

O jogar no TikTok: remix como catalisador do devir¹

Carolina DIETRICH²

João Ricardo BITTENCOURT³

Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS), São Leopoldo, RS

RESUMO

A pesquisa desenvolvida percorre as camadas das imagens videojográficas (BITTENCOURT, 2018) para identificar suas atualizações e durações através dos filtros jogáveis na plataforma TikTok. O percurso teórico é resgatado pela análise da tecnocultura audiovisual, trazendo elementos escavatórios e referenciais das camadas audiovisual, maquínica e lúdica. Nesta reflexão, convocamos um paralelo investigativo com a ambiência da plataforma TikTok, introduzindo o remix presente nos conteúdos dos filtros jogáveis como um catalisador da diegese na narrativa dos jogos disponibilizados, corroborando para uma atualização no círculo mágico do jogar.

PALAVRAS-CHAVE: remix; jogos; TikTok; devir; capital lúdico.

Introdução

Em uma perspectiva científica dos *game studies*, o processo da investigação subjetiva ainda é um movimento tenro, conduzindo provocações inquietantes sobre o tema. Os jogos, como uma qualidade audiovisual, corresponde uma tecnocultura que transpassa disciplinas e camadas empíricas. Logo, para resgarmos pistas que nos auxiliem a refletir sobre a qualidade audiovisual do jogar na plataforma TikTok, ou seja, suas imagens videojográficas (BITTENCOURT, 2018), resgatamos Bergson (2006) para formularmos o nosso processo investigativo a partir do seu modo de ser e agir. Deste modo, dialogando com Deleuze (2004), traçamos uma investigação sobre as atualizações dirigidas pelo remix na plataforma e suas durações através dos jogos em uma perspectiva tecnocultural.

¹ Trabalho apresentado no GP 20 – Games do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

² Mestranda do PPG em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais. Bolsista CNPq. E-mail: caaroldietrich@gmail.com

³ Professor Doutor em Ciências da Comunicação da Unisinos, Linha Mídias e Processos Audiovisuais. E-mail: joarorb@unisinos.br

A pesquisa desenvolvida percorre as três camadas das imagens videojográficas (BITTENCOURT, 2018) para identificar suas atualizações e durações pelo conteúdo dos filtros jogáveis na plataforma TikTok. Essas camadas serão expandidas e discutidas na aplicação em paralelo com a plataforma TikTok, onde a camada audiovisual é introduzida como virtual tecnocultural que contextualiza a imagem fabricada e atualizada pelo remix, sendo ele um potencializador para a atualização dos conteúdos dos filtros jogáveis da plataforma. Em seguida, a camada maquínica é teorizada no resgate da plataforma como software e seu aparato técnico do jogar, e por fim, a camada lúdica é desenvolvida através do desenvolvimento teórico da performance, do *self* performático (ÁVILA, 2021), do ambiente, pelo desenvolvimento de jogabilidade e criatividade do jogar nos filtros jogáveis.

Em um parâmetro teórico-metodológico, buscamos identificar o novo no velho e o velho no novo, coletando fragmentos (BENJAMIN, 2006) e reconhecendo a continuidade do objeto e sua relação com outras mídias. Esse movimento arqueológico, transita no passado para investigar relações entre os aparatos técnicos, suas imagens geradas e suas performances. Como Parikka (2017) destaca, o agir arqueológico na pesquisa é identificar e extrair o que se faz contínuo, dialogando com esse movimento. Esse agir, em uma arqueologia da mídia, equaliza o objeto, despindo-se da ideia de evolução e assim, buscamos autenticar particularidades e especificidades das imagens videojográficas produzidas pelos filtros jogáveis na plataforma TikTok.

2 As imagens videojográficas em uma visada tecnocultural

Reconhecer o jogo como uma cultura não-material com incorporação de significação além de movimentos lúdicos, é um ponto que destacamos inicialmente para o nosso desenho investigativo. O autor Huizinga (2000) explora a relação do jogo com a cultura, discorrendo sobre o misto do lúdico e do imaginativo na criação de modos e mundos do jogar. Pensando o jogo pela ação da imaginação de uma realidade, estamos resgatando a ideia de elaboração de uma imagem, um novo mundo, uma atualização da realidade. Ainda dialogando com Huizinga (2000), a ação do jogar é teorizada como uma participação de narrativas em um espaço imaginário, onde há uma separação entre o jogo e o mundo exterior, formando um círculo mágico. Desta forma, ao olharmos as imagens produzidas pelos jogos digitais, torna-se necessário um movimento teórico

situacional sobre o espaço lúdico do jogo e do jogar, encaminhando o pensamento na essência do ato do jogar como uma qualidade tecnocultural. Buscando contornar nossa investigação, avançamos um olhar sobre a qualidade da imagem do jogar, logo, procuramos abarcar o conceito do devir das imagens videojográficas produzidas pelos filtros jogáveis do TikTok.

