

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE BIBLIOTECONOMIA E COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO  
NÍVEL DOUTORADO**

**CAMILA FREITAS**

**IMAGINALIS LUDENS:  
Estudo Sobre O Elemento Lúdico do Imaginário  
Com Demonstração A Partir de *Tetris Effect: Connected***

**Porto Alegre  
2023**

CAMILA FREITAS

**IMAGINALIS LUDENS:**

**Estudo Sobre O Elemento Lúdico do Imaginário  
Com Demonstração A Partir de *Tetris Effect: Connected***

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Taís Martins

Porto Alegre

2023

# FICHA CATALOGRÁFICA

## CIP - Catalogação na Publicação

Siqueira, Camila Freitas  
IMAGINALIS LUDENS: Estudo Sobre o Elemento Lúdico  
do Imaginário Com Demonstração A Partir de Tetris  
Effect: Connected / Camila Freitas Siqueira. -- 2023.  
215 f.  
Orientador: Ana Taís Martins.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio  
Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e  
Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação,  
Porto Alegre, BR-RS, 2023.

1. Imaginação. 2. Imaginário. 3. Atividade Lúdica.  
4. Game e Jogo. 5. Comunicação. I. Martins, Ana Taís,  
orient. II. Título.

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da UFRGS com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

CAMILA FREITAS

**IMAGINALIS LUDENS:**

**Estudo Sobre O Elemento Lúdico do Imaginário  
com Demonstração A Partir de *Tetris Effect: Connected***

Tese apresentada como requisito parcial para obtenção do título de Doutora em Comunicação, pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

Apresentado em 13 de junho de 2023

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Ana Paula Da Rosa – Unisinos

---

Prof. Dr. André Fagundes Pase – PUCRS

---

Prof. Dr. Breno Maciel Souza Reis – UFRGS

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Suely Dadalti Fragoso – UFRGS

---

Prof.<sup>a</sup> Dra. Alê Primo – UFRGS (Suplente)

## **AGRADECIMENTOS À CAPES**

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

Para o Gabriel, meu irmão e parceiro nessa louca e divertida jornada que é o viver. Enjoy the ride!

## AGRADECIMENTOS

Sem o suporte de algumas pessoas, este sonho não teria saído de dentro do meu travesseiro. E, quando penso sobre o que foram esses últimos anos durante o doutorado, reconheço que todo o carinho que recebi foi essencial para manter a maré viva e o coração aquecido. Sou grata por não terem soltado a minha mão.

Agradeço a minha orientadora, Ana Taís Martins, por ter me ensinado sobre este trajeto no campo do imaginário. Obrigada pelas conversas e por estar presente também nos momentos tensos.

À Mariana, minha amada companheira de vida. Sou grata por todos os nossos diálogos, por me instigar, desde a graduação, a seguir em frente e por ter trazido do Japão o que tornou essa pesquisa possível. Tu és genial e minha inspiração diária! Obrigada por encher nossa casa de felicidade, amor, jogos, livros e *snacks*.

Aos professores que compõem a banca: muito obrigada por estarem presentes nesse momento tão significativo. Tive a oportunidade de aprender com cada um de vocês em diferentes ocasiões, mas que me marcaram bastante. Com a querida Alê, no mestrado, tive aulas brilhantes. O Pase, que me conheceu ainda “piá” e na Famecos, não apenas me ensinou sobre entretenimento e VR, mas me mostrou o lado mais humano da academia. Com a Suely conheci umas palavras diferentonas (“sapaticidade” do sapato), aprendi sobre jogos, métodos, mundos ficcionais e, principalmente, sobre acolhimento – obrigada por me trazer para perto, pelas mensagens de força e de carinho nos dias de tormenta. Agradeço à Ana Paula por cruzar meu caminho no doutorado e me fazer notar que além de cativante, o imaginário precisa ser claro. Ao Breno, pois tua Tese me deu coragem para pesquisar jogos&imaginário – obrigada, breno(logy), pelas risadas alegres e memes ranzinzas; é impossível não afinar com tua *stimmung*.

Tenho muito a agradecer a minha família por ser compreensiva e amorosa mesmo nos dias em que me ausentei. Obrigada mãe e Ton por terem lido parte desse trabalho, apoiado as minhas escolhas e me ajudado constantemente. Pai, te agradeço por todo o incentivo, amparo e por compartilhar o “drama” da escrita acadêmica. Aos meus amados irmãos Gabriel, Luan, Antônio e Pedro; aos primos Thales e Iago: vocês são casa cheia e alegria!

Agradeço aos Amaro-Cruz, minha segunda família, sempre perto e torcendo para eu finalizar logo a tese. Aos pequenos Ico, Tui, Vini e Antônio, obrigada por me convidarem para brincar com dinossauros, ninjas e pokémons.

Aos amigos que com afeto e alguns lanchinhos (afinal, taurina, né?!) me ajudaram a permanecer firme e sã: Samyr Paz, Camis de Ávila, Natan K., Bi, Tarcízio Macedo, Laura Barros, Mari Gomes da Fontoura, Lud Lupinacci, Luiza Santos, Gabi Tiburi e Sensei Gabi Rolim vocês moram no meu coração!

Rômulo Tondo e Paula Coruja, fico feliz que tenha sido com vocês a partilha das responsabilidades de segurar a onda, em meio à pandemia, nas comissões de bolsa e de revista respectivamente, assim como nas andanças da representação discente. Mario, Conter e Cássio agradeço pelas trocas sobre som e música. Também sou grata por ter vivenciado um semestre ímpar com os colegas Alan e Bibi. Guardo comigo as risadas genuínas do Fayller, as generosas e justas palavras da Ray e as entusiasmadas falas sobre cinema do Danilo. Ao Imaginalis, obrigada por me fazer questionar. Aos amigos queridos que conheci no LAD: vocês são maravilhosos!

À Marcia Benetti, minha orientadora de mestrado, que me ensinou a ser mais objetiva e a respeitar o tempo: obrigada pelas infinitas escutas e pelos memes. Ao Sean Hagen, sou grata pelo incentivo, por todas as trocas acadêmicas e de *stickers*. Reconheço também a gentileza de três pesquisadores que, a par da realidade político-econômica e pandêmica do Brasil, se dispuseram a me conceder acesso a alguns capítulos de seus livros e até sua obra na íntegra, contribuindo para que eu pudesse avançar em determinados aspectos da pesquisa. Thank you so much: Tara Fickle, Fanfan Chen e Greg Whistance-Smith.

Agradeço aos professores e professoras com os quais tive a oportunidade de estudar durante os seis anos de UFRGS e, também, à CAPES pela bolsa que me foi concedida para realizar esta tese de doutorado. À academia: o que há de vir... 🍀

Quando a realidade terrena é tão perdidamente trágica e a renúncia ao mundo tão difícil, não nos resta nada além de colorir a vida (HUIZINGA, 2021, p.86).

## RESUMO

Esta tese de doutorado busca compreender como a imaginação se integra com a experiência de um jogo durante o *gameplay*. Entendendo a imaginação como elemento lúdico do Imaginário, consideramos como parte relevante desse processo a mobilização de imagens e de símbolos, porque durante o ato imaginativo há o entretecimento dos seres humanos com as realidades de mundos possíveis. A imaginação, então, ocupa um lugar central, ao lado da concepção de atividade lúdica nesta pesquisa, que tem como objeto empírico o puzzle eletrônico japonês *Tetris Effect: Connected* na versão para o dispositivo de realidade virtual Oculus Quest. A pesquisa está segmentada em três capítulos teóricos, nos quais realizamos discussões, respectivamente, sobre imaginário e imaginação, atividade lúdica, e o jogo *Tetris Effect: Connected*. Já na seção metodológica, mostramos como foi realizada a consolidação do *corpus*, o qual foi composto por doze fases do modo de jogo Journey. Ainda em relação aos procedimentos metodológicos, submetemos o *corpus* à Análise Formal do Gameplay e à Ritmanálise. Com base nos experimentos dessa pesquisa, afirmamos que a imaginação assumida como elemento lúdico do Imaginário tem qualidades criativas, sensíveis e criadoras. Acreditamos que a potência poética afetiva desse tipo de imaginação, acima de tudo, é o que possibilita a manutenção do mundo imaginado do jogo *Tetris Effect: Connected*. Portanto, a partir dessa tese, afirmamos que os conteúdos háptico-audiovisuais de um jogo digital convocam o jogador a imaginar, agir, afinar-se à ludicidade e, conseqüentemente, se entregar à realidade do mundo ficcional.

**Palavras-chave:** Imaginação; Imaginário; Atividade Lúdica; Jogo; Game; *Tetris Effect Connected*.

## ABSTRACT

This thesis aims to understand how imagination integrates with gameplay experience in a video game. Imagining is seen as a playful element of the Imaginary. The mobilization of images and symbols is considered a relevant part of this process because, during imaginative acts, humans weave together the realities of possible worlds. Therefore, imagination plays a leading role alongside the concept of play activity in this research, which focuses on the Japanese electronic puzzle game Tetris Effect: Connected in its version for the Oculus Quest virtual reality device. The research is divided into three theoretical chapters, in which discussions are carried out on the Imaginary and Imagination, play activity, and Tetris Effect: Connected. The corpus consolidation is explained in the methodological section, consisting of twelve stages of the Journey gameplay mode. The corpus is then subjected to Formal Gameplay Analysis and Rhythmanalysis. Based on the experiments carried out in this research, it is claimed that imagination has creative and sensitive qualities when taken as a playful element of the Imaginary. Furthermore, the poetic power of this type of imagination enables the maintenance of the imaginary world of Tetris Effect: Connected. Therefore, this Thesis affirms that the haptic-audiovisual contents of a digital game summon players to imagine, act, tune into playfulness, and consequently incorporate the fictional world's reality.

**Keywords:** Imagination; Imaginary; Play Activity; Spel; Game; Tetris Effect: Connected.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> – Crumb ilustra Ló e filhas em capítulo do <i>Gênesis</i> .....	37
<b>Figura 2</b> – Tabuleiros de <i>Pentomino</i> .....	74
<b>Figura 3</b> – Modelo final dos tetraminós e respectivas cores .....	74
<b>Figura 4</b> – Primeiro <i>Tetris</i> para computador Electronika-60 .....	75
<b>Figura 5</b> – <i>Tetris</i> para IBM PC (MS-DOS), 1986 .....	77
<b>Figura 6</b> – Capa da edição da <i>Spectrum HoloByte</i> e <i>frame</i> do jogo.....	78
<b>Figura 7</b> – Respectivamente, versões para C64, IBM PC XT, Apple II e IIGS.....	79
<b>Figura 8</b> – <i>Game Boy</i> com cartucho e <i>frame</i> do jogo .....	80
<b>Figura 9</b> – Três cutscenes de <i>Tetris</i> no <i>Game Boy</i> .....	82
<b>Figura 10</b> – <i>Frame</i> do <i>game</i> no Windows.....	82
<b>Figura 11</b> – <i>Brick Game</i> com versão do jogo.....	83
<b>Figura 12</b> – <i>Rez</i> para <i>Dreamcast</i> e <i>Lumines</i> para <i>PlayStation Portable</i> .....	86
<b>Figura 13</b> – Esboço da estrutura do jogo para VR.....	87
<b>Figura 14</b> – Evolução do logo e <i>frame</i> do jogo para PS4 .....	88
<b>Figura 15</b> – Partículas e blocos em 3D no <i>game</i> para PS4 e PSVR .....	89
<b>Figura 16</b> – Componentes do jogo .....	90
<b>Figura 17</b> – Três elementos fundamentais do <i>game design</i> de <i>Tetris Effect</i> .....	90
<b>Figura 18</b> – <i>Journey Mode</i> dividido por áreas e <i>Effect Modes</i> .....	92
<b>Figura 19</b> – Mecânica de acumulação de linhas completas .....	93
<b>Figura 20</b> – Variação de capa da versão de <i>Tetris Effect: Connected</i> .....	94
<b>Figura 21</b> – Screenshots do modo jornada no Oculus Quest e no Switch.....	95
<b>Figura 22</b> – <i>Screenshot</i> dos modos de jogo e do avatar zodiacal .....	97
<b>Figura 23</b> – Percurso <i>Journey</i> e <i>Theater</i> segmentado em 7 áreas de jogo .....	101
<b>Figura 24</b> – Dado cúbico de seis lados usado para o sorteio da amostragem .....	101
<b>Figura 25</b> – Disposição do <i>corpus</i> consolidado .....	103
<b>Figura 26</b> - <i>Frame</i> de gravação no sistema do Quest e anotações preliminares....	106
<b>Figura 27</b> – Sequência inicial de <i>Journey Mode</i> até <i>The Deep</i> .....	129
<b>Figura 28</b> – Modelo SRS dos tetrominós do <i>game</i> .....	131
<b>Figura 29</b> – Oculus Quest 1 e controles .....	132
<b>Figura 30</b> – Padrão de controles e personalização .....	133
<b>Figura 31</b> – Atmosfera em <i>The Deep</i> no <i>Quest</i> .....	134
<b>Figura 32</b> – Transformações do espaço e da área de <i>The Deep</i> .....	135

<b>Figura 33</b> – Atmosfera de <i>Metamorphosis</i> no <i>Quest</i> .....	138
<b>Figura 34</b> - Demonstração das variações no espaço e área de <i>Metamorphosis</i> ....	140
<b>Figura 35</b> – Demonstração de mecânicas centrais e submecânicas .....	142
<b>Figura 36</b> – Demonstração de mecânicas de modificação e <i>zone</i> .....	143
<b>Figura 37</b> – Elementos do HUD na área de jogo .....	144
<b>Figura 38</b> - Informações do sistema e ação na zona: ponto, texto e tetrominó .....	144
<b>Figura 39</b> – <i>The Deep</i> : transição final e manutenção dos tetrominós.....	145
<b>Figura 40</b> – Epílogo do modo <i>Journey</i> .....	146
<b>Figura 41</b> - Disposição do espaço no qual a experiência foi realizada .....	149

## LISTA DE QUADROS

<b>Quadro 1</b> – Descrição dos modos do jogo de <i>TE: Connected</i> .....	96
<b>Quadro 2</b> - Componentes visuais e sonoros nos estágios do <i>corpus</i> .....	107
<b>Quadro 3</b> – Unidades temáticas identificadas no <i>corpus</i> .....	108
<b>Quadro 4</b> – Disposição do material na pré-análise .....	109
<b>Quadro 5</b> – Relação dos estágios, componentes e temáticas .....	113
<b>Quadro 6</b> – Nomenclatura padrão das pontuações na Zona .....	130
<b>Quadro 7</b> - Componentes do espaço do mundo de jogo e da área jogável.....	136
<b>Quadro 8</b> - Componentes do mundo de jogo da fase e da área jogável.....	140
<b>Quadro 9</b> – Ações com o controle do <i>Oculus Quest</i> .....	147
<b>Quadro 10</b> – Estágios do modo <i>Journey</i> em que a euritmia está presente .....	159
<b>Quadro 11</b> – Estágios do modo <i>Journey</i> com repetição temporal no <i>speed level</i> ..	159

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>15</b>
1.1 JUSTIFICATIVA, ESTADO DA ARTE E PROBLEMA DE PESQUISA.....	17
1.2 OBJETIVOS .....	26
<b>1.2.1 Objetivo geral</b> .....	<b>26</b>
<b>1.2.2 Objetivos específicos</b> .....	<b>27</b>
<b>2 IMAGINÁRIO E IMAGINAÇÃO</b> .....	<b>28</b>
2.1 ABORDAGENS TERMINOLÓGICAS .....	28
<b>2.1.1 Símbolo</b> .....	<b>28</b>
<b>2.1.2 Imagem</b> .....	<b>31</b>
<b>2.1.3 Imaginação</b> .....	<b>33</b>
2.2 QUALIDADE FANTÁSTICA DA IMAGINAÇÃO.....	39
<b>2.2.1 Aspectos poéticos da imaginação: <i>inventio, dispositio e elocutio</i></b> .....	<b>44</b>
<b>3 ATIVIDADE LÚDICA</b> .....	<b>48</b>
3.1 A IMAGINAÇÃO NA ATIVIDADE LÚDICA: FENÔMENO FORMADOR DO IMAGINÁRIO .....	48
3.2 DISPOSIÇÃO E ENTREGA À EXPERIÊNCIA LÚDICA .....	54
<b>3.2.1 Elementos da experiência estética lúdica</b> .....	<b>64</b>
<b>3.2.2 Da fluidez à sinestesia</b> .....	<b>68</b>
<b>4 O JOGO <i>TETRIS EFFECT</i></b> .....	<b>73</b>
4.1 DA ACADEMIA PARA O MUNDO: BREVE HISTÓRICO DE <i>TETRIS</i> .....	73
4.2 DOMINAÇÃO SOVIÉTICA: AS DIVERSAS VERSÕES E A EXPANSÃO INTERNACIONAL .....	76
4.3 O EFEITO <i>TETRIS</i> : ALUCINAÇÃO HIPNAGÓGICA.....	84
4.4 IT'S ALL CONNECTED: O PROJETO <i>TETRIS EFFECT</i> .....	86
<b>5 METODOLOGIA</b> .....	<b>99</b>
5.1 CONSTRUÇÃO DO <i>CORPUS</i> .....	99
5.2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO DA ANÁLISE DE CONTEÚDO .....	103
<b>5.2.1 Etapa pré-analítica</b> .....	<b>106</b>
<b>5.2.2 Explicações acerca das unidades temáticas</b> .....	<b>110</b>
5.3 ANÁLISE FORMAL DO GAMEPLAY .....	116
5.4 RITMANÁLISE: CONTEXTO TEÓRICO-METODOLÓGICO.....	118
5.5 RITMANÁLISE E JOGO .....	124

<b>6 DESDOBRAMENTO ANALÍTICO E RESULTADOS.....</b>	<b>128</b>
6.1 ASPECTOS FORMAIS DA CAMPANHA DE TETRIS EFFECT: CONNECTED	128
<b>6.1.1 Análise Formal do Gameplay: primeiro e último estágios do <i>corpus</i> .....</b>	<b>132</b>
<b>6.1.2 The Deep .....</b>	<b>134</b>
<b>6.1.3 Metamorphosis .....</b>	<b>137</b>
<b>6.1.4 Relação entre componentes e ações nas duas fases .....</b>	<b>141</b>
<b>6.1.5 Relação entre sistema e ações em <i>The Deep</i> e em <i>Metamorphosis</i>.....</b>	<b>143</b>
<b>6.1.6 Relação entre jogadora e ações.....</b>	<b>147</b>
6.2 EXPERIÊNCIA DE JOGO DA PESQUISADORA COM O <i>CORPUS</i> .....	148
6.3 JOURNEY E THEATER .....	155
<b>6.3.1 Tempos, espaços e agências .....</b>	<b>157</b>
6.4 HABITAR E INCORPORAR <i>TETRIS EFFECT: CONNECTED</i> .....	162
<b>6.4.1 Narrativa, figura de estilo e símbolo.....</b>	<b>164</b>
<b>7 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>168</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>174</b>
<b>APÊNDICE A – AUTORRELATO COM O <i>CORPUS</i> DA TESE.....</b>	<b>191</b>
<b>APÊNDICE B – CARACTERÍSTICAS DOS ESTÁGIOS EXTERNOS AO <i>CORPUS</i></b>	
<b>.....</b>	<b>212</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Situada na área da Comunicação, sob perspectiva teórica dos Estudos do Imaginário, a presente tese de doutorado acolhe a imaginação como faculdade intrínseca da existência humana e por meio da qual há a possibilidade de agir criativamente sobre o mundo. Logo, nesta pesquisa partimos do pressuposto de que a ação imaginativa desempenha um papel relevante nas experiências cotidianas individuais e coletivas, através de seu potencial transformador, movente e transgressor. Assim, consideramos no presente estudo o ato imaginativo como uma qualidade criadora do ser humano, que ao mobilizá-lo – poética e fantasticamente – encontra uma maneira de dar novos sentidos à vida.

