

**UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS
MESTRADO EM COMUNICAÇÃO E LINGUAGENS**

SANDRO LIMA RODRIGUES

**REDES SOCIAIS E CIDADANIA NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL
– ANÁLISE DE TRÊS OBRAS: *AOS TEUS OLHOS*, *NERVE* E
QUEDA LIVRE (EPISÓDIO DE *BLACK MIRROR*)**

CURITIBA

2022

SANDRO LIMA RODRIGUES

**REDES SOCIAIS E CIDADANIA NA PRODUÇÃO AUDIOVISUAL
– ANÁLISE DE TRÊS OBRAS: *AOS TEUS OLHOS*, *NERVE* E
QUEDA LIVRE (EPISÓDIO DE *BLACK MIRROR*)**

Dissertação aprovada pela Banca de Defesa para obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Linguagens do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Linguagens – PPGCOM-UTP.
Orientadora: Denize Correa Araujo, PhD

CURITIBA

2022

Dados Internacionais de Catalogação na fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

R696 Rodrigues, Sandro Lima.

Redes sociais e cidadania na produção audiovisual -
análise de três obras: Aos teus olhos, Nerve e Queda Livre
(Episódio de Black Mirror) / Sandro Lima Rodrigues; orientadora
Profª. Drª. Denize Correa Araújo.

89f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná
Curitiba, 2022

1. Cidadania. 2. Comunicação. 3. Redes sociais.
4. Cultura digital. 5. Ambiente virtual. I. Dissertação (Mestrado)
– Programa de Pós-Graduação em Comunicação e
Linguagens/Mestrado em Comunicação e Linguagens. II. Título.

CDD – 302.4

Bibliotecária responsável: Heloisa Jacques da Silva – CRB 9/1212

AGRADECIMENTOS

Com a máxima vênia, inicio este importante e indispensável protocolo, relembro as dificuldades enfrentadas pelos aspirantes a mestres no ano letivo de 2020, sobretudo nós, os calouros do respectivo ano. A pandemia trouxe consigo ainda mais adversidades para aqueles que iniciavam uma nova e intensa jornada acadêmica e para os pesquisadores que tiveram a dura missão de progredir com suas pesquisas enquanto ao mesmo tempo buscavam prevenção para proteger a própria vida. Entre um avanço e outro nas pesquisas, alguns, como eu, foram contaminados, perderam entes queridos e amigos, tendo que lidar com perdas, cicatrizes sociais e sequelas enquanto buscavam forças físicas, mentais e financeiras para seguir em frente. Quero dedicar a conclusão desta missão primeiramente aos colegas que por algum motivo, extremamente plausível e lamentável, foram forçados a interromper este sonho acadêmico e não puderam concluir esta missão. Por eu ter contraído o vírus em 2020 no auge da pandemia, passar por inúmeras dificuldades físicas e momentos de incerteza sobre o futuro deste projeto, quero humildemente dedicar este documento a vocês, colegas guerreiros e desejar do fundo do meu coração, que nos encontremos em futuras e conclusivas pesquisas. E que assim seja um até breve!

Em meio a todos os percalços nos últimos dois anos, minha família foi fundamental para a conclusão deste sonho acadêmico. Em especial, o meu muitíssimo obrigado à minha mãe e minha esposa pelo apoio incondicional nos momentos mais difíceis. Estendo a minha máxima gratidão à minha orientadora, Dra. Denize Araujo, por sua competência absoluta e sua dedicação irrestrita com este que vos escreve. Agradeço também a compreensão especialmente aos professores de todas as disciplinas cursadas e da coordenação. Pelas contribuições relevantes, segue meu agradecimento aos membros das Bancas de Qualificação e Defesa, Drs. Fernando Botto e Marcelo Carvalho.

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo geral abordar a contribuição do cinema nas relações comportamentais de cidadania, especificamente no que diz respeito ao uso das redes sociais digitais, sob a percepção de atitudes contemporâneas de tornar público e acessível o modo de pensar, agir, se exibir, crenças, opiniões e exposições íntimas, sejam elas físicas ou ideológicas e também a maneira como são percebidas as reações ao conteúdo disponibilizado em uma sociedade em rede. O tema se justifica pela importância das representações audiovisuais de comportamentos que se diferenciam dos exibidos em décadas anteriores ao surgimento das redes sociais que incentivaram atitudes que questionam o tema da cidadania. O *corpus* desta pesquisa conta com filmes que abordam a temática. O filme ficcional “Aos teus olhos”, de 2018, aborda o “linchamento virtual”, uma prática comum nas redes sociais e que muitas vezes fere os legítimos direitos e deveres de um cidadão. O filme “Nerve”, de 2016, uma obra de ficção, relata os conflitos pessoais de jovens que, por meio de um comportamento exibicionista, buscam popularidade e aceitação no seu ciclo social. E, por fim analisa-se o episódio “Queda Livre”, da terceira temporada da série “*Black Mirror*” (2016). O objetivo específico da dissertação é analisar as características dos conceitos de cidadania nos tempos atuais, avaliando e elencando fatores exibidos no *corpus* da dissertação. A hipótese é que o audiovisual tem acompanhado e procura questionar o ambiente virtual que potencializou disposições pré-existentes em sociedade. O referencial teórico inclui pesquisas e conceitos partindo dos estudos de Thomas Humphrey Marshall (1967), com os seus três elementos: civil, social e político.

Palavras-chave: cidadania, comunicação, redes sociais, cultura digital, ambiente virtual

ABSTRACT

This dissertation has as general objective to analyze the contribution of cinema in the behavioral relations of citizenship, specifically regarding the use of digital social networks, under the perception of contemporary attitudes of making public and accessible the way of thinking, acting, showing off beliefs, opinions and intimate exposures, whether physical or ideological, as well as the way in which reactions to content available in a networked society are perceived. The theme is justified by the importance of audiovisual representations of behaviors that differ from those shown in decades prior to the emergence of social networks that encouraged attitudes that question the issue of citizenship. The corpus of this research has films that address the theme. The fictional film “In Your Eyes”, from 2018, addresses “virtual lynching”, a common practice on social networks that often violates the legitimate rights and duties of a citizen. The 2016 film “Nerve”, a work of fiction, reports the personal conflicts of young people who, through exhibitionist behavior, seek popularity and acceptance in their social cycle. And, finally, the episode “Fall Free”, from the third season of the series “Black Mirror” (2016) is analyzed. The specific objective of the dissertation is to analyze the characteristics of the concepts of citizenship in the current times, evaluating and listing factors displayed in the *corpus* of the dissertation. The hypothesis is that audiovisual has followed and seeks to question the virtual environment that potentiated pre-existing dispositions in society. The theoretical framework includes research and concepts based on the studies of Thomas Humphrey Marshall (1967), with its three elements: civil, social and political.

Keywords: citizenship, communication, social networks, digital culture, virtual environment

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p. 07
CAPÍTULO 1: FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	
1.1 Cidadania e democracia	p. 12
1.2 Crise na cidadania, <i>mass media</i> e internet	p. 15
1.3 Sociedade em rede, cidadania digital e crise das instituições	p. 19
1.4 O hiperespetáculo e os malefícios das redes sociais	p. 22
1.5 Individualismo, hedonismo e narcisismo na modernidade líquida	p. 26
1.6 “Efeito manada”, individuação e violência nas redes sociais	p. 29
CAPÍTULO 2: OS CONFLITOS SOCIAIS EM <i>AOS TEUS OLHOS</i>	p. 32
CAPÍTULO 3: RELAÇÕES SOCIAIS EM <i>NERVE</i>	p. 43
CAPÍTULO 4: DISSONÂNCIA DE CIDADANIA EM <i>QUEDA LIVRE</i>	p. 65
CAPÍTULO 5: ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE AS TRÊS OBRAS	p. 79
CONSIDERAÇÕES FINAIS	p. 82
REFERÊNCIAS	p. 85

INTRODUÇÃO

O surgimento das redes sociais, bem como a evolução tecnológica destas redes nas duas últimas décadas, tem proporcionado às pessoas um acesso imediato e interativo ao grande fluxo de informações e de conteúdos que circulam nos ambientes virtuais. As relações humanas em sociedade passaram a ter características distintas que possivelmente evidenciam comportamentos específicos de uma sociedade moderna que passa a interagir coletivamente nos ambientes virtuais em rede. O cinema contribui diretamente para que possamos compreender, em relatos ali exibidos, padrões temporais de comportamento do ser humano, bem como suas relações em sociedade. Este estudo, através das obras audiovisuais previamente selecionadas, tenciona abrir uma janela que nos permita compreender como o cinema percebe a cidadania nos tempos atuais, em que as redes sociais digitais desempenham grande papel no que diz respeito aos aspectos comportamentais humanos, relativos ao convívio em sociedade, à compreensão atual sobre direitos e deveres, bem como o papel do cidadão nas suas relações sociais.

A presente dissertação tem como objetivo geral abordar a contribuição do cinema nas relações comportamentais de cidadania, sob a percepção de atitudes contemporâneas de tornar público e acessível o modo de pensar, agir, se exibir, crenças, opiniões e exposições íntimas, sejam elas físicas ou ideológicas, e também a maneira como são percebidas as reações ao conteúdo disponibilizado em uma sociedade em rede. O tema se justifica pela importância das representações audiovisuais de comportamentos que se diferenciam dos exibidos em décadas anteriores ao surgimento das redes sociais que incentivaram atitudes que questionam o tema da cidadania. A discussão aqui é compreender, nos tempos atuais, a relação do cinema com os conceitos de cidadania na sua evolução natural e modernidade, em que obras cinematográficas que retratam os tempos modernos deverão evidenciar padrões de comportamento que geram distorções conceituais sobre cidadania, conflitos, incoerências, entre outras reações que resultam em uma incompreensão de direitos e deveres e do papel do cidadão nas suas relações sociais.

Os objetivos específicos desta pesquisa são: identificar nas três obras audiovisuais selecionadas comportamentos específicos da sociedade em um ambiente virtual; compreender as relações de cidadania com o comportamento

atual da sociedade em rede conforme retratado pelas obras em questão; analisar as correlações entre as obras do *corpus*, apresentando as contribuições distintas e complementares entre elas; por meio dos filmes analisados, avaliar o cenário contemporâneo e verificar eventuais mudanças comportamentais nas relações comunicacionais de cidadania.

O *corpus* desta pesquisa conta com três audiovisuais que abordam a temática, selecionados dentre os diversos enredos contemporâneos ficcionais que têm representado atitudes e comportamentos capazes de questionar a validade e o entendimento da cidadania. O filme ficcional *Aos teus olhos*, de 2018, aborda o “linchamento virtual”, uma prática comum nas redes sociais e que muitas vezes fere os legítimos direitos e deveres de um cidadão. O filme *Nerve*, de 2016, uma obra de ficção, relata os conflitos pessoais de jovens que, por meio de um comportamento exibicionista, buscam popularidade e aceitação no seu ciclo social, mas com isso estão sujeitos a todo tipo de manipulação, e mesmo do risco de ficar à mercê do sadismo anônimo das massas. O episódio *Queda Livre*, também de 2016, aborda uma sociedade pós-contemporânea na qual todo e qualquer encontro do real reflete no virtual, por conta de uma cidadania digital que pontua os indivíduos em cada interação social.

Tão importante quanto os resultados desta pesquisa está a possibilidade imediata de interagir e se manifestar sobre esses conteúdos e informações publicadas por terceiros, ou seja, o ambiente virtual informa ao indivíduo o que aconteceu ou está acontecendo, seja na rua em que mora ou do outro lado do mundo, permitindo também que o mesmo, em caráter facultativo, manifeste-se sobre aquele conteúdo no mesmo ambiente ali publicado. A partir disso, as pessoas que frequentam estes ambientes virtuais passam a ter acesso a um novo modelo de relações humanas e convívio social. Conforme José Manuel MORAN (2000, p.11) “todos estamos experimentando que a sociedade está mudando nas suas formas de se organizar, de produzir bens, comercializá-los, de se divertir, de ensinar e aprender”.

Este novo acesso desperta também uma disponibilidade em realizar publicações nas redes virtuais, buscando por autoafirmação e por aceitação da sociedade sobre o que o indivíduo compreende unilateralmente sobre os conceitos de identidade, direitos e opiniões. Eventuais e tais publicações impositivas evidenciam padrões de comportamento que proporcionaram buscarmos, por meio desta pesquisa, uma melhor compreensão de como se dá

o exercício da cidadania nos tempos atuais, tentando entender de que maneira o cinema retrata essa prática, e como alguns comportamentos individuais e coletivos corroboram para o que existe hoje em termos de cidadania na sociedade contemporânea – em especial muito mais para minar esta prática, do que para possibilitá-la.

A hipótese desta dissertação é a de que o audiovisual tem conseguido representar tanto o ambiente virtual que potencializou disposições pré-existentes em sociedade como as ferramentas virtuais que libertaram vontades reprimidas, mas isso em geral não se dá em prol do exercício da cidadania, e sim no sentido de corrompê-la. Acreditamos que esta hipótese se justifica, considerando que a internet na comunicação não é atividade fim, mas um meio pelo qual as pessoas se expressam e se relacionam entre elas. Para Manuel CASTELLS (2002), entretanto, a internet tem o poder de mudar fundamentalmente o caráter da comunicação humana, moldando a cultura e permeando o imaginário das pessoas, dos governos, das corporações e de todas as outras instituições humanas, produzindo uma constante e emergente cultura digital. Investigamos se o audiovisual consegue captar a cena atual das redes sociais e do ambiente virtual.

O referencial teórico inclui estudos e conceitos partindo das publicações de Thomas Humphrey Marshall (1967), com os seus três elementos: civil, social e político. Quanto ao ambiente digital, serão tomados como fundamento os conceitos de Massimo Di Felice e Pierre Lévy. Para atingir os objetivos propostos, a metodologia dialética foi selecionada, visto que sua forma preconiza estabelecer parâmetros através de evidências encontradas as quais permitem a fundamentação de argumentos, estabelecendo assim e formalmente pontos de vista coerentes amparados nas análises das obras cinematográficas selecionadas para o objeto de estudo e recorte. Na primeira fase, após definição do tema, escolhemos as obras cinematográficas que pudessem compor o *corpus*, respeitando primeiramente a temporalidade, o cenário contemporâneo, contendo narrativas que abordassem os temas centrais da dissertação.

Na segunda fase, analisamos separadamente e de forma minuciosa as obras selecionadas. Durante esta segunda fase, aplicamos a coleta dos elementos presentes nas narrativas. Tais elementos servem de referenciais para a terceira fase, em que buscamos contextualizar eventuais semelhanças, paralelos e convergências com o tema central desta dissertação. Por fim, o

recorte selecionado, juntamente com os elementos coletados, destacados e dissertados, oportunizou a análise e conclusão desta pesquisa, sempre amparada nos referenciais teóricos pertinentes ao objeto de estudo.

Sendo assim, esta dissertação está dividida em seis capítulos. O primeiro capítulo apresenta a fundamentação teórica. O segundo contextualiza e analisa o primeiro recorte do *corpus*, a obra cinematográfica *Aos teus olhos* (2018). A obra constrói uma narrativa que acompanha o drama enfrentado ao longo de um único dia pelo personagem Rubens, um professor de natação extrovertido que dá aulas a pré-adolescentes. Um dia, um de seus alunos alega para a mãe que o professor o teria beijado. Este é o ponto central da trama do início ao fim da obra, relatando as reações das personagens em função do ato de assédio ter sido cometido ou não pelo personagem Rubens. O assunto torna-se público dentro daquele grupo social e, a partir daí as manifestações da sociedade sobre o ocorrido provocam, ao personagem Rubens, um enfrentamento a um fenômeno social recorrente nos dias atuais: o chamado de “linchamento virtual”, também conhecido recentemente por “cultura do cancelamento”.

O capítulo terceiro contextualiza e analisa o segundo recorte do *corpus*, a obra cinematográfica *Nerve* (2016). O filme é uma obra de ficção que relata os conflitos pessoais de jovens que, por meio de um comportamento exibicionista, buscam popularidade, autoafirmação e aceitação no seu ciclo social. Nossa contemporaneidade é caracterizada por grandes transformações que afetam todos os setores da sociedade, entre as quais se destacam o agravamento da crise ecológica e o advento das redes digitais de interação, das redes neurais e das formas de inteligência automatizadas conectivas, temas destacados por Massimo Di Felice (2020). Esta forma de interação a que se submetem os jovens pode expô-los a riscos insanos e comprometer sua integridade psíquica e física, principalmente porque ficam à mercê de impulsos amorais de terceiros, escondidos sob a capa do anonimato e da multidão.

O quarto capítulo analisa a terceira obra audiovisual do *corpus*, um episódio da série *Black Mirror*, na terceira temporada, intitulado de “Queda Livre” (2016). A obra relata uma mulher desesperada para ser notada nas mídias sociais, em suas preparações para participar de um luxuoso casamento para o qual foi convidada, porém nem tudo sai como planejado. *Black Mirror* é uma série centrada em temas que satirizam e examinam a sociedade moderna, conceito este definido por seu autor Charlie Brooker. Os episódios são trabalhos

autônomos, que geralmente se passam em um presente alternativo ou em um futuro próximo.

Finalmente, nas considerações finais desta dissertação, são demonstrados os resultados das análises, reiterando os objetivos da dissertação e respondendo à hipótese proposta.

Capítulo 1: Fundamentação Teórica

1.1 Cidadania e democracia

Para o sociólogo britânico Thomas Humphrey Marshall, cidadania significa pertencer a um corpo social de forma plena: “A cidadania é um *status* concedido àqueles que são membros integrais de uma comunidade” (MARSHALL, 2002, p. 24). A cidadania é uma condição social que garante aos indivíduos iguais direitos e deveres, liberdades e restrições, poderes e responsabilidades. Além disso, tal pertencimento pressupõe a participação dos indivíduos na determinação das condições de sua própria associação. A ideia de Marshall é que os direitos sociais constituem um elemento vital de uma sociedade. Para o sociólogo, embora esta seja hierárquica, busca atenuar tanto as desigualdades quanto as decorrentes tensões, ambas derivadas do sistema de classes.

Apesar de não haver um princípio universal que determine de modo exato quais deverão ser os direitos e deveres de cada cidadão, as sociedades nas quais a cidadania é uma prática em desenvolvimento criam, conforme Marshall, uma imagem da “cidadania ideal” e, por conseguinte, uma meta por meio da qual se possam orientar as aspirações. Dentro de todas as sociedades, a projeção desse ideal é a promoção “de uma medida maior de igualdade” – um enriquecimento dos conteúdos que implicam a cidadania e um aumento da quantidade de pessoas que alcancem o status de cidadãos (MARSHALL, 2002, p. 84).

O cidadão é o portador de direitos e deveres fixados por uma determinada estrutura legal (as leis e a Constituição) a qual lhe outorga, ainda, a nacionalidade. Cidadãos são, em tese, livres e iguais perante a lei, porém subordinados ao Estado. Nos regimes democráticos, entende-se que os cidadãos aceitaram o pacto fundante da nação ou de uma nova ordem jurídica. No quadro da democracia liberal, cidadania corresponde ao conjunto das liberdades individuais – os denominados direitos civis (de locomoção, pensamento e expressão, integridade física, associação etc.). Com o advento da democracia social, àqueles direitos do indivíduo acrescentaram-se os direitos trabalhistas, ou direitos a prestações de natureza social reclamadas ao Estado – como educação, saúde, previdência e segurança.

A partir dos processos e interações que historicamente ocorrem em sociedade é que se define o conceito de cidadania. Para Marshall (2002), este conceito divide-se em três direitos: civis, políticos e sociais. Ao analisar como esses direitos surgiram na Inglaterra, o sociólogo apontou a seguinte sequência: primeiramente surgiram os direitos civis, associados à liberdade individual dos homens; em seguida, os direitos políticos, decorrentes da necessidade de os sujeitos participarem das decisões de ordem do governo da nação; posteriormente, os direitos sociais – entre eles, o trabalho e a educação. Além dos direitos civis, sociais e políticos, na sociedade democrática contemporânea ter direitos significa também ter deveres e obrigações para com a coletividade, e é isso o que faz com que os direitos sejam assegurados.

O processo histórico de construção da cidadania não se deu da mesma forma em todos os países ocidentais. A cidadania inglesa não coincide exatamente com a norte-americana, nem estas com a brasileira. Isso porque o conceito de cidadania vem sempre atrelado ao de Estado-nação. Dessa forma, cabe ao Estado garantir aos cidadãos seus direitos a partir dos órgãos e instituições nacionais. Porém, com a atual crise dos Estados-nação e a hegemonia mundial do neoliberalismo, surge também uma crise na manutenção desses direitos, e, portanto, também na manutenção da cidadania.

Exercer a cidadania, conforme Maria de Lourdes Manzini Covre (2010), significa viver em constante luta por melhorias na qualidade de vida – tanto individual como coletiva –, em busca de liberdade, dignidade e igualdade. Autores como Rousseau, Montesquieu, Diderot e Voltaire já defendiam essa ideia de cidadania, em que existiria um governo democrático e ampla participação popular, extinguindo-se os privilégios de classe e sendo inaugurados os ideais de liberdade e igualdade como direitos fundamentais dos homens (COVRE, 2010). Em outras palavras, a cidadania é uma conquista e está sempre em processo de construção. O próprio Marshall reconhece que, longe de ser um conceito rígido dividido em categorias estanques, a cidadania deve ser vista como um processo, pois resulta em uma amplitude muito maior do que “a tipologização civil-político-social alcança” (BIRNFELD, 2006, p. 51).

No entanto, de acordo com Carlos André Birnfeld (2006), parece faltar, na obra de Marshall, um aprofundamento sobre o conjunto de fenômenos que, em última instância, é o que acaba por determinar esta ou aquela conformação de cidadania: os conflitos sociais. É preciso evidenciar a base conflitiva que

engendra as transformações no campo da cidadania, base esta que é parte indissociável deste processo (BIRNFELD, 2006, p. 52). Para cada tentativa de progresso social, há o surgimento de uma força reacionária equivalente em defesa da manutenção do *status quo*. Essa tensão não foi abordada por Marshal, que se ateve a uma certa visão mais otimista da história. Para a conquista de qualquer avanço concreto em se tratando de cidadania – como sufrágio universal, conquista de direitos femininos, cotas raciais nas universidades etc. – é necessário antes perpassar por um cenário de grande embate, classista ou não –, permeado de muita luta social, inclusive sujeita a todo tipo de violência.

Apesar de se poder observar avanços no que diz respeito à implantação da cidadania plena, a situação está longe de ser ideal, segundo Bianca Pazzini e Carolina Belas Oliveira (2014). Para ser implementado, o exercício da cidadania requer a existência de requisitos formais e materiais. Os requisitos formais seriam aqueles ligados à existência de certas condições jurídicas, tais como: democracia consagrada e instituída no Estado, meios legais de fiscalização do Estado, políticas públicas cidadãs e assim por diante. Já os requisitos materiais referem-se às condições sociais, educacionais, culturais e políticas propiciadas aos participantes de uma dada comunidade, de forma a torná-los aptos a pensar criticamente sua realidade social e a ter preparo e disposição para reivindicar as atenções que julgam devidas pela administração estatal. Em muitos locais, tal condição está muito distante de ser atingida, uma vez que os Estados que não conseguem propiciar o mínimo existencial para sua população.

Em suma, o fato é que um habitante de um país não se torna seu cidadão de maneira automática. Para isso, ele precisa receber formação. Não basta apenas prover a este indivíduo o básico para sua manutenção existencial; é necessário também retirá-lo da alienação, propiciando-lhe educação de qualidade, políticas culturais, saúde preventiva (e não apenas o tratamento das doenças), e ainda, um meio ambiente sadio, bem como acesso à tecnologia e trabalho digno.

Para a filósofa Marilena Chauí (1984), não é possível dissociar a questão da cidadania, tanto na teoria como na prática, do debate acerca da consolidação da democracia nos diversos Estados-nação. A prática cidadã se define pelos princípios democráticos, e necessariamente significa conquista e consolidação social e política. A cidadania exige instituições, mediações e comportamentos

próprios, constituindo-se na criação de espaços sociais de lutas (movimentos sociais, sindicais e populares) e na definição de instituições permanentes para a expressão política, como partidos, legislação e órgãos do poder público. Dessa forma, surge a distinção entre uma cidadania passiva – aquela que é outorgada pelo Estado, com a ideia moral do favor e da tutela – e uma cidadania ativa: aquela que institui o cidadão como portador de direitos e deveres, mas essencialmente um sujeito crítico e criador de direitos em busca de abrir novos espaços de participação política.

1.2. Crise na cidadania, *mass media* e Internet

A prática cidadã, nas democracias ocidentais, parece atualmente ferida por uma crise profunda. Segundo Alexandre Sá (2003), são múltiplos os fenômenos que podem ser citados capazes de caracterizar essa crise, tais como a desagregação dos laços sociais e familiares no anonimato das grandes metrópoles cosmopolitas ou o descaso por uma “vida pública”, com exclusivo investimento na vida privada, que tal anonimato acarreta. O autor também cita: a isenção eleitoral “como acontecimento decisivo para o funcionamento dos sistemas políticos nas democracias ocidentais, o que propicia a concentração de votos em poucos partidos e a consequente consolidação de oligarquias partidárias”; a crescente ausência da autoridade dos Estados “e de qualquer tipo de vigilância diante da emergência de um mercado dominado por poderosas empresas multinacionais” (SÁ, 2003, p. 6-7); além da marginalidade e do desenraizamento cada vez maiores, muitas vezes decorrentes dos variados fenômenos migratórios, sobretudo de refugiados, seja de conflitos bélicos, seja em virtude de desastres ambientais.

