

GERAÇÃO LIKE E A CULTURA DA CONEXÃO

PHILLIPE HALLEY MARTINS PEREIRA¹

Resumo

O progresso tecnológico dos meios de comunicação, têm influenciado a construção das relações humanas na contemporaneidade. Tais mudanças, se concentram especialmente nas duas últimas décadas. Nota-se que quaisquer novidades provenientes desse período foram e são prontamente aprimoradas ou substituídas por inovações de ordem ferramental. Entretanto, esse avanço denota alterações na vida em sociedade, com significativas influências. Observam-se uma presença dessas no que tange a relação que seus usuários desenvolvem com elas. A proposta é discutir a interação entre eles e as mídias sociais, partindo do conceito Cultura da Conexão, juntamente com a análise fílmica do episódio *Nosedive*, pertencente a terceira temporada da série *Black Mirror*, do Netflix. A base é estruturada no estudo teórico das mídias sociais, cultura da conexão e interatividade. O trabalho indica relevância acadêmica e social, pois busca perscrutar a discussão em torno das mudanças comportamentais midiáticas. Como se trata de uma pesquisa inconclusiva, os recortes iniciais são frutos da análise de dados primários - pesquisas e relatórios dos hábitos de consumo de conteúdo nas redes sociais, bem como bibliografia direcionada a temática. A propagação do acesso às redes sociais propõe a aproximação dos indivíduos, compartilhando conteúdo. Entretanto, isso ocasiona uma geração midiática de curadoria crítica sobre aquilo que se deve ou não validar, cancelar ou ainda aprovar. Esse trabalho se propõe a discutir a decorrência dessa influência.

Palavras-chave: Cultura da Conexão; Mídias Sociais; Interatividade; Netflix; *Black Mirror*.

1. Introdução

A evolução tecnológico dos meios de produção vivenciada pela humanidade no século XX, teve suas ramificações e desdobramentos pelos mais diferentes setores da sociedade contemporânea. Com os meios de comunicação de massa não foi diferente. O avanço nos formatos, canais e plataformas midiáticas, têm se caracterizado por influenciar significativamente na construção das relações humanas na contemporaneidade. Tais mudanças, se concentraram - em especial - nas duas últimas décadas. Nota-se que quaisquer novidades provenientes desse período foram e são prontamente aprimoradas ou substituídas por inovações de ordem ferramental. Entretanto, esse avanço ininterrupto denota - em conjunto com demais mudanças sociais e culturais - alterações na vida em sociedade.

Os aspectos de mudança e desconstrução de conceitos e valores por meio do progresso tecnológico dos meios de comunicação de massa, são frutos de uma lógica que parte de uma sensação de aumento da liberdade de escolha, que moldada as circunstâncias de consumo da sociedade - alimentadas por cada um dos desejos e necessidades individuais - tornou-se quase uma “norma” de condução da vida. Tais escolhas passaram a atingir as áreas como a cultura, a formação de identidades, as relações humanas, práticas cotidianas de valores, de gênero, políticas, sociais e tipos dos mais variados de crenças.

Está influência é observada especialmente no que tange o constante avanço das plataformas

¹ Mestrando em Comunicação da UNESP/Bauru. Orientadora: Maria Cristina Gobbi.

mediáticas. As mídias têm sua evolução em compasso semelhante. De pontos de contato fixos a canais de comunicação, uma necessidade humana foi identificada: a demanda pela mobilidade ditou a migração desses *gadgets*² para a palma das mãos. O passo a passo evolutivo tecnológico comunicacional dita seu ritmo em profusão quase ininterrupta. Dentre suas atribuições está o de aproximar o indivíduo da tecnologia e das possibilidades de conectividade por meio dela. Um segundo momento é reduzir ao máximo a distância física desses com outros indivíduos em tempo real, por meio da conexão com a internet e seus diferentes *softwares*³ de conversação e troca de mensagens. Ainda, suas funcionalidades perpassam pela, armazenar dados, acesso a diferentes conteúdos, pesquisa de informações das mais variadas, procura por noticiários; enfim, possibilitar uma facilidade de contato e democratização de acesso a uma variedade quase infinita de informações. Não apenas uma mídia tem a capacidade de reconfigurar outra, mas também possui as condições de modificar as estruturas sociais, instituições e as práticas comunicacionais em torno desse universo midiático. Entretanto, essa reconfiguração midiática não ocorre sozinha ou unicamente entre os meios de comunicação. Esta acontece e tão somente pelo contato humano, suas referências, experiências, conjunto de valores e crenças.

O contato humano com as diferentes plataformas midiáticas e seus mais variados conteúdos interativos é uma das forças motrizes nessa reconfiguração e mutação das estruturas sociais de nosso tempo presente. Soma-se a isso, a propagação e difusão de conteúdo, que vem guiando o mundo a uma renovada experiência relacional com a comunicação, bem como com as diferentes manifestações artísticas, culturais e sociais.

