

SERIA A SOCIOLOGIA DIGITAL UMA PANACEIA? A “IDADE MÍDIA” E SUAS REPRESENTAÇÕES NA SÉRIE *THE BOYS*

*Adolfo Brás Sunderhus Filho*¹

*Gelson Vanderlei Weschenfelder*²

*Luiz Claudio Rios Pecoraro Junior*³

*Renat Nureyev Mendes*⁴

*Ricardo Cortez Lopes*⁵

RESUMO: Este artigo reflete sobre o alcance explicativo da Sociologia Digital a partir da análise da série *The Boys* (Amazon Prime Video), tomando como eixo interpretativo o conceito de “Idade Mídia”. Partimos da ideia de que uma teoria sociológica é tanto mais consistente quanto mais consegue reproduzir simbolicamente os fenômenos sociais e explicar suas causalidades. Nesse sentido, questionamos se a Sociologia Digital pode ser compreendida como uma “panaceia” interpretativa das dinâmicas contemporâneas. Diante disso, a problemática de pesquisa consiste em investigar em que medida a Sociologia Digital constitui um referencial teórico suficiente para interpretar criticamente as representações socioculturais contemporâneas mediadas pelas plataformas digitais. Os principais objetivos são analisar como a série *The Boys* representa as dinâmicas da “Idade Mídia” e avaliar o alcance explicativo dessa abordagem. Metodologicamente, adotamos a técnica do laboratório ficcional, com leitura flutuante das duas primeiras temporadas e análise de cenas relacionadas às tecnologias digitais, às redes sociais, à espetacularização da vida e à construção de reputações online. Os resultados indicam que a série dramatiza criticamente as tensões da “Idade Mídia”, evidenciando tanto o potencial quanto os limites da Sociologia Digital como lente interpretativa das transformações socioculturais mediadas pelo digital.

Palavras-chave: Sociologia Digital; *The Boys*; Representologia; Idade Mídia; Representações.

ABSTRACT: This article reflects on the explanatory scope of Digital Sociology through the analysis of the series *The Boys* (Amazon Prime Video), taking the concept of the “Media Age” as its interpretive axis. We start from the premise that a sociological theory is more consistent to the extent that it can symbolically reproduce social phenomena and explain their causalities. In this sense, we question whether Digital Sociology can be understood as an interpretative “panacea” for contemporary dynamics. Therefore, the research problem consists of investigating to what extent Digital Sociology constitutes a sufficient theoretical framework to critically interpret contemporary sociocultural representations mediated by

¹ Doutorando e mestre em Ciências Sociais (UFES). Graduado em História (UFOP).

² Doutor e Mestre em Educação (Unilasalle). Graduado em Filosofia (Unisinos).

³ Mestre em Filosofia (UERJ) e especialista em Filosofia Moderna e Contemporânea (UERJ). Graduado em Filosofia (FSB-RJ).

⁴ Doutorando em Sociologia (UFMG) e mestre em História Social (Unimontes). Graduado em Direito (UEMG) e em História (Unimontes).

⁵ Doutor e mestre em Sociologia (UFRGS). Graduado em Ciências Sociais e em História (UFRGS).

digital platforms. The main objectives are to analyze how the series *The Boys* represents the dynamics of the “Media Age” and to assess the explanatory reach of this approach. Methodologically, we adopt the fictional laboratory technique, based on a floating reading of the first two seasons and the analysis of scenes related to digital technologies, social networks, the spectacularization of life, and the construction of online reputations. The results indicate that the series critically dramatizes the tensions of the “Media Age”, highlighting both the potential and the limits of Digital Sociology as an interpretative lens for sociocultural transformations mediated by the digital environment.

Keywords: Digital Sociology; *The Boys*; Representontology; Media Age; Representations.

1. INTRODUÇÃO

Propomos, no presente trabalho, uma reflexão sobre a Sociologia Digital, mobilizando o conceito de “Idade Mídia”, e sua capacidade de interpretar criticamente um objeto cultural contemporâneo por meio da representação: a série *The Boys*. A questão-problema que orienta esta análise consiste em indagar se a teoria sociológica, tal como vem sendo produzida no campo da Sociologia Digital, consegue efetivamente dar conta das complexidades simbólicas, discursivas e comunicacionais presentes nesse tipo de objeto midiático.

Nesse contexto, inserimo-nos no debate contemporâneo acerca dos limites e das potencialidades da área como referencial interpretativo das transformações socioculturais mediadas pelas tecnologias e pelas plataformas comunicacionais. Embora esse campo tenha sido apontado ultimamente como uma importante lente analítica para a compreensão de fenômenos como visibilidade, vigilância, espetacularização e construção de identidades no ambiente digital, observamos a tendência de sua utilização ampliada como explicação privilegiada para múltiplas dinâmicas sociais, o que suscita questionamentos de ordem epistemológica.

Assim, consideramos necessário problematizar em que medida a Sociologia Digital é capaz de apreender a complexidade das representações contemporâneas ou se, ao contrário, corre o risco de operar como uma abordagem excessivamente abrangente, reduzindo processos históricos, políticos, econômicos e culturais a determinações tecnológicas. Em vista disso, buscamos investigar criticamente o alcance explicativo desse campo teórico a partir da análise da série *The Boys*, compreendida como um artefato cultural que dramatiza tensões centrais da chamada “Idade Mídia”, tais como a mercantilização da subjetividade, a

centralidade das plataformas, a economia da atenção e a disputa simbólica por visibilidade e poder.

A Sociologia, de modo geral, produz leituras sistemáticas sobre o social (um campo marcado por elevada complexidade) e elabora análises metodologicamente fundamentadas que atribuem sentido aos fenômenos observados a partir de diferentes matrizes teóricas. Contudo, tais leituras não são unívocas entre os próprios sociólogos. O nexos causal varia conforme a subárea de investigação, podendo privilegiar explicações centradas em classe social, raça, gênero ou outros marcadores, de acordo com a especialidade analítica mobilizada. Diante disso, refletiremos, de forma complementar, sobre essa pluralidade interpretativa por meio do diálogo entre a Sociologia Digital e a perspectiva das representações, aproximando-se daquilo que a Represontologia (Lopes, 2024) permite problematizar: um olhar desnaturalizado e estranhado sobre os sentidos produzidos na cultura midiática.

Nesse enquadramento teórico, a Sociologia Digital é compreendida como um campo que investiga as transformações sociais mediadas pelas tecnologias digitais, pelas plataformas e pelas dinâmicas de visibilidade, vigilância, espetacularização e circulação de discursos. O conceito de “Idade Mídia” é mobilizado para compreender como as relações sociais, políticas e simbólicas passam a ser atravessadas por lógicas comunicacionais intensificadas, nas quais a mídia deixa de ser apenas um meio e passa a estruturar formas de existência, reconhecimento e poder. A série *The Boys*, por sua vez, é tomada como um objeto representacional privilegiado para observar essas dinâmicas, uma vez que encena, de modo crítico e satírico, temas como vigilância, culto à imagem, performatividade digital, produção de narrativas heroicas e controle simbólico.

The Boys é uma produção audiovisual do gênero ação e drama, baseada nos quadrinhos homônimos criados por Garth Ennis e Darick Robertson. Desenvolvida por Eric Kripke, a obra foi lançada pela plataforma de *streaming* Amazon Prime Video em 2019, sendo produzida pela Sony Pictures Television em parceria com a Amazon Studios. A direção é compartilhada por diferentes realizadores ao longo das temporadas, entre os quais se destacam Dan Trachtenberg, Philip Sgriccia e Karen Gaviola. O elenco principal inclui Karl Urban (Billy Butcher), Jack Quaid (Hughie Campbell), Erin Moriarty (Starlight), Antony Starr (Homelander), Dominique McElligott (Queen Maeve), Chace Crawford (The Deep), Jessie T. Usher (A-Train) e Laz Alonso (Mother’s Milk). A narrativa apresenta um

universo ficcional no qual super-heróis são gerenciados por uma grande corporação e tratados como produtos midiáticos, explorando criticamente temas como poder, violência, mercantilização da vida, manipulação da opinião pública e centralidade das tecnologias digitais na construção de reputações.

Desde sua estreia, *The Boys* tem alcançado ampla repercussão internacional, consolidando-se como uma das produções mais populares da plataforma. Até o momento, a série conta com quatro temporadas, exibidas entre 2019 e 2023, totalizando mais de trinta episódios. Para os fins desta pesquisa, optamos por trabalhar com as duas primeiras temporadas (2019-2020), compostas por dezesseis episódios, por concentrarem elementos narrativos centrais relacionados à emergência e à consolidação das dinâmicas digitais que orientam este estudo. Assim, adotamos uma abordagem qualitativa interpretativa centrada na análise dessas temporadas, entendendo-as como um corpus suficientemente denso para examinar as representações socioculturais da chamada “Idade Mídia” e as formas de midiaticização, espetacularização e construção simbólica mobilizadas pela série.

A justificativa comunicacional deste estudo reside no fato de que produtos audiovisuais contemporâneos, especialmente séries de grande circulação, funcionam como espaços centrais de produção e disputa de sentidos sociais. Analisar *The Boys* a partir da Sociologia Digital e das teorias da representação nos permite compreender como a cultura midiática participa da construção de imaginários, valores e discursos sobre poder, moralidade, visibilidade e controle na era das plataformas.

O objetivo geral do artigo é analisar de que maneira a série *The Boys* representa a chamada “Idade Mídia” e avaliar se a Sociologia Digital, enquanto referencial teórico, oferece ferramentas suficientes para interpretar essas representações. Como objetivos específicos, busca-se: (a) apresentar os principais conceitos da Sociologia Digital mobilizados no estudo; (b) examinar as formas de representação midiática presentes na série; e (c) refletir criticamente sobre os limites e potencialidades desse enquadramento teórico à luz da noção de representação.

O percurso analítico do texto consiste, inicialmente, na apresentação do referencial da Sociologia Digital, seguida da contextualização do objeto *The Boys* e da análise de seus elementos narrativos e simbólicos, afinal, “o ‘digital’ figura como importante fenômeno societal que requer investigação” (Lima; Bridi, 2019, p. 328). Em um segundo momento, desenvolve-se uma reflexão teórica baseada no conceito de representação, buscando

problematizar os sentidos produzidos pela série. Metodologicamente, trata-se de uma análise qualitativa de caráter interpretativo, ancorada na leitura crítica de cenas, discursos e construções simbólicas presentes na obra audiovisual, articuladas ao referencial teórico selecionado.

2. REFERENCIAL TEÓRICO: A SOCIOLOGIA DIGITAL

A Sociologia Digital configura-se como uma (sub)área emergente que vem se consolidando no campo acadêmico, especialmente em função da centralidade assumida pelas tecnologias de mídia digital na vida contemporânea. Como observa Lupton (2019, p. 137), as tecnologias “baseadas nas plataformas e ferramentas da Web 2.0 estão se tornando cada vez mais uma parte integrante da experiência cotidiana para muitas pessoas no mundo desenvolvido, atravessando todas as fases da vida de alguém”. Nesse sentido, “as mídias digitais e sociais não são mais apenas uma característica inerente da vida cotidiana para muitas pessoas, elas também constituem e configuram a vida social. A experiência em si tem se tornado tecnologizada e midiaticizada” (Lupton, 2019, p. 138).