Nesse contexto, salientamos que reimaginar o mundo não deixa de ser uma maneira de agirmos a partir de imagens e símbolos, os quais nos dão acesso aos sonhos, fantasias, devaneios, jogos e brincadeiras. A imaginação, portanto, ocupa um lugar central na dinâmica do imaginário, capaz de originar mundos possíveis, com atmosferas afetivas próprias, transformando, até certo ponto, as experiências sensíveis em experiências de sentido.

Com base nessas observações, o objeto teórico desta pesquisa está delimitado ao imaginário e à atividade lúdica. Em termos gerais, a intenção com este trabalho consiste em propor um estudo sobre o elemento lúdico do imaginário. Para isso, concentraremos nossa argumentação nos aspectos sensíveis e visíveis que integram a atividade lúdica, assim como trabalharemos com os conceitos de imagem, símbolo e imaginação. No primeiro capítulo teórico desta tese (Cap. 2), esses três aspectos são abordados a partir da Filosofia da Imagem e são explorados através da abordagem fenomenológica. Falaremos das qualidades da imaginação, da função imaginativa e de como compreendemos símbolo e imagem nesse contexto.

O segundo capítulo teórico (Cap.3), por sua vez, aprofundará a questão da atividade lúdica associada à imaginação. Esta relação molda tanto a cultura quanto o imaginário, resultando em uma experiência que exige entrega e afinidade daqueles que a vivenciam.

O objeto empírico desta Tese é o jogo eletrônico japonês *Tetris Effect: Connected*, idealizado pelo produtor e designer de jogos Tetsuya Mizuguchi e desenvolvido pelos estúdios Monstars Inc., Resonair e Stage Games. Lançado pela Enhance Games em 14 de maio de 2020, para tecnologia de realidade virtual do

Oculus Quest 1 (Meta Platforms), este jogo se destaca pela vivacidade imagética. No entanto, a fim de apresentá-lo adequadamente, é preciso recordar a história da primeira versão do puzzle de origem russa, bem como suas especificações, para então destacarmos os diferenciais do projeto japonês. Logo, o terceiro capítulo teórico (Cap. 4) discorre sobre os aspectos históricos, comunicacionais, audiovisuais e hápticos do jogo, bem como enfatiza a modalidade incorporada pelo jogador, através do Quest.

O procedimento teórico-metodológico é detalhado no quinto capítulo e está dividido em quatro etapas correspondentes à coleta e segmentação do material empírico que compõe o corpus. A seção metodológica inclui a utilização de uma técnica de amostragem aleatória simples com abordagem quantitativa, uma exploração preliminar do material empírico baseada nos requisitos da Análise de Conteúdo, a Análise Formal do Gameplay e uma adaptação da Ritmanálise francesa.

Os exercícios analíticos e seus respectivos resultados são apresentados no sexto capítulo da pesquisa. Na seção, é descrita inicialmente a dinâmica de funcionamento do jogo, bem como as características principais dos estágios *The Deep* e *Metamorphosis*, que correspondem às fases de entrada e saída, respectivamente. Em seguida, a partir da subjetividade da pesquisadora/jogadora, é realizada uma discussão sobre sua experiência com o corpus e os resultados da ritmanálise, reconhecendo as qualidades estéticas de *Tetris Effect: Connected*. É importante ressaltar aqui que, devido ao contexto pandêmico que se iniciou concomitantemente à execução dessa pesquisa, foi necessário restringir nossos experimentos apenas à experiência da pesquisadora com o game.

Aproveito também este espaço para expressar que o meu interesse pessoal em relação aos objetos de estudo e empírico que sustentam a presente tese de doutorado foi motivado, em um primeiro momento, por discussões acadêmicas com o Imaginalis (CNPq/UFRGS) – grupo de pesquisa ao qual estou vinculada e que estuda Imaginário e Comunicação –, as quais me fizeram refletir sobre um conceito denominado “Fantástica Transcendental”, apresentado por Gilbert Durand (2012), mas que a meu ver se expõe de forma lacônica na Teoria Geral do Imaginário. Foi esse conceito que fomentou meu interesse pelos estudos que trabalham com imaginação, não como normalmente é realizado na psicologia e na neurociência, mas a partir da poética e da experiência ativa com mundos imaginados, tal como ocorre no encontro entre imaginação e atividades lúdicas.

Em um segundo momento, a inspiração para este trabalho veio ainda de alguns produtos culturais que me impactam até hoje – entre os quais estão o filme Fantasia (Walt Disney Productions, 1940), as obras literárias Kinder und Hausmärchen (GRIMM, 2015) e Noite na Taverna (AZEVEDO, 2011), os quadrinhos da Turma da Mônica (Sousa Produções, 1959), a série The OA (Netflix, 2016), as animações Princesa Mononoke (MIYAZAKI, 1997), Os Cavaleiros do Zodíaco (Toei Animation, 1986) e Adventure Time (WARD, 2010), o álbum musical Folklore (SWIFT, 2020), o jogo BioShock Infinite (Irrational Games, 2013) e o programa Castelo Rá-Tim-Bum (HAMBURGER; SOUZA, 1994) – pois, todos eles se apresentam como realidades poéticas possíveis amparadas na imaginação criativa. Por fim, a vontade de estudar o elemento lúdico do imaginário encontrou alento nas experiências que pude ter com pessoas do meu círculo de convivência mais próximo, as quais, ao longo dos últimos quatro anos e em meio às duras realidades política e pandêmica, reavivaram, através de jogos e de conversas sobre videogames, a importância de eu me divertir, mesmo quando tudo parecia sério demais e dolorido.

### 1.1 JUSTIFICATIVA, ESTADO DA ARTE E PROBLEMA DE PESQUISA

De acordo com o levantamento bibliográfico descrito no Estado da Arte que apresentaremos a seguir, acreditamos que a relevância do que estamos propondo se justifica pela carência de pesquisas da Comunicação que se atenham à imaginação como elemento a priori do conhecimento humano e da própria dinâmica comunicacional, além de ser condição necessária ao imaginário – um meio possível de encontrar formas de materializarmos o imaterial, assim como de estabelecer um elo entre os mundos possíveis e o sólido terreno de nossas vidas cotidianas.

Dito isso, elaboramos o presente Estado da Arte com base nos Dados Abertos<sup>1</sup> da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que estão organizados – conforme avaliação quadrienal – no catálogo de teses e dissertações defendidas na pós-graduação brasileira, disponibilizado na plataforma Sucupira. Centrado somente na área de conhecimento da Comunicação, o nosso mapeamento considerou as produções acadêmicas concluídas entre 2009 e 2019.

---

<sup>1</sup>Disponível em: <<https://dadosabertos.capes.gov.br/dataset>>. Acesso em: 09 jul. 2021

Trabalhamos, inicialmente, com o período de dez anos, porque o relatório com informações sobre 2020 e 2021 ainda não havia sido publicado na plataforma<sup>2</sup>.

A busca no catálogo identificou 6.675 pesquisas de pós-graduação stricto sensu em Comunicação<sup>3</sup>. Desse total, 5.071 documentos correspondem a dissertações de mestrado e 1.604 a teses de doutorado. Para afinar os resultados com a proposição desta tese, aplicamos sobre a amostragem um filtro com as seguintes palavras-chaves: Imaginário, Imaginação, Experiência, Fenomenologia, Game e Jogo.

Os seis termos foram escolhidos com base no tema dessa tese (Imaginário e Atividade Lúdica) e, também, em relação aos Estudos do Imaginário. A filtragem realizada procurou no catálogo por pesquisas que apresentassem esses termos no título, no resumo ou no campo palavra-chave – obtivemos 852 documentos, segmentados em 601 dissertações e 251 teses.

Para incluir os estudos defendidos entre 2020 e 2021 neste Estado da Arte, fizemos uma busca simples, utilizando as mesmas seis palavras-chaves, no campo assunto da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações, do Instituto Brasileiro de Informação em Ciência e Tecnologia (IBICT)<sup>4</sup>. Encontramos 316 produções acadêmicas, das quais 13 teses e 4 dissertações pertencem à área da Comunicação. Realizada essa triagem quantitativa, passamos para a etapa qualitativa da amostragem, de modo objetivo e centrada apenas nas produções que, a princípio, podem nos oferecer contribuições teóricas ou metodológicas, mediante os seguintes aspectos: a) entendem imagem como princípio básico do imaginário e se atêm à qualidade simbólica das imagens, b) abordam a noção de imaginação a partir dos Estudos do Imaginário, c) articulam percepção e experiência estética com o imaginário e d) estabelecem aproximação entre imaginário e jogo.

Dispostos no primeiro eixo, os trabalhos defendidos pelos pesquisadores do Grupo Imaginalis<sup>5</sup>, no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – entre os quais destacamos as dissertações de

---

<sup>2</sup>Ver Calendário 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/avaliacao/sobre-a-avaliacao/avaliacao-o-que-e/sobre-a-avaliacao-conceitos-processos-e-normas/dav-calendario-2021>>. Acesso em: 14 jul 2021.

<sup>3</sup>Organizamos o resultado desses dez anos em planilha única no Excel para filtragem.

<sup>4</sup> Disponível em: <<https://bdtd.ibict.br/vufind/>>. Acesso em: 14 jul. 2021.

<sup>5</sup>Grupo de Pesquisa sobre Comunicação e Imaginário (UFRGS/CNPq), interessado em temas centrados nas dimensões míticas, arquetípicas e simbólicas das imagens. Disponível em: <<http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/1940220438549605>>. Acesso em: 14 jul. 2021.

Fantinel (2015) e a de Lohmann (2015), assim como as teses de Costa (2019), Santos (2019), De Carli (2020), Oliveira (2020) e Fantinel (2021) –, trazem reflexões teóricas sobre a concepção simbólica da imagem. Embora possuam objetos de estudo distintos (fotografia, cinema, artes, jornalismo e publicidade), essas produções acadêmicas se aproximam por acolher o pressuposto da Teoria Geral do Imaginário (TGI), elaborada por Gilbert Durand (1921-2012), que entende a imagem como um símbolo motivado, em oposição à tradição linguística que defende a arbitrariedade da forma significante do signo (a imagem acústica). Notamos que estes trabalhos mantêm constância em relação ao aporte teórico usado – argumentando, para além de Durand, através de Gaston Bachelard, Mircea Eliade e Edgar Morin, o que enfatiza o paradigma simbólico ao qual estão filiados.

Estas sete pesquisas também entram em consenso quanto à compreensão da imagem como elemento ativo e estrutural da antropologia do imaginário. Contudo, a particularidade de cada uma está na temática e no procedimento metodológico escolhido para acessar as imagens estudadas.

A dissertação e a tese de Fantinel (2015; 2021) – respectivamente, *O ovo da serpente, o mito do golpe de Estado positivo e a queda: do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar brasileira* e *Mitocrítica Fílmica: para pensar o cinema no horizonte mítico* – acessam a imagem a partir de análises cinematográficas. Na pesquisa de mestrado o autor realiza, através da mitocrítica (abordagem metodológica que se atém à identificação de estruturas míticas em objetos da cultura), uma “leitura” dos conteúdos simbólicos de seis filmes documentais do período do regime militar brasileiro e identifica no conteúdo visual, textual e sonoro a polarização do imaginário em duas estruturas: a heroica e a mística. Em seguida, na tese de doutorado, Fantinel (2021) dá continuidade à mitocrítica para mostrar como o imaginário exerce sua força semântica sobre três filmes – *2001: uma odisseia no espaço*, *Um corpo que cai* e *Cidadão Kane*. A produção do pesquisador salienta a qualidade sensível de narrativas audiovisuais, que nos casos analisados deriva de três distintas compreensões da imagem: a visual (linguagem cinematográfica), a técnica e a simbólica.

Interessados em imagem fotográfica, os trabalhos de Lohmann (2015) e de Oliveira (2020) contribuem por meio de questionamentos sobre técnica e estética, luzes e sombras. A dissertação de Lohmann – intitulada *Lomografia e Instagram: marcas de um imaginário comunicacional* – se dedica a potencial semelhança estética

entre imagens fotográficas do Instagram e das câmeras de marca LOMO. A autora consolida o trabalho propondo um imaginário comunicacional da fotografia, amparado nos regimes diurno e noturno da antropologia do imaginário de Gilbert Durand. Por outro lado, a tese de Oliveira (2020) – Seduzidos pela luz ou bases antropológicas da fotografia – centra-se no fenômeno da hiperfotografia, em que há uma exacerbação do ato fotográfico, tornando possível a identificação das estruturas simbólicas que sustentam a fotografia e facilitando a interpretação das subjetividades do fotógrafo deixadas no registro. De acordo com o pesquisador, a qualidade hiperfotográfica instiga questionamentos sobre o real, o ficcional, a racionalização da foto, a emoção e a potencialidade fantástica da imagem. Quanto à metodologia, o autor elabora um procedimento pouco convencional, focado na tessitura do corpus fotográfico (composto por álbuns de família, cartões-postais, registros de debutantes e selfie), pontuando que a imagem deve ser estudada a partir dela mesma. Portanto, para identificar as “narrativas” sobressalentes nos materiais, o pesquisador executa uma flânerie semelhante à análise de conteúdo, formando um patchwork analítico – a metodologia deste trabalho chama a atenção pelo caráter não usual, experimental e criativo. Em sua tese, Oliveira (2020) conclui que a fotografia mobiliza a imaginação e oferece uma abertura para o fantástico, mais do que apresenta o real.

Já a tese de Santos (2019) – O paradoxo da sustentabilidade ambiental na propaganda: trajetos de sentido e ciclos do imaginário – investiga a estrutura mítica que ampara o discurso da publicidade brasileira focada em sustentabilidade ambiental. O trabalho recorre à mitanálise como procedimento metodológico e identifica três eixos simbólicos no material publicitário analisado. Segundo o pesquisador, cada eixo conceitual, contém grupos de imagens ligadas às mitologias cristã e grega – alguns exemplos salientados pelo trabalho são: o eixo conceitual do desenvolvimento social e econômico, que traz a imagem de Prometeu; enquanto o eixo da preservação remete ao Adão, à Eva e à Géia; já o eixo do futuro está associado ao Asclépio e à Deméter. Em conjunto, conforme conclui o autor em sua tese, a articulação dos três eixos com as imagens simbólicas expressa a organização da bacia semântica da ecopropaganda veiculada no Brasil, nos últimos cinquenta anos.

Ao relacionar Teoria do Jornalismo com Teoria Geral do Imaginário, a tese de Costa (2019), denominada O imaginário do jornalismo: fundamentos epistemológicos para uma crise simbólica, investiga a crise epistemológica do jornalismo

contemporâneo brasileiro, a partir da perspectiva das constelações de imagens simbólicas. O pesquisador propõe executar a mitanálise do “imaginário jornalístico” como procedimento metodológico, obtendo como resultado um conjunto mítico que sustentaria tal imaginário, assegurado por mitos do tempo, mitos de visão, mitos do progresso e mitos de ordem.

Dedicada ao contexto da civilização das imagens, da midiatização social e da tecnocultura, De Carli (2020) busca responder em sua tese – intitulada *Entre o visível e o sentido: a comunicação como um pensamento por imagem* – como ocorre a produção de sentido a partir das imagens. Recorrendo teoricamente à filosofia da imagem, à antropologia e à fenomenologia da percepção, a autora interroga a imagem como sinônimo de técnica visual e propõe um “pensamento por imagens”, o que lhe permite conferir ao termo imagem a qualidade de “episteme” da prática comunicativa. Embora assuma um tom ensaístico, entendemos que esse trabalho contribui pela tentativa de aproximar a fenomenologia de Maurice Merleau-Ponty aos Estudos do Imaginário.

Além das pesquisas do Imaginalis, destacamos a dissertação de Barbosa (2019), apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Culturas Midiáticas, da Universidade Federal da Paraíba. O trabalho, intitulado *O imaginário social feminino e a prática fotográfica da selfie no Instagram*, nos chama a atenção pelo método utilizado para analisar práticas de selfie femininas no Instagram. A pesquisadora trabalha com um procedimento inspirado na “hermenêutica simbólica” (perspectiva que parte do princípio de que a relação entre a cultura e o mundo é fundamentada através do imaginário e de suas expressões simbólicas, sensíveis e significativas), a fim de observar, descrever, compreender e interpretar os possíveis sentidos contidos nas selfies que compõem o corpus do trabalho. Barbosa (2019) conclui na dissertação que a selfie é si um tipo de imagem simbólica e mediadora, uma vez que contém a potencialidade de narrar histórias, acontecimentos e elucidar desejos.