De um sistema midiático dominado pela televisão, estamos passando a uma rede de comunicação permitindo a onivisão que nos permitirá dirigir nosso olhar aonde desejarmos no espaço, nas escalas de grandeza, nas disciplinas, no tempo e nos mundos virtuais fictícios e experimentáveis que iremos multiplicar no futuro (LEMON; LÉVY, 2010, p. 63).

A convivência que temos na contemporaneidade com as mídias digitais, seus conteúdos compostos por sonoridades e imagéticas computacionais, a partir dos dispositivos móveis, vem produzindo reviravoltas e reconfigurações nas concepções anteriormente assentadas dos valores sociais difundidos e estabelecidos até então pela sociedade. A todo momento, somos convidados a se debruçar em cima dessas concepções e repensá-las em detalhes e em profundidade, pois a cada nova emergência de ordem tecnológica e ligada diretamente com a comunicação são desencadeados novos recursos e procedimentos midiáticos. Estes, por sua vez, criam diferentes possibilidades e formas de contato entre os indivíduos, o conteúdo e sua sensibilidade estética, que reconfiguram o presente, ao passo que ressignificam seu passado. A cada contato dos indivíduos com esses conteúdos e entre eles próprios, as mudanças nas relações e suas consequências na vida em grupo ocorrem. Se trata de uma simbiose homem-comunicação midiática. O repensar de tais movimentos que fazemos a partir de nossa relação com as mídias é pertinente para compreendermos as mudanças sociais e culturais que estão sendo tecidas em tempo real.

A tecnologia se faz presença constante em tudo e em todos os lugares de convívio na sociedade - seja na faculdade, hospitais, parques, trabalho e em casa. Ela está presente também na música, no cinema, na medicina, nos automóveis, na indústria, no vestuário, nos cosméticos, nos alimentos. Observa-se empiricamente que, por um lado, a sociedade atual gosta da inovação e dos benefícios que ela propicia para uma vida urbana e cosmopolita; por outro, há um entendimento de que existe uma possibilidade de tornar-se dependente da tecnologia, ao ponto de presenciar situações em que não se

2 Dispositivo ou ferramenta tecnológica [Tradução do autor].

3 Trata-se de um conjunto de componentes lógicos de um computador ou sistema de processamento de dados. Por ele, ocorre a programação, rotina ou conjunto de instruções que controlam o funcionamento de um computador ou um programa.

consegue viver sem ela e sua constante e rápida evolução.

Esta transformação de uma cultura e sociedade moldada pelas mídias e seu conteúdo propagável, criado, recriado e promovido pelos indivíduos - independente de seu conhecimento, habilidades e expertises - molda a lógica e demanda midiática, com o intuito de gerar maior participação, envolvimento e engajamento coletivo. Dado que a cultura pode ser considerada e encarada como uma produção de significados e sentidos contínua, se mostra possível um entendimento de que sempre estamos em processo cultural - especialmente se levarmos em conta uma sociedade tecida e de certa forma regida pelas mídias.

A circulação de informações via mídia e mídias sociais acabou por dissolver muitos dos parâmetros locais em favor de grandes modelos mais globais. E por último, claro, o gigantesco aumento da mobilidade na vida das pessoas causou o maior movimento migratório na história da espécie [do mundo real para o mundo virtual]. E sabemos que grandes eventos de mobilidade sempre provocaram enorme impacto tanto no que deixa de existir como no que passa a existir (PONDE, 2017, p. 31)

Na contemporaneidade vivida por esta sociedade, tal transformação podem se apresentar como fenômenos sociais, que eclodem não apenas devido à farta disponibilização das tecnologias digitais, mas surgem e tomam corpo por conta do empoderamento e do uso social por parte dos indivíduos dessas ferramentas. Nesse momento, se mostra possível compreender que as mídias digitais por meio de suas diferentes pontes de contato entre os indivíduos - sejam elas por redes sociais, games, aplicativos de troca de mensagens, por exemplo - reúnem as condições favoráveis para se produzirem sentidos de lugar. Tais meios fomentam diferentes formas de conhecimento, experiência e relacionamento com lugares, espaços de socialização e ambientes físicos. Isso, alarga a percepção de mundo que se tem, não apenas do outro, mas de nós mesmos, uma vez que essa se dá pela relação com esse outro e a imagem que cria de nós. O modo como vamos nos recriar depende agora de nossa capacidade de dar sentido a miscelânea de ideias e informações produzidas, disseminadas, armazenadas e recriadas em nossa era.