Ainda compreendida como um projeto em construção (Miskolci, 2016), essa disciplina dedica-se à análise das transformações comportamentais e culturais decorrentes da digitalização da sociedade, sobretudo no contexto do século XXI, à luz da teoria social e sociológica. A chamada “era digital”, nesse sentido, tem se tornado objeto central de investigação por parte de sociólogos e pesquisadores das ciências humanas. Atualmente, “não é possível mais ignorar o impacto dessas tecnologias à vida humana, muito menos à vida em sociedade” (Simões, 2009, p. 2). Como esclarece Castells (1999b, p. 43), “a tecnologia é a sociedade, e a sociedade não pode ser entendida ou representada sem suas ferramentas tecnológicas”.

Para Castells (1999b), a “era digital” caracteriza-se como uma “sociedade em rede”. Já Lévy (1999, p. 92), um dos primeiros autores a examinar o fenômeno digital sob uma perspectiva sociológica, utiliza o termo “ciberspaço⁶” para designar esse ambiente, definindo-o como

⁶ “Introduzido por Pierre Lévy (1999), o conceito faz referência a um oceano de informações pelo qual as pessoas navegam ao usarem a web. Para o autor o ciberspaço é um ambiente de formação de novos comportamentos e hábitos que conduz a pessoa a um novo modo de compreender o mundo que a circunda, mas também que a leva a uma nova percepção de si mesma e dos outros. A cibercultura, segundo Lévy, não é somente os novos comportamentos e hábitos que emergem através do uso das Tecnologias Digitais da

[...] 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.

Duas décadas depois, Lupton (2019) atualiza a terminologia proposta por Lévy (1999), ao sugerir que o termo “cyber” teria sido progressivamente substituído pela noção de “digital”, “agora que a internet tem se tornado mais penetrante, se movendo de notebooks para aparelhos que podem ser usados sobre o corpo e transportados para muitos locais” (Lupton, 2019, p. 138).

Hodiernamente, a denominação “Sociologia Digital” mostra-se a mais apropriada para designar o campo de pesquisa dedicado à análise dos fenômenos digitais a partir do instrumental da teoria sociológica. Essa expressão passou a substituir nomenclaturas anteriores, como “cibersociologia”, “sociologia da internet”, “sociologia das comunidades online”, “sociologia da mídia social”, “estudos de internet” e “sociologia da cibercultura” (Lupton, 2019).

Podemos afirmar que um dos principais objetos de investigação da Sociologia Digital é a chamada “Idade Mídia⁷”, expressão utilizada para designar o período em que o digital passa a integrar de forma mais incisiva e contínua a vida em sociedade. Nesse contexto, “produto de uma era digital, boa parte das relações sociais do presente se constroem por meio de plataformas no contínuo on-offline” (Miskolci, 2016, p. 294). As dinâmicas próprias da “Idade Mídia” têm promovido transformações nos sujeitos, na organização social e também nos próprios modos de produção do conhecimento sociológico (Miskolci, 2016). Como observa Lupton (2019, p. 138), “desde o advento de computadores pessoais e da internet, sociólogos/as têm pesquisado muitas e variadas questões sociais, relacionadas ao uso de tecnologias online e computadorizadas”.

Informação e Comunicação (TDICs), mas é também caracterizada por atitudes de engajamento e de interesse pelas tecnologias, pelas tecnologias digitais e pela inovação tecnológica” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 80).

⁷ A expressão “Idade Mídia” constitui uma adaptação criativa da denominação atribuída ao período histórico compreendido entre os séculos V (476 d.C.) e XV (1453 d.C.), conhecido como “Idade Média”. A partir do final do século XX e ao longo do século XXI, o avanço do “digital” (especialmente das mídias e redes sociais) passou a integrar de forma estruturante a vida dos indivíduos, configurando um novo marco na história da humanidade.

Em termos sociológicos, o que define a “Idade Mídia”

é a conexão em rede por meios tecnológicos de forma que o digital se opõe ao analógico enfatizando o aprimoramento técnico enquanto a conexão em rede por meios comunicacionais baseados em plataformas enfatiza a maneira como se constroem relações sociais (Miskolci, 2016, p. 283).

Segundo Miskolci (2016, p. 286), o foco da análise sociológica “não é analisar equipamentos, sistemas operacionais ou plataformas”, mas sim “as relações sociais que elas permitem, moldam ou negociam”. Ademais, é importante destacarmos que “não é nova a relação da sociologia com dados computacionais. O que muda, agora, é sua dimensão, as formas de acesso e como analisá-las a partir das novas plataformas digitais” (Lima; Bridi, 2019, p. 326).

Considerando que a Sociologia Digital se propõe a mobilizar o “referencial teórico da disciplina para entender desafios postos num momento no qual as relações sociais são fortemente mediadas e moldadas pelos dispositivos e pelas mídias digitais” (Lima; Bridi, 2019, p. 328), este trabalho busca analisar a série *The Boys* a partir do instrumental dessa área do conhecimento, com atenção às referências contemporâneas do digital presentes na produção.

3. A SÉRIE “THE BOYS”

As narrativas *live action*⁸ centradas em super-heróis e em seus universos ficcionais costumam derivar de histórias em quadrinhos. Nesse sentido, a série *The Boys* também se configura como uma adaptação desse tipo de material.

A produção se baseia em uma série de quadrinhos de mesmo nome criada por Garth Ennis e Darick Robertson, com 72 edições publicadas entre 2006 e 2012. Na história, os super-heróis não apenas existem, mas são celebridades mundiais. E tal qual no mundo real, onde grandes astros de cinema e atletas de prestígio muitas vezes escondem histórias escabrosas, os heróis também possuem muito a esconder. Por trás das câmeras (sim, os heróis não apenas são garotos propaganda como atores de filmes sobre si mesmos) e do heroísmo, há ações desastrosas de salvamento que acabam na morte de inocentes, passando assassinatos e estupros (Santana, 2020, s/p).

⁸ Por *live action* entendemos as adaptações de histórias em quadrinhos, desenhos animados e livros, com atores e atrizes. Essas adaptações têm sido muito rentáveis em bilheteria nos cinemas, demonstrando a popularidade desse tipo de obra.

The Boys é uma série adulta, “que retrata a reorganização dos ‘rapazes’, grupo subvencionado pela CIA (*Central Intelligence Agency*), relativamente autônomo por ser secreto, para o mapeamento e combate de ‘supers’”, (super)seres humanos “em sua maioria alterados geneticamente (sejam ‘vilões’ ou ‘heróis’), pela transnacional *Vought-American Incorporation*” (Espírito Santo; Patschiki, 2014, p. 153).

Na série, a audiência acompanha, principalmente, a história de dois personagens: Luz-Estrela e Hugh Campbell.

As histórias ocorrem em paralelo, mas depois se cruzam. De um lado, temos a super-heroína Luz-Estrela (Erin Moriarty) acabando de ser contratada pela *Vought* para integrar o grupo dos Sete (a elite dos super-heróis). Nesse universo, os super-heróis são agenciados por uma megaempresa multimilionária! Ao mesmo tempo, acompanhamos a história de Hugh Campbell (Jack Quaid), que vai de fã e entusiasta dos heróis a inimigo deles porque um super-herói lhe causa uma terrível situação (Percoraro Junior, 2019, s/p).

O personagem Hughie perde sua namorada em um acidente provocado por Trem-Bala (Jessie Usher), um dos chamados “supers”. O episódio é tratado pela empresa *Vought* como um simples dano colateral (Espírito Santo; Patschiki, 2014), interpretação que não é aceita por Hughie, que passa a nutrir um sentimento interno de revolta e desejo de vingança. Após esse acontecimento, Billy Bruto (Karl Urban) o procura e o convence a integrar o grupo conhecido como *The Boys*. Conforme observa Patschuki (2013, p. 5-6), narrativas marcadas por relações conflituosas com os “supers” estão na origem da trajetória de todos os integrantes do grupo, especialmente de Hughie e Billy Bruto. No caso deste último, há a convicção de que Capitão Pátria (Antony Starr) esteve envolvido no desaparecimento de sua esposa, Becca (Shantel VanSanten), ocorrido anos antes dos eventos retratados na primeira temporada da série. Ao longo do desenvolvimento narrativo, essa suspeita é retomada e aprofundada, revelando-se posteriormente que Billy Bruto estava correto em suas desconfianças, uma vez que o Capitão Pátria teve, de fato, participação direta nos acontecimentos que levaram ao afastamento de Becca.

Sob esse enfoque, o grupo não é retratado unicamente como uma força de oposição aos “supers”, pois a narrativa enfatiza igualmente os conflitos e motivações individuais que orientam as ações de seus membros (Patschiki, 2013). Além de Hughie e Billy Bruto,

integram a equipe o Francês (Tomer Kapon), Kimiko – a Fêmea (Karen Fukuhara) – e Leitinho da Mamãe (Laz Alonso).

A semelhança entre os super-heróis dos Sete e a Liga da Justiça (da DC Comics) é prontamente reconhecida pelo espectador, funcionando como um recurso narrativo que subverte os arquétipos heroicos tradicionais ao expô-los sob uma lógica de espetáculo, poder e corrupção.

A história toda, tanto a original quanto a produção do *streaming*, é uma grande sátira, recheada de violência e sexo. Os autores não hesitaram em tirar sarro dos grandes personagens do gênero fazendo paralelos diretos com a nossa realidade. Os **Sete** são uma referência direta sem qualquer pudor à Liga da Justiça da DC Comics (Santana, 2020, s/p).

Os personagens Profundo (Chace Crawford), Rainha Maeve (Dominique McElligott), Black Noir (Nathan Mitchell), Trem-Bala e Capitão Pátria correspondem, *mutatis mutandis*, aos arquétipos do Aquaman, da Mulher-Maravilha, do Batman, do Flash e do Superman nesse universo ficcional. A diferença fundamental é que, tanto na série quanto nos quadrinhos que lhe dão origem, os Sete utilizam seus poderes de forma abusiva e não demonstram compromisso com o bem coletivo, priorizando a fama e a satisfação de interesses pessoais.

Diferentemente de outras produções do gênero, que sugerem a construção de uma ordem social mais justa e pacífica com a atuação de super-humanos, *The Boys* problematiza essa idealização ao retratar “o cinismo, a corrupção e a violência em uma sociedade protegida, justamente, por seus heróis” (Quadros; Musco, 2021, p. 157-158).