O mundo político ocidental tal como o vivemos hoje, e a vivência da cidadania com que ele se articula, é em grande parte um mundo configurado pelos fenômenos de *media*, que estão longe de ser meros instrumentos tecnológicos neutros. Muitas críticas já foram tecidas à mídia tradicional, acusada de mergulhar aqueles que a utilizam com constância “numa solidão apática, quase autista, cortando os laços que poderiam alimentar uma cidadania comunicativa e participativa” (SÁ, 2006, p. 6). Desses veículos de comunicação, sobretudo a TV, “resulta uma multidão estilizada sob o cunho de uma figura típica, moldada sob a referência de um pensamento e de um corpo

padronizados” (SÁ, 2006, p. 10). Surge assim um pensamento uniformizado, fadado a repetir chavões estéreos sobre assuntos vagos, ou *slogans* fúteis contra um “mal” indeterminado ou forjados inimigos de ocasião, ou ainda “a promoção de um corpo uniformizado pela imposição de um padrão estreito de beleza, sacrificado à genética, aos cosméticos, à cirurgia estética, à dieta, à anorexia, ao *bodybuilding*” (SÁ, 2006, p. 11). Tais veículos, como sabemos, são denominados “de massa”, uma vez que se tornam instrumentos por excelência de uma massificação, ou seja, de uma progressiva incapacidade de diferenciação, discussão e justificação da diferença. Pelo contrário, tendem a homogeneizar, a anular as diferenças que possibilitariam a comunicação, levando ao desaparecimento da criticidade propriamente dita. O homem tornou-se massificado, e o homem massificado é aquele que não se diferencia e que, conseqüentemente, não comunica, não discute nem debate a sua diferença, segundo o filósofo espanhol José Ortega y Gasset (1958, p. 52-54).

Em suma, a unilateralidade e verticalidade dos *mass media* está muito longe de estimular o confronto e a discussão, o raciocínio e a comunicação na horizontalidade de um mesmo plano. O que fazem é impedir uma verdadeira comunicação, “confundindo-a com a estrutura vertical e unidirecional que é própria da propaganda e da manipulação nos mais variados domínios, desde o político ao comercial” (SÁ, 2006, p. 12). Assim, configurada pelos *mass media*, é que surge a “sociedade do espetáculo”, conforme explica Guy Debord (1997), mas mascarada como sociedade de comunicação; portanto, trata-se de uma sociedade falsificada. Por seu lado, os próprios cidadãos formados pelos *mass media* também se contaminam por tal falsificação.

Estes entendem-se como formados criticamente na medida em que são, em geral, bem informados, seguros dos seus valores e princípios, e intransigentes quanto às exigências da sua consciência. Mas, nessa intransigência, eles entendem-se como responsáveis exclusivamente perante si, perante a sua intimidade, não se preocupando com a crítica, o raciocínio e as justificações destinadas a uma persuasão dialógica. Fiéis a si mesmos, tais cidadãos não se expõem, não argumentam, não transigem, nem se abrem à discussão. E este desaparecimento da discussão tem também uma tradução institucional (SÁ, 2006, p. 14).

Ainda segundo Sá, esta tradução deriva justamente numa crise das instituições democráticas, “sobretudo da instituição parlamentar, a qual se vê despojada da discussão e da crítica enquanto princípios que lhe servem de fundamento” (2006, p. 14). Citando Carl Schmitt, Sá explica que já desde o

tempo do parlamentarismo de Weimar, a situação histórica ocidental vai se caracterizar do seguinte modo:

Os partidos surgem hoje já não como opiniões em discussão, mas como grupos de poder social ou econômico uns contra os outros, calculam os interesses e as possibilidades de poder de ambos os lados e fazem, com base neste fundamento factício, compromissos e coligações. As massas são ganhas através de um aparelho de propaganda cujos maiores efeitos repousam num apelo aos interesses e paixões mais imediatos. O argumento, no sentido autêntico, que é característico da discussão genuína, desaparece. (SÁ, 2006, p. 14-15)

Com o surgimento das redes de computadores e do novo modo de comunicação que ela possibilita, surgiu a esperança de que a passividade e o isolamento do espectador dos tradicionais veículos de comunicação de massa fossem superados, e que o utilizador desses novos *media* pudesse recuperar as qualidades de cidadania que haviam sido perdidas. Com o avanço da informática, a internet em sua rápida expansão começou a ser vista como um instrumento capaz de finalmente tornar possível tal cidadania, “fomentando a comunicação e publicidade generalizadas e, conseqüentemente, uma constante proximidade virtual que dissolva a eficácia das distâncias reais ou de qualquer tipo de barreiras naturais” (SÁ, 2006, p. 7).

Enquanto os *mass media* tradicionais (rádio, TV, cinema) confundiam-se facilmente com uma técnica de propaganda, “procurando configurar uma escolha como a única escolha efetivamente possível, os novos *media* caracterizam-se justamente pela dispersão de uma infinidade de escolhas, e pelo cultivo no homem de uma atitude diferente da mera passividade receptora” (SÁ, 2006, p. 14). Contudo, é preciso estar consciente de que “a pura e simples multiplicação das hipóteses de escolha não significa necessariamente a multiplicação de possibilidades diferenciadas subjacentes a essas mesmas escolhas”; pelo contrário, “várias escolhas podem surgir como múltiplas configurações do mesmo” (SÁ, 2006, p. 16). Ou seja, não basta haver uma multiplicação de escolhas para haver uma prática efetivamente cidadã, mas é preciso que se cultivem efetivas diferenças efetivas subjacentes a essas mesmas escolhas – e isso não parece de fato estar ocorrendo.

A internet na verdade constitui-se numa teia virtual “em que a distância não apenas é minimizada, mas é absolutamente abolida” (SÁ, 2006, p. 17). Isso ocorre na medida em que tudo pode ligar-se imediatamente a tudo, por meio de possibilidades indeterminadas de conexão.

Não há aqui lugar nem para a distância espacial, nem para a sequência temporal. Tudo habita o mesmo espaço virtual, não havendo centro, nem margens, nem posição relativa. E tudo se liga a tudo, tudo é simultâneo a tudo, nada havendo de encadeado ou sucessivo. E é neste horizonte virtual da internet que se abre também a possibilidade de conversar *online*. Ao contrário dos espectadores de um programa televisivo, cuja participação é apenas requerida eventual e esporadicamente – como no caso da participação num concurso, numa entrevista ou numa intervenção telefônica –, os utilizadores da internet podem comunicar entre si em tempo real. Os canais de *chat*, os quais se constituem como forma de discussão sobre os mais variados temas, reproduzem a estrutura de conexões da *web* e são, nessa medida, considerados como um jogo inócuo ou um atributo marginal das possibilidades da internet (SÁ, 2006, p. 18).

Na internet ocorre uma comunicação sem barreiras naturais, a qual se traduz em um duplo aspecto. De um lado, deixa de haver limites físicos à conversação, não há uma distância natural a impedir a comunicação, o que poderia permitir um fórum de discussão global. De outro, a própria natureza das pessoas que comunicam, a identidade natural que as constitui, desaparece – e aqui está o fator fundamental: “O fato de, nos canais de *chat*, aqueles que comunicam se esconderem por detrás de alcunhas, de *nicknames*, podendo jogar com a construção de identidades variadas e distintas, longe de ser accidental, consiste justamente na manifestação deste desaparecimento” (SÁ, 2006, p. 19). Ocorre que diante desse desaparecimento, com uma ausência de posição, um efetivo debate se vê comprometido, uma vez que não há identidades capazes de sustentar com consistência suas diferenças.

O sujeito que comunica é já, na medida em que comunica e discute, abrindo-se a ser persuadido e transformado, um sujeito que devém. Na sua identidade, longe de estar cristalizado, ele acolhe em si múltiplas possibilidades. Mas este sujeito que, na sua identidade, é muitos, distingue-se de um feixe de muitos que, num jogo cacofônico de conversas simultâneas, sem estrutura, nem encadeamento, nem argumento, submerge a identidade de um sujeito que perde densidade e consistência (SÁ, 2006, p. 19-29).

Neste afogamento da identidade, “nesta emergência de um eu puramente epidérmico, na absoluta transparência que a ausência de conteúdo permite” (SÁ, 2006, p. 20), sem o vínculo de “identidades diferenciadoras”, praticamente se inviabiliza a efetiva prática de debate, raciocínio e crítica, e, por consequência, pouco se contribui para uma cidadania realmente ativa e participante.

1.3. Sociedade em rede, cidadania digital e crise das instituições

Com o advento da revolução tecnológica, todo o processo de conhecimento da sociedade foi alterado. Houve toda uma mudança de paradigma, estabelecendo-se a sociedade de informação, o que levou a uma série de profundas mudanças sociais. Estabeleceu-se no século XXI um processo de explosão informacional, bem como das tecnologias de informação e comunicação – TICs –, assim como do ciberespaço, da globalização, da tecnologia digital e da internet. Foi a partir das décadas de 1970 e 1980, e com maior intensidade na de 1990, que a revolução informacional se alastrou por meio da internet, conforme explica Sérgio Amadeu da Silveira (2001).

Por meio destas novas tecnologias, criaram-se as sociedades em rede. Em outras palavras, deu-se o advento de uma sociedade caracterizada por redes de informação interligadas através de tecnologias digitais que utilizam e exploram as possibilidades comunicacionais e simbólicas do ciberespaço. O fato é que as funções e os processos dominantes na era da informação estão cada vez mais organizados na forma de redes. De acordo com Eliane Schlemmer e Léa da Cruz Fagundes,

Essas redes compõem a nova morfologia social, e a propagação da lógica de redes altera substancialmente a operação e os resultados dos processos produtivos e de experiência, poder e cultura. O novo paradigma da tecnologia da informação é quem fornece a base material para que a rede se difunda em toda a estrutura social. O poder dos fluxos é mais importante que os fluxos de poder. A presença ou a ausência na rede e a dinâmica de cada uma em relação a outras são fontes decisivas de dominação e transformação de nossa sociedade (SCHLEMMER e FAGUNDES, 2001, p. 13).

A inovação tecnológica condiciona as formas de viver e pensar a sociedade: “A integração crescente entre mentes e máquinas está alterando fundamentalmente o modo pelo qual nascemos, vivemos, aprendemos, trabalhamos, produzimos, consumimos, sonhamos, lutamos ou morremos” (SCHLEMMER e FAGUNDES, 2001, p. 13). A partir do momento em que se estabelece o ciberespaço, este traz a possibilidade de organização de um contexto comum a grupos numerosos e geograficamente dispersos, sem necessariamente nenhum tipo de laço prévio. Por ciberespaço entende-se o espaço de comunicação formado pela interconexão mundial dos computadores e das suas memórias. Nas palavras de Pierre Lévy (2009), ciberespaço é

[...] o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem informações. Consiste de uma realidade multidirecional, artificial ou virtual incorporada a uma rede global, sustentada por computadores que funcionam como meios de geração de acesso (p. 92).

A infraestrutura do ciberespaço está nas grandes tecnologias digitais, que criam um “novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também novo mercado de informação e do conhecimento” (LÉVY, 2009, p. 32). Assim, a internet pode ser compreendida como parte dessas tecnologias digitais, ou como a infraestrutura de comunicação que sustenta o ciberespaço, sobre a qual se estabelecem diversos ambientes, como a *Web*, os fóruns, os *chats*, o correio eletrônico e as diversas redes digitais sociais. Não se trata apenas de mais uma transmissão ou de um transporte de mensagens, mas sim de uma interação “no seio de uma situação em que cada um contribui para modificar ou estabilizar, de uma negociação sobre significações, de um processo de reconhecimento mútuo dos indivíduos e dos grupos via atividade de comunicação” (LÉVY, 2009, p. 113-114).

Com o advento do ciberespaço, a noção que se tinha de cidadania passa por uma transformação. Por muito tempo, o conceito de cidadão estava relacionado a localização geográfica, em que cada povo, cada país, estado ou comunidade exercia seu próprio modo de cidadania, conforme suas tradições e cultura. Porém, o ciberespaço traz a possibilidade de organização de um contexto comum a grupos numerosos e geograficamente dispersos, sem necessidade de haver algum tipo de vínculo prévio. Em suma, com a emergência, nas últimas décadas, das tecnologias de informação e comunicação (TICs), possibilitou-se a criação de plataformas de interação em tempo real entre utilizadores a nível planetário, começando assim a esboçar-se novas dimensões no exercício da participação cívica.

Um dos conceitos que melhor retrata a nossa contemporaneidade é o de sociedade em rede, formulado por Manuel Castells em *A Era da Informação* (2002). Nesta obra, o sociólogo analisa as alterações provocadas na sociedade contemporânea pela recente emergência das TICs, uma revolução que vem remodelando, de forma acelerada, toda a base material de nossa sociedade. Ainda de acordo com Castells (2002, p. 5), esta revolução se difundiu num período de reestruturação global do capitalismo, transformando o sistema

econômico, provocando a sua interdependência global e alterando também a natureza da relação entre Estado e sociedade, bem como os próprios atores do sistema político. Estes agora tornaram-se dependentes do nível de exposição que alcançam nos meios de comunicação de massas. A emergência de redes interativas de computadores ligados à internet não tem apenas implicações significativas na estrutura da identidade pessoal dos sujeitos, mas está se tornando a principal referência e fonte de sentido na nossa época histórica. Com isso vem produzindo um extraordinário impacto: a internet veio alterar por completo a base da esfera comunicacional do indivíduo, “[...] criando novas formas e canais de comunicação, moldando a vida e, ao mesmo tempo, sendo moldadas por ela.” (CASTELLS, 2002, p. 3).

Nas suas mais variadas esferas, a existência humana está cada vez mais vinculada e dependente da adaptação às regras ditadas pelos novos meios tecnológicos de informação e comunicação. Inclusive o acesso ou não às TICs pode influenciar largamente a existência do indivíduo, uma vez que estas têm o poder de determinar ou comprometer a sua sobrevivência, considerando sua inclusão ou exclusão da sociedade de informação. É assim que surge a cidadania digital, entendida como a capacidade de participar da sociedade *online*, de acordo com Karen Moss Berger, Caroline Tolbert e Ramona S. Mc Neal (2008, p. 10). Neste sentido, a importância das redes sociais para a cidadania traduz-se fundamentalmente no seu caráter agregador e mobilizador em torno de uma determinada causa ou movimento, com um potencial de difusão midiática e uma temporalidade vertiginosa inigualáveis e muito superiores a qualquer outro meio de comunicação na nossa era. Assim, os cidadãos digitais são aqueles que “[...] usam a tecnologia frequentemente, que usam a tecnologia em busca de informação política para cumprir os seus deveres cívicos [...]” (MOSSBERGER et al., 2008, p. 2). Outro aspecto que colaborou de modo decisivo para a emergência do conceito de cidadania digital é o processo de globalização econômica que o mundo sofreu nas últimas décadas, fundado na expansão das tecnologias de informação. Estas foram, aliás, fundamentais para impulsionar a tendência globalizante a que assistimos hoje em dia.

Em se tratando de participação digital, é preciso compreender que se articulam, ao mesmo tempo, em uma esfera local e outra global, muitas vezes de maneira conflituosa. Além disso, conforme Bruno Rego (2014), a condição social e ideológica que frequentemente vincula indivíduos a uma mesma causa

“surge fragmentada por uma certa despolitização do fenômeno cívico: o exercício cívico deixou de estar ligado fundamentalmente a questões políticas e econômicas, mercê do descrédito atual da política e da economia, para passar a girar em torno de causas sociais como a luta contra a pobreza, a preservação do ambiente ou a paz” (REGO, 2014, p. 142). O autor também chama atenção para o fato de que a cidadania digital de alguma forma está relacionada “ao descrédito das instituições políticas e na desconfiança dos cidadãos face à forma como estas atuam; no divórcio profundo entre agentes políticos e cidadãos que se traduz num déficit de participação política e cívica.” (REGO, 2014, p. 144).

Soma-se a isso a típica volatilidade do século XXI, que leva à criação do conceito de “Sociedade de Risco”, de Ulrich Beck. De acordo com este autor, vivemos numa sociedade dominada pela incerteza e insegurança em virtude “de uma série de ameaças ambientais e tecnológicas provenientes das atividades da ciência e da tecnologia que, devido à imprevisibilidade dos seus efeitos, colocam-nos [...] perante a inadequação das instituições políticas, sugerindo a necessidade de revisão e questionamento dos seus modelos de funcionamento” (BECK, 1992, p. 21).

1.4. O hiperespetáculo e os malefícios das redes sociais

As mídias sociais estão cada vez mais dominando os meios sociais, o comportamento das pessoas, e conseqüentemente, a relação entre os indivíduos, – é o que afirma Jaron Lanier em seu livro *Dez Argumentos Para Você Deletar Agora Suas Redes Sociais*(2018). Nesta obra, o autor explica que os estímulos provocados pelas redes sociais se exercem na atualidade do mesmo modo como o behaviorismo: condicionando o indivíduo a produzir determinadas respostas pré-programadas. Isso ocorre sobretudo graças ao mecanismo das “curtidas”, que funcionam como recompensas, e dos *unfollows*, que têm o efeito de punição. Também podemos mencionar como outra forma de castigo a cultura do cancelamento e o linchamento virtual. Tudo isso certamente modifica o comportamento do indivíduo diante das redes digitais sociais e diante de sua própria existência. Não à toa Lanier (2018) batiza o sistema de “Bummer”: “*Behaviour of Others, Modified, and Made into an Empire for Rent*” (“Comportamento de Terceiros, Modificado e Transformado num Império para Alugar”). Ou seja, um sistema que captura a atenção do indivíduo e a manipula

de maneira sorradeira e inescrupulosa, uma vez que domina uma infinidade de informações sobre o usuário sem que este dê autorização consciente, criando falsificações e falseamentos com o intuito maior de gerar lucro.

Outro aspecto para o qual Lanier (2018) chama atenção é para o modo como “Bummer” cria um “universo” diferente para cada usuário, limitando sua visão e colocando-o em bolhas cada vez mais fechadas. É assim que as redes sociais produzem e disseminam propositadamente intolerância e discordância nas redes, propagando, amplificando e operando, conforme interesses escusos, todo tipo de conflito dentro de um corpo social. O egoísmo e o individualismo são características muito comuns entre os usuários das redes. Além disso, as redes criam ilusões, que falseiam a auto percepção dos indivíduos e despertam a ânsia por *status* e poder, uma vez que a vida projetada nelas parece ser perfeita e plena. Entre outros males que as redes provocam, está o de fomentar a competitividade, o sentimento de insuficiência, a baixa autoestima e o ódio gratuito. Além disso, o bombardeio de informações e a constante interação virtual criam uma dificuldade em separar a vida real da *online*.

O hábito de dormir e acordar com o celular nas mãos levou a experiência do viver cotidiano convergir para as comunidades virtuais, que se transformam na própria sociedade do espetáculo, conforme já havia premeditado Guy Debord (1997). Na opinião do autor francês, a teatralidade e a representação tomaram por completo a sociedade. Para ele, o natural e o autêntico tornaram-se pura ilusão. Espectáculo, na concepção debordiana, não é entendido como um conjunto de imagens, “mas uma relação social entre pessoas, mediada por imagens” (DEBORD, 1997, p.14), – o que significa que, na visão deste autor, as relações entre as pessoas não são autênticas, mas de aparência.

O espetáculo, compreendido, na sua totalidade é o resultado e o projeto do modo de produção existente. É o coração da irrealidade da sociedade atual. Sob todas as suas formas particulares de informação ou propaganda ou consumo direto do entretenimento, o espetáculo constitui o modelo presente da vida socialmente dominante. A forma e o conteúdo do espetáculo são a justificação das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo é a afirmação da aparência e a afirmação de toda a vida humana, socialmente falando, como simples aparência. O espetáculo é o mau sonho da sociedade moderna acorrentada, que ao cabo não exprime senão o seu desejo de dormir (DEBORD, 1997, p. 16).

Além disso, na concepção dele, as artimanhas do espetáculo estão constantemente atuando na luta pela identificação de seus receptores com a

sociedade de consumo. A alienação é o meio para esta constante identificação, e o fim maior é sem dúvida o lucro. Enquanto o capitalismo consegue lucros gigantescos, os públicos do espetáculo permanecem alienados. Debord (1997) explica que o espetáculo persuade o indivíduo apenas a dizer “sim”, e a não duvidar das informações que recebe. A sua consciência e a capacidade crítica ficam submissas ao conjunto de influências que recebem do espetáculo, o qual desliga o espectador de sua própria história, de suas origens, bem como de seu modo de pensar e agir. Conforme o pensamento debordiano, o espetáculo tem sua estrutura baseada na aparência, mostrando somente “o que é bom” e que vai despertar o desejo de consumo no espectador, em uma aceitação passiva por parte do público.

Em sua análise, Debord (1997) também faz uma contundente crítica ao foco generalizado do “parecer”, que é cultuado no momento em que a vida social deixou de ser autêntica e se transformou em simples imagens, havendo uma evidente degradação do ser para o ter, e finalmente do ter para o parecer. Ao mesmo tempo, toda a realidade individual tornou-se social, diretamente dependente da força social, moldada por ela. Só lhe é permitido aparecer naquilo que ela não é (DEBORD, 1997, p. 18).

Para Juremir Machado da Silva (2007), os indivíduos já não estariam mais exatamente em uma sociedade do espetáculo, mas sim na do hiperespetáculo. Antes, de acordo com a concepção debordiana, vivia-se em contemplação, as pessoas eram espectadores diante da tela da TV ou do cinema, onde apenas assistiam aos programas. Agora, diante das redes digitais sociais, o indivíduo ainda continua em contemplação, mas não apenas da vida do outro, mas também da sua própria. Antes apenas grandes estrelas da TV e do cinema tinham direito ao protagonismo. Nas redes digitais sociais contemporâneas, porém, todos podem aspirar e conquistar o protagonismo. Se antes Debord mostrava o espetáculo como uma imagem do mundo, o hiperespetáculo é a imagem de si no mundo, em que todos almejam sua visibilidade máxima, e um máximo de reconhecimento de sua existência. Na plataforma, cibercultura is hiperespetacular, o indivíduo deixa de ser mero espectador para tornar-se seu próprio espetáculo, buscando um máximo de seguidores e fãs.

Em conjunção com hiperespetáculo, tem-se a hiperconectividade, o que acaba por conduzir os sujeitos a uma profunda alienação. Os indivíduos já não conseguem mais viver fora das telas dos celulares e dos computadores, perdidos

nos *feeds* infinitos, aceitando uma suposta identidade virtual, ao mesmo tempo que deixam de compreender a sua própria, no estado físico e existencial, imersos dentro de sua bolha. Além disso, diante do excesso de estímulos, instaura-se o *blasé*, havendo o risco de se instaurar também uma completa indiferença e apatia.

Entre os inúmeros alertas emitidos por Lanier (2018) em relação às mídias sociais para que o seu usuário as abandone, destacamos os seguintes: 1) o risco de perder o livre arbítrio: os momentos de vulnerabilidade do usuário são detectados e usados para que lhe sejam emitidas mensagens com o intuito de induzi-lo a comprar ideias, mentiras, produtos, bem como de pautar seu comportamento financeiro, ideológico e eleitoral); 2) comprometimento da sanidade mental, pois o usuário está o tempo todo sujeito a *trolls*, *bullying*, linchamento virtual, cancelamentos, além de também se ver escravizado por padrões de beleza, *status*, riqueza – tudo isso sem mencionar o profundo isolamento a que está sujeito; 3) perda do senso crítico, uma vez que o usuário raramente ou nunca é exposto ao contraditório: todas as mensagens que recebe são para lhe proporcionar conforto, satisfação e mantê-lo em sua bolha; 4) exposição a todo tipo de informação falsa, facilmente tomada como verdadeira (é o mais que conhecido e falado fenômeno das *Fake News*, mas também se pode mencionar o movimento anticiência, que leva a crenças como a no terraplanismo e em movimentos como o antivacina); 5) aniquilação da capacidade de empatia, pois a bolha leva à intolerância, e mesmo à crueldade e truculência e ao sadismo, graças à proteção que o anonimato parece promover; os algoritmos só “servem” ao indivíduo o que este deseja ouvir e ver, afastando-o de tudo que for diferente, assim favorecendo o preconceito e o ódio. Este fator é ainda agravado pela falta de vínculo real entre as pessoas; 6) exploração econômica, pois nas redes tudo está em função de gerar lucros, – tudo é objetificado, robotizado e tornado mercadoria; 7) aniquilamento da política e da cidadania, em decorrência de todos os fatores antes mencionados. Grande parte desse problema também se deve ao fato de que, cobertos pelo anonimato, os usuários se sentem isentos de responsabilidade moral, assim liberando sem freios sua crueldade, também resultado do “efeito manada”, que será explicado mais adiante.

No entanto, ainda que este autor tenha buscado enfatizar em sua obra os aspectos nocivos das redes sociais, é importante ressaltar que há muitos

aspectos nesse meio digital que promovem benefícios, tanto no âmbito pessoal, relacional e profissional. Trata-se muito mais que estabelecer contato com pessoas distantes, divertir-se (por meio de jogos, por exemplo), estabelecer novas amizades e até mesmo desenvolver um namoro ou iniciar um compromisso romântico mais sério com alguém. Por meio dessas redes torna-se possível uma imensa e rica troca de informação e conhecimento sobre os temas mais variados, seja em linguagem escrita, seja por meio de imagens e vídeos. Além disso, as redes também possibilitam o chamado “networking”, ou seja, são uma ótima ferramenta para encontrar vagas de trabalho, estabelecer parcerias profissionais, bem como divulgar produtos e serviços.

