



## Aspectos simbólicos e formais de um jogo: analisando *Tetris Effect: Connected*

### Symbolic and formal aspects of a game: analyzing *Tetris Effect: Connected*

Camila Freitas<sup>1</sup>

#### Resumo

Este artigo se interessa pela potencialidade simbólica, imagética e imaginária do *puzzle* eletrônico *Tetris Effect: Connected* (Enhance Games, 2020), versão japonesa do game soviético *Tetris* (Pajitnov, 1984), porém para dispositivos de realidade virtual. Diante disso, traremos de breves definições para símbolo, imagem e imaginação, em seguida, retomaremos alguns aspectos fundamentais da história do primeiro Tetris e, na sequência, daremos atenção ao título japonês. Levando em conta os aspectos formais, audiovisuais e simbólicos do jogo, realizaremos uma Análise Formal do *Gameplay*. Por fim, compreendemos que *Tetris Effect: Connected* nos proporciona uma experiência ludomusical sinestésica centrada não apenas na relação das mecânicas e componentes, mas na sua infraestrutura imagética e simbólica.

**Palavras-chave:** Jogo. Análise Formal do Gameplay. Tetris Effect Connected. Imaginário.

#### Abstract

This article delves into the symbolic, imagistic, and imaginative potential of the electronic puzzle game Tetris Effect: Connected (Enhance Games, 2020), the Japanese version of the Soviet Tetris designed for virtual reality devices. To establish a conceptual foundation, we will provide definitions of symbol, image, and imagination. Subsequently, we will revisit pivotal attributes in the historical development of the original Tetris, followed by a particular focus on its Japanese title. We will do a Formal Analysis of Gameplay, taking the formal, audiovisual, and symbolic game aspects. Finally, we understand that Tetris Effect: Connected offers us a synesthetic ludomusical experience centered not only on the relationship between mechanics and components but also on its imagistic and symbolic infrastructure.

**Keywords:** Game. Formal Analysis of Gameplay. Tetris Effect Connected. Imaginary.

---

<sup>1</sup> Doutora em Comunicação (PPGCOM/UFRGS). Mestra em Comunicação e Informação (PPGCOM/UFRGS). Bacharelada em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo (PUCRS). Membro do Imaginalis - Grupo de Pesquisa sobre Comunicação e Imaginário (CNPq/UFRGS).

## Apontamentos sobre imaginação, símbolo e imagem

Este trabalho parte do entendimento de que a atividade lúdica é um tipo de fenômeno formador da cultura e do imaginário (HUIZINGA; 2003) e, conseqüentemente, confere ao ato imaginativo<sup>2</sup> um lugar central na dinâmica do imaginário, a partir do qual criam-se universos possíveis, com atmosferas e realidades próprias, capazes de transformar as experiências sensíveis em experiências de sentido. Diante disso, consideramos que a ação de imaginar criativamente não deixa de ser uma maneira de agir a partir de imagens e símbolos, os quais vão dar acesso aos sonhos, fantasias, jogos e brincadeiras.

Sobre o conceito de símbolo, aqui levamos em conta os símbolos “motivados” (WUNENBURGER, 2013; DURAND, 2012), nos quais as significações dependem tanto de uma estrutura simbólica própria e contextual, quanto dos usos que deles são feitos. Assim, para identificar o valor simbólico de determinado símbolo, faz-se necessário encontrar a motivação oculta no signo que o representa. Essa motivação pode ser, por exemplo, histórica, mítica, estética, política, religiosa, cultural. Nessas condições, o elemento simbolizado ultrapassa o valor do signo arbitrário fazendo surgir, através do significante, qualidades até então inacessíveis ou incapazes de serem figuradas. Portanto, o termo significado dentro dessa dinâmica, que até então era inconcebível materialmente, se concretiza por meio das dimensões cósmica, onírica, poética ou fantástica (RICOEUR, 1967; CHEN, 2007). Dito de outra maneira, a mensagem do signo simbólico é imanente, mas comunica uma transcendência, tal como se o símbolo apresentasse concretamente o significado invisível daquilo a que se refere por meio de uma imagem.

A característica da imagem que nos interessa aqui é a simbólica, cuja força comunicativa extrapola a forma de expressão logicamente compreensível. Ou seja, é um tipo de imagem que confere aos fenômenos imagéticos uma nova existência enquanto símbolo figurado. Faz-se necessário ultrapassar o significado objetivo e aparente, porque esse tipo de imagem incorpora significados excedentes à qualidade visual e concreta ao que está explícito, recriando uma série de experiências simbólicas para os fenômenos e mundos ficcionais (CHEN, 2007). Logo, esse

---

<sup>2</sup> De acordo com os Estudos do Imaginário, o tipo de imaginação da qual estamos falando é: fenomenológica, criativa e esteticamente fantástica (TODOROV, 1970; PAVEL, 2017; BACHELARD, 2008; ARISTÓTELES, 2017; CHEN, 2007). Porque através do ato imaginativo não apenas encontramos maneiras de materializarmos o imaterial, como de estabelecer um elo imaginário entre os mundos ficcionais e a vida cotidiana.

---

processo considera o potencial poético, afetivo, semântico, estético, metafórico e criador da imagem, enquanto base para a compreensão da manifestação material e simbólica da imaginação do ser humano.

Três outros aspectos nos são relevantes: a) a qualidade fantástica da imaginação (CHEN, 2007) – uma maneira de transcender na imanência, b) a encenação da crença (FRAGOSO, 2014), a partir da qual faz-se de conta que se crê que a realidade de um universo ficcional é a realidade em si e c) o aspecto poético da imaginação (CHEN, 2007; ARISTÓTELES, 2017, BACHELARD, 1984), a partir do qual há a compreensão dos mundos ficcionais por três perspectivas: a imaginária, ou *mimese inventio*, relativa à qualidade criativa e expressiva; a retórica, ou *mimese dispositio*, relativa à qualidade discursiva e figurativa, e a estilística, ou *mimese elocutio*, da rítmica e do estilo. A esse contexto da poética – através da qual a qualidade fantástica da imaginação está diretamente relacionada ao imaginário dos mundos possíveis –, são caros, por exemplo, os símbolos, as imagens, as figuras e as metáforas. A partir disso, a imaginação criativa vai buscar pela beleza ou estranheza das expressões, das ações e de linguagens atreladas à retórica, visando cativar aqueles a quem ela se destina (BACHELARD, 1984; CHEN, 2007).

Ainda sobre tal característica, de acordo com Chen (2007), a retórica se apresentará por figuras capazes de conferir movimento, ritmo, amplitude, sincronicidade, contradições, repetições à estrutura do universo ficcional. A exemplo disso, podemos mencionar as figuras retóricas de: a) hipérbole (foco na amplitude, no exagero), b) de antítese (ênfata a contradição, a oposição), c) de hipotipose (centrada na vivacidade de algo ou de alguma situação, podendo trazer para dentro do universo imaginário aquele ao qual se destina, a ponto de que este sinta que está, de fato, presenciando o que ocorre em tal dimensão) ou d) de eufemismo (ao atenuar ou abrandar uma situação ou ação).

Trouxemos essas breves considerações sobre imagem, símbolo e imaginação a fim de direcioná-las à compreensão da vivacidade imagética, sinestésica e simbólica que conforma o objeto de interesse deste artigo: o *puzzle* eletrônico *Tetris Effect: Connected*<sup>3</sup>, idealizado pelo produtor e designer de jogos Tetsuya Mizuguchi, desenvolvido pelos estúdios Monstars Inc.,

---

<sup>3</sup> Trailer do jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=yDzPCTgOq84>. Acesso em: 25 set. 2023.

Resonair e Stage Games, lançado pela Enhance Games, para tecnologia de realidade virtual do *Oculus Quest 1* (*Meta Quest*, Meta Platforms), em 2020.

No intuito de identificar as principais características formais e imagético-simbólicas do jogo, vamos operacionalizar nossa observação a partir da Análise Formal do *Gameplay* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015; WILLUMSEN, 2018) e da infraestrutura simbólica da Teoria Geral do Imaginário<sup>4</sup> (DURAND, 2012), aplicadas ao primeiro estágio do *game*, *The Deep*. Optamos por esse procedimento descritivo e qualitativo, por auxiliar no exame do funcionamento da referida fase de *Tetris Effect* (Enhance, 2020).

Apesar de partir do mesmo princípio da versão original russa de *Tetris* – mover e girar peças cadentes, formando linhas horizontais no espaço de jogo, que vão desaparecendo ao se completarem –, a edição japonesa do *puzzle* para o *head-mounted-display*<sup>5</sup> de realidade virtual aprimora não só as mecânicas, mas a própria experiência de jogo, que engloba no *gameplay* efeitos visuais e sonoros, música e *feedback* háptico, com potencial sinestésico e narrativo. Já que *Tetris Effect: Connected* é uma das versões oficiais mais recentes do game soviético, para melhor compreendê-lo, situaremos o seu contexto.