As imagens videojográficas representam uma abordagem investigativa das imagens técnicas produzidas pelos jogos digitais, das quais são resultantes da relação entre o operador e a máquina (GALLOWAY, 2006). Este conceito é uma representação que nos permite investigar a tecnocultura do jogar, envolvendo relações complexas entre tecnologia e cultura pelos rastros produzidos e atualizados em diferentes camadas, combinando elementos e aspectos audiovisuais. Desta forma, essa seleção analítica sobre essas imagens, abrange uma investigação teórica, pairando sobre as camadas, pontuando pistas de elementos visuais, narrativos e lógicas internas dos jogos, englobando as ações e decisões do jogar (BITTENCOURT, 2018).

Explorando e contextualizando a camada audiovisual, nos permite identificar o imaginário, a narrativa das imagens produzidas pelo jogar, transcorrendo através do processo midiático, em uma perspectiva tecnocultural, audiovisual e memorial. Deste modo, é necessário um atravessamento de camadas para visualizarmos o conceito audiovisual, pois as imagens produzidas pelo jogo, requerem uma tecnologia para existir (DUBOIS, 2004) e toda tecnologia necessita de uma técnica produzida por uma máquina lúdica. Essa técnica produz uma forma de construir memória, tal qual, acessa as experiências passadas e recria de forma subjetiva no presente, discutindo a contextualização dessas imagens, em imagens técnicas (FLUSSER 2002; 2008). Neste sentido, para compreender as representações e os conceitos por trás da imagem, introduzimos investigações sobre os dispositivos tecnológicos de produção e reprodução de imagens (FISCHER; KILPP, 2013; 2015).

Na camada maquínica, podemos identificar especificidades sobre o controle e as operações da máquina, discutindo o mundo maquínico possível pela técnica. Segundo Dubois (2004), uma máquina é capaz de criar e reproduzir essa realidade, que possui uma natureza virtual. Essa relação entre a tecnologia e o mundo maquínico é fundamental para compreender o jogo como uma forma de pensamento audiovisual que produz ação de algo que dura. Trazemos o jogar na camada, pela ação

operador-máquina que dispõe sobre as ações do jogador (GALLOWAY, 2006) pela utilização do corpo com a máquina. Seguindo, articulamos a máquina como hardware e software, considerando o algoritmo como a lógica de um sistema composto por elementos técnicos, sociais e políticos (GALLOWAY, 2006). Consideramos também o banco de dados como um componente crucial das máquinas contemporâneas e da infraestrutura digital, discutindo sobre a coleta, armazenamento e distribuição de informações que formam o emaranhado arquitetônico do jogar (MANOVICH, 2001, 2013).

Na camada lúdica, discutimos o jogo como um produto cultural que molda e é moldado pela sociedade, sendo assim, uma expressão da tecnocultura que reflete nas transformações culturais, políticas e sociais. Os jogos são uma forma de atualização e produção de memórias coletivas que são compartilhadas. Resgatando Galloway (2006), introduzimos a ação do corpo como jogabilidade nos filtros jogáveis do TikTok em uma perspectiva de interação lúdica no mundo imaginário do jogo e do espaço. Segundo Salen e Zimmerman (2012) a jogabilidade em si é uma forma de comunicação social, então, se o corpo se insere em uma performance do jogar, entendemos que podem permear questões como representações culturais, sentido e interação corporal com o virtual, gerando discussões sobre o corpo como *self* performático (ÁVILA, 2021). Desse modo, o corpo atualiza, interagindo com um novo sentido, um novo círculo mágico do jogar, fluindo como um coprocessador de informações, a qual produz conteúdo através da técnica (LENOIR, 2004) e explora a experiência sensorial que atualiza o significado do jogar.