1.5. Individualismo, narcisismo e hedonismo na modernidade líquida

Modernidade líquida é o conceito empregado pelo sociólogo Zygmunt Bauman (2001) para apresentar as principais características e aspectos do mundo contemporâneo. Para ele, as muitas esferas da sociedade, como a vida privada, a pública e os laços de relacionamentos, estão passando por várias mudanças e levando o tecido social a se enfraquecer, fazendo com que as instituições percam a solidez (BAUMAN, 2001, p. 10). A modernidade líquida é o tempo de desapego, do provisório e da individualização, que cria uma sociedade dividida e fragmentada. Ao mesmo tempo em que é época de liberdade, é também tempo de insegurança, ansiedade, sensação de impotência e de mercantilização dos relacionamentos entre as pessoas. O individualismo forma uma sociedade fragmentada em grupos e gera pessoas ansiosas e medrosas. Outro aspecto apontado pelo autor na sociedade contemporânea frente ao cenário de fluidez é o fenômeno do descarte das relações estabelecidas e do receio que o indivíduo desenvolve de se tornar supérfluo.

Se a modernidade era marcada pela ideia do indivíduo autônomo, consciente dessa autonomia e protagonista do seu próprio destino, a era líquida (ou pós-moderna) leva ao extremo esse valor, produzindo uma nova personagem: o narciso. Esse novo indivíduo que volta todas suas atenções e preocupações somente para si mesmo, abandona os valores altruístas, instaura um processo de personalização e isola-se cada vez mais em seu mundo subjetivo. Na contemporaneidade, o hedonismo fundamentado no consumo de

massa torna-se o valor por excelência da cultura. O prazer e o estímulo dos sentidos se tornam dominantes na vida comum, levando ao extremo a lógica hedonista.

A pós-modernidade lança o homem em um infinito universo de escolhas e promove de forma exagerada o legado deixado pela era moderna. No entanto, essa euforia narcísica que toma o ser humano como “senhor de si” e da natureza acaba gerando uma crise de identidade, pois não há mais referenciais, não há fundamento; na pós-modernidade, o indivíduo flutua sem rumo, esvaziado de sentido. A pós-modernidade dissolveu o sujeito e inaugurou uma época em que o mercado, seus produtos e serviços determinam a vida das pessoas, mas o efeito disso é paradoxal, pois o excesso de materialismo também tornou possível a eclosão de uma cultura centrada na expansão subjetiva desse sujeito narcisista e individualista.

Na ausência de referências externas, é o indivíduo que toma o lugar central da vida, e passa a expandir a sua influência para todas as instâncias da realidade. Assim forma-se a “sociedade do Eu”, na qual cada individualidade reivindica seu direito de ser, de se desenvolver, de explorar os seus sentidos e suas possibilidades de experimentar, de sentir. Isso acontece, uma vez que “[...] a liberdade individual reina soberana: é o valor pelo qual todos os outros valores vieram a ser avaliados e a referência pela qual a sabedoria acerca de todas as normas e resoluções supra individuais devem ser medidas” (BAUMAN, 1998, p. 9).

Marx qualifica o capitalismo como uma época em que a mercadoria domina o mundo do trabalho: o trabalhador transforma-se, para o capital, em uma mercadoria. Agora, na fase do capitalismo tardio é a própria dimensão interior do homem que está sujeita às forças do mercado. A subjetividade do sujeito, “e a maior parte daquilo que essa subjetividade possibilita ao sujeito atingir, concentra-se num esforço sem fim para ela própria se tornar, e permanecer, uma mercadoria vendável” [...] (BAUMAN, 2008, p. 20). Outro detalhe importante referente à sociedade de consumo e que remete ao indivíduo, é que no jogo de sedução do mercado, ocorre uma espécie de modificação da individualidade. Para o sociólogo (2001, p. 94), a “pragmática do comprar” requer uma espécie de sujeito extremamente individualizado. A busca ávida e sem fim por novos exemplos aperfeiçoados e por receitas de vida também é uma variedade do comprar, e uma variedade de muita importância, uma vez que nos

é insuflada a ideia de que nossa felicidade depende unicamente de nossa competência pessoal (BAUMAN, 2008, p. 95).

A partir do desejo constantemente estimulado, o ciclo se completa com uma sensação de satisfação precária e sentimento de culpa. Neste novo contexto, o desejo não se comporta como no antigo modelo das necessidades: “A despeito de suas sucessivas e sempre pouco duráveis, o desejo tem a si mesmo como objeto constante” (BAUMAN, 2008, p. 96). O desejo não tem mais como meta a satisfação de uma necessidade, mas sim de fantasias. Toda a maquinaria do *marketing* se resume a “despertar o desejo, levá-lo à temperatura requerida e canalizá-lo na direção certa” (BAUMAN, 2008, p. 98).

É nesse clima social de instabilidade, de mutabilidade, que Bauman concebe a vida pós-moderna, na qual a identidade sofre um significativo processo de transformação. Na sociedade de consumo, promete-se “a realização das fantasias de identidade” (BAUMAN, 2008, p. 98), – e o senso de liberdade (aparente, falso e interpelativo) está vinculado ao da identidade: a oportunidade de “ir às compras”, de escolher “o verdadeiro eu” ou descartá-lo, de “estar em movimento”, veio a significar liberdade na sociedade de consumo atual. A escolha do consumidor é hoje um valor em si mesmo; a ação de escolher é mais importante que a coisa escolhida; e as situações são elogiadas ou censuradas, aproveitadas ou ressentidas, dependendo da gama de escolhas que exibem (BAUMAN, 2008, p. 99).

O fato é que na condição pós-moderna a realidade deixou de ter uma mediação razoável: antes era operada pela tradição ou alta cultura, mas agora passou a ser pelo constante fluxo da mercadoria. O sentimento que passa a dominar é o de uma realidade empobrecida, uma vez que a própria realidade se apartou de sua tradicional representação coletiva. Como aponta Guy Debord (1997), a sociedade de espetáculo realiza uma fantástica inversão. Nela, a imagem espetacular torna-se mais poderosa que a própria realidade. Além disso, a sociedade de consumo apequena o homem, pois ocorre um desvirtuamento de sua consciência moral e mesmo um impedimento da gênese dessa moral. A ordem social contemporânea se traduz em um ambiente de forças desvairadas e desordenadas que confundem o sujeito (BAUMAN, 2008, p. 99).

Ainda conforme Bauman (2011, p. 304), na modernidade líquida as questões morais são mantidas fora da agenda e a autonomia moral do sujeito ativo é minada, comprometendo o princípio de responsabilidade moral pelos

efeitos de uma ação, por mais distantes e indiretos que sejam. Das organizações e empresas tampouco se espera que promovam a moralidade. Pelo contrário, elas tornam difícil e ingrata a vida da pessoa que insiste em ser moral (BAUMAN, 2011, p. 353-354). Contudo, o fato é que ser cidadão é, acima de tudo, ser uma pessoa moral, assumir uma forma de compromisso tanto por sua própria responsabilidade moral, quanto pelo outro. Porém, de acordo com o sociólogo, o indivíduo que emerge nessa sociedade líquida não é mais um ser que compartilha “pensamentos ou sentimentos: há distanciamentos e indiferenças nessas vidas privatizadas” (BAUMAN, 2011, p. 368), que entorpecem o cidadão, que o precarizam, que o tornam um mero cliente de “uma sociedade feita à imagem de um shopping center, que suga a confiança de seus cidadãos no mundo e um nos outros” (BAUMAN, 2011, p. 380) Em suma, a sociedade líquida tende a constantemente afastar o sujeito dos antigos ideais de uma prática cidadã.

1.6. “Efeito manada”, individuação e violência nas redes sociais

Um dos aspectos que podem comprometer a prática cidadã no mundo digital está no modo como as sociedades se organizam em redes, uma composição social estruturada no espaço simbólico do ambiente virtual (ou ciberespaço), a partir de circuitos de informação derivados do avanço das tecnologias de base microeletrônica. A internet é mais que uma simples tecnologia: é o meio de comunicação que institui a infraestrutura organizativa das sociedades em vigor – é o coração de um novo paradigma sociotécnico que constitui, na realidade, a base material de nossas vidas e também de nossas formas de relação, de trabalho e de comunicação. O que a internet faz é processar a virtualidade e transformá-la em nossa realidade, constituindo a sociedade em rede, explicam Jefferson Cabral Azevedo, Carlos Henrique Souza e Fabiana Aguiar de Miranda(2012).

Na virtualização das relações, surge um novo poder, que é o da visibilidade (AZEVEDO et al., 2012, p. 243). A busca pela visibilidade dentro das redes pode trazer consigo comportamentos que não costumam ser aceitos no mundo “real”, em que as relações são marcadas por normas e regras. Nas redes, porém, tais normas e regras não são estabelecidas, são do âmbito subjetivo, por isso apresentam pouca capacidade para gerar senso crítico. Para alcançar a

visibilidade, são inúmeros os recursos de que se pode utilizar nas redes sociais, muitas vezes passando por cima de quaisquer princípios morais e éticos. O fato é que o ciberespaço é um local fértil para a prática da violência.

Ocorre que as redes sociais funcionam como um grande grupo que dispõe de grande influência sobre os comportamentos de seus usuários, subjugando as identidades individuais. Dentro do grupo, os dotes particulares dos indivíduos dissipam-se, desaparecendo assim sua individualidade (AZEVEDO, 2012, p. 244). Segundo Freud, “os dotes particulares dos indivíduos se apagam num grupo e, dessa maneira, sua distintividade se desvanece” (1996, p. 24). Para o criador da Psicanálise, são dois os fatores a serem considerados nesse contexto, e o primeiro é que, ao fazer parte de um grupo, o indivíduo adquire – unicamente por considerações numéricas – um sentimento de poder invencível que lhe permite render-se a instintos os quais, estivesse ele sozinho, teria compulsoriamente mantido sob coerção. Sendo o grupo de que este indivíduo faz parte um grupo anônimo, seus participantes ficarão ainda menos dispostos a se controlar, pois num grupo anônimo o sentimento de responsabilidade tende a desaparecer inteiramente (FREUD, 1996, p. 36). O segundo fator diz respeito à relação de contágio, que faz com que o comportamento individual seja diretamente influenciado como no “efeito manada”: o discernimento e a vontade própria do sujeito desaparecem por completo, e o que emerge é a identidade grupal.

Esta compreensão de Freud aproxima-se do conceito de “desindividuação”, apresentado por David G. Myers (2014). Para este autor, quando a excitação e a responsabilidade difusa se combinam e as inibições normais diminuem, as pessoas estão sujeitas a cometer atos que podem ir desde uma leve diminuição da restrição (como jogar comida no chão do refeitório, xingar um árbitro, berrar durante um show de rock) até um impulso autograticante (como praticar vandalismo em grupo, participar de orgias, cometer furtos) e explosões sociais destrutivas (como promover linchamentos, criar tumultos, cometer estupros). O que há em comum entre esses comportamentos sem limites é que de algum modo eles foram provocados pelo poder de um grupo:

Em situações de grupo, as pessoas são mais propensas a abandonar as restrições normais, a perder seu senso de identidade individual, a tornarem-se sensíveis às normas do grupo ou da multidão – em uma palavra, tornar-se o que Leon Festinger, Albert Pepitone e Theodore

Newcomb (1952) rotularam de *desindividuadas* (MYERS, 2014, p. 224. Grifo nosso.).

Citando BrienMullen, Myers afirma que “quanto maior a multidão, mais os seus membros perdem a autoconsciência e se tornam dispostos a cometer atrocidades, como queimar, lacerar ou desmembrar a vítima” (MYERS, 2014, p. 224). Isso ocorre porque o receio do indivíduo de ser julgado desaparece, uma vez que a atenção dos envolvidos se concentra na situação, e não em si mesmos. “E como ‘todo mundo está fazendo isso’, todos podem atribuir seu comportamento à situação, e não às próprias escolhas” (MYERS, 2015, p. 224).

Anonimato semelhante é oferecido pela internet. Segundo Myers, “observou-se que, comparado com conversas frente a frente, o anonimato oferecido por salas de bate-papo, grupos de discussão e listas de discussão na internet promove níveis mais elevados de comportamento hostil desinibido” (2015, p. 225). O autor em seguida menciona vários casos no ambiente virtual em que espectadores anônimos estimularam pessoas que ameaçavam se suicidar a efetivamente cometer o ato, – e isso algumas vezes com transmissões de vídeo da cena ao vivo para dezenas de pessoas. Myers explica que estas experiências de grupo que diminuem a autoconsciência tendem a desconectar o comportamento das atitudes, tornando as pessoas desindividuadas, ou seja, sem autoconsciência, o que as leva a ser menos contidas, menos autorreguladas e “mais propensas a agir sem pensar sobre seus próprios valores e mais insensíveis à situação” (MYERS, 2014, p. 226).

CAPÍTULO 2: OS CONFLITOS SOCIAIS EM AOS TEUS OLHOS

“A essência informatizada do mundo, devido às suas múltiplas naturezas, material e informativa ao mesmo tempo, revela uma dimensão que não é mais ontológica, mas intermitente, mutante e acessível somente de maneira conectiva, isto é, por meio da interação com softwares, dados, algoritmos e interfaces.” (DI FELICE, 2020, p. 23).

Alguns filmes têm selecionado o tema da cidadania para ilustrar acontecimentos e mudanças que estão ocorrendo na contemporaneidade. O objetivo deste capítulo é analisar o filme *Aos Teus Olhos* (Jabor, 2018) como uma possibilidade de questionamentos sobre comportamentos que podem gerar

problemas se fugirem ao controle social. Uma das premissas de nosso trabalho é salientar, como objetivo específico, as consequências das postagens em rede, que podem provocar acusações, julgamentos e punições sem a devida investigação e o devido processo penal, sobretudo sem o direito amplo à defesa. Historicamente, a sociedade é caracterizada por profundas mudanças de comportamento. O ambiente que habitamos, os espaços que frequentamos, os acontecimentos dentro deste círculo social e a maneira como nos relacionamos com tais acontecimentos são fatores preponderantes e essenciais para estas transformações comportamentais nos campos individuais e coletivos.

O conceito de cidadania é antigo. Reflexões iniciais a respeito desta prática surgiram no século VIII, na Grécia, onde a humanidade passou a ser considerada livre e igual, dentro de uma sociedade. Entretanto, neste período a cidadania não era extensiva em sua plenitude, e o indivíduo era considerado cidadão apenas se obtivesse riquezas materiais e propriedades de terra. Aristóteles concluiu que cidadão era aquele que obtinha o direito e dever de formar um governo, estabelecendo-se uma base importante para a evolução da democracia ocidental, porém extremamente limitada para a complexidade do mundo atual. A cidadania passa a ter uma definição mais assertiva conceitualmente a partir do final do século XIX. O sociólogo britânico Thomas Humphrey Marshall (2002) concluiu que cidadania é um *status* concedido aos indivíduos que participam integralmente de uma comunidade, possuindo um conjunto de direitos e obrigações dentro da sociedade. Marshall, em sua obra intitulada *Cidadania, classe social e status* (2002), passa a dividir a cidadania em três elementos: social, civil e político.¹ Tal classificação tem fundamental importância para o fiel entendimento de que a cidadania é feita para todos. Em decorrência, a Organização das Nações Unidas (ONU) desenvolveu em 1948 a “Carta de Direitos”, na qual afirma que todos os indivíduos são iguais perante a lei, independentemente de sua raça, credo e etnia. A partir desta, assegura-se o direito de livre expressão, além dos acessos à educação, saúde, lazer e habitação. Entretanto, de maneira ampla e inevitavelmente ambígua, a Carta

¹ “Quando os três elementos da cidadania se distanciaram uns dos outros, logo passaram a parecer elementos estranhos entre si. O divórcio entre eles era tão completo que é possível, sem distorcer os fatos históricos, atribuir o período de formação da vida de cada um a um século diferente – os direitos civis ao século XVIII, os políticos ao XIX e os sociais ao XX[...]. Podemos identificar determinados sistemas sociais à medida que surgem na história humana, e que este é um meio legítimo e único de interpretar fatos históricos. Os sistemas sociais estão profundamente impregnados das influências únicas do tempo e espaço de suas existências.” (MARSHALL, 2002, p. 57)

estabelece ao indivíduo delimitar os deveres em sociedade, visto pedir ao indivíduo que aja de maneira responsável e condizente ao seu grupo social, afirmando que os deveres devem ser respeitados e cumpridos a partir das leis e normas estabelecidas coletivamente.

Diante desta histórica e inevitável amplitude conceitual e analisando o contexto social contemporâneo, é possível considerar que estamos presentes em uma sociedade que diverge demasiadamente no que diz respeito à relação entre direitos e deveres em um ambiente coletivo. Os ambientes virtuais, gerados pelo acesso à internet e redes sociais, têm se tornado campos minados de batalhas entre opiniões divergentes, julgamentos precipitados e antecipados, definições conceituais sem capacitação, causando conflitos entre pessoas e comunidades. Do ponto de vista histórico e sociológico, trata-se de um virtual fenômeno exclusivo da sociedade do século XXI. Devemos considerar que, desde os primórdios, a espécie humana tem relevante fixação em conflitos. Não obstante, tais conceitos, como a cidadania, foram desenvolvidos de maneira primordial para mediar conflitos e interesses, visando o equilíbrio e harmonia nas relações.

Os ambientes virtuais, bem como a sua capacidade imensurável de abrangência, além de sediarem conflitos sociais, geram uma hiperexposição que alimenta o entusiasmo dos afeitos às polêmicas publicações e discussões em rede. As consequências de eventuais publicações precipitadas e/ou indevidas é que geram crises e danos irreparáveis aos envolvidos. Muitas vezes, sem a devida autorização ou consentimento, indivíduos têm a vida despida nas redes sociais, sua reputação é imediatamente questionada e não há como controlar a avalanche de indagações, opiniões e avaliações de terceiros.

O cinema, em sua contribuição na retratação do contemporâneo, trouxe no filme brasileiro *Aos Teus Olhos* (2018) uma obra ficcional de importante reflexão sobre os conflitos sociais que um ambiente virtual pode proporcionar a partir de uma simples publicação realizada por um indivíduo em suas redes virtuais de relacionamento. Baseado na obra teatral *El Principio de Arquímedes*, (Miró, 2011), o filme dirigido pela cineasta Carolina Jabor conta a história do personagem Rubens, um professor de natação extrovertido e dedicado, que dá aulas para crianças e pré-adolescentes. Um dia, Alex, seu aluno de oito anos de idade, reclama para a mãe que o professor o havia beijado na boca. Marisa, mãe de Alex, faz uma publicação a esse respeito nas redes sociais, em um grupo da

escola de natação, e a partir disso o possível fato ocorrido ganha proporções midiáticas. Rubens começa a receber acusações e ataques desmedidos na publicação de origem, dando início a um fenômeno social contemporâneo, o chamado “linchamento virtual”.

Para legítima compreensão do incidente, devemos analisar os principais personagens e seus respectivos perfis comportamentais que a obra nos exhibe, e posteriormente conceituarmos o ocorrido estabelecendo a devida correlação com o presente artigo e sua temática. Pierre Lévy, em sua obra *Cibercultura* (1999), cria um diálogo entre o cinema e as práticas sociais, advertindo que há sempre mais do que uma leitura do tema que é apresentado nas mídias, o que pode ser relevante para a análise em questão. Apesar de o cinema ser uma representação nem sempre fiel à factualidade, há uma possível conexão com as redes sociais, que também são uma interpretação da factualidade.

[...] O cinema é reconhecido como uma arte completa, investido de todas as legitimidades culturais possíveis. O mesmo fenômeno pelo qual o cinema passou se reproduz hoje com as práticas sociais e artísticas baseadas nas técnicas contemporâneas. Não quero de forma alguma dar a impressão de que tudo que é feito com as redes digitais seja “bom”. Peço apenas que permaneçamos abertos, benevolentes, receptivos em relação à novidade. [...] A questão não é ser contra ou a favor, mas sim reconhecer as mudanças e o ambiente inédito que resulta da extensão das novas redes de comunicação para a vida social e cultural. (LÉVY, 1999, p.12)

De acordo com a apresentação fílmica, e analisando cronologicamente as cenas exibidas na obra, Rubens é evidenciado como um professor carismático, que detém a admiração de todo o círculo social da escola de natação, desde funcionários e colegas, até alunos e pais. As primeiras cenas mostram um professor extremamente atencioso e afetuoso com seus alunos, sem distinção aparente. Rubens demonstra conhecer as características pessoais de cada um de seus alunos, fruto de uma proximidade minimamente peculiar e exclusiva; além disso, ele também mantém relações comunicacionais virtuais com alguns alunos fora do ambiente escolar, estando conectado com eles em redes sociais populares. Dentro destas redes e em seu perfil pessoal, Rubens faz questão de exibir publicamente algumas fotos tiradas com alunos, meninos e meninas, em que cada publicação aparenta proximidade e carinho recíprocos. Este tipo de publicação atrai empatia por quem os acessa, todavia desperta interpretações distintas. Tais fatos contribuem para a caracterização do personagem desenvolvido pela obra: Rubens é um homem esbelto, próximo aos trinta anos

de idade, dotado de uma autoestima elevada, originada pela sua popularidade e *status* no ambiente social em que habita, evidentemente vaidoso e conseqüentemente exibicionista.

É importante pontuar que a comunicação em sociedade se tornou muito mais dinâmica, veloz e eficiente com a evolução da web²e o advento das redes sociais mais populares, como *Facebook*, *Instagram* e *Whatsapp*. Por outro lado, os ambientes virtuais estimulam indivíduos a realizar publicações em imagem capazes de comunicar muito mais do que uma mera informação. Em boa parte, as publicações são uma forma de se exibir para outros usuários conectados nas mesmas redes e exercitar a vaidade pessoal. Esta ferramenta de comunicação torna-se então um provedor pessoal para que pessoas exibam suas qualidades pessoais e profissionais. Quem publica já está, de maneira subliminar, suplicando pela interação de outros usuários em sua publicação, aguardando por opiniões eventualmente favoráveis e comentários elogiosos, que possam satisfazer o seu ato peculiar em se expor. As publicações de cunho potencialmente narcisista fatalmente não irão agradar a todos que visualizarem. Algumas pessoas podem considerar o conteúdo invasivo, impróprio ou simplesmente se incomodarem com a felicidade alheia.

Segundo Thomas Marshall, em sua obra *Cidadania, Classe Social e Status*, “os sistemas sociais estão profundamente impregnados pelas influências únicas do tempo e espaço de suas existências” (1967, p. 63)

De acordo com as características do personagem, é possível imaginarmos que Rubens é, dentro das redes sociais, claramente um usuário que gosta de exibir as vantagens da sua anatomia humana e tira proveito das repercussões positivas que tais publicações geram, colecionando admiradores virtuais, dentre os quais alunos, pais, amigos e mesmo desconhecidos. Tal popularidade gera, conseqüentemente, novas amizades, relações interpessoais em diferentes níveis e alguns desafios virtuais, estes últimos nem sempre evidentes. Este é o preço da popularidade virtual em um ambiente social.

Há uma cena em que Rubens está dentro do vestiário utilizando as redes

² “A história das redes de informática digitais, iniciada com a conexão de computadores via cabo telefônicos e *modems*, apresenta-nos um processo de contínuas transformações que produziu formas de interações muito diversas ao longo dos anos. [...] Nascida como uma rede mundial de computadores, a primeira evolução será a transição da rede informativa para a rede *web 2.0*, ocasionando a primeira expansão qualitativa da rede, transformando a internet em uma verdadeira inteligência global capaz de conectar pessoas, imagens, sons, dados e redesenhar, assim, as interações sociais por meio de redes sociais e suas formas de acesso móvel.” (DI FELICE, 2020, p. 24)

sociais em seu telefone móvel e se encanta com a beleza física de uma aluna, que acabara de efetuar uma publicação nas redes. Rubens mostra a publicação para Heitor, seu colega e também professor de natação da escola. Heitor adverte Rubens e o faz lembrar que a aluna tem apenas doze anos de idade. Rubens desconversa e se justifica evidenciando os avançados atributos físicos da garota. Definitivamente, Rubens alimenta e é alimentado por essa cultura exibicionista dos ambientes virtuais existentes na atualidade.

O filme *Aos Teus Olhos* possui importantes personagens centrais, além do protagonista. Alex, o aluno que denunciou para sua mãe o suposto assédio, é um garoto de oito anos de idade, visivelmente tímido e com dificuldades de aceitar a condição de os pais serem divorciados. As cenas demonstram que Alex é uma criança buscando incessantemente atenção e, apesar da pouca idade, percebe e se incomoda claramente com a desarmonia que existe na relação entre os seus pais, chegando inclusive a testemunhar alguns desentendimentos banais em cenas exibidas na obra. Consideramos aqui que talvez a falta de harmonia e cordialidade entre os pais é o que de fato prejudica o desenvolvimento natural de Alex, independentemente da condição matrimonial dos mesmos. Estaria Alex ingenuamente se culpando e se responsabilizando por não conseguir obter a cordialidade entre os pais? Dentro desta hipotética condição, o filme exhibe uma cena em que Alex implora ao pai para que excepcionalmente naquela noite durma na casa onde o garoto mora com a mãe. Marisa, a mãe de Alex, carrega a difícil missão que geralmente fica com as mães em caso de pais separados, que é a guarda majoritária dos filhos. O filme evidencia Marisa como uma personagem inquieta, com um comportamento emocional instável e possivelmente temperamental. A obra não identifica se a separação do casal é recente, mas esta é uma probabilidade factível mediante as condutas de Alex e a injusta pressão que Marisa sente e acumula por ter que lidar na maior parte do tempo sozinha com o cotidiano de uma criança. Pode ser este inclusive o motivo que leva Marisa a ter oscilações de comportamento. Davi, o pai de Alex, aparenta um comportamento mais tranquilo em público, o que não significa ter um controle emocional dos mais equilibrados. Davi carrega consigo a culpa por não estar majoritariamente presente na vida do seu filho Alex. As cenas em plano fechado mostram o personagem intimidado em busca de redenção por algo, seja simplesmente o fardo da separação ou motivos ocultos que não foram evidenciados na obra.

