-social-chines/>> Acesso em 13 mai. 2020

ROSE, Nicolas. **Inventando nossos eus**. In Silva, T.T. da. Nunca fomos humanos. Belo Horizonte: Autêntica, 2001a, p.139-204.

RÜDIGER, Francisco. **Breve história do pós-humanismo: Elementos de genealogia e criticismo**. Disponível em <<https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/145/146>>. Acesso em 13 de mai. 2020.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Pós-humano - por quê?** Revista USP, São Paulo, n.74, p.126-137, junho/agosto 2007.

SCHWINGEL Samara. **Entenda o sistema de crédito social planejado pela China**. Disponível em <<https://www.poder360.com.br/internacional/entenda-o-sistema-de-credito-social-planejado-pela-china/>>Acesso em 01 mai. 2020.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**. A intimidade como espetáculo. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SINGH, Ajay. Prolepticon: Anticipatory Citizen Surveillance of the Police. **Surveillance & Society** 15(5): 676-688, 2017.

SOUZA, Tania Conceição Clemente. Discurso e imagem. Perspectivas de análise não verbal. **2o Colóquio latinoamericano de analistas del discurso**. La Plata e Buenos Aires, agosto/1997.

SOUZA, Tania Conceição. Clemente de. A análise do não verbal e os usos da imagem nos meios de comunicação. **Revista Rua**. Campinas, 7: 65-94, 2001. Disponível em <<https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/rua/article/view/8640721/8262>> Acesso em 01 mai. 2020.

TOURAINÉ, Alain. **Pensar Outramente: o discurso interpretativo dominante**. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.

WERBACH, Kevin; DAN Hunter. **For the win: how game thinking can revolutionize your business**. Philadelphia: Wharton Digital Press, 2012.

ZICHERMANN, G.; CUNNINGHAM, C. **Gamification by Design – Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps**, 2011.

ZUBOFF, Shoshana. Big other: surveillance capitalism and the prospects of an information civilization. **Journal of information technology**, Cambridge, MA, USA, v. 30, p. 75–89, 2015.

ZUBOFF, Shoshana. **The age of surveillance capitalism**. The fight for a human future at the new frontier of power. New York: Public Affairs Hachette Book Group, 2019.