Diferentemente de outras produções do mesmo gênero, *The Boys* aborda temas como “o poder das grandes corporações, sobre manipulação e sobre tudo aquilo que não queremos falar na nossa sociedade. Mesmo sendo enredada por uma narrativa de ficção científica, ela dispõe de aspectos que aproximam a trama do público que a assiste” (Quadros; Musco, 2021, p. 158).

Trata-se de uma representação de caráter distópico que, tomando como referência aspectos (por vezes cruéis) da realidade, projeta como seria um mundo habitado por super-heróis. Diferentemente das produções do Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), por exemplo, *The Boys* adota uma abordagem mais pessimista, retratando heróis marcados por

declínios morais. Na série, “nem os heróis escapam às fragilidades humanas” (Quadros; Musco, 2021, p. 164).

Para além de mostrar super-heróis usando drogas ou tendo atitudes moralmente contestáveis diante de suas posições, a série apresenta uma grande crítica social a partir de elementos atuais que atravessam a existência do sujeito moderno, sendo geradores de tensões e conflitos de ordem moral e social (Quadros; Musco, 2021, p. 159).

De acordo com Santana (2020, s/p), “na trama, há um grupo que funciona como ‘os grandes heróis da Terra’, chamado *Os Sete*, que é assessorado por uma grande corporação chamada *Vought International*, que além de sustentar toda a indústria no entorno dos heróis, também trabalha para acobertar seus escândalos”.

A corporação é responsável por ofertar os serviços dos heróis, que, na narrativa da série, são apresentados como produtos inseridos em uma lógica de mercado. Suas habilidades passam a ser comercializadas e monetizadas pela multinacional, que busca manter sob controle esses “ativos”, mesmo quando marcados por práticas corrompidas. Fora de seus personagens midiáticos, os super-heróis desse universo são retratados como sujeitos arrogantes, antiéticos e moralmente comprometidos, demonstrando pouco ou nenhum vínculo com o bem comum e o bem-estar social.

Ao longo dos episódios, vemos

que essas ações inconsequentes afetam diretamente a vida das pessoas (são mutilados, perdem entes queridos, mortos pelos heróis) a ponto de levar à criação do grupo clandestino que dá nome ao seriado: ***The Boys*** (os rapazes). O grupo tenta a todo custo destruir e desmascarar os ***Sete*** diante da humanidade, mesmo em brutal desvantagem. A trama se complica quando vemos pessoas que não adotam a identidade de heróis aparecendo com superpoderes e trazendo ainda mais caos ao mundo. Logo são classificados como ‘supervilões’ (Santana, 2020, s/p).

A empresa, por meio da atuação do Capitão Pátria⁹, passa a “criar” vilões com habilidades especiais ao distribuir o Composto V a determinados grupos terroristas. Essa iniciativa integra uma estratégia voltada a tornar a sociedade e o governo progressivamente

⁹ O Capitão Pátria é apresentado como o personagem mais poderoso do universo narrativo de *The Boys*. Sua construção remete a uma combinação entre o Superman (DC) e o Capitão América (Marvel), porém desprovida de maturidade emocional e de referências morais consistentes. Embora utilize as cores associadas aos Estados Unidos, especialmente o vermelho e o azul, o personagem se diferencia de seus modelos ao expor um lado perverso e obscuro da nação, revelando aspectos historicamente ocultos em uma espécie de amnésia social diante de ações que dificilmente seriam bem recebidas caso viessem a público.

dependentes dos heróis associados à megacorporação *Vought*. Em determinado momento da narrativa, a própria empresa debate se os adversários dos Sete deveriam ser denominados “superterroristas” ou “supervilões”, avaliando qual termo teria maior impacto midiático, uma vez que, para a *Vought*, tudo se converte em negócio.

A preocupação com a imagem pública dos Sete e dos demais super-heróis vinculados à empresa atende a uma lógica essencialmente capitalista, voltada à comercialização de seus serviços e à maximização dos lucros. A *Vought* prioriza eventos midiáticos e os elevados cachês associados a essas aparições, em detrimento do auxílio efetivo a pessoas em situação de risco. Já os próprios heróis demonstram comportamentos associados à idolatria, passando a se perceber como uma espécie superior, quase divina, situada acima das noções convencionais de bem e mal (Percoraro Junior, 2019).

Para preservar a imagem desses (super)seres, produzidos a partir de um soro específico, a *Vought* recorre intensamente às ferramentas digitais. As redes sociais, em particular, desempenham um papel central na valorização desses (super) “produtos”, contando com uma equipe especializada responsável por assegurar a eficácia dessa estratégia, essencial para a consolidação dos negócios da empresa. Essa lógica é direcionada, sobretudo, ao setor público, uma vez que os principais consumidores dos serviços oferecidos pela corporação são gestores governamentais, que contratam os heróis com o objetivo de reduzir (ou até eliminar) os índices de criminalidade em municípios, condados, estados e no âmbito federal.

Diante da expansão das redes sociais digitais e das transformações nos modos de divulgação e consumo simbólico, torna-se pertinente mobilizarmos o conceito de “fetichização da mercadoria”, formulado por Marx (1996). Na série, os heróis e suas ações são convertidos em bens comercializáveis e efetivamente explorados pela empresa *Vought*. O fato de serem indivíduos não elimina seu enquadramento como mercadorias, uma vez que “a mercadoria é, antes de tudo, um objeto externo, uma coisa a qual pelas suas propriedades satisfaz necessidades humanas de qualquer espécie. A natureza dessas necessidades, se elas se originam do estômago ou da fantasia, não altera nada na coisa” (Marx, 1996, p. 165). Assim, os heróis da *Vought* atendem a diferentes desejos e expectativas sociais (como anseios por justiça ou vingança), o que os insere plenamente na lógica mercantil descrita pelo autor.

4. PROCEDIMENTO METODOLÓGICOS DA AVENTURA

Este estudo insere-se no campo das pesquisas qualitativas de natureza interpretativa, orientadas por uma abordagem analítica das representações sociais e midiáticas. Partimos do pressuposto de que produções audiovisuais, enquanto artefatos culturais elaborados em contextos sociopolíticos específicos, condensam e expressam representações múltiplas sobre a realidade social. Assim, a série *The Boys* (2019-2020) foi tratada não apenas como produto de entretenimento, mas como um documento cultural capaz de mobilizar narrativas, símbolos e discursos relacionados ao poder, à violência, ao espetáculo e, sobretudo, à digitalização da vida social. Para fins analíticos, delimitamos o corpus da pesquisa às duas primeiras temporadas da série, por concentrarem os principais elementos narrativos e discursivos relacionados à emergência e à consolidação das dinâmicas digitais exploradas neste estudo.

Do ponto de vista teórico-metodológico, compreendemos que os personagens da série não se fundamentam em figuras históricas específicas e, portanto, não constituem representações diretas de indivíduos reais. Contudo, eles materializam recombinações de códigos sociais, políticos e culturais previamente associados a coletividades existentes, convertidos em construções simbólicas. Nesse sentido, manifestam estruturas discursivas e valores que lhes antecedem, podendo ser analisados com maior precisão justamente por estarem isolados de contingências empíricas imediatas. A obra ficcional, assim, converte-se em um verdadeiro laboratório de representações, no qual tais elementos podem ser examinados a partir de sua reelaboração estética e narrativa.

A técnica do laboratório ficcional (Lopes; Martinez, 2022; 2024), oriunda dos estudos das representações em uma perspectiva representológica, opera a partir da ficção compreendida como um espaço comunicativo delimitado, no qual circulam representações simultaneamente no interior do universo narrativo (tempo e espaço internos) e no imaginário social que o produz. No caso específico de *The Boys*, essas representações dizem respeito a temas centrais das Ciências Humanas, como política, mídia, violência simbólica, mercantilização da vida e transformações das relações sociais na chamada “Idade Mídia”. A série funciona, portanto, como um campo experimental narrativo no qual tais fenômenos são dramatizados, tensionados e ressignificados.

O procedimento metodológico adotado fundamentou-se em uma análise de caráter hermenêutico-interpretativo, articulada aos aportes da Sociologia Digital. O percurso analítico desenvolveu-se em quatro movimentos principais. Em um primeiro momento, realizamos uma leitura flutuante (Bardin, 1977) das duas primeiras temporadas da série, sem categorias analíticas rígidas previamente definidas, buscando captar de forma ampla os sentidos, atmosferas e recorrências discursivas relacionadas ao digital. Essa etapa permitiu um contato inicial com o material, favorecendo a apreensão de elementos simbólicos, narrativos e estéticos relevantes.

Na sequência, procedemos à seleção das cenas que apresentavam referências explícitas ou implícitas às tecnologias digitais, às redes sociais, à cultura da conectividade, à midiatização da vida cotidiana e às estratégias comunicacionais mediadas por plataformas. Foram incluídos, por exemplo, episódios envolvendo *selfies*, *lives*, *hashtags*, viralização de vídeos, memes, uso político das redes, cancelamento digital, influência de algoritmos e construção de reputações *online*.

Em um terceiro momento, realizamos a descrição sistemática dessas cenas, destacando seus principais elementos narrativos, visuais e discursivos, bem como o contexto em que se inserem na trama. Buscamos identificar como o digital atravessa as relações entre personagens, instituições e públicos, operando como dispositivo de poder, visibilidade e controle simbólico.

Por fim, as cenas selecionadas foram submetidas a uma análise interpretativa à luz do referencial da Sociologia Digital, dialogando com autores que discutem a midiatização da vida social, a centralidade das plataformas, a economia da atenção, a espetacularização da política e a reconfiguração das subjetividades no ambiente digital. Esse movimento permitiu confrontar o material ficcional com o repertório teórico, identificando correspondências, deslocamentos e tensionamentos entre a representação audiovisual e a literatura especializada.

A leitura da série foi realizada em múltiplas visualizações, o que possibilitou captar recorrências discursivas, nuances narrativas e detalhes visuais relevantes para a análise. Paralelamente, realizamos um levantamento bibliográfico voltado aos campos da Sociologia Digital, da Comunicação e dos Estudos Culturais, bem como a textos críticos sobre a própria série.

Do ponto de vista epistemológico, reconhecemos que as interpretações aqui produzidas são situadas e constituem apenas uma entre várias leituras possíveis do objeto. Não buscamos, portanto, uma verdade definitiva sobre a sociedade contemporânea, mas compreender como *The Boys* mobiliza e dramatiza determinadas representações do mundo social, reinscrevendo-as no imaginário da cultura pop e oferecendo ao público uma experiência reflexiva sobre os dilemas da chamada “Idade Mídia”.

5. A SÉRIE “THE BOYS” E A SOCIOLOGIA DIGITAL

Uma produção audiovisual situada no século XXI dificilmente poderia prescindir das referências ao digital, uma vez que, como observa Calvino (2009, p. 44), “não há sociedade fora da tecnologia, não há sujeito fora da tecnologia”. Nesse sentido, a série *The Boys* incorpora de modo expressivo esses elementos em sua narrativa, especialmente a partir da introdução da personagem Tempesta (Anya Cash). Apesar de possuir quase cem anos de idade, a personagem se reinventa no ambiente virtual, apropriando-se das redes sociais e da atuação de *hackers* como estratégias de promoção de sua imagem pública.