Deste modo, a dimensão visual e estética do jogo (camada audiovisual), suas mecânicas de jogabilidade e interação (camada lúdica) e a presença da arquitetura algorítmica no desempenho da ação operador-máquina (camada maquina), são o conjunto que tornam o jogo uma forma de expressão da tecnocultura audiovisual. De acordo com Bittencourt (2018), esses movimentos investigativos são pistas que atravessam as camadas, sendo cada uma delas com agenciamento de diferentes significados nas imagens.

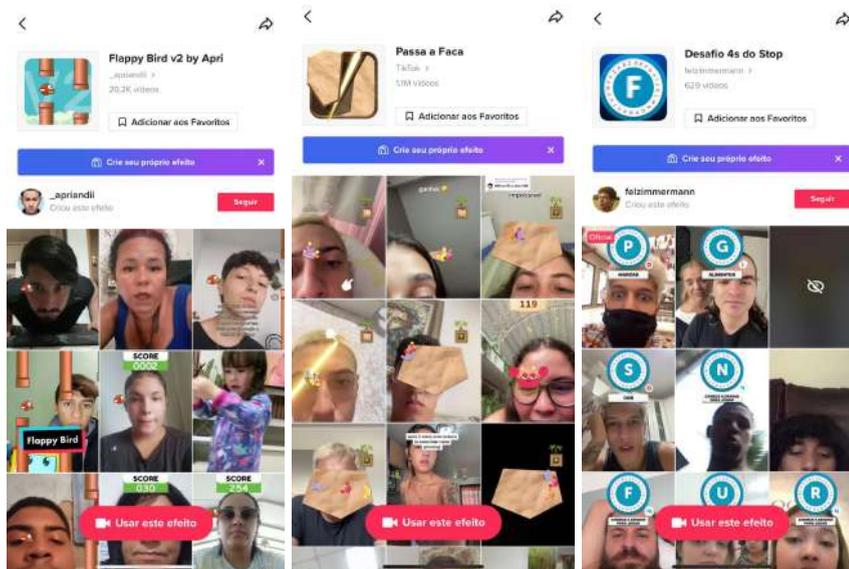
3 Devir jogo na plataforma TikTok

A plataforma TikTok ou *Douyin*⁴, propriedade da empresa chinesa ByteDance, é uma rede social que acabou se popularizando por seus vídeos curtos e virais, com duração de 15 segundos até 10 minutos. A plataforma está em constante crescimento, gerando uma receita estimada de US\$ 9,4 bilhões em 2022, um aumento de 100% ano a ano (IQBAL, 2023). O sucesso está atrelado principalmente ao seu algoritmo e à ampla gama de funcionalidades que oferece aos seus usuários, como filtros e outras ferramentas de edição de vídeo usadas para viralizar e remixar conteúdos.

O algoritmo da plataforma possui um sistema complexo, uma variedade de fatores para determinar que vídeos serão exibidos na seção “Para você” (versão brasileira) ou “*For you*” (versão estrangeira) da plataforma. Essa seção é personalizada e exibe uma seleção de vídeos com base nos interesses e preferências de cada usuário a partir de sua interação, produzindo assim, nichos de interesses. Um impulsionador para o algoritmo utilizar como envolvimento e interesse do usuário, é a interação com os filtros, sendo dispostos pela plataforma como uma consequência para a produção de conteúdos que levam ao remix. Contudo, o que pretendemos destacar nas funcionalidades da plataforma são os filtros jogáveis. Esses filtros, geralmente envolvem alguma interação com o corpo, como tocar na tela para revelar um objeto oculto, performar com o corpo ou piscar para avançar no jogo. Esses jogos e desafios/*challenges*, ajudam a tornar a experiência do usuário mais envolvente e dinâmica na plataforma, incorporando a ludicidade. Neste sentido, cria-se oportunidades para o remix, pois os usuários podem se inspirar em vídeos disponíveis no banco de dados (figura 1) da plataforma e introduzir adaptações ou releituras do conteúdo, gerando atualizações das imagens técnicas.

Figura 1: Banco de dados dos filtros jogáveis

⁴ *Naming* utilizado na China.



Capturas de tela do site aplicativo TikTok.
Fonte: Produzido pela autora.

Explorando além das imagens que circulam na plataforma pelos filtros jogáveis, buscamos percorrer pelo TikTok como software maquínico, mesclando sua modularização do banco de dados com algoritmos de recomendação dos conteúdos audiovisuais atualizados pelo remix, através de sua produção de imagens do jogar.

