

iPhone 6 e iPhone 6 Plus: uma análise com base na teoria da mais-potência¹

Janaina TELES²

Tales TOMAZ³

Centro Universitário Adventista de São Paulo (Unasp), Engenheiro Coelho, SP

RESUMO

Na sociedade tecnocêntrica faz-se presente a constante inovação dos aparelhos tecnológicos a partir do lançamento de novos modelos, com sistema diferenciado. Nesse contexto, os aparelhos são oferecidos nas versões 4, 5, 6 e daí por diante, apresentando de forma sutil a presença da velocidade tecnológica. Esse acontecimento pode ser compreendido através da teoria da “mais-potência” de Eugênio Trivinho, pois a invenção de novas versões decorre do intuito de fazer com que o sistema dos modelos anteriores seja visto como obsoletos. Resultante dessa passagem de evolução, são o iPhone 6 e o iPhone 6 Plus, que foram apresentados como sendo mais potentes que as versões anteriores.

PALAVRAS-CHAVE: Tecnologia; Mais-potência; iPhone; Trivinho

OBJETOS E PROBLEMAS

A tecnologia é um produto dessa época caracterizada pela velocidade. O século XXI é cercado por avanços tecnológicos. Os smartphones são um exemplo dessa inovação tecnológica que o mercado industrial apresenta à sociedade, uma vez que esses dispositivos passam por etapas de desenvolvimento e a cada vez apresentam um sistema diferenciado mais evoluído, levando à constante atualização de produtos.

Em questão a importância que os indivíduos atribuem aos bens materiais, exige-se das indústrias a criação de mais produtos que farão surgir outros, melhores ainda, seguindo a mesma linha, ou seja, apenas evoluindo o produto que foi criado. Porém, para que uns venham, os outros precisam ser descartados, dando assim, início ao processo de “reciclagem estrutural”.

Na “mais-potência” um produto tecnológico tem seu “tempo de vida” curto. Isso ocorre “por meio do lançamento de versão de maior potência, em termos de velocidade

¹ Trabalho apresentado no IJ 08 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XXI Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste realizado de 17 a 19 de junho de 2016.

² Aluna do 2º ano do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário Adventista de São Paulo.

³ Orientador do trabalho. Professor de Comunicação Social do Centro Universitário Adventista de São Paulo. Doutorando pela ECA/USP.

operacional, processamento e armazenamento de dados e facilitação ampliada da interatividade” (TRIVINHO, 2007, p. 155-157). O presente trabalho tem como objetivo analisar se o iPhone 6 e o iPhone 6 Plus, lançados pela Apple, correspondem às exigências da “mais-potência”.

A Apple anunciou o lançamento das novas versões do iPhone – 6 e 6 Plus – em 2014. Foram incluídos novos recursos e o aparelho foi apresentado como um sistema totalmente aprimorado, fazendo com que a versão anterior, o iPhone 5s, fosse visto como um produto menos potente. Para tanto, sua evolução satisfaz a lógica da “mais-potência”.

Para que se atinja a essência da questão, é preciso observar a evolução das três últimas gerações do iPhone. O estudo também toma como comparativo a exposição das mudanças estabelecidas entre as últimas versões lançadas, comparação que será feita entre o iPhone 5s, o iPhone 6 e o iPhone 6 Plus, visto que para Cazeloto (2008, p. 13), “uma das técnicas para isso [a “mais-potência”] é a incompatibilidade de versões”. O corpus da pesquisa está focado no estudo de vídeos e artigos que comparam as diferentes versões.

Ao serem esgotados rapidamente após seu lançamento, o iPhone 6 e o iPhone 6 Plus parecem ter feito com que seu antecessor, o iPhone 5s, seja notado como um aparelho menos potente. O que é mais potente passa a ser desejado, levando a um processo de substituição pela nova versão do produto que antecedeu ao lançado. O *status* da marca produtora do smartphone, Apple, também pode ser levado em consideração para justificar a grande procura pelo aparelho.