---

<sup>4</sup> Para Durand (2012), o imaginário, intimamente relacionado à trajetória simbólica, possui níveis por entre os quais as imagens se orientam: *schème*, arquétipo, símbolo e mito; além de estruturar-se em três universos míticos, os quais foram por ele denominados de heroico, dramático e místico. Há na composição desse Imaginário em relação à psicologia e à antropologia corporal: a) três reflexos dominantes: postural, digestivo e sexual, b) três lógicas: a da distinção, a da harmonização e a da fusão e c) dois regimes: o de polaridade diurna e o de polaridade noturna, sendo que o primeiro abarca as estruturas heroicas e o segundo, dividido em duas estruturas, compreende as dinâmicas sintéticas ou dramáticas e as místicas ou antifrásicas. Logo, tomamos a liberdade para uma breve e particular observação relativa aos regimes definidos por Durand (2012). Ao observar a divisão de suas estruturas e os exemplos presentes em sua obra canônica, percebemos que não há de fato uma justificativa relativa ao critério de seleção tanto dos exemplos usados quanto da própria sistematização estrutural. Contudo, acreditamos que ele tenha, de alguma maneira, se inspirado no famoso tratado sobre o *modus operandi* do poema mimético – a Poética, de Aristóteles (2017). Primeiro porque a disposição das estruturas – esquizomórfica, sintética e mística – se assemelha a das mimeses épica, trágica e cômica; segundo, porque há características acolhidas por Durand, em sua tentativa de elaborar uma fenomenologia do imaginário, que são basilares à Poética aristotélica (por exemplo: invenção criativa, elocução, ações, personagens, ritmo, tonalidade, emoções); terceiro, porque, no tocante de sua proposta para uma fantástica transcendental, estabelece um vínculo entre semântica e sintaxe ao recorrer às metáforas e às figuras de retórica. Se Durand “clama” por um despertar da imaginação, é porque, assim como Aristóteles, ele tende a crer nos efeitos da arte poética sobre as pessoas, mesmo que não deixe isso explícito em sua teoria.

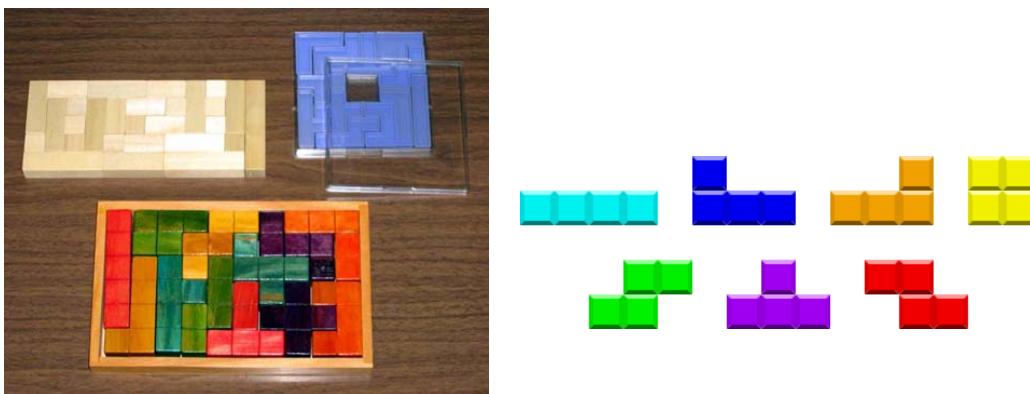
<sup>5</sup> Head Mounted Display: “óculos construídos a partir de dois pequenos monitores de vídeos presos em uma espécie de capacete e posicionados em frente aos olhos do usuário. Estes equipamentos, por não ‘permitirem’ que o usuário visualize o mundo real, podem produzir uma alta sensação de imersão” (TORI; KIRNER; SISCOUTO, 2006, p.402).

## Da academia para o mundo

A história de *Tetris* se inicia em junho de 1984, em Moscou, no Centro de Computação da Academia de Ciências da União Soviética, onde o engenheiro de *software* Alexey Pajitnov recriou digitalmente a experiência de um jogo com o qual costumava brincar na infância: o quebra-cabeça matemático *Pentomino* – composto por doze blocos geométricos diferentes entre si, que se encaixam e completam a área do tabuleiro, cujas peças são formadas por cinco quadrados adjacentes.

Ao iniciar o projeto de adaptação digital do jogo, Pajitnov reduziu o número de blocos para sete tetraminós com formas distintas, sendo cada uma delas constituída por quatro quadrados dispostos lado a lado. A mecânica do protótipo era baseada em organizar as peças dentro do tabuleiro digital quadrado e, uma vez que fosse solucionado o encaixe exato dos blocos, o *puzzle* estava concluído. Em relação à jogabilidade, o resultado foi um pouco frustrante (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016).

**Figura 1 - Tabuleiros de *Pentomino* e modelo final dos tetraminós de Pajitnov**



Fonte: Wikimedia<sup>6</sup>

Entendendo que o jogo precisava ser atraente e desafiador para quem o jogasse, Pajitnov reestruturou o projeto modificando a área quadrada para um retângulo vertical, assim como o modo como as peças apareciam e a forma como as linhas eram eliminadas horizontalmente. Ele encontrou limitações gráficas dadas pelo computador com o qual trabalhava no laboratório, o

<sup>6</sup>Respectivamente, disponível em: <https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pentominoes.JPG> e em: <https://tetris.fandom.com/wiki/Tetromino>. Acessos em: 25 set. 2023.

---

Electronika-60. Esse modelo, lembra Ackerman (2016), não dispunha de todos os recursos necessários para programar adequadamente o jogo, o que levou Pajitnov a criar os tetraminós a partir do sistema alfanumérico do teclado do computador, alinhado à linguagem de programação Pascal. Nessa fase, com gráficos precários, peças desenhadas a partir de espaços e colchetes na interface monocromática do Electronika-60, sem sons ou trilha sonora (ACKERMAN, 2016; DYSON; SAUCIER, 2018), surge a primeira versão oficial jogável de Tetris. Apesar da falta de sofisticação e do estilo geometricamente abstrato, o *puzzle* se tornou uma febre entre os pesquisadores do Centro de Computação da Academia de Ciências da URSS, que o divulgaram a partir de cópias gravadas e compartilhadas dentro do laboratório (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016).

Parte do potencial atrativo do jogo derivava de sua mecânica central – mantida até hoje na franquia –, que era bastante simples e consistia nas ações de mover e girar tetraminós<sup>7</sup> caindo, individual e aleatoriamente, do limite superior da área de jogo para baixo, com o objetivo de encaixá-los em fileiras horizontais, que ao serem completadas, desapareciam, atribuindo pontos ao jogador, assim como liberando o espaço para que novas linhas pudessem ser formadas, com uma sucessão de peças cadentes, durante o tempo específico e o fluxo de jogo. Conforme a pontuação aumentava, mais rápido os blocos caíam. A dificuldade, porém, era imposta ao jogador quando ele não mais conseguisse reorganizar linearmente as peças para eliminá-las, ocasionando uma crescente sobreposição de blocos, em direção ao topo do espaço de jogo, que não só atrapalhava a tomada de decisão do jogador, ao limitar a mobilidade das peças, mas o impedia de pontuar. No *game*, a partida se encerra quando, pelo menos, uma peça de tetraminó ultrapassa o limite superior do espaço jogável, distribuído entre 10 blocos de largura por 20 de altura.

### Versões e expansão internacional

Ainda na década de 1980, o *puzzle* estava restrito ao Electronika-60 e para ampliá-lo aos computadores pessoais era preciso portá-lo para outras linguagens de programação. Então, em 1986, com o auxílio de colegas do Centro de Computação – Dmitry Pavlovsky e Vadim

---

<sup>7</sup> Os tetraminós do jogo são denominados *square/O*, *dash/I*, *leftgun/J*, *rightgun/L*, *tee/T*, *leftsnake/Z* e *rightsnake/S*.

Gerasimov –, Pajitnov adaptou *Tetris* para o Microsoft Disk Operating System (MS-DOS), usado em computadores IBM PC. Essa versão foi aprimorada por Gerasimov, sendo a primeira com gráficos coloridos, tetraminós definidos e melhor jogabilidade, resultando em uma nova onda de popularização em centros de pesquisas e universidades do território soviético, onde foi distribuída informal e gratuitamente (WOLF, 2012, ACKERMAN, 2016).

Figura 2 – Versões de 1984 e de 1986



Fonte: Tetris.Wiki e reprodução de YouTube<sup>8</sup>

Vale lembrar que nesse período era o Estado quem detinha a propriedade e os direitos do que havia sido produzido na União das Repúblicas Socialistas Soviéticas. Como o jogo foi desenvolvido enquanto Pajitnov trabalhava na academia de computação da URSS, o direito de propriedade intelectual privada não lhe foi concedido.

*Tetris* também teve seu alcance ampliado em 1986, quando pesquisadores do Instituto de Ciências da Computação de Budapeste, na Hungria, portaram-no para computadores Commodore 64 e Apple II, chamando a atenção do desenvolvedor e importador Robert Stein (ACKERMAN, 2016). Stein notou o potencial cativante do game e não hesitou em tentar adquirir os direitos do jogo e portá-lo para diferentes tipos de computadores e comercializá-lo no Ocidente. Para isso, era preciso negociar as licenças do puzzle com a URSS (SHEFF, 1994; ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016). Nesse mesmo período, outros investidores e empresas identificaram o *game* como um entretenimento rentável e, assim, uma disputa pelo licenciamento

<sup>8</sup> Respectivamente, disponível em: [https://tetris.wiki/File:Original\\_Tetris.png](https://tetris.wiki/File:Original_Tetris.png) e em: [https://www.youtube.com/watch?v=-YdT\\_sP7CwA](https://www.youtube.com/watch?v=-YdT_sP7CwA). Acessos em: 25 set. 2023.