Em proporcionalidade com as alterações nos instrumentos culturais e sociais no último século, o comportamento humano vem apresentando condições comportamentais diferentes. Cada passo da sociedade civil organizada visando à ampliação do acesso e da participação nas tecnologias midiáticas, desencadeia significativas transformações nos diferentes cenários culturais, artísticos e sociais. A reconfiguração na diminuição da presença das mídias de massa, sua capacidade de influenciar e por diversos momentos da história recente, ditar e moldar aspectos da cultura e das relações sociais, vem sendo reconfigurados pelos indivíduos e pela profusão das mídias digitais, com seu alcance, penetração, capacidade de envolvimento, interação e promoção de conteúdos e informações.

Os meios de comunicação de massa - considerado em artigos e por alguns autores como “antigos” - procuram sua adaptação frente à realidade instaurada pela internet, seja pela migração de seus conteúdos e atenção dedicada a esses usuários no ambiente digital, seja na forma de suas mensagens e linguagem para esse público específico. Em um passado tecnológico não muito distante, a tecnologia empregada em meios como rádio, cinema e televisão causaram fascínio e encanto, tanto que o indivíduo dedicava seus sentidos e entendimento, a fim de obter o máximo daqueles instantes. Atualmente, a capacidade tecnológica de cada plataforma seduz por sua versatilidade, praticidade e mobilidade por meio das infinitas possibilidades de interação com os conteúdos nas mídias digitais.

O que constitui essa nova “comunicação pessoal” é o controle individual e a partilha coletiva da informação em mobilidade com alcance planetário. Esses novos formatos midiáticos podem criar práticas políticas reais que “comecem a agir sobre a grande mídia, a controlar as informações, a desmenti-las e até mesmo a produzi-las”

A partir disso, observa-se algo como uma cooperação entre os diferentes e múltiplos mercados midiáticos. Muito disso se dá pela queda na audiência dos canais abertos, na diminuição no número de assinantes de operadoras de TV por assinatura, juntamente com as crescentes e constantes quedas na tiragem de jornais e revistas - seja na venda direta ao público, seja no número de assinaturas. A mudança na preferência pelo canal de acesso a informação, conteúdo segmentado e entretenimento não é nenhuma novidade. Entretanto, as rupturas com a criação, produção e disseminação de conteúdo é parte importante nessa análise preliminar.

A procura pela experiência midiática se tornou latente e fator decisório na escolha por este ou aquela plataforma / canal de acesso a conteúdo. A busca por essa experimentação em um nível mais interativo, co-criativo e principalmente participativo e de propagabilidade, denota tendências significativas nos aspectos culturais dessa sociedade.

Os públicos atuam como “multiplicadores” que atribuem um novo significado a modalidades existentes, como “avaliadores” que mensuram o valor de diferentes propostas em nossa atenção, como “usuários líderes” que anteveem novos mercados para conteúdo recém-lançado, como “curadores retrô” que descobrem conteúdos esquecidos que podem ainda ter valor econômico e cultural, e como “cosmopolitas pop” que buscam a diferença cultural e ajudam a educar os outros sobre conteúdos que descobriram de outras partes do mundo (JENKINS; GREEN; FORD, 2014, p. 357-358)

Pólo central e capilar dessa nova realidade midiática, as conexões virtuais possibilitadas pela internet, tiraram do centro dessa mudança a máquina em si - em um primeiro momento o computador, seja *desktop* ou *notebook*; em uma situação contemporânea, os celulares, *tablets* e *smartphones*. O virtual e o cultural nessa concepção renovada de informatização, criam uma proximidade, a partir de um entendimento de que ambas se influenciam mutuamente. Isso, proporcionado pelo advento e presença das mídias digitais e suas redes sociais virtualizadas. Gradativamente, essas mídias, a partir de plataformas de comunicação distintas - seja de troca de mensagens, portais de informações, blogs, sites de compartilhamento de conteúdos dos mais variados - deixaram de estar marginalizadas frente às mídias de massa, disputando não somente atenção e audiência dos indivíduos; estas ganharam a participação e a capacidade de pulverização intensa de seus conteúdos, em ritmo crescente e expansivo.

Os meios de comunicação, se caracterizaram por muito tempo, foram quase que exclusivamente os responsáveis pela organização, gestão e disseminação do conhecimento nas sociedades. Estamos mesclando nosso mundo a uma velocidade não presenciada anteriormente em nossa história. Com isso, fugimos de velhas estruturas, permitindo aos indivíduos classificar e ordenar os conteúdos, informações, imagens, sons e quaisquer outros produtos midiáticos. Chegamos ao ponto histórico em que podemos criar nossas próprias categorias, de acordo com nossa forma de pensar e interagir com essas mídias. Isso representa mais do que simplesmente organizar as diferentes informações, com o propósito de que mais usuários possam entrar em contato com elas pelos mais variados acessos na internet. A representatividade dessa mudança propiciada pela disseminação das mídias digitais e do acesso a elas é mais significativa. Reconfigura nossa relação midiática em tempo real, alterando modelos de interação, relacionamento e até corporativos.