A produção da Amazon Prime Video pode ser compreendida, nesse sentido, como uma representação do mundo contemporâneo, no qual o digital assume um papel central na vida em sociedade, instaurando novas formas de interação social mediadas pelas tecnologias. Essas transformações contribuem para a constituição progressiva de um novo tipo de sujeito, frequentemente denominado *homo digitalis*. Em síntese, “o século XXI propôs um mundo virtual que possibilitou todas as gerações navegarem sobre ele” (Siqueira; Freire, 2019, p. 23).

Conforme assinala Costa (2008, p. 8), observamos “uma disseminação de novos hábitos entre milhões de pessoas por todo o mundo”. Essas transformações nos comportamentos contemporâneos não se restringem a um âmbito exclusivamente tecnológico, mas se estendem a esferas mais amplas de uma efetiva cultura digital. Trata-se de uma cultura “que cresce sob o signo da interconexão entre dispositivos computacionais, da inter-relação entre os homens em escala planetária, do relacionamento cotidiano com máquinas inteligentes e da obsessão pela interatividade” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 80-81).

Nesse contexto, o uso das tecnologias digitais contribui para que “as pessoas aprendam [...] e desenhem, por meio da criação de um ambiente virtual personalizado, suas próprias identidades, subjetividades e aprendizagens” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 80).

Temas relacionados às redes sociais e às tecnologias digitais atravessam o enredo da série em diversos momentos. Já nas primeiras cenas da primeira temporada, após serem resgatados pela Rainha Maeve e pelo Capitão Pátria, dois garotos solicitam aos heróis que tirem uma *selfie* (Figura 01). O próprio uso desse termo remete ao universo digital, designando um autorretrato produzido com a finalidade de circulação nas redes sociais, seja nos *stories* ou no *feed*. Nesse contexto, a *selfie* passa a funcionar como uma espécie de “autógrafo” contemporâneo. Ao registrar a imagem (seja sozinho, com um anônimo ou com uma figura pública), o sujeito eterniza o momento e o converte em uma representação digital destinada à visibilidade pública, que constitui o principal objetivo dessa prática.

Figura 01: Dois garotos tiram uma selfie com o Capitão Pátria.



Fonte: The Boys, Amazon Prime¹⁰.

O retrato da chamada “Idade Mídia” pode ser identificado, entre outras práticas, na difusão da *selfie*, entendida como “o autorretrato feito pela câmera digital integrada ao *smartphone* para a exibição em redes sociais ou envio por programas de mensagens instantâneas” (Miskolci, 2016, p. 285). De fato, a *selfie* configura-se como “o resultado da

¹⁰ Disponível em: < <https://rollingstone.com.br/entretenimento/antony-starr-o-homelander-diz-que-esta-feliz-com-o-fim-de-the-boys-entenda/> >. Acesso em: 11 jan. 2026.

experiência de conectividade por meio de plataformas, o que induz seus usuários a apresentarem-se ao seu público segundo padrões de beleza hegemônicos” (Miskolci, 2016, p. 285).

A trajetória profissional de Hughie Campbell também se articula, em certa medida, ao universo digital. No início da série, o personagem trabalha em uma loja de eletrônicos e informática (Figura 02), onde realiza a programação de controles remotos e outros dispositivos tecnológicos. Durante o atendimento a uma cliente, Hughie utiliza termos como *bluetooth*, HDMI e 1000 MB, vocabulário diretamente associado à cultura digital contemporânea.

Figura 02: Hughie trabalhando em uma loja de eletrônicos.



Fonte: The Boys, Amazon Prime¹¹.

Em uma propaganda digital da empresa (exibida inclusive durante uma reunião com seus acionistas), é informado que a *Vought* conta com cerca de duzentos super-heróis em seu portfólio, sendo que “as joias da coroa” são “os Sete da *Vought*”.

¹¹ Disponível em: <

https://www.reddit.com/r/TheBoys/comments/1nlpqum/you_guys_act_like_hughie_is_all_decent/?tl=pt-br >.

Acesso em: 11 jan. 2026.

Assim como ocorre com candidatos a *reality shows* contemporâneos (como o Big Brother Brasil, por exemplo), a personagem Luz-Estrela grava vídeos nos quais apresenta suas motivações para integrar os “Sete”, a principal equipe de super-heróis daquele universo ficcional. Por meio desse processo de exposição audiovisual, ela concorre à vaga anteriormente ocupada por seu antecessor, o Facho de Luz (Shawn Ashmore), sendo posteriormente escolhida para integrar o grupo.

Em determinada cena, Trem-Bala é observado por um segurança de um *shopping center* enquanto examina mercadorias em uma loja. O herói percebe que está sendo vigiado por preconceito racial, uma vez que o vigilante, ao desconfiar de sua presença, pressupõe a possibilidade de um furto por parte de um homem negro. Diante dessa situação, Trem-Bala confronta o segurança, expressando sua indignação. O funcionário, ao reconhecer que se trata de um dos integrantes dos Sete, passa a pedir desculpas repetidamente. Ao redor da cena, diversos jovens registram o ocorrido com seus celulares. Em meio à exposição pública, o herói reage questionando: “Vocês tão olhando o quê? Eu sou o Trem-Bala, o homem mais rápido do mundo” (The Boys, 2019-2020, s/p).

Outra evidência de que a narrativa de The Boys se insere na chamada “era digital” é a forma como a divulgação do filme da Luz-Estrela ocorre por meio do *WhatsApp*, revelando a presença ubíqua das tecnologias digitais no cotidiano. De modo semelhante, Trem-Bala assiste à propaganda da Igreja da Coletividade em um *tablet*, dispositivo móvel que reforça a ideia de consumo constante de conteúdos midiáticos em diferentes contextos. Nesse cenário, o ciberespaço, em certa medida, “aproxima os indivíduos, deixando de lado a noção de tempo e espaço tradicionais, que anteriormente poderiam funcionar como obstáculos para o estabelecimento de relações sociais no mundo” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 83).

Em outro momento da narrativa, Ashley (Colby Minifie), funcionária da *Vought*, recorre ao aplicativo Tinder enquanto está em Barcelona como forma de lidar com a frustração decorrente de sua demissão. Ao buscar interação por meio de uma plataforma de relacionamentos, a personagem evidencia a inserção das experiências afetivas no universo digital. Nesse contexto, o uso do aplicativo funciona como uma estratégia de enfrentamento emocional mediada pela tecnologia.

Em outra sequência, o Capitão Pátria visita o personagem Hipnótico (Haley Joel Osment) levando consigo um telefone celular que contém imagens dos integrantes do grupo *The Boys*. Essas fotografias digitais substituem aquilo que, em narrativas audiovisuais de

épocas anteriores, costumava ser apresentado por meio de fotos impressas guardadas em envelopes pardos, recurso frequentemente utilizado como um clichê cinematográfico.

No contexto da divulgação da morte de Translúcido (Alex Hassell), Hughie, logo no primeiro episódio da segunda temporada, acompanha pelo celular uma entrevista concedida pelo Capitão Pátria e pela Luz-Estrela. A cena é ilustrativa do protagonismo dos dispositivos móveis na circulação de informações e na mediação do consumo de conteúdos midiáticos. Trata-se de um exemplo claro de como o digital passou a ocupar um espaço central no cotidiano contemporâneo, especialmente por meio de aparelhos portáteis. Nesse sentido, “com o advento de uma computação penetrante e ubíqua, em que aparelhos digitais são imóveis ou mesmo usáveis, podendo se conectar à internet em qualquer lugar, as mídias digitais tornam-se onipresentes” (Lupton, 2019, p. 137-138).

Essa representação reforça a ideia de que o acesso às narrativas públicas, às versões oficiais dos acontecimentos e à construção da opinião social ocorre, cada vez mais, por meio de telas individuais e móveis. Para Morozov (2018, p. 57), “com um celular no bolso, de repente os indivíduos podem realizar coisas que antes só eram possíveis por intermédio de um conjunto de instituições”. O celular deixa de ser apenas um instrumento de comunicação interpessoal e passa a funcionar como principal interface de acesso à informação, ao espetáculo midiático e à produção de sentidos. Em *The Boys*, a cobertura da morte de um super-herói torna-se um evento mediado digitalmente, demonstrando como a experiência social é filtrada, consumida e reinterpretada por meio das tecnologias móveis na “Idade Mídia”.

Ainda na segunda temporada, o Capitão Pátria presenteia seu filho com um telefone celular. Ao agradecer pelo presente, o menino ouve do pai a resposta: “na verdade, não sei como ainda não tinha um” (*The Boys*, 2019-2020, s/p), o que reforça a naturalização do acesso às tecnologias digitais na vida cotidiana. A cena evidencia como o uso de dispositivos móveis passou a ser percebido como algo praticamente obrigatório na contemporaneidade. Nesse contexto, o acesso via celular contribui para a constituição de sujeitos permanentemente conectados, inseridos em fluxos contínuos de troca de conteúdos. Como observa Miskolci (2016, p. 285), essa experiência faz com que expressões como “estou sem bateria” ou “estou com pouco sinal” revelem que os *smartphones* foram incorporados “como parte do [...] ser e subjetividade” dos indivíduos da chamada “Idade Mídia”.

As transmissões ao vivo também aparecem de forma recorrente na narrativa da série. Em uma dessas ocasiões (Figura 03), Trem-Bala, a pedido da empresa, realiza uma visita a um menino com câncer, a qual é transmitida por meio de uma live. Sem qualquer preparo prévio ou roteiro, o “herói” vai ao hospital de maneira improvisada e acaba protagonizando uma situação constrangedora em tempo real, diante de milhares de espectadores simultâneos. Durante a transmissão, o garoto (em estágio avançado da doença) afirma que seu maior desejo era receber a visita do Translúcido, seu herói preferido. Desconhecendo o quadro clínico do paciente, Trem-Bala responde que o colega estaria em uma missão e que talvez pudesse visitá-lo na semana seguinte. Nesse momento, o médico presente sinaliza, por meio de um gesto, que o menino provavelmente não teria esse tempo. A partir daí, o clima de desconforto se instala na transmissão e a audiência passa a cair progressivamente.

Figura 03: Live de quando o Trem-Bala visita garoto com estágio avançado de câncer.



Fonte: The Boys, Amazon Prime¹².

A personagem Tempesta, introduzida na segunda temporada, também faz uso recorrente das transmissões ao vivo em seu perfil pessoal nas redes sociais como estratégia de autopromoção. Tal comportamento dialoga com a lógica dos sujeitos na cultura digital, pois, “para poder existir, esse tipo de sujeito [digital] precisa fervorosamente desse olhar alheio apontando para a sua figura” (Sibilia, 2018, p. 226-227). Desde sua primeira aparição na série, Tempesta surge realizando uma live nos bastidores de uma propaganda protagonizada pelo Capitão Pátria e pela Rainha Maeve, revelando os mecanismos de encenação e manipulação por trás das câmeras (Figura 04).

