



## A Estética nos *Bits* de uma Rede Sociotécnica: uma Investigação Exploratória<sup>1</sup>

Alessandra Maia<sup>2</sup>  
Fabiola Lourenço<sup>3</sup>

### Resumo

A partir da investigação acerca da relação homem-mundo cada vez mais mediada pelas tecnologias, bem como sobre as interconexões possíveis numa sociedade informacional, o presente trabalho pretende dar início a uma discussão sobre as formas de percepção da realidade face a determinadas abordagens tecnológicas e suas redes. Trazemos, para determinado fim, uma discussão inicial a respeito da estética do hiper-realismo, manifesto cada vez mais no *design* gráfico dos jogos. Tal estética remonta a tempos outros, conforme é possível perceber em estudos da fotografia (ilustrados por autores como Roland Barthes, Jonathan Crary, Martine Joly e Walter Benjamin), que surge como uma inquestionável representação do real. Contudo, o que o trabalho procura problematizar é a forma como o jogo configura-se como real enquanto interação, embora a imagem - ainda que na forma de um gráfico hiper-realista - não o seja.

**Palavras-chave:** estética; consumo; redes sociotécnicas; jogos eletrônicos.

### Introdução

A cultura *gamer* se tornou tão popular quanto à relacionada aos filmes *hollywoodianos*; atualmente a indústria dos jogos eletrônicos é mais rentável que a cinematográfica. Nota-se que, neste mesmo caminho, há uma forte presença da estética dos jogos em diversos filmes; portanto, esse produto ganha espaço e grande importância na sociedade, como a pesquisadora Fátima Regis destaca, em verbete sobre *games* no dicionário de Comunicação Social:

A importância cultural e econômica dos *games* cresce na mesma proporção em que seus públicos se expandem e diversificam. Hoje o público dos *games* é formado por todas as faixas etárias, de crianças a idosos, e os *games* são os produtos mais rentáveis da indústria do entretenimento (REGIS, 2014, p. 278).

Ao que corrobora a afirmação de Steven Johnson, segundo o autor: “a própria indústria de jogos de vídeo explodiu em tamanho, ultrapassando Hollywood em termos de números brutos de venda” (JOHNSON, 2003, p. 49). Tamanha popularidade não surpreende. Contudo, percebe-se que existem poucos estudos acerca

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GT 03: Estética, Moda e Design do VII Encontro Nacional de Estudos do Consumo, realizado de 24 a 26 de setembro de 2014.

<sup>2</sup> Doutoranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj – bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e integrante do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS). email: ale.led@gmail.com.

<sup>3</sup> Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj. Integrante do grupo de pesquisa Arte e Redes Sociotécnicas e do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS). email: lourenco.fabiola@gmail.com.



das possíveis implicações dos jogos eletrônicos como uma rede sociotécnica. Por essa razão, o nosso interesse em trazê-lo à baila para uma pesquisa sobre sistemas complexos e imagens técnicas.

Em um primeiro momento surgem questões como: “por que o videogame seria uma rede sociotécnica?” e “o que seria extra-jogo?”. Todavia, antes de começar a discuti-las, é necessário destacar alguns pontos referentes à Teoria Ator-Rede (Bruno Latour), à Cognição Distribuída (Edwin Hutchins), à Teoria da Complexidade (Steven Johnson) e ao conceito de Imagens Técnicas (Vilém Flusser) para, assim, adentrar na discussão sobre videogame como um sistema complexo composto também por imagens técnicas que estão na conformação do jogo eletrônico, bem como por imagens técnicas extra-jogo.

Somado a isto, somos direcionados ainda para uma terceira questão, na qual o consumo e o *design* em jogos eletrônicos são pontos importantes, posto que diversos jogos das últimas gerações “apresentam” imagens que exploram a estética do hiper-realismo. Esse apresentar é útil para fomentar uma problematização acerca da ideia do que seria “realidade”, ainda mais quando levamos em conta a “essência” virtual do meio que temos como objeto de estudo. Trazemos aqui, portanto, a estética do hiper-realismo, presente cada vez mais no *design* gráfico dos jogos. Tal estética remonta a tempos outros, conforme é possível perceber em estudos da fotografia (BARTHES, 1984; CRARY, 2012; JOLY, 2008; FLUSSER, 1985, 2008, 2011; BENJAMIN, 2010), que surge como uma inegável representação do real. Constrói-se a relação a partir do momento em que é possível perceber o jogo como uma rede sociotécnica: enquanto há e enquanto se vive a imersão no jogo, este se configura como real. Contudo, o que o trabalho procura problematizar é a questão da mimetização, ou seja, o jogo é real enquanto interação, mas a imagem enquanto um gráfico, ainda que hiper-realista, não o é.