A integração entre o computador e os meios de comunicação alterou radicalmente a maneira como ambos se articulam com um processo mais amplo, a cultura. As transformações resultantes dessa junção se espalharam, com velocidade cada vez maior, pelas tramas do cotidiano, ocupando mais e mais espaços. A nova mídia tornou-se

parte da vida, e, por conta dessa proximidade, nem sempre suas características vêm à tona (MARTINO, 2014, p. 215).

Uma sociedade enraizada em uma cultura da conexão conduz novas percepções do público, existentes pelas plataformas móveis e a profundidade da mensagem difundida nesse espaço de interação no ciberespaço⁴, um local que torna sensível o que seria uma geografia móvel da informação, normalmente invisível. Essa transformação de cultura moldada pelas mídias e seu conteúdo propagável, criado, recriado e promovido pelos usuários, molda a lógica midiática, com o intuito de promover maior participação popular, fruto dessa conectividade cultural (JENKINS; GREEN; FORD, 2014).

2. Cultura da Conexão e Cibercultura

Espaço de criação, promoção, divulgação, construção, emancipação, empoderamento, debate, lazer e entretenimento. Essas são somente algumas das diferentes utilidades que o mundo virtual oferece. O ciberespaço, com suas infinitas possibilidades de acesso a conteúdos dos mais diversos, constitui a arena aonde todas essas e outras condições de transformação da informação que circula na web. A partir dessa infinidade e pluralidade de aplicações que a sociedade, por meio de seus indivíduos - neste caso, usuários - no ambiente digital o fazem, configuram as características da cultura. Dentro do contexto da sociedade pós-moderna, o ciberespaço potencializa o contato entre usuários e conteúdos em uma arena de imagens, signos, espetáculos, em uma espécie de objeto transcultural, uma vez que transita entre os mundos real e virtual. Uma consequência desse trânsito constante e a mutação que incide em toda a cultura. A cibercultura⁵ é fruto direto dessas transformações conduzidas pela sociedade pós-moderna, midiaticizada e multiconectada.

Mudanças na forma sociocultural da sociedade, com novas práticas de consumo cultural, ritmos produtivos diferentes, além de uma configuração revista e atualizada da distribuição de informação e conteúdo. Todas essas alterações na vida social, principalmente no que diz respeito à relação entre os indivíduos nas mídias digitais, traduzem o conceito de cibercultura. A criação de novas formas de sociabilidade e de comunicação são consequências dessas alterações. Lévy (1999) compreende que o advento da cibercultura perpassa por três categorias que orientam e conduzem sua configuração elementar. Elas são: a interconexão; o surgimento e criação de comunidades virtuais; e, por fim, a inteligência coletiva. O fio condutor do trabalho se dará pela interconexão, condição que une e confere sentido às demais categorias propostas pelo autor.

Como condição básica da cibercultura, a interconexão é seu imperativo categórico. No mundo pós-moderno, tudo e todos devem estar ligados, por meio das mídias digitais, quase como uma obrigatoriedade para sua existência ser “considerada válida”. Com o crescimento e desenvolvimento das condições de conexão, a partir da expansão da rede digital, a tendência à interconexão provoca uma reconfiguração na ordem da comunicação, uma vez que se passa das noções de canal e de rede a uma sensação de envolvimento espacial. A interconectividade de usuários, grupos, empresas e marcas, conduzem as relações entre esses atores, constituindo a sociedade em um meio informacional vivo, em que todo o espaço se torna um canal interativo. Essa interconexão tece uma universalidade cultural por contato permanente.

4 O ciberespaço pode ser considerado uma virtualização da realidade, um estágio de migração do mundo real para um mundo virtual, com suas interações ocorrendo e crescendo nele. O termo foi inventado em 1984, por William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromancer* (LÉVY, 1999).

5 Cibercultura reflete a “universalidade sem totalidade”, algo novo se comparado aos tempos da oralidade primária e da escrita. Ela nasce das relações presentes no ciberespaço, entre indivíduos, máquina e a internet. Seu caráter é universal, uma vez que promove a interconexão generalizada, mas comporta a diversidade de sentidos, dissolvendo a totalidade (LÉVY, 1999).

Algumas linhas de pesquisa ilustram um cenário de maior proximidade com as relações no ciberespaço, ao ponto de que quanto mais humanizamos e a tornamos amigável essa relação, entramos em um processo diferente de tudo o que vivenciamos com as mídias: nos tornamos mais cibernéticos. Uma contrapartida dessa espécie de naturalização do relacionamento é que nos tornamos quase que uma extensão midiática dele. Cada indivíduo, a partir das diferentes e diversificadas ferramentas de produção, arquivamento, repositório, apropriação e de circulação de conteúdos por meio das mídias digitais, estabelece e forma-se um novo status: convicções mediante aos fragmentos extraídos dessa produção. O fluxo midiático oriundo dessa ação do indivíduo são transportados e reempregados em novos recursos, que são agregados aos produzidos por outros usuários. Com isso, constitui-se uma cultura midiaticizada e principalmente participativa, que concentra em uma mesma ambiência de virtualidades, caracterizações humanas novas, que se somam àquelas construídas pelas relações nestas mesmas mídias.