Também enfatizamos a tese *Poética e imaginário em vídeos digitais*, de Gonçalves (2017), apresentada ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria. O trabalho relaciona imagem técnica e imagem simbólica para compreender o imaginário e a poética em vídeos do YouTube. Dessa pesquisa, observamos o capítulo intitulado *Imagem: entre o devir e a técnica*, no qual o pesquisador apresenta uma reflexão teórica sobre termo imagem, segundo os

autores Gilbert Durand, Gaston Bachelard, Hans Belting, Jean-Paul Sartre e Jean-Jacques Wunenburger. Esses teóricos amparam a argumentação de Gonçalves (2017) sobre a dinâmica triádica da imagem, que no estudo do autor está segmentada em mente, técnica e corpo.

Com base no mapeamento realizado neste estado da arte, notamos a escassez de trabalhos sobre imaginação. O termo “imaginação” – a exemplo das palavras-chaves buscadas – apareceu somente no campo resumo e de apenas três pesquisas (BIANCHI, 2017; MARCARENHAS, 2019; MARTINS, 2019), porém, nesses casos não chegou a ser abordado enquanto objeto teórico ou objeto de estudo aproximado ao imaginário, o que não nos auxilia. Devido a esse aspecto, somente uma pesquisa mapeada se enquadra no segundo eixo que elencamos. Embora se atenha ao cinema, o trabalho mencionado abaixo nos interessa por legitimar a imaginação como possível forma de conhecimento, a partir de uma proposição estética.

A tese de doutorado *Fellinimarginário: por uma teoria imaginativa do cinema*, apresentada por Cunha (2018), ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade de Brasília, observa quatro categorias estéticas da obra do diretor Federico Fellini – o onírico, o mnemônico, o espetacular e o utópico –, por meio das quais se pode delinear uma teoria imaginativa do cinema. Para isso, o pesquisador desenvolve o conceito de “imaginidades” – dentro do que ele denomina por “ciências imaginativas” –, sustentando a imaginação como locus de conhecimento das artes em geral. O percurso trilhado na tese de Cunha (2018) é concluído com ênfase à ordem do sensível, retomando as quatro categorias estéticas presentes na cinematografia de Fellini enquanto “conceito-imagem” e abertas ao próprio potencial afetivo que elas contêm.

Quanto às pesquisas que se dedicam às noções de percepção ou de estética ligadas ao imaginário, somamos à nossa discussão quatro produções. Apesar de não assumirem a perspectiva fenomenológica, esses trabalhos têm um viés aproximado a ela, uma vez que suscitam reflexões teóricas orientadas às experiências estéticas e perceptivas dos fenômenos da cultura visual e audiovisual.

A tese *Lembranças de um passado imaginário: epifanias de uma sensibilidade estética da história*, apresentada por Ferreira (2017) ao Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, discute sobre os aspectos visível, sensível e inteligível na história e no imaginário social, ponderando sobre crença, lembrança, memória, conhecimento, representação e ficção, com auxílio das

obras de Hayden White, Robert Rosenstone, Walter Benjamin, Jeanne Marie Gagnebin, Beatriz Sarlo, Marie-José Mondzain. A pesquisa nos interessa pelo percurso teórico relativo à sensibilidade estética e ao imaginário estético.

Acolhemos, também, a revisão conceitual sobre as dimensões da experiência estética apresentada na tese de Franzon (2020) – Imagem midiaticizada da morte de Aylan Kurdi: experiências estéticas e poéticas, do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Estadual Paulista Júlio Mesquita Filho. A autora toma como ponto inicial o conceito de estética no pensamento de Immanuel Kant, dá segmento pela estética de Mikel Dufrenne, depois aborda a dupla natureza do conceito (especulativo e experimental) a partir de Luigi Pareyson e, por fim, percorre a concepção estética de John Dewey, de Jean-Marie Schaeffer e de Hans Ulrich Gumbrecht. Quanto à revisão, alinha as sensibilidades tratadas pelo modelo comunicacional de Jesús Martín-Barbero e, ainda, o entendimento de Jacques Rancière sobre a partilha do sensível.

A discussão sobre a fruição estética como uma experiência da ordem do estranho-familiar, presente na tese Bestiário de Apolo: a dimensão trágica e inquietante da beleza, defendida por Costa (2017), no Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, é notável. Nesse trabalho de doutorado, o autor pesquisa o belo e o estranho no âmbito sensível, a partir de imagens cinematográficas e narrativas visuais que oscilam entre o caráter apolíneo e o dionisíaco da arte. De acordo com Costa (2017), pela harmonia dos contrários – no caso, as imagens antitéticas representadas pelas figuras míticas de Apolo e de Dionísio – deparamo-nos com uma possível experiência de restauração poética.

Outra pesquisa que traz contribuições é a dissertação de Oliveira (2018), cujo título é Entretempos: a experiência sensível de duração que atravessa e aproxima imagens fixas e em movimento. Este trabalho de mestrado, apresentado ao Programa de Pós-graduação em Comunicação, da Universidade Federal de Pernambuco, interroga sobre qual o tipo de experiência sensível as imagens fixas (fotografias e pinturas) e as imagens em movimento (videoarte e cinema) proporcionam ao se entrecruzarem. O desenvolvimento teórico da dissertação é fundamentado pelas perspectivas de Hans Ulrich Gumbrecht e John Dewey sobre estética, assim como de Henri Bergson, Georges Didi-Huberman e Mauricio Lissovsky em relação aos conceitos de duração e de tempo. Observando os entrecruzamentos, principalmente,

da pintura e do cinema, a pesquisadora delinea a ideia de uma “experiência sensível de duração”.

Abaixo, no último eixo, organizamos os trabalhos que aproximam imaginário e jogo, levando em conta aqueles que discutem, principalmente, jogo pela perspectiva dos Estudos do Imaginário – esse critério nos ajuda a identificar teses e dissertações que se aproximam do percurso proposto por nossa pesquisa.

A relação está presente nas pesquisas de Gasi (2011; 2016), ambas defendidas no Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Na dissertação que leva o nome de *A poética imaginária do videogame: as passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais*, Gasi (2011) questiona sobre como realizar uma poética imaginária do videogame. Para isso, faz uma revisão teórica sobre o conceito de imaginário, a partir de Gaston Bachelard, Michel Maffesoli e Gilbert Durand, assim como discute sobre elementos caros à perspectiva acolhida, a saber: trajeto antropológico, esquemas de imagens, arquétipos e mitos. Ainda no âmbito teórico, a autora tece considerações sobre narratologia e ludologia, ponderando sobre as traduções dos mitos clássicos nas narrativas de três jogos, a fim de legitimar a existência da poética mítica do imaginário. Quanto ao procedimento metodológico, Gasi utiliza a mitanálise alinhada ao estudo de caso dos jogos *God of War*, *Bioshock* e *Eternal Sonata*, concluindo que o imaginário foi traduzido – através dos mitos e dos símbolos presentes nos jogos – de três maneiras poéticas distintas: por imagens intrínsecas e literais, pelo sincretismo mitológico e por usos de arquétipos como auras imaginárias. Já na tese de doutorado – *Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos* –, Gasi (2016) propõe compreender o imaginário que é construído na experiência de jogo, através de processos cartográficos, tendo em vista os conteúdos poéticos emergentes das narrativas dos jogadores em três jogos (*Okami*, *Bioshock* e *Mass Effect 2*). A investigação está fundamentada na ideia de devaneio poético, de Bachelard, e nas três poéticas anteriormente identificadas pela autora na dissertação de mestrado. A contribuição da pesquisa no âmbito dos Estudos do Imaginário é, justamente, a elaboração do mapa do imaginário das experiências compartilhadas dos jogadores, reiterando o lugar da memória, do mito e da imagem poética no modelo cartográfico alinhado à ludologia.

Situamos aqui a tese de Freitas (2015) – A poética do videogame: um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais –, defendida no Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais. Neste trabalho, o autor põe a interrogação sobre a necessidade de os jogos de videogame estarem atrelados à categoria de arte para proporcionar experiências estéticas. A partir dessa indagação, a pesquisa discute estética pelas perspectivas de John Dewey, Wolfgang Iser e Luigi Pareyson, visando elaborar uma teoria da experiência estética que dê conta das particularidades dos videogames. No entanto, o trabalho direciona o fôlego ao assentamento do terreno, deixando mesmo a construção da teoria para projetos futuros. Contudo, no âmbito empírico, ao analisar 22 jogos casuais, o estudo destaca dez “estratégias estéticas” que fundamentam a poética dos jogos estudados – conforme concluiu Freitas (2015), são elas: a) ruptura visual intensificada pela mecânica de jogo; b) ruptura com a “compreensão prática” do jogador; c) acessório ficcional que frustra a jogabilidade; d) acessório ficcional que conduz as escolhas do jogador; e) aprendizado das regras como fio estruturador da experiência; f) uso da mecânica do jogo para introduzir a “moral” da narrativa; g) uso da mecânica do jogo para intensificar o efeito sensível da narrativa; h) uso da mecânica do jogo para subverter o sentido da narrativa; i) uso da mecânica de jogo para dar sentido à narrativa e j) mecânica de jogo como simulação autorreflexiva.

A última pesquisa observada neste eixo merece ressalva, pois tem como lugar de origem os Game Studies e, embora a discussão apresentada se alinhe, obviamente, mais à área dos jogos que a do imaginário, é possível identificar a ação imaginativa como um dos elementos de fundo da tese Experiência de jogo como a afinação em uma tonalidade lúdica: *stimmung*, LARGs e reencantamento do mundo no Ingress, apresentada por Reis (2018) ao Programa de Pós-graduação em Comunicação e Informação, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Entendemos que mesmo não sendo o foco dessa pesquisa, ela abre espaço para falar de processos caros ao imaginário, quando expõe maneiras de reencantar um mundo desencantado – conforme a perspectiva weberiana trabalhada pelo autor. Além disso, o estudo assume o ponto de vista filosófico da fenomenologia e faz uma revisão densa, percorrendo premissas, apresentando o paradigma e a fundação da tradição fenomenológica. Por outro lado, o aporte teórico utilizado nesse estudo – do qual destacamos Johan Huizinga, Roger Caillois e Eugen Fink – assegura interlocuções possíveis entre jogo e imaginário. Deste modo, acreditamos que a investigação

proposta por Reis (2018), direcionada à experiência de jogo como um processo de afinação do ser humano com o mundo – denominado pelo autor de tonalidade afetiva lúdica ou *stimmung lúdica* –, oferece um caminho capaz de motivar os Estudos do Imaginário a elaborar novos questionamentos e modos de compreender elementos simbólicos, mágicos e míticos.

A partir do presente Estado da Arte, buscamos organizar um panorama das teses e dissertações publicadas na área de conhecimento da Comunicação, no Brasil, entre 2009-2021, levando em consideração estudos que contemplaram, do ponto de vista do Imaginário, as noções de imagem, imaginação, experiência e jogo. Se por um lado percebemos alguns consensos teóricos e metodológicos nos estudos sobre imagem simbólica e experiências estéticas, por outro lado, ficou evidente através do mapeamento a falta de trabalhos interessados em tratar da imaginação (ou da ação imaginativa) como um objeto de pesquisa em si. E quanto aos objetos empíricos, o presente recorte identificou a investida contínua, por parte dos pós-graduandos, em analisar elementos da cultura visual e audiovisual a partir de um corpus, por exemplo, fotográfico, fílmico ou de ilustrações artísticas – como pudemos notar, são poucas as produções acadêmicas centradas nos Estudos do Imaginário que desviam dessa abordagem.

Desse modo, constatamos que há um espaço ainda aberto, no contexto atual da pós-graduação em Comunicação, para a elaboração de nossa tese, cujo problema de pesquisa se apresenta a partir da seguinte questão: Como a imaginação se integra à experiência do jogo *Tetris Effect: Connected*?

## 1.2 OBJETIVOS

Tanto o objetivo geral quanto os específicos foram delimitados com foco no percurso que deveríamos seguir para tentar responder o problema de pesquisa que sustenta esta tese. Dito isso, o objetivo geral, bem como os seis específicos estão dispostos na subseção a seguir.

### 1.2.1 Objetivo geral

Compreender como a experiência do jogador com o jogo *Tetris Effect: Connected* é catalisada pela imaginação.

### 1.2.2 Objetivos específicos

Para responder à questão proposta nesta tese, definimos os seguintes objetivos específicos:

- a) Refletir teoricamente sobre os conceitos de imagem e de símbolo a partir dos Estudos do Imaginário;
- b) Delinear um percurso teórico situando o conceito de imaginação nos Estudos do Imaginário;
- c) Refletir sobre o elemento lúdico do imaginário e atividade lúdica;
- d) Realizar experimentos no *Oculus Quest* para identificar os elementos formais de *Tetris Effect: Connected*;
- e) Observar, descrever e analisar as características do plano de conteúdo de *Tetris Effect: Connected*;
- f) Compreender como os conteúdos estéticos da atividade lúdica estimulam as ações, sensações e imaginações do jogador durante o *gameplay* de *Tetris Effect: Connected*.

## **2 IMAGINÁRIO E IMAGINAÇÃO**

Neste capítulo, delinearemos um percurso teórico para falar sobre imaginário e imaginação. Cabe salientar que nossa argumentação está situada nos Estudos do Imaginário e, portanto, reconhecemos como próprias da imaginação as qualidades imagética, simbólica e fantástica. Também percebemos a função imaginativa como uma forma possível de recriar o cotidiano, expressar o que desconhecemos materialmente e dar sentido tanto ao meio em que vivemos quanto às nossas experiências individuais e coletivas.

Iniciaremos nosso caminho ponderando sobre como são compreendidos neste trabalho os termos imagem, símbolo e imaginação (ABBAGNANO, 2007; CHEVALIER, GHEERBRANDT, 2020; BRANN, 2017; ROSS, 2015; CHEN, 2006; WUNENBURGER, 2007, 2013). Em seguida, refletiremos sobre os impactos que algumas mudanças de paradigmas, no decorrer da história do pensamento ocidental, tiveram sobre a função imaginativa (KEARNEY, 1998; JOY, 1981; BRANN, 2017). Além disso, discutiremos sobre as qualidades fantástica (CHEN; 2007; TODOROV, 1970; TOLKIEN; 2019; BARFIELD, 1973; PAVEL, 2017; BACHELARD, 2008), criativa e poética da imaginação (ARISTÓTELES, 2017; KEARNEY, 1984; CHEN, 2007).

### **2.1 ABORDAGENS TERMINOLÓGICAS**

Nesta subseção, abordaremos três elementos caros a este estudo: a imagem, o símbolo e a imaginação. Vamos tratá-los, principalmente, pela perspectiva dos Estudos do Imaginário, mas, de início, salientaremos a diferença conceitual entre o entendimento semiótico e o do imaginário sobre símbolo. Em seguida, traremos a noção de imagem, que será trabalhada a partir da perspectiva da Filosofia da Imagem, tal qual a concepção da imaginação aqui apresentada.

#### **2.1.1 Símbolo**

Na linguagem acadêmica, provavelmente por força do grande impacto que a Linguística teve em várias áreas de investigação, inclusive na Comunicação (BARROS, 2013), o termo “símbolo” é normalmente utilizado como sinônimo da palavra “signo”. Mas, ao igualarmos esses dois substantivos, o que obtemos é uma

dinâmica autorreferente e não o significado preciso do termo que nos interessa. A mesma associação entre essas palavras aparece no *Dicionário de Filosofia*, o qual apresenta três definições para símbolo: a) signo particular, b) signo arbitrário ou convencional e c) signo passível de interpretação em consequência de um hábito (ABBAGNANO, 2007). Ao procurarmos pelo verbete no *Dicionário Básico de Filosofia*, notamos que ele foi equiparado também a outras duas palavras. A partir da seguinte descrição, símbolo é identificado como um “objeto que representa outro de forma analógica ou convencional; um *signal* convenicionado e através do qual se *designa* um objeto” (JAPIASSÚ; MARCONDES, 2001, p. 175, grifo nosso).

De certa maneira, essas definições nos situam na área do Estruturalismo Linguístico (SAUSSURE, 2006) e da Semiótica (PEIRCE, 1975; 2015), ao qualificarem o símbolo como um tipo de signo arbitrário, que evoca uma substância concreta em virtude de uma convenção. Nesse contexto, a arbitrariedade indica a inexistência de uma causa natural ou de uma motivação que esclareça o porquê de haver um vínculo entre o significante (expressão) e o significado (conteúdo) de um símbolo.

A exemplo disso estão tanto os sinais de trânsito – que, por um sistema de codificação e decodificação, reduzem o significado à ação, ou seja, o sinal vermelho ou verde do semáforo indica quando é necessário parar ou prosseguir –, quanto os signos linguísticos, estabelecidos dentro de um sistema específico e reconhecido por seus falantes (na língua portuguesa, o conceito “água” possui o significante fonético [’agwɐ]), mas que fora desse sistema podem não se sustentar, pois mesmo que o significado se mantenha (por exemplo: *water*, em inglês, e *Вода*, em russo, se referem ao conceito “água”), os registros fonéticos ou gráficos são alterados (respectivamente, suas formas são [’wɔ:tə] em inglês norte-americano ou [’wɔ:tə] no britânico; e [vɐ’da] em russo). Nesses casos, o símbolo será um tipo de signo arbitrário quando a relação de semelhança consolidada entre sua expressão (significante) e seu conteúdo (significado) for resultado de um consenso.