Por seu caráter introdutório, essa discussão se dará tendo por base as articulações entre jogos eletrônicos, cognição e consumo, bem como a estética das imagens técnicas no ambiente digital, a fim de abordar as noções de real imbricadas nas práticas de consumo contemporâneas.

### **Jogos eletrônicos como uma rede sociotécnica**

O título da presente seção resume nossa intenção de expôr, a partir da noção de cognição distribuída, dos sistemas emergentes e da teoria ator-rede, elementos que nos permitam justificar tal assertiva. Entretanto, ressaltamos que essa pesquisa não se aprofundará na discussão dos mesmos, posto que o objetivo principal é



discutir a ideia de que “o jogo é real enquanto interação, mas a imagem enquanto um gráfico, ainda que hiper-realista, não o é”. Sendo assim, iniciaremos com uma breve noção do fundamento destas linhas de raciocínio para tentar explicitar a razão pela qual se considera, ao menos nesta pesquisa, o jogo/*game* uma rede complexa.

É interessante apontar que, atualmente, podemos perceber que a palavra “rede” nos remete imediatamente à ideia de computadores interligados pela Internet ou das tão conhecidas redes sociais. Não sendo necessariamente a acepção privilegiada por este estudo, tratamos de uma rede na qual humanos, objetos, ambientes, máquinas etc. são dotados de capacidade de interferir no curso de uma ação. Por esse motivo, a obra *Emergência* (2003), de Steven Johnson, é tão importante. Nela, Johnson se baseia em pesquisas de áreas diversas para explicar o pensamento em rede (ou o que seriam os sistemas emergentes e como se configuram).

O autor descreve, entre tantas investigações, o estudo biomatemático dos pesquisadores Evelyn Keller e Lee Segel, na década de 1960, sobre o *Dictyostelium discoideum* (organismo semelhante a uma ameba). Keller e Segel encontraram um ensaio de Alan Turing<sup>4</sup>, datado de 1952. Nesse ensaio, segundo Johnson, o matemático demonstrava “como um organismo complexo pode se juntar, sem que haja um líder para planejar e dar ordens” (JOHNSON, 2003, p. 11), além de apresentar um modelo “em que agentes simples seguindo regras simples eram capazes de gerar estruturas surpreendentemente complexas” (JOHNSON, 2003, p. 12). Continuando a explanação de Johnson, seria possível defender que sistemas como uma colônia de formigas e a cidade de Manchester apresentam (ou apresentaram, no caso da formação de Manchester) um comportamento emergente com certa mistura de ordem e anarquia, uma espécie de inteligência distribuída (*bottom-up*).

A partir do exposto, observa-se que para entender os sistemas emergentes é preciso aprender a pensar em rede. Ou seja, é essencial ter em mente que quando se aplica o pensamento em rede não se procura líderes, pois todos os envolvidos apresentam importância no desenvolvimento de uma ação. Por isso, podemos afirmar que essa sentença está diretamente relacionada à Cognição Distribuída (HUTCHINS, 1995) e à Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2012).

A TAR (ou, no original, em inglês: *Actor-Network Theory* – ANT [esse acrônimo significa formiga no idioma anglófono]) foi desenvolvida por sociólogos, antropólogos e engenheiros – de nacionalidade predominantemente francesa e inglesa – como Bruno Latour, Michel Callon e John Law. No Brasil há diversos

---

<sup>4</sup> Um visionário londrino que contribuiu para os campos da Lógica, Matemática, Biologia, Cripto-análise, Filosofia e ainda para a fundação de áreas como Ciência da Computação, Ciências Cognitivas, Inteligência Artificial e Vida Artificial.



autores que trabalham com a teoria, como é o caso dos pesquisadores Fernanda Bruno, Fernando Gonçalves, André Lemos, na comunicação, e de Rafael Alcadipani e César Tureta, na administração.

A linha de raciocínio perpetrada pelos adeptos desta teoria tem como objetivo refletir os processos de mediação ou tradução, a formação e funcionamento de redes de relações tecidas por humanos e não-humanos. Assim, partindo dessa teoria seria possível compreender os atores que estariam presentes e agindo em um determinado processo de agregação, sabendo-se que os atores são heterogêneos (podendo ser humanos e/ou não-humanos) e têm a capacidade de ter agência em determinada ação em curso.

Bruno Latour, para tentar compreender o funcionamento de certos sistemas e práticas sociais, propõe uma análise minuciosa tomando as interações como objeto inicial de seu estudo. Tais interações são importantes na medida em que carregam mediações, isto é, conexões capazes de gerar mudança; ou, ao ponto em que os distintos elementos nelas presentes se articulam e se afetam mutuamente. Logo, homens, objetos materiais, relações de poder, vida social, organizações, sistemas etc. fazem parte de interações sem que um determine o outro, embora possam ter o poder de atuar um sobre o outro. Porém, antes, é relevante destacar que o autor, em determinado momento de sua obra, *Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede* (2012), afirma que “a continuidade de um curso de ação *raramente consiste de conexões entre humanos* (para as quais, de resto, as habilidades sociais básicas seriam suficientes) *ou entre objetos, mas, com muito maior probabilidade, ziguezagueia entre umas e outras*” (LATOURE, 2012, p. 113, grifos nossos). E esse ziguezague nos demonstra a instabilidade de uma relação ou de elementos para sua sustentação. Nesse ziguezague vemos as “mediações” que tornaram os fenômenos possíveis, atuando em processo, antes de “tornar-se uma caixa preta”.