Inerente ao suposto incidente entre o professor Rubens e o garoto Alex, podemos considerar a existência de um ambiente familiar demasiadamente tumultuado, ausente de diálogo entre as partes adultas e infantil, comprometendo claramente o desenvolvimento educacional de uma criança e sua futura compreensão como cidadão. Situações com esta problemática são corriqueiras em lares da sociedade contemporânea. As separações entre casais e as modernas adversidades dos indivíduos, com jornadas de trabalho mais exaustivas, sobrando cada vez menos tempo para um eficaz acompanhamento pedagógico de seus filhos, são empecilhos sociais corriqueiros que o filme *Aos Teus Olhos* soube representar em sua plenitude. A temática dos eventos que se repetem reforça o princípio da incerteza. Considerando a educação um dos pilares importantes para o entendimento conceitual de cidadania e desfrute de direitos e deveres, é possível sugerirmos que lares tumultuados, exemplificados pela família do garoto Alex, podem contribuir no desenvolvimento de futuros adultos com compreensões distintas e/ou distorcidas do conceito de cidadania em uma sociedade. Contudo, uma investigação mais aprofundada pode resultar em conclusões mais complexas. De acordo com Marshall, um dos problemas atuais é a integração da vida da criança na escola, na família e na sociedade.

Era costume achar-se a classe de crianças tratada como uma massa indiferenciada [...]. Mas, hoje, se vê a classe como um grupo vivo com uma força educativa própria e se reconhece que o desenvolvimento da criança, que se deve tornar um ser social, tem de ocorrer dentro do campo de ação e reação que tal grupo cria. A natureza dessas relações intragrupais se constitui num dos principais objetos de estudo sociológico. Há também, o problema de integrar a vida na escola com a vida fora dela. Se uma dicotomia acentuada existir, a criança deve trocar de papéis com a habilidade de um ator profissional. (MARSHALL, 2002, p. 21).

O filme concentra sua narrativa no suposto beijo que o professor Rubens teria dado em seu aluno, Alex. Durante uma das aulas, Alex aparenta uma profunda tristeza e se recusa a entrar na água. Então o professor inicia uma conversa individual com o garoto à beira da piscina e, em seguida, conduz Alex para o vestiário, onde somente os dois estarão presentes naquele momento, inclusive único ambiente da escola no qual não há câmeras. Em seguida, o garoto relata o incidente no vestiário para a sua mãe Marisa e afirma que o professor Rubens o teria beijado. Ao tomar conhecimento do fato, Marisa comunica o pai de Alex, que vai até a diretoria da escola exigir providências. Ana, a diretora da escola, recebe a denúncia de Davi com surpresa e inicialmente

demonstra resistência em acreditar que o seu comandado, o professor Rubens, teria praticado tal ato. Davi pede à Ana que demita Rubens e a diretora, de maneira prudente, explica que precisa apurar os fatos internamente, antes de tomar qualquer providência. O pai de Alex sai da sala profundamente irritado e decepcionado por não obter uma punição imediata e severa ao professor. Luiz Pondé, em sua obra *A era do ressentimento urbano: uma agenda para o contemporâneo* (2014) aborda a hipótese de que no próximo milênio, a sociedade de hoje será lembrada como mimada, ressentida e covarde. O ressentimento e as frustrações dos tempos atuais estariam criando gerações cada vez mais intolerantes, imediatistas e egoístas.

Marisa, a mãe de Alex, ao tomar conhecimento da postura inicial e cautelosa da diretora Ana, exhibe um semblante irritado, descontente e descontrolado emocionalmente. Dominada pela cultura contemporânea do imediatismo, Marisa age precipitadamente em busca de uma hipotética justiça, e faz uma publicação divulgando a ocorrência entre o professor Rubens e o garoto Alex em um ambiente virtual dedicado aos pais e frequentadores da escola de natação. A cena do filme identifica a publicação virtual de Marisa com os seguintes dizeres: “Prezados pais, escrevo com muita indignação e temo que estejamos com um profissional PERIGOSO a cargo de nossos filhos. Recentemente durante uma aula de natação, um deles usou de carinhos excessivos com o meu filho, que hoje está traumatizado. ” A publicação da personagem Marisa é feita em tom de alerta e denúncia em um espaço virtual onde outros pais de alunos estão presentes, conversando sobre os mais variados assuntos cuja centralidade são as crianças. Em sua comunicação, Marisa denomina o professor como “perigoso”, escrevendo inclusive em caixa alta, reforçando o tom de alerta e denúncia.

Em um ambiente virtual que visa a troca de conteúdos entre usuários, tais publicações se alimentam de interações, como curtidas, comentários e eventuais compartilhamentos que visam ampliar a audiência para outros usuários dentro do mesmo ambiente virtual. A publicação de Marisa tem repercussão imediata, e os pais de outros alunos da escola começam a interagir diretamente na publicação. As cenas a seguir mostram uma tela de celular e a publicação de Marisa sendo inundada por comentários, em sua maioria acusações no mesmo tom eloquente e precipitado da mensagem original feita por Marisa. Nas imagens, o filme destaca alguns comentários que ilustram muito bem o

momentâneo esquecimento dos princípios de cidadania, direitos e deveres por parte de alguns pais na publicação: “Esse cara não pode dar aula para crianças”; “Queremos fazer uma denúncia”; “Sempre achei esse cara estranho”; “Espero que o culpado seja preso e punido”; “Conheço um delegado de proteção ao menor. Vou falar com ele e ligo para você”. Em meio às centenas de comentários condenando antecipadamente o professor, surge na tela do celular de Marisa um solitário consciente comentário feito também por um pai de aluno: “Não é melhor esperar? “. Tal comentário é sumariamente ignorado por Marisa e por todos os outros, sumindo rapidamente da tela por conta das dezenas de outros comentários acusatórios que acabam soterrando a lúcida e isolada ponderação. Marisa vai curtindo todas as interações na sua publicação e respondendo a praticamente todas. O volume de comentários segue aumentando, e toda essa combinação de curtidas, respostas, novos comentários e compartilhamentos vão ampliando exponencialmente a audiência da postagem, alcançando cada vez mais pessoas e dando origem ao fenômeno atual que conhecemos: o linchamento virtual.

Para Karen Macedo (2016, p.8), linchamento virtual é um termo popularizado pelos órgãos midiáticos, fruto de agressões e humilhação pública nos ambientes virtuais em rede, tradicionalmente conhecidos por redes sociais. As agressões e humilhações começam no campo virtual e por muitas vezes alcançam o contato físico e presencial, expandindo as fronteiras da realidade virtual. Pierre Lévy, em *O que é virtual?* (1996, p. 16), argumenta que o virtual é o que existe em potência e não em ato. O virtual se atualiza sem passar pela concretização formal e não se opõe ao real.

Se considerarmos ambas as colocações, de Macedo e de Lévy, podemos chegar à conclusão de que o tema do filme tem início no virtual e se direciona ao real. O professor Rubens passa a ter sua liberdade individual comprometida logo após a sua suspensão. Ao ser impedido de lecionar, retorna à escola e é agredido verbalmente e fisicamente por outros frequentadores, possivelmente pais ou apenas membros da instituição. Visivelmente transtornado e abalado psicologicamente, mergulha na piscina em busca de um esquecimento que certamente não virá. Após o mergulho, pretende ir para casa, retorna ao estacionamento e visualiza ao longe o seu carro inteiramente pichado com o dizer: “Pedófilo”. Ademais, um delegado está agora com o pai do Alex investigando dentro da escola a vida pregressa de Rubens. O delegado encontra

a sunga do garoto Alex no armário do professor, que prontamente argumenta ser corriqueiro os alunos esquecerem óculos, sungas e outros pertences, que são de pronto guardados pelos professores em seus armários para devolução nas aulas seguintes. Seus argumentos são insuficientes, pois sua reputação já está comprometida muito antes destas indagações. O professor Rubens é conduzido para a delegacia, onde presta depoimento e é instaurado um inquérito visando elucidar o caso de suposto assédio.

O filme se encerra com um desfecho relevante, convidando o espectador a cumprir o seu principal ato: a reflexão. A obra não menciona o resultado do inquérito, não exhibe cenas deste julgamento e sequer aponta um veredicto para o professor Rubens. Mas, afinal, o professor Rubens é culpado ou inocente? Esta pergunta fica sem resposta por não ser o objetivo do filme e nem da análise dissertativa. A questão principal é compreender que as práticas de linchamento virtual podem representar um atentado à democracia e aos conceitos de cidadania. Os direitos do cidadão virtualmente linchado são feridos a partir do momento em que a sua honra é questionada, sua reputação é atacada e, sobretudo, como demonstrado na obra cinematográfica, sua presunção de inocência é desrespeitada.

Os danos para quem é “cancelado” no ambiente virtual podem ser irreversíveis. No caso do professor Rubens, podemos imaginar, por exemplo, que mesmo comprovando sua inocência perante a lei, os danos à sua imagem poderiam ficar comprometidos durante anos, e seu nome poderia por muito tempo ser associado à prática de pedofilia. Assim sendo, ao buscar por novas oportunidades de emprego, por exemplo, Rubens teria dificuldades para se recolocar no mercado de trabalho. Indivíduos como Rubens muitas vezes seguem marginalizados pela sociedade e com os seus plenos direitos à cidadania sendo inevitavelmente comprometidos.

Para Marcelo Palma de Brito (2020), muito embora a legislação brasileira tenha avançado com o advento da Lei dos Crimes Cibernéticos (Lei nº 12.737/2012), do Marco Civil da Internet (Lei nº 12.965/2012) e da Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD (Lei nº 13.709/2018), o Poder Judiciário e os demais órgãos que atuam no sistema de justiça ainda não conseguiram acompanhar a velocidade da informação, das comunicações e das interações nas plataformas digitais. Ainda há uma dificuldade de mapeamento destes delitos e atuação da justiça. A tendência, porém, é a de que os avanços em tecnologia contribuam

para que a chamada “cultura de cancelamento” possa gerar consequências judiciais aos praticantes deste ato que comprovadamente desrespeitarem a honra de um indivíduo ou determinado grupo.

Integrando a citação da epígrafe e dos conceitos de Massimo Di Felice ao contexto do filme, podemos perceber que os diálogos com *softwares*, dados, algoritmos e interfaces de expansão da internet criaram uma “inteligência global capaz de conectar pessoas, imagens, sons, dados e redesenhar, assim, as interações sociais por meio de redes sociais e suas formas de acesso móvel” (DI FELICE, 2020, p. 28). Enquanto por um lado, as redes sociais podem ser um veículo de comunicação eficiente, por outro lado, em muitas situações, por serem interações parciais, as comunicações são especulativas ao invés de investigativas, criando uma cadeia de reações intempestivas, como no caso do filme em análise. Para Macedo (2016, p.12), a interação digital, principalmente por meio da Internet, está cada vez presente no cotidiano das pessoas, tornando o par homem-máquina quase inseparável. A questão homem-máquina está contemplada de maneira relevante no roteiro do filme *Aos Teus Olhos*. Sem ser maniqueísta, o filme trabalha com os possíveis lados do enredo, adotando o recurso do conceito de Umberto Eco (2005), de “final aberto”, possibilitando a reflexão do espectador que, de acordo com seus princípios, poderá construir seu próprio final ou desenvolver um questionamento relevante sobre o papel das redes sociais em relação às questões de cidadania, atualmente tão problematizadas pela compreensão parcial dos direitos humanos, por vezes negligenciando os deveres humanos implícitos no processo.

CAPÍTULO 3: RELAÇÕES SOCIAIS EM *NERVE*

Dirigido por Ariel Schulman e Henry Joost, a narrativa de *Nerve* (2016) se inicia com a história da garota Vênus, também conhecida como Vee (interpretada por Emma Roberts), uma adolescente aparentemente tímida que se apaixona por um jogador de futebol popular e passa os dias olhando as redes sociais do rapaz, sem interagir com ele. Ela faz o rascunho de um e-mail em que recusa a oferta de uma faculdade, mas assim como no seu âmbito amoroso, parece não ter coragem de enviar a mensagem dizendo o que realmente pretende. O filme foca na linguagem usada pelos jovens, com gírias e até mesmo adotando o jeito de rir dos adolescentes, que geralmente fazem a onomatopeia da risada utilizando-se, para representá-la, de várias formas no teclado, como, por exemplo: “sodidjiasisajisji”, expressão nem sempre tão inteligível para os adultos, como os clássicos kkkk ou hahaha.

Vee interrompe o e-mail, sem o enviar, para atender uma vídeo-chamada de sua amiga Sydney, também conhecida como Syd (interpretada por Emily Meade). Neste ponto é interessante observar a fotografia da obra, principalmente o modo como a tela é exposta, com *glitches*/borrões na imagem, geralmente causados devido a atrasos na conexão/latência (*lag*). Há também transições de imagens entre partes do corpo da protagonista e a tela, os dedos, os olhos inquietos e lábios sendo mordidos, que podem ter sido usados para reforçar a ideia de tensão. Sydney apresenta o jogo virtual/real *Nerve* para Vee por meio de um vídeo introdutório sobre o aplicativo (o tal “app”). O anúncio do aplicativo do jogo é composto por uma voz robótica e por GIFs, que juntos ostentam um estilo de montagem³ bastante contemporâneo.

Christopher Vogle (2006) elaborou um esquema narrativo chamado *Jornada do Herói*, em que apresenta diversos passos encontrados em narrativas de filmes do gênero. Dentre essas etapas, destaca-seo chamado à aventura como uma estratégia de convite na qual “podem ser usados diferentes recrutadores, desde o mentor a um vilão, ou simplesmente um objeto, como uma carta”. Neste sentido, o aplicativo atua como uma espécie de chamado para aventura, oferecendo a oportunidade de ser um observador ou um jogador.

³Montagem ou edição é um processo que consiste em selecionar, ordenar e ajustar os planos de um filme ou outro produto audiovisual a fim de alcançar o resultado desejado - seja em termos narrativos, informativos, dramáticos, visuais, experimentais etc.

Vee recusa o primeiro chamado e vai tomar café da manhã com sua mãe (Nancy). Quando a protagonista fala com a mãe, toda a tela treme, talvez para aumentar a tensão. Alguém que morava em sua casa parece ter partido, mas não se sabe ao certo quem seria. Vee sugere à mãe fazer um anúncio no *Airbnb*⁴ para alugar o quarto vago. Ela tenta convencer a mãe a doar as coisas do ente que partiu, com intuito de ter mais espaço na casa, apesar de que o objetivo primeiro de Vee era ter mais alguém compartilhando o espaço do lar, para que assim pudesse amadurecer a ideia de fazer faculdade em outra cidade sem precisar deixar a mãe morando sozinha. Nancy (a mãe) responde que não quer arrumar mais espaço, sugerindo que não quer mais alguém em sua casa. A filha desiste de argumentar e se coloca de costas, observando da janela a rua do bairro em que mora. O bairro onde elas residem (*Staten Island*) reforça essa ideia de deslocamento, e Vee consegue ver Nova Iorque do outro lado da costa, apesar de que metaforicamente encontra-se presa ao continente.

A próxima cena se passa na *high school*, quando, na entrada do time de futebol em campo, Vee aparece como uma mera coadjuvante, alguém que apenas fotografa a alegria alheia pouco tempo depois, durante a apresentação das *cheerleaders* (as líderes de torcida), Sydney, que é uma das animadoras, levanta a saia e mostra as nádegas para a câmera. Tudo é filmado por orientação da própria Sydney, pois é neste momento que o primeiro desafio de *Nerve* é introduzido na narrativa. A cena se encerra com um cifrão (\$) subindo na tela, o que denota que desafios cumpridos geram *likes* dos observadores e dinheiro aos jogadores.

Na sequência, outros desafios aparecem rapidamente: uma garota comendo ração de cachorro, um grupo de jovens que passa correndo no trilho de trem, outros saltando de uma pedra na beira da costa e um rapaz de skate pegando “carona” na traseira de uma viatura policial. Há um ponto em comum entre todos os desafios cumpridos: ao final, os jogadores se expressam com um *heywatchers*, fazendo referência aos seus observadores. Essa divisão de posturas entre os que fazem e os que assistem também é bastante nítida no segundo episódio da segunda temporada de *Black Mirror: White Bear* (2013) dirigido por Carl Tibbetts. No enredo, uma jovem luta desesperadamente por sua

⁴O *Airbnb* é um serviço de hospedagem muito moderno, que só requer um cadastro no aplicativo para alugar temporariamente uma parte da casa ou o local inteiro, reforçando o apelo moderno da película.

vida, enquanto foge de um grupo de caçadores. Outras pessoas assistem ao seu desespero em tempo real, observando e filmando os acontecimentos, sem jamais esboçar alguma ação de envolvimento com os acontecimentos, sendo apenas polos passivos diante do cenário.

Na sequência da obra acabamos descobrindo que há um *ranking* no aplicativo de desafios *Verne*. Aparentemente Sydney está entre as primeiras colocadas do *ranking*, com um número significativo de observadores (os seus fiéis seguidores). Quanto mais desafios a pessoa cumprir, maior será a sua pontuação, a sua premiação financeira e a dificuldade dos desafios. Os amigos de Vee a desafiam a conversar com JP, paixão platônica e colega de escola, mas ela se nega a aceitar o desafio. Sydney se dirige ao rapaz e pergunta se ele tem namorada, mas explica que o interesse não é da parte dela, mas de uma amiga. Ele pergunta: que amiga? Sydney aponta para Vee, que está, literalmente, escondendo-se atrás da mesa, e JP alega que ela não faz o tipo dele. Constrangida, Vee foge correndo do local.

Na cena seguinte, a protagonista aparece gritando, aparentemente de frustração, mas o grito é abafado por uma música bastante alta. Duas conversas se sobrepõem à imagem da tela: uma é de Vee com Syd, que se desculpa pelo ocorrido, e diz a JP que a amiga é muito inteligente. A outra é de Vee com Tommy, aparentemente o seu melhor amigo, e que parece ser apaixonado por ela. Ele diz que ela não precisa se colocar neste papel. Como Vee está muito chateada e envergonhada, decide ignorar ambas as conversas.

Ao chegar em casa, ela decide assistir novamente o vídeo sobre o aplicativo *Nerve* que tinha aberto no começo da narrativa, com o anúncio do jogo. O ponto de visão passa para trás da tela, como se estivéssemos dentro do computador, e aparecem duas opções para que a protagonista selecione uma delas: jogadora ou espectadora. É um momento crucial no qual ela pode deixar de ser “mais uma” e tornar-se protagonista de sua própria vida. Ela seleciona a primeira opção: decidiu jogar. Agora ela é parte do jogo, e a próxima cena mostra uma introdução ao aplicativo que esclarece as regras desse universo. A primeira instrução é: “*Nerve* é uma ‘democracia direta’”. Para Carla Meireles (2017), este sistema político pode ser definido como:

Na democracia direta, a população não delega o seu poder de decisão. Nesse sistema de governo, a própria população decide diretamente sobre o que é de interesse público e administrava a cidade – ou melhor, o povoado, a vila. Isso significava tomar todas as decisões que diziam

respeito à cidade, assim como a realização de obras, a criação de leis e o julgamento de pessoas. (MEIRELES, 2017, p. 01)

Ainda sobre as regras, o vídeo esclarece que os observadores escolhem os desafios que os jogadores devem cumprir. Os jogadores com mais observadores irão disputar o *round* final, e o vencedor desse último desafio leva “tudo”, apesar de que não é especificado o que é este “tudo”, – que inferimos ser uma premiação em dinheiro, considerando que há um cifrão de dólar girando na tela. Há também um aviso de que os observadores são incentivados a filmar os jogadores, mas que todos os jogadores que aceitarem participar do desafio devem se atentar ao fato de que:1) devem filmar os próprios desafios com seus celulares;2) há duas formas de ser desqualificado: fracassar ou desistir;3) o “dedo-duro se dá mal”.

A ideia central do aplicativo é que a origem dos desafios permaneça em segredo, motivo pelo qual o aplicativo encontra-se na zona mais sombria da internet, a *deep web*.⁵ Isso lembra as campanhas antidrogas dos anos 1990 no Brasil, que colocavam a seguinte questão: “*Como é que pode ser algo bom, se você não pode contar para seu pai e nem para a sua mãe?*”. Ou seja, a ideia de que este jogo deve permanecer em segredo coloca em questão o teor dos desafios propostos, plenos de ilegalidades.

O ponto de vista da câmera volta novamente para trás da garota e vemos a protagonista fornecer a sua digital para se identificar no aplicativo *Nerve*, assim como se faz nos *smartphones*. É interessante observar que até mesmo o *lettering* na tela está espelhado para reforçar essa ideia de imagem invertida, fazendo com que o espectador possa se sentir parte do jogo. Vee aceita o primeiro desafio, iniciando assim seu ciclo na jornada do herói. Para Vogler (2006):

A Jornada do herói é o reconhecimento de um belo modelo, um conjunto de princípios que governa a condução da vida e o mundo da narrativa do mesmo modo que a medicina e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de algum modo, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. Deste modelo, cópias infinitas e altamente variadas podem ser produzidas, cada uma repercutindo o espírito essencial da forma. (VOGLER, 2006, p. 07)

⁵A *deep web*, a *web* invisível ou a *web* oculta são partes da *WorldWide Web* cujo conteúdo não é indexado pelos mecanismos de pesquisa padrão da *web*. Isso contrasta com a “superfície da *web*”, que é acessível a qualquer pessoa que use a Internet.

O aplicativo sincroniza todas as informações disponíveis nas redes sociais de Vee, o que – para um adolescente que geralmente marca todos os locais aonde vai, aponta o que lhe causa medo, do que gosta de comer e com quem sai – pode ser uma poderosa fonte de informações. O documentário *O Dilema das Redes Sociais* (2020), de Jeff Orlowski, trata exatamente do valor que existe nos dados dos usuários e de que forma grandes redes sociais fazem para monetizá-los, segmentando anúncios.

A câmera mostra um mapa da cidade, no qual diversos pontos marcam o nome de cada jogador e sua localização. Ao chegar seu primeiro desafio, Vee pede uma carona ao amigo Tommy, porque só tem quinze minutos para chegar ao lugar que ela deve estar para cumprir o que foi proposto. Ao perguntar por que ela está com tanta pressa para chegar a este local, Vee conta que se inscreveu como jogadora em *Nerve* e que precisa cumprir seu primeiro desafio. Os dois então se dirigem rapidamente para o local; porém, no caminho, Tommy tenta desencorajá-la, alegando que alguém morreu na última edição do jogo, em Seattle.

Vee contra-argumenta dizendo que se algo assim realmente tivesse ocorrido, o aplicativo provavelmente já estaria bloqueado. Apesar do alerta do amigo de que é impossível sair do jogo ou mesmo apagar os vídeos feitos e hospedados em um servidor *web*⁶, ela permanece decidida e pergunta como Tommy sabe tanto sobre o jogo se não participa nem mesmo como observador. Ele responde que leu a respeito na *deep web*, alertando que apenas 10% do que há na internet está disponível em buscadores convencionais, como o Google, sendo que o restante fica nessa parte obscura, na qual acontecem com frequência as negociações ilegais.

Tommy questiona as motivações de Vee para embarcar nessa série de desafios, considerando o perfil dela, uma típica adolescente tímida, que nunca agiu de forma exibicionista antes. Neste momento eles chegam ao local determinado, e ela recebe o primeiro desafio, aparentemente inofensivo: beijar um desconhecido por cinco segundos se assim receber \$100,00 de premiação. Apesar de esta tarefa parecer inofensiva, não se pode esquecer que seria necessário para ela vencer toda uma vida de personalidade tímida, além de

⁶Um servidor da *web* é um *software* de computador e hardware subjacente que aceita solicitações via HTTP, o protocolo de rede criado para distribuir conteúdo da web ou sua variante segura HTTPS.

haver o risco de se expor a doenças que podem ser transmitidas por meio da saliva.

O amigo pede para que ela não cumpra com o desafio e se oferece para dar o dinheiro a ela. Lógico que não se trata do dinheiro, mas do intuito de protagonizar sua própria vida, de deixar de ser observadora passiva e passar a jogar. Por este motivo Vee ignora a oferta e segue procurando um homem para beijar. As duas primeiras opções são descartadas, pois um era comprometido (estava com a companheira ao lado) e o outro era muito idoso. Aparece um terceiro, alguém bastante acima do peso... seria este o seu alvo!

Entretanto, quando está se dirigindo até o homem gordo, ele se levanta e ela consegue vislumbrar uma quarta opção: logo atrás dele há um rapaz jovem(interpretado por Dave Franco), cujo rosto está coberto por um livro intitulado *Rumo ao farol*(1927), de Virgínia Woolf,⁷que ele supostamente estaria lendo. Ao ver o livro, Vee decide que seria este homem a ser beijado, posto estar lendo seu livro favorito. Assim, ela se aproxima do rapaz utilizando a narrativa do livro para iniciar uma conversa... e então ela o beija por mais de cinco segundos! Desafio cumprido. Vee sai correndo e se senta em frente a Tommy, que estava filmando tudo.