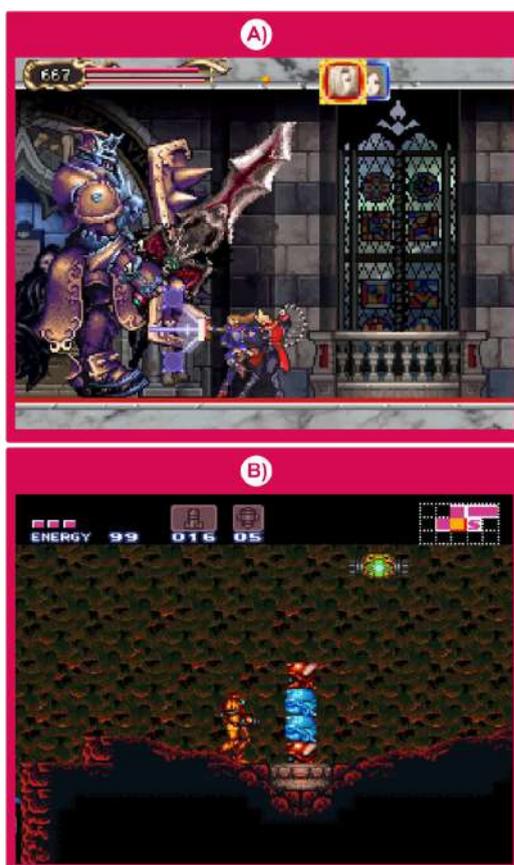
4 Remix qualidade tecnocultural

De acordo com Navas (2012), o remix não representa um pensamento que reconfigura nossa compreensão de autoria, originalidade e propriedade intelectual de algum determinado produto cultural manipulado, porque os criadores se baseiam em outros conteúdos para construir novas obras. Para Manovich (2001), a prática do remix é um exemplo da cultura de banco de dados, onde os elementos culturais pré-existentes são tratados como objetos em um compilado de memória, para assim, serem combinados e reorganizados de diversas formas.

Dialogando com a perspectiva do remix nos jogos, podem identificar uma dimensão cultural envolvendo a recombinação e recontextualização de elementos pré-existentes para criar novas experiências interativas. Essa prática é desenvolvida desde os primeiros dias dos jogos eletrônicos, quando os desenvolvedores usam elementos de outros jogos como inspiração ou até mesmo diretamente como parte de seus próprios títulos, uma duração de suas interfaces, por exemplo. Isso pode incluir

também mecânicas de jogabilidade, elementos de enredo, trilhas sonoras, personagens e arte. Um exemplo é o gênero de jogos "Metroidvania", que combina elementos do jogo "Metroid" e "Castlevania" (figura 2).

Figura 2 - Frames dos jogos *Castlevania Portrait of Ruin* (2006) e *Super Metroid* (1994)



(A) *Castlevania Portrait of Ruin*; (B) *Super Metroid*
Fonte: Internet Archive

Os jogos de gênero *Metroidvania* geralmente apresentam um mundo interconectado e exploratório, com progressão não linear, habilidades desbloqueáveis e segredos para descobrir (figura 3).

Figura 3 - Frames dos jogos *Valdis Story: Abissal City* (2013)



Fonte: Internet Archive

Outra maneira comum da ação de remixar nos jogos é a criação de mods (modificações) e conteúdo gerado pelos usuários (UGC). Os mods são alterações feitas por fãs nos jogos existentes, adicionando novos recursos, níveis, personagens, ou até mesmo mudando radicalmente a experiência de jogo. Por meio do UGC, os jogadores têm a oportunidade de criar e compartilhar seu próprio conteúdo, estendendo a vida útil de um jogo e expandindo suas possibilidades criativas. Com o advento dos jogos digitais e da facilidade de distribuição por meio de plataformas online, o remix nos jogos se tornou difundido.

5 Movimentos exploratórios

Diante do movimento investigativo até aqui, resgatamos novamente o objetivo da pesquisa que propõe compreender como as imagens videojográficas se atualizam em jogos da plataforma TikTok através do remix. A partir dos conceitos teóricos aplicados à pesquisa, é possível conectar elementos presentes que trazem pistas de atualizações das camadas maquínica, lúdica e audiovisual das imagens produzidas pelo jogar. Porém, diante dos provocativos, pensamos: de que maneira essas imagens videojográficas são atualizadas pelo remix? A ambiência da plataforma nos provoca a pensar como o remix atravessa a interface gráfica, o corpo e a jogabilidade, nos instigando a pensar nas camadas através dos conteúdos produzidos e reproduzidos.