Diante dessa situação, pretende-se debater de que forma a “mais-potência”, de Eugênio Trivinho, pode ser vista no desenvolvimento desse dispositivo. Os objetivos específicos serão listados da seguinte forma:

- a) descrever como era a sociedade, como ela é hoje e como é caracterizada;
- b) pontuar as características da “mais-potência” e do iPhone;
- c) estabelecer as relações do iPhone 6 e 6 Plus na “mais-potência”.

SOCIEDADE + TECNOLOGIA = MUDANÇAS

Para se entender o agora, é preciso expor o passado. Segundo Marcondes Filho (1994), a civilização mudou do teocentrismo para o antropocentrismo até se tornar o que hoje é o tecnocentrismo. No teocentrismo, o ser humano deveria aceitar o que Deus lhe imporia – sem questioná-Lo e sem duvidar. Ao homem cabia apenas obedecer. Esse período foi substituído pelo antropocentrismo.

A partir de agora, o homem derruba seu Deus e um novo tipo de pensamento expande-se. O homem já tem a audácia de rejeitar a posição de uma autoridade invisível, desconhecida, com quem não pode dialogar ou fazer qualquer tipo de troca, instalando em seu lugar sua própria existência (MARCONDES FILHO, 1994, p. 24).

Todavia, o antropocentrismo também deixou de servir às necessidades do seu tempo e outro tipo de mundo surge. Nesse novo mundo, o homem tem afinidade com as máquinas, são submetidos ao controle delas e dão importância aos objetos. Esse é o mundo do tecnocentrismo, que se revela atualmente. Ele é distinguido pela movimentação acelerada, admitida como velocidade, uma vez que “ela é o estilo de vida do mundo tecnocentrado” (MARCONDES FILHO, 1994, p. 53-55).

Não somente a velocidade faz parte da sociedade que funciona para atender às necessidades de “reprodução das máquinas” por meio da informática, como também é responsável por impor-se como o “eixo” de reestruturação na vida social, cultural, política e econômica, de acordo com Trivinho (2007).

Será focado a partir daqui, por meio do contexto acima de base, somente a vida social do indivíduo, visto que para Mariana de Andrade Marconi e Zelia Maria Neves Presotto (2013), a ciência social implica o estudo do homem na sociedade.

A reestruturação tem consequências para o indivíduo, que passa a viver um “mal-estar” por ter que tomar novas decisões. Mudanças são aceitas para que essa velocidade possa ser acompanhada, e as prioridades também se modificam. Por causa dessa aceitação, sofremos transformações na forma como conduzimos a vida na sociedade, originando no indivíduo certo incômodo. É assim que esse “mal-estar” se manifesta.

Bauman (1998, p.10) afirma que, na pós-modernidade, os mal-estares “provém de uma espécie de liberdade de procura do prazer que tolera uma segurança individual pequena demais”. Para ele, a posição mais alta na hierarquia é de quem tem maior liberdade de escolha. Dessa forma, permitimos um governo do consumo, afinal nunca estamos satisfeitos com o que adquirimos. Descartamos produtos com facilidade e em seguida adquirimos novos, consumindo mais.

De suas várias análises feitas referindo-se ao consumo, Bauman (2008) discorre que essa ação não se restringe ao tempo ou a história. É uma “condição” que não pode ser movida e também uma forma de sobrevivência.

Featherstone (1995) propõe que nos encontramos em uma cultura consumista, ou seja, “cultura de consumo”. Nesse contexto, ele identificou três aspectos: o crescimento da

produção de produtos; obtenção do produto que trará ao indivíduo satisfação, honra e prestígio por ter algo que provavelmente o outro não terá, o que traz demonstração de superioridade em relação ao outro e possibilidade de criar novos círculos de amizade devido ao *status* advindo da mercadoria; e, no fim do ciclo, “sonhos e desejos celebrados”.

Destes três aspectos citados acima, o mais relevante para a análise é o segundo. Afinal, como defende o autor, para alcançar a satisfação, inclusão e o *status*, exige-se que o sujeito obtenha alguns dos produtos que foram produzidos pelas indústrias.

A partir dessa visão, será importante tratar da inclusão digital, onde apoderar-se dessas informações tecnológicas seria a passagem para sair da exclusão digital, que pode ser considerada como exclusão social (ROSAS, 2013). A inclusão digital implica em possuir “tecnologias da informação e da comunicação” (CRUZ, 2004).