Os computadores [e as mídias digitais] parecem prometer os meios de se poder traduzir qualquer língua em qualquer outra, qualquer código em outro código – e instantaneamente. Em suma, o computador, pela tecnologia, anuncia o advento de uma condição pentecostal de compreensão e unidade universais (MCLUHAN, 2007, pp. 98-99).

O conceito enunciado por McLuhan, em que cada nova tecnologia cria uma ambiência proveniente de tecnologias e ferramentas comunicacionais anteriores são reprocessadas, adaptadas e recondicionadas a novas situações, definidas pelas relações dos indivíduos com as mídias digitais. Se percebe nuances da existência de uma remodelação ou remediação das mídias. Processado pelo meio anterior, este é reformulado mediante ações e a existência de outro, condicionado e caracterizado como mais ativo e atual. Não há uma eliminação do meio que foi reformulado, mas sim sua adequação a uma nova condição. Em outra interpretação, essa geração é pulverizada por informações, conteúdo e imagens. Estamos nos transformando em uma espécie de moléculas, formando novos grupos a cada clique, notícia compartilhada ou *like* concedido em determinada *fan page*, por exemplo, que criam uma cultura diferente, uma cultura midiaticizada - influenciando-a e por ela sendo influenciada. Nada é permanente, estático ou sem interação no ambiente digital. As percepções e interações, a partir de experiências construídas - seja ela de qualquer natureza e origem, mas gerada nas mídias digitais - permite uma reconfiguração cultural, uma condição mutável dessa cultura midiaticizada.

As redes sociais, advindas desse processo, influenciam alterações nos meios anteriores, como um desencadeamento cíclico. Como dito anteriormente, esses meios mais estáticos em sua configuração base, adaptam suas mensagens, formatos e linguagem para despertar o interesse desses indivíduos nas mídias digitais. Uma remediação pode por assim definir as mídias vigentes, moldando sua configuração aos contornos do ambiente digital.

Como condição básica da cibercultura, a interconexão é seu imperativo categórico. No mundo pós-moderno, tudo e todos devem estar ligados, por meio das mídias digitais, quase como uma obrigatoriedade para sua existência ser “considerada válida”. Com o crescimento e desenvolvimento das condições de conexão, a partir da expansão da rede digital, a tendência à interconexão provoca uma reconfiguração na ordem da comunicação, uma vez que se passa das noções de canal e de rede a uma sensação de envolvimento espacial. A interconectividade de usuários, grupos, empresas e marcas, conduzem as relações entre esses atores, constituindo a sociedade em um meio informacional vivo, em que todo o espaço se torna um canal interativo. Essa interconexão tece uma universalidade cultural por contato permanente.

O presente estudo, tem como propósito analisar as relações provenientes dessa cultura da

conexão, suas representações e construções simbólicas, a partir da análise fílmica da série *Black Mirror*⁶, do serviço de *streaming*⁷ Netflix. Em especial, o episódio presente na terceira temporada, intitulado “Nosedive” - em português, o título correspondente é “Queda livre” - dirigido por Joe Wright. O episódio estreou na Netflix no dia 21 de outubro de 2016.

Diante dessa possibilidade, o tema apresenta relevância acadêmica e social, pois procura aprofundar a discussão em torno das mudanças de comportamento nas relações humanas, com a massificação das plataformas móveis, a presença constante das mídias no cotidiano desses jovens, bem como a interatividade possibilitadas por elas. Esses deslocamentos presentes na rotina dos habitantes dos grandes centros - tanto os físicos, como os psíquicos - levaram os indivíduos a serem pessoas móveis. Pensando nas três categorias descritas por Lévy, a pesquisa se concentra na interconexão, uma vez que a influência dessa será um dos principais pontos de análise do ambiente de conectividade dos jovens. Entretanto, a leitura da acessibilidade do corpus navegará pelas demais categorias da cibercultura. Tais mudanças, que se acentuaram com a proliferação dos pontos de acesso, mas principalmente, da maior facilidade para aquisição desses equipamentos, configuraram novas realidades no âmbito da cibercultura.