Desta forma, buscamos adotar o conceito cartográfico - através da flânerie e das coleções - e o conceito da arqueologia das mídias, através de seu procedimento de escavação em camadas e dissecação, a fim de assumir uma postura atenta e receptiva sobre o objeto, permitindo sermos afetados pela ambiência, coletando especificidades, além da exploração através da ação de desvendar as características técnicas e estéticas dos filtros jogáveis da plataforma TikTok.

5.1 Remix como catalisador

Através do movimento teórico-metodológico, convocamos inicialmente o movimento de flânerie na plataforma, que considerou realizar etapas (figura 4) para encontrar um caminho linear da lógica algorítmica da plataforma na interação do primeiro filtro jogável que surgisse na seção “para você”. Buscamos ingressar com uma nova conta, inserindo dados aleatórios e buscando fugir de possíveis coleções de dados que influenciassem o movimento observatório (1ª etapa). Após o ingresso na rede social, houve o direcionamento da plataforma para a seção “para você”, gerando conteúdos aleatórios para consumo (2ª etapa). Buscando exercer um movimento de análise do remix e dos algoritmos, avançamos os conteúdos, um por um, até encontrar algum remix incorporando um filtro jogável, neste caso, o *Parkour Game*. Após encontrar, interagimos com o conteúdo curtindo-o (3ª etapa). Posteriormente, adentramos no banco de dados do filtro (4ª etapa). O caminho para a sessão do banco de dados é encontrado em todos os conteúdos remixados pelo filtro e para acessar, basta tocar no nome da ferramenta localizado na informação superior do canto inferior esquerdo do conteúdo. Na quarta etapa, podemos encontrar todos os conteúdos remixados pelo filtro jogável *Parkour Game*, como os conteúdos disponibilizados e compartilhados em seu banco de dados, permitindo que os usuários identifiquem diferentes maneiras de remixar, como por exemplo, adicionar um áudio específico, narrar ou performar de maneiras específicas, transformando a experiência do usuário interativa e dinâmica na plataforma.

Figura 4 - Etapas realizadas para acessar o banco de dados do filtro *Parkour Game*



Capturas de tela do site aplicativo TikTok.

Fonte: Produzido pela autora.

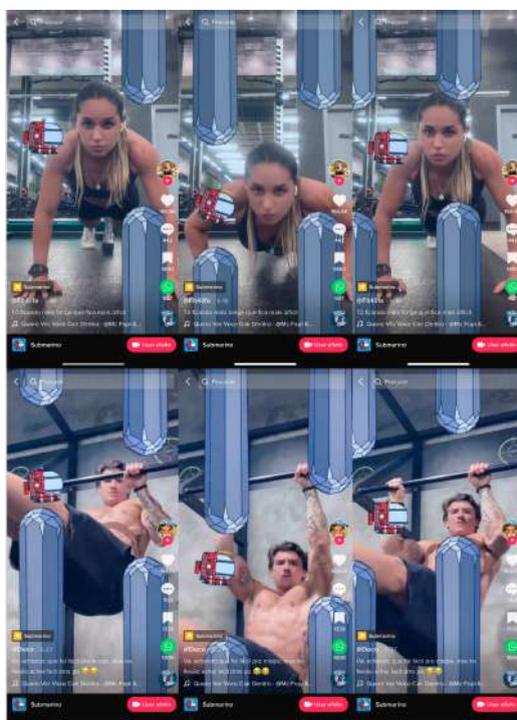
Através dos movimentos realizados, trouxemos inicialmente a percepção do usuário na experiência lúdica do jogar com o filtro. Essa percepção é adquirida quando um usuário consome o conteúdo da ação do jogar por outro usuário. Essa ação do jogar compartilhado, é o que chamamos de *gameplay*. A experiência do *gameplay* com os filtros jogáveis, pode simplificar a maneira como os usuários compreendem o algoritmo, pois como cita Manovich (2015), o algoritmo de um jogo é reconhecido através da percepção das condições específicas que ocorrem durante a ação do jogar. Por exemplo, o usuário que toma conhecimento dos movimentos específicos do jogo antes de jogá-lo através do *gameplay*, conhece como os algoritmos irão produzir obstáculos. Porém, reconhecer uma ação algorítmica, não é necessariamente abrir a caixa-preta (FLUSSER, 2010) dessa máquina do jogar, pois existem jogos que possuem um sistema aleatório de combinações algorítmicas, considerando impossível a compreensão do mesmo. Partindo desta provocação, convocamos olhar o banco de dados do filtro *Parkour Game* para além de uma compilação de conteúdos que ensinam o algoritmo do jogar, mas analisar esses conteúdos como banco de dados que disponibiliza aos usuários um *gameplay* de movimentos do remix. Esse movimento pode ser encontrado através de ações do remix que se repetem em inserções como frases, músicas, maneira com o corpo performa no ambiente do jogar.