Ao perguntar se ele havia conseguido filmar, a resposta foi: “Sim, todas as seis temporadas”, apontando que o beijo durou mais do que precisaria ter durado para que o desafio proposto fosse cumprido. O aplicativo emite aviso sonoro apontando o saldo, instante em que a cena toda é interrompida por uma performance musical. Quem canta e dança é o jovem que ela havia acabado de beijar. Vee sentiu-se lisonjeada e perguntou ao amigo Tommy: “Ele está cantando para mim?”. O amigo, no entanto, percebe que se trata também de um desafio, pois outra pessoa está filmando a performance do rapaz. “Ele só está cumprindo um desafio”, responde de forma seca, quase áspera. O jogador desconhecido de Vee (apesar do beijo de mais de cinco segundos) continua dançando até chegar à mesa dela, quando então empurra Tommy e se senta de frente para ela. Visivelmente incomodado e com ciúmes, Tommy é ignorado, enquanto o novo casal conversa sobre o livro e a origem do nome da protagonista, inspirado em Vênus, a deusa do amor e da beleza. Explica Tiago

⁷*To the Lighthouse* é um romance de 1927 de Virginia Woolf. O romance é centrado na família Ramsay e suas visitas à Ilha de Skye, na Escócia, entre 1910 e 1920. (PORTAL DA LITERATURA, 2008)

Dantas (2021) que

Vênus, a deusa do amor e da beleza, é equivalente a Afrodite na mitologia grega. Vênus era esposa de Vulcano, porém mantinha relações extraconjugais com Marte, o deus da guerra. Ela possuía um olhar vago, os seus olhos eram o ideal da beleza feminina, ela possuía um carro puxado por cisnes. Os romanos se consideravam descendentes de Vênus, já que Eneias, o fundador mítico da raça romana, era filho de Vênus com o mortal Anquises. (DANTAS, 2021)

O desconhecido se levanta e alega ter que partir para Manhattan imediatamente, mas os observadores pedem para que Vee vá com ele... seria seu segundo desafio. A possibilidade gera uma discussão com o amigo que a desencoraja de partir com um completo desconhecido. Decidida a continuar jogando, Vee aceita o desafio. Nessa narrativa, o desconhecido assume o papel de mentor, aquele que guiará a jovem pelas aventuras propiciadas por *Nerve*, conquistando a confiança dela. Vee sobe na garupa da moto do rapaz que está trajando uma jaqueta que contém um *emoji*⁸ de pirata nas costas. O pirata tem um dos olhos encobertos por um tapa-olho e aparece piscando com o olho descoberto. Uma imagem extraída do mundo virtual, aplicada ao real e que infere um sentido de bastante ambivalência no contexto: consegui? Agora o jogo começa de verdade? Vamos viver nossa história?

A câmera se afasta e descobrimos o nome do outro personagem: Ian. A cena dos dois viajando é cortada para mostrar a amiga Sydney, que já conquistou 4,8 mil observadores. Vestida com um casaco de pele, Syd está realizando um desafio que consiste em soltar gases intestinais na direção de pessoas desconhecidas. A amiga Liv grava a performance e, uma vez cumprido o desafio, Syd pergunta toda empolgada, com tom de superioridade: “Quem é a jogadora favorita?”. Liv responde: “Eu diria você, mas parece que a Vee começou a jogar e está conquistando milhares de observadores”⁹.

A câmera volta para a protagonista que estava na moto, viajando e segurando firme na cintura de Ian. Ele chega ao destino e se despede de Vee.

⁸A palavra “emoji” vem da união de “e” (絵), que significa imagem em japonês e “moji” (文字), que significa letra. Ou seja, são símbolos que representam uma ideia, palavra ou frase completa. Esses símbolos têm a aparência de expressões, objetos, animais, tipos de clima etc. Viraram febre com o uso cada vez maior de smartphones. Hoje fazem parte da escrita e são considerados até uma nova linguagem. Por exemplo, a palavra do ano de 2015, escolhida pelo dicionário Oxford, foi o *emoji* chorando de rir. (DAFNE BRAGA, 2017)

⁹Essa frase pode ser observada como uma possível analogia à Madrasta do conto infantil Branca de Neve, que pergunta ao espelho: Quem é a mulher mais bela? Descobre que não é ela, não gosta da resposta, e decide envenenar a enteada para se tornar a mais bonita. Essa passagem do evoca a mítica rivalidade feminina.

Neste momento ela recebe um novo desafio valendo \$500,00: experimentar um vestido específico na loja que estava à sua frente. Verde e cheio de lantejoulas, a cor e a luminosidade do vestido podem remeter a uma simbologia de esperança, de “luz no fim do túnel”. A cena é cortada com Vee se encaminhando à loja, com um corte para uma cena com Nancy (a mãe de Vee), que é enfermeira, ajudando um paciente negro com prótese nas pernas a se sentar em uma cadeira de rodas. A mulher percebe alguns depósitos sendo feitos de forma anônima na conta conjunta que possui com a filha e se sente incomodada com aquilo. O paciente ri e ironiza utilizando a expressão: “*White people problems*” (“Problemas de gente branca”), frase esta que faz alusão a este não ser de fato um grande problema, uma vez que dinheiro inesperado entrar na conta bancária deveria ser uma solução, ou seja, brancos não sabem como são os verdadeiros problemas que os negros enfrentam nos EUA. Nancy ignora a maledicência da piada e demonstra estar preocupada com o que pode estar acontecendo com a filha, situação que se repete em outras cenas na sequência, em que há muitos depósitos seguidos. No que se refere à fotografia, interessante observar que, mais uma vez, o recurso de usar a tela do espectador como uma tela de celular, colocando um pequeno *pop-up*¹⁰ no canto, foi utilizado para demonstrar os depósitos recebidos.

Vee entra na loja luxuosa em busca do vestido e mostra a foto para o vendedor, momento em que sua mãe acaba ligando enquanto a tela está virada para ele, que a avisa sobre a ligação. Percebemos aqui novamente a utilização do recurso da tela espelhada. Vee recusa a chamada e volta para a imagem do vestido. Acima da imagem, há um cronômetro apontando que faltam menos de dois minutos para cumprir o desafio. O vendedor alerta que o vestido é muito caro, mas que se encontra no quarto andar da loja.

Ao encontrar o vestido, olha a etiqueta com o preço... quase quatro mil dólares (\$ 3.995, próximo de 22 mil reais). Uma referência nítida a um conto de fadas no qual há um belo vestido, um príncipe num cavalo (no caso, numa moto) e bastante dinheiro entrando para não haver preocupações. Vee tenta despir o manequim e uma vendedora a interrompe, dizendo que irá procurar um vestido naquele modelo do tamanho da protagonista. Nesse momento há uma quebra

¹⁰*Pop-up* é uma janela adicional que se abre no navegador da internet quando o usuário acessa um website. São recursos de publicidade utilizados por desenvolvedores de websites na tentativa de chamar a atenção de um potencial consumidor.

da imersão, porque o tempo necessário para que ela se locomovesse até o elevador, subisse quatro andares, encontrasse a peça, tentasse despir o manequim, fosse interrompida, e a atendente voltasse com o vestido do tamanho certo, certamente superaria em muito os dois minutos faltantes.

De qualquer forma, Vee começa a se despir, enquanto o aplicativo aponta que restam trinta segundos para acabar o tempo. A jovem certamente não estava pronta para este tipo de desafio: suas *lingeries* não combinam, além de estar usando uma calcinha infantil, com um urso panda na parte posterior, o que vira até um comentário no *chat* do aplicativo. A imagem infantil na peça íntima é mais uma alusão à sua ingenuidade de princesa de conto de fadas. Vee estava com 1,2 mil observadores quando começou a realizar seu terceiro desafio, mas, ao terminar de se vestir, a transmissão chegou aos 2,2 mil observadores.

Neste momento, como uma pausa naquele tempo em contagem regressiva, o sinal do telefone de Vee cai e a protagonista começa a se admirar no espelho, solta o cabelo e simula um diálogo, em que pede o telefone de alguém. Neste momento, o “príncipe encantado” Ian sai de um provador atrás dela e começa a filmá-la. Na cena seguinte, o amigo Tommy aparece se cadastrando em *Nerve* e escolhendo a opção “Observador”, momento no qual descobrimos que, para assistir aos jogadores durante 24 horas, cada observador precisa pagar \$19,99 por dia. A ideia é mostrar como as nossas vidas são os grandes objetos de consumo nas redes sociais, as fontes de renda dos criadores de aplicativo. Neste caso, considerando o valor investido e o número de observadores, uma pequena porcentagem é repassada aos jogadores, os verdadeiros responsáveis por prover todo o conteúdo do aplicativo em uma espécie da lógica possível de ser entendida com a “mais valia” de Marx¹¹.

Conveniente observar também a fala de Tommy ao colocar sua digital para acessar o jogo como observador: “Tá, pode levar meu primogênito também”. Podemos interpretar como uma crítica social às pessoas que utilizam aplicativos e redes sociais, mas não leem seus contratos de acesso, apenas aceitam suas cláusulas. A câmera volta para Vee e Ian, que têm suas roupas retiradas dos provadores, provavelmente por outro jogador. Neste momento, mais um desafio: por \$2.500 eles deveriam sair da loja correndo. O valor

¹¹Mais-valia ou mais valor, é o termo famosamente empregado por Karl Marx à diferença entre o valor final da mercadoria produzida e a soma do valor dos meios de produção e do valor do trabalho que é a base do lucro no sistema capitalista.

proposto é alto, mas ainda assim é menor do que o valor do vestido verde com lantejoulas. À primeira vista parece que o jogo propõe um furto, mas Vee pensa em uma maneira de evitar o ato criminoso, sugerindo que ambos saiam da loja apenas com as suas peças íntimas... uma espécie de Gata Borralheira antes da aparição da fada madrinha que haveria de transformar sua vida em um glamour verdadeiro. Enquanto correm pela loja de alto padrão usando apenas roupas íntimas, o rapaz chega a 5,2 mil observadores. Ao chegarem na moto de lan, as roupas caras são uma espécie de bônus pendurado no guidão, pois recebem o valor referente ao desafio também. A “princesa” Vee cantarola uma música de *rap* sobre dinheiro enquanto coloca seu deslumbrante vestido.

Na cena seguinte, Sydney liga para Tommy, aparentemente com inveja da popularidade da amiga. Liv comenta que Vee chegou ao top 10 e Syd pergunta pelo número de observadores dela, ficando mais tranquila por ainda ter mais pessoas preocupadas com sua vida e seus desafios do que com a vida da amiga. Ela pede para que Tommy vá até a sua festa e tente convencer Vee a desistir do jogo. Aparecem duas cenas de deslocamento em paralelo: em uma delas, Tommy está a caminho da festa; na outra, o casal se desloca de moto (aparentemente indo para o mesmo lugar), mas acaba em um estúdio de tatuagens.

Com medo da reação da mãe diante da tatuagem, a protagonista começa a apresentar inseguranças e pergunta o que aconteceria caso desistisse, para descobrir que assim perderia tudo. O medo da mãe e/ou do pai é um drama típico da adolescência, temática que pode ser bastante explorada no contexto da formação da cidadania. No estúdio, o novo desafio é revelado: \$5.000 para permitir que lan escolha o que será tatuado em Vee. O rapaz desenha algo no papel, sem deixar que ela veja, e pergunta ao tatuador se ele consegue fazer aquele tipo de desenho. O homem confirma e a cena corta para Vee sendo tatuada. lan coloca um *rap* para tocar. Vee geme e grita de dor, mas começa a cantar o refrão e relaxa um pouco. A transmissão chega a 11,8mil observadores. Vee conta sobre o irmão, o ente querido que fora mencionado no começo do filme, explicando que ele gostava de *rap* e morreu aos 18 anos. Ela se queixa porque em julho ficará mais velha que seu irmão mais velho. Em seguida, conta como ele era destemido, o oposto de sua personalidade, e se empolga dizendo que ele riria muito se a visse sendo tatuada.

A cena corta para o amigo da protagonista preocupado e enciumado em

virtude da relação de cumplicidade que parece estar sendo construída entre Vee e Ian, cujos olhos se cruzam, de modo a parecer que os dois se entendem da forma mais profunda e verdadeira. A imagem do príncipe se desconstrói quando Tommy pede para um *hacker* fornecer acesso ao navegador da *Deep web* para que possa buscar informações adicionais sobre Ian, considerando que ele é um fantasma nos buscadores convencionais. Outro corte ocorre, voltamos aos protagonistas, e o desenho da tatuagem é revelado: um farol, reforçando a referência do livro supracitado. Ele parafraseia a frase usada por Vee antes do beijo e interpreta que o farol representa o maior desejo de uma pessoa.

A narrativa retorna para Tommy, que navega na *Deep web* e encontra em um dos fóruns informações e vídeos provando que Ian participou do desafio na versão de Seattle, quando outro participante morreu. Uma imagem quase mítica do príncipe que começa a ser desconstruída e a possibilidade de interpretação da vulnerabilidade do adolescente que confia sua vida a um estranho. Na cena seguinte Vee e Ian recebem o desafio, pelo dobro do valor anterior, de andarem de moto a 100km por hora com os olhos de Ian vedados. Vee agradece a oferta, diz que se divertiu, até gostou de ganhar um vestido e uma tatuagem, mas que vai desistir.

O mesmo jogador que roubou a roupa do casal reaparece, pede para Vee segurar uma placa, tira uma foto e vai embora. Ele se despede dizendo que verá Ian na final. Ao indagar sobre quem era aquela pessoa, Ian desconversa e suplica para que ela cumpra o desafio com ele. A placa que Vee segurou era um adesivo que é colado na viseira do capacete de Ian. Os amigos de Vee transmitem em uma tela de televisão a performance ousada da garota.

O ponto de vista novamente parte de dentro da tela para fora. O casal cumpre o desafio para que a narrativa possa prosseguir. Emocionada, Vee beija Ian e chega a 51,2 mil observadores. As reações dos observadores são diversas: a maioria explode de felicidade com os acontecimentos, Syd fica indignada por estar perdendo popularidade e Tommy apenas desvia o olhar da tela. Sydney pede aos seus observadores um desafio de verdade, alegando não ter medo, reforçando o desejo e a ansiedade dos adolescentes para chamarem atenção na web, como aponta Luiz Felipe Pondé (2019):

Uma outra causa também para o nível de insegurança e ansiedade são as mídias sociais. Antes você tinha que agradar a 20-30 pessoas, agora você tem que agradar um monte de gente o tempo todo. Se suas amigas saem para jantar e você vê que elas foram e não convidaram

você, você já fica sentindo mal-amada, certo? Então o caráter antigênico, como se fala em medicina, das mídias sociais é evidente. E não só nesse caso, como no caso de você receber likes, de você ter seguidores, das pessoas acharem sua vida interessante. E como na verdade, na maior parte do tempo a gente é irrelevante, invisível, anônimo, as mídias sociais dão a você a chance de não o ser, mas você acaba virando escravo delas, porque você é próprio produto que você vende no mercado, que não é propriamente o mercado porque você não está (sendo) monetizado, mas a monetização (neste caso) passa justamente pela expectativa de reconhecimento. E esta expectativa de reconhecimento produz ansiedade. Então me parece que não há como os jovens não serem hoje mais inseguros e mais ansiosos. Ainda tem mais um pequeno detalhe: o mercado de trabalho é cada vez mais competitivo, o capitalismo é cada vez mais violento, ao contrário do que os mentirosos falam por aí, que o capitalismo é consciente. A competição só deve piorar, então os jovens têm muitas razões para serem ansiosos, medrosos e inseguros. (PONDÉ, 2019, vídeo no Youtube)

O jovem misterioso aparece no quarto onde Syd pediu por um desafio e tenta propor uma parceria. Ao alegar que não precisa de parceiros, o jovem contra-argumenta dizendo que está dando certo para a amiga. Neste momento JP chega e interrompe a conversa, mas antes o jovem misterioso salva o seu número no celular de Syd, informação não compartilhada com o espectador, que segue sem saber quem ele é.

Nancy liga para Tommy preocupada, acreditando ter sido hackeada, pois está recebendo depósitos em nome da filha. O garoto informa que isto não parece ser ação de *hacker*, pois eles tirariam dinheiro ao invés de doar. Para proteger a amiga, Tommy diz que Vee teria arrumado um trabalho apostando em partidas de pôquer *online*. Sérgio Prado (2018) esclarece a respeito do fenômeno de ganhar dinheiro com partidas de pôquer online:

O "boom" do poker em 2003 gerou um crescimento exponencial no número de inscritos nos torneios e popularizou o esporte ao redor do mundo. A vitória do amador Chris Moneymaker no evento principal da World Series OfPoker daquele ano e os primeiros programas de poker televisionados com as cartas abertas ajudaram a gerar números expressivos nos grandes eventos, seja ao vivo ou online. (PRADO, 2018, p. 01)

Tommy tranquiliza Nancy dizendo que se trata de um negócio legal e que tudo está dando certo, basta olhar os depósitos. Outra transição ocorre e vemos Vee e Ian conversando sobre porque ele está participando de jogo. Sydney tenta ligar para Vee, provavelmente, tentando surfar no *hype*¹² da amiga, mas a

¹²Hype: é definido como "publicidade ou promoção extravagante ou intensiva". As estratégias de marketing na era moderna da era da informação giram cada vez mais em torno do exagero. O

segunda recusa a ligação, causando constrangimento público entre os colegas do colégio que assistiam a transmissão da protagonista durante a festa de Sydney, posto estar sendo transmitido no *Nerve*, já que se tratava de um desafio imposto a Ian. Em uma metalinguagem, a protagonista alega estar cansada de ser coadjuvante da amiga popular. É possível que haja uma dinâmica unilateral nas amizades de pessoas super populares com os “patinhos feios da sala”.¹³

O outro protagonista ironicamente diz o óbvio ao afirmar que ela não parece coadjuvante de ninguém, tanto pelo seu estereótipo físico (branca, loira e magra), quanto pelo seu papel no universo da trama. Outra possível referência à metalinguística é realizada quando Ian pede para ver a foto de Sydney. Ele diz literalmente: “wow”, ao olhar para a foto, não pela beleza da garota que está na imagem, mas sim pela beleza da foto em si.¹⁴

É comum em *reality shows* que em certo ponto das filmagens os participantes esquecem que estão sendo filmados. Uma possível alusão é feita a isto na trama, porque os protagonistas começam a expressar suas opiniões sobre Sydney esquecendo que estão sendo transmitidas ao vivo para milhares de pessoas. Vee comenta que os pais de Sydney estão sempre viajando. O abandono parental de adolescentes, que são criados perante as telas, pode fazer com que eles acabem adotando diversas estratégias para obter a atenção que não conseguem dos pais.¹⁵ Vee argumenta que Sydney sempre está com a casa cheia de garotos, sendo que no exato momento dessa transmissão a casa da garota realmente está cheia de pessoas, pois ela está dando uma festa. Ian pergunta se eles podem dar um pulinho na tal festa, para mostrar como Vee está mudada. Ela aceita e os observadores começam a apostar em uma briga¹⁶.

A câmera faz um movimento de *traveling* super acelerado da rua, até a

Hype surgiu como uma estratégia de marketing devido à proliferação das mídias sociais, criando grandes expectativas acerca de lançamento.

¹³Patinho feio: "O Patinho Feio" é um conto de fadas literário do poeta e escritor dinamarquês Hans Christian Andersen. Foi publicado pela primeira vez em 11 de novembro de 1843 na *New Fairy Tales*, primeiro volume, *First Collection*, com três outros contos de Andersen em Copenhague, Dinamarca, com grande aclamação da crítica. O conto narra a história de um patinho que nasceu feio, porque era diferente dos seus irmãos. Ao crescer, ele se descobre um cisne, um animal mais gracioso e elegante do que o pato. Da mesma forma, Vee se descobre mais bonita e ousada do que imaginava ser perto de Syd.

¹⁴Essa discussão sobre o que está na imagem remete à obra “*The Treachery of Images*” (1929), de René Magritte.

¹⁵ A série mexicana disponível na Netflix sobre jogos de desafios, chamada *Control Z* (2020), dirigida por Alejandro Lozano e Bernardo de La Rosa, também aborda o mesmo tipo de drama juvenil e exposição na web.

¹⁶ As desavenças entre influenciadores digitais costumam render mais visualização para ambos os lados. Inclusive, elas podem fomentar divisão de opiniões entre os públicos.

festa, para acentuar o estado mental alterado da Sydney, que parece estar bastante embriagada. Toda a diversão dos jovens alcoolizados é filmada pelos celulares e, em certo momento, um deles aparece com o rosto no chão, bebendo de cabeça para baixo. Um close é dado nas nádegas de Syd, um *zoom* atenua o bolso e mostra parte da tela do smartphone da garota. Ela olha para a tela, depois olha para uma escada vermelha que está sendo carregada por um grupo de jovens. Subentende-se que o seu próximo desafio envolverá a tal escada. Sydney termina de virar o líquido em um copo, também vermelho, fazendo uma expressão facial de quem acabou de tomar uma bebida com gosto forte. O próximo desafio de Sydney será atravessar dois prédios usando a tal escada vermelha como ponte entre os últimos andares dos edifícios.

Sydney está usando um coturno com salto plataforma, enquanto 23,3 mil pessoas acompanham a transmissão do desafio da garota que arrisca a vida em troca de atenção. A câmera mostra o ponto de vista de Sydney, de cima para baixo. Ela se arrasta engatinhando pelos trilhos da escada, enquanto os outros jovens gritam para que ela fique de pé e filme ao mesmo tempo. Syd se levanta, pisa em falso e o *smartphone* despenca. Então, a jovem desiste de completar o desafio. A cena é cortada para mostrar outros vídeos de jogadores que também falharam, seja porque desistiram ou porque se machucaram enquanto colocavam a vida em risco, e finaliza com um *point of view*¹⁷ de um jovem deitado embaixo dos trilhos do metrô, enquanto os vagões passam por cima dele. Este último consegue completar o desafio e assume o primeiro lugar em *Nerve*.

Uma transição ocorre, novamente usando o recurso de mostrar a localização de cada jogador no mapa da cidade. Na cena seguinte, Ian e Vee aparecem em um elevador aos beijos. Eles chegam à festa de Sydney. Vee, que antes ficava simbolicamente atrás das lentes, apenas filmando as pessoas, agora passa a ser filmada pelos colegas de escola. Ela acena timidamente para Tommy em meio à multidão. Liv informa a Vee que Syd falhou e está fora do jogo. Vee procura a amiga para consolá-la e descobre que Sydney está beijando JP, o rapaz por quem Vee sempre foi apaixonada. As duas discutem e Sydney questiona Vee sobre o que ela disse durante a transmissão e pede para que ela explique por que se tornou uma garota ousada do dia para noite.

¹⁷O *point of view*, ou ponto de vista, é técnica de filmagem que coloca a câmera partindo de um objeto, olhar do personagem ou ângulo que o espectador poderia ver, caso estivesse observando mais de perto.

Outro desafio é proposto a Vee: terminar o desafio que Sydney não conseguiu cumprir. Ela tenta sair da festa, mas a amiga bêbada a segue, provocando-a e tentando continuar a discussão. Vee explode e alega que só é a melhor amiga de Sydney porque faz tudo que Syd quer, o tempo todo. A garota contra-argumenta dizendo que a única coisa divertida em Vee era o irmão mais velho dela, já falecido, além de falar que jogar o jogo não mudará quem Vee realmente é: apenas mais uma observadora, que nunca será uma jogadora como ela. Indignada, Vee explode e diz que Sydney é o tipo de garota que tem seu auge no ensino médio e que provavelmente irá engravidar de alguém¹⁸ e passará o resto da vida presa em *Staten Island* (subúrbio de *New York*). Vee complementa: “E quanto a mim, se quiser saber onde estou, faça a sua inscrição e me assista”. Então decide aceitar o desafio e começa a atravessar a ponte improvisada em situação até de vantagem em relação à ex-melhor amiga: além do ódio que parece motivá-la, ela está sóbria e usa um tênis da ADIDAS, que fornece mais estabilidade para pisar do que um coturno com salto. Vee cumpre o desafio, deixando Sydney metafórica e fisicamente do outro lado (o dos perdedores). Assim, Vee assume o primeiro lugar em sua vida, posição no jogo e também na narrativa.

Tommy revela que Ian trouxe Vee para a festa com intuito de provocar uma briga entre ela e Sydney, porque este era o desafio dele. Revoltada, Vee sai sozinha da festa, mas Ian a segue. Os dois discutem e ele alega que o motivo pelo qual ele está participando do jogo é muito mais complicado do que ela imagina. Alguém coloca uma touca ninja e começa a filmá-los. Ian puxa Vee para o elevador, os dois discutem e ela diz que irá contar para a polícia sobre o jogo, o que viola a regra de não dedurar.

Na rua, Vee encontra uma viatura policial; porém, enquanto isso, os observadores a filmam, gritando e acusando-a de “dedo-duro”. O policial pergunta se alguém se machucou ou se alguma lei foi quebrada; ela responde que não, mas que quase morreu e em seguida mostra a tela do celular para ele. Há um aviso na tela, dizendo: “Alerta urgente”. Nancy também recebe o alerta e parece estar desesperada. Ian pega a moto e se evade do local. Nancy liga para Vee e comunica que todo dinheiro economizado na poupança delas

¹⁸A gravidez é uma consequência comum do sexo sem proteção praticado por alguns adolescentes, ato que também pode acarretar consequências mais sérias, como o DST incuráveis.

desapareceu da conta. A mãe pergunta se a filha está em perigo, mas antes que consiga explicar algo, Vee recebe um soco no rosto daquele jogador que venceu o desafio do metrô. A identidade deste usuário misterioso finalmente é revelada – trata-se de TyDontDY. Em seguida, o nome de usuário de Vee é deletado do mapa: ela foi eliminada e apenas Ian e Ty permanecem na disputa.