Já no *Dicionário de Símbolos*, o termo em questão se distancia da Linguística e da Semiótica para se aproximar dos Estudos do Imaginário. Segundo Chevalier e Gheerbrandt (2020, p. 18, grifo nosso), “o símbolo é muito mais do que um simples signo ou sinal: [e/e] transcende o significado e depende da interpretação. [E/e] está carregado de afetividade e dinamismo”. Para compreendermos a explicação dos autores, precisamos lembrar: a) que nem todo o signo, enquanto símbolo, possui significado completo, objetivo e explícito, b) que os seres humanos tendem a

apresentar a realidade objetiva e subjetiva a partir de símbolos ou de signos convencionais e analógicos, c) que o significante é a forma de expressão (sonora, visual, rítmica etc.) do signo e está associada a um significado (conteúdo), estabelecendo a significação de um mundo (falado, escrito, movente etc.) e d) que os signos podem ser tratados como significantes (expressões) que não apenas contêm significados diversos, mas amplos sentidos (WUNENBURGER, 2013).

A partir dessas observações, destacamos que, na verdade, Chevalier e Gheerbrandt (2020) estão tratando de símbolos motivados – aos quais não dá para atribuir qualquer valor arbitrariamente, pois suas significações dependem tanto de uma estrutura simbólica própria e contextual, quanto dos usos que são feitos com esses símbolos. Logo, para alcançarmos o valor simbólico de determinado símbolo, é preciso identificar a motivação oculta no signo que o representa. E essa motivação pode ser, por exemplo, religiosa, histórica, ética, mítica, estética, política, cultural ou biológica. Quanto à entrada no campo simbólico, conforme explica Wunenburger (2013, p. 315, grifo nosso), ela ocorre quando:

[...] tratamos um signo como um significante do qual os significados são múltiplos e, no limite, abertos ao infinito. Ao focarmos na imagem de uma árvore, consideramos que a imagem dessa árvore remete ao nome que esta árvore tem: um pinheiro, uma castanheira. E que esta árvore é uma realidade da natureza. A ilustração de uma castanheira num dicionário é um signo que remete, simplesmente, a uma forma vegetal que existe na natureza. Mas, por outro lado, se tomarmos esse signo na sua dimensão simbólica, ele nos conduz aos valores conotados [figurativos] e não aos denotados [literais], e fará com que essa árvore esteja ligada a valores estéticos, mas, sobretudo, éticos e religiosos. É por isso que a árvore ou os pássaros ou a flor entram em um sistema de simbolização: [remetendo à] longevidade, honra, felicidade, imortalidade etc.

Nessas condições, o elemento simbolizado ultrapassa o valor do signo linguístico arbitrário e faz aparecer através do significante diversas qualidades até então inacessíveis ou incapazes de serem figuradas. O termo significado dentro dessa dinâmica, que até então era inconcebível materialmente, se concretiza por meio das dimensões cósmica, onírica ou poética (RICOEUR, 1967). Sua mensagem é imanente, mas comunica uma transcendência. É como se o símbolo precisasse apresentar concretamente o significado indizível e invisível daquilo a que se refere.

Por isso, em determinado contexto religioso ou místico, o sagrado “pode ser significado por não importa o quê: uma pedra erguida, uma árvore gigante, uma serpente, um planeta [...] Jesus, Buda ou Krishna, ou até pelo apelo à infância”

(DURAND,1993, p. 13). Seguindo o mesmo raciocínio, é assim que o conceito abstrato “amor” tem diferentes conotações ao ser a) figurado na mitologia grega pelos quatro Erotes, filhos da deusa Afrodite (BULFINCH, 2018), b) representado por Eros na narrativa da *Teogonia* de Hesíodo (1995) ou c) simbolizado por ações e deidades gregas, de modo crítico e cômico, na disputa de palestras em *O Banquete* (PLATÃO, 2016).

Então, na perspectiva dos Estudos do Imaginário, é pelas dimensões simbólica e motivada que vamos nos referir ao termo “símbolo”, entendendo que ele pode expressar o seu significante (visível) e tornar perceptível a natureza subjetiva e abstrata dos conteúdos imateriais.

### 2.1.2 Imagem

Dependendo da perspectiva acolhida o substantivo “imagem” pode ser compreendido como a) ideia ou representação de algo; b) a semelhança das coisas do mundo, que se mantém sem a presença das coisas em si; c) algo, tal como as coisas sensíveis, porém sem matéria; d) um fenômeno visível; e) ícone, figura ou símbolo, f) um meio que produz uma realidade própria, g) um tipo de produto da imaginação e h) um meio capaz de nos apresentar um estado de coisas sem o qual elas não estariam acessíveis (ABBAGNANO, 2007; ALLOA, 2021).

Essas definições, apesar de abrangentes, nos mostram que a situação comum da imagem é ser ou não ser algo em relação a si mesma ou em relação à outra coisa. Há, então, um contraste entre a forma e a matéria de uma imagem, já que ela pode ser concreta pela própria existência e, ainda, ser a evidência de algo ausente. De modo geral, exemplos disso são fotografias, pinturas, filmes, desenhos, diagramas, reflexos, sombras, sonhos, mitos e metáforas visuais (ALLOA, 2021; ROSS, 2015). Porém, o tipo de imagem que nos interessa nesta pesquisa é a simbólica, cuja força comunicativa extrapola a forma de expressão logicamente compreensível. Ao pensarmos nesse tipo de imagem enquanto um símbolo, ela pertence àqueles motivados, diferente dos teoricamente arbitrários. Se pela arbitrariedade do signo a expressão significante define o conteúdo significado, no caso das imagens simbólicas motivadas a dinâmica é outra.

A imagem torna-se, portanto, em sentido estrito, ‘simbólica’, no entendimento de que sua força, sua consistência semântica, provém de meta-significações

que estão ‘ligadas’ ao conteúdo e, ao mesmo tempo, ‘desvinculadas’ dele, porque pertencem a outro nível de experiência sensível ou inteligível. (WUNENBURGER, 2007, p. 25, tradução nossa<sup>6</sup>).

É justamente o movimento de compensação entre o que está visível (concreto) e invisível (abstrato) na imagem que vai produzir o sentido simbólico associado a ela em determinado contexto. Isso ocorre porque a forma de expressão significativa das imagens simbólicas, ao repetir-se exaustivamente, tem a capacidade de integrar, simultaneamente, qualidades conflitantes (literal e figurativa), enquanto o seu conteúdo significado também repercute sem cessar (DURAND, 1993, 2012; WUNENBURGER, 2007; BARROS, 2010; 2013).

Com base nisso, alguns autores (BACHELARD, 1942, 1984, 1985, 2001, 2008; DURAND, 2012; WUNENBURGER, 2007, 2013) defendem que quando uma imagem se torna simbólica o seu sentido figurado passa, então, a ser literal. Eles também afirmam que os significados figurativos dessas imagens são inseparáveis da significação imaginária. Esse tipo de relação é bastante comum nas narrativas fantásticas, nas quais a presença de imagens simbólicas é capaz de ampliar o significado dos acontecimentos e das realidades de determinadas obras, seja através da intersecção entre o sobrenatural e o natural, seja pela existência de seres desconhecidos, por antropomorfismo, pelo bestiário (animado e inanimado), pela estética sublime e por objetos incomuns ou, ainda, pelo uso de figuras retóricas, metáforas e alegorias (TODOROV, 1970; BARFIELD, 1973; CHEN, 2007).

Uma demonstração disso são as imagens de dragões e de cobras, com valores simbólicos diferentes nas narrativas ocidentais e orientais. Se para o escritor J. R. R. Tolkien (2019) o dragão é a materialização da maldade, do poder e da avareza, como no caso de Smaug (dragão alado que guarda tesouro, na obra britânica *O Hobbit*), para o animador asiático Hayao Miyazaki (2001; 2002; 2008), o animal simboliza a bondade, a perseverança e o altruísmo, como no caso de Haku (o dragão metamorfoseado, sem asas, relativo ao espírito da água na animação japonesa *A Viagem de Chihiro*). Essa distinção também é destacada por Chen (2007, p. 127, grifo nosso, tradução nossa<sup>7</sup>):

---

6 No original: “La imagen deviene por tanto, en sentido estricto, “simbólica”, en el sentido en que su fuerza, su consistencia semántica viene de mata-significaciones que están “ligadas” al contenido y, al mismo tiempo, “desligadas” porque pertenecen a otro nivel de experiencia sensible o inteligible”.

7 No original: “While the mysterious beast or monster of dragon is the very concretization and symbol of evil in the Western culture, the Chinese dragon is a divine creature mediating between men and gods [...] The snake, with a similar form of the dragon, is a symbol of evil in Western culture, especially

O dragão enquanto monstro ou besta misteriosa é a própria concretização e símbolo do mal na cultura ocidental, [já] o dragão chinês [ou japonês] é uma criatura divina, que faz a mediação entre homens e deuses [...]. A cobra, com uma forma semelhante ao dragão, é um símbolo do mal na cultura ocidental, especialmente sob o reinado do cristianismo. [John] Milton apresentou uma imagem vívida de cobras como animais diabólicos e servos de Satanás no [poema épico] *Paraíso Perdido*. [...] Enquanto as cobras são absolutamente o símbolo do mal no mundo cristão, elas têm um duplo significado para os chineses. Por um lado, podem ser espíritos malignos que ferem a alma e o corpo humano [...]. Por outro lado, as cobras são consideradas uma encarnação de nível inferior dos deuses-dragões e podem alcançar o estado divino de dragão por meio da prática taoísta.

Assim, para reconhecer a complexidade da imagem simbólica – que confere aos fenômenos uma nova existência enquanto símbolo figurado – é preciso ultrapassar o significado objetivo aparente, porque esse tipo de imagem incorpora significados excedentes à qualidade visual e concreta daquilo a que se refere, recriando uma série de experiências para os fenômenos dos cotidianos e dos mundos ficcionais (JOY, 1981; CHEN, 2006; ROSS, 2015). Logo, esse processo considera não apenas o contexto ao qual está vinculado, mas 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.

### 2.1.3 Imaginação

Comumente, a palavra imaginação diz respeito à “possibilidade de evocar ou produzir imagens, independentemente da presença do objeto a que se referem” (ABBAGNANO, 2007, p. 537). Apesar de abrangente, essa explicação destaca, através dos verbos “evocar” e “produzir”, duas características da imaginação: a de tornar algo perceptível (aparente) e a de criar algo. É válido mencionar que imaginação não é pensamento, assim como o pensamento não é a imagem em si, mas tanto o pensamento quanto a imaginação podem operar através de imagens. Isso, porque a imaginação – tal como explica Aristóteles (2012), em *De Anima* –, estabelece um movimento relacional entre a razão e o meio das experiências perceptivas sensíveis. Esse movimento nos interessa, mas antes de falarmos sobre ele, temos de ponderar que tanto na tradição filosófica ocidental – por exemplo, através das obras de Platão

---

under the reign of Christianity. Milton presented a vivid picture of snakes as devilish animals and minions of Satan in *Paradise Lost*. [...] While snakes are absolutely the evil symbol in the Christian world, they are with a double meaning for the Chinese. On the one hand, they can be evil spirits that harm human soul and body [...]. On the other hand, snakes are considered as a lower rank incarnation of divine dragons and can reach the divine state of dragon by means of Daoist practice”.

(1949, 2011), Descartes (2017), Kant (2015, 2017), Spinoza (2020), Husserl (2013), Fink (2016) e Merleau-Ponty (2013) –, quanto nas filosofias orientais Budista, Taoísta e no Confucionismo (CHEN, 2006), houve esforços para alcançar o significado central do que é a imaginação, porém são raros os consensos sobre o termo. Quanto a essa inconsistência, Brann (2017, p. 24) comenta, a partir da perspectiva ocidental:

Na filosofia, a definição central da imaginação é que ela é um poder mediador entre os sentidos e a razão. [...] na psicologia, a preferência é por definir a classe de representações, ou seja, as imagens mentais, em vez da faculdade imaginativa. A imaginação mental é uma experiência quase sensorial ou quase perceptiva. [...] No discurso comum, finalmente, a imaginação é mais provável de ser definida diretamente como uma capacidade de ver as coisas mentalmente, ou seja, através do ‘olho da mente’.

Também vale lembrar que a imaginação, ao longo dos séculos XVII ao XX, teve sua importância minimizada pelas perspectivas racionalistas, empiristas, positivistas e cientificistas, sendo, em alguns casos, qualificada como a “louca da casa”, a “doença da alma” ou acusada de deixar sob ameaça a racionalização (KEARNEY, 1998; BRAGA, 2007; DURAND, 2012). E atualmente, no século XXI, em meio à cultura de reprodução e consumo de imagens, assim como da “espalhabilidade” de conteúdos imagéticos midiáticos (JENKINS, FORD, GREEN, 2014; ROSA, 2019), a imaginação, de certa maneira, acaba competindo espaço com a razão idolátrica, através da qual as imagens que mediam a relação entre o ser humano e o mundo são elevadas à categoria de ídolos.

Esse processo idolátrico não é recente, ocorre desde a antiguidade, mas perdura até hoje, pois exige a fé na imagem e o encantamento pelos símbolos, que conformam uma realidade credível – como a adoração dos deuses de pedra e madeira ou, então, a crença de que “algum tipo de existência se simule exatamente na ausência de toda verdadeira presença” (TIMM, 2020, p.20). Por meio da razão idolátrica “criam-se coisas, realidades e ideias e se as adoram como se os adoradores fossem frutos das coisas criadas por eles mesmos” (TIMM, 2020, p. 124). Ao longo da história, exemplos disso são: o imperativo categórico da Alemanha nazista, a cultura neoliberal, a infraestrutura da teoria conspiratória *QAnon* e a dinâmica emocional da pós-verdade. Nesses casos, o imaginário assume um papel fundamental e perigoso, ao reiterar o sentimento de identidade absoluta capaz de fomentar uma estética totalitária com consequências que a história e a memória não nos deixam esquecer.

Essas observações evidenciam quatro significados conferidos ao termo imaginação, segundo Kearney (1998, p.16, tradução nossa<sup>8</sup>):

- 1) A capacidade de evocar objetos ausentes que existem em outro lugar, sem confundir esses objetos ausentes com coisas presentes aqui e agora;
- 2) A construção e/ou uso de formas materiais e figuras, como pinturas, estátuas, fotografias etc. para representar coisas reais de alguma forma 'irreal';
- 3) A projeção ficcional de coisas inexistentes como em sonhos ou narrativas literárias;
- 4) A capacidade da consciência humana de ficar fascinada por ilusões, confundindo o que é real com o que é irreal.

Não vem ao caso entrarmos em um debate sobre o real e o irreal, pois o que nos interessa da explicação acima é pontuar que, para além dos usos idolátricos da imaginação – os quais comprometem o reconhecimento de suas qualidades harmônicas, criativas e de genuíno divertimento –, o seu percurso, ao longo da história ocidental, esteve ainda associado a algumas mudanças paradigmáticas. Entre elas: a) a do paradigma mimético, b) do paradigma produtivo e c) do paradigma paródico.

Com base na divisão feita por Kearney (1998), identificamos que a) o paradigma mimético é caracterizado pelas narrativas bíblicas, mitológicas, gregas clássicas e medievais. Aqui, a imagem simbólica da imaginação é o espelho, pois reflete por verossimilhança realidades externas. As obras *Metamorfoses*, de Ovídio, e *A Divina Comédia*, de Dante Alighieri, exemplificam esse contexto mimético; b) no caso produtivo, a imaginação é autônoma e fonte direta da própria realidade. Sua imagem simbólica é a lâmpada, porque projeta a própria luz interna nas coisas externas. Segundo Kearney (1998, p. 155), nesse contexto, “o significado não é mais considerado como uma propriedade transcendente do ser divino, agora é saudado como um produto transcendental da mente humana”. Esses são os casos das obras dos autores românticos ou idealistas, tais como *Hinos à Noite*, de Novalis, e *Fausto*, de Goethe; c) quanto à imaginação paródica, em parte há nesse paradigma um retorno à mimese, mas como se fosse uma imitação de si mesmo, autoparódia ou uma paródia autorreflexiva. Não se está preocupado com “a imitação de alguma verdade preexistente, mas com a imitação de uma imitação que confessa que não existe um

---

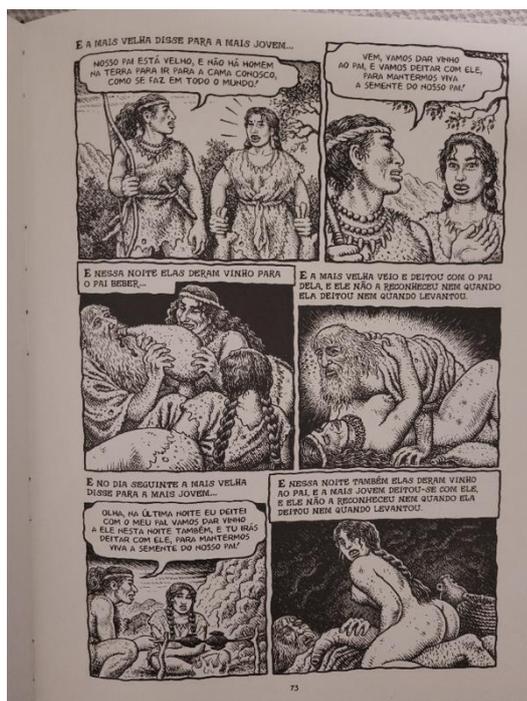
8 No original: “1) The ability to evoke absent objects which exist elsewhere, without confusing these absent objects with things present here and now. 2) The construction and/or use of material forms and figures such as paintings, statues, photographs etc. to represent real things in some ‘unreal’ way. 3) The fictional projection of non-existent things as in dreams or literary narratives. 4) The capacity of human consciousness to become fascinated by illusions, confusing what is real with what is unreal”.

original além de si mesma. Essa é a inversão paródica” (KEARNEY, 1998, p. 255). A imagem simbólica que sobressai é a dos labirintos de espelhos, que se autorrefletem infinitamente, sustentando cada reflexo como uma verdade em si. Esse terreno pertence às obras de Andy Warhol e de Romero Britto; às mídias remixadas; à bricolagem musical entre gêneros clássico e pop da banda britânica *Clean Bandit*; à estética um tanto neobarroca e autorreferente do jogo de RPG (*role playing game*) eletrônico *Yakuza: Like a Dragon* (SEGA, 2020), e ainda à *graphic novel* *Gênesis*, de Robert Crumb (2009), cuja escrita reproduz com fidelidade o texto original retirado, principalmente, da *Bíblia do Rei James* (séc. XVII) e da tradução de Robert Alter para o *The Five Books of Moses* (2004). No caso da tradução brasileira do quadrinho de Crumb, foram usadas, além das obras mencionadas acima, edições nacionais da Bíblia como referência. Porém, acreditamos que as ilustrações presentes nessa *graphic novel* rompem com o esperado de um texto ficcional bíblico encerrado em si mesmo e compreendido como sagrado, não apenas pelos famosos traços robustos do cartunista estadunidense, mas por figurar o “profano” através das imagens de sexo, mostrando detalhes dos seios redondos, das nádegas torneadas e das expressões faciais de prazer ou de sofrimento – pondo sobre a obra um tom sarcástico através das imagens. Um exemplo do que estamos falando (Figura 1) corresponde ao momento em que o personagem Ló e suas duas filhas fazem sexo.