Desta forma, estaríamos diante de uma atualização contínua através dos filtros do jogar? A interface modulada pelos filtros, trazem pistas instigantes quando nos debruçamos sobre sua duração. Sua trajetória até sua vasta funcionalidade atual foi diversificada, atualizando sua materialidade ao longo da tecnocultura. Levantando o conceito de Flusser (2007) de que vivemos em uma sociedade codificada, onde imagens e informações são moldadas através de códigos e algoritmos, podemos ver nos filtros como uma manifestação dessa codificação visual, onde as imagens são transformadas e manipuladas através de algoritmos específicos para criar resultados específicos. Os filtros podem influenciar a percepção do espectador sobre o conteúdo e a intenção do operador que realizará a captura do frame, adicionando camadas de significado à imagem.

Os filtros jogáveis na ambiência da plataforma TikTok permitem que os jogadores usem a ação do seu corpo como jogabilidade para avançar de nível. Essa interação da utilização do filtro, como um operador-máquina (GALLOWAY, 2006),

incorpora aos usuários a ação de criar conteúdos audiovisuais que podem atualizar o objetivo principal, ou a diegese do jogo com novos desafios/*challenges*. Um exemplo de atualização, é a introdução da performance da dança ou outros exercícios corporais para dificultar o nível de jogabilidade. Para ilustrar esse processo, resgatamos o filtro "Submarino" da plataforma, que pode ser visto como uma maneira de examinar a ação do que perdura no ato de jogar. Esse filtro permite que os jogadores usem seu corpo, especificamente o movimento do seu rosto como modo de jogabilidade para avançar de nível (figura 5).

Figura 5: Interação da flexão com o filtro “Submarino” no TikTok



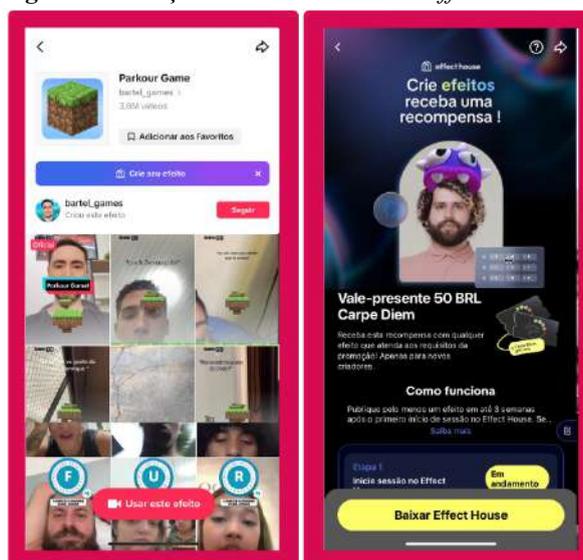
Capturas de tela do site aplicativo TikTok.
Fonte: Produzido pela autora.

No espaço que o usuário habita, o corpo está inserido em um repertório sensorial, afetando o sentido de jogar, produzindo imersões de diferentes maneiras do jogar com o corpo, introduzindo desafios na representação do filtro. Assim, o remix é articulado neste sentido, uma vez que as imagens audiovisuais produzidas pelos filtros do jogar participam do movimento da remixagem pela modificação e/ou sobreposição de qualquer outra estética, como uma maneira diferenciada do jogar. Neste sentido, trazendo um breve apanhado sobre o remix, buscamos introduzi-lo como um elemento

catalisador do círculo mágico do jogar, além da atualização contínua nas camadas videojográficas. Na experiência lúdica pela interação do filtro jogável que simula a jogabilidade do usuário como personagem presente em seu ambiente, o remix é visto como um produto de consumo em busca da viralização. O movimento da plataforma induz que os conteúdos compartilhados tenham maiores interações. Desta forma, o movimento das etapas que um usuário percorre em busca do remix, é roteirizado como uma maneira de consumir o conteúdo, como também viralizar na plataforma.