---

de *Tetris* começou. De acordo com Suzuki (2018), inicialmente, disputavam a licença do jogo de Pajitnov: a empresa Andromeda Software (Reino Unido), de Robert Stein; as produtoras Mirrorsoft (Inglaterra) e Spectrum HoloByte (Estados Unidos), ambas controladas por Robert Maxwell e Kevin Maxwell; a Atari Games para Arcade (Estados Unidos); a publisher Tengen Inc. (Estados Unidos – divisão da Atari exclusiva para publicação de games para PC e consoles); a produtora de games Bullet-Proof Software (Japão), de Henk Rogers; a SEGA Corporation (Japão) e a organização estatal soviética de tecnologia Elektronorgtechnica: ELORG, conduzida pelo Ministério do Comércio Exterior da URSS. O impasse entre concorrentes foi marcado por negociações apressadas, falhas de comunicação, versões “piratas”, sublicenciamentos e coerções.

Simultaneamente ao desdobramento do conflito comercial, o jogo chegou em território estadunidense em 1986, publicado pela Spectrum HoloByte, para o IBM PC (SHEFF, 1994; WOLF, 2012; ACKERMAN, 2016). Em seguida, ainda sem formalizar acordo com a URSS, foram portadas versões para IBM PC XT, computadores Apple II e Apple IIGS, lançadas entre os anos 1987 e 1988 pela Spectrum HoloByte e Mirrorsoft, respectivamente, nos Estados Unidos e no Reino Unido. Uma característica interessante tanto na versão para o IBM PC, quanto na do computador Apple é que à medida que o jogador passava de nível, os elementos no entorno do espaço de jogo mudavam, configurando um percurso ilustrativo e narrativo com referência à Rússia. Por outro lado, na versão do C64 – negociada pela Andromeda Software e publicada pela britânica Mirrorsoft – a ilustração monocromática, com temática de ficção científica, não apresentava variações em torno da área de jogo, mas se destacava pela trilha sonora de 25 minutos, considerada uma das mais longas já produzidas para o *game*.

Enquanto *Tetris* conquistava a Europa e a América do Norte, o empresário Henk Rogers negociava com ELORG e Pajitnov a licença do jogo para distribuição no Japão, através de parceria com a desenvolvedora Nintendo. Os trâmites resultaram na aquisição de licenças apenas para o console Family Computer Disk System (Nintendo Famicom) e futuros portáteis da marca. Em 1988, Bullet-Proof Software e Nintendo lançam *Tetris* para o Famicom, vendendo 2 milhões de cópias no Japão (ACKERMAN, 2016).

Entre os anos 1988 e 1989 a SEGA e a Atari Games fazem suas versões do *puzzle*,



disputando o mercado de jogos arcade no Japão, já a Tengen sublicencia *Tetris* para o console Nintendo Entertainment System (NES), nos Estados Unidos. Diante do complexo contexto de expansão do *game*, a inglesa Mirrorsoft sai da disputa comercial, que segue acirrada entre a Atari Games e a Nintendo – a última adquire formalmente, com a URSS, os direitos de fabricar e comercializar o jogo para consoles e portáteis (SHEFF, 1994; DONOVAN, 2010, ACKERMAN, 2016). A partir desse acordo o jogo foi, de fato, impulsionado no cenário mundial, através do lançamento da edição do cartucho de *Tetris* vendido em conjunto com Game Boy (1989). Segundo Dyson e Saucier (2018), essa versão teve papel fundamental na criação do mercado de jogos casuais e *puzzles*.

Em 1990 – um ano antes da dissolução da União Soviética e da privatização da ELORG –, a estadunidense Microsoft iniciou a comercialização do jogo para o Microsoft Windows. Nesse mesmo período também surgiu um dos mais conhecidos clones de *Tetris*, acoplado no console portátil chinês Brick Game, cuja disseminação, por exemplo, no Brasil ocorreu através de comércios informais, devido ao baixo custo do dispositivo. No final de 1995, a posse de dez anos sobre os direitos de *Tetris* expira e é reivindicada por Pajitnov, que nesse período morava nos Estados Unidos, onde fundou, em 1996, com Henk Rogers, The Tetris Company, Inc. – atualmente, a licenciada oficial da Tetris Holding, que detém a totalidade dos direitos do *puzzle* e dos produtos *Tetris* no mercado (ACKERMAN, 2016, BROWN, 2016). Devido à disseminação global, o jogo já foi traduzido para mais de 50 idiomas, jogado em aproximadamente duzentos países e segue figurando em posições elevadas de listas de jogos mais vendidos, conforme dados divulgados pela companhia<sup>9</sup>. De um simples *game* desenvolvido em um centro acadêmico russo, *Tetris* passou a ser considerado um entretenimento rentável, assim como um *life style*.

### **O projeto *Tetris Effect***

Foi aproximadamente há dez anos, no Havaí, durante uma conversa entre Tetsuya Mizuguchi (fundador da Enhance) e Henk Rogers (presidente da The Tetris Company), que a ideia do que seria *Tetris Effect* (Enhance, 2018) teve origem. Na época, Mizuguchi estava envolvido

<sup>9</sup> Disponível em: <https://tetris.com/by-the-numbers>. Acesso em: 25 set. 2023.

com trabalhos ludomusicais e já havia produzido *Rez* (SEGA, 2001) e *Lumines: Puzzle Fusion* (Enhance, 2004). A par desses projetos, Rogers sugeriu ao designer a criação de uma versão de *Tetris* que unificasse jogabilidade e música. A princípio, o *game* levaria o nome de *Zen Tetris*, pois, além da qualidade musical, deveria estimular no jogador a capacidade de se sentir bem, *zen* e em fluxo.

Retornando ao Japão com um acordo de licenciamento firmado com The Tetris Company, Mizuguchi pôde reimaginar o conceito do clássico *puzzle* de Pajitnov, investindo em uma experiência de jogo esteticamente inusitada e amparada em diferentes formas de expressão sensorial. Mais do que criativo, o *game* precisava ser divertido, emocionalmente agradável e interessante ao tentar materializar o intangível (MIZUGUCHI, 2019b). Esse contexto pré-produtivo não apenas impulsionou a busca de diversas referências musicais como reforçou a possibilidade de aprimorar elementos sensoriais, imagéticos, afetivos e narrativos, a partir da criação de uma experiência sinestésica envolvendo os tetraminós (MIZUGUCHI, 2019a; 2020).

Pensando na dinâmica do novo *puzzle*, o nome *Zen Tetris* não remetia à atmosfera do jogo que estavam desenvolvendo, em que há explosões de partículas ritmadas, profusão de cores e elementos. A solução para o título veio, então, em uma reunião de marketing (MACDONALD, 2019<sup>10</sup>), através da qual ficou evidente que, assim que o jogo chegasse ao mercado, seria associado ao fenômeno cognitivo alucinação hipnagógica “Efeito Tetris”, devido à própria estética *nonsense* e à qualidade imaginativa sensorial. Aproveitando a popularidade do termo, a empresa denominou o *puzzle* de *Tetris Effect*.

Uma vez que o *game* estava em desenvolvimento, principalmente para tecnologia de realidade virtual, o diretor de arte Takashi Ishihara desenhou tanto os tetraminós quanto o espaço de jogo com computação gráfica tridimensional. Além disso, para tornar a experiência sonora realista e cobrir 360 graus do campo de audição do jogador – a partir do uso de fones de ouvido durante o *gameplay* no VR –, ele optou por trabalhar com captação e processamento sonoro binaural, com áudio formado por três dimensões (altura, distância e profundidade do

---

<sup>10</sup> Explicação proferida por Mark MacDonald, um dos produtores do jogo, durante a Game Developers Conference, nos Estados Unidos, em 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2BjgXfGjIA>>. Acesso em: 12 jan. 2024.

som), conferindo sensação de presença a partir de ilusão acústica.

**Figura 3 - Esboço do jogo para VR**



Fonte: Enhance Games<sup>11</sup>

No jogo para dispositivo de realidade virtual, o espaço onde os tetraminós vão caindo está centralizado na altura dos olhos do jogador e no entorno, dependendo da temática de cada um dos 27 estágios do *game*, aparecem diferentes componentes – tais como arraias, tribos, prédios, luzes, mandalas, palavras, galáxias, chuva, flores, balões e formas geométricas. Para cada estágio também há efeitos sonoros e trilhas personalizadas, que variam, por exemplo, de música pop, rap, ambiental, jazz, orquestra à tribal e articulam sons diegéticos e exegéticos. Assim, o *game design* condensa uma série de momentos através do equilíbrio de movimentos, sons, luzes, cores, vibrações e músicas, estimulando os sentidos dos jogadores a incorporar a experiência sinestésica e ludomusical ao longo do *gameplay*. De acordo com o diretor de arte Ishihara (2019, n.p.<sup>12</sup>):

ao fazer isso, fomos capazes de criar uma sensação que permitia aos jogadores se envolverem com a jogabilidade de Tetris enquanto ainda internalizavam inconscientemente os objetos e efeitos ao redor. Eu acho que é seguro dizer que isso foi possível ao entender o ponto exato em que as emoções do jogador estão em um estado de ‘fluxo’.