Vee acorda em um container pichado com a frase: “Dedo-duro se dá mal”. Isso a faz chorar. Uma tela está posicionada no meio do container, e uma voz robótica diz que Vee quebrou uma regra, por isso agora os *hackers* irão controlar a vida, as finanças e o futuro dela, a não ser que ela participe da rodada final do jogo. A protagonista aceita o desafio e sai do local. Ian a encontra e pergunta se ela está bem. Nervosa, Vee diz que não. Os dois discutem de novo e ela exige explicações sobre o jogo.

Então, Ian finalmente revela que já jogou antes com Ty, em Seattle, e que havia também um terceiro participante (Robby), que acabou morrendo durante o último desafio. Depois da morte, Ian e Ty foram até a delegacia para contar sobre o ocorrido e tentar terminar com o jogo, mas a polícia alegou que havia sido apenas um acidente estúpido. Depois disso, os observadores começaram a atacá-lo. Primeiro vazaram fotos íntimas da irmã de Ian¹⁹, depois fizeram com que o pai dele perdesse o emprego e, por fim, roubaram as identidades de toda a família do rapaz, para dar golpes na internet.

Assim, Ian revela a existência de uma terceira categoria em *Nerve*, além dos jogadores e observadores: os prisioneiros – aqueles que quebraram a terceira regra e por isso não podem desistir do jogo, sendo forçados a continuar jogando para recuperar o acesso aos seus dados. A única forma de sair da categoria prisioneiro é vencer o desafio final. Ele diz que os dois devem se unir para enfrentar Ty, e que depois deixará Vee vencer²⁰.

Na cena seguinte, Tommy conforta Syd, dizendo que a decisão de Vee (de entrar no jogo) não foi culpa dela. Sentindo-se aparentemente culpada, Sydney só deseja que amiga esteja bem. Ian vai embora, e Vee liga para os amigos. O aplicativo *Nerve* fica temporariamente fora do ar. Nesse meio tempo,

¹⁹Alguns adolescentes costumam trocar fotografias com nudez explícita. O problema é que quando um arquivo cai na web e é compartilhado, dificilmente ele será completamente deletado de lá.

²⁰ O que não faz o menor sentido, porque eles acabaram de se conhecer e ele está renunciando à família e a si por uma pessoa que mal conhece, mas isso de certa forma funciona em uma narrativa criada para o público-alvo adolescente, considerando que o filme possui uma classificação voltada para pessoas a partir dos 12 anos.

Sydney, Tommy e Vee fazem as pazes. Ela resume o que aconteceu para os amigos e implora para que Tommy *hackeie* o jogo para libertá-la. Depois pede para que Syd use um orelhão público para fazer uma ligação, mas não é revelado o motivo.

O próximo desafio de Ian é andar em um guindaste, erguido acima de um prédio extremamente alto. Para completar o ciclo de filme juvenil, a narrativa recorre ao uso de *jumpscare*. Para John Muir (2013),

Um *jumpscare* é uma técnica frequentemente usada em filmes de terror e videogames, com o objetivo de assustar o público ao surpreendê-lo com uma mudança abrupta na imagem ou evento, geralmente co-ocorrendo com um som alto e assustador. O susto do salto foi descrito como "um dos blocos de construção mais básicos dos filmes de terror". (MUIR, 2013)

O susto ocorre porque um drone muito barulhento surge, com uma tela que contém uma mensagem ordenando que Ian se pendure por 5 segundos no guindaste. Ele começa a cumprir o desafio, quando outra mensagem surge, dizendo que ele deve se manter apenas com uma mão. O ponto de vista novamente mostra a visão de cima para baixo, possivelmente para reforçar a noção de altura. Ele conta com os dedos os segundos do desafio e finaliza a contagem fazendo um gesto obsceno com as mãos. Uma observação interessante sobre a narrativa é que, em dado momento, os diretores se esquecem de colocar as visualizações/número de observadores no canto da tela.

Sydney faz a ligação. Vee ressurgue para o desafio final usando um casaco vermelho. Em seguida, uma mensagem a direciona para a balsa. Tommy e Sydney chegam a uma espécie de Quartel General (QG) de *hackers*, que só pode ser acessado com a impressão digital dos participantes. Como todo clichê de *hackers* em *Hollywood*, Tommy digita o mais rápido que pode um código fonte, depois aperta dramaticamente um botão para derrubar *Nerve*. Ele explica que se trata de um código aberto, como a *Wikipédia*, e que tem um exército de *bots* (robôs) que votarão na sua alteração para que ela seja aceita. Nancy acessa o computador, e vê o aplicativo que Vee deixou aberto. Ela lê a chamada para o desafio final entre Ian e Vee, e liga para Tommy perguntando o que é *Nerve*. A resposta é de que se ela for para o QG dos *hackers*, ele explicará tudo.

Ian aparece em um metrô onde é guiado por algumas pessoas cujos rostos estão cobertos por toucas ninjas. Vee abre um pacote, olha dentro dele e

um movimento de câmera *contra-plongée* é aplicado para simular o ponto de vista do interior do pacote. Contudo, não é revelado o conteúdo da embalagem. Ela fecha o pacote e um *fade out* é aplicado. Em seguida, a estátua da liberdade é exibida. Sem motivo nenhum, um homem retira a touca ninja e pede o ingresso para Vee. Ela entrega uma arma sem munição a ele, que, por sua vez, coloca uma bala dentro dessa arma e a devolve para a protagonista.

O desafio final começa a ser transmitido, mas sem que os observadores saibam desse *background* de prisioneiros. Os colegas de escola de Vee estão super empolgados e curiosos para vê-la no final. A estrutura do último desafio conta com a presença de dezenas de espectadores e vários drones sobrevoando o local, para fornecer o melhor ângulo de visão aos observadores. Ian corre em direção à Vee, mas uma voz robótica ordena que eles se separem. O *emoji* com tapa-olho de pirata ressurgiu, desta vez em forma de touca ninja.

Ian e Vee erguem as armas e a multidão ovaciona. O primeiro jogador é ordenado a atirar. Ian pede para que Vee atire em seu ombro, mas ela se recusa e atira no chão. Depois diz que não fará isso, e tenta sair do jogo. Os observadores ficam frustrados por ela não cumprir o desafio. O homem de touca ninja com estampa de *emoji* com tapa-olho de pirata atira para cima duas vezes com o intuito de chamar atenção. Sua identidade então é revelada – trata-se de Ty, o arqui-inimigo de Ian.

Enquanto isso, os criadores do aplicativo *Nerve* percebem o ataque de Tommy e bloqueiam o acesso aos IPs²¹ externos. Propondo um dilema moral, a protagonista pergunta aos observadores e, conseqüentemente, aos espectadores que partilham o sensível²² se o que realmente querem ver são os participantes atirando uns nos outros. A plateia do desafio grita que sim, e Ty faz com que eles gritem ainda mais. Vee grita de volta para os observadores: “Vocês acham que são corajosos?! Que tal tirarem as máscaras e mostrarem quem vocês realmente são?”. A máscara possui uma forte simbologia neste contexto, porque a internet prevê o anonimato. Para Jean Baudrillard (1981, p. 12), a máscara: “pertence a um jogo que se desenrola no mundo das aparências, a serviço de um segredo que deve permanecer oculto. O sistema de consumo

²¹ *Internet Protocol* (IP) é uma identificação única para cada computador conectado a uma rede. Essa identificação indica o local exato onde a pessoa está no momento.

²² Para Rancière (2009, p. 03): “apesar de não poder modificar o que vê, a obra modifica quem a vê”; desse modo, “a participação do público extrapola a contemplação, que atua como entidade difusa capaz de ter concepções acerca do enunciado e enunciação, do invisível e dizível realizando assim, a partilha do sensível”.

assume, então, a imagem de figuras de metamorfose, de fuga circular”. Vee aponta para uma pessoa aleatória da plateia e diz: “Você, por que não tira sua máscara? Qual seu nome?”. A pessoa que filmava adquire uma expressão de espanto. Aos poucos, os gritos da plateia vão se reduzindo. Vee continua seu discurso, dizendo que é fácil ter coragem quando se está por trás de pseudônimos e responsabiliza a plateia pelo que está acontecendo com ela, mesmo que estejam apenas observando. Ela pergunta aos gritos se a plateia realmente quer que eles atirem uns nos outros, e a plateia grita de volta que sim. Então ela desafia Ty a atirar nela. Nesse momento, a mãe de Nancy chega no QG e escuta pelo televisor o que filha disse. Desesperada, ela diz que ligará para a polícia, mas os amigos suplicam para que ela não envolva os policiais nisso.

Ian implora para que as pessoas votem “não”, enquanto Ty incentiva a plateia a apoiar o desafio. São os observadores que escolhem o destino, e eles precisam votar por meio do aplicativo. Enquanto isso, Tommy segue tentando hackear o aplicativo. O tempo se encerra, e a opção escolhida é “sim”. Então Ty atira e Vee cai morta, deixando a plateia em choque. Liv e Nancy choram. Outro movimento de *traveling* aparece, e os apelidos dos jovens são substituídos na tela dos smartphones pelo nome real de cada um dos participantes, acompanhado da frase: “Você é cúmplice de um homicídio”. Uma nítida releitura da acepção de que todos aqueles que se omitem diante dos atos criminosos acabam por também sujar suas mãos de sangue, visto terem alguma responsabilidade diante dos acontecimentos.

Em seguida, a opção de desligar surge na tela dos observadores. Apreensivos por terem suas identidades reveladas, a maioria dos jovens se desconecta do aplicativo. O grupo que estava lá presencialmente começa a se evadir o local. Ty aproxima-se para filmar o corpo, em uma curiosidade mórbida, não incomum por parte das pessoas diante de acidentes. Afinal, uma das poucas certezas que temos é a de que vamos morrer, por isso a morte muitas vezes é atraente para as pessoas. Da época da guilhotina até os linchamentos virtuais, vemos grupos se aglomerarem para contemplar a morte física ou simbólica.

Contudo, Vee não está morta. Ela se levanta quando Ian aponta a arma para Ty, e Nancy chora de alívio. A ligação misteriosa feita por Sydney finalmente é revelada: tudo fora previamente combinado com Ty. Ian questiona em relação ao revólver, e Ty explica que é uma arma de festim, ironicamente como as armas usadas nos próprios estúdios para criar cenas de tiros, em outra possível

metalinguagem. Ty pergunta se Ian está calmo; ao receber a afirmativa, ele abaixa a arma e se desconecta do aplicativo. Ty era o último jogador, já que Ian e Vee falharam no teste. Assim, *Nerve* finalmente sai do ar.

Ian se desculpa com Vee por tê-la envolvido nessa jornada e diz desejar tê-la conhecido de uma maneira diferente. Ela diz que não, e parece feliz apesar de tudo. Nancy recebe seu dinheiro de volta. Na cena seguinte, Vee aparece na garupa de Ian e eles param embaixo da ponte de Manhattan, onde passaram mais cedo. Ele comenta que esse foi um primeiro encontro muito louco; ela ri e pergunta: “É disso que você chama?”. Os dois riem e Ian finalmente se apresenta, dizendo que seu nome verdadeiro é Sam. Eles dizem que é um prazer conhecer um ao outro, e se beijam. A câmera se afasta, e percebemos que há alguém filmando o beijo do casal através de uma tela de *smartphone*, permitindo entendermos uma possível continuação do jogo.

Um último corte ocorre, e vemos na tela do computador de Vee que ela decidiu preencher a vaga de universidade, aquela mesma que a protagonista estava hesitando em aceitar no começo da narrativa. Várias fotos surgem na tela mostrando a formatura e os amigos. Vee se despede deles e diz a Sam que prefere encontrá-lo pessoalmente: “Chega de internet”. A narrativa se encerra com Sam enviando uma foto para Vee, ele de capacete, sentado na moto, a caminho da universidade para vê-la ao vivo. A última imagem na tela é o símbolo de *loading* (carregamento) do sistema operacional da Apple, em uma possível alusão à continuidade da história de Vee. O filme se encerra com os créditos, não havendo cenas após.

Ao analisar a obra, a primeira pergunta que surge à mente é: por que os jovens se expõem a desafios tão extremos? Para Pondé (2019), o problema começa em casa:

Os jovens estão mais inseguros e ansiosos, talvez, pelo aumento da proteção que os pais dão para eles. Porque os pais querem proteger os filhos de todas as formas de sofrimento. Proteger o filho de reprovação na escola. Proteger o filho de coisas que são justificadas, o mundo está mais perigoso. Então, o elemento segurança é mais importante. Então, os pais acabam ficando mais paranoicos com razão. Isso acaba trancando os filhos. Outra causa é que você tem menos crianças, e por ter menos filhos as projeções narcísicas e todo o tipo de tara que antes de se dividia entre quatro ou cinco filhos agora está em um só, ou sobre dois. Isso também amplia o nível de insegurança excessiva. Também amplia o nível de insegurança que a criança leva. Porque quando é pequeno tudo que ela faz é lindo maravilhoso, mas ela vai para o mundo e mundo não acha tudo que ela faz lindo e maravilhoso, então ela começa a ter crises com isso. [...] As escolas

precisam competir, então tem que vender o mimi de que os jovens precisam disto ou aquilo, tem direito a massagista, um lago artificial para ficar meditando dentro da escola. Então as escolas acabam também aumentando a expectativa de os jovens de que o mundo seja cercado de almofadas e que ele não sofra. (PONDE, 2019, vídeo no Youtube)

Esse fenômeno contemporâneo mostrado no filme é interessante para avaliarmos e considerarmos até onde os jovens podem ir em busca de atenção. Alguns desafios como esse de fato ocorreram na internet. Um exemplo é o que ocorreu em 2015 quando diversos países receberam notificações a respeito do “desafio da Baleia Azul”, criado em um site russo chamado *Novaya Gazeta*. O desafio que consistia em completar cinquenta etapas de automutilação, sendo o último deles o suicídio. (LOPES, 2017)

Cabe lembrar que a cidadania abrange diversos significados, nos âmbitos social, civil e político. Pode-se dizer, de acordo com Jaime Pinsky (2013, p. 9), que ser cidadão é “ter direito à vida, à liberdade, à propriedade, à igualdade perante a lei: ter direitos civis. É também participar no destino da sociedade, votar, ser votado, ter direitos políticos”. Sendo assim, a questão que se coloca é: como formar um cidadão, quando ele mesmo se submete voluntariamente a regras que excluem seu direito de ir e vir? Por isto, a temática levantada em *Nerve* nos leva a reflexões acerca do cinema e sua contribuição nas relações comportamentais de cidadania diante de um contexto em que as redes sociais se fazem cada vez mais determinantes na formação do cidadão.

Como vimos no capítulo de fundamentação teórica, cidadania e democracia são dois conceitos interdependentes. A prática da cidadania plena requer um contexto em que o sujeito tenha garantidos seus direitos básicos, de modo que cada um desenvolva uma vida digna, bem como o exercício de sua liberdade, tendo prerrogativa de respeito social e de segurança quanto a sua integridade física e moral. Em *Nerve*, diz-se que o que se exercita ali seria uma “democracia direta” – o que, a princípio, seria o ambiente perfeito para a prática cidadã. Mas não há ali uma real democracia direta, e sim a ilusão de se estar em uma. O exercício da democracia direta exige a plena participação do indivíduo sobre todas as decisões que envolvam a sociedade. Não é o que ocorre com aqueles que entram para o aplicativo de *Nerve*, pois para dele participar são obrigados a aceitar as regras que lhe são impostas de cima para baixo. A única liberdade de decisão que os sujeitos têm nesse contexto é a mesma que uma turba ensandecida e sedenta de sangue em uma arena tem de decidir se os

cristãos ali deveriam ou não ser jogados aos leões.

É importante ressaltar que o exercício da cidadania bem como o da democracia não pressupõe apenas liberdade ilimitada e o direito pleno à satisfação dos prazeres individuais, mas também deveres e responsabilidades para com o grupo. Além disso, o exercício da cidadania exige formação, consciência crítica e disposição ao diálogo. O que se tem em *Nerve* está longe de ser liberdade, uma vez que o tempo todo o *gamer* está sujeito a todo tipo de coação por parte de um grupo protegido pelo anonimato, e, portanto, sem nenhum tipo de freio moral. Além disso, os usuários também se encontram submissos às regras pouco transparentes e sem escrúpulos de um aplicativo de jogo – regras estas, aliás, de cuja elaboração nenhum dos usuários participou, muito menos debateu sobre sua necessidade, utilidade, objetivo ou base moral.

Em *Nerve* o que se tem é uma ilusão de liberdade, ou no máximo a liberdade de levar tudo às últimas consequências em nome da aceitação pelo grupo e em nome de obter prazeres mórbidos e satisfazer instintos violentos, sádicos e mesmo assassinos. A cidadania pressupõe aceitação do indivíduo por parte de um grupo e convívio com este grupo, mas um grupo que tenha identidade, valores, reais laços afetivos. Os grupos que se formam em *Nerve*, de jogadores e observadores, são grupos de anônimos com vínculo superficial e transitório, alienados e protegidos por uma sensação de impunidade. São sujeitos desindividuaados, para usar o conceito de Myers (2014). Longe de agirem como cidadãos, conscientes de seus valores, responsáveis pela coletividade e pela consequência de suas escolhas e atitudes, agem desenfreadamente, liberando seus instintos mais truculentos e sádicos, infringindo os direitos que qualquer cidadão deveria ter à segurança e à integridade física e moral.

Para se exercer a cidadania, pressupõe-se democracia e um ambiente civilizado. O que vemos em *Nerve* é o oposto disso: é a liberação do que há de mais primitivo no humano e da busca do gozo imediato e inconsequente, a ponto inclusive de se gozar diante da iminência de uma morte humana, num ambiente competitivo e autoritário, regido por regras pouco claras, que não foram debatidas e estabelecidas pelo grupo, e sim por uma entidade desconhecida e com objetivos escusos: provavelmente o de controle e promoção de entretenimento, consumo e lucro.

CAPÍTULO 4: DISSONÂNCIA DE CIDADANIA EM *QUEDA LIVRE*

Sob o ponto de vista da comunicação, inegavelmente as inovações tecnológicas aperfeiçoaram as relações comunicacionais gerando novas possibilidades de interação entre as pessoas no ambiente virtual. O presente capítulo explora este fenômeno contemporâneo, tendo o episódio “Queda Livre” (“Nosedive”), da terceira temporada da série *Black Mirror* (Brooker, 2016), como contexto representativo de uma sociedade cada vez mais conectada em ambientes virtuais, exibindo comportamentos que por vezes geram conflitos e dissonâncias cognitivas dos conceitos de cidadania.

Diversas obras audiovisuais têm proporcionado aos seus espectadores importantes reflexões sobre o surgimento de mudanças comportamentais nas relações, e a série *Black Mirror*²³ pode ser apontada como uma das mais relevantes neste contexto, com características e estilo de abordagem mesclando a ficção com uma eventual realidade projetada em um espaço de tempo atual ou em um futuro próximo. Charlie Brooker, produtor e criador da série, afirma que cada um dos episódios possui elencos, cenários e até mesmo realidades diferentes, porém com o mesmo propósito: abordar a forma como estamos vivendo o presente e trazer à tona possíveis formas de vivenciar daqui a dez minutos “se formos “desastrados” (BROOKER, 2011).

A terceira temporada de *Black Mirror* traz o episódio chamado “Queda Livre” – “Nosedive” no idioma britânico e original da obra. A trama é situada em um futuro próximo, onde todas as pessoas que convivem em uma sociedade têm suas reputações avaliadas entre si, em uma escala numérica de importância que vai de zero a cinco estrelas. No filme, atingir as cinco estrelas, o topo máximo, ou figurar muito próximo a este patamar é o objetivo principal de qualquer cidadão. O desafio diário é manter a avaliação constantemente com o número alto durante as relações humanas que o cotidiano impõe, como convivência no ambiente de trabalho, encontro casual em ambientes públicos com vizinhos e

²³*Black Mirror* é uma série britânica de obras audiovisuais, de ficção científica criada por Charlie Brooker e centrada em temas satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências imprevistas das novas tecnologias. Os episódios possuem temáticas individuais, não sequenciais, que geralmente se passam em um presente alternativo ou em um futuro próximo. A série foi transmitida pela primeira vez na emissora Channel4, no Reino Unido, em dezembro de 2011. Em setembro de 2015, a Netflix comprou a série, encomendando uma terceira temporada de 12 episódios. No entanto, os episódios encomendados foram divididos em duas temporadas de seis episódios, tendo a quarta temporada lançada na Netflix em dezembro de 2017. Em março de 2018, a Netflix confirmou a quinta temporada da série, que foi lançada em junho de 2019.

colegas, relações comerciais de consumo, entre outras. Toda e qualquer tipo de interação social é pautada por avaliações de terceiros que irão julgar a satisfação daquela interação por meio do *smartphone*, entregando ao sistema virtual uma nota que identifica o quão satisfatório, ou não, foi interagir com a outra pessoa.

Um fato intrigante é que fora desta obra de ficção, já nos tempos atuais, estamos avaliando em aplicativos de *smartphone*, por meio de notas e escalas semelhantes, algumas relações comerciais de consumo, tais como serviços de entrega de refeições, hospedagens, motoristas particulares, entre outros. E neste momento passa a fazer muito sentido o alerta satírico de Charlie Brooker sobre as possibilidades futuras em nossos comportamentos desatentos, desastrados ou até mesmo indiferentes às imposições que as inovações tecnológicas estão proporcionando gradativamente na sociedade. A reputação virtual já está ditando algumas das regras das relações humanas em sociedade, e este talvez seja o início, o embrião da busca por aceitação, incessante e desenfreada, demonstrada por Brooker no episódio “Queda Livre”.

Antes de qualquer análise fílmica comparativa com a contemporaneidade, é importante relatarmos que desde o início da civilização humana, muito antes do surgimento das novas tecnologias digitais, a ciência, em especial a psicologia, a sociologia e a medicina desbravavam importantes descobertas no que diz respeito ao comportamento humano e o convívio em sociedade. O fato é que não há, até o presente momento, nenhuma evolução humana ou alteração cientificamente comprovada que evidencie o surgimento de fatores comportamentais inéditos desenvolvidos exclusivamente no século XXI. O que há é o aumento na exposição, individual e coletiva, de características comportamentais já existentes. A preocupação mais recente diz respeito aos ambientes virtuais e às consequências que a presença intermitente das redes sociais nas relações humanas pode (ou não) afetar a saúde mental de um indivíduo, de acordo com a sua rotina de uso e manuseio das redes.

Quando falamos em uma sociedade global cada vez mais presente nos ambientes virtuais, convém analisar os números capazes de dimensionar o quanto estamos envolvidos com as plataformas de comunicação e interação digital. Segundo o Relatório Digital de 2020²⁴, desenvolvido em parceria entre a *We Are Social* e a *Hootsuite*, divulgado em janeiro de 2021, seis redes sociais

²⁴PagBrasil. Relatório Digital, 2020. Disponível em: <https://www.pagbrasil.com/pt-br/insights/brasil-os-numeros-do-relatorio-digital-in-2020/>. Acesso em: 29nov 2021.

possuem mais de um bilhão de usuários ativos no mundo: o *Facebook*, com 2,74 bilhões; o *YouTube*, com 2,29 bilhões; o *WhatsApp*, com 2 bilhões; o *Messenger*, com 1,3 bilhão; o *Instagram*, com 1,22bilhão; e o *Wechat*, com 1,2 bilhão de usuários no mundo. No Brasil, o *Facebook* está em primeiro lugar entre as redes social mais utilizadas. Segundo a pesquisa, as dez redes sociais mais usadas no país em 2020 são: o *Facebook*, o *WhatsApp*, o *YouTube*, o *Instagram*, o *Messenger*, o *LinkedIn*, o *Pinterest*, o *Twitter*, o *TikTok* e o *Snapchat*. Observe-se o comparativo organizado a partir do relatório 2021 no que tange à utilização das redes sociais no Brasil e no mundo durante o ano de 2020.

Quadro 1 – Redes Sociais mais usadas em 2020

REDE SOCIAL	BRASIL - 2020	MUNDO - 2020
Facebook	1ºlugar: 130 milhões	1ºlugar: 2,74 bilhões
WhatsApp	2ºlugar: 120 milhões	3ºlugar: 2 bilhões
YouTube	3ºlugar: 105 milhões	2ºlugar: 2,29 bilhões
Instagram	4ºlugar: 95 milhões	5ºlugar: 1,22bilhão
Messenger	5ºlugar: 78 milhões	4ºlugar: 1,3 bilhão
LinkedIn	6ºlugar: 46 milhões	6ºlugar: 727 milhões
Pinterest	7ºlugar: 38 milhões	9ºlugar: 416 milhões
Twitter	8ºlugar: 16,6 milhões	10ºlugar: 353 milhões
TikTok	9ºlugar: 13 milhões	7ºlugar: 689 milhões
Snapchat	10ºlugar: 11 milhões	8ºlugar: 433 milhões

São números importantes para termos uma dimensão mais precisa da diversidade de opções e a quantidade expressiva de usuários interligados em redes e passíveis de interação digital. Os meios digitais estão presentes em todos os ambientes sociais que possuem um contingente expressivo de integrantes e passa a ser raro encontramos um ambiente coletivo que não se utilize de alguma dessas ferramentas para mediar comunicações entre seus integrantes. Há estudos, entretanto, de que a imersão do ser humano no manuseio destas ferramentas de comunicação prejudica a saúde mental daqueles que utilizam as ferramentas em demasia. No Reino Unido, um estudo da *Royal Society for Public Health* (RSPH) em parceria com o Movimento de Saúde Jovem, identificou que as redes sociais podem desenvolver efeitos positivos ou nocivos à saúde humana, de acordo com a forma que é utilizada²⁵. Assim sendo, participantes de uma rede social podem perceber facilmente que

²⁵Royal Society for Public Health. Social media and young people's mental health and wellbeing. Disponível em: <https://www.rsph.org.uk/static/uploaded/d125b27c-0b62-41c5-a2c0155a8887cd01.pdf>. Acesso em: 3 set 2021.

há usuários que têm por hábito serem seletivos em suas publicações, tornando acessível aos demais usuários apenas aquilo que considerem impressionar positivamente os seus pares. Partindo desta premissa, o que vemos nestas redes são disputas veladas para saber quem impressiona mais, verdadeiras batalhas ocultas por notoriedade e popularidade. A busca por impressionar alguém é um comportamento primitivo e instintivo do ser humano, sendo que tais ferramentas podem potencializar o que há de mais intenso em nossos instintos primitivos. Conforme a diretora-executiva da RSPH, Shirley Cramer,

A mídia social tem sido descrita como mais viciante do que cigarros e álcool, e agora está tão arraigada na vida dos jovens que não é mais possível ignorá-la. Os entrevistados nos disseram que as redes sociais tiveram um impacto positivo e negativo em sua saúde mental, mas é interessante ver o ranking do Instagram e Snapchat como o pior para a saúde mental e o bem-estar. Ambas as plataformas são muito focadas na imagem e parece que podem estar gerando sentimentos de inadequação e ansiedade (CRAMER, 2016).²⁶

A dificuldade do ser humano em lidar com rejeições, frustrações, perdas e eventuais insucessos faz com que seja fácil compreendermos o motivo de tantos compartilhamentos e exibições nas redes sociais, nos quais apenas sentimentos e feitos que apontam as virtudes e as grandes conquistas são expostos.