Responsável pela variedade de funcionalidades para a manipulação de imagens e vídeos, a plataforma possui a disponibilidade de ferramentas que remixam músicas, textos e filtros e para além disso, disponibiliza uma ferramenta onde os próprios usuários criam seus filtros. Segundo Glotzbach et al. (2020), as redes sociais vêm explorando cada vez mais tecnologias imersivas, como realidade aumentada, para melhorar o engajamento dos usuários. Exemplo disso é a essa crescente popularidade de ferramentas de criação de filtros e jogos, oferecendo oportunidades de monetização referente à quantidade de vezes que são utilizados em conteúdos (figura 6).

Figura 6 - Criação de efeitos/filtros no *Effect House*



Capturas de tela do site aplicativo TikTok.

Fonte: Produzido pela autora.

Essa sessão é acessada no banco de dados de qualquer filtro da plataforma, localizado na parte inferior ao ícone do filtro. Essa opção possui o enunciado “crie seu efeito” e ao acessá-la, o usuário é direcionado para uma sessão que indica informações

sobre a ferramenta desenvolvedora de filtros chamada *Effect House*⁵. As informações disponibilizadas na página indicam que a ferramenta só é disponibilizada para computadores e indicam a possibilidade da monetização a partir da viralização com o filtro criado. Essa monetização ocorre referente a quantidade de usuários que publicam conteúdos com o filtro, ou seja, os desenvolvedores precisam encontrar maneiras para a viralização de seus filtros para maiores lucros. Assim, o capital social é mensurado pela plataforma através de um ciclo de promessas, atribuindo um valor estipulado para cada utilizador do filtro desenvolvido por um usuário (PASE, *et al.* 2020). Ao encorajar a monetização através da viralização de filtros desenvolvidos pelos usuários, a plataforma reforça a ideia de uma percepção do engajamento e da viralidade, influenciando a forma como os usuários criam conteúdo e buscam otimizar suas estratégias de divulgação.

[...] as plataformas oferecem o cenário básico para a que a indústria opere e utilize esta força de trabalho contemporânea, revertendo em monetização e influência, e a partir de um serviço online o capital lúdico poderia, assim, ser parte desse sistema que emerge da tecnocultura algorítmica (PASE, *et al.* 2020, p. 13)

As possibilidades de monetização a partir dos filtros, nos leva a questionar sobre a capitalização dessa virtualidade que começa a ser atualizada instantaneamente pela sociedade, moldando a maneira como vamos e quando vamos atualizá-la. Ou seja, nessa busca por monetizar a partir da manipulação das imagens, os filtros lúdicos interativos, acabam assumindo um papel além da interatividade, do brincar, mas da utilização da força de trabalho de usuário, de forma consentida, pela plataforma, a qual é valorada e convertida em lucro (PASE, *et al.* 2020). Essa relação entre capital lúdico e monetização da virtualidade dos filtros, é um dos reflexos da camada maquínica, a qual o software permite em sua análise cultural.

Por identificar especificidades que registram devires e atualizações das materialidades das imagens videojográficas, convém pensar as camadas em um tensionamento com o remix, o qual é o fator que atravessa as camadas na plataforma a partir dos filtros jogáveis. Os filtros têm uma conexão com as imagens técnicas e com as interfaces, o que nos faz refletir sobre outras durações e aspectos maquínicos e lúdicos presentes nas imagens. Sugerimos pensar nas imagens atualizadas através de camadas dentro de camadas, cada uma com suas características específicas. Pensando

⁵ Plataforma do TikTok que permite que os usuários do TikTok projetem e desenvolvam filtros comunitários.

que, assim como um sítio arqueológico no mundo real, um videogame é um espaço digital onde evidências de atividades anteriores são preservadas (REINHARD, 2018), e essas evidências podem ser investigadas, inclusive, a partir do filtro *Parkour Game* (figura 5), podemos resgatar uma atualização da interface e a jogabilidade do jogo *Minecraft*.