Feitas essas observações, retomamos, agora, o movimento da imaginação, mencionado anteriormente, que articula os campos sensível (material; fenomenal) e inteligível (da razão e das formas ideais), a fim de explicar sobre o tipo de imaginação estudada nessa pesquisa.

O referido processo de vai e vem da imaginação é expresso não só por Aristóteles (2012), mas antes por Platão (2012), no diálogo *Timeu*, a partir do qual menciona a existência de um espaço de trânsito entre o universo das ideias e o universo dos fenômenos cotidianos. Esse “meio do caminho”, para Platão, denomina-se *chôra* e funcionaria como um espaço de fluxo, através do qual as cópias sensíveis das ideias (formas platônicas, conceitos) são moldadas – elas, no entanto, não permanecem na *chôra*, pois teoricamente fluem de um espaço a outro (do meio inteligível, passando pela *chôra*, até o sensível), ao longo do processo imaginativo.

Figura 1 – Crumb ilustra Ló e filhas em capítulo do Gênesis



Fonte: Gênesis, Robert Crumb (2009)

Isso nos interessa porque a *chôra* platônica seria o *locus* do imaginário, ou como nomeia Corbin (1964, 1981, 1990), o *mundus imaginalis*<sup>9</sup>. Então, a meio caminho do espaço sensível e do inteligível reside o espaço da imaginação (*mundo imaginal*), acessível através da potencialidade criativa do ser humano, de suas memórias e do ato imaginativo, os quais dão novos sentidos à realidade.

Outros autores também se referem a esse espaço do imaginário, de acordo com Chen (2007, pp. 48-49, grifo nosso):

Na perspectiva de Jung, o imaginário do inconsciente coletivo está enraizado na memória arcaica e no sonho, que evocam o espaço da *chôra* platônica; o imaginário de Bachelard depende da imaginação material e do devaneio que espelha o traço dos quatro elementos [da natureza] a partir da *chôra*; O imaginário de Durand é determinado pelos reflexos humanos em reação ao tempo e ao espaço. [...] O primeiro nível [*imaginário junguiano*] concentra-se no *qi* (respiração ou vibração) ou comunhão espiritual com a imaginação, o segundo [*bachelardiano*] na abundância semântica das imagens e suas repercussões em conexão com os quatro elementos (de orientação

9 Henri Corbin, pesquisador francês de textos árabes, na verdade, obteve o termo da filosofia neoplatônica de Avicenna, um pensador idealista místico islâmico. O conceito em latim *Mundus Imaginalis* era originalmente grafado "alam al-mithal" e caracterizava o mundo das imagens, no qual o conhecimento sensório e o conhecimento intelectual eram harmonizados. O *Imaginalis* é segundo Corbin (1964, p.5): "um mundo tão ontologicamente real quanto o mundo dos sentidos e o mundo do intelecto, um mundo que necessita de uma faculdade de percepção que pertence a ele, a imaginação. [...] um mundo no qual subsistem as formas de nossos pensamentos e desejos, de nossos pressentimentos e comportamentos".

fenomenológica), o último [*durandiano*] completa o diacronismo e o sincronismo do mito com o isotopismo [*classificação antropológica dos tipos de imagens simbólicas*] do significado e restitui à linguagem os significados primitivos, o figurativo como literal (orientação arquetípica).

Essas três perspectivas – junguiana, bachelardiana e durandiana – do imaginário acolhem, segundo a autora, alguns tipos de elementos da imaginação de cunho fantástico, bem como a “variação de formas narrativas” (CHEN, 2007, p. 49), e alguns produtos do imaginário para além das ficções, mas que são igualmente expressivos.

A característica fantástica da imaginação mobiliza nossa atenção neste estudo, pois confere à imaginação criativa a condição necessária para a efetividade do imaginário, cujas manifestações mais comuns são os sonhos, os ritos, os mitos, as brincadeiras e as fantasias repletas de imagens do desconhecido (como fadas, sereias, sátiros, magos, bruxas, fantasmas, bestas e deuses), as quais dependem de nossa descrença no real para, de fato, permanecerem conosco.

Nesse contexto, o simbólico e o literal se unem tal como uma mônada – ou se quisermos pensar figurativamente, reúnem o abstrato e o concreto, bem como a parte e o todo, por exemplo, na imagem dual da esfera *Yin-Yang* ou na imagem múltipla da mandala. Esse cenário ambíguo mistura o heterogêneo no homogêneo, conformando o que Sutton-Smith (2017), ao tratar dos tipos de brincadeiras, define por retórica do imaginário, cujo foco não está na brincadeira racionalizada ou no jogo unicamente competitivo e sério, ao contrário, essa retórica está direcionada para o nível da inventividade e da imaginação, que nos dá acesso ao riso despretenso, ao carnavalesco, às máscaras, ao místico e a um inventário repleto de monstros, heróis e grimórios (MINOIS, 2003; HUIZINGA, 2003; WUNENBURGER, 1977; CAILLOIS, 1989, 2017; SUTTON- SMITH, 2017; RANKINE, 2009).

A retórica do imaginário com foco nas atividades lúdicas nos auxilia a entrar em harmonia, por exemplo, com o ritmo da *Suite No. 1*, de Johann Sebastian Bach (1718), ao tocarmos violoncelo; a sentir os sabores dos feijõezinhos de Harry Potter a caminho de Hogwarts, enquanto lemos o livro (ROWLING, 2000); a incorporar a identidade de um samurai no jogo *Ghost of Tsushima* (Sony Interactive Entertainment, 2020) – ao agir com o avatar e através dele, tornando-se um eu-mesmo como outro – e, ainda, a experienciar, tal como no filme, os sentimentos obscuros de *Cisne Negro* (ARONOFSKY, 2010) pela linguagem corporal da dança. Assim, a retórica

significativa e vivaz do imaginário tem a capacidade de nos libertar da realidade mundana.

Logo, o tipo de imaginação que esta pesquisa se atém é: fenomenológica, criativa e esteticamente fantástica. Porque através dela não apenas encontramos maneiras de materializarmos o imaterial, como de estabelecer um elo imaginário entre os mundos possíveis e o expressivo terreno de nossas vidas cotidianas.

## 2.2 QUALIDADE FANTÁSTICA DA IMAGINAÇÃO

De acordo com Chen (2007, pp. 21-22, grifo nosso, tradução nossa<sup>10</sup>), a propriedade fantástica da imaginação já está:

[...] enraizada nos significados de 'imaginário', 'visionário' e 'inacreditável', [porque] a palavra *fantastique* ou *fantástico* se preocupa em imaginar as coisas vãs, em oposição à realidade e à razão, portanto está relacionada à loucura e à estranheza. Faz vir à luz o inexistente e torna visível o invisível.

No entanto, essa qualidade fantástica da imaginação também nos oferece uma maneira de transcender na imanência. Em teoria, esse movimento de transcendência está embasado em valores poéticos derivados do romantismo alemão e inglês, dos quais são expoentes os escritores Novalis, Schlegel, Schleiermacher, Hoffmann, Von Arnim e os *poetas do lago* Hölderlin e Coleridge, além de Blake e os Shelley (WILLER, 2019). Alguns valores que se destacam são o apreço pelos mistérios, devaneios, magias, metamorfoses; pela síntese entre o espiritual e o material; pelas epifanias, o sublime e as sinestésias; pelos deuses e figuras arcaicas, fantásticas e imaginárias, em certa oposição à imaginação dualista da doutrina cartesiana.

Outros dois elementos relevantes nessa concepção fantástica da imaginação são o tempo e o espaço. O tempo da imaginação dotada de qualidades fantásticas, por um lado, pode ser concebido através da perspectiva de Bergson (2006) e, por outro lado, a partir de Proust (2016) – percorrendo o paradoxo da duração entre existir no tempo e ser para além do tempo. Nesse processo, há, contudo, a necessidade de incluirmos a memória, que em relação à imaginação fantástica é reconhecida como forma de resistência temporal e de organização do tempo vivido, reencontrado e

---

10 No original: “Rooted in the meanings of ‘imaginary’, ‘visionary’ and ‘unbelievable’, the word *le fantastique* or *fantástico* is concerned with imagining the vain things, as opposed to the reality and reason, thus related to madness and strangeness. It makes the nonexistent come to light and renders the invisible visible”.

recontado. Estamos, aqui, no terreno das clássicas *Madeleines* de Proust. A noção temporal proustiana, sintetizada pelos bolinhos franceses, contradiz o existencialismo de Bergson, ao emparelhar memória, imaginação e imagem, através de um fragmento afetivo que não apenas resume, mas simboliza o todo de um tempo passado que se reencontrou. Essa mesma característica é mencionada por Durand (2012), para quem as memórias condicionam as experiências vividas ao eterno reencontro do tempo perdido. Assim, entendemos que:

Longe de estar às ordens do tempo, a memória permite um redobramento dos instantes e um desdobramento do presente [...], permitindo voltar ao passado. [...] A memória pertence de fato ao domínio do fantástico, uma vez que organiza esteticamente a recordação. (DURAND, 2012, p. 402).

Quanto ao espaço da imaginação fantástica, arriscamos dizer que seria possível concebê-lo, inicialmente a partir da já referida *chôra* platônica, depois, acolhendo a espacialidade poética de Bachelard (2008) e, finalmente, a condição multidimensional do espaço ficcional. Apesar de o espaço imaginário se oferecer como condição primeira da aparência dos fenômenos da experiência fantástica, ele ainda é, segundo Dufourcq (2012), um quase-espaço, assim como o tempo para a autora seria um quase-tempo, porque ambos podem se expandir, contrair, aparecer, ser interrompidos, fragmentados, multiplicados e retomados a qualquer momento, sem a necessidade de cumprir com as leis do espaço-tempo mundano. Logo, uma das características do espaço em relação à imaginação fantástica é ser livre e isso significa que a ele pertence um jogo de possibilidades (DUFOURCQ, 2011; 2012).

Essa argumentação aponta tanto para características dos tradicionais universos mitológicos grego, nórdico e o folclórico celta, com desdobramentos temporalmente cíclicos, genealogia própria e, em alguns casos, fronteiras delimitadas entre o sagrado e o profano (PAVEL, 2017; ELIADE, 1972), quanto para o mundo ficcional de Rei Artur, composto por lendas celtas e bretãs de inspiração fantástica e histórica ou, então, para o mundo ficcional do detetive Sherlock Holmes, cuja geografia e arquitetura londrina se assemelham ao real por nós conhecido, porém obedecendo a uma cosmologia única, sem que haja a necessidade de questionarmos sobre a legítima existência do endereço 221B Baker Street em nossa realidade (PAVEL, 2017).

A esse respeito, pelo dinamismo da imaginação fantástica, não estamos falando em assumir ingenuamente como verdadeiras as condições de um mundo

ficcional, mas em reconhecer que há, na relação do leitor, do ouvinte e do espectador com os espaços-temporais imaginados dos produtos midiáticos ficcionais, um tipo de acordo tácito, cuja definição dada por Coleridge (2004) denomina-se suspensão voluntária de descrença. Inspirada na expressão firmada pelo poeta romântico, Fragoso (2014) reserva para esse acordo um lugar privilegiado na intersecção dos mundos imaginados com o mundo material, ampliando a dinâmica para o caso dos *games*, diante dos quais temos de considerar, segundo a autora, a interdependência de três universos: o da vida, relativo ao lugar do jogador; o do sistema de jogo, mediado pelas interfaces do software e do hardware; e o do mundo do jogo, um tipo de mundo ficcional. A autora enfatiza que nesse contexto, o jogador é capaz de “encenar sua crença” (FRAGOSO, 2014, p. 67) em relação às realidades dos jogos.

[...] o game exige que o jogador participe de forma ativa e positiva na criação da ficção – sob risco de ser jogado para fora dela. Essa participação é necessariamente mediada por diversas camadas de representação, que complexificam as condições da encenação de crença, mesmo porque existe uma diferença ontológica entre o mundo do jogo e o mundo do jogador, que pode ser compreendida, de forma simplificada, pelo fato de que o mundo do jogador é o mundo físico, o mundo das coisas materiais (em seu sentido mais estrito), enquanto o mundo do jogo é um mundo imaginário. (FRAGOSO, 2014, p. 65).

Por um lado, esse movimento de encenação da crença mostra que aquele que joga “sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade, apenas faz de conta que pensa que é – o que é muito diferente de realmente acreditar que seja” (FRAGOSO, 2014, p. 64). Por outro lado, quando não ocorre a encenação da crença, a consequência está numa sobreposição do mundo imaginado ao mundo material, logo as qualidades fantásticas borram os limites da ficção e são tomadas como realidades em si no meio em que vivemos. Um caso em que isso fica evidente é o do *creepypasta*<sup>11</sup> sobre o macabro personagem *Slender Man*, cuja crença na mitologia em torno da história ficcional ocasionou uma tragédia, quando, nos Estados Unidos, duas adolescentes esfaquearam uma colega de escola, acreditando que o próprio *Slender Man* as instigava a cometer violência, imitando a forma de agir do personagem que raptava crianças e adolescentes para matá-las na floresta.

---

11 De acordo com Freitas e Amaro (2016, p. 39), “uma narrativa de terror publicada em repositórios da internet com a finalidade de assustar ou causar desconforto nos leitores. Essas histórias englobam características literárias e algumas conseguem agrupar subsídios reais que fazem os leitores questionarem a possibilidade do caso narrado ocorrer”.

Isso prova que as pessoas estão dispostas a acreditar em discursos, narrativas e personagens que se desprendem do campo ficcional ou que mimetizam a realidade trivial – tal como ocorre nas mitologias religiosas e nas teorias conspiratórias [...]. A lenda criada e personificada na figura de Slender Man mostra, ainda, como um saber partilhado por uma comunidade ou o desenvolvimento de uma crença em torno de um ser fictício elucida a identidade de um grupo, seu modo de agir e a pluralidade de sentidos que o permeiam. (FREITAS; AMARO, 2016, pp. 45-46).

Nesses termos, ultrapassar a linha que assegura a organização de uma realidade imaginada é uma condição que ocorre quando não se encena a crença nos acontecimentos de um mundo possível, mas, ao contrário, quando se crê nesse mundo literalmente. E esse é um problema mais do humano do que da existência do universo ficcional.

Dando continuidade às qualidades da imaginação fantástica, destacamos que ela também está amparada em pelo menos três movimentos artísticos: no Surrealista, do qual a condição fantástica aproveita a estética das imagens que alternam a percepção convencional do tempo e do espaço; no movimento Futurista, de onde a velocidade e as estéticas de guerra se destacam; bem como no abstracionismo, pelas texturas, formas geométricas e valorização das cores (GOMBRICH, 2000). A exemplo disso, destacamos a animação japonesa cyberpunk *Akira* (OTOMO, 1988), cujos elementos audiovisuais sustentam qualidades fantásticas as quais remetem a agitação futurista, à tensão bélica e à maleabilidade das formas.

Há ainda influência do gênero literário *Fantástico*, o qual catalisa a liberdade criativa da função imaginativa transcendente, a partir de um inventário cultural, lúdico e poético por onde se encontram contos de fadas, narrativas maravilhosas e de mistério, o insólito, cosmologias sobrenaturais, realismos mágicos, universos policiais, de detetives e de ficções científicas, estéticas especulativas, *solarpunk*, afrofuturista e mundos pós-apocalípticos (BARFIELD, 1973; TODOROV, 1970; CAILLOIS, 1958a, 1958b; CHEN, 2007; CURTIS, 2013; WOMACK, 2013; WAGNER, WIELAND, 2017).

Cabe lembrarmos também sobre como a imaginação fantástica populariza culturalmente algumas imagens canônicas da ciência, através da literatura, filmes, séries e jogos. Entre elas, temos a imagem da *Fita de Möbius*, um exemplo teórico de objeto não orientado da área da matemática, que remete à imagem simbólica do infinito, do retorno, do caminho sem fim e da ilusão – pois opera com a ambiguidade espaço-temporal unindo o dentro e o fora, o velho e o novo, o começo e o fim –, tal como ocorre na estrutura do romance *O Tempo e o Vento*, de Erico Veríssimo (2009),

e no conto *O Filho do Vampiro*, de Julio Cortázar (2021). Outra imagem científica é o *Gato de Schrödinger* – ela expressa um paradoxo da mecânica quântica, no qual o hipotético gato estaria simultaneamente vivo e morto. Essa imagem simbólica da incerteza, da simultaneidade e da resistência, sustenta a estrutura diegética das séries *Dark* (NETFLIX, 2017), *Loki* (MARVEL, 2021) e *What If...?* (MARVEL, 2021), que ainda se inspiram no paradoxo teórico de viagem temporal chamado *bootstrap*; além de estar presente na irônica existência do narrador-protagonista da obra literária *Memórias Póstumas de Brás Cubas*, de Machado de Assis (2014). Acreditamos que essas duas imagens simbólicas da ciência, no terreno dos jogos eletrônicos, expressam a relação de analogia de um jogo enquanto um sistema em si mesmo, porque interrelaciona a possibilidade do eterno recomeço entre *continues* e *game overs*; assim notamos que os personagens e o mundo de jogo como um todo estão em suspenso, potencialmente vivos e mortos, antes de ligarmos o console e de pressionarmos o botão *start*.