Enquanto isso, a cognição distribuída seria uma linha de raciocínio acerca das ações realizadas para o desenvolvimento do conhecimento humano. Este estudo foi proposto inicialmente pelo pesquisador norte-americano Edwin Hutchins, da área de antropologia cognitiva, mas tem progredido com os estudos de Andy Clark e Donald Norman, internacionalmente, sendo adotado por pesquisadores da área de Comunicação e Cibercultura, como Fátima Regis (2008, 2010, 2012) em sua pesquisa sobre a relação entre entretenimento e habilidades cognitivas requeridas e/ou estimuladas para sua fruição.

De forma semelhante aos estudos sobre sistemas emergentes e mediação/tradução, Hutchins procura, por sua vez, compreender como o sistema cognitivo trabalha e se organiza. Contudo, sua principal característica é a compreensão de outros elementos, que estão além do humano, na elaboração dos processos cognitivos. Posto de outra forma, ao se considerar como funcionam as atividades de tomada de decisão, o raciocínio lógico, a



memória, o aprendizado, entre outros, não se deve avaliar apenas o indivíduo (sua mente e corpo), mas sua interação com fatores ambientais, culturais e materiais. Deste modo, segundo Hutchins, a “atividade cognitiva é, por vezes, situada no mundo material de tal forma que o ambiente se torna um meio computacional”<sup>5</sup> (HUTCHINS, 2000, p. 7). Ou, ainda, como Norman:

As pessoas operam com um tipo de inteligência distribuída, onde muito do nosso comportamento inteligente resulta da interação dos processos mentais com outros objetos e restrições do mundo e de onde muitos dos comportamentos tomam lugar por meio de um processo cooperativo com os outros<sup>6</sup>. (NORMAN, 1993, p. 146)

Isto é, precisamos reconhecer o mundo físico e os outros indivíduos como elementos de acionamento da memória, fontes de informação e de “extensões” de nosso próprio conhecimento e da maneira de raciocinar. Assim, “a cognição é inseparável da interação e da ação com o mundo, atuando de forma contextualizada e concreta” (REGIS, TIMPONI & MAIA, 2012, p. 128). Sua experiência, portanto, pode ser pensada como uma experiência de “rede”.

Nesse sentido, a experiência de jogar videogame, considerando a presença de elementos como o console, o aparelho de TV, os controles, o ambiente onde se joga, as experiências do jogador, também pode ser pensada como uma rede complexa. Convém destacar que não é tanto a diversidade e quantidade de atores que fazem do jogo uma rede complexa, mas, sim, a qualidade intensiva das mediações e das convergências que ocorrem, por exemplo, quando se joga – caso contrário, estaríamos afirmando que tudo seria uma rede complexa.

Para facilitar a compreensão faremos uma descrição desses elementos e sua possível influência no ato de interação. Atualmente os *games* têm gráficos com uma riqueza de *pixels* que ao jogar em um televisor de tubo podem não ser notados, sem contar que não seria possível ler, quando necessário, as legendas do jogo. Quanto ao console, ninguém questiona o quão diferente é a jogabilidade no *Kinect* (experiência de jogar sem um controle mediando a ação, apenas com a modulação corporal identificada pelo sensor); no *Wii* (com um controle para captar o movimento do jogador); no *PSMove* (com tecnologia semelhante à do *Wii*, mas com uma sensibilidade maior); ou ainda as diferenças no ato de jogar por causa da localização dos botões e da ergonomia dos controles de Xbox 360 e PS3. Assim como jogar em um ambiente fisicamente restrito pode fazer com que “a brincadeira” seja totalmente distinta da ocorrida em um espaço para movimentos mais “naturais”.

<sup>5</sup> Do original: Cognitive activity is sometimes situated in the material world in such a way that the environment is a computational medium.

<sup>6</sup> No original: People operate as a type of distributed intelligence, where much of our intelligent behavior results from the interaction of mental processes with the objects and constraints of the world and where much behavior takes place through a cooperative process with others



Contudo, essas são apenas algumas das possibilidades, pois a complexidade desta atividade não tem como ser totalmente descrita em poucas páginas. Por esta razão, podemos e devemos considerar o videogame como uma rede complexa, ainda mais quando se leva em conta que tais elementos têm igual “potencial” e podem emergir a qualquer momento durante a interação dos atores presentes no ambiente no qual a ação se desenrola.