¹² Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ntXVkJZVtW-E> >. Acesso em: 11 jan. 2026.

Figura 04: Tempesta em Live.



Fonte: The Boys, Amazon Prime¹³.

Em outro momento, a personagem utiliza novamente uma transmissão ao vivo para sugerir que seus seguidores não adquiram os bonecos dos Sete, o que gera desconforto e tensão junto à empresa *Vought*. A cena representa como as redes sociais, embora operem como ferramentas de visibilidade individual, também podem se tornar espaços de conflito simbólico com as estruturas corporativas que controlam a imagem pública dos heróis. Ainda assim, a presença constante de espectadores reforça a lógica da exposição permanente: “há sempre um espectador, um leitor, uma câmera, um olhar sobre a personagem que usurpa dela seu caráter meramente humano” (Sibilia, 2018, p. 226).

Os sites de redes sociais proporcionam que atores possam construir-se, interagir e comunicar com outros atores, deixando, inclusive, na rede de computadores, as impressões que permitem a identificação de suas conexões e a visualização de suas redes sociais através dessas impressões (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 85).

As mídias sociais ampliaram de forma exponencial o alcance da expressão individual, permitindo que pensamentos, opiniões e experiências sejam compartilhados por meio de textos e vídeos com milhares (ou até milhões) de usuários nas redes digitais. Nesse cenário, os sujeitos tornam-se, em grande medida, documentadores de suas próprias existências, diferentemente do modelo comunicacional anterior, no qual predominava a posição passiva de recepção de informações. Atualmente, além de consumidores de

¹³ Disponível em: < <https://rollingstone.com.br/noticia/criador-de-boys-responde-sobre-o-futuro-de-stormfront/> >. Acesso em: 11 jan. 2026.

conteúdos, os indivíduos também atuam como produtores, participando ativamente da circulação simbólica no ambiente digital. O *homo digitalis*, portanto, assume simultaneamente os papéis de receptor e emissor, podendo influenciar outros usuários por meio de suas publicações, o que fundamenta a emergência da figura do *digital influencer*.

Usuários de mídia digital são cada vez mais observadores e documentadores de suas próprias vidas, ao mesmo tempo consumindo e criando dados digitais. Esse fenômeno tem sido rotulado de *prosumption* [...] para denotar a natureza dual do uso da mídia digital e o importante papel de criar conteúdo agora realizado por aqueles que uma vez eram usuários passivos das tecnologias da Web 1.0 (Lupton, 2019, p. 138).

Para além das transmissões realizadas em seus próprios perfis, Tempesta (que, além de “heroína”, também se configura como *digital influencer*) passa a aparecer com frequência em vídeos e lives produzidos por seus seguidores e admiradores. A personagem se expõe publicamente para expressar suas ideias e convicções, sendo constantemente filmada por apoiadores por meio de dispositivos móveis. Esse movimento evidencia como a visibilidade digital não depende apenas da autoprodução de conteúdo, mas também da circulação descentralizada de registros feitos por terceiros, ampliando o alcance simbólico de sua imagem e de seus discursos no espaço das redes sociais.

A convergência de tecnologias não uniu apenas a computação e o telefone, mas também a câmera fotográfica e de gravação de forma que – por meio de equipamentos como telefones inteligentes – passamos a poder registrar e compartilhar imagens de nosso cotidiano e de nós mesmos, ampliando a percepção sobre nossa inserção social (Miskolci, 2016, p. 285).

Em um desses momentos registrados por seus apoiadores, Tempesta aproveita a visibilidade proporcionada pelo ambiente digital para criticar o sistema judiciário, o qual, segundo sua perspectiva, dificultaria a atuação dos super-heróis. A personagem chega a afirmar que um ladrão capturado pelos “supers” seria liberado no dia seguinte, insinuando a ineficácia das instituições legais. Tais cenas são representativas do uso dos espaços digitais como arenas de manifestação política e ideológica, nas quais discursos individuais e coletivos são difundidos de forma rápida, direta e amplamente acessível.

As formas de comunicação sofreram transformações significativas com o advento da chamada “Idade Mídia”. Atualmente, novas modalidades expressivas passaram a integrar o cotidiano dos sujeitos, como *posts*, vídeos, *reels*, *shorts*, *lives*, entre outros formatos,

ampliando as possibilidades de manifestação e interação no ambiente digital. Nesse contexto, consolida-se “uma forma de se comunicar mais interativa [e dinâmica] do ponto de envio de mensagem, que se pode fazer em tempo real, de muitos para muitos” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 84).

Na série *The Boys*, a personagem Tempesta ilustra esse novo modelo comunicacional ao utilizar diferentes recursos digitais para se expressar e dialogar com indivíduos que se identificam com suas ideias. Por meio das redes sociais, ela mobiliza discursos, constrói narrativas e amplia o alcance de suas posições ideológicas.

Para Castells (2009, p. 87),

[...] comunicar é compartilhar significados mediante o intercâmbio de informação. O processo de comunicação se define pela tecnologia utilizada para a comunicação, as características dos emissores e dos receptores da informação, seus códigos culturais de referência, seus protocolos de comunicação e o alcance do processo.

A *Vought*, enquanto corporação inserida na lógica capitalista, orienta suas decisões a partir de dados quantitativos e indicadores de desempenho. Em determinado momento da série, é mencionado que as menções em *hashtags* aumentam em 29% quando dois heróis aparecem juntos, em comparação com a exposição individual. Trata-se da primeira vez em que o termo *hashtag*, oriundo do vocabulário digital, surge explicitamente na narrativa.

Posteriormente, ao final da segunda temporada, a expressão volta a ser mobilizada quando Tempesta afirma que a *hashtag* #LuzEstrelaÉUmaTraidora estaria “bombando”, com cerca de um milhão de *tweets* em apoio ao Composto V.

A *Vought* é uma corporação que explora de maneira intensa o potencial estratégico das redes sociais digitais. Isso se explica pelo fato de que “a economia digital aspira a fazer todos os gestos, alentos, relações sociais e subjetividades uma possibilidade de lucro” (Lima; Bridi, 2019, p. 326). No caso do personagem Profundo, por exemplo, a empresa promove sua imagem por meio de *posts* que exibem mergulhos espetaculares e a valorização estética de seu corpo, especialmente de seus bíceps, buscando ampliar curtidas, engajamento e visibilidade.

Tal estratégia dialoga com a lógica segundo a qual “os sites de redes sociais [são] motivados pela necessidade do ser humano de se comunicar e de se conhecer” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 83). Assim, as plataformas digitais funcionam, na série, como vitrines

simbólicas por meio das quais o público passa a “conhecer” os heróis da *Vought* – ou, mais precisamente, aquilo que a empresa deseja que seja conhecido sobre eles. Esse processo visa fortalecer a comunicação com os seguidores e ampliar o valor socioeconômico-digital da mercadoria representada pelo próprio super-herói.

Nesse contexto, “a construção de interfaces digitais ou ambientes de navegação, a manipulação de dados e a filtragem de informações alimentaram e alimentam a ideia de interatividade desde o surgimento da computação” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 85), evidenciando como a mediação tecnológica se tornou central na produção de engajamento, consumo simbólico e legitimação de imagens públicas na “Idade Mídia”.

Ainda na primeira temporada, um vídeo envolvendo a personagem Luz-Estrela torna-se viral após ela agredir dois homens que, segundo sua versão, estariam tentando estuprar uma mulher. A gravação, entretanto, não mostrava o contexto completo da situação, o que poderia ter comprometido a imagem pública da heroína e, por consequência, da própria *Vought*. A narrativa só é estabilizada quando a suposta vítima se manifesta nas redes sociais, agradecendo a intervenção da personagem e confirmando sua versão dos fatos.

A personagem Lâmina (Brittany Allen) é filmada pelos integrantes do grupo *The Boys* enquanto praticava sexo oral com o síndico e proprietário do prédio, assassinando-o durante o ato. De modo semelhante, Ezekiel (líder religioso e figura pública associada a discursos de “cura gay”) também é registrado em vídeo em uma boate, beijando dois homens, comportamento que contradiz diretamente suas pregações dirigidas ao público jovem. Em ambos os casos, os registros audiovisuais são utilizados como instrumentos de chantagem, forçando os envolvidos a atender às exigências do grupo que dá nome à série.

Podemos afirmar que os integrantes do grupo *The Boys*, por não possuírem poderes sobre-humanos (ao menos até a segunda temporada da série), recorrem aos recursos de que dispõem para enfrentar estrategicamente a *Vought* e os “Sete”. Nesse “jogo de xadrez” simbólico, marcado por disputas de poder e assimetrias evidentes, a chamada “pornografia da vingança” – utilizada contra os personagens Lâmina e Ezekiel – configura-se como uma das ferramentas utilizadas de modo calculado pelo grupo, visando alcançar seus escopos por meio da exposição e da coerção digital.

Um dos principais objetivos estratégicos da *Vought* consiste em inserir seus super-heróis no sistema de defesa nacional dos Estados Unidos. Entretanto, tal proposta encontra resistência por parte dos senadores. Para contornar essa oposição, a empresa recorre à

chantagem do chefe da comissão responsável, utilizando um vídeo em que ele mantém relações sexuais com o personagem Duplicator, que assume inicialmente a forma feminina e, em seguida, retorna à sua aparência original.

Essa prática se aproxima do fenômeno conhecido como “pornografia da vingança”, termo que designa a disseminação, especialmente no ambiente digital, de “fotos e/ou vídeos privados de uma pessoa, sem a sua autorização, contendo cenas de nudez ou sexo, com o objetivo de expô-la através da rápida ‘viralização’ do conteúdo e assim causar estragos sociais e emocionais na vida da vítima” (Buzzi, 2015, p. 29). No contexto da série, a exposição da intimidade não visa apenas à humilhação pública, mas funciona como instrumento de coerção política, revelando como a visibilidade digital pode ser convertida em mecanismo de poder, controle e manipulação institucional na “Idade Mídia”.

Quando se dissemina pelas redes informáticas, a humilhação decorrente de um ato vergonhoso se torna ainda mais asfixiante, pois o que antes costumava ser de ordem privada – limitando-se ao interior da escola, do lar ou do pequeno círculo íntimo – agora se joga no âmbito público com uma abrangência potencialmente infinita (Sibilia, 2018, p. 226).

Como bem esclarece Percoraro Junior (2019, s/p), “o maior objetivo da *Vought* não é salvar o mundo e sim lucrar com ele. Ajudar as pessoas é só o meio de ganhar fama e mídia gratuita. Depois, o foco é na ‘venda’ do herói”.