Para citar um último exemplo sobre a qualidade fantástica da imaginação, destacamos o jogo eletrônico *The Witness* (Thekla Inc., 2016), sobre o qual opera uma dinâmica antitética, contrapondo a ciência (com referência ocidental) e o misticismo (pela perspectiva oriental), presentes nas metáforas imagéticas, sonoras e textuais do jogo. Este *game* de exploração e *puzzle*, repleto de enigmas lógicos, se passa em uma ilha, na qual o avatar do jogador é o único habitante, podendo percorrê-la de forma não linear. No ambiente de jogo – composto por elementos tais como montanhas, escotilhas, pedras, estátuas, televisões, labirintos, desertos, neves, casa oriental, mapas, luz e escuridão –, a oposição se impõe pela característica dos próprios caminhos antitéticos (das alturas místicas, das profundezas científicas, ou dos labirintos lógicos e intermediários) percorridos pelo jogador. Dependendo da escolha realizada, é possível acessar um final que mantém o avatar dentro do jogo, num processo cíclico, ligando o começo e o fim, ao ser direcionado para a mesma porta pela qual entrou na ilha quando o *game* começou (exemplo de *Fita de Möbius*). Ou, a partir da compreensão do meta-funcionamento dos ambientes do mundo de jogo, podemos acessar um final no qual o avatar – ao concluir um *puzzle* que consiste em alinhar uma circunferência luminosa com um portal –, transcende para o universo do desenvolvedor do jogo (momento em que há uma transição dos gráficos do *game* para as gravações de cenas do mundo material, tal como um filme, mas sob a perspectiva em primeira pessoa do desenvolvedor Jonathan Blow), dando a

impressão de que o tempo todo estávamos dentro da imaginação de Blow, testemunhando o resultado de seu processo criativo, enquanto jogávamos *The Witness*. Vale salientar que o final “verdadeiro” do *game* estava disponível ao jogador desde o início – quando começamos o jogo pela primeira vez. No entanto, é preciso jogar inteiramente o jogo para reconhecer o *puzzle* que torna esse final acessível.

Até aqui, enfatizamos algumas qualidades da imaginação fantástica com a intenção de mostrar que apesar de a ação imaginativa ser um processo livre, ela ainda está inscrita sob determinações do espaço, do tempo, dos usos, estilos e dos contextos nos quais se insere e aos quais se refere.

### **2.2.1 Aspectos poéticos da imaginação: *inventio*, *dispositio* e *elocutio***

Embora já tenhamos falado da relação dos mundos ficcionais com o do nosso cotidiano (FRAGOSO, 2014; PAVEL, 2017), cabe uma breve observação quanto ao termo “hesitação”, defendido por Todorov (1970; 2011) como essencial à criação fantástica.

Para o autor, a hesitação é um dos processos fundamentais à dimensão fantástica ficcional, mas em nosso entendimento a hesitação acaba sendo um recurso redutor da qualidade fantástica por nós trabalhada, uma vez que restringe a fantasia à dualidade efêmera da suspeição, ou seja, ela define o aspecto fantástico ao pôr em xeque o que se passa na interioridade de um universo imaginário, contrastando-o com a lógica real esperada da própria interioridade dessa dimensão ficcional ou, então, com a lógica da nossa realidade. Contudo, acreditamos que seja proveitoso deixar um pouco de lado a hesitação, ao falar da imaginação criativa fantástica, a fim de dar lugar à natureza ontológica dos universos imaginários.

Reconhecer a natureza ontológica das criações da imaginação, nos instiga a percorrer o plano material desses mundos imaginários, assim como observar os elementos e as condições que conformam e garantem tanto a existência quanto o funcionamento de tal dimensão. Portanto, se quisermos compreendê-los, talvez, mais do que realizar uma incursão hermenêutica, seja interessante optarmos por realizar um processo interpretativo e fenomenológico voltado aos conteúdos das formas de expressão, cuja ligação aos significados vai estabelecer as significações possíveis desses universos imaginários.

Diante disso, nos parece viável pensar nessa fenomenologia hermenêutica figurativa ou imaginária enquanto uma poética do possível (KEARNEY, 1984), justamente por nos situar no caminho da mimese poética fantástica, porque ela nos auxilia a compreender os conteúdos e as formas de expressão dos mundos ficcionais a partir de três perspectivas: imaginária, retórica e estilística (ARISTÓTELES, 2017; CHEN, 2007), assim como também põe em evidência – pelas figuras de retórica – as lógicas de organização das imagens simbólicas, ou seja, a infraestrutura semântica própria desses universos.

Na obra *Poética*, Aristóteles (2017) classifica a mimese em três momentos, sendo o primeiro deles o da relação entre mimese e *inventio*, o segundo relativo à mimese e *dispositio*, e o terceiro diz respeito à mimese e *elocutio*. No caso da *inventio*, a atenção está direcionada à potencialidade de criar imagens ou de imaginar criativamente; já a *dispositio* refere-se ao discurso retórico ou às figuras retóricas e, por fim, a *elocutio*, compreende o estilo ou a estilística desse universo poético.

Chen (2007) apresenta um desdobramento dessas três fases aproximadas à imaginação fantástica. Para a autora, a possibilidade de se criar mundos imaginários diz respeito à *inventio*, enquanto mantém a associação da *dispositio* à retórica, reiterando que se trata de:

o estudo através do qual se investiga o discurso do fantástico, bem como as situações do autor/autor implícito e do leitor/leitor implícito. Na dimensão da elocutio ou do estilo, a ênfase é colocada na maestria da dicção fantástica, como o arcaísmo, a musicalidade e a visualização. Com os significados dos elementos poéticos supracitados, a poética fantástica caracteriza-se pela mimese da imaginação e pela narrativa com virtuosa retórica e estilística, que recoloca o ser humano em contato com o mistério do desconhecido. (CHEN, 2007, p. 45).

A esse contexto da poética dos universos possíveis ou poética imaginativa – através da qual a qualidade fantástica da imaginação está diretamente relacionada ao imaginário dos mundos ficcionais –, são caros, por exemplo, os símbolos, as imagens, as figuras e as metáforas. A imaginação criativa vai buscar pela beleza ou estranheza das coisas, das formas, das cores, das expressões, das ações, das texturas e de uma variedade de linguagens atreladas à retórica, visando cativar aquele a quem ela se destina (BACHELARD, 1984, 2001; CHEN, 2007).

Quanto ao último aspecto relativo à retórica, entendemos, de acordo com Chen (2007; 2006), que a forma retórica se apresenta por *figuras* capazes de conferir

movimento, ritmo, amplitude, sincronicidade, contradições, repetições à estrutura do universo ficcional. A exemplo disso, mencionamos as *figuras retóricas* de hipérbole (foco na amplitude, no exagero), de antítese (ênfata a contradição, a oposição), 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 de eufemismo (ao atenuar ou abrandar uma situação ou ação).

Apesar dessas figuras serem normalmente utilizadas como recursos estilísticos em narrativas literárias, optamos aqui por elucidar suas ocorrências em alguns jogos eletrônicos *indies*, escolhidos arbitrariamente. O primeiro deles, *Kill it With Fire* (CASEY DONNELLAN GAMES LLC, 2020), contém a figura da hipérbole. Neste jogo de ação em primeira pessoa, o jogador deve encontrar e eliminar aranhas dentro de uma casa. O aspecto hiperbólico do *game* está na própria mecânica<sup>12</sup> de extermínio. O jogador, inicialmente, tem acesso apenas aos objetos comuns da casa – vasos, retratos, livros – para eliminar os aracnídeos que andam por toda a residência. Porém, à medida que vai cumprindo as metas do *game*, adquire itens combináveis – como um desodorante acoplável ao isqueiro, formando um lança-chamas –, além de explosivos e armas de fogo, podendo agir tal qual um incendiário, o que dá o tom violento e exagerado às formas de eliminar as aranhas. Já a figura retórica da antítese está presente no argumento narrativo do jogo eletrônico *We Happy Few* (Compulsion Games, 2018), que põe em contraste a alegria induzida pelo consumo obrigatório de uma droga chamada *Joy* e o peso da vivência depressiva de alguns moradores de Wellington Wells, na distópica Inglaterra, que rompem com o padrão de felicidade esperado por não querer usar a pílula, preferindo conviver com as estranhezas da própria realidade. Estes, então, são perseguidos e lutam por sobrevivência. Quanto à hipotipose, de certa maneira, essa figura retórica resume a dinâmica do jogador-personagem no *game* investigativo *Telling Lies* (SAM BARLOW, *FURIOUS BEE LIMITED, HALF MERMAID*, 2018), no qual o jogador é tanto agente da história – enquanto investiga, em seu computador, arquivos de vídeos, conversas e documentos sobre quatro pessoas envolvidas em um mistério –, quanto observador da narrativa

---

12 Nesse caso, o termo mecânica diz respeito a “como os jogadores interagem com as regras e com propriedades formais de um jogo” (SICART, 2008, n.p.), visando atingir um objetivo específico (JÄRVINEN, 2008) e, dependendo da dinâmica do jogo, podendo causar sensações e emoções, que esteticamente afetam o jogador (NIEDENTHAL, 2009).

que contém uma mentira – uma vez que assiste a tais relatos pela interface do computador, a fim de saber a verdade sobre o que ocorreu. O aspecto realista e participativo também é reiterado pela existência do reflexo (ficcional) do jogador-personagem na tela do computador (ficcional) ao longo do jogo. Por fim, acreditamos que o eufemismo marca a narrativa do *game Spiritfarrer* (THUNDER LOTUS GAMES, 2020) – uma adaptação do mito grego de Caronte (barqueiro do submundo/Hades, filho da noite/Nix e da escuridão/Érebo) –, não apenas pela característica altruísta, amistosa e cômica da protagonista Stella, a barqueira, que vai explorando o barco, as terras e os mares místicos, enquanto pesca, trabalha, guia os espíritos e atende as vontades deles; mas pela sutileza com que aborda a temática da morte, tornando o momento da despedida memorável e leve.

Retomando Chen (2007), vale lembrar que a mimese *elocutio*, ou seja, o estilo na narração fantástica é bastante significativo, pois orienta toda a estética do mundo imaginário, que, por sua vez, decorre da mimese *inventio*, expressando inteiramente a potencialidade criativa e imaginativa de determinado universo – pertencente aos livros, às músicas, aos filmes, aos jogos e às brincadeiras –, podendo ou não estar relacionado ou ser motivado por determinado contexto de nossas vidas cotidianas, como algo real presente na cultura, na política, na história ou na religião.

### 3 ATIVIDADE LÚDICA

Discutiremos neste capítulo sobre um tipo de atividade dependente da imaginação, do acontecimento lúdico e através da qual o próprio ordenamento da cultura emana. Para falarmos de atividade lúdica consideramos, primeiro, o imaginário como o dinamismo que assegura o modo de experienciar coisas, imagens e mundos a partir do fenômeno da imaginação e, em segundo lugar, o lúdico como um aspecto fundamental à condição humana, através do qual o ser (corporificado) acessa mundos possíveis e aqueles materializados ao seu redor, bem como se conecta com a própria natureza interior, anterior, precedente e sua história pessoal.

Esta seção se baseia, principalmente, nos trabalhos de Huizinga (2003, 2021), Fink (2016), Caillois (2021), Reis (2018, 2019), Amaro (2021), Fragoso (2015), Keogh (2018) e Triclot (2017), os quais nos permitem refletir sobre as atividades lúdicas, tonalidade afetiva, os elementos da experiência estética lúdica e a potencialidade sinestésica. Esses autores também trazem contribuições teóricas para entendermos a relação dos jogos com o imaginário.

#### 3.1 A IMAGINAÇÃO NA ATIVIDADE LÚDICA: FENÔMENO FORMADOR DO IMAGINÁRIO

A imaginação ocupa um lugar central no que diz respeito às atividades lúdicas, porque através dela transformamos o fenômeno imaginado em uma realidade, existente, ativa, experienciada tanto individual quanto coletivamente. Nessa concepção, a imaginação se destaca como o principal elemento lúdico do imaginário. Ela é capaz de formá-lo enquanto também estimula a criação dos conteúdos sensíveis associados ao imaginário, contribuindo para a manutenção ou modificação de um *páthos* socialmente partilhado (SUTTON-SMITH, 2017). Nesse contexto, a imaginação é estabelecida simultaneamente como base do imaginário e como a força motriz por trás das atividades lúdicas.

De modo geral, entendemos por atividades lúdicas as brincadeiras, os jogos, os rituais, algumas formas de expressão artísticas (ex.: teatrais, musicais) e alguns tipos de fenômenos festivos culturais (ligados à natureza, ao sagrado, à religião ou ao místico; como por exemplo o Carnaval e o Ivana Kupala). Para Johan Huizinga (2003), a palavra holandesa *spel* é a que melhor sintetiza a essência das atividades lúdicas,

que têm as seguintes características: a) são ocupações voluntárias, b) originam, a partir de suas manifestações, um espaço e um tempo próprios, delimitados para suas realizações, c) são orientadas por regras acordadas livremente pelos participantes e que se fazem necessárias para sua manutenção, d) não possuem fins utilitarista, lucrativos ou funcionalista, pois não há necessidade de serem úteis ou terem qualquer função que as extrapolem. A “finalidade” das atividades lúdicas encontra-se nelas mesmas, seja pelo divertimento seja pela liberdade criativa e imaginativa da própria ação, e) apresentam qualidades harmônicas e rítmicas, bem como humores (aspecto estético-afetivo) e alguns efeitos de sua “beleza” encantatória, por exemplo: equilíbrios, contrastes, resoluções, variações etc., d) despertam sensações prazerosas, fruições e, também, tensões e e) seu espaço-tempo e tudo o que nele se desenrola, até certo ponto, se difere do mundo cotidiano.

A relação entre atividade lúdica e imaginário torna-se mais evidente com base no que Huizinga apresenta, especialmente porque essas atividades estão intrinsecamente ligadas à inventividade e à sensibilidade humanas. Ao lado do ser que pensa (*Homo Sapiens*) e além do ser humano capaz de produzir, instrumentalizar e trabalhar (*Homo Faber*), encontramos o ser que joga, brinca, fantasia e imagina, ou seja, o *Homo Ludens*. Logo, o autor identifica o que é inerente à cultura humana não por meio da racionalidade ou do trabalho, mas a partir da liberdade e da ludicidade do jogar (brincar, imaginar).

A cultura se manifesta através do brincar e do jogar, afirma Huizinga ao lembrar que “as grandes ações arquetípicas da sociedade humana estão, desde o início, permeadas pela ideia de jogo” (2003, p.20). Se o jogar é um modo intrínseco do agir humano e um pressuposto para o desenvolvimento da cultura, isso significa que a cultura em si surge na forma e no processo do jogo. Em outras palavras, a cultura está *em jogo* desde o princípio. Sob essa perspectiva, a vida em sociedade também é influenciada pelas características do jogar.

Segundo o autor, as atividades lúdicas conduzem os seres humanos a uma dimensão diferente do real ordinário. A partir disso, a percepção sobre o vivido fica temporariamente suspensa, favorecendo a realidade do mundo imaginado, justaposto ao espaço-tempo do cotidiano e dentro do qual os fenômenos lúdicos se realizam. Logo, tais atividades conferem expressão à vida e, alinhadas à imaginação, conduzem os seres humanos a criação de um universo específico – em termos de duração, composição e localização – com atributos poéticos, fantásticos e “contíguo ao da

natureza” (HUIZINGA, 2003, p. 21). Essa esfera lúdica que oferece um espaço de liberdade e exploração complementar ao vivido, “leva-nos de regresso ao mundo do selvagem, da criança e do poeta, que é o mundo do jogo” (HUIZINGA, 2003, p. 42). Nesse processo, a imaginação está em constante atividade, mobilizando imagens cujos sentidos só se encontram em jogo. Além disso, a realidade imaginada desse espaço está amparada por uma infraestrutura que não pretende ser racional ou justificável; sua existência é genuína, mesmo quando sua realização se materializa na imaginação daqueles que a compartilham. Há assim toda uma implicação afetiva no entrelaçamento das atividades lúdicas com a cultura e o imaginário, a partir da qual a ação de imaginar expõe sua função estética.

Nossa argumentação vai ao encontro da discussão apresentada por Huizinga em sua primeira obra significativa, intitulada *O Outono da Idade Média*, a qual foi publicada pela primeira vez em 1919. Nela o autor busca compreender a cultura e a civilização a partir dos valores de *pathós*, assim como as formas estéticas e expressivas das imagens encontradas numa sociedade (HUIZINGA, 2021). Para isso, ele se debruça nos símbolos evocados como essenciais à comunicação e à interpretação de humores e costumes da Idade Média, bem como nos contrastes, nas oposições pré-definidas (OTTERSPEER, 2010) e existentes nesta sociedade em que a Igreja se fazia tão presente a ponto de se tornar ordinária e indubitável.

A partir de crônicas da realeza, cartas, quadros, poesias e contos cavaleirescos, Huizinga buscou criar a imagem de uma Idade Média na França e nos Países Baixos que foge à ideia de idade das trevas, mostrando que havia criatividade, imaginação e humores nessa sociedade. Como explica Damas (2021), o autor propõe nessa obra montar um “filme” figurado de um tempo que foi o ápice da Idade Média antes de seu “declínio”, pois a ele se seguiria:

A degeneração do ideal cavaleiresco num formalismo vulgar e mecânico que estaria inserido num processo mais amplo de falência da imaginação medieval, analisada na segunda parte d’*O Outono* por meio dos impasses gerados pelo colapso do pensamento simbólico. O simbolismo medieval, que a tudo abrangia dentro de um significado transcendente ao ver as coisas em sua relação com o divino, teria chegado à sua ‘última floração’ nos séculos XIV e XV. (DAMAS, 2021, p. 20).