Quando pensamos no campo de estudo dos jogos eletrônicos logo nos vem à mente as questões referentes à “narrativa” do jogo e às características “lúdicas” (como as regras, busca pelo prazer, propriedades educativas etc.) como principais vertentes de pesquisa da área no País. Além, claro, da sociabilidade nos *games*, especialmente nos *social games*, que no Brasil são estudados principalmente por Rebeca Rebs (2011, 2012). Por esta razão, nota-se ser de extrema necessidade pesquisas que contemplem outros pontos do universo *gamer*, mais especificamente no que tange ao extra-jogo, como a pirataria, as habilidades cognitivas requeridas na fruição de jogos, “o uso de *affordances* como ferramentas de fruição do jogo” (PERANI e MAIA, 2012) e, por que não, as imagens técnicas? Ou as imagens hiper-realistas que conquistam os jogadores?

Por meio de estudos tão diversos quanto complementares, fica fácil compreender o porquê de se tratar, nesta investigação, o jogo como uma rede complexa. Contudo, é interessante realçar tal motivo: o jogo, como muitos outros produtos culturais, é fruto da interação entre fatores distintos e atores, que podem remontar a um período no qual a sua concepção nem era imaginada ou até anos depois, quando algo inspirado no mesmo possa surgir.

### **Universo *gamer***

Em primeiro lugar, o termo *gamer* é usado para retratar pessoas que passam o tempo livre jogando ou aprendendo sobre jogos. Por isso, pode-se dizer que os estudiosos do parágrafo acima são *gamers*, bem como os programadores e os jogadores, por exemplo. Por fim, o “universo *gamer*” seria tudo que compõe a atividade, implícita ou explicitamente, do jogador: o jogo; a capa; os trailers; o console; as críticas; a programação; as pesquisas e tantos outros elementos, haja vista que esse universo, como muitos outros, muda constantemente e cada situação pode ser a expressão da permutação dos elementos presentes no mesmo.

Neste contexto, o extra-jogo é tudo que não seja propriamente o jogo. A pirataria seria um ponto, como



já dito, assim como o compartilhamento via YouTube de vídeos mostrando como passar uma fase, as capas de jogos, os *trailers*, um vídeo sobre o *gameplay*<sup>7</sup> do jogo, entre tantos outros. A partir do dito, e como o próprio nome sugere, é o que está “além do jogo”, ou ainda, o que “compõe o jogo” programado e distribuído. E, por esta segunda definição, o mais lógico é inserirmos isto ao universo *gamer*.

Os pensamentos expressados até o momento ajudam a montar o cenário para a investigação pretendida neste artigo. A seguir, identificar-se-á as imagens técnicas na concepção de Vilém Flusser com o intuito de evidenciar a importância das imagens e definições de gráfico como aspecto relevante para o universo *gamer*.

### **Flusser e a noção de imagens técnicas**

Flusser, no ensaio seminal *A filosofia da caixa preta* (1985), busca desenvolver uma filosofia para pensar a fotografia, contudo, ela é apenas o ponto de partida para estudar imagens técnicas de outras naturezas, como a televisão e o cinema – e, por que não, o videogame? –, posto que “a filosofia da fotografia é necessária porque é reflexão sobre as possibilidades de se viver livremente num mundo programado por aparelhos” (FLUSSER, 1985, p. 41). Isto porque “o caráter aparentemente não-simbólico, objetivo, das imagens técnicas faz com que seu observador as olhe como se fossem janelas e não imagens” (FLUSSER, 1985, p. 10). Entretanto, o autor destaca que “podemos afirmar algumas coisas a seu respeito, sobretudo o seguinte: as imagens técnicas, longe de serem janelas, são imagens, superfícies que transcodificam processos em cenas” (FLUSSER, 1985, p. 11).

Desta forma, os fragmentos acima podem fornecer uma questão que merece atenção em uma investigação, por exemplo, a imagem na capa pode representar, para o observador, uma janela para o jogo ou apenas se tratar de uma imagem produzida para representar determinada cena – já que os processos envolvidos no ato de jogar estariam muito além de uma única imagem, porque estão inscritos na programação e, claro, na interação do intergente com o console e o jogo, no mínimo.

Nos dois primeiros tópicos do estudo o autor explica as imagens tradicionais e as técnicas, para depois afirmar que o processo de “aparecimento” das imagens tradicionais e das imagens técnicas são de dois tipos.

---

<sup>7</sup> Vídeo demonstrativo da jogabilidade do *game*.