Nesse sentido, as redes sociais digitais mostram-se fundamentais para a construção e manutenção da imagem pública dos heróis da *Vought*. Tal centralidade fica evidente na cena em que Becca Butcher, esposa de Billy Bruto, é contratada pela empresa para gerenciar os perfis digitais do Capitão Pátria, assumindo a responsabilidade pela mediação de sua imagem nas plataformas. A presença de uma profissional dedicada a esse gerenciamento reforça o papel estratégico das redes sociais na produção de reputações, na circulação de narrativas favoráveis e no controle simbólico da percepção pública sobre os super-heróis. Ou seja,

para manter os heróis sempre na mídia, existe um investimento pesado em *marketing* pessoal. Equipes inteiras para cuidar da agenda, dos patrulhamentos, das intervenções de salvamento e, especialmente, da imagem deles. Aquilo que é postado sobre cada um deles não são eles realmente. Os heróis criaram um personagem dentro do personagem (Percoraro Junior, 2019, s/p).

Desse modo, para a “venda” simbólica do herói em uma sociedade capitalista contemporânea, o uso estratégico do digital (especialmente das redes sociais) mostra-se indispensável. A *Vought*, para alcançar esse objetivo, recorre inclusive à chamada “política do medo”, manipulando o imaginário social norte-americano a fim de convencer a população da suposta necessidade dos seus super-heróis para a preservação da ordem, da harmonia e da coesão social. A exploração do medo dos indivíduos constitui, portanto, um recurso calculado para que a empresa alcance seus interesses centrais na narrativa da série: o lucro econômico e a influência política.

Essa lógica é explicitada logo no primeiro episódio, quando Billy Bruto afirma ao jovem Hughie Campbell que “as pessoas acreditam em qualquer bobagem se você assustá-las o suficiente” (The Boys, 2019-2020, s/p). A fala sintetiza a dinâmica da cultura do medo como ferramenta de persuasão, revelando como narrativas alarmistas podem ser mobilizadas para legitimar práticas corporativas e reforçar estruturas de poder no contexto da “Idade Mídia”.

Um exemplo emblemático dessa estratégia baseada na exploração do medo é o plano elaborado pelo Capitão Pátria de distribuir o Composto V a grupos terroristas ao redor do mundo. O objetivo era possibilitar o surgimento de supervilões capazes de gerar pânico na população norte-americana, de modo que os heróis da *Vought* passassem a ser apresentados como a única solução viável contra a ameaça terrorista (Izoton, 2021).

Em outro momento da narrativa, Tempesta utiliza como justificativa para se ausentar da companhia do Capitão Pátria a alegação de que teria um compromisso relacionado à gestão de suas redes sociais. Na realidade, a personagem dirigia-se ao Instituto Médico da *Vought*, onde eram realizados testes do Composto V em adultos. A escolha dessa justificativa revela-se plausível justamente porque reuniões voltadas à administração de perfis digitais tornaram-se frequentes no cotidiano contemporâneo, dado que as redes sociais passaram a integrar de forma estruturante a vida dos indivíduos na “Idade Mídia”.

Na segunda temporada da série, é abordada a temática do uso do discurso de ódio no ambiente digital por grupos supremacistas e (neo)fascistas, cujos integrantes constroem, de forma gradual, um sentimento de pertencimento a partir do reconhecimento de identidades semelhantes entre seus pares (Pedreira; Carvalho, 2019). Conforme destaca Santana (2020, s/p), observa-se na narrativa (assim como na realidade contemporânea) “grupos perigosos utilizando as redes sociais como ferramenta de propaganda e poder”.

Esse processo de organização identitária é característico da dinâmica das plataformas digitais, uma vez que, “cada vez mais, as pessoas se organizam [...] com base no que são ou acreditam que são” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 85). As mídias sociais, ou “sites de redes sociais”, configuram-se atualmente como um (ciber)espaço no qual “diferentes grupos sociais, religiosos, culturais e políticos debatem e expressam suas opiniões a respeito de variadas demandas da sociedade” (Pedreira; Carvalho, 2019, p. 83).

No quarto episódio da segunda temporada, o líder dos **Sete**, o *Capitão Pátria* (uma cópia descarada do Superman), está em crise de popularidade após um vídeo seu matando um civil acidentalmente vaza na internet e leva o personagem a ser cobrado pelas autoridades e opinião pública. Ao mesmo tempo, o personagem é criticado publicamente pela novata do grupo, *Tempesta* (Aya Cash), que passa a rivalizar com ele em popularidade (Santana, 2020, s/p).

Os “Supers” demonstram elevada preocupação com a manutenção de suas reputações públicas. A perda de popularidade constitui, para eles, uma das formas mais severas de ataque simbólico, sobretudo no caso do Capitão Pátria, cuja maior vulnerabilidade reside na possibilidade de deixar de ser “amado” por seu público. Ao longo da série, torna-se evidente que o personagem valoriza mais o reconhecimento afetivo do que o temor que poderia inspirar. Essa lógica é explicitada ao final da segunda temporada, quando, ao negociar com a Rainha Maeve, ele opta por preservar sua imagem de herói poderoso e admirado, ainda que de forma hipócrita, reafirmando sua centralidade no imaginário social norte-americano.

Na “Idade Mídia”,

as novas tecnologias incitam seus usuários a um trabalho constante com a própria imagem e as possibilidades de adquirir prestígio ou status não apenas online, mas também nas relações *off-line* em que aquelas pertencentes a grupos que não tinham como criar uma persona pública começam a ganhar visibilidade (Miskolci, 2016, p. 285).

Quando um vídeo que registra o Capitão Pátria matando um homem durante uma missão na África vem a público, parte de seus apoiadores passa a demonstrar insatisfação com o ocorrido, o que resulta em uma queda em seus índices de popularidade. O episódio ilustra a fragilidade da reputação na “Idade Mídia”, na qual a exposição constante transforma qualquer ação em potencial conteúdo de julgamento público (cultura do cancelamento). Como observa Sibilia (2018, p. 227), “embora os personagens às vezes pareçam estar sós, não é o que de fato acontece: eles sempre estão à vista”. Na cena em questão, o herói é

filmado por alguém com um celular no momento em que utiliza seus raios ópticos para dividir o homem em duas partes.

Na tentativa de reverter os impactos negativos do vídeo que circulou nas redes, o Capitão Pátria passa a discursar diante de uma aglomeração que protestava contra ele e contra os acontecimentos registrados. Nesse contexto, o líder dos Sete enfrenta uma crise existencial e quase perde o controle em público, sendo “salvo” pela intervenção de Tempesta, que lhe apresenta uma estratégia para lidar com a situação: a manipulação (Santana, 2020).

Como a iniciativa não obteve êxito (e sua tentativa de justificar publicamente o episódio também foi gravada e amplamente divulgada nas redes), o Capitão Pátria recorre novamente a Tempesta em busca de estratégias para recuperar sua popularidade e promover o esquecimento do ocorrido. Essa movimentação demonstra a centralidade da gestão da imagem na “Idade Mídia”, marcada pela exposição constante e pela necessidade de controle das narrativas públicas. Nesse sentido, como observa Sibilia (2018, p. 225), “é muito peculiar a combinação que atualmente se dá entre [...] duas vertentes: a incitação ao espetáculo de si mesmo, por um lado; e, por outro lado, os sonhos de controle total – de todos e de cada um por si – com ajuda da tecnociência”.

Em diálogo com o Capitão Pátria (momento em que ainda não havia conquistado sua simpatia), Tempesta explica que vinha utilizando a internet como instrumento estratégico, mobilizando uma base de internautas para produzir e impulsionar conteúdos favoráveis à sua imagem e, simultaneamente, desfavoráveis à dele (Santana, 2020). A cena representa o uso intencional das plataformas digitais como espaços de disputa simbólica, nos quais narrativas são construídas, amplificadas e direcionadas com objetivos políticos e reputacionais específicos.

Em uma das cenas, o Capitão Pátria demonstra insatisfação ao observar memes que ironizavam sua imagem. Simultaneamente, nas telas da sala de reuniões dos Sete, aparecem conteúdos elogiosos direcionados à Tempesta, exaltando sua figura pública. Tal contraste é importante para demonstrar como os memes podem funcionar como instrumentos políticos de circulação de ideias e de construção simbólica de reputações nas redes sociais. Afinal, “você é o que o Google diz que você é” (Gianbartolomei *apud* Sibilia, 2018, p. 215).

Posteriormente, Tempesta revela ao Capitão Pátria que havia contratado cinco *hackers* para produzir e disseminar esses memes na internet, remunerando-os de forma

simbólica, com apenas um “lanchinho”. Em contrapartida, o líder dos Sete investira cerca de 273 milhões de dólares na campanha “Salvando a América” para promover sua própria imagem, sem obter o retorno esperado. A discrepância nos resultados evidencia que, enquanto a popularidade de Tempesta crescia rapidamente, a do Capitão Pátria entrava em declínio, demonstrando a eficácia das estratégias digitais de baixo custo frente às campanhas tradicionais de alto investimento.

A chamada “Idade Mídia” caracteriza-se por uma cultura tecnocrática cujo principal espaço de atuação é a internet, configurando-se como “uma cultura anárquica, *hacker*, subversiva e colaborativa” (Lima; Bridi, 2019, p. 325). Nesse contexto, a figura do *hacker* assume significados ambíguos, pois, conforme aponta Martino (2014, p. 87), essa atividade “tende a ser pensada como crime dentro das noções de Direito”, mas também pode ser interpretada, sob outra perspectiva, como “uma forma extrema de ativismo político dentro da rede”.

A personagem Tempesta opera a partir da lógica de que a violência simbólica e a polêmica funcionam como estratégias eficazes de captação de audiência. Para ela, a mobilização afetiva baseada na indignação é mais produtiva do que a simples admiração, uma vez que, em suas próprias palavras, “você não precisa de 50 milhões de pessoas que amem você; só precisa de 5 milhões de pessoas putas da vida. Emoção vende, raiva vende; você tem fãs, eu tenho soldados” (The Boys, 2019-2020).

Após essa fala dirigida ao líder dos Sete, Tempesta se dispõe a auxiliá-lo a reverter o processo de “cancelamento” (outra ideia típica da “Idade Mídia”) junto ao seu público, propondo uma estratégia de reconexão baseada nas dinâmicas comunicacionais do ambiente digital. Para isso, adapta a imagem do herói às lógicas contemporâneas das redes sociais, valendo-se de técnicas de engajamento emocional e mobilização simbólica. Como resultado dessa intervenção, o Capitão Pátria registrou um crescimento de cinco pontos em sua popularidade nas plataformas digitais. Termos como “patriota” e “inabalável”, impulsionados de forma estratégica por *hackers*, passaram a circular intensamente na internet, alcançando grande repercussão entre os usuários.