Seria, então, uma inclusão na humanidade. Nos discursos de legitimação sobre o tema, emerge a perspectiva de que somente a máquina, paradoxalmente, permite que sejamos homem e mulheres, engajados plenamente no convívio mútuo e na esfera da produção (CAZELOTO, 2008, p. 18-19).

A inclusão digital é um movimento que visa a oferecer às classes menos favorecidas financeiramente aquilo que as camadas sociais mais abastadas já têm: o acesso às tecnologias da informação. Essa lógica serve a cibercultura, pois implica que o indivíduo deve seguir e conhecer essas tecnologias.

Porém, pode-se propor um olhar diferente ao termo inclusão digital, levando em consideração o segundo aspecto da “cultura de consumo”. A inclusão digital se torna a própria obtenção de satisfação pessoal, relações sociais e *status* por meio da aquisição de lançamentos tecnológicos. O indivíduo que não acompanha esse fluxo será visto como atrasado e se tornará um ninguém, sendo descartado como “lixo-humano”.

O lixo é o principal e, comprovadamente, mais abundante produto da sociedade líquido-moderna de consumo. Entre as indústrias da sociedade de consumo, a de produção de lixo é a mais sólida e imune a crises. Isso faz da remoção do lixo um dos dois principais desafios que a vida líquida precisa enfrentar e resolver. O outro é a ameaça de ser jogado no lixo (BAUMAN, 2007, p 17).

Para Bauman (2007, p. 16), “a vida líquida é uma vida de consumo”. No contexto apresentado acima, a palavra “consumo” se refere à aquisição de aparelhos eletrônicos criados pela indústria. Nesse estilo de vida, adquire-se um produto e logo se deseja outro. Porém, para que uns venham, outros precisam ser descartados, dando assim, início ao processo de

“reciclagem estrutural”, somente por que o armazenamento do produto que foi substituído apresentava um sistema operacional menos desenvolvido.

A “MAIS-POTÊNCIA” E O IPHONE

Segundo Trivinho (2007), é resultante da “mais-potência” um produto tecnológico ter seu “tempo de vida” curto, decorrente da valorização da melhor versão lançada. Esta possui uma “velocidade operacional” maior, pode armazenar e processar mais dados e tem mais interação de informação. O dispositivo analisado a partir das exigências da “mais-potência” será o iPhone.

O primeiro iPhone foi lançado em janeiro de 2007 pelo *Chief Executive Officer* (CEO) da empresa de tecnologia Apple. O iPhone *Classic* ou 2G foi uma inovação no mercado de telefonia, pois era a junção de três coisas em um dispositivo: um iPod, um telefone e internet. Nesse aparelho, veio uma tecnologia chamada *Multi-touch* que funcionava como “mágica”.

Na palestra de lançamento do iPhone, Steve Jobs afirmou que a Apple foi a primeira empresa que inventou um telefone com 5h00 de bateria para conversação, 16h00 de música tocando, vídeo ou navegador na internet, software avançado, e que sincronizava música, *audiobooks*, *podcasts*, filmes, séries de TV, clipes musicais, contatos, calendário, fotos, anotações, páginas favoritas de navegação da web e dados de e-mail através do *iTunes*.

O primeiro iPhone tinha 3,5 polegadas com 160 pixels cada e apenas um botão, chamado *Home*, localizado na tela frontal. O tamanho do iPhone era de 11,6 milímetros, por isso se tornou o celular mais fino de sua época. Suas laterais possuem dois controles para controlar o volume. A parte de trás vinha com uma câmera embutida de dois megapixels. Já na parte superior, há uma entrada para fones de ouvido de 3,5 milímetros, lugar para o cartão SIM e o botão ligar e desligar. Na parte de baixo estão localizados os alto-falantes, microfone e um conector de iPod de 30 pinos. Além disso, o aparelho possui três sensores: um de aproximação do rosto, outro para equilibrar a luminosidade e o terceiro com a função de acelerômetro para girar a tela.

Jobs comentou, durante o lançamento, que o sistema do iPhone possuía um vídeo *widescreen* para ajudar a encontrar músicas com a arte do álbum, e que para selecionar uma música, era necessário apenas deslizar o dedo na tela. O sistema do iPhone permitia assistir clipes musicais, seriados e filmes que são controlados pelo toque. Essas funcionalidades eram correspondentes às do iPod, reprodutor de músicas e vídeos da Apple.