Enquanto um ocorre no interior da mente do artista, o outro se dá no interior da *caixa preta* (aparelho<sup>8</sup> que permite a criação da imagem técnica, no caso da fotografia). No contexto da imagem técnica, há uma tendência a acreditar que são transparentes e por isso não precisam ser decifradas. Tal questão será posteriormente abordada no presente trabalho, valendo assinalar por hora que tal crença na transparência das imagens técnicas se dá pelos modos operativos de produção por aparelhos, que suscitam uma “duplicação” mecânica e fazem as imagens parecerem algo natural.

A partir da tese de Flusser a respeito das imagens técnicas, podemos depreender a hipótese de que as imagens observadas no momento do jogo, reservadas suas características de espelhamento do real seriam, no universo gamer, imagens técnicas, uma espécie de “caixa preta” que merece ser posta em questão.

### **A imagem do real: até que ponto?**

Como Martine Joly diz em seu livro *Introdução à Análise da Imagem* (2008), o termo “imagem” remete a noções que vão da imobilidade ao movimento, da ilustração à semelhança, da linguagem à sombra. São vários os contextos em que podemos nos referir à imagem: uma lembrança da reunião em família no passado que imediatamente traz à mente a imagem como se fosse um filme, interagindo o passado com o presente; a “imagem de uma marca” que alude ao aspecto identitário que possuímos com ela; uma metáfora verbal, que utilizamos no dia a dia sem perceber, aludindo a uma imagem semelhante (exemplo: o pé de pato que é utilizado para nadar possui esse nome por se assemelhar ao pé de um pato real). Em nossa cultura, o aprendizado de “ler as imagens” vem ao mesmo tempo em que aprendemos a falar ou nos comunicar. Na realidade, o aprendizado de um serve de complemento para o aprendizado do outro. Assim, a “imagem” está presente ao nosso redor de forma contínua e incessante, contribuindo também para a construção do “eu”.

A construção do “eu” do indivíduo contemporâneo – assim como suas percepções acerca do outro e do mundo como um todo – passa, de forma geral, pelos conteúdos veiculados na mídia, que inspiram, enaltecem, criam e estimulam desejos, ações, modelos e outros conceitos que atravessam nosso dia a dia. Desta forma, os processos de subjetivação na rede estão, em certos aspectos, cada vez mais correlacionados às imagens, embora não seja uma relação exclusiva. Contextualiza-se o surgimento de tais processos na passagem da sociedade da Revolução Industrial até a atual, pautada entre outros no aumento na alfabetização, no avanço das

<sup>8</sup> “brinquedo que simula um tipo de pensamento” (Flusser, 1985, p. 5)





comunicações bem como a aceleração da produção, distribuição e aquisição de produtos e no surgimento de novos modos de pensar, doutrinas e ideias. É chegado o momento no qual o indivíduo é levado a não só existir, mas colaborar ativamente na construção de seu espaço subjetivo. A essência das vivências gira em torno da capacidade de construir e (re)significar valores. É nesse movimento que os chamados processos de massificação passarão a também constituir, ao invés de substituir, a conflitividade estrutural do social (MARTIN-BARBERO, 2009, p. 71), baseados na relação paradoxal e descompassada entre necessidade verdadeira e o que é satisfeito após o consumo de tais bens simbólicos.

Nesse contexto de produção, reflete-se o estudo da técnica, das imagens técnicas e suas percepções, bem como a análise do entendimento acerca da realidade e seus atravessamentos em um ambiente técnico, que no presente caso é o dos *games*. Para Vilém Flusser (2011), somos todos espectadores, colaboradores e vítimas de uma revolução cultural a qual ainda não temos como traduzir em sua plenitude. De acordo com o autor, um dos indícios dessa revolução consiste na proliferação exponencial das imagens técnicas, onde estas assumem um papel de portadoras da informação; tal reconfiguração ocasiona uma transformação fundamental no modo de se ver e perceber o mundo das imagens.

O homem existe, isto é, o mundo não lhe é acessível imediatamente. Imagens têm o propósito de lhe representar o mundo. Mas, ao fazê-lo, entropem-se entre mundo e homem. Seu propósito é serem mapas do mundo, mas passam a ser biombos. O homem, ao invés de se servir das imagens em função do mundo, passa a viver em função de imagens. Não mais decifra as cenas da imagem como significados do mundo, mas o próprio mundo vai sendo vivenciado como conjunto de cenas (FLUSSER, 2011, p. 23).

A partir disso, observam-se algumas interconexões possíveis no fazer comunicacional, na técnica e na forma de receber e lidar com eles. A percepção humana e os modos de existência são, de acordo com Walter Benjamin (2011), diretamente ligados à história. Na cultura da mídia, na qual a cultura digital foi difundida por processos de produção, distribuição e consumo que elaboraram suas audiências para um consumo personalizado, ou seja, transformaram a relação em lógica mercadológica, a **realidade** e os **valores estéticos** se tornam importantes questões; faz-se da linguagem um discurso significativo, transformando-o em algo palatável e naturalizado como verdadeiro pelo receptor. Para satisfazer tal ânsia mercadológica e idealizadora da sociedade, a técnica surge – com todas as suas premissas, paradigmas, questões implícitas e explícitas que pululam ao seu redor – como um ator e uma importante chave que contribui, em menor ou maior grau, para a concepção do sujeito contemporâneo. Nesse sentido, podemos dizer que a experiência perceptível característica da recepção da imagem começa a ser trabalhada em nome da construção da visualidade almejada



pelos produtores de mensagem.