No sexto episódio da segunda temporada, a personagem Tempesta revela sua identidade nazista, o que nos leva a concluir que era muito mais velha do que aparentava (depois a série confirma que ela tinha cerca de cem anos de idade). A própria *Vought Internacional*, por sua vez, tem origem vinculada a um cientista nazista (Frederick Vought)

responsável pela criação da fórmula do “Composto V” e cujo nome foi incorporado à empresa. Esse personagem era, ainda, o ex-marido de Tempesta, o que aprofunda as conexões ideológicas e históricas entre a corporação e a personagem. Nesse diapasão, a atuação da *Vought* estaria associada a um projeto de guerra cultural, voltado à tentativa de reconfiguração da geopolítica global (Santana, 2020).

Desse modo, assim como seu ex-marido, Tempesta também se revela uma personagem de orientação nazista, manifestando reiteradamente posturas racistas ao longo da segunda temporada. Sua ideologia aparecesse em diferentes situações, como ao assassinar pessoas inocentes em razão da cor da pele, atribuindo tais crimes aos chamados “super-terroristas”; ao excluir o Trem-Bala (personagem negro) do grupo dos Sete, demonstrando desprezo explícito; e ao elogiar Stan Edgar por sua inteligência “apesar” de sua etnia. Essas ações explicitam a presença de discursos supremacistas e discriminatórios na construção narrativa da personagem.

Podemos interpretar que o principal objetivo de Tempesta, ao longo da segunda temporada, consiste em fomentar uma guerra racial apoiada por um exército de soldados super-humanos alinhados à sua ideologia. A personagem denomina esse projeto de “guerra cultural”, sustentando narrativas segundo as quais pessoas negras estariam “substituindo” o povo ariano, os chamados (super)vilões estariam atacando a população de pele clara e haveria um suposto “genocídio branco”. Por meio desses discursos, Tempesta consegue mobilizar e convencer milhares de indivíduos, que passam a agir violentamente contra aqueles que identificam como inimigos. Em uma das cenas mais emblemáticas, um jovem (que acompanhava frequentemente os pronunciamentos da personagem pela internet e pela televisão) assassina um atendente de loja com uma arma de fogo, justificando o crime ao afirmar ter percebido um “brilho no olhar” do vendedor, sinal que, segundo a retórica de Tempesta, indicaria a presença de um inimigo.

Para Miskolci (2016, p. 287),

a automatização do apoio materializado em ferramentas de redes sociais – como a curtida (*like*) e o compartilhamento no *Facebook* – induzem e premiam a postagem capaz de chamar a atenção por meio do apelo imagético e a chamada sem que seu conteúdo seja efetivamente lido e sua veracidade avaliada. O apoio, portanto, se dá frequentemente rompendo princípios básicos de respeito de direito à defesa e ao contraditório.

Tempesta, que até então contava com um amplo contingente de apoiadores identificados com seus discursos, passa a perder seguidores quando sua filiação nazista vem a público. Em um dos vídeos exibidos na série, um homem afirma de forma direta que “nazista é mau!”, expressando a rejeição explícita ao rótulo. A personagem, por sua vez, contra-argumenta sustentando que o público concorda com suas ideias, confia em suas falas e se identifica com suas posições, mas rejeita o termo “nazista” enquanto designação ideológica.

Figura 05: Capitão Pátria no Avião.



Fonte: The Boys, Amazon Prime¹⁴.

Ao final da segunda temporada, o Capitão Pátria é moralmente coagido a poupar os envolvidos, sob a ameaça de divulgação de um vídeo que registrava sua omissão diante da queda de um avião, no qual milhares de pessoas morreram apesar de ele possuir meios para evitar a tragédia (Figura 05). Diante da pressão, o personagem opta por recuar. Em entrevista posterior ao ocorrido, ele sustenta que, caso as Forças Armadas tivessem comunicado previamente os Sete, o ataque terrorista poderia ter sido impedido. No entanto, a narrativa

¹⁴ Disponível em: < <https://br.ign.com/the-boys-26/84610/news/the-boys-capitao-patria-e-vilao-da-disney-em-arte-feita-por-fa> >. Acesso em: 11 jan. 2026.

da série demonstra que tanto ele quanto a Rainha Maeve já estavam presentes no local e que a tragédia ocorreu em razão da recusa do Capitão Pátria em realizar o resgate individual dos passageiros, motivada, aparentemente, por conveniência e falta de disposição.

6. REPRESENTAÇÕES SOCIAIS E REPRESENTAÇÕES FÍLMICAS NA “IDADE MÍDIA”

Como etapa dos procedimentos metodológicos já explicitados, o Quadro 01 apresenta a categorização das representações sociais em contraste com aquelas construídas na série *The Boys*. A partir dessa sistematização, procederemos à análise dos dados.

Quadro 01: Representações Sociais e Representações Fílmicas na “Idade Mídia”.

Dimensão	Representações na Sociedade (Teoria Social / Sociologia Digital)	Representações na Série <i>The Boys</i>
Natureza da representação	Baseia-se em análises conceituais e empíricas da realidade social contemporânea, com foco nas transformações trazidas pela digitalização.	Utiliza a ficção e o exagero narrativo para simbolizar e criticar dinâmicas sociais reais.
Verossimilhança	Busca interpretar fenômenos sociais reais, sem recorrer à ficção.	Constrói uma verossimilhança simbólica, não reproduzindo fatos históricos, mas ampliando tensões sociais por meio da narrativa.
Relação com o real	A sociedade funciona como referente empírico direto das análises sociológicas.	A sociedade é o referente simbólico, testado em um “laboratório ficcional”.
Poder	Entendido como resultado da articulação entre instituições, discursos e dispositivos midiáticos digitais.	Representado pela <i>Vought</i> , pelos super-heróis e pelo controle midiático da opinião pública.
Espetáculo	A vida social é cada vez mais mediada por performances digitais, visibilidade e engajamento.	Os heróis são produtos midiáticos, promovidos como espetáculos para consumo público.
Violência	Entendida como física, simbólica e discursiva, especialmente nas redes.	Exagerada narrativamente para revelar seus efeitos políticos e sociais.
Tecnologia	Vista como elemento estruturante das relações sociais contemporâneas.	Onipresente: celulares, redes sociais, <i>lives</i> , vídeos, <i>hashtags</i> , memes.

Digitalização	Interpretada como possível “fato social total” que atravessa diversas dimensões da vida social.	Evidenciada nas tramas, discursos e estratégias de manipulação digital dos personagens.
Função crítica	Produzir interpretações sociológicas da realidade.	Gerar reflexão social por meio da metáfora, do exagero e da narrativa simbólica.
Resultado interpretativo	Construção teórica sobre a “Idade Mídia”.	Produção de uma “filosofia social tácita” acessível ao público.

Fonte: Dados da Pesquisa.

O quadro comparativo evidencia que as representações da sociedade contemporânea, tanto no plano teórico quanto no midiático, organizam-se em torno de eixos centrais como poder, espetáculo, violência e tecnologia, os quais estruturam a experiência social na chamada “Idade Mídia”. Na Sociologia Digital, essas categorias funcionam como ferramentas analíticas para compreender os processos de mediatização da vida cotidiana, a centralidade da visibilidade pública e a crescente dependência das plataformas digitais na mediação das relações sociais. Fenômenos como a estetização da política, a construção estratégica de reputações, a circulação de discursos polarizados e a transformação da experiência em conteúdo compartilhável constituem aspectos recorrentes desse cenário.

Na série *The Boys*, tais dinâmicas são representadas por meio de uma linguagem ficcional marcada pelo exagero, pela sátira e pela intensificação narrativa. A obra dramatiza a lógica do espetáculo ao transformar os heróis em produtos midiáticos, cujas identidades são cuidadosamente gerenciadas por corporações, e cuja existência pública depende da visibilidade constante. A exposição, nesse contexto, opera como forma de capital simbólico, por meio do qual prestígio, reconhecimento e poder são produzidos e disputados. A experiência social, tanto no universo ficcional quanto na realidade contemporânea, aparece como algo que se completa apenas quando é registrada, compartilhada e consumida simbolicamente.

Enquanto a teoria sociológica busca interpretar criticamente os efeitos da digitalização sobre instituições, identidades e formas de sociabilidade, a narrativa audiovisual opera como um laboratório ficcional no qual esses mesmos fenômenos são testados em situações extremadas. A tecnologia, por sua vez, não surge apenas como instrumento funcional, mas como elemento estruturante da vida social, atravessando as esferas profissionais, afetivas, políticas e comunicacionais. Dispositivos móveis, redes

sociais, transmissões ao vivo e métricas de engajamento configuram-se como mediadores centrais das relações sociais, reforçando a ideia de que a conectividade se tornou um padrão normativo da experiência contemporânea.

A verossimilhança, nesse sentido, atua como uma ponte entre realidade e ficção, permitindo que o público reconheça, nos personagens e conflitos apresentados, aspectos familiares do cotidiano social, como a mercantilização das subjetividades, a vigilância permanente e a instrumentalização da visibilidade. O poder, tanto na análise sociológica quanto na representação fílmica, manifesta-se por meio do controle das narrativas públicas, da gestão da imagem e da capacidade de moldar percepções coletivas por meio da circulação de discursos e imagens digitais. A violência, por sua vez, aparece em sua forma física e, também, como violência simbólica e discursiva, amplificada pelas lógicas de exposição e espetacularização.

A comparação sugere, portanto, que a Sociologia Digital não deve ser compreendida como uma panaceia capaz de explicar, de forma totalizante, a complexidade da vida social contemporânea. Embora ofereça um ferramental potente para analisar os impactos das tecnologias digitais sobre as dinâmicas sociais, ela não esgota as múltiplas determinações que estruturam o mundo social, como as desigualdades econômicas, os conflitos de classe, as hierarquias raciais e as disputas históricas de poder. O digital, nesse sentido, não substitui essas dimensões, mas as reorganiza, amplifica e reconfigura.

Ainda assim, a Sociologia Digital revela-se uma lente interpretativa privilegiada para compreendermos um contexto marcado pela fragmentação política, pela centralidade das mídias e pela redefinição dos vínculos sociais. Ao iluminar os modos pelos quais plataformas, algoritmos e dispositivos moldam práticas, discursos e identidades, essa abordagem contribui para uma leitura mais afinada das transformações contemporâneas. A série *The Boys*, ao traduzir essas dinâmicas em linguagem ficcional, não apenas representa a sociedade, mas também estimula uma experiência reflexiva sobre ela, produzindo uma espécie de “filosofia social tácita” acessível ao espectador. Assim, mais do que oferecer respostas definitivas, tanto a Sociologia Digital quanto a narrativa audiovisual abrem espaço para questionamentos críticos sobre os rumos da vida social na chamada “Idade Mídia”.