O elemento principal do iPhone era o telefone, de acordo com o CEO. Não seria mais necessário discar todas as vezes que fosse fazer uma ligação, pois todos os contatos poderiam ser salvos no telefone. O correio de voz também trazia facilidades: poderia ser acessado de forma aleatória, com áudio de qualidade.

Além disso, era um telefone Quad-band, GSM e *Edge* com *Wi-Fi* que se conecta automaticamente, *Bluetooth 2.0*, fotos, calendário e SMS. Ao atender uma chamada, também era possível colocá-la em espera para receber outra. Nas ligações, uma lista é disponibilizada para que os números discados possam ser novamente discados deslizando o dedo sobre o número, o mesmo é aplicado para as ligações recebidas. As mensagens são registradas para ter acesso a elas novamente e as fotos tiradas são guardadas em uma biblioteca. Para que elas sejam visualizadas maiores, apenas é preciso puxá-las com o dedo em formato de pinça.

O *browser* do iPhone, Safari, foi desenvolvido para possibilitar a navegação em guias. Aplicativos como Google Maps, Yahoo e Widgets foram disponibilizados aos usuários. Junto ao dispositivo, foi embutido um fone de ouvido com microfone para conversar durante ligações. Este tem a funcionalidade de apertar um pequeno botão para atender ou desligar uma chamada. O produto é fornecido até hoje aos clientes. Em 2007, outro fone foi lançado separadamente, que contava com tecnologia Bluetooth. O primeiro iPhone exigiu mais de 200 patentes.

Uma das exigências da “mais-potência” é a reprodução de softwares mais desenvolvidos, que acontece “ao liquidar a versão anterior (daquele objeto) (na numerologia de praxe: 4.0; 5.0; 5.1; 5.2 etc.) por meio do lançamento de versão de maior potência” (TRIVINHO, 2007, p. 156). É possível perceber que o iPhone atende a exigência nesse ponto, pois após o lançamento da primeira versão (2G), vieram as versões 3G, 3GS, 4, 4S, 5, 5C e 5S. Até 2014, as versões mais recentes foram nomeadas 6 e 6 Plus.

“Os equipamentos possuem uma obsolescência programada, ou seja, atuam em conjunto para promover a defasagem do parque instalado, independente das necessidades concretas dos usuários (CAZELOTO, 2005, p. 13)”. Esse conceito justifica a descontinuação de produção de iPhones das versões 2G, 3G, 3GS, 4, 4S, 5 e 5C, correspondendo assim ao “tempo de vida” curto de um software que não aprova às cobranças da “mais-potência”, fazendo surgir as versões 6 e 6 Plus. A “mais-potência” pode ser explicada pelas diferenças entre esses modelos e seu antecessor, o iPhone 5s.

IPHONE 6 E IPHONE 6 PLUS IMERSOS NA “MAIS-POTÊNCIA”

O iPhone 5S foi lançado juntamente à versão 5C, em setembro de 2013. Além de permanecer com algumas características do iPhone 2G, apresenta novas peculiaridades. Continuando com as cores preta e branca, o aparelho ganhou mais uma cor, a dourada. Também possui um novo processador (A7 de 64 bits) e um coprocessador batizado de M7 para ficar responsável apenas pelos movimentos do aparelho.

O sistema operacional original do 5S, iOS 8.1, é mais veloz que o da primeira versão. A altura desse dispositivo é de 123,8 mm, a largura de 58,6 mm e espessura de 7,6 mm com um peso de 112g. O botão *Home* agora identifica o dono do aparelho através da impressão digital. Na versão 5S, ainda encontra-se widescreen e com a tela de 4 polegadas de retina. A capacidade de armazenamento interno aumentou: as opções são de 16GB, 32GB e 64GB e a memória RAM tem 1GB.

A câmera tem oito megapixels com uma resolução de 640 por 1136 pixels com dois flashes de LED (fluorescente e incandescente) para capturar uma qualidade melhor do tom de pele de uma pessoa com fotos em modo "burst", que capturam 10 *frames* por segundo. Registra em HD de 720p com 120 quadros por segundo, e possui gravação em câmera lenta e lente de cristal safira.