Damas (2021) ainda afirma que a imaginação como função estética é essencial ao trabalho de Huizinga, pois o autor argumentava que os historiadores deveriam trabalhar com a “produção de imagens através da capacidade imaginativa de

compreender e representar o significado e a coerência dos eventos” (DAMAS, 2021, p. 25). Ou seja, ele defendia que a historiografia poderia fundar uma poética da história (DAMAS, 2021). Ao se debruçar no modo simbólico do pensamento da Idade Média do século XIV, Huizinga relata esse período como desgastado e frívolo, comparando-o a um “fantasiar superficial em torno de uma única analogia” (HUIZINGA, 2021, p. 358). Nessa ontologia medieval, todos os símbolos já estavam esgotados e delimitados, por exemplo, o chinelo significava a humildade, o espartilho era a castidade e assim por diante. Não havia espaço para a imaginação e recriação simbólica desse mundo e de suas fantasias, porque “toda ideia era considerada uma entidade, e toda qualidade, uma substância, e, como entidade, ela era imediatamente investida pela visão pictórica de uma forma personificada” (HUIZINGA, 2021, p. 360).

Numa análise crítica que também serve de alerta sobre as limitações dos símbolos, quando em relação de domínio à imaginação, Huizinga declara (2021, p. 367): “o mundo todo estava representado em figuras independentes: trata-se de uma era que amadureceu demais e feneceu. O pensamento tornara-se demasiadamente dependente das imagens”. Diante dessas observações, podemos compreender que o mundo medieval foi soterrado pela estabilidade da estrutura de seu cânone pictórico e pela sonolência imaginativa de seus criadores-hermeneutas.

Já em 1938, na obra *Homo Ludens*, Huizinga (2003), saindo das imagens simbólicas esgotadas de *O Outono da Idade Média* (2021), vai em busca de períodos mais “jovens” e com o fervilhar criativo ainda aceso. Na obra, considerada uma das principais referências nos Estudos de Jogos e do Lúdico, o autor busca compreender como a cultura emerge em suas primeiras aparições como forma e processo decorrentes das atividades lúdicas. Essa defesa foi refutada desde sua primeira apresentação pública, como relata Gombrich (1973), até o processo de publicação da obra com seus editores, no qual foi preciso que Huizinga lutasse pelo subtítulo por ele escolhido: *O Jogo como Elemento da Cultura*.

Em todas as ocasiões, os meus anfitriões procuraram corrigi-lo para ‘na Cultura’, mas sempre recusei, insistindo no genitivo, porque a minha intenção não era definir o lugar do jogo entre as demais manifestações da cultura, mas sim sublinhar a que ponto a própria cultura assume o caráter de jogo. (HUIZINGA, 2003, p. 15).

Assim, ele defende que a atividade lúdica é criadora não só de narrativas, brincadeiras e jogos, mas de toda cultura e civilização humana, dos costumes aos

ritos e mitos observáveis de forma universal entre os diferentes povos. E apresenta sua crítica à necessidade que algumas áreas do conhecimento têm em atribuir ao lúdico uma função ou propósito. Para o autor, o equívoco das demais áreas que estudam o fenômeno lúdico é que elas partem do princípio de que jogar tem que estar a serviço de qualquer outra coisa que não a atividade de jogo em si (HUIZINGA, 2003).

O que parece tê-lo magoado particularmente foi a maneira como as várias escolas dominantes da psicologia e sociologia americanas interpretavam toda arte e toda religião como formas de escapismo, 'satisfações evasivas, fabricações compensatórias' (V, 481). Talvez essa atitude o tenha perturbado tanto mais profundamente quanto mais do que uma semelhança superficial com sua própria metáfora dos três caminhos para sair da miséria deste mundo. Não que Huizinga fosse inconsistente em sua rejeição do que hoje chamamos de reducionismo. Para ele, o desejo do homem de transcender a realidade sempre foi criativo. Longe de ser um sinal de fraqueza, era um sinal de força. (GOMBRICH, 1973, p. 142, tradução nossa<sup>13</sup>).

Diferente de colegas de outras áreas – e, especialmente, da escola Freudiana (GOMBRICH, 1973; HUIZINGA, 2003) –, o autor defendeu que a atividade lúdica pode inclusive levar os seres humanos à elevação e ao campo que foge ao da racionalidade e ao do funcionalismo, pois mesmo sem a utilização de palavras, o jogo é capaz de assumir tanto a forma poética (HUIZINGA, 2003) quanto a da transcendência. Isso porque “na forma e na função do jogo, que em si mesmo é uma entidade independente, desprovida de sentidos e irracional, a consciência do homem de que faz parte de uma ordem sagrada de coisas é a expressão mais elevada e a mais sublime” (HUIZINGA, 2003, pp. 33-34).

Ao se ater tanto aos rituais quanto nessa característica da atividade lúdica de arrebatá-lo e colocar as pessoas em transe, a partir de magnitude da vertigem, o autor compreende que “a intensidade e a absorção do jogo não têm explicação através da análise biológica. Contudo, é nesta intensidade, nesta absorção, neste poder de ‘enlouquecer’, que reside a verdadeira essência do jogo, a sua qualidade primordial” (HUIZINGA, 2003 p. 19).

---

<sup>13</sup> No original: “What appears to have hurt him quite particularly was the way in which the various dominant schools of American psychology and sociology interpreted all art and all religion as forms of escapism, 'evasive satisfactions, compensatory fabrications'. (V, 481) Maybe this attitude disturbed him all the more profoundly as it bore more than a superficial resemblance to his own metaphor of the three paths out of the misery of this world. Not that Huizinga was inconsistent in his rejection of what we now call reductionism. For him man's urge to transcend reality was always creative. Far from being a sign of weakness it was a sign of strength.”

Entretanto, mais do que se deter às questões de ritos sagrados e de seus aspectos lúdicos originários, o autor compreende que a própria *poiesis* é uma “função-jogo” (HUZINGA, 2003, p. 141), pois para ele o ato de criar poesia:

Está além, nesse nível primitivo e original a que pertencem a criança, o animal, o selvagem e o visionário, numa região de sonho, encantamento, êxtase e riso. Para percebermos a poesia temos de ser capazes de nos vestirmos de uma alma de criança, como se fosse um manto mágico, e de trocar a sabedoria do homem pela do menino. (HUZINGA, 2003, p. 141).

Tal qual Tolkien o faz na obra *Árvore e Folha* (2020), Huizinga evoca o fantasiar e a capacidade original do jogo como produtor de poesia e de cultura, no qual figuram não só a satisfação estética, mas também a ousadia, o riso e o divertimento com a possibilidade de imaginar. Ele inclusive estende essa compreensão aos mitos, porque para o autor mito é sempre poesia:

Ao trabalhar com as imagens e com o auxílio da imaginação, o mito conta-nos histórias de coisas que teriam acontecido em tempos primitivos. Pode ser portador do significado mais profundo e sagrado. Pode ser capaz de exprimir relações que não poderiam ser descritas em termos racionais. Porém, para além das qualidades místicas e sagradas que lhe são naturais numa fase ‘mitopoética’ da civilização, *apesar da sinceridade absoluta com que foi aceite, coloca-se ainda a questão de saber se o mito foi alguma vez inteiramente sério.* (HUZINGA, 2003, p. 150, grifo nosso).

A provocação de Huizinga está evidente aqui, ao questionar se não estaríamos subjugando nossos antepassados ao retirar-lhes a possibilidade de humor e do lúdico e atribuir a toda e qualquer estátua, rito ou mito a característica de uma seriedade moderna. Reflete o autor:

Os mitos vivos não conhecem a distinção entre o jogo e a seriedade. Só quando o mito se torna mitologia, ou seja, literatura, transportado como costume tradicional por uma cultura que entretanto já mais ou menos se emancipou da imaginação primitiva, é que o contraste entre o jogo e a seriedade se aplica ao mito em seu detrimento. (HUZINGA, 2003, p. 151).

Como exemplo, o autor destaca a fase sobre quando para os gregos os mitos continuam a ser sagrados, mas, ao mesmo tempo, também são vistos como uma memória do passado. Nos diálogos platônicos de *O Banquete* (PLATÃO, 2016) e de *Fedro* (PLATÃO, 2016) podemos observar como os debatedores – e Sócrates, mais que todos – usam os deuses como figuras retóricas ou, então, até como objeto de deboche. Huizinga nos lembra que estamos tão acostumados com os mitos gregos

clássicos e a colocá-los no pedestal de nossa consciência poética que nos esquecemos de levar “em consideração o seu carácter inteiramente bárbaro” (HUZINGA, 2003, p. 151).

Seguindo por esse mesmo raciocínio, para abordar os elementos da mitopoética, o autor se questiona se nosso carácter inato para criar mundos imaginários de seres vivos ou mundos “de ideias animadas” (HUZINGA, 2003, p. 159) pode ser considerado uma espécie de jogo mental ou do espírito (HUZINGA, 2003). Conforme o autor, apesar de acreditarmos que a criação de figuras e das alegorias, a partir de mitos, são produtos de uma sociedade tardia e “livresca”, assim que se considera que “o efeito de uma metáfora consiste na descrição de coisas ou eventos em termos de vida” (HUZINGA, 2003, p. 159), o processo de personificação – ou seja, de levar aos outros percepções já preconcebidas em uma visão pictórica de uma forma personificada, tal como ocorria na Idade Média – dos mitos começa a ocorrer, pois,

[...] assim que a metáfora poética deixa de se movimentar no plano do mito genuíno e original e já não faz parte das atividades sagradas, o valor de crença da personificação que contém torna-se problemático, para não dizer ilusório. A personificação é então conscientemente utilizada como material poético, mesmo quando as ideias que ajuda a formular ainda são consideradas sagradas. (HUZINGA, 2003, pp.160-161).

Isto significa que a qualquer momento podemos nos ver num mundo esgotado, onde o pensamento guiado por imagens simbólicas estáveis nos permeia em suas estruturas rígidas. Logo, a saída para tal situação nos parece ser a acolhida da imaginação da atividade lúdica, do suprrracional e o desafio constante de romper com convenções que nos direcionam para uma singularidade interpretativa do mundo. De acordo com as perspectivas apresentadas por Huizinga (2003; 2021) compreendemos que a plastificação e o enrijecimento das formas de expressão ainda podem ser evitados enquanto houver paradoxos e estruturas instáveis.

### 3.2 DISPOSIÇÃO E ENTREGA À EXPERIÊNCIA LÚDICA

Em um período marcado por *Homo Ludens*, a temática da ludicidade se fez presente também em trabalhos de outros pensadores do século XX, os quais buscaram nas qualidades do jogar ou do brincar uma maneira de conhecer e expressar a relação do ser humano consigo, com os entes, seres, fenômenos e com

o mundo da vida. Destacam-se nesse contexto as obras de Martin Heidegger (2009), Ludwig Wittgenstein (1999), Eugen Fink (1957, 2016), Hans-Georg Gadamer (1999) e Roger Caillois (2017), cujas distintas apostas envolvendo “jogo” se direcionam, resumida e respectivamente, à correlação entre *Dasein* e mundo mediada pelo jogar ontológico enquanto possibilidade, abertura e liberdade da existência humana; à noção epistemológica do jogo de linguagem e do rígido enquadramento funcional linguístico com fins práticos, representativos e comunicacionais, encontrando seus significados na dinâmica social; à abordagem cosmológica do jogo, que une a parte e o todo, o real e o imaginado, enquanto metáfora simbólica e especulativa do mundo da vida; à experiência hermenêutico-fenomenológica do jogo estético; e às diferentes formas do jogar mediadas por símbolos e marcadas pelos costumes – um jogar cultural e sociológico –, também associadas ao sagrado, aos ritos e aos mitos. Apesar das diferentes perspectivas, há em comum nas teorias dos referidos autores o reconhecimento do jogo como um aspecto constituinte e mediador da vida humana.

O vínculo entre o ser, o jogo e o mundo conforme apresentado principalmente por Heidegger (2009) e por Fink (1957, 2016) acrescenta à discussão sobre o envolvimento afetivo dos seres humanos e evidencia um modo de existência que se expressa como transcendência e liberdade. Contemporâneos de Husserl<sup>14</sup>, esses dois filósofos conferem importância à tríade *ser-jogo-mundo*, reconhecendo a subjetividade humana como uma derivação da condição do ser no mundo e imerso no jogo da existência (HEIDEGGER, 2009; FINK, 2016). No entanto, eles diferem quanto à importância destinada ao *ser* ou ao *mundo*.

Heidegger, através da metafísica do *Dasein* (*ser-aí*), identifica que perguntar pelo *ser* é fundamental para compreender a essência do existente humano (dotado de corpo e vida), cuja condição primeira é estar lançado<sup>15</sup> no mundo para, a partir

---

<sup>14</sup>Stuart Elden (2008) bem como Weber e Giubilato (2019) destacam o envolvimento acadêmico direto de Heidegger e Fink com Edmund Husserl, seja criticando suas abordagens acerca da fenomenologia e da transcendência, seja interpretando e ampliando tal perspectiva, ao substituir e questionar alguns termos conceituais – entre eles, o “sujeito” pelo “*Dasein*”, ou “mundo” pelo “cosmos” –, ao desenvolverem suas próprias filosofias. Em suma, contrário à metafísica de Husserl e ao aspecto cartesiano conferido à consciência, Martin Heidegger aposta em uma interpretação ôntica da existência e ontológica do ser, a partir da concepção do *Dasein* (*ser-aí*), enquanto o acontecer da existência humana que se realiza no mundo. Por outro lado, a discussão sobre o devir do mundo na formação da subjetividade transcendental é o interesse de Eugen Fink. Entre Heidegger e Fink a aproximação também se deu de forma acadêmica (este último foi assistente tanto de Heidegger quanto de Husserl) e a partir de seminários por eles organizados sobre a obra de Heráclito, na Alemanha, nos anos de 1966 e 1967.

<sup>15</sup> Na filosofia do autor, ser lançado ou “ser jogado significa ser entregue ao ente em meio ao ente e ser ao mesmo tempo permeado por ele” (HEIDEGGER, 2009, p.354).

desse estado, desenvolver a dinâmica de sua existência e, então, experimentar o mundo fático. O movimento de transcendência do *ser-aí*, ultrapassando os entes, em direção ao mundo por ele também formado, explica o que Heidegger denomina por jogo da transcendência. O autor se ampara no fenômeno do jogo para explicar a unicidade “de um acontecimento [*originário*] que no fundo determina a transcendência [*ser-no-mundo*]” (HEIDEGGER, 2009, p.336, grifo nosso). A este *ser* inscrito no mundo pertence a qualidade de sempre ter sido aí “jogado”, o que, segundo o autor, orienta o movimento de ultrapassagem desse *ser*, inscreve o mundo como ponto de chegada do *Dasein* e possibilita o reconhecimento do *ser-aí* (já situado, estando e sendo no mundo) enquanto um *ser*, em primeiro lugar, para si mesmo (reconhecendo sua própria existência) e, posteriormente, em relação aos demais entes.

Heidegger (2009) defende a semelhança entre *Dasein* e mundo ao abordar o conceito de mundo em sua significação existencial e, até certo ponto, antropológica, já que conhecer o mundo<sup>16</sup> diz mais sobre o existente humano do que sobre o cosmos.

Mundo significa agora os homens entre si em sua relação recíproca. Mundano designa aquilo que é próprio ao homem [...]. Portanto, o conhecimento do mundo é aqui conhecimento do homem, em vista de como ele se acha e se comporta no mundo”. (HEIDEGGER, 2009, pp.316-317).

Apesar da centralidade do *ser-no-mundo*, o autor reitera que tal concepção acolhe “todo e qualquer ente pertencente ao mundo: animais, plantas, pedras e homens” (HEIDEGGER, 2009, 88). No entanto, o movimento de transcendência do *Dasein* é o que para ele forma o mundo, assim como o põe em jogo. Igualmente, o filósofo destaca que “o mundo designa o jogo que a transcendência joga”

---

<sup>16</sup>De certa maneira, essa a noção de mundo em Heidegger (2009) desconsidera a possibilidade de admiti-lo como cosmos ou como um espaço-tempo anterior ou independente do existente humano. Para o autor a resposta relativa à interrogação sobre o que é mundo encontra-se no próprio *Dasein*, que se realiza enquanto verdade ou totalidade. Sobre esta significação existencial da ideia de mundo destacamos o comentário de Eugen Fink (2016, p.67, tradução nossa, grifo nosso): “Heidegger concebe o espaço e o tempo como um acontecimento existencial [*daseinsmäßiges*], como formação do espaço e como temporalização. O espaço e o tempo, da mesma forma, são avaliados como existenciais, como estruturas da existência humana como o ‘mundo’, como a ‘compreensão do Ser’. Essa concepção [...] é determinada ‘transcendental-filosoficamente e compreende a mundanidade do mundo a partir da perspectiva da *alêtheia* [verdade], da manifestação do ser-para-o-ser-humano. O mundo é onde os seres são compreendidos, reconhecidos e manipulados. Os seres não estão necessariamente em si mesmos no mundo. No original: “Heidegger conceives space and time as an existential happening, as the formation of space and as temporalization. Space and time, likewise, are assessed as existentials, as structures of human existence like the ‘world’ like the ‘understanding of Being.’ This concept [...] is determined ‘transcendental-philosophically’ and understands the worldness of the world from the perspective of *alêtheia*, of the manifestness of beings-for-the-human-being. The world is where beings are understood, recognized, and handled. Beings are not necessarily in themselves in the world”.

(HEIDEGGER, 2009, p.333). Em outras palavras “*Ser-no-mundo* é o jogar original do jogo no qual todo *Dasein* fático deve entrar para poder jogar-se de tal maneira que, ao longo de sua existência, este ou aquele seja o jogo jogado” (ELDEN, 2008, p. 48).

Nesse “jogar” forma-se o espaço – atributo do *Dasein* – e o curso do tempo. O mundo passa a ser um espaço-temporal de “jogo” e de envolvimento ativo. Conseqüentemente, deste vínculo entre o *Dasein* e o mundo abre-se a possibilidade da criação de uma realidade própria desse jogar, evidenciando a disposição e ocupação do *ser-aí* em jogo e para o jogo da vida – condição motivada pela compreensão do *Dasein* sobre si mesmo enquanto um ser finito. Momento no qual o *ser-no-mundo* não apenas percebe sua qualidade originária (ser-lançado-no-mundo), mas sua condição futura (ser-finito, morrer). O desprendimento, no entanto, encontra-se nesse próprio “jogar”, onde o *Dasein* se ocupa em *poder-ser* (possibilidade), de modo a experimentar a “totalidade” do mundo (HEIDEGGER, 2009), expressando e manifestando sua existência.