No que concerne às imagens técnicas, Flusser acredita que são dificilmente decifráveis, simplesmente por – aparentemente – não possuírem a necessidade de serem decifradas, já que são tão claras (seus significados surgem automaticamente em suas superfícies, por meio de processos variados – óticos, químicos e mecânicos), haja vista sua relação de causa e efeito ininterrupta, que não precisam de deciframento e, quem as vê, “parece ver seu significado, embora indiretamente” (2011, p. 30). Na verdade, as imagens técnicas são tão simbólicas quanto qualquer outra imagem, e carecem ser decifradas. “O que vemos ao contemplar as imagens técnicas não é ‘o mundo’, mas determinados conceitos relativos ao mundo, a despeito da automaticidade da impressão do mundo sobre a superfície da imagem” (FLUSSER, 2011, p. 31). À luz dessa construção da visualidade, é possível destacarmos a fotografia como uma forma de representação da realidade.

Até o final do século XVIII, a imagem que traduzia a realidade era aquela produzida pelo pintor, pelo artista que se dispunha a tracejar o que via e o que sentia. Carregadas de subjetividade, as pinturas, os afrescos, as esculturas e as gravuras muitas vezes serviam como retratos perfeitos daqueles que pagavam para obter tal serviço, apesar de estarem intimamente ligadas ao sentimento daquele que as fazia. Como afirma Barthes, “a pintura pode simular a realidade sem tê-la visto” (BARTHES, 1984, p. 115).

A partir do invento da fotografia, a qual por meio de seu *modus operandi* configurou uma automatização do processo de registro do real, o mundo passou a ser fixado como uma imagem imóvel e comprovadamente existencial. A fotografia era tida, por meio de um dispositivo técnico que teoricamente não envolvia a subjetividade do operador, como a comprovação de que o referente ali materializado de fato existiu e, portanto, prova irrefutável do real, um congelamento de um momento factual.

Desde seu surgimento e ao longo de sua trajetória, até os nossos dias, a fotografia tem sido aceita e utilizada como prova definitiva, “testemunho da verdade” do fato ou dos fatos. Graças a sua natureza físicoquímica – e hoje também eletrônica, de registrar aspectos (selecionados) do real, tal como estes de fato se parecem, a fotografia ganhou elevado *status* de credibilidade (KOSSOY, 2009, p. 19).

Defendendo que a história da visão – se é que tal termo é possível – depende de mais que uma simples exposição das mudanças nas práticas da representação, Jonathan Crary, no livro *Técnicas do observador: visão e modernidade no século XIX* (2012), afirma:

No início do século XIX, a ruptura com os modelos clássicos de visão foi muito mais do que uma simples mudança na aparência das imagens e das obras de arte, ou nas convenções de representação. Ao contrário, ela foi inseparável de uma vasta reorganização do conhecimento e das práticas sociais que, de inúmeras



maneiras, modificaram as capacidades produtivas, cognitivas e desejante do sujeito humano (CRARY, 2012, p.13).

O autor problematiza, entre outros, o fenômeno do observador; para ele, tanto a visão quanto seus efeitos não se podem desassociar das possibilidades de um observador, que é igualmente um produto histórico e lugar de técnicas, procedimentos e práticas de subjetivação. Novas formas de comunicação, produção, consumo, legitimação e racionalização construíram um novo tipo de observador-consumidor, e por que não dizer, produtor/ator (ou seja, o produtor também age como ator) na sociedade e, de forma específica, no universo *gamer*. Ao estabelecerem-se essas novas formas, principalmente de produção, um leque de possibilidades é aberto no que tange a estética realista dos jogos e suas plataformas: a interatividade, a reprodução e, nomeadamente, o *design* da imagem.

Entende-se aqui, portanto, que a imagem – especificamente a imagem apresentada nos jogos eletrônicos – funciona como uma espécie de dispositivo de criação do indivíduo, sujeito a disciplinas como pensamentos e desejos num sistema de produção que não só apropria-se de corpos e falas, mas pensamentos e imaginação. Isso acaba por resultar em um consumo não só de bens materiais, mas de bens simbólicos, que visam satisfação e realização pessoal, no que Mary Douglas (2009) chama de enquadramento hedonista.