Três processos de virtualização fizeram emergir a espécie humana: o desenvolvimento das linguagens, a multiplicação das técnicas e a complexificação das instituições. A linguagem, em primeiro lugar, virtualiza um "tempo real" que mantém aquilo que está vivo prisioneiro do aqui e agora. Com isso, ela inaugura o passado, o futuro e, no geral, o tempo como um reino em si, uma extensão provida de sua própria consistência. A partir da invenção da linguagem, nós, humanos, passamos a habitar um espaço virtual, o fluxo temporal tomado como um todo, que o imediato presente atualiza apenas parcialmente, fugazmente. Nós existimos. (LÉVY, 1996, p. 46).

Nas veladas batalhas em busca de popularidade e notoriedade nas redes é possível enxergarmos uma divisão entre a forma com que as gerações (grupos demográficos) enxergam a utilidade das redes sociais, bem como a maneira como lidam com as invasões destas redes em suas vidas. Os Zoomers e a Geração Alfa²⁷ são as duas classes geracionais mais afetadas pela recorrente

²⁶Disponível em: <https://www.medley.com.br/blog/saude-social/redes-sociais-fazem-bem-ou-mal>>. Acesso em: 14 dez 2021.

²⁷Zoomers ou Geração Z: A Geração Z é a definição sociológica para a geração de pessoas nascidas, em média, entre a segunda metade dos anos 1990 até o início do ano 2010. Portanto, é a geração que corresponde à idealização e nascimento da *WorldWide Web*, criada em 1990

pressão em serem constantemente avaliados de forma exponencial nas redes virtuais, muitas vezes sendo pressionados para gerar conteúdos que causem boa impressão, tendo que lidar também com constantes comparações de pessoas aparentemente melhores ou mais felizes.

Estes indivíduos “aparentemente” melhores, nem sempre são fiéis aos seus sentimentos de forma pública e omitem ou disfarçam a realidade nos ambientes virtuais. A pesquisa da RSPH identificou que 70% dos usuários do Instagram relataram que o aplicativo fez com que eles se sentissem piores em relação à própria imagem e, especificamente entre jovens, este número sobe para 90%. A pesquisa também apontou que pelo menos um a cada seis jovens terá episódios de transtorno de ansiedade em algum momento de suas vidas. Outro índice preocupante é que 90% dos jovens declarou estarem insatisfeitos com o próprio corpo, motivações decorrentes de uma era em que todos os dias dez milhões de novas fotografias são publicadas a cada hora no *Facebook*, nas recorrentes batalhas virtuais em busca de aceitação e popularidade (CRAMER, 2021).

Gerações anteriores aos nativos digitais Z e Alfa tiveram a oportunidade de conviver com ambientes coletivos mais reduzidos, focados no campo presencial e, por consequência, mais controlável sob o ponto de vista midiático das relações comunicacionais, uma vez que a preocupação com a reputação era um fator que chegava junto com as obrigações da maioridade civil e penal. Hoje, as gerações Z e Alfa estão cercadas de holofotes e opressões virtuais nas fases mais cruciais de suas vidas, períodos em que ainda estão sendo alfabetizadas, educadas e se desenvolvendo pedagógica e psicologicamente, tentando compreender suas origens e procurando vocações profissionais. As reais consequências desta imersão só serão conhecidas e desvendadas pela sociedade nas próximas décadas. O que podemos presenciar atualmente é de fato o aumento de pessoas potencialmente ansiosas, frustradas e descontentes com sua própria natureza humana.

Outro paradoxo intrigante é que nem tudo que é publicado em redes

por Tim Berners-Lee, e no *boom* da criação de aparelhos tecnológicos modernos. A Geração Alfa é o grupo demográfico após a Geração Z. Os pesquisadores e a mídia a localizam entre o começo da década de 2010 (ou início de 2011) até meados de 2025. Batizada com o nome da primeira letra do alfabeto grego, a Geração Alfa é a primeira a ter nascido totalmente no século XXI. O nome Geração Alfa veio da pesquisa de 2008 organizada pela agência de consultoria australiana McCrindleResearch, de acordo com o fundador Mark McCrindle, a quem o termo é geralmente creditado.

sociais é genuinamente verdadeiro. O ambiente virtual proporciona a simulação e/ou edição de conteúdos visando omitir imperfeições ou até mesmo fantasiar acontecimentos inexistentes, apesar de que são estas publicações fantasiosas que muitas vezes despertam frustrações em outras pessoas que se sentem inferiorizados. Filtros e outros recursos de maquiagem virtual, por exemplo, na busca por um rosto mais que perfeito nas redes pode gerar frustração e um olhar de que o natural é menos belo. Essa atmosfera vaidosa estimula disputas por maior popularidade e desperta um revanchismo aderente a pelo menos seis dos sete pecados capitais: soberba, avareza, ira, luxúria, gula e, principalmente, inveja, todos utilizados nesta análise fílmica.

Há quem responsabilize o atual momento como fruto de outras revoluções sociais em décadas mais distantes. No século passado, o sociólogo polonês Zygmunt Bauman já atribuía os conflitos sociais das novas gerações demográficas ao consumismo. Bauman (2001) nas últimas décadas do século XX, criou o conceito de “modernidade líquida”, atribuindo o mesmo às gerações demográficas nascidas a partir da década de 1960. O sociólogo concluiu que havia maior consistência, rigidez e durabilidade nas relações humanas e sociais no período anterior, ao qual denominou de “modernidade sólida”, por se tratar de um período com grandes valores nas crenças religiosas e nas instituições familiares. O período pós-guerra deu origem à modernidade líquida, em que o consumo passou a ser cultuado e mais difundido, gerando uma época em que as relações sociais, econômicas e de produção são frágeis, fugazes e maleáveis, como os líquidos.

Para Bauman (2001, p. 9), o que está acontecendo hoje é, por assim dizer, uma redistribuição e realocação dos “poderes de derretimento” da modernidade. O contato pessoal e os relacionamentos foram banalizados, sendo intermediados por aparelhos eletrônicos e pela internet nesta modernidade líquida. Acredita-se que estas tecnologias estão empenhadas a facilitar cada vez mais a vida dos seres humanos, de modo que viabilizam o acesso às informações. Entretanto, a evolução acelerada destas e o uso exagerado das redes sociais têm contribuído para o aumento de uma humanidade com possíveis problemas mentais, em um contexto em que diversas pessoas têm vivido uma liberdade ilusória idealizando uma realidade perfeita demonstrada na internet. É válido ressaltar que o ambiente virtual está moldando um novo padrão de comportamento com características sociais já evidenciadas por Bauman,

existentes na humanidade em períodos anteriores ao surgimento das tecnologias digitais. A história mostra que as combinações de fatores culturais e incidentes históricos como o período pós-guerra, libertário e revolucionário proporcionam mudanças significativas no comportamento humano. Bauman, de maneira intrínseca, também considera os avanços modernos como um ato de cidadania, relatando que a situação presente emergiu do derretimento radical dos grilhões e das algemas que, certo ou errado, eram suspeitos de limitar a liberdade individual de escolher e de agir.

Os fluidos se movem facilmente. Eles fluem transbordam, vazam, inundam, borrifam, pingam são filtrados, destilados, diferentemente dos sólidos, não são facilmente contidos, contornam certos obstáculos, dissolvem outros e invadem ou inundam seu caminho. Do encontro com sólidos emergem intactos, enquanto os sólidos que encontraram, se permanecem sólidos, são alterados, ficam molhados ou encharcados. A extraordinária mobilidade dos fluidos é o que os associa à ideia de “leveza”. Há líquidos que, centímetro cúbico por centímetro cúbico, são mais pesados que muitos sólidos, mas ainda assim tendemos a vê-los como mais leves, menos “pesados” que qualquer sólido. Associamos “leveza” ou “ausência de peso” à mobilidade e à inconstância: sabemos pela prática que quanto mais leves viajamos, com maior facilidade e rapidez nos movemos. Essas são razões para considerar “fluidez” ou “liquidez” como metáforas adequadas quando queremos captar a natureza da presente fase, nova de muitas maneiras, na história da modernidade. (BAUMAN, 2001, p. 10)

O episódio “Queda Livre” convida de forma bem humorada o espectador a refletir do início ao fim. Conforme já apontado, a obra está situada temporalmente em um futuro próximo dos tempos atuais. A personagem principal, Lacie Pound, vive em um mundo onde as pessoas são avaliadas por um índice de popularidade com no máximo cinco estrelas. Quanto mais próximo do número cinco, mais relevante é a pessoa perante a sociedade. Uma reputação próxima de cinco estrelas também proporciona benefícios e facilidades de acessos nas relações de consumo, indicador que contempla a tese do sociólogo Bauman, na qual o teórico relaciona os conflitos sociais e avanços da modernidade diretamente às práticas culturais cada vez mais consumistas.

Considerando questões temporais, Lacie Pound é uma jovem adulta, integrante de uma geração posterior à geração Alfa, possivelmente filha ou até mesmo neta desta geração e, portanto, inserida em um contexto de indivíduos que desconhecem completamente um ambiente coletivo não virtual, o que possivelmente a torna ainda mais obstinada por notoriedade, por aceitação e preocupada precocemente com sua reputação social desde os tempos de

criança. No início da trama, Lacie tem uma nota 4.2 e está obcecada por aumentar suas estrelas. Importante lembrar que, de acordo com a narrativa, pessoas com as características sociais semelhantes às de Lacie formam uma ampla maioria na sociedade em que estão inseridas e todas as interações físicas ou virtuais com outros indivíduos contam pontos que estabelecem a nota de popularidade, a qual pode oscilar de acordo com as distintas experiências destas interações pessoais. Em “Queda Livre”, não há como fugir de julgamentos virtuais e avaliações, pois a tecnologia que rege as avaliações está instalada nas lentes de contato eletrônicas, na íris do corpo humano, fazendo também interface direta com o *smartphone* de cada indivíduo. As pessoas recebem notas o tempo todo, seja quando fazem publicações nas redes sociais ou quando se encontram pessoalmente. Os encontros casuais em um simples elevador e uma eventual ausência de empatia nas interações poderão rebaixar a nota de um ou mais participantes deste encontro casual. Com isso, “Queda Livre” deixa uma mensagem muito clara de que, naquele contexto fílmico, todas as relações são monitoradas virtualmente, mesmo que estas sejam presenciais, e a reputação de um cidadão é praticamente uma moeda nas relações comerciais e interpessoais.

Apesar de lúdica e ficcional, a obra reflete uma realidade não muito distante do que já estamos vivenciando em sociedade. Lacie mora com o seu irmão adolescente Ryan, um jovem obviamente ainda imaturo, mas curiosamente com características ausentes de preocupações diretas com a sua reputação. Trata-se do irresponsável homem jovem, situado naquela época em que, ao continuar no mesmo ritmo, não terá vida fácil e poderá ficar à margem da sociedade tradicional muito em breve. O aluguel da família Pound está para vencer. Lacie pretende morar em um condomínio mais espaçoso e com melhores opções de lazer, mas a renda familiar não cabe no orçamento do valor do aluguel, porém a moça tem uma segunda alternativa: conseguir um bom desconto no valor da prestação se tiver a sua nota de reputação e popularidade aumentada de 4.2 para uma avaliação mínima de 4.5.

Nesta mesma época, coincidentemente, Lacie recebe um convite para ir ao casamento de Naomi, uma amiga de infância, além de ser convidada para ser dama de honra e discursar na cerimônia. A personagem Naomi é identificada como rica e fútil, uma jovem com notas altíssimas nas redes sociais por possuir o combo perfeito: uma classificação de 4.8, membro de um ciclo social abastado

que se retroalimenta de conteúdos inúteis, como sua boa forma, seu noivo e seu relacionamento aparentemente perfeito nas redes sociais. Esse conjunto calcado em aparências e fantasiosas perfeições é o resultado de excelentes avaliações, além de trazer ao espectador da obra inevitáveis comparações com alguns comportamentos reais do nosso cotidiano. Para quem assiste “Queda Livre”, é impossível não associar as condutas de todos os personagens centrais com pessoas da sociedade contemporânea. No início do episódio a obra mostra um fenômeno que já acontece nos dias de hoje: centenas de pessoas aparentemente em uma praça pública, a poucos metros de distância umas das outras, porém praticamente sem nenhuma interação entre aqueles indivíduos situados no mesmo perímetro, pois todos estão com os olhos e mentes fixadas em seus respectivos smartphones abastecendo outros ambientes sociais, inexistentes fisicamente e/ou extremamente distantes geograficamente. A citação de Andrew Keen corrobora e explica esta lógica:

Não, a mídia social não é muito social. “Os laços que formamos pela internet, afinal, não são os laços que unem”, lembra-nos SherryTurkle. As plataformas da mídia social são construídas em torno de laços frágeis, dessa forma nos transformando em perpétuos adesistas, e não em participantes ativos que teóricos políticos consideravam o ingrediente essencial de uma democracia bem-sucedida. Então, as redes de mídia social conectam pessoas que em sua maioria não se encontraram e nunca irão se encontrar, transformando essas “comunidades” em agregações libertárias de indivíduos autônomos, em movimento constante, que reinventam suas identidades quando querem e se integram, desintegram e reintegram a esses grupos com apenas um toque na tela. (KEEN, 2012, p. 79).

Apesar do pouco convívio e de não ter mais uma relação próxima com a amiga Naomi, Lacie aceita o convite para comparecer e discursar no casamento, sendo este outro indicador de relações sociais contemporâneas superficiais, centradas em interesses que possam aumentar os bons índices de reputação e a popularidade individual. Por ter uma nota 4.2 e precisar melhorar seus índices para poder se mudar e morar na nova e luxuosa casa, Lacie planeja interagir com os outros convidados do casamento, posto serem ricos e possuírem notas altas, o que pode render aumento em sua pontuação individual caso estas pessoas a avaliassem. Um discurso forjado emocionalmente na cerimônia também irá encantar os convidados e assim fatalmente a reputação de Lacie atingirá os 4.5, quiçá até ultrapassando essa escala. Naomi mora em uma cidade distante e Lacie precisa providenciar seu deslocamento para poder comparecer à cerimônia.

O plano de Lacie Pound parece ser perfeito, mas uma combinação de fatores está prestes a colocar tudo a perder. No táxi, durante sua ida até o aeroporto, Lacie não demonstra nenhuma empatia pelo motorista, pois está focada em sua vídeo-chamada com Naomi; por isso, ao chegar ao desembarque, é mal avaliada pelo taxista, fazendo com que sua pontuação caia de 4.2 para 4,18. Na sequência, seu voo é cancelado e, para conseguir embarcar no mesmo dia e não perder o casamento, Lacie precisaria ter uma nota mínima de 4.2, de acordo com a companhia aérea. Ela demonstra irritação e destrata a funcionária no balcão de atendimento, causando tumulto, irritando outras pessoas que estavam na fila e que por meio desta indesejável interação começam a rebaixar ainda mais a nota de Lacie Pound. A funcionária chama a polícia e Lacie é punida, multiplicando seus votos negativos durante as próximas 24 horas. Nas cenas do aeroporto, os diretores e roteiristas da obra fizeram questão de sobrecarregar o modo superficial com que as pessoas desconhecidas se relacionam. Apesar de próximas fisicamente, as pessoas interagem de uma maneira dissimulada, exibindo sorrisos que não expressam uma verdade, o que é um alerta, uma sátira dos criadores para enfatizar o que o virtual e as relações superficiais poderão nos proporcionar em um futuro próximo. É também uma maneira ousada de expor o virtual como uma ameaça potencial às relações mais íntimas, além de um convite para mais uma vez fazermos conexões entre as relações superficiais e o estado físico da modernidade líquida de Zygmunt Bauman.

Convém conectarmos o episódio em análise com a pesquisa da socióloga e professora do Massachusetts Institute of Technology (MIT), Sherry Turkle, que em seus três livros vai aprofundando os conceitos sobre o uso excessivo das tecnologias digitais. No primeiro livro, *The Second Self* (1984), enfoca o fascínio exercido pelos computadores em oferecer uma outra vida, a virtual, que aos poucos vai substituindo as relações pessoais por algo impessoal, como conversar com a máquina para em seguida criar possibilidades de redes sociais, sempre intermediadas pelo computador. Em seu segundo livro, *Life on the Screen* (1995), a autora sugere um questionamento sobre identidades ao pensar como estas se modificam a partir dos dispositivos móveis. A vida em rede, na tela, parece ser mais atraente do que os contatos pessoais, mesmo sendo mais superficiais do que amizades construídas ao longo de muitos anos. O terceiro livro, entretanto, traz no próprio título a sua premissa: *Alone Together* (2011), ou

seja, “A Sós Juntos”, refletindo a pesquisa aprofundada da autora sobre a trajetória dos relacionamentos contemporâneos. Aparentemente, as redes sociais prometem possibilidades de conexão a muitos seguidores, assegurando amizades e laços virtuais. Essas possibilidades, entretanto, dependem das avaliações constantes dos desempenhos. No caso da análise em questão, Lacie entendeu que o convite para participar do casamento de sua amiga seria sua amizade incondicional, mas aos poucos percebeu que este convite estaria associado a suas notas em relação à avaliação de seus atos, o que dialoga com o subtítulo do livro de Turkle: por que esperamos mais da tecnologia e menos de cada um de nós?

No segundo livro, Turkle define a cultura do narcisismo, que pode dialogar também com a conduta ao convite para o casamento e com o papel do espelho, inclusive no título da série *Black Mirror*. Naomi pensa mais em si mesma e em sua reputação do que em Lacie como sua amiga. Seu espelho, neste caso a rede social, é mais significativo para sua pontuação.

A nossa foi chamada de cultura do narcisismo. O rótulo é adequado, mas pode ser enganoso. É coloquialmente lido como egoísmo e egocentrismo. Mas essas imagens não captam a ansiedade por trás de nossa busca por espelhos. Somos inseguros em nossa compreensão de nós mesmos, e essa insegurança gera uma nova preocupação com a questão de quem somos. Procuramos maneiras de nos ver. O computador é um novo espelho, a primeira máquina psicológica. Além de sua natureza como motor analítico, está sua segunda natureza como um objeto evocativo. (TURKLE, 2005, p. 279, tradução nossa).²⁸

Na próxima parte da narrativa, Lacie inicia uma jornada desesperada em busca de alternativas que possam fazê-la viajar longos quilômetros e chegar em tempo hábil para participar da cerimônia. Entretanto, durante sua jornada, suas notas estão sendo rebaixadas gradativamente e de forma exponencial, conforme a punição de vinte e quatro horas da polícia do aeroporto. Já na estrada, a bateria do carro alugado acaba e Lacie precisa abandonar o automóvel e pedir uma carona na estrada. Com a nota de reputação extremamente baixa, diversos carros se recusam a oferecer carona pois não querem correr o risco de embarcar

²⁸ No original: Ours has been called a culture of narcissism. The label is apt but can be misleading. It reads colloquially as selfishness and self-absorption. But these images do not capture the anxiety behind our search for mirrors. We are insecure in our understanding of ourselves, and this insecurity breeds a new preoccupation with the question of who we are. We search for ways to see ourselves. The computer is a new mirror, the first psychological machine. Beyond its nature as an analytical engine lies its second nature as an evocative object. (Turkle, 2005, p. 279). Sherry Turkle (2005). “The Second Self: Computers and the Human Spirit”, p.279, MIT Press.

uma desconhecida com reputação questionável. Já quase sem esperanças e com uma nota 2,6, Lacie recebe ajuda da caminhoneira Susan, cuja nota está nos impressionantes e decepcionantes 1,8. Situada na metade do caminho, suja e sem banho, Lacie perde quase tudo, menos a determinação em chegar ao casamento da suposta amiga, que, ao perceber a péssima nota atual de Lacie, desconvidou-a e retirou o seu nome da lista de entrada.

Ao chegar à cerimônia, Lacie consegue distrair a segurança e se infiltrar na festa. Ao invadir a celebração, toma o microfone do mestre de cerimônias e começa a discursar. Sua fala não é mais aquele discurso planejado, forjando uma proximidade e carinho inexistentes pela colega de infância Naomi. O discurso é composto de duras sinceridades e repleto de muita ira com acusações de infidelidade e demonstração clara de que ali não era o seu lugar. Naomi tenta impedir que o discurso prossiga. Lacie ameaça a todos com uma faca e ao final do incidente vai parar na prisão. Na cadeia, sua cidadania digital é confiscada, pois ela tem o smartphone e as lentes de contato virtuais apreendidas. Psicologicamente abalada e sem motivações externas que a façam manter uma conduta comportada e superficial, Lacie Pound finaliza a trama aos berros, trocando insultos com outro prisioneiro posicionado em uma cela frente à sua. O final do episódio pode ser referenciado pela seguinte citação de Massimo Di Felice, em relação à cidadania digital:

Cidadania digital também pode ser aqui entendida como um oxímoro e como uma oportunidade para uma profunda transformação, não apenas das relações, mas também de nossa ideia de sociedade e de humano. Se a ideia ocidental de democracia se tornou obsoleta, não adianta defendê-la. É necessário abrir-se ao novo, isto é, a tudo o que não nos é familiar e que se coloca diante de nós como desconhecido e paradoxal. Trata-se de buscar uma nova linguagem, capaz de nomear e descrever nossa época conectada e de construir um novo léxico para a descrição de um mundo hipercomplexo. (DI FELICE, 2020, p. 185)

O filme encerra com um desfecho relevante, estimulando o espectador a refletir sobre a importância de um equilíbrio em relações superficiais em um ambiente virtual. Todo exagero concentrado na obra é proposital para que os alertas possam ser devidamente identificados e que todos possam pensar nas consequências que relações desprovidas de empatia podem gerar, provocando uma reflexão sobre a importância de valorizar as conquistas de acordo com o que realmente é devido e merecido. A obra é uma lúdica projeção bem-humorada do que a sociedade já se tornou e como uma eventual evolução das

décadas poderá catalogar as relações sociais tornando-as cada vez mais superficiais e híbridas. As interações são rápidas, imediatas, algumas próximas aos olhos virtuais, porém totalmente distantes de uma empatia genuinamente verdadeira. O discurso de Lacie Pound na cerimônia é a metáfora perfeita do indivíduo que torna público em suas redes virtuais apenas uma parte do que ele próprio considera publicável, podendo inclusive adulterar ou simular os fatos publicados, pois se sente livre para controlar e disseminar o conteúdo da maneira que bem preferir.

Em outra sátira oportuna, a obra mostra Lacie Pound se consultando com um profissional cujo ofício não possui uma nomenclatura e por isso vamos apelidá-lo de “Analista de Reputação”, pois ele é o responsável por aconselhar a personagem nas condutas de interações com outras pessoas em um ambiente público, fornecendo dicas e estratégias que possam aumentar os índices de aceitação de sua cliente. Abordar uma hipótese se faz necessária: em um futuro próximo, haverá espaço suficiente no mercado de trabalho para que analistas de reputação e psicólogos possam atuar longe da obsolescência e conviverem socialmente em constante harmonia? As gerações que não são nativas digitais, ou seja, que nasceram antes do início do século XXI, vivenciaram a cultura da conquista e do alcance de objetivos por meio de esforços meritocráticos. Independentemente da época em que viveram, o “fazer por merecer” era a doutrina básica. O episódio *Queda Livre* trabalha com a hipótese de que o futuro próximo irá potencializar a “cultura do impressionar”, sendo necessariamente mais importante que o executar e realizar. Os ambientes virtuais, suas múltiplas formas de interatividade e compartilhamento de informação, geração e troca de conteúdo com outros usuários potencializaram e aumentaram exponencialmente um distúrbio já existente no comportamento de uma sociedade civilizada: trata-se do desespero de indivíduos por serem notados e aceitos em uma sociedade. A “síndrome de FOMO”²⁹ é uma patologia cada vez mais presente e se justifica por todos esses enfrentamentos que o ambiente virtual dispõe. É o indivíduo em busca de virtuais curtidas e elogios que promovam sua popularidade e proporcionem uma satisfatória reputação. Este modelo de relações interpessoais

²⁹ Síndrome de FOMO – do inglês *fear of missing out*, “o medo de perder algo” ou “o medo de ficar de fora” – é a patologia psicológica que se produz pelo medo de ficar fora do mundo tecnológico ou de não se desenvolver ao mesmo ritmo que a tecnologia. Quase dois terços do total de usuários das redes sociais no mundo padecem de FOMO. O vício de se manter atualizado nas redes sociais é proporcional ao medo que se sente ao não poder fazê-lo em tempo real.

já está ditando boa parte das regras desse jogo que chamamos de convivência em sociedade.