Conclusões

O remix emerge como um movimento para a atualização das camadas das imagens videojográficas e ao atravessar a camada maquínica, identifica-se a atualização da maneira como jogamos na máquina. A ambiência do remix desafia as convenções estabelecidas, introduzindo novas mecânicas, regras e interações do jogar com a máquina. Na camada audiovisual, o remix atualiza as imagens técnicas presentes nos jogos através de novas ambiências e modos de reproduzir conteúdo, como elementos visuais, composições e abordagens visuais em uma perspectiva de expressão individual. Por fim, na camada lúdica, o remix atualiza o círculo mágico do jogo, recriando e reinventando desafios, narrativas e experiências do jogar.

Por fim, se estabelecem tensionamentos para a análise posteriores do estudo a partir das camadas: estética, performática e corpórea, os quais são pistas para explorar as atualizações dessas imagens. Assim, pretende-se ampliar o olhar para os demais empíricos apontados através de um corpus de pesquisa estabelecido para encontrar a dinâmica dessas camadas em uma ambiência tecnocultural.

REFERÊNCIAS

- ÁVILA, Camila. **Reflexões acerca do corpo como constructo tecnocultural**. IV Seminário Discente de Pesquisa em Comunicação PPGCC Unisinos – SDCOM, São Leopoldo, 2021.
- BELLOUR, R. A dupla hélice. In: PARENTE, A. (Org.). *Imagem-máquina: a era das tecnologias do virtual*. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993. p. 213-230.
- BENJAMIN, Walter. **Passagens**. Belo Horizonte/UFMG; São Paulo: Imprensa Oficial do Estado de São Paulo, 2006.
- BITTENCOURT, J. R. **Em busca da imagem videojográfica: uma cartografia das imagens de jogos digitais de 1976 a 2017**. Tese (Doutorado em Ciência da Comunicação) Universidade do Vale do Rio dos Sinos. São Leopoldo, RS. 2018.
- DELEUZE, G. **Bergsonismo**. Tradução: Luiz B. L. Orlandi. – São Paulo: Ed 34, 1999
- _____. **Cinema 2: A Imagem-Tempo**. Tradução de Eloísa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 1990.
- DOUYIN. Disponível em: <<https://www.douyin.com/>> Acesso em: 17 de Março de 2023.

-
- DUBOIS, P. **Cinema, vídeo, Godard**. São Paulo: Cosac Naify, 2004.
- FISCHER, G. D. **Do audiovisual confinado às audiovisualidades soterradas em interfaces enunciativas de memória**. In: KILPP, S. (Org.). **Tecnocultura audiovisual: temas, metodologias e questões de pesquisa**. Porto Alegre: Sulina, 2015.
- _____. **Tecnocultura: aproximações conceituais e pistas para pensar as audiovisualidades**. In: KILPP, S.; FISCHER, G. D. (Org.). **Para entender as imagens: como ver o que nos olha?** Porto Alegre: Entremeios, 2013.
- FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.
- GALLOWAY, A. R. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva S.A, 2000.
- IQBAL, M. **Tik Tok revenue and usage statistics**. Disponível em: <<https://www.businessofapps.com/data/tik-tok-statistics/#:~:text=find%20out%20more-,TikTok%20key%20statistics,over%20600%20million%20users%20daily>> Acesso em 29 de junho de 2023.
- NAVAS, Eduardo e cols. (Ed.). **O manual Routledge de estudos de remix e humanidades digitais**. Routledge, 2021.
- PASE, A. F; DALLEGRAVE, L; FONTOURA, M. G. **Capital Lúdico: um reflexo da tecnocultura algorítmica em performances na plataforma de streaming Twitch**. revista Fronteiras – estudos midiáticos 22(3):2-15 setembro/dezembro, 2020. Unisinos.
- PARIKKA, J. **Arqueologia da Mídia: interrogando o novo na artemídia**. Trad. M. Telles e L. Müller. Intexto, n. 39, p. 201-214, maio/ago. 2017.
- REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: na introduction to archaeology in ando f vídeo games**. New York: Berghahn Books, 2018.
- ZHANG, Min; LIU, Yiun. **A commentary of TikTok recommendation algorithms in MIT Technology Review 2021**. Fundamental Research, 2021. Disponível em: <<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2667325821002235>>. Acesso em: 17 de março de 2023.