Ao colocar todos esses aspectos em evidência, é possível assinalar que tais configurações pululam pelo universo *gamer*, haja vista o constante exercício de imaginação, interação e, conseqüentemente, o desejo e consumo por jogos eletrônicos que explorem cada vez mais uma estética hiper-realista. Diante de um leque de razões que justifiquem tal ação, considera-se pertinente frisar que, face às dinâmicas de produção cada vez mais aceleradas e necessitadas de diferenciais, a possibilidade do jogador flunar pelo ambiente virtual no qual se encontra imerso, explorando e descobrindo elementos, os quais anteriormente não seria possível por conta de carência de elementos técnicos (como a baixa qualidade da imagem, por exemplo), configura-se como um item relevante. Em outras palavras, a possibilidade de ir a um ambiente extra-jogo, ou seja, ir além da missão ou do objetivo principal do jogo e experimentar outros cenários e perspectivas, pode configurar-se como uma nova ferramenta na fruição e experiência do jogo.

Deste modo, tanto na fotografia quanto nos *games* há certo ziguezague entre o humano e a mediação que os coloca em contato. É interessante observar, embutidos nessa mediação, os processos de escolha que existem: o jogador tem a liberdade de escolher o motivo de sua atenção, especialmente diante de toda uma hiper-realidade impressa nos gráficos. Expande-se a noção de jogo, perpassando então pela experiência e de



certa forma territórios existenciais os quais antes não eram percebidos.

Apesar de toda a perícia do fotógrafo e de tudo o que existe de planejado em seu comportamento, o observador sente a necessidade irresistível de procurar nessa imagem a pequena centelha do acaso, do aqui e agora, com a qual a realidade chamuscou a imagem, de procurar o lugar imperceptível em que o futuro se aninha ainda hoje em minutos únicos, há muito extintos, e com tanta eloquência que podemos descobri-lo, olhando pra trás. A natureza que fala à câmara não é a mesma que fala ao olhar; é outra, especialmente porque substitui a um espaço trabalhado conscientemente pelo homem, um espaço que ele percorre inconscientemente (BENJAMIN, 2011, p. 94).

Esse trecho extraído de Benjamin, também é útil para pensarmos e discutirmos a noção de “realidade” na imagem criada para compor o cenário dos jogos eletrônicos atuais, ainda mais se levarmos em conta que os primeiros jogos, como o *Donkey Kong* (1981), que foram programados para plataformas que operavam em 8 bits. A partir da figura abaixo (Figura 01), em sentido horário, com o *Super Mario Bros.* (1985)<sup>9</sup>, *Alan Wake* (2010)<sup>10</sup> e *Infamous: Second Son* (2014)<sup>11</sup>, podemos notar a diferença gráfica entre as imagens. Essa transformação gráfica pode ser compreendida por intermédio da noção de “evolução” das imagens técnicas, em especial nos jogos eletrônicos.

<sup>9</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/FApf3S>>, último acesso em 17 ago. 2014.

<sup>10</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/0wkNbZ>>, último acesso em 17 ago. 2014.

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://goo.gl/WDgQZv>>, último acesso em 17 ago. 2014.



Figura 01

Não se trata de simplesmente *flanar*/transitar pelo ambiente do jogo, acreditamos que o espaço do jogo pode se tornar “real” por meio da interação da cadeia sociotécnica envolvida na ação, mas quando cessa a interação, consideramos que o jogo retoma a sua condição de imagem e que a imagem, ainda que hiper-realista, não substitui a realidade vivida fora da tela, mas a complementa. Tal característica torna evidente um movimento crescente de interação em rede, tanto *online* quanto *off-line*, na qual todos (estudiosos, jogadores, observadores, produtores etc.) são convidados a tecer novos fluxos e formas de comunicação.

### Algumas considerações

A partir das reconfigurações relativas aos fenômenos comunicacionais que vêm sendo promovidas nos modos de percepção através das inovações tecnológicas e de sentido, a construção, difusão e os processos de



subjetivação envolvidos no universo *gamer* ganham, entre outros eixos, importância. Protagonistas de um sistema econômico cada vez mais influenciado e pautado na imaterialidade, produtores e consumidores hibridizam-se e resultam um novo modelo de práticas e interações sociais.

Quando pensamos em videogame, a primeira coisa que surge em nossa mente é o suporte material e a programação nos quais se “materializam” a possibilidade de interação com o jogo eletrônico. Entretanto, há ainda os gráficos/imagens cada vez mais “realistas”, permitindo por em movimento a complexa cadeia material, gráfica e humana em prol da atividade de jogar, assim como muitas outras imagens que fazem a imaginação do jogador fluir para traçar imagens “imaginárias” do jogo em ação, “como se fosse um filme”.