A grande ferramenta ciberespacial permite pilotar, pelo consumo, o investimento e o trabalho cooperativo e construir uma vida econômica pautada sob o signo da inteligência coletiva. A política e a economia não estão mais separadas. Cada ato torna-se, ao mesmo tempo, político, econômico e conversacional. Tudo o que fazemos envia uma mensagem. Tudo o que dizemos constrói o ambiente de sentido da cidade virtual. No comunismo da inteligência e no livre mercado das coisas, tecemos juntos a teia única e infinitamente variada da linguagem humana (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 171)

Os movimentos e reconfigurações nos comportamento denotam influências e alterações na identidade multifacetada culturalmente do homem contemporâneo - em especial dos jovens brasileiros. Os meios de comunicação, por muito tempo, foram quase que exclusivamente os responsáveis pela organização, gestão e disseminação do conhecimento nas sociedades. A reconfiguração da diminuição da presença das mídias de massa, a presença da cultura e as relações sociais estariam seriamente comprometidas. Porém, com essa reconfiguração gradativa e ininterrupta da presença digital e do advento do ciberespaço, estes usuários, aliados a sua expertise de navegação, serão os responsáveis pela distribuição do conhecimento na vida social. Dados da Secretaria de Comunicação Social da Presidência da República – SECOM⁸ – revelam informações da crescente presença das mídias digitais, principalmente no cotidiano desses jovens mencionados. Os motivos de uso são diversos, dentre eles manter-se informado - dado apontado por 67% dos respondentes - e estudar e aprender - uso sinalizado por 24% dos entrevistados. Porém, dois fatos chamam atenção: 38% dos respondentes, afirmaram que a utilizam para passar o tempo livre; além de 16% disseram utilizar essas mídias como uma companhia. “Os dados mostram que 65% dos jovens com até 25 anos acessam a internet todos os dias” (SECOM, 2015, p. 49). A presença dos jovens brasileiros nas redes sociais, aponta indícios de mudanças significativas no *modus operandi* das relações sociais e culturais do universo em que estes se encontram inseridos.

6 *Black Mirror* é uma série de televisão britânica antológica de ficção científica criada por Charlie Brooker e centrada em temas obscuros e satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências imprevistas das novas tecnologias.

7 *Streaming* é uma tecnologia que envia informações multimídia, através da transferência de dados, utilizando redes de computadores, especialmente a Internet, e foi criada para tornar as conexões mais rápidas.

8 Relatório sob o título de “Pesquisa Brasileira de Mídia 2015” e disponível em: <http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>, acesso em 09 de julho de 2017.

3. Black Mirror e a Geração *Like*

Paralelamente a esse recorte temporal digital do jovem brasileiro, consequência das influências econômicas, sociais, comportamentais e culturais de consumo dos países desenvolvidos – por exemplo, Estados Unidos, Japão, China e as nações economicamente mais estáveis da Europa, tais como a Alemanha, França e Inglaterra – obras ficcionais procuram retratar, mesmo que de maneira futurística, tendências de comportamento humano em meio a um universo de multi conectividade.

Convicção similar está na base do pensamento de McLuhan (1964), quando afirma que mudanças nos meios de comunicação produzem mudanças neurológicas e sensoriais que afetam significativamente nossas percepções e ações. Toda nova tecnologia cria gradualmente um ambiente humano inteiramente novo. Ambientes não são vestimentos passivos, mas processos ativos (SANTAELLA, 2007, p. 203-204).

Partindo desse pressuposto, a série Black Mirror, do produtor Charlie Brooker, apresenta um retrato particular e contemporânea das relações humanas, mediadas por mútua avaliação e curadoria de comportamentos pelas redes sociais. No episódio que abre a terceira temporada da produção, “Nosedive”, seu enredo apresenta a personagem Lacie Pound, interpretada pela atriz Bryce Dallas Howard. Lacie é uma mulher que tem como sua preocupação principal sua imagem e a percepção que os indivíduos que entram em contato com ela. Lacie vive em um mundo onde as pessoas podem avaliar suas popularidades com cinco estrelas. Basta qualquer novo contato e automaticamente se está condicionado a uma avaliação, seja essa com motivo aparente (empatia, por exemplo) ou não (sem razão aparente). Ela é obcecada por ser uma figura bem sucedida e com uma alta avaliação. O episódio começa com Lacie tendo um índice de aprovação em torno de 4,2. Ela mora com seu irmão Ryan - vivido pelo ator James Norton. Esse tem um índice de aprovação inferior ao dela e não se preocupa com isso em perseguir índices maiores. Com a hipoteca da casa em que vivem perto de expirar, Lacie começa a buscar um novo lugar: o “luxuoso” Pelican Cove, contrariando o conselho de seu irmão. A fim ser capaz de ter recursos para viver lá, deve pagar uma renda exorbitante ou ganhar um desconto caso ela possua uma avaliação de 4,5 ou acima.