Da versão 5S para as versões 6 e 6 Plus, mudanças ocorreram. O design foi atualizado, o tamanho foi modificado, a capacidade aumentada, novos recursos foram introduzidos e outros dados desenvolvidos, permitindo o melhoramento da “velocidade operacional”, processamento e armazenamento de dados e facilitação ampliada de interatividade.

Como descrito acima, o iPhone 5S apresentou uma cor a mais, a cor dourada. O iPhone 6 e o iPhone 6 Plus vieram com as cores das versões antigas, mas trouxeram as versões em prateado e o cinza espacial. A capacidade de armazenamento de 32GB foi substituída por 128GB, portanto, os equipamentos podem ser de 16GB, 64GB e 128GB.

O iPhone 6 tem altura de 138,1 mm, largura de 67,0 mm e espessura de 6,9 mm com um peso de 129g. O iPhone 6 Plus tem altura de 158,1 mm, largura de 77,8 mm e espessura de 7,1 mm com um peso de 172g. A tela do iPhone 6 tem *multi-touch* com 4,7 polegadas de retina. É retro iluminada por LED e possui tecnologia IPS. A resolução é de 1334 por 750 pixels de 326 ppi, obtendo até 1400:1 na proporção de contraste.

O cartão SIM desse dispositivo é nano, não compatível. O iPhone 6 Plus é um pouco mais complexo. Também tem *multi-touch* na tela, porém, com 5,5 polegadas de retina retro iluminada por LED e tecnologia IPS. Possui uma resolução de 1920 por 1080 pixels e 401

ppi, com uma proporção de contraste de 1300:1. Na câmera, conta com estabilização óptica de imagem. A bateria do iPhone 6 dura até 14 horas em 3G conversando, até 10 dias em tempo de espera. Usando a internet, pode durar até 10 horas em 3G e 4G LTE ou 11 horas em Wi-Fi. Também pode durar até 11 horas durante a reprodução de vídeo ou até 50 horas ao reproduzir áudio. Já a bateria do iPhone 6 Plus permite um pouco mais de uso, durando até um dia com ligações em 3G, com tempo de espera de 384h até 16 dias. Pode durar até 12 horas usando a internet em 3G, 4G LTE ou Wi-Fi, até 14 horas reproduzindo vídeo e até 80 horas durante a reprodução de áudio.

Essas duas versões têm em comum brilho máximo de 500 cd/m², padrão *full sRGB*, pixels *dual-domain* para ângulos de visualização mais amplos, resistência a impressão digital e oleosidade e disponibilizam vários idiomas e caracteres. Os processadores são A8 de 64 bits, e, os coprocessadores M8 são responsáveis pelos movimentos do aparelho. O sensor de impressão digital no botão *Home*, sensor de proximidade e a luz ambiente *Wi-Fi*, *Bluetooth* 4.0, chamada com áudio, TV e reprodução de áudio permanecem. Diferente do modelo 5S, essas versões apresentam barômetro, giroscópio de três eixos, acelerômetro, uma nova câmera *iSight* que mantém a resolução de 8 megapixels, *Focus Pixels* no foco, abertura *f/2.2*, lente de cristal safira com 5 elementos, filtro IV híbrido e sensor de retro iluminação.

A câmera permite a estabilização automática de imagem, HDR automático para fotos. Detecta rostos e aprimora, controla a exposição e tem panorama de até 43 megapixels, toque para ajustar o foco, fotos com localização geográfica e timer. Os vídeos são gravados em HD de 1080p com 30 ou 60 quadros por segundo e em câmera lenta com 120 ou 240 quadros por segundo. Pode-se utilizar o *flash true tone*. O vídeo pode ser gravado em modo *time-lapse* com estabilização cinematográfica e localização geográfica, foco automático contínuo, além de possibilitar que fotos sejam tiradas durante a gravação com detecção de rostos e *Zoom 3x*.