A partir desse desenvolvimento das imagens técnicas, desencadeado, entre outros, pela necessidade de inovações face à lógica de mercado, é possível enxergar um leque de perspectivas possíveis dentro do universo *gamer*. Um exemplo claro encontra-se no recurso chamado *Photo Mode*, presente por enquanto em um número reduzido de jogos eletrônicos, no qual é possível paralisar o jogo a qualquer momento para capturar o instante exato que se deseja (como o ato de “fotografar” aquilo que punge o jogador de acordo com sua experiência naquele espaço), rotacionar o ângulo da câmera de forma a dar um foco maior naquilo que for de sua preferência, aplicar filtros de cor etc. Desta forma, fica clara a percepção de que a intencionalidade tanto do produtor quanto do observador-receptor é um importante ator nas mudanças referentes às formas de enxergar e lidar com as imagens e com o sistema produtivo como um todo. É a partir dela que signos são construídos e colocados a serviço de uma determinada lógica de consumo.

Portanto, diante de um verdadeiro prisma de possibilidades e abordagens a serem levantados, baseados em diversos autores e conceitos, foi pretendido neste trabalho não um estudo filosófico, mas uma investigação inicial no que concerne às imagens técnicas no universo *gamer*, sua relação com a realidade e as perspectivas envolvidas.

## Referências bibliográficas

- BARTHES, Roland. *A câmara clara: Nota sobre a fotografia*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.
- BENJAMIN, Walter. *Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e História da Cultura*. São Paulo, Brasiliense, 2011.
- CRARY, Jonathan. *Técnicas do Observador: visão e modernidade no século XIX*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.
- DELEUZE, Gilles. *Post-Scriptum Sobre as sociedades de controle*. In: Conversações. São Paulo: Ed. 34, 2010.
- DOUGLAS, Mary, ISHERWOOD, Baron. *Os bens como cultura: Mary Douglas e a Antropologia do consumo*. In: O mundo dos bens: por uma antropologia do consumo. Rio de Janeiro: UFRJ, 2004.
- FLUSSER, Vilém. *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: editora Hucitec,



1985. (ebook)

\_\_\_\_\_. *Filosofia da Caixa Preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Annablume, 2011.

\_\_\_\_\_. *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Annablume, 2008.

HUTCHINS, Edwin. *Cognition in the wild*. Cambridge: Bradford Books, 1995.

\_\_\_\_\_. *Distributed Cognition*. 2000. Disponível em: <http://files.meetup.com/410989/DistributedCognition.pdf>

JOHNSON, Steven. *Emergência – a vida integrada de formigas, cérebros, cidades e softwares*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.

LATOURETTE, Bruno. *Reagregando o social: uma introdução à teoria do Ator-Rede*. Salvador: EdUFBA, 2012; Bauru, São Paulo: 2012.

MARTIN-BARBERO, Jesus. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 2003.

NORMAN, D. *Things that make us smart*. Cambridge: Perseus Books, 1993.

PERANI, Letícia; MAIA, Alessandra. Análises de *affordances* em jogos eletrônicos: um estudo de caso do *game* Just Dance 3 para Nintendo Wii e Xbox 360/Kinect. *Anais do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (VI ABCiber)*. Novo Hamburgo: Feevale, 2012.

REGIS, Fátima. Tecnologias de comunicação, entretenimento e competências cognitivas na Cibercultura. *Revista Famecos*, n. 37, 2008. p. 32 – 37.

\_\_\_\_\_. [verbete] Games. In: BACCEGA, Maria Aparecida; LOPES, Maria Immacolata Vassallo de; CITELLI, Adilson; BERGER, Christa; FRANÇA, Vera (Orgs). *Dicionário de Escolas, Teorias e Autores do Campo da Comunicação*. São Paulo: Contexto, 2014.

\_\_\_\_\_. PERANI, Letícia. Games, tecnologias de comunicação e capacitação cognitiva na cibercultura. In: SILVA, Augusto Soares; MARTINS, José Cândido; MAGALHÃES, Luísa; GONÇALVES, Miguel. (Org.). *Comunicação, Cognição, Media*. 1 ed. Braga: Publicações da Faculdade de Filosofia - Universidade Católica Portuguesa, 2010, v. 1, p. 491-502.

\_\_\_\_\_. TIMPONI, Raquel; MAIA, Alessandra. Cognição integrada, encadeada e distribuída: breve discussão dos modelos cognitivos na cibercultura. *Revista Comunicação Mídia e Consumo*, São Paulo, ano 9, v.9, n.26, p. 115-134, nov. 2012.

REBS, Rebeca. Bens virtuais em social *games*. *Anais XX encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-graduação em Comunicação (XX Compós)*. Porto Alegre: UFRGS, 2011.

\_\_\_\_\_. Lugares de apropriação em social *network games*: construindo identidades por meio do entretenimento. *Anais do VI Simpósio Nacional da Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura (VI ABCiber)*. Novo Hamburgo: Feevale, 2012.

SONTAG, Susan. *Sobre Fotografia*. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.