<sup>11</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/2BjgXfGjIA>>. Acesso em: 25 set. 2023.

<sup>12</sup> No original: “[...] in doing so we were able to create a sensation that allowed players to both engage with the gameplay of tetris while still unconsciously internalizing the surrounding objects and effects. I think it's safe to say that this was made possible by grasping the exact point where the player's emotions are in a kind of a state of ‘flux’”. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGjIA>. Acesso em 25 set. 2023.

Portanto, a própria concepção do mecanismo de estímulo sinestésico é um fator central no design de *Tetris Effect*. Para proporcionar uma experiência sensorial aos jogadores, foram aprimoradas a física do jogo (atmosfera, temperatura das cores, como o som se expande e como pode ser percebido) e a mecânica de metamorfose (sucessão de transformações dos componentes do game, configurando uma sequência de episódios e narrativas).

Primeiro, ao expandir nossa funcionalidade de física, conseguimos dar ao movimento das partículas e objetos um ritmo que atribuiu uma sensação de força e adicionava o elemento de realidade à nossa caixa de ferramentas de expressões. [...] expandindo a funcionalidade de metamorfosear, fomos capazes de criar uma sensação de progressão que surge quando uma partícula se transforma em um peixe e depois se transforma em uma arraia ou uma baleia. Isso permitiu que as emoções se transformassem em histórias e quando essas emoções agradáveis começam a se acumular e a se agrupar, elas se transformam no que esperamos que seja uma experiência bastante comovente (ISHIHARA, 2019, n.p.<sup>13</sup>).

Outros elementos relevantes à progressão do jogo correspondem ao design de níveis e de velocidades. Diferente do original, em que a velocidade das peças cadentes aumenta ao passo que o jogador avança nos níveis do jogo, em *Tetris Effect: Connected* a evolução da velocidade da queda dos blocos não é diretamente proporcional à progressão dos níveis. O *level design* foi planejado para ter um equilíbrio entre a jogabilidade e os componentes visuais, visando sequências de acelerações e desacelerações dentro de uma mesma fase. Segundo Ishihara (2019), quando há uma desaceleração a ideia é fazer com que o jogador esteja atento aos elementos presentes no entorno do espaço de jogo e, conseqüentemente, quando há uma aceleração na queda dos tetraminós, a intenção é a de que se concentre no jogo em si. Independentemente da versão de *Tetris Effect*, todas apresentam como modo principal o *Journey Mode*, no qual os estágios do *puzzle* estão segmentados em sete áreas, com gradações de velocidade e nível. O percurso composto por 27 estágios, que devem ser desbloqueados um a um, permite que o

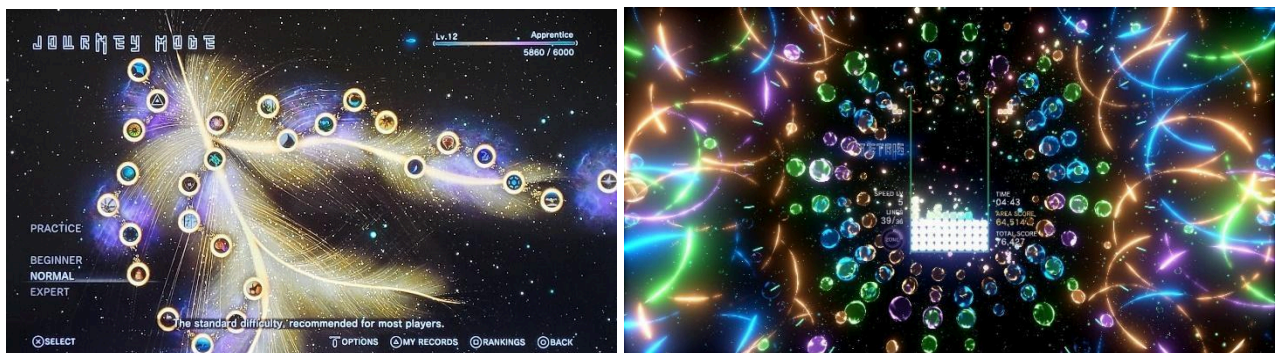
---

<sup>13</sup> No original: “First, by expanding our physics functionality we were able to give both particle and object movement a tempo that attributed a sense of strength and that added the element of reality to our toolbox of expressions. [...] by expanding morphing functionality we were then able to create a sense of progression that emerges when a particle turns into a fish and then transforms into a manta ray or a whale. This allowed for emotions to be turned into stories and when these pleasant emotions start to pile up and bundle together it transforms into what we hope is a very moving experience”. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGijIA>. Acesso em: 25 set. 2023.

jogador faça pausas e descansos entre uma área e outra, além de avançar ou retroceder pelos estágios liberados. Existem também os *Effect Modes*, compostos por treze modos de jogo, categorizados em quatro grupos: clássico, foco, relaxar e aventureiro.

Apesar de a Enhance ter reimaginado o *puzzle* russo, a mecânica central de *Tetris Effect: Connected* ainda é bastante semelhante à original, conservando ações básicas como mover, girar, manter e trocar tetraminós. Porém, a mecânica de movimento relativa ao desaparecer dos blocos a cada linha completa foi alterada. Dessa maneira, as linhas completas em vez de sumirem vão se acumulando na parte inferior do espaço de jogo, a ponto de os jogadores conseguirem eliminar – para além de quatro linhas seguidas (jogada chamada *Tetris*) – entre oito e dezesseis fileiras ao mesmo tempo.

Figura 4 – *Journey Mode* e acumulação de linhas



Fonte: *Press Kit* (Enhance Games)

Esse mecanismo ativado pelo jogador durante a partida é denominado *zone* e está relacionado ao estado de fluidez da experiência do jogador com o *game*. Partindo de uma abordagem particular sobre os modelos de zona e fluxo, Mizuguchi e Ishihara conceberam a zona como uma mecânica que atua no desempenho e na concentração do jogador, alinhado ao estado de fluxo (atenção plena) – ou seja, um “estado emocional de engajamento resultante de um conjunto de relações entre habilidade e desafio” (LARSSSEN, WALTHER, 2019, p. 3, tradução nossa<sup>14</sup>), que tem a potencialidade de levar o jogador a sentir o jogo. Essa condição vai depender de uma série de estímulos, mas concentra-se enfaticamente na ação e na imaginação do jogador,

<sup>14</sup> No original: “emotional state of engagement as a result of a set of relations between skill and challenge”.

que ao assimilar os conteúdos háptico-audiovisuais do *game*, passa a incorporá-los. Também podemos afirmar que esse modo de sentir remete a uma forma de transcendência no e com o jogo.

[o mecanismo *zone*] transporta você para um mundo diferente, por assim dizer. Agora o ritmo diminui. As regras também mudam. Você pode empilhar blocos da altura que quiser. E uma vez que termina, todos os blocos desaparecem. A utilização deste sistema de zonas nos permitiu tornar o ritmo mais dinâmico. A reação em cadeia do jogo se torna dinâmica e divertida. Agora, com a zona e o fluxo atendidos, achávamos que tínhamos alcançado nossos quatro objetivos (MIZUGUCHI, 2020, grifos nossos, n.p.<sup>15</sup>).

Os quatro objetivos que a experiência com o *puzzle* visa proporcionar são: a) o engajamento emocional, b) a possibilidade de relaxar e desestressar, c) a qualidade de euforia ou de felicidade e d) os estados de fluxo e zona (MIZUGUCHI, 2020). Assim, a variação pendular entre relaxamento e concentração, passividade e atividade, ação e resposta do jogador em relação à dinâmica audiovisual do jogo, coloca esse mesmo jogador em estado de fluidez, induzido e amparado, principalmente, pelo ritmo da trilha sonora do *puzzle*. A música nesse estágio é tanto a estrutura quanto a base do fluxo intrínseco à mecânica zona (MIZUGUCHI, 2020), impactando no equilíbrio da dinâmica do *gameplay* e na estética do jogo.