A câmera *FaceTime* tem 1,2 megapixel de 1280 por 960 de resolução, abertura *f/2.2*. Grava vídeo em HD de 720p com sensor de retro iluminação, modo contínuo, controle de exposição e HDR automático para vídeos e fotos que permite detectar rostos e os aprimora. Os iPhones 6 e 6 Plus permitem pesquisar a localização por GPS e GLONASS, bússola digital e microlocalização *iBeacon*.

IMAGEM 1 – iPhone 5S, iPhone 6 e iPhone 6 Plus⁴

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na análise, a teoria da “mais-potência” de Eugênio Trivinho foi adotada. Esta defende que, ao ser lançado um dispositivo com sistema operacional atualizado e que traz novidades, o aparelho da versão que o antecede será visto como obsoleto.

Da mesma forma, podemos levar em consideração ao analisar a pesquisa que quem não adere ao consumo de tais produtos tecnológicos recentemente lançados pode ser considerado como “lixo-humano”, atrasado, um ninguém e esquecido pela sociedade. Além disso, o indivíduo passa a ser visto como alguém que não faz parte da inclusão digital – termo proposto, neste estudo, como uma característica dos indivíduos que não seguem ou não obedecem às exigências da dromocracia cibercultural, onde se deve conhecer e dominar as técnicas da era da informática.

Diante desse contexto, o iPhone 6 e o iPhone 6 Plus se enquadram na lógica da “mais-potência”, pois apresentam inovações no design e nos recursos oferecidos. São exatamente esses elementos que fazem desse “objeto infotecnológico” ser considerado mais potente. Por fim, conclui-se que novos dispositivos que se desenvolvem por meio de versões ganham espaço no mercado. Entretanto, se aceitarmos a imposição da “mais-potência”, que é o constante acompanhamento dessas inovações por possuírem melhores indicadores e a incitação ao desejo de compra, aceitaremos ser controlados pela “dromocracia cibercultural”, em que todos devem obter o “objeto infotecnológico” e saber manuseá-lo para que sejam inclusos na era digital. Esta conclusão se torna mais forte ao percebermos que a mesma estratégia foi adotada para o lançamento das novas versões do iPhone – 6S e 6S Plus – que possuem leves mudanças no design e nos recursos oferecidos.

⁴ <http://goo.gl/CX2tte>. Acessado em 13/11/2014.

REFERÊNCIAS

APPLE. iPhone 6. 2014. Disponível em: <<http://www.apple.com/br/iphone-6/>>. Acesso em: 13 nov. 2014.

BAUMAN, Z. **O mal-estar da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

_____. **Vida líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

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

CARDOSO, P. iPhone 5S, iPhone 5C e versão final do iOS 7 são lançados pela Apple. 2013. Disponível em: <<http://goo.gl/z14YFb>>. Acesso em: 13 nov. 2014.

CAZELOTO, E. Glocal: elementos para uma crítica do modo mediático de reprodução do capitalismo tardio. In: V ENLEPICC, 2005, Salvador. **Anais...** Salvador: Faculdade Social da Bahia, 2005. p. 5-13.

_____. **Inclusão digital**: uma visão crítica. São Paulo: Senac, 2008.

CRUZ, R. O que as empresas podem fazer pela inclusão digital, 2004. Disponível em: <<http://goo.gl/eWTF3p>>. Acesso em: 10 out. 2014.

FEATHERSTONE, M. **Cultura de consumo e pós-modernismo**. São Paulo: Nobel, 1995.

JORDÃO, F. iPhone – Lançamento: 29 de junho de 2007. 2014. Disponível em: <<http://goo.gl/z14YFb>>. Acesso em: 12 nov. 2014.

MARCONDES FILHO, C. **Sociedade Tecnológica**. São Paulo: Scipione, 1994.

MARCONI, M. A; PRESOTTO, Z. M. N. **Antropologia**: uma introdução. 7. ed. São Paulo: Atlas, 2013.

ROSAS, A. H. P. Revista de Tecnologia Para Leigos: Simplestec. In: XX PRÊMIO EXPOCOM, 2013, Curitiba. **Anais...** Curitiba: Universidade Positivo, 2013. p. 3-4.

TRIVINHO, E. **A dromocracia cibercultural**: lógica da vida humana na civilização mediática avançada. São Paulo: Paulus, 2007.