Naomi - interpretada por Alice Eve - é amiga de infância de Lacie e pede a ela para ser sua dama de honra em seu casamento. Naomi possui uma classificação de 4,8 e seu círculo de amizades também possuem elevados ranqueamentos de avaliação. Estes vivem em uma ilha particular. Lacie, na condição de dama de honra, deve preparar um discurso, homenageando a amiga. Esta acredita que se entregar um discurso perfeito, terá sua classificação elevada até os 4,5 ela precisa para se mudar para desejada casa. Com esse objetivo, ela vai para um aeroporto viajar para o casamento, mas seu voo original é cancelado. Graças a uma discussão com Ryan sobre Pelican Cove e encontros “infelizes” com estranhos em seu caminho, sua classificação recua abaixo dos 4,2. Por esse motivo, Lacie acaba tendo um assento recusado em outro voo devido a sua pontuação menor. Ela causa uma cena de frustração no aeroporto, o que lhe rende nova redução em sua avaliação. A segurança do aeroporto lhe dá uma punição de 24 horas, que baixa temporariamente sua classificação para 3,1. Além disso, todos os votos negativos que ela receber a partir daquele momento são duplamente multiplicados.

Com um ranking bem mais baixo agora, Lacie fica limitada a uma única opção para ir ao casamento: alugar um modelo de carro antigo para dirigir o percurso de nove horas a ilha aonde ocorrerá a celebração. Quando seu carro elétrico fica descarregado, ela não pode carregá-lo, isso porque o carro é tão velho que seu adaptador não é mais carregado na estação de carregamento. Lacie decide então pedir carona, mas os motoristas que passam na autoestrada se recusam a parar por causa de sua baixa

classificação. Fora essa negativa, alguns motoristas também a negativam sem nenhum motivo. Eventualmente, ela consegue uma carona de uma motorista de caminhão, Susan - vivida por Cherry Jones. Ela revela que também estava obcecada com classificações e avaliações positivas. Isso até o momento em que seu marido não recebeu um tratamento de câncer vital porque ele possuía uma pontuação de 4,3 ao invés de um 4,4, nível exigido para a assistência médica adequada a sua enfermidade.

Com a sofrível jornada de Lacie, Naomi liga para ela e diz que não é mais bem-vinda em seu casamento, por culpa de sua baixíssima classificação: agora, Lacie tem uma pontuação de 2,6. Enfurecida pela recusa, Lacie persiste e decide ir de qualquer maneira ao casamento. Para isso, se infiltra na ilha, já que sua classificação é muito baixa para entrar oficialmente, e bloqueia a recepção de casamento. Prontamente executa seu discurso e de repente ameaça o novo marido de Naomi, Paul - interpretado pelo ator Alan Ritchson - com uma faca quando este tenta pegar o microfone. Lacie é presa e agora é classificada como “confiscada”. Enquanto está em sua cela de prisão, ela começa a trocar insultos com um prisioneiro - Sope Dirisu. A raiva mútua se transforma em deleite igualmente mútuo à medida que cada um percebe que agora está livre para falar o que quiser sem medo. Pelo papel de Lacie, a atriz Bryce Dallas Howard, recebeu uma indicação ao Screen Actors Guild de Melhor Atriz em Minissérie ou Telefilme de 2016.

A proposta de Black Mirror - especialmente desse episódio - é debater sobre as relações humanas, mediadas pela tecnologia. Obviamente, o argumento da série e as tramas desenvolvidas por seus episódios, elevam esse relacionamento a um nível extremo, por conta da audiência e da própria avaliação que a série é submetida pelos assinantes do serviço. Assinantes esses que ultrapassaram a casa do 100 milhões⁹, no fim do primeiro semestre deste ano. Isso trouxe um lucro de mais de 60%, com um faturamento para a empresa da ordem dos US\$ 2,79 bilhões.

Enunciada por Lévy, a cibercultura como a conhecemos e vivenciamos diariamente em nossos diferentes contatos com as mídias digitais ilustra as condições de mobilidade e fluidez da sociedade pós-moderna. Esta produz o alargamento dos espaços, aplicando novos sentidos a eles, por meio da relação que os indivíduos têm consigo e com estes espaços. Uma espacialização midiática pode ser aferida aqui. Hoje, esta é latente nessa era de plataformas e mídias de geolocalização, uma vez que atuam em favor da mobilidade e localização. Isso denota questões contraditórias e complementares ao mesmo tempo. Essa conectividade e imersão no ciberespaço, por meio da cibercultura e seus argumentos, era apontada por Lévy (1999) como tendência de crescimento entre o número de pessoas conectadas, alargando em “(...) ritmo exponencial desde o fim dos anos 80, sobretudo entre os jovens. Há regiões e mesmo países inteiros planejando sua entrada na cibercultura, em particular os mais dinâmicos (refiro-me, à Ásia e a região do Pacífico). Os excluídos serão, portanto, numericamente, cada vez menos” (p. 244).

Romperam a noção de tempo e espaço, possibilitando o compartilhamento simultâneo de vários lugares, tornando o homem “ubíquo” e contribuindo para a implosão da identidade e a fragmentação do sujeito. A sociedade contemporânea já não tem qualquer núcleo ou centro determinado que produz identidades fixas, mas, em vez disso, uma pluralidade de centros, assim como uma pluralidade de identidades (CASTRO, 2014, p. 10).