A convivência coletiva em alguns aspectos e ambientes já está sutilmente exigindo que o indivíduo almeje ser um cidadão cinco estrelas, padrão máximo na escala de excelência e sinônimo atual de pessoa perfeita, vitoriosa e bem-sucedida em tudo o que faz e vivencia. Quanto mais próximo da escala máxima, mais feliz e harmoniosa será a vida do cidadão contemporâneo. “Queda Livre” inseriu, na íris dos personagens e na acepção da palavra, ferramentas abstratas que ainda não foram inventadas, mas já estão presentes no imaginário coletivo, modificando gradativamente condutas, perspectivas e expectativas em uma sociedade. Porém, não há espaço neste contexto para cidadãos que não entrem em conformidade com os quesitos hipócritas de nota máxima. Estar sujeito a ser excluído e ter sua cidadania arrancada é ameaça constante neste contexto autoritário, muito mais propenso a criar pessoas submissas e fúteis, que verdadeiros cidadãos.

CAPÍTULO 5: ANÁLISE COMPARATIVA ENTRE AS TRÊS OBRAS

As obras selecionadas como objeto de análise convergem no sentido de que apresentam as redes sociais e permitem refletir sobre o modo como elas afetam o exercício da cidadania na contemporaneidade. Para Carvalho (2011), as redes são responsáveis por conectar diversas pessoas possibilitando a expansão da rede relacional dos usuários e oferecendo amplo acesso à informação, o que a princípio corroboraria com a formação do cidadão. Diante das transformações nos vínculos pessoais e sociais, a nova formatação de criação de comunidades e laços afetivos, assim como o compartilhamento de vivências, ideias, percepções e sentimentos com facilidade e rapidez, faz depreendermos que as pessoas vêm modificando os modos de ser e de pertencer de forma subjetiva.

Para Guattari (1993), a subjetividade é produzida por dispositivos diversos, como a família, a educação formal, o meio ambiente, a religião, a linguagem, a arte, o esporte, a mídia, o cinema, entre outros. Leonardo Barros Soares e Luciana Lobo Miranda (2009) afirmam que a subjetividade deve ser compreendida como uma construção histórica, constituída por inúmeras facetas, localizada em um corpo social. Para os dois autores, a subjetividade se constitui de forma heterogênea, sem hierarquia, pelo entrelaçamento das dimensões tanto individuais quanto sociais. A partir desta noção de subjetividade (heterogênea e construída historicamente), podemos perceber um entrelaçamento nos padrões de relacionamento entre os jovens das narrativas fílmicas selecionadas (capazes de se estender para a vida adulta), caracterizados pela transitoriedade nos relacionamentos amorosos, a denominada liquidez ou fragilidade dos vínculos humanos, segundo Bauman (2004).

As implicações que essas plataformas exercem na vida dos sujeitos contemporâneos e suas irrupções de efeitos "para as relações de amizade e para as noções de identidade, privacidade, autenticidade, comunidade e sociabilidade" (Aguiar, 2007, p. 11) podem ser encontradas nas narrativas, conforme preconizado em *Amor Líquido*, de Bauman (2004), em especial sobre a expansão das redes virtuais de relacionamento, sua incidência na produção de relações cada vez mais transitórias e as principais interferências desses meios de comunicação nos modos como se relacionam seus usuários.

As três narrativas são bastante atuais e, enquanto *Aos Teus Olhos* (2018) aborda o linchamento virtual ocorrido por conta de uma vida profissional real vivida em paralelo com uma vida pessoal com contornos virtuais, *Nerve* (2016) e *Queda Livre* (2016) abordam a vida pessoal totalmente atrelada ao virtual, com comportamentos exibicionistas focados na opinião (virtual) do outro em busca de aceitação no ciclo social (por vezes imaginário) da virtualidade. Utilizamos a expressão redes sociais virtuais com base na noção de virtualidade proposta por Pierre Lévy, para ressaltar as transformações que passam a compor o mundo, a cultura, a comunicação e as relações humanas, tendo em vista que o virtual é um movimento que não se opõe ao real, mas sim ao atual. Inversamente ao possível, ao estático e ao que está constituído, o virtual remete à potência que "acompanha uma situação, um acontecimento, um objeto ou uma entidade qualquer e que chama um processo de resolução: a atualização" (Lévy, 1996, p. 16).

Este processo em *Aos Teus Olhos* pode ser identificado no momento em que a vida do professor de natação é totalmente devastada por conta de uma acusação que em momento nenhum ficou comprovada. Na verdade, sequer houve tempo e análise suficiente na coleta de provas e/ou indícios para se tentar comprovar algo. O próprio filme não se dispõe a responder se houve ou não um assédio, até porque o intuito é exatamente que sejamos levados a refletir sobre nossas atitudes nas redes sociais e a responsabilidade (inclusive em âmbito civil e criminal) que possuímos quando nos colocamos no papel de acusar publicamente alguém.

Nossas noções de cidadania e direitos acabam sendo alteradas pelo "poder fazer" que a internet proporciona. O que seria investigado num âmbito específico passa a ser sentença e rastros eternos, de tal sorte que nem mesmo a própria absolvição pelo Poder Judiciário não seria capaz de eliminar em termos de negatividade dos nossos atos. O constitucional direito de defesa e de presunção de inocência torna-se nulo diante do descrédito e condenação social a que as pessoas estão expostas. Partindo-se da premissa de que a narrativa fílmica tivesse continuidade e o professor Rubens fosse absolvido por sentença da qual não coubesse mais recurso, ou seja, sentença transitada em julgado, do que adiantaria socialmente falando? Os rastros do linchamento virtual acompanhariam o professor por toda uma vida de memórias e dúvidas nas quais a condenação persistiria. Nas cenas finais de *Nerve*, quando Vee aponta que

todos têm culpa nos homicídios ocorridos por conta dos desafios impostos pelo aplicativo, a noção mais do que cidadã de todos têm as mãos sujas de sangue quando se calam, demonstra a extensão de nossos atos quando da omissão. A própria legislação define que um ato ilegal pode ser cometido tanto por condutas comissivas (as que fazemos fazendo), como por condutas omissivas (as que fazemos deixando de fazer). Neste contexto fica nítida a noção de que todos aqueles pais que compartilharam a acusação precipitada da mãe de Alex corroboraram para a destruição emocional e social do professor na mesma intensidade que os que simplesmente se calaram, o que não difere das ações dos observadores em *Nerve* que instigam e têm responsabilidade nos homicídios causados em cena.

Quando “Queda Livre” traz as quedas abruptas de pontuação da protagonista Lacie Pound, a mesma situação se explicita. Quem não se agradou do comportamento indiferente da jovem foi o taxista ou toda uma sociedade que se deixou levar por um julgamento precipitado? O olhar para o outro começa a se alterar à medida que um click virtual negativo é dado, desconstruindo toda uma vida de condutas social e moralmente desejadas. O âmbito do julgamento moral é bastante evidente nesta ótica, tendo em vista que moralidade se refere ao juízo de valor social esperado em determinado contexto. Se nossas atitudes são diferentes do que a maioria do grupo social espera, somos automaticamente colocados à margem moral e condenados socialmente. Quando este grupo social é formado por nós fracos de relacionamento, posto pautarem-se em vivências virtuais, a noção de julgamento de moralidade fica em uma linha bastante sutil, pois depende do olhar daqueles (poucos) que possuem alguma espécie de troca no mundo real. Este mundo real parece estar se tornando a agenda *setting*³⁰ da moralidade virtual: como não conheço pessoalmente alguém, creio que aquele que o conhece um pouco (ou ao menos já o viu no mundo real) é capaz de julgar seus comportamentos, julgamento este que servirá de fio condutor para os meus próprios comportamentos.

Nesta linha, o auge da convergência entre as três narrativas é a ênfase no *glamour* e na ostentação de dias de glória na internet, uma exposição em postagens e uma suposta aceitação pela sociedade. Em *Aos Teus Olhos*, o

³⁰ A noção de “*agenda setting*” tratada no jornalismo como uma inversão de valores: ao invés da realidade pautar o jornalismo, aponta-se a possibilidade de o jornalismo estar pautando a realidade ao ditar o que deve ou não ser veiculado.

professor Rubens apaga as postagens nas quais exhibe seu corpo atlético ao lado de jovens e espetaculosas alunas e chora desesperadamente como quem suplica pela não visibilidade. Em *Nerve*, Vee tira do anonimato todos os observadores que agem “tão corajosamente” quando estão sob a égide de um pseudônimo camuflado por uma tela. E em *Queda Livre*, Lacie parece sentir uma alegria extrema quando, apesar de presa e desprovida de sua cidadania digital por conta de terem retirado dela as lentes virtuais que a pontuavam, discute com outro presidiário em um verdadeiro antagonismo ao sentir-se mais livre do que nunca, proferindo palavras de baixo calão, usando-as não somente em caráter de protesto, mas também demonstrando uma peculiar e contraditória sensação de alívio e liberdade. Agora estava livre para ser ela mesma, o que quer que isso signifique. No mínimo ela agora está livre para descobrir isso e talvez construir sua identidade de modo mais consciente e autêntico, considerando que sem uma identidade definida não é possível desenvolver-se como cidadã.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O conceito de cidadania envolve múltiplos aspectos. Não se trata apenas de garantias de direitos, sejam eles civis, políticos e sociais, mas envolve também deveres e responsabilidades, por isso pressupõe cidadãos conscientes, com senso crítico e moralmente responsáveis – e, portanto, com uma identidade social pela qual respondam –, dentro de um contexto que seja favorável a este exercício, ou seja, em um ambiente democrático. Mesmo em uma democracia, cidadania não é algo que se adquire automaticamente, necessitando que se receba formação para que se possa conquistá-la e exercê-la, e mesmo assim nunca é uma conquista definitiva; assim como em relação à democracia, é preciso haver uma atenção e um empenho constantes para que a cidadania se amplie, em vez de sofrer retrocessos.

Como vimos, Bauman alerta para o fato de que na modernidade líquida ou pós-modernidade, os sujeitos perderam seus referenciais, e com isso grande parte de seus valores, seu senso de coletividade e sua identidade também sofreu fortes abalos, pois o que emergiu foi um ser consumista, individualista, narcisista e hedonista, – e nada poderia ser mais contrário à ideia de cidadania que alguém que nutre essas características. O fenômeno das redes sociais em um primeiro momento criou a expectativa de que poderiam estimular a prática cidadã, uma

vez que seria um ambiente em que todos poderiam ter voz e se propor a um franco e aberto diálogo. Não é bem isso, porém, o que estamos vendo acontecer. Pelo contrário, o ambiente virtual muitas vezes parece trazer à tona o pior de cada indivíduo, estimulando o ódio, o preconceito, a alienação, além do isolamento, pois em geral não se criam verdadeiros laços socioafetivos nestes ambientes, caracterizados pela inconstância, superficialidade, inautenticidade, competitividade e anonimato.

Inúmeros livros e filmes de ficção têm se debruçado sobre a condição humana na modernidade líquida, ou pós-modernidade, em que os indivíduos se flagram cada vez mais reféns das novas tecnologias de informação. Muitas obras ficcionais questionam até que ponto o advento da internet e das redes digitais trouxe reais benefícios para a humanidade, ou até que ponto são responsáveis por conduzi-la a uma espécie de distopia, em que os sujeitos vão sendo condicionados e escravizados a um modo de existência em que imperam os algoritmos, o comércio e os ditames do capitalismo, que busca incessantemente o lucro a qualquer preço, tornando tudo mercadoria, inclusive as relações humanas, comprometendo seriamente os ideais de democracia e de cidadania.

Entre essas obras, destacamos ao longo do presente estudo três produções audiovisuais, quais sejam os filmes *Aos teus olhos* e *Nerve*, bem como um episódio de *Black Mirror*, intitulado *Queda Livre*, que proporcionam ao público a oportunidade de refletir sobre o quanto as redes digitais sociais podem estar causando uma deterioração das relações humanas e, em vez de aproximar, afastando as pessoas cada vez mais do ideal da cidadania que as sociedades democráticas lutaram tanto para construir.

A primeira dessas obras, *Aos teus olhos*, mostra o quanto as redes sociais podem ser um terreno fértil para nutrir o impulso por fazer julgamentos precipitados e para fomentar o sentimento de vingança, ferindo um dos princípios básicos da cidadania, que é a presunção da inocência e o direito à defesa. Respeitar o direito do outro é o que garante que os direitos de cada um serão respeitados. No entanto, nas redes sociais, embalados pelo apoio coletivo, os indivíduos geralmente querem que tudo seja resolvido imediatamente, não importa se as aparências não correspondem aos fatos. Tomadas por indignação, sem paciência para aguardar qualquer possibilidade de contraditório, as pessoas são induzidas a cometer linchamentos virtuais, e assim destruir a honra e a reputação alheias, sem parar para pensar que aquele que hoje está no papel de

acusador pode ser o acusado de amanhã, a quem também será negado o direito à defesa.

A segunda obra, *Nerve*, mostra como os jovens são presas fáceis das redes digitais, que muitas vezes tiram proveito de sua inexperiência, insegurança, vulnerabilidade e necessidade de aceitação, para manipular seus atos e pensamentos. Paralelamente a isso, acobertados pelo anonimato e pelo grupo unido por laços provisórios e sem maiores comprometimentos socioafetivos, esses jovens são incentivados a agir de forma a satisfazer seus desejos primários de crueldade e sadismo, em vez de serem ensinados a ter empatia, a desenvolver a sensibilidade, o sentimento de reponsabilidade e o senso moral, o que raramente ocorre nesses contextos. Assim, tornam-se seres desindividuidos, para usar a expressão apresentada por Myers, e em geral cada vez mais afastados de alguma prática social que possa ser efetivamente considerada como cidadã.

Por fim, o episódio de *Black Mirror* intitulado *Queda Livre* explora ainda mais a ideia de que estamos inseridos em uma sociedade do espetáculo, ou, como quer Juremir Machado Silva, do hiperespetáculo. Nela, os indivíduos tornam-se escravos das relações de aparência, inautênticas, obcecados pela autoimagem, condicionados conforme recebem os constantes *likes* e *dislikes*, bem como conforme ganham ou perdem seguidores, ou conquistam pontos que lhes rendem mais ou menos *status* numa sociedade que muitas vezes não hesita em excluir aqueles que não se encaixam nos requisitos de sucesso do momento. Aqui também se denuncia o quanto as redes sociais, pautadas em relações fúteis, costumam estimular a competitividade, destruir a autoestima das pessoas, promover o egoísmo e impedir o desenvolvimento de uma identidade autêntica e do verdadeiro exercício da cidadania.

Contudo, se almejamos regatar as práticas cidadãs, que podem ser reconstruídas e reinventadas, a reflexão crítica é uma das principais ferramentas para isso, – e nada melhor que um bom filme, preferencialmente assistido com os amigos de corpo presente, para que possamos nos dar conta de que nem tudo está perdido, que ainda é possível a beleza, o real encontro, a alegria autêntica, o prazer saudável, o diálogo franco, a capacidade de refletir criticamente. Estes estão entre os requisitos fundamentais para que se possa resgatar a identidade individual e coletiva, encontrarmos um sentido e um significado para a existência e voltarmos a cultivar ideais, como o de uma

sociedade efetivamente democrática, habitada por cidadãos plenos. No entanto, é importante ressaltar que se soubermos como usar as redes digitais, – com idoneidade, consciência e senso crítico –, elas tornam-se excelente ferramenta para que o exercício da cidadania venha a tornar-se mais amplo, frequente e efetivo.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Sonia. Redes sociais na internet: desafios à pesquisa. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 29 de agosto a 02 de setembro de 2007.

AZEVEDO, Jefferson Cabral et al. Cyberbullying e suas relações com as estruturas psíquicas. *Revista Nucleus*, vol. 9, n. 1, abr. 2012. p. 241-252. Disponível em:

<https://www.researchgate.net/publication/273986154_O_ciberbullying_e_suas_relacoes_com_as_estruturas_psiquicas>. Acesso em: 22 fev. 2022.

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacres et simulation*. Paris, 1981.

BAUMAN, Zygmund. *O Mal-Estar da Pós-Modernidade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

_____. *Modernidade Líquida*. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.

_____. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

_____. *Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

_____. *Vida em fragmentos: sobre a ética pós-moderna*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BECK, Ulrich. *Risk Society*. London: Sage, 1992.

BIRNFELD, Carlos André. *Cidadania Ecológica*. Pelotas: Delfos, 2006.

BRITO, Marcelo. O linchamento virtual, a cultura do cancelamento e o direito ao esquecimento. *Empório do Direito*, 2020. Disponível em: <https://emporiოდireito.com.br/leitura/o-linchamento-virtual-a-cultura-do-cancelamento-e-o-direito-ao-esquecimento>. Acesso em: 23 out. 2021.

BROOKER, Charlie. *The darkside o four gadgetaddiction*. Reino Unido.

The Guardian. 1 de dezembro de 2011.

CARVALHO, João Henrique Dourado de Carvalho. A publicidade nas redes sociais e a geração Y: a emergência de novas formas de comunicação publicitária. *Revista Negócios em Projeção*, 2(2), 91-105, jul. 2011.

CASTELLS, Manuel. *A Era da Informação – A Sociedade em Rede*, Vol. I, Lisboa, Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

CHAUÍ, Marilena. *Cultura e Democracia*. São Paulo: Editora Moderna, 1984.

COELHO, Ana Carolina Sampaio. A Sociedade Em Rede: A revolução é compartilhada. *Intexto*, nº 25, dezembro de 2011, p. 181-90. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/intexto/article/view/19843>. Acesso em 17 nov. 2021.

COVRE, Maria de Lourdes Manzini. *O que é Cidadania?* São Paulo: Editora Brasiliense, 1991.

DAFNE BRAGA. O que são os emojis, de onde vieram e como fazer marketing com eles. *Rock Content*. 2017. Disponível em: <https://rockcontent.com/br/blog/emoji/> Acesso em: 23 nov. 2021.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DI FELICE, Massimo. *Do Público para as Redes – a Comunicação Digital*. SP, Ed. Difusão, 2008.

_____. *A Cidadania Digital*. SP: Ed. Paulus, 2020.

ECO, Umberto. *Obra Aberta: forma e indeterminação nas poéticas contemporâneas*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

FREUD (1921). *Psicologia das Massas e Análise do Eu*. In: E.S.B., v. XXI. Rio de Janeiro: Imago, 1996.

GUATTARI, Félix. Da produção de Subjetividade. In: *Imagem-Máquina*. PARENTE, A. (org). Rio de Janeiro, 34, 1993. p. 177-191.

KEEN, Andrew. *Vertigem Digital*. RJ: Ed. Zahar, 2012.

LAMÓGLIA, Fernando Botto; BONETI, Lindomar Wessler. (2019). O preceito da cidadania nas políticas públicas educacionais no Brasil. *Perspectivas Em Diálogo: Revista De educação e Sociedade*, 5(10), 57-79. Disponível em: <https://periodicos.ufms.br/index.php/persdia/article/view/7155>. Acesso em 12 dez. 2021.

LANIER, Jaron. *Dez argumentos para você deletar agora suas redes sociais*. Rio de Janeiro: Editora Intrínseca, 2018.

LÉVY, Pierre. *O que é virtual?*(Trad. Paulo Neves). São Paulo: Ed. 34, 1996.

_____. *Cibercultura*. (Trad. Carlos Irineu da Costa). São Paulo: Editora 34, 2009.

LOPES, Gilmar Henrique. 9 mentiras e 1 verdade sobre o Desafio da Baleia Azul!*E-farsas.com*. 2017. Disponível em: <<https://www.e-farsas.com/9-mentiras-e-1-verdade-sobre-o-desafio-da-baleia-azul.html>>. Acesso em 24 nov. 2021.

MACEDO, Karen T. *Linchamentos Virtuais: paradoxos nas relações sociais contemporâneas*. Orientadora: Prof.a Dr.a Carolina Cantarino Rodrigues.2016. 132f. Dissertação (Mestrado Interdisciplinar em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas). Faculdade de Ciências Aplicadas, Unicamp, 2017.

MARSHALL, T. H. *Cidadania, classe social e status*. 5 ed. Brasília: Senado Federal, Centro de Estudos Estratégicos, Ministério da Ciência e Tecnologia, 2002.

MENDONÇA, Kléber. A punição pela audiência: maniqueísmo, melodrama e linchamento virtual em Linha Direta. In: XXV Congresso Anual em Ciência da Comunicação. 2002. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2002/Congresso2002_Anais/2002_NP2MENDONCA.pdf. > Acesso em 15 nov. 2021.

MEIRELES, Carla. *Democracia direta: um guia rápido para entendê-la!* Politize! 2017. Disponível em: <<https://www.politize.com.br/democracia-direta-guia-rapido/>>. Acesso em: 11 dez. 2021.

MORAN, José Manuel. *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. Campinas, São Paulo: Papyrus, 2000.

MOSSBERGER, Karen; TOLBERT, Caroline J.; MC NEAL, Ramona S. (Eds.). *Digital Citizenship – The Internet, Society and Participation*, London, MIT Press, 2008.

MYERS, David G. *Psicologia Social*. 10 ed. Porto Alegre: AMGH Editora, 2014.

ORTEGA Y GASSET. *La rebelión de las masas*. Madrid: Revista de Occidente, 1958.

PAZZINI, Bianca; OLIVEIRA, Carolina Belasquem. Cidadania e crise em

tempos complexos: notas a partir de uma perspectiva holística. *Amicus Curiae*, v. 11, sem paginação, 2014. Disponível em:

<<http://periodicos.unesc.net/index.php/amicus/article/view/1708>>. Acesso em: 25 fev. 2022.

PINSKY, Jaime; Carla Bressanezi Pinsky (orgs.). *História da Cidadania*. São Paulo: Contexto, 2013.

PRADO, Sérgio. Poker retoma o crescimento nos torneios ao redor do mundo. ESPN. 2018. Disponível em:

<http://www.espn.com.br/blogs/sergioprado/753771_poker-retoma-o-crescimento-nos-torneios-ao-redor-do-mundo>. Acesso em 27 dez. 2021.

PONDÉ, Luiz. *A Era do Ressentimento Humano*– Uma Agenda para o Contemporâneo. SP, Ed. Leya, 2014.

_____. *Por que os jovens de hoje estão cada vez mais assustados e ansiosos?* Canal oficial do Youtube de Luiz Felipe Pondé. 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=v1mSzTfbvyA>>. Acesso em 14 nov. 2021.

PORTAL DA LEITURA. *Rumo ao farol*. 2008. Disponível em: <<https://www.portaldaliteratura.com/livros.php?livro=4386>>. Acesso em 12 nov. 2021.

RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. SP: EXO experimental org: ED. 34, 2009.

REGO, Bruno. Cidadania digital e redes sociais. In: CRUZ, Maria Alfreida et al. (org.). *Cidadania na Sociedade do Conhecimento*. Portugal: Centro de Filosofia das Ciências da Universidade de Lisboa (Coleção Documenta), 2014, pp. 135-150.

SÁ, Alexandre. Media, Mass Media, Novos Media e a Crise da Cidadania. In: CORREIA, FIDALGO e SERRA (orgs.). *Informação e Comunicação Online: mundo online da vida e cidadania*. Vol. 3. Covilhão, Portugal: Universidade da Beira Interior, 2003. pp. 5-20.

SCHLEMMER, Eliane; FAGUNDES, Léa da Cruz. Uma proposta para avaliação de ambientes virtuais de aprendizagem na sociedade em rede. *Informática na Educação: Teoria e Prática*, Porto Alegre: UFRGS, Faculdade de Educação, Pós-Graduação em Informática na Educação, v. 4, n. 2, p. 25-36, dez. 2001.

SILVA, Juremir Machado da. Depois do espetáculo: Reflexões sobre a tese 4 de Guy Debord. In: GUTFRREIND, Cristiane Freitas; SILVA, Juremir

Machado da. (Org.). *Guy Debord: antes e depois do espetáculo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2007. p. 31-42.

SILVEIRA, Sérgio Amadeu da. *Exclusão digital: a miséria na era da informação*. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

SOARES, Leonardo Barros; MIRANDA, Luciana Lobo. Produzir subjetividades: o que significa?. *Estudos e pesquisas em psicologia*, Rio de Janeiro, v. 9, n. 2, set. 2009. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1808-42812009000200010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 04 fev. 2022.

TURKLE, Sherry. *Alone Together: why we expect more from technology and less from each other*. N Y: Basic Books, 2011.

_____. *The Second Self: computer and the human spirit*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1984.

_____. *Life on the Screen: identity in the age of the Internet*. NY: Ed. Simon & Schuster, 1995.

VOGLER, C. *A jornada do escritor*. SP: Nova Fronteira, 2006.

REFERÊNCIAS FILMOGRÁFICAS

Aos teus olhos. Direção: Carolina Jabor. Rio de Janeiro: Globo Filmes, 2018. Longa metragem (90 min).

NERVE. Direção: Henry Joost e Ariel Schulman. Estados Unidos: Lionsgate, 2016. Longa Metragem (96 min).

Nosedive (Queda Livre). Direção: Joe Wright. Roteiro: Charlie Brooker. Netflix, 2016. Black Mirror: episódio da 3ª temporada. Seriado (63 min).