7. A SOCIOLOGIA DIGITAL É MESMO UMA PANACEIA? UMA CONCLUSÃO REFLEXIVA

Ao longo deste artigo, buscamos compreender de que maneira a série *The Boys* representa a chamada “Idade Mídia” e em que medida a Sociologia Digital oferece um instrumental teórico adequado para interpretar as dinâmicas sociais contemporâneas. Para isso, articulamos dois níveis de representação: as leituras produzidas pela teoria social e aquelas construídas no campo da ficção audiovisual. A série foi tratada como um laboratório narrativo, no qual processos sociais reais (como a espetacularização da vida pública, a centralidade das mídias digitais, a mercantilização das subjetividades e a instrumentalização da violência simbólica) são dramatizados por meio do exagero, da sátira e da verossimilhança simbólica.

A narrativa de *The Boys* não se propõe a reproduzir fatos históricos, mas a construir uma interpretação amplificada das tensões e contradições da sociedade contemporânea. Por meio de representações caricaturais, a obra torna inteligíveis fenômenos como o uso estratégico das redes sociais, a gestão da imagem pública, a politização da visibilidade e o controle das narrativas midiáticas. Nesse sentido, a verossimilhança opera como uma ponte entre realidade e ficção, permitindo que o público reconheça, nos personagens e conflitos apresentados, aspectos familiares da experiência social na “Idade Mídia”.

A comparação entre as representações sociais e as representações fílmicas demonstrou a recorrência de eixos centrais como poder, espetáculo, violência e tecnologia. Na Sociologia Digital, essas categorias funcionam como ferramentas analíticas voltadas à interpretação dos efeitos da digitalização sobre instituições, identidades e formas de sociabilidade. Já na série, esses mesmos elementos são encenados de modo simbólico, revelando como a visibilidade, a conectividade e a circulação de imagens se tornaram dimensões estruturantes da vida social. A tecnologia, longe de aparecer apenas como recurso instrumental, emerge como elemento organizador das relações profissionais, afetivas e políticas, reforçando a ideia de que a experiência contemporânea se constrói em um contínuo entre o presencial e o digital.

Diante desse cenário, colocamos a questão central deste estudo: a Sociologia Digital pode ser compreendida como uma panaceia interpretativa da sociedade contemporânea? As transformações observadas nas últimas décadas (como a fragmentação política, a crise de legitimidade das instituições, a redefinição dos vínculos sociais e a crescente centralidade das plataformas digitais) indicam que a digitalização atravessa múltiplas dimensões da vida

social. Nesse sentido, o digital pode ser compreendido como um “fato social total”, na medida em que reorganiza práticas, discursos, identidades e formas de poder.

Entretanto, os resultados desta análise sugerem que a Sociologia Digital, embora constitua uma lente interpretativa privilegiada para compreender os efeitos das tecnologias sobre a vida social, não deve ser tomada como uma explicação totalizante. As desigualdades econômicas, os conflitos de classe, as hierarquias raciais e as disputas históricas de poder não são substituídos pela digitalização, mas sim reconfigurados, amplificados e ressignificados por ela. O digital, portanto, não elimina as determinações estruturais da sociedade, mas passa a mediá-las de novas formas.

Nesse sentido, a Sociologia Digital revela-se fundamental para interpretarmos os modos pelos quais plataformas, algoritmos e dispositivos moldam práticas, discursos e subjetividades, mas não esgota a complexidade do mundo social. Sua força analítica reside justamente na capacidade de iluminar as mediações tecnológicas da experiência contemporânea, sem perder de vista os condicionamentos históricos, econômicos e políticos que estruturam a vida em sociedade.

A série *The Boys*, ao traduzir essas dinâmicas em linguagem ficcional, contribui para a produção de uma “filosofia social tácita”, acessível ao grande público. Ao dramatizar o uso político do ódio, a mercantilização da imagem, a cultura da vigilância e a espetacularização da violência, a obra estimula uma experiência reflexiva sobre os dilemas da “Idade Mídia”. Como observa Santana (2020, s/p), o fato de uma superprodução abordar o uso estratégico do ódio nas redes sociais indica que esse problema já se tornou parte do cotidiano contemporâneo. Não são necessários super-heróis dotados de poderes extraordinários para produzir caos e destruição; basta a atuação organizada de grupos mobilizados pelas dinâmicas comunicacionais do ambiente digital.

Concluimos, portanto, que a Sociologia Digital não é uma panaceia, mas constitui um instrumental teórico indispensável para compreender a sociedade contemporânea. Ao dialogar com outras tradições da teoria social e ao ser tensionada por representações ficcionais como as de *The Boys*, essa abordagem amplia sua potência interpretativa, contribuindo para a construção de leituras críticas sobre os rumos da vida social na chamada “Idade Mídia”.

BIBLIOGRAFIA

AFONSO, Almerindo Janela. Novos Caminhos para a Sociologia: Tecnologias em Educação e *Accountability* digital. In: **Educação Sociológica**, v. 42, Campinas, 2021.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

BRAGA, Adriana. Sociabilidades digitais e a reconfiguração das relações sociais. In: **Desigualdade & Diversidade – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio**, n. 9, ago./dez., 2011, p. 95-104.

BUZZI, Vitória de Macedo. **Pornografia de vingança**: contexto histórico-social e abordagem no direito brasileiro. Florianópolis, Monografia (Graduação em Direito) – Centro de Ciências Jurídicas, Universidade Federal de Santa Catarina, 2015.

CALVINO, M. Mesa de abertura. In: CONSELHO Federal de Psicologia (Org.). **Mídia e Psicologia**: produção de subjetividade e coletividade. 2. ed. Brasília: Conselho Federal de Psicologia, 2009.

CASTELLS, Manuel. **A era da informação**: economia, sociedade e cultura. São Paulo: Paz e Terra, 1999a.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999b.

CASTELLS, Manuel. **Comunicación y poder**. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

COSTA, R. **A cultura digital**. 3. Ed. São Paulo: Publifolha, 2008.

ESPÍRITO SANTO, Janaina de Paula do; PATSCHIKI, Lucas. História, Quadrinhos e Ideologia: o complexo industrial-militar em “The Boys”. In: **Terr@Plural**, Ponta Grossa, v. 8, n. 1, p. 145-164, jan./jun., 2014.

LEMONS, Igor Lins; SANTANA, Suely de Melo. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. In: **Archives of Clinical Psychiatry**, São Paulo, v. 39, p. 28-33, 2012.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIMA, Jacob Carlos; BRIDI, Maria Aparecida. Trabalho Digital e Emprego: a reforma trabalhista e o aprofundamento da precariedade. In: **Caderno CRH**, Salvador, v. 32, n. 86, p. 325-341, mai./ago., 2019.

LOPES, Ricardo Cortez; MARTINEZ, Lis Yana de Lima. É possível não crer no que existe? Representações de personagens ateus em contextos ficcionais “religados”. In: **Revista Tempo Amazônico**, v. 12, n. 1, 2024.

LOPES, Ricardo Cortez; MARTINEZ, Lis Yana de Lima. Do secularismo radical à secularização completa no livro 1984, de George Orwell: um laboratório social. In: **Revista Brasileira de História das Religiões**, v. 15, n. 44, p. 71-98, 2022.

LUPTON, Deborah. Sociologia Digital: para além do digital, rumo ao sociológico. In: **Prelúdios**, Salvador, v. 8, n. 8, p. 137-145, jul./dez., 2019.

IZOTON, Caique. **Como o Homelander representa a cultura do medo**. Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UL2hAdKwYHM> >. Acessado em: 03 de fevereiro de 2022.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, Ambientes, Redes**. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 2014.

MARX, Karl. **O Capital – crítica da economia política**, vol. 1, tomo 1. São Paulo: Editora Nova Cultural, 1996.

MISKOLCI, Richard. Sociologia Digital: notas sobre pesquisa na era da conectividade. In: **Contemporânea**, v. 6, n. 2, p. 275-297, jul./dez., 2016.

MOROZOV, Evgeny. **Big Tech: A ascensão dos dados e a morte da política**. São Paulo: Boitempo, 2018.

PATSCHIKI, Lucas. Estado, Iniciativa Privada e Imperialismo: uma análise do quadrinho “The Boys”. In: **Anais da 2ª Jornada Internacional de Histórias em Quadrinhos**, São Paulo, 2013.

PEDREIRA, Léa Cristina Vilela Sá Fortes; CARVALHO, Leonardo Lana de. O ciberespaço como ambiente de construção de subjetividades: estudo de caso das mídias digitais da UFVJM. In: BONADIMAN, Heron Laiber *et al.* **Diálogos interdisciplinares no Vale Jequitinhonha**. Curitiba: Editora CRV, 2019.

PERCORARO JUNIOR, Luiz Cláudio Rios. **Uma reflexão sobre The Boys: frustração e exploração midiática**. 14 de setembro de 2019. Disponível em: < <https://naudosloucos.com.br/uma-reflexao-sobre-the-boys-frustracao-e-exploracao-midiatica/> >. Acessado em: 30 de agosto de 2021.

QUADROS, Laura Cristina de Toledo; MUSCO, Leticia de Toledo Quadro. Reflexões acerca da série *The Boys*: aproximações entre o bem e o mal, interseções entre a ficção e a realidade. In: **Revista Abusões**, n. 16, ano 07, p. 155-183, 2021.

SAFER NET. **Selfie: a palavra mais popular da internet**. Disponível em: < <https://new.safernet.org.br/content/selfie#> >. Acessado em: 15 de agosto de 2021.

SANTANA, Fred. **The Boys e o dilema do discurso de ódio nas redes sociais**. 10 de outubro de 2020. Disponível em: < <https://vocativo.com/2020/10/10/the-boys-e-o-dilema-do-discurso-de-odio-nas-redes-sociais/> >. Acessado em: 23 de abril de 2021.

SIBILIA, Paula. “Você é o que o Google diz que você é”: a vida editável, entre controle e espetáculo. *In: Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 42, p. 214-231, mai./ago., 2018.

SIMÕES, Isabella de Araújo Garcia. A Sociedade em Rede e a Cibercultura: dialogando com o pensamento de Manuel Castells e de Pierre Lévy na era das novas tecnologias de comunicação. *In: Revista Eletrônica Temática*, ano V, n. 05, maio, 2009.

SIQUEIRA, Alessandra Cardoso; FREIRE, Claudia de Oliveira. A influência da tecnologia no desenvolvimento infantil. *In: Revista FAROL*, v. 8, n. 8, p. 22-39, 2019.

THE BOYS: Diabolical. Produção de Erik Kripke *et al.* Prime Vídeo, 8 episódios (12 a 14 min cada), 1 temporada. Amazon Studios, 2022.

THE BOYS. Produção de Hartley Gorenstein e Erik Kripke. Prime Vídeo, 24 episódios (55 a 66 min cada), 3 temporadas. Toronto e Ontário: Amazon Studios, 2019-2020.

YOUNG, K.; ABREU, L.; COLS, M. **Dependência de Internet:** manual e guia de avaliação de tratamento. Porto Alegre: Artmed, 2011.

ZUBOFF, S. **A era do capitalismo da vigilância:** A disputa por um futuro humano na nova fronteira do poder. Lisboa: Relógio D'Água, 2020.