### Aspectos formais do estágio *The Deep*

Em nossa Análise Formal do *Gameplay* (LANKOSKI; BJÖRK, 2015; WILLUMSEN, 2018), a fase *The Deep* foi jogada quatro vezes no *Oculus Quest 1*, usando um Headset JBL Quantum 100, centralizando nos ouvidos a escuta dos sons e das músicas. A média de duração das partidas registradas no Oculus foi de 6 a 8 minutos. Com base nos testes, identificamos os estados de jogo (momentos específicos do jogo), componentes (elementos que definem o espaço e o jogo), mecânicas (ações do sistema, dos elementos, da jogadora), objetivos/metaspas e recompensas (referentes às mecânicas ou a determinado momento final ou de parte do jogo, com atribuição

---

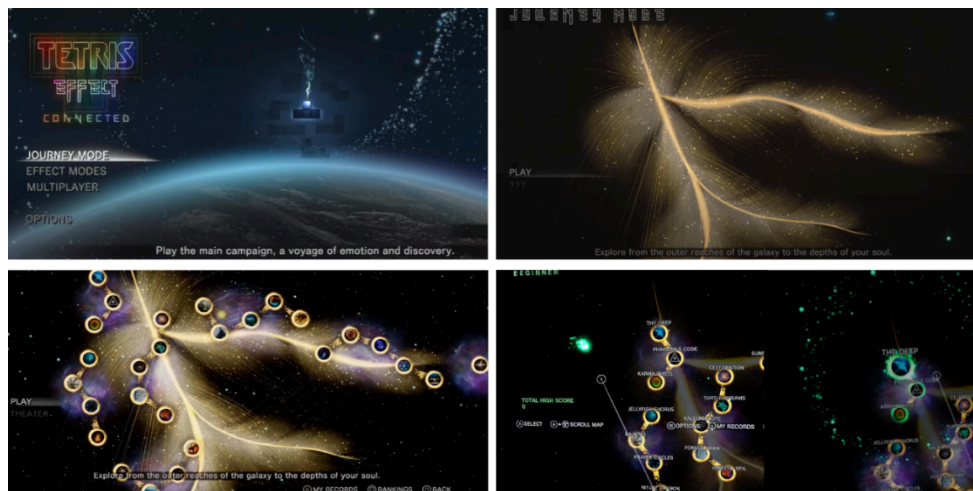
<sup>15</sup> No original: "It transports you to different world, as it were. Now the pace slows down. The rules change as well. You can stack up blocks as tall as you like. And once that ends the blocks all disappear. Using this zone system allowed us to make the pace more dynamic. [...] The game's chain reaction turns dynamic and fun. [...] Now, with the zone and flow cared for we thought we had achieved our four goals". Disponível em: <https://youtu.be/2n7gdbwRILE>. Acesso em: 25 set. 2023.



de conquistas) (LANKOSKI E BJÖRK, 2015).

Ao optarmos por jogar no *Journey Mode*, o percurso de acesso aos estágios de Tetris Effect: Connected se inicia com um convite: “jogue a campanha principal, uma viagem de emoção e descoberta”. Selecionada a modalidade, ainda na tela inicial, somos apresentados à imagem de uma galáxia ramificada e brilhante, ao passo que o cursor do controle é materializado em uma partícula luminosa representando o avatar do jogador no mundo do jogo. Nessa etapa, uma mensagem aparece no visor do *Oculus* indicando que através dessa experiência o jogador vai “explorar desde os confins da galáxia até as profundezas de sua alma”. Para começar o jogo, é preciso guiar a partícula luminosa até o ícone da única fase disponível na configuração padrão, a fase leva o título de *The Deep*.

**Figura 5 - Journey Mode até The Deep**



Fonte: Elaborado pelo autor

*The Deep* corresponde ao primeiro estágio desbloqueado dos três iniciais, que completam a área I do jogo, independentemente do nível de dificuldade escolhido. Aqui, optamos por realizar testes no modo iniciante. As diferenças básicas desses modos são os números de linhas de *Tetris* a serem eliminadas (30 no iniciante, 36 no normal e 48 no especialista) e as variações dos níveis de velocidade com que caem os tetraminós em cada uma das três seções (no iniciante se mantém estável no nível 1; no normal, há aumento de 1 para 2 e 3; no especialista, o nível de velocidade varia entre 6, 7 e 8). A temática da fase é a profundidade, conduzindo o jogador



---

para o fundo do oceano, em meio à atmosfera tranquila, permeada por elementos aquáticos de tons azuis, brancos e verdes que se mesclam com a escuridão embaixo da água.

Nesse contexto, notamos que o silêncio subaquático do início da fase é rompido pelo tema musical intitulado *Connected (Yours Forever)*, composição de Hydelic, Noboru Mutoh e Kate Brady, produzida por Tetsuya Mizuguchi. A música está presente no jogo em duas versões: *in-game mix*<sup>16</sup> e canção completa<sup>17</sup>. A primeira corresponde à mixagem específica de *The Deep*, sincronizada com os efeitos sonoros da fase e com as mecânicas, dando pouca ênfase às estrofes e mais ao refrão, a duração padrão é de 5 minutos e 26 segundos, sua evolução é diretamente proporcional às ações do jogador ao longo da fase. Já a segunda versão está presente no final do modo *Journey*, após o jogador completar todas as áreas – ela é reproduzida durante a passagem dos créditos. Nesse caso, são removidos os efeitos sonoros relativos ao *gameplay* e a canção é tocada integralmente, com ênfase na letra e na melodia, ao longo de 4 minutos e 20 segundos. Acreditamos que pelo fato de *Connected (Yours Forever)* ser a música de abertura e de encerramento, ela se apresenta como um elemento que conforma a narrativa sonora de *Tetris*, de modo cíclico e simbólico – unindo o começo e o fim. Se a letra<sup>18</sup> apresenta um contexto temático de esperança, afeto, união, alteridade e resiliência, a melodia expressa positividade e calma – num ritmo constante, com andamento não muito rápido (*Andante Moderato*), em torno de 96 batidas por minuto (BPM) e compasso quaternário simples (4/4), o que enfatiza a sensação relaxante e fluida proporcionada pela experiência com a música do jogo.

Quanto ao espaço de jogo, ele passa por cinco mudanças ao longo da fase: a) a primeira é a definição do espaço interativo em si – limitado pela área jogável, um retângulo vertical com dimensão de 20 linhas por 10 colunas. Há nesse momento partículas luminosas, tais como bolhas de oxigênio, que aparecem quando um tetraminó entra na área de jogo, além do rompimento do silêncio do fundo do mar, a partir de vocalizações e sons instrumentais latentes, acompanhando o ritmo lento da queda das peças; b) a segunda alteração corresponde ao momento em que há animais marítimos percorrendo o mundo de jogo (eliminando 3 linhas surgem os peixes; 10

---

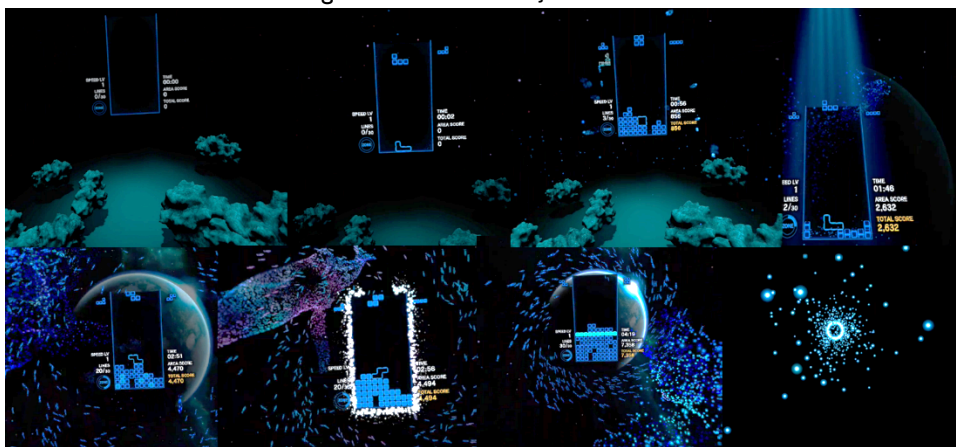
<sup>16</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=6bQfccph-eE>. Acesso em: 25 set. 2023.

<sup>17</sup> Disponível em: <https://youtu.be/8HuDnXloq2s>. Acesso em: 25 set. 2023.

<sup>18</sup> Disponível em: <https://genius.com/Hydelic-connected-yours-forever-lyrics>. Acesso em: 25 set. 2023.

linhas, as arraias, e 20 linhas, a baleia); também temos um feixe de luz atravessando a escuridão do oceano e o começo da movimentação do cenário (por imposição do sistema), indicando que se está emergindo e alcançando a superfície da água. Além disso, escutamos a confluência das vocalizações com o ritmo do tema musical da fase um pouco mais acelerado que o inicial; c) a terceira variação no espaço de jogo justapõe elementos subaquáticos e do universo. Notamos um planeta com um halo e contornando-o estão um cardume pulsante e uma baleia formada por peixes. A música é marcada pelo refrão, os controles vibram conforme as variações do ritmo da trilha sonora e das ações da jogadora no jogo; d) a quarta alteração ocorre com o acionamento da mecânica zona (com duração de 20 segundos), desacelerando o estágio inteiro e alterando a paleta de cores (*zone brilliance*) da fase. Aos efeitos sonoros e à trilha é adicionado um filtro *low-pass*, o que proporciona a sensação de abafamento sonoro – tal como se o jogador estivesse experienciando a escuta embaixo d’água. Quando a zona se encerra, o mundo e área de jogo voltam ao normal; e) a quinta e última mudança diz respeito ao momento de finalização do estágio. Cumprindo a meta de eliminar 30 linhas, os tetraminós transformam-se em partículas luminosas coloridas e arredondadas, rompendo a área jogável em direção ao campo de visão do jogador e, então, ocorre a transição imediata, imposta pelo sistema, para a fase seguinte.