Aquilo que consideramos como cibercultura corresponde a uma resposta - que pode ser interpretada como positiva - da sociedade vigente frente a concepção de cultura. Essa resposta é observada a partir da criação de uma nova ordem daquilo que é entendido como real, frente aos diferentes

9 “Número de assinantes da Netflix passa de 100 milhões e lucro sobe 60%” matéria disponível em: <<https://oglobo.globo.com/economia/numero-de-assinantes-da-netflix-passa-de-100-milhoes-lucro-sobe-60-21602347#ixzz4t5XzcnsF>> acessado em 10 de setembro de 2017.

contextos que estamos expostos - conteúdos, imagens, artes, educação, por exemplo. Aquilo que é interpretado e desafia categorizações desses contextos, compõem esse cenário de construção da cultura midiaticizada - no caso, a cibercultura.

4. Considerações Finais

O ambiente em que as alterações culturais na pós-modernidade ocorre é o ciberespaço. Como catalisador da atenção e propulsor de conteúdos, este se configura como sendo referencial da nova ordem do real, uma vez que projeta com seu espaço novas interpretações dessas alterações culturais. A relação social que é construída nesse espaço virtualizado, torna-se quase permanente na rotina dos indivíduos, à medida que as estes compartilham suas realizações, localização, avaliações; enfim, suas atividades quotidianas. As redes sociais estão se tornando cada vez mais tácteis, uma vez que se pode sentir o pulsar das relações online, a medida que se observa um conjunto dessas relações na rede. Isso torna o ciberespaço um local vivo, mutável e em permanente expansão e transformação. As mudanças sociais na cibercultura, são provenientes das comunidades formadas e conduzidas pelos usuários das plataformas digitais. Elas estão ampliando e popularizando a utilização da Internet e outras tecnologias de comunicação - mais do que isso, a atuação de diferentes grupos na web, seja com discussões, co-criação de conteúdos, por exemplo, vem possibilitando uma maior aproximação entre as pessoas de todo o mundo, seja por meio da construção colaborativa, das multimodalidades e/ou da hipertextualidade.

Uma análise preliminar, pode revelar e conduzir o entendimento a um trajeto mercadológico e impresso na vida cotidiana: cada vez menos a comunicação tende a ficar confinada a lugares fixos. Seus novos modos de propagação, bem como pontos de conexão - esses cada dia mais remotos e passíveis de contato em lugares de difícil acesso físico - moldam nosso relacionamento com as mídias - em especial, as plataformas móveis.

Dados de diferentes pesquisas - tanto de cunho acadêmico, bem como de finalidade ao mercado - apontam um trajeto mercadológico e impresso na vida cotidiana: cada vez menos a comunicação tende a ficar confinada a lugares fixos. Seus novos modos de propagação, bem como pontos de conexão - esses cada dia mais remotos e passíveis de contato em lugares de difícil acesso físico - moldam nosso relacionamento com as mídias - em especial, as plataformas móveis. Nossa concepção de aprendizado, engajamento público e político, a afetividade com nossos pares e grupos sociais que participamos; enfim, essas atividades comuns e sem uma aparente “influência” dos meios digitais ou forças alheias a nossa consciência plena podem, na verdade, ser exemplos de ações de um estado acalentado de uma dependência tecnológica inconsciente.

Com maior propagação e promoção da informação pelas plataformas midiáticas, bem como sua penetração no modo de vida e consumo da sociedade, se revela uma configuração diferente nos preceitos de absorção e consumo das pessoas. Estas apresentam novas escolhas, não apenas baseadas em dados técnicos e valores monetários. O processo decisório parte do princípio das reações e colaboração coletivas e do capital emocional, todos acontecendo e se modificando na aldeia global da esfera informatizada. Compreender tais caminhos construídos de forma involuntária e a princípio sem volta, carecem de constante e ininterrupto acompanhamento, monitoramento, pesquisa, análise e avaliação em profundidade, uma vez que essas transformações estão ocorrendo em tempo real pela sociedade contemporânea e o universo midiático que a rodeia.

REFERÊNCIAS

CASTRO, V. J. de. **Cibercultura: pós-humano e crise de identidade**. In: XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação – Intercom . Foz do Iguaçu, p. 1-12, 2014.

JENKINS, H.; FORD, S.; GREEN, J. **Cultura da conexão**. São Paulo: Aleph, 2014.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

LEMO, A.; LÉVY, P. **O futuro da internet** - Em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010 .

MARTINO, L. M. S. **Teoria das Mídias Digitais**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2007.

PONDÉ, L. F. **Marketing existencial** - A produção de bens de significado no mundo contemporâneo. São Paulo: Três Estrelas, 2017.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SECOM. **Pesquisa brasileira de mídia 2015**. Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/pesquisa/lista-de-pesquisas-quantitativas-e-qualitativas-de-contratos-atuais/pesquisa-brasileira-de-midia-pbm-2015.pdf>>, acesso em 10 de dezembro de 2015.