Figura 6 - Transformações da fase



Fonte: Elaborado pelo autor

A partir dessas cinco mudanças descritas e que caracterizam os momentos do mundo de jogo da fase *The Deep*, alguns componentes ficam perceptíveis.

**Quadro I - Componentes do espaço do mundo de jogo e da área jogável**

Tipo de componente	Componentes do mundo de jogo	Componentes da área de jogo	Do sistema
<b>Heads-Up Display (HUD)</b>	-	Tempo, pontuação na área, nível de velocidade, zona, ações de segurar e trocar peças, combos, números (das linhas, do cronômetro e do nível de velocidade) e textos (relativos aos componentes, em inglês: <i>Time, Area Score, Speed Level, Hold/Next, Zone, Combos</i> ).	Cronometragem ( <i>time</i> ), contagem de pontos ( <i>area score</i> ), mudanças de <i>speed level</i> (padrão e na Zona), aparecimento de textos (número de linhas completas e nome dos movimentos com as peças), escolha da próxima peça.
<b>Visuais não interativos</b>	Fundo do oceano, corais, cardume, partículas luminosas, feixe de luz, arraia, planeta Terra, universo, pedras, baleia, eclipse, halo, cores (azul, branco, preto, lilás, verde).	Retângulo da área de jogo, partículas luminosas e os textos do <i>HUD</i> , as alterações luminosas nos tetraminós e na área de jogo; <i>area score</i> .	Tetraminós relativos à transição final entre as fases (eles ultrapassam a área de jogo, a partir de imposição do sistema, transformam-se em partículas luminosas e fazem um movimento de <i>zoom in</i> e depois desvanecem no campo de visão), cronômetro e esvaziamento do contador da zona (20 segundos).
<b>Visuais interativos</b>	-	Tetraminós em geral (respectivas movimentações, trocar ou segurar) e acionamento da mecânica zona.	Distribuição aleatória dos tetraminós no ambiente de jogo, textos das linhas completas na zona (a cada jogada), atualização de <i>lines</i> (automática, porém dependente da quantidade de linhas eliminadas no jogo), alteração da paleta de cores do jogo como um todo (com o acionamento da zona, ocorre o efeito <i>zone brilliance</i> ).
<b>Sonoros</b>	-	Tetraminós (efeitos sonoros associados à mecânica de movimento).	Efeitos especiais sonoros (sons de água movendo, bufar da baleia) e vocalizações, trilha musical ( <i>Connected (Yours Forever)</i> e <i>in-Game MIX</i> ).

			Na zona: filtro <i>low-pass</i> deixando o aspecto de som “abafado”.
<b>Hápticos</b>	-	Tetraminós (quando associados à mecânica de movimento).	Vibração (ritmada em relação à música e efeitos sonoros) e <i>feedback</i> (vibratório nos controles).

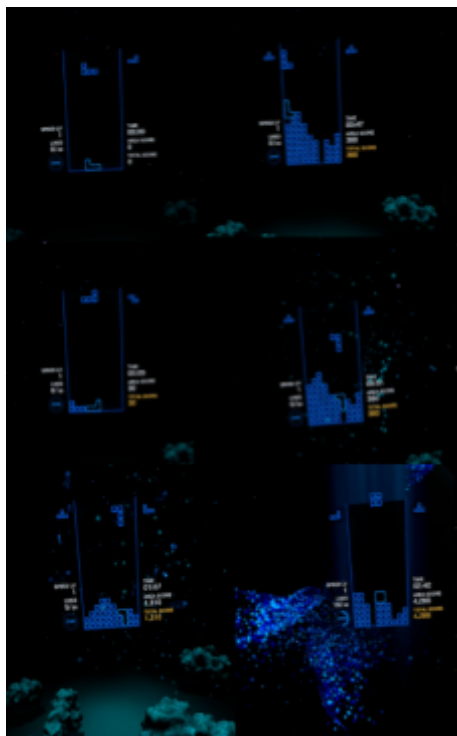
Fonte: Elaborada pelo autor

O aparecimento dos componentes com os quais não podemos interagir está condicionado à variação das três seções de *The Deep* e são diretamente proporcionais aos níveis de velocidade com que os tetraminós se movimentam. No *level 1* de dificuldade, o mundo de jogo é composto pelo fundo do oceano e preenchido com pedras e corais. Cada peça que surge na área jogável desencadeia uma sequência de partículas luminosas, que se espalham por todo o ambiente. Ao eliminar 12 linhas ainda neste *level*, aparecem os cardumes formados pelas mesmas partículas coloridas anteriores. No *level 2*, os peixes se metamorfoseiam em arraiais brilhantes azuis, enquanto no horizonte surge um feixe de luz solar e a circunferência de um planeta – a profundidade do oceano e a transcendência ao universo se misturam. O *level 3* é atingido quando 24 linhas de tetraminós são eliminadas da área. Nesse momento, o mundo de jogo fica repleto de baleiras coloridas, brilhantes e moventes, cardumes pulsantes, um halo em volta de um planeta e um eclipse solar – todos esses elementos se integram ao ritmo da trilha sonora desta fase. Vale destacar que o principal componente de *Tetris Effect* é, obviamente, o tetraminó, em suas sete formas oficiais.

### Relação entre componentes e ações

Ao falarmos de ações, estamos atentos, principalmente, às mecânicas existentes no estágio analisado, uma vez que seus encadeamentos impõem uma forma significativa de agir no jogo. As mecânicas principais são as mesmas em todos os estágios de *Tetris Effect: Connected*. Logo, na fase analisada correspondem às mecânicas centrais as ações de mover/controlar e de rotacionar/girar os tetraminós. Quanto às submecânicas – ou mecânicas secundárias –, identificamos as ações de empilhar e encaixar/posicionar as peças.

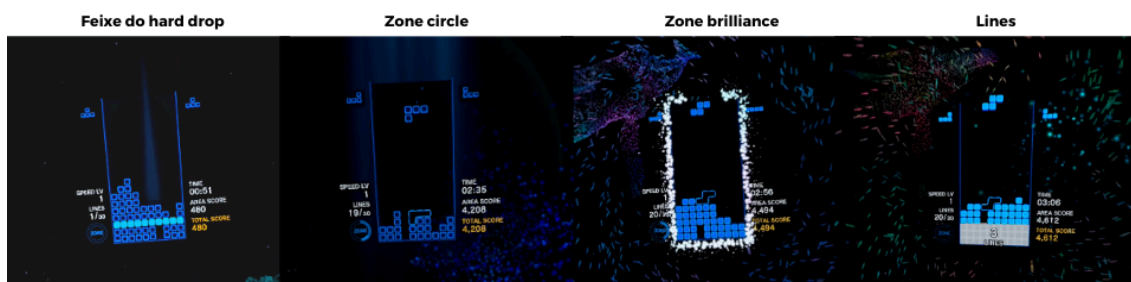
**Figura 7 – Mecânicas centrais e submecânicas**



Fonte: Elaborada pelo autor

Além delas, há a mecânica de modificação de velocidade, acelerando a descida da peça na área de jogo através de *hard drop* (queda brusca), assim como a mecânica *zone*, que altera a gravidade e o mundo do jogo em geral – queda das peças, tempo da música, ilusão acústica e variação de cores. Essas mecânicas expressam seu encadeamento próprio e impõe uma forma significativa de agir no e com o jogo.

**Figura 8 – Mecânicas de modificação**

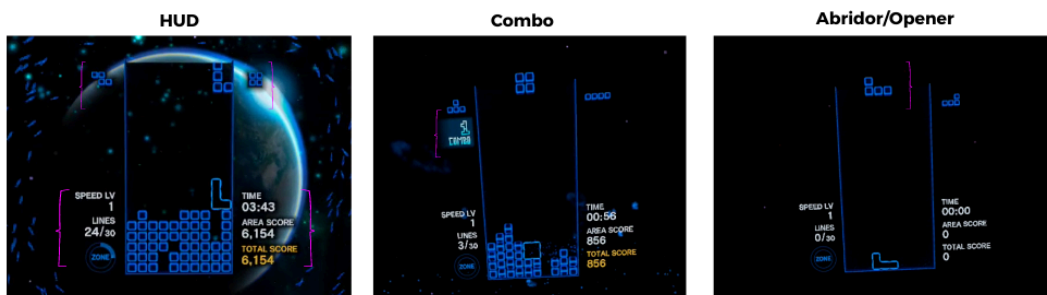


Fonte: Elaborada pelo autor

## Relação entre sistema e ações

As ações do sistema estão diretamente relacionadas aos elementos do *HUD*, à movimentação dos componentes visuais não interativos do estágio, ao encerramento do modo *zone*, ao *feedback* háptico em sincronia com os aspectos sonoros e musicais, assim como ao movimento dos tetraminós.

Figura 9 – HUD e área jogável



Fonte: Elaborada pelo autor

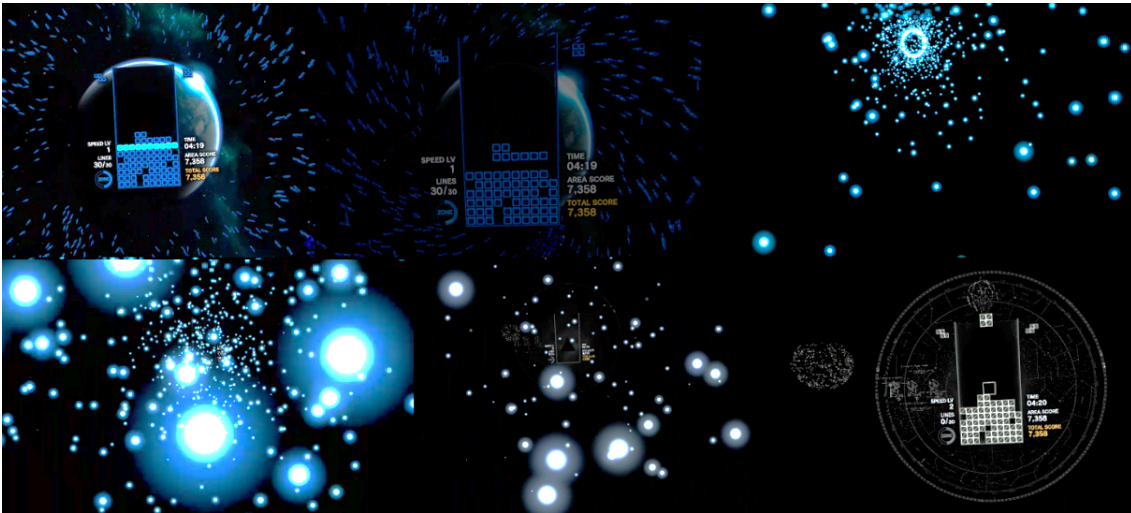
No exemplo dos componentes do *HUD*, o sistema opera sobre o tempo, a pontuação da área, as linhas, o nível de velocidade, o contador de combos e a escolha aleatória da próxima peça a entrar na área de jogo. Há como alterar nas configurações do *HUD* o tipo de peça abridora, mantendo como padrão ao longo de todo o jogo o formato desejado. Optamos por não interferir nessa seleção durante as sessões, deixando a sorte do sistema se impor.

Associado à mecânica *zone* (inscrita no *HUD*) e à ação de eliminar linhas, há o aparecimento (automático) de textos na área de jogo, descrevendo a quantia e a categoria da pontuação obtida nessa modalidade. Essas informações prescritas no código do sistema de *Tetris* se materializam para o jogador também pela fragmentação dos tetraminós em cubos, transformando-se em partículas, rompendo o retângulo, e movendo-se em direção ao campo de visão da jogadora quando esse processo entre mecânicas, códigos e ações se encerram.

Ainda nesse contexto, ao concluir o objetivo final do estágio, uma ação que o sistema realiza é a passagem automática da fase *The Deep* para aquela que lhe sucede na área I, *Pharaoh's Code* – isso ocorre quando diversas partículas surgem em direção ao campo de visão do jogador, desaparecendo rapidamente para, na sequência, em *zoom in*, o contexto audiovisual do estágio se materializar. O processo inclui também a transferência integral da configuração final das peças da

área de origem para a nova fase, ou seja, se ao cumprir com o objetivo ainda restarem algumas linhas e colunas na área de jogo, elas serão transferidas igualmente (em quantia e posição) para a seção seguinte.

**Figura 10 – Transição final**





Fonte: Elaborada pelo autor








### Relação entre componentes e ações

As ações da jogadora/analista correspondem àquelas executadas sobre os *touch controllers*, tendo efeitos no mundo do jogo e na interface. Há ainda correspondência de vibrações dos controles com os botões e gatilhos acionados. A cadência e a constância das vibrações alternam conforme o andamento da música, o *speed level* e a presença dos efeitos sonoros.

**Quadro 2 - Ações com o controle do Oculus Quest**

Ação do jogador	No controle	Componente	Interface do jogo
Empurrar <i>thumbstick</i> para a esquerda		Mover peça para esquerda	
Empurrar <i>thumbstick</i> para a direita		Mover peça para direita	



Pressionar botão A		Rotacionar peça no sentido horário	
Empurrar <i>thumbstick</i> direito para cima		Soltar bruscamente a peça	
Empurrar <i>thumbstick</i> direito para baixo		Soltar suavemente a peça	
Pressionar gatilho esquerdo		Ativar Zona	
Pressionar botão B ou empurrar <i>thumbstick</i> esquerdo para cima			<i>Zoom in</i>
Pressionar botão Y ou empurrar <i>thumbstick</i> esquerdo para baixo			<i>Zoom out</i>
Pressionar gatilho direito		<i>Hold/segurar</i> peça	

Fonte: Elaborado pelo autor

Sobre o objetivo principal da fase analisada e que precisa ser cumprido para concluí-la, ele consiste em somar 30 linhas eliminadas, relativas ao nível de dificuldade iniciante previamente escolhido. Apenas as linhas que forem completadas fora da zona pontuam para a conclusão desse objetivo. Quanto às metas gerais, elas correspondem a) ao acionamento do modo zona, cuja pontuação passa a ser computada com pelo menos oito linhas eliminadas, além da liberação de um multiplicador de pontos, que recompensa o jogador com o aumento da pontuação adquirida durante a sessão em até 3 vezes e b) a tentativa de evitar que os tetraminós fiquem empilhados no topo da área de jogo, pelo maior tempo possível, impedindo o *game over*.

Um último aspecto a ser salientado diz respeito ao movimento de câmera. No caso da

---

versão do jogo para os óculos de VR, os movimentos habilitados aos dois *touch controllers* permitem mover a câmera apenas para cima e para baixo, já que para mover a câmera para os lados direito e esquerdo é preciso que o jogador movimente a própria cabeça, nas respectivas direções, enquanto usa o *head-mounted display*. Embora o *Oculus* operacionalize os seis graus de liberdade (6DoF – três movimentos translacionais e três rotacionais ao longo dos eixos X, Y, Z e em torno deles), no jogo a movimentação definida como padrão para os controles e para a tela do dispositivo não chega a dar acesso às camadas ou às bordas do espaço de jogo, pois o ambiente tridimensional está integrado, a partir de tecnologia de imagem em 360 graus.

De modo geral, ao realizarmos a Análise Formal do *Gameplay*, notamos como o sistema do jogo operacionaliza ações no estágio *The Deep*, sendo possível definir e qualificar os principais componentes e a relação deles com os objetivos, mecânicas e recompensas (no caso, pontuação, bônus, combos e ranqueamento). Embora a denominação do procedimento metodológico contenha o termo *gameplay*, fica claro que o foco não está diretamente na experiência do jogo sendo jogado. Contudo, a agência do jogador e suas escolhas nessa etapa – por exemplo, onde posicionar uma peça, quando acionar a mecânica *zone*, quando trocar ou manter uma peça – vão determinar a dinâmica evolutiva do *game*, podendo resultar em diferentes configurações dos elementos da área interativa (dentro do que já está codificado), a cada vez que jogarmos a fase aqui analisada. Isso ocorre porque mesmo que tentemos reproduzir igualmente os movimentos e as posições com os tetraminós, em *Tetris Effect: Connected* sempre haverá a aleatoriedade do sistema se impondo ao distribuir as peças.

### **Aproximação formal e sensível**

Realizada a sistematização formal e observando a articulação entre mecânica, dinâmica e estética, como uma forma de perceber o *game design* do jogo, temos acesso ao potencial estético-afetivo e, de certa maneira, simbólico, da fase *The Deep*. Baseado em nossa experiência de jogo, podemos dizer que há um encadeamento imagético-simbólico no jogo. O principal estímulo para que esse processo se concretize é a música em consonância com os efeitos especiais sonoros, visuais e hápticos, que mobilizam a imaginação e os componentes do *game*.

---

Isso ocorre porque durante o *gameplay* de *The Deep* há uma negociação e um equilíbrio entre o *logos* estratégico, formal – ênfase na organização das peças do *puzzle* – com o *pathos* sensível – ênfase sinestésica, sensorial e imaginativa.

De certa maneira, podemos dizer que a experiência ludomusical, relativa ao uso do dispositivo de realidade virtual, instigou a sensação de presença e despertou no jogador, particularmente, sentimento de entusiasmo, tensão, expectativa, calma e relaxamento. Entendemos que isso foi possível pelo fato de que o *Oculus Quest*, vestido e incorporado pelo jogador, permitiu uma relação com o mundo do jogo bastante próxima ao que ocorreria se estivéssemos dentro de uma lanterna mágica (SILVA, 2006<sup>19</sup>) ou de um caleidoscópio, porém não como alguém que somente observa e se deixa impactar pelo que vê, mas como alguém que de fato age sobre essa realidade. Há, contudo, uma harmonia entre as partes e o todo, que passa a ser um catalisador da imaginação daquele que joga nesse sistema composto por jogador, artefatos, corpo, imagens, sons, músicas e vibrações.

Há nesse mesmo sistema – dotado ainda de ações, ritmos, tonalidades e emoções –, elementos simbólicos que nos servem de indicadores da infraestrutura (lógica) do imaginário operante na fase analisada. *The Deep* possui uma narrativa própria – que no andamento do jogo mostra-se como parte integrante de uma cosmologia maior e relativa à atmosfera afetiva do modo *Journey*, a qual sustenta o universo ficcional de *Tetris Effect: Connected* (isto é: a relação entre a parte e o todo).

Pensando na fase de forma isolada e associada aos estudos do imaginário (DURAND, 2012), as imagens simbólicas (por exemplo, expressas pelos animais subaquáticos em confluência com planeta, eclipse e galáxia, que se metamorfoseiam em partículas animadas e coloridas) estão associadas à figura de estilo (ou de retórica) da hipotipose – centrada na vivacidade do mundo de

---

<sup>19</sup> Um aparelho do século XVII de imagem projetada, envolvendo reflexão luminosa e técnicas ópticas, cujo resultado era um espetáculo luminoso com potencial narrativo. A lanterna projetava imagens nítidas em um ambiente ou tela. "As imagens, além da já conhecida animação, podiam aumentar de tamanho rapidamente, causando a impressão de que se moviam em direção à plateia e toda a exibição era acompanhada de uma encenação que vinha por reforçar as sensações dos espectadores" (SILVA, 2006, p.246). Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4780/1/MARIA%20CRISTINA%20MIRANDA%20DA%20SILVA.pdf>. Acesso em 25 set de 2023.

---

jogo, trazendo o jogador para dentro do universo imaginário da fase, a ponto de que ele sinta que está, de fato, presenciando o que ocorre em tal dimensão – que no caso, está mesmo, pois conta com o auxílio da tecnologia de realidade virtual, além de sua própria agência no *game*.

A figura retórica da hipotipose evidencia a infraestrutura de um sistema “dramático” (DURAND, 2012) no jogo, de representação diacrônica que une elementos contrários pelo fator do tempo. Como podemos observar, isso diz respeito à ligação de opostos (no caso dos elementos principais: aquáticos e do espaço), ao progresso (pela própria dinâmica de *Tetris*, que sempre avança, não permitindo voltar atrás, apontando para frente, para o “futuro”) e à rítmica musical (definindo a cadência e a atmosfera da estética sonora, visual e sensorial do *game*).

### Considerações finais

No contexto desse artigo, compreendemos que a experiência analisada de *The Deep*, na versão de *Tetris Effect: Connected* em tecnologia *VR*, conformou um universo próprio perceptivo e expressivo, por meio do qual aquilo que é visto (e sentido) e aquele que vê (e sente) se encontram pelas imagens e pelas formas de expressões de um mundo ficcional com o qual há interação sensorial e imaginativa.

Relatamos que a variação dos estados de jogo estimulou, ao longo da experiência, a expectativa do que estaria por vir no desenvolvimento da fase, quanto aos componentes do *game*, a cada variação do *speed level*. Já pela rítmica do jogo há a sensação de que o nosso corpo está ressoando com e através de *Tetris*. Dessa maneira, o corpo próprio do jogador unifica o agir e o existir com e no jogo – relembrando a mensagem presente na tela inicial do modo *Journey*: “explorar desde os confins da galáxia até as profundezas de sua alma”.

Assim, também situa o jogador enquanto ser de expressão e de percepção no mundo ficcional do *game*, formando um corpo intimamente ligado à experiência do *gameplay* – que reúne o simbólico e o formal, o interior e o exterior nesse sistema – composto por *hardware*, jogador, *software*, imaginação e processo sinestésico –, inerente, principalmente, à dinâmica com o *Oculus Quest (Meta Quest)*. Logo, o corpo oriundo da experiência com o jogo se apresenta enquanto unidade complexa, um espaço de percepção, comunicação, expressão e experiência.

Ultrapassando as questões formais observadas (mecânicas, componentes, *speed level* etc) e buscando uma aproximação entre estudos de jogos e estudos do imaginário, arriscamos dizer que as figuras de estilo presentes em *The Deep* vão explicar as lógicas de organização das imagens simbólicas, de modo semântico e, em consonância com a cosmologia do mundo ficcional do jogo que analisamos, vão instigar a força poética da imaginação dos jogadores para compreendê-lo de modo sensível. Nesse cruzamento entre a forma e o conteúdo, estamos, portanto, como referido no início do artigo, no âmbito da *mimese inventio*.

Logo, acreditamos que o esquema originário da relação do jogador com o mundo do jogo e o dispositivo de realidade virtual se dispõe sensivelmente à compreensão de uma retórica da imaginação entendida como fantástica, inerente ao mundo ficcional ludomusical de *Tetris Effect: Connected*, dependente da organização lógica, infraestrutural (formal) desse mesmo universo e com finalidade sinestésica, proporcionando a aquele que joga a possibilidade de ouvir, ver e sentir com e a partir do jogo.

## **Bibliografia**

ACKERMAN, Dan. **The Tetris Effect: The Game That Hypnotized the World**. New York: Public Affairs, 2016.

ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2017.

BACHELARD, Gaston. **La Poétique de La Reverie**. Paris: PUF, 1984.

BROWN, Box. **Tetris: The Games People Play**. New York: First Second, 2016.

CHEN, Fanfan. **Fantasticism. Poetics of Fantastic Literature: The Imaginary and Rhetoric**. Frankfurt am Main: Peter Lang, 2007.

DONOVAN, Tristan. **Replay: The History of Video Games**. East Sussex: Yellow Ant Media, 2010.

DURAND, Gilbert. **As Estruturas Antropológicas do Imaginário**. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2012

DYSON, Jon-Paul; SAUCIER, Jeremy. **World Video Game Hall of Fame: A History of Video**

---

**Games in 64 Objects.** New York: Dey Street Books, 2018.

FRAGOSO, Suely. Imersão em Games Narrativos. **Revista Galáxia** (São Paulo, Online), N. 28, pp. 58-69, dez. 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/gal/a/QLftrrhW5ykkVrgR39BSktP/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 25 set. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: Um Estudo Sobre o Elemento Lúdico da Cultura.** Lisboa: Edições 70, 2003.

ISHIHARA, Takashi. **Game Developers Conference (GDC): Making “Tetris Effect”-ive.** YouTube, 2019. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGijIA>. Acesso em: 25 set. 2023.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK Staffan . Formal Analysis of Gameplay. In: LANKOSKI; BJÖRK (eds.). **Game Research Methods: An Overview.** ETC Press, 2015.

LARSEN, Lasse Juel; WALTHER, Bo Kampmann. The ontology of Gameplay: Toward a New Theory. **Games and Culture.** V. 15, N.6, 2019. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412019825929>>. Acesso em: 25 set. 2023.

MIZUGUCHI, Tetsuya. Mizuguchi: Professor de Estética del Medio. In: NAVARRO, Luis García. **Sensei 2: Diálogos Con Maestros del Videojuego Japonés.** Sevilla: Heroes de Papel, 2019b.

MIZUGUCHI, Tetsuya. **Facebook Connect: Come to Your Senses, Synesthesia in VR.** YouTube, 2020. Disponível em: <https://youtu.be/2n7gdbwRILE>. Acesso em 18 jul. 2022.

MIZUGUCHI, Tetsuya. **Game Developers Conference (GDC): Making “Tetris Effect”-ive.** YouTube, 2019a. Disponível em: <https://youtu.be/2BjgXfGijIA>. Acesso em: 18 jul. 2022.

PAVEL, Thomas. **Univers de la Fiction.** Paris: Editions du Seuil, 2017.

RICOEUR, Paul. **The Symbolism of Evil.** Boston: Beacon Press, 1967.

SHEFF, David. **Game Over: How Nintendo Conquered The World.** New York: Random House, 1994.

SUZUKI, Akira. A História do Game Boy. In: Martinez, Humberto (Org.). **Dossiê Game Boy: A História Completa do Portátil que Mudou o Mercado.** São Paulo: Editora Europa, 2018..

TODOROV, Tzvetan. **Introduction à la Littérature Fantastique.** Paris: Editions du Seuil, 1970.

TORI, Roberto; KIRNER, Claudio; SISCOUTO, Robson (Eds.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada.** Porto Alegre: Editora SBC - Sociedade Brasileira de

---

Computação, 2006.

WILLUMSEN, Ea C. **The Form of Game Formalism**. Media And Communication. N. 2, V.6, pp. 137-144, 2018.

WOLF, Mark J. P. **Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming**. California: Greenwood, 2012.

WUNENBURGUER, Jean-Jacques. **As Formas de Expressão do Imaginário e As Estruturas Paradoxais da Linguagem Simbólica das Imagens**. Educere et Educere: Revista de Educação. Trad. Ana Taís Martins, V. 8, N. 6, jul/dez, pp. 311-319, 2013.

### **Referências Audiovisuais**

**LUMINES: Puzzle Fusion**. Tóquio: Enhance Games, 2004, jogo eletrônico.

**REZ**. Tóquio: SEGA, 2001, jogo eletrônico.

**TETRIS**. URSS: Alexey Pajitnov, 1984, jogo eletrônico.

**TETRIS Effect**. Tóquio: Enhance Games, 2018, jogo eletrônico.

**TETRIS Effect: Connected**. Tóquio: Enhance Games, 2020, jogo eletrônico