Ainda segundo o filósofo, o jogar inerente ao jogo da vida se assemelha a um sistema de regras, cuja formação ocorre na complexidade desse mesmo jogar ontológico, moldando o espaço de formação e transformação para o *ser-no-mundo*. Então, no cerne desse espaço, o existente humano, enquanto jogador do jogo da vida, buscará um sentido, uma direção para a sua existência e para o que lhe cerceia, a fim de conhecer a si mesmo, aos entes e ao mundo. Dito isso, o jogar sobre o qual teoriza Heidegger (2009) – para além das qualidades ontológicas e metafísicas –, assegura, a nosso ver, uma dinâmica lógica e estrutural muito próxima da noção de *ludus*<sup>17</sup>. Assim, tendemos a crer que, no pensamento heideggeriano, a mediação desempenhada pelo jogo<sup>18</sup> na relação entre existente humano e mundo evidencia um modo de jogar mais racional, controlado, sistematizado, lógico, propositado e sério.

Enquanto Martin Heidegger considerou o mundo como o destino do *Dasein* – transcendido, situado, senciante e integrante desse espaço de vivências –, afirmando

---

<sup>17</sup>*Ludos* diz respeito a uma forma de jogar orientada por regramentos e certa rigidez. De certo modo, ela controla a fantasia dos jogadores, seja por suas convenções arbitrárias e imperativas, seja pela mobilização da racionalização, do esforço, da lógica e, até mesmo, da sorte (CAILLOIS, 2001; AMARO, FREITAS, 2018).

<sup>18</sup>Em alemão, o termo usado pelo autor é *Spiel*. Essa palavra tem abrangência semântica diferente do simples jogo (em português), designando alguns modos do jogar e do brincar (HEIDEGGER, 2009; AMARO, 2018). Por conseguinte, *Spiel* “também se refere a algumas atividades em que a atividade lúdica se faz presente. Assim, o ato de tocar instrumento musical musical [*Klavier spielen*] e mesmo uma peça teatral [*Theaterspiel*] se mostram como modos específicos desse jogar” (HEIDEGGER, 2009, p. 329).

que a “essência da existência possui um caráter de jogo” (HEIDEGGER, 2009, p.330), por sua vez, Eugen Fink (1957, 2016) adotou uma abordagem oposta, assumindo o mundo como ponto de partida de sua filosofia, na qual o fenômeno jogo (*Spiel*) tem caráter cosmológico, simbólico, hermenêutico e ontológico.

A partir das obras *Oásis da Felicidade: Pensamentos para uma Ontologia do Jogo* (1957) e *Jogo como Símbolo do Mundo* ([1960] 2016), Fink argumenta que para compreendermos a natureza do conceito de mundo faz-se necessário notar primeiro a qualidade do jogo humano, porque o jogo (*Spiel*) não está apartado do viver, sequer é um tipo de fenômeno acidental ou esporádico; pelo contrário, “o jogo pertence essencialmente à constituição ontológica da existência humana; é um fenômeno existencial fundamental” (FINK, 2016, p. 18, tradução nossa<sup>19</sup>). Nesse contexto, fazendo um paralelo a Heidegger, o autor expõe que o jogar é uma atividade intramundana dos seres-no-mundo, os quais já se sabem em sua corporeidade finitos.

O ser humano é essencialmente um ser mortal, essencialmente um trabalhador, essencialmente um lutador, essencialmente um amante e – essencialmente um jogador. A morte, o trabalho, o domínio, o amor e o jogo formam a estrutura elementar da tensão e o esboço do caráter enigmático e polissêmico da existência humana. (FINK, 2016, p.18, tradução nossa<sup>20</sup>).

Fenômeno inseparável do viver intramundano, o jogo humano é concebido, hipoteticamente, como uma atividade simbólica que presentifica e representa o “sentido do mundo e da vida” (FINK, 1957, p.143). Em outras palavras, Fink admite o jogar humano, incluindo suas características, como uma atividade que espelha, simboliza e metaforicamente repete a ordem do cosmos (macro/todo) no cotidiano (micro/parte). Assim, o jogo do ser humano passa a ser uma atividade-símbolo do fluxo e do fundamento do mundo.

Para ilustrar esse *modo de existência* do mundo, Fink (2016) recorre, tal como fez Heráclito<sup>21</sup> na poesia grega arcaica, à imagem simbólica do *Aiōn*. Essa deidade

<sup>19</sup> No original: “Play belongs essentially to the ontological constitution of human existence; it is an existentiell, fundamental phenomenon”. O termo *existentiell* significa para Fink (2016, p.206) as determinações fundamentais da constituição do Ser do ser humano.

<sup>20</sup> No original: “The human being is essentially a mortal being, essentially a worker, essentially a fighter, essentially a lover and—essentially a player. Death, work, ruling, love, and play form the elementary structure of tension and the outline of the puzzling and polysemous character of human existence”.

<sup>21</sup> Em seu famoso aforismo de número 52, Heráclito de Éfeso, segundo explicam Kahn (2001) e Krell (1972), define o *Aiōn* por tempo da vida e o transcórrer desse tempo da essência do mundo à semelhança do brincar de uma criança. Fink se inspira nesse fragmento e o menciona na obra *Play as Symbol of the World*: “A vida é uma criança brincando, movendo peças em um jogo. O reinado pertence

mitológica personifica a eternidade do tempo cósmico, bem como a duração da experiência do tempo vivido (LEVI, 1944). Nesse contexto, o *Aiōn* serve de alegoria explicativa acerca do jogo do curso do mundo, que segundo Fink (1957, 2016) se expressa da melhor maneira pela metáfora da criança que brinca despretensiosamente em seu espaço-temporal conformado pela imaginação criativa e lúdica.

Importante destacar que, a partir do exemplo mencionado, o filósofo não está tentando afirmar que o brincar corresponde a uma atividade ou um comportamento infantil. Em vez disso, ele está sugerindo que devemos considerar a forma como a criança interage com seu espaço e tempo imaginados durante a atividade lúdica, se quisermos compreender não apenas as características do tempo do cosmos, mas o próprio jogo da vida. Nessas condições, a teoria de Eugen Fink enfatiza que “um infundado jogar antecede a relação funcional do humano para com seu mundo, pois antes de estabelecermos qualquer sentido ou elaboração de uma práxis já estamos nos relacionando ludicamente com o mundo” (SCHUCK, 2021, p.18).

O jogo que é objeto da filosofia de Fink se diferencia das demais atividades propositadas humanas – como o trabalho –, por não estar ligado a um objetivo final, por estar à margem da moral e não ser afetado pela incerteza em relação às preocupações futuras. Esse jogar, que muito se assemelha àquele do qual falava Huizinga, proporciona um “oásis de felicidade” (FINK, 1957, p. 132), oferece sensação de autossuficiência, de liberdade frente ao tempo cotidiano, além de situar aquele que “joga” no tempo presente da própria experiência desse jogo. Com base nesses atributos, o *Aiōn* tem sua forma de expressão legitimada pela *paidia*<sup>22</sup>, já que o improvisado, a fruição, a *poiesis*, a interpretação, a fantasia desregrada, os artefatos, brinquedos e a diversão organicamente fundam e completam esse brincar. Logo, o jogo lúdico (*paidia*) envolve a criação de uma realidade imaginária (de e do jogo em si) e sua manifestação no mundo da vida (do estar em jogo).

---

à criança”. (FINK, 2016, p.314, tradução nossa). No original: “Lifetime is a child at play, moving pieces in a game. Kingship belongs to the child”.

<sup>22</sup>*Paidia*, definido por Caillois (2021), é um modo de jogo mais flexível se comparado ao *ludus*. Amaro e Freitas (2018, p. 115) explicam que “*Paidia* pode ser entendido como um jogar livre”, semelhante à brincadeira. Huizinga (2003) também enfatiza este conceito, afirmando que o aspecto “irracional” dos seres humanos está relacionado ao que Caillois chama de *Paidia*, que envolve o modo de brincar como aquele da criança, mas com a capacidade de nos moldar como seres humanos, enquanto “nos leva até a ética, que amparada no divino, seria superior ao *logos*” (AMARO, FREITAS, 2018, p. 116).

[...] justamente o puro ser-autossuficiente, o sentido pleno e acabado em si mesmo da atividade lúdica, admite que, no jogo, venha à tona uma possibilidade de estadia humana no tempo: onde o tempo não é mais aquele elemento dilacerante e impulsionador, mas aquele que concede ao humano o permanecer e o demorar-se [*Verweilen*], sendo ao mesmo tempo um raio de esperança da eternidade. [...] Jogo é atividade e criatividade. [...] O jogo do humano, conhecido intimamente por todos como uma possibilidade amiúde realizada de nossa existência [*Dasein*], é um fenômeno existencial [*Existenzialphänomen*] de espécie inteiramente enigmática. Ele escapa da impertinência do conceito racional ao se esconder na polissemia de suas máscaras. (FINK, 1957, pp.132-134).

O jogo (*Spiel*) no sentido apresentado por Fink não apenas proporciona uma forma imaginativa de “brincar” com a negatividade espaço-temporal da condição existencial humana, mas põe em comunicação as realidades do imaginário e do viver, porque em jogo estamos simultaneamente presentes nessas duas dimensões. E mesmo que o espaço do jogo em si seja uma esfera da imaginação, ela não corresponde ao ilusório ou apenas ao que se apresenta à mente daqueles que jogam e brincam. Pelo contrário, esse espaço coexiste materialmente com o real e ainda abriga uma extensão ontológica, cujo sentido de sua existência encontra-se na própria interioridade do espaço imaginado.

Aqui, destacamos que além de produzir coisas em geral, o ser humano tem a capacidade de criar mundos e objetos imaginados, assim como de se envolver em atividades com essa mesma qualidade. Isso pode ser observado no interior de universos imaginários, onde objetos reais e, até irrealis, são modificados ou evocados através da imaginação. A exemplo disso, estão os jogos e as brincadeiras que existem apenas no mundo ficcional imaginado – de séries, filmes, livros, games etc.<sup>23</sup> – e que, a princípio, não se encontram fora dele (GUALENI; FASSONE, 2023) ou, então, a dinâmica própria do jogar/brincar, que ao utilizar elementos comuns, permitem que o extraordinário tome o controle sobre o cotidiano – quando, por exemplo, uma criança usa um tecido de pano como capa e assume o papel de super-herói.

Nessas condições, tendemos a concordar com o que diz Fink (1957, p.143) no trecho abaixo:

O humano fabrica coisas artificiais [*künstliche Dinge*] às quais pertence igualmente um momento de aparência ôntica [*seiendem Schein*]. Ele projeta

<sup>23</sup>Destacamos: os jogos de sobrevivência regulados pelos naipes de cartas na série *Alice in Borderland*; o *Live Action Role Playing* (LARP) que conduz toda a atmosfera narrativa e imaginativa sarcástica do game *South Park: The Stick of Truth*; o quadribol em *Harry Potter*; *Gwent*, jogo tático de cartas no universo do game *The Witcher*, os tabuleiros de *Jumanji* e de *Zatura* nos respectivos filmes de mesmo nome. E o jogo de *Croquet* com flamingos da Rainha de Copas no livro *Alice no País das Maravilhas*.

mundos de jogo imaginários. O mundo do jogo inclui sempre também coisas reais – mas elas possuem, em parte, a qualidade da aparência ôntica e, em parte, são investidas de aparência subjetiva, que provém da alma humana [...]. Jogar é criatividade finita no interior da dimensão mágica da aparência.

O espaço onde transcorre a realidade de jogo descrita por Fink equivale ao que Huizinga (2003, p. 26) denomina por “território previamente marcado, material ou imaterialmente, de forma deliberada ou por inevitabilidade”, comumente chamado de círculo mágico. Nesse caso, o termo “mágico” define de forma mais concreta e tangível aquilo que o círculo busca distinguir – a ação interna e o ambiente ao redor dele –, protegendo, assim, a integridade do que se passa nesse espaço de *paidia*, onde

o ser humano ‘transcende’ a si mesmo, supera as determinações pelas quais ele se cercou e por meio das quais ele se compreendeu enquanto real, torna revogáveis as irrevogáveis decisões, por conta da sua liberdade; liberta-se de si mesmo, de cada fixa situação, e mergulha para as possibilidades que aparecem no nível mais primordial de seu viver – ele sempre pode começar de novo e se livrar do fardo de sua história de vida. (FINK, 2016, pp. 385-386, tradução nossa<sup>24</sup>).

Assim, nas infindáveis possibilidades e transformações oferecidas pelo jogar encontramos uma alegria e um prazer que animam nossa existência. Esse *humor* deriva da aptidão que temos, enquanto seres corporificados no mundo, de “sentir com” aquilo que nos atravessa e nos toca durante o jogar e, também, de “sentir-se em” situação de jogo – mais do que inscrever, situar e determinar o ser humano em um espaço-temporal, o jogar exige que este ser se disponha e se entregue a ele. De acordo com Heidegger, este seria o caráter fundamental do *ser em jogo no mundo*: “estar em-uma-tonalidade-afetiva, estar-afinado” (2009, p.331), além de reconhecer a harmonia do ser-aí-para-si-mesmo com os fenômenos e o mundo.

Afinações são os modos fundamentais pelos quais *nos encontramos dispostos* de tal ou qual maneira. Afinações são o ‘*como*’ de acordo com o qual estamos de tal ou qual maneira [...] E ainda assim esse ‘estar de tal ou qual maneira’ nunca é, simplesmente, uma consequência ou efeito colateral do nosso pensamento, fazer e agir. É, grosseiramente falando, a

---

<sup>24</sup> No original: “the human being ‘transcends’ himself, surmounts the determinations with which he has surrounded himself within which he has ‘actualized’ himself, makes the irrevocable decisions of his freedom revocable, as it were, leaps free from himself, and plunges from every fixed situation into the possibilities that stream forth in the primordial ground of life – he can always begin anew and cast off the burden of his life history”.

pressuposição para tais coisas, o ‘meio’ no qual elas acontecem pela primeira vez. (HEIDEGGER, 2001, p. 67, tradução nossa<sup>25</sup>).

As tonalidades afetivas (*stimmungen*) das quais fala o autor não se limitam a algo interno ou externo ao *ser*. Elas permeiam completamente a experiência do viver e revelam as nuances do mundo concreto em que o “ser-aí” já se sabe presente (HEIDEGGER, 2009; 2001). De certa forma, essas afinações são como atmosferas ou tons que conduzem o afinar (*stimmen*) de nossos corpos às coisas e mundos. A qualidade (o modo de ser genuíno) dessa *stimmung* vai orientar o tipo de afinação que teremos ao deixarmos nos envolver. Eugen Fink (1957, 2016) também caracteriza a afinação como um aspecto primordial do jogo humano, onde, por exemplo, coisas, pessoas, natureza, ações, movimentos, relações são-e-estão em jogo<sup>26</sup>. E, assim, ele afirma que o prazer é o ajuste fino que equaliza todo o jogar – prazer não na condição de hedonismo, mas enquanto um “oásis de felicidade”<sup>27</sup>.

Consequentemente, o jogo é animado por um estado de contentamento próximo à alegria. Segundo o autor, ao passo que essa alegria se esvai, a dinâmica de jogo em andamento fica comprometida. No entanto, isso não implica que, em jogo, estejamos sempre alegres e contentes, porque o deleite dessa experiência ultrapassa a felicidade e o prazer terrenos, simplesmente corporal ou intelectual – esse deleite envolve uma dimensão imaginária, na qual aspectos sensíveis e opostos se complementam.

O prazer do jogo [*Spiel*] é um prazer notável, mas difícil de compreender. [...] pertence a um processo criativo de um tipo inteiramente especial e é polissêmico em si mesmo: ou seja, pode precisamente conter em si uma profunda tristeza e uma dor abissal [...]. Coloca simultaneamente a ênfase na alegria, de modo que possamos, tomados por lágrimas, sorrir diante da comédia e da tragédia de nossas existências tornadas presentes de modo lúdico. [...] No jogo, não sofremos em absoluto as ‘dores reais’, mas elas

<sup>25</sup> No original: “Attunements are the fundamental ways in which *we find ourselves disposed* in such and such a way. Attunements are the *how* according to which one is in such and such a way [...] And yet this ‘one is in such and such a way’ is not – is never – simply a consequence or side effect or our thinking, doing and acting. It is – to put crudely – the presupposition for such things, the “*médium*” withing which they first happen”.

<sup>26</sup> Somente nessas condições ele inclui o jogar como possibilidade da existência social, mantido e fundado por um vínculo [*Bindung*]. “Jogar é jogar em conjunto, é jogar um com o outro, e é, assim, uma forma íntima da comunidade humana. O jogar não é, estruturalmente, uma ação individual, isolada – mas ele está aberto aos semelhantes [*Mitmenschen*] enquanto nossos companheiros de jogo [*Mitspieler*]. Porém, não é objeção a esse argumento o apontamento segundo o qual os jogadores podem, de fato, realizar seu próprio jogo, muitas vezes, totalmente a sós, apartados de outros semelhantes” (FINK, 1957, p. 135).

<sup>27</sup> O termo-título da obra de Fink (1957) adiciona ao sentido de *Spiel* o poder de renovar a vida pela *paidia*, felicidade e o lazer, legitimando as qualidades ontológicas do jogo humano, ao mesmo tempo em que o distancia da classificação infantil ou alienante.

igualmente nos agarram, nos prendem e nos estremezem. É uma força lúdica que nos comove. (FINK, 1957, p. 134, grifo nosso).

Apesar de Fink e Heidegger terem abordado a tonalidade afetiva que permeia a relação entre ser, jogo e mundo, o termo “lúdico” em associação às *stimmungen* não é explorado em profundidade por esses dois autores. Contudo, é justamente este aspecto que nos conduz à proposta de Reis (2018; 2019), cuja contribuição está em considerar o “lúdico” como uma qualidade tonal afetiva (*stimmung*) – ou seja, uma atmosfera imaginativa e criativa que permeia as experiências do brincar e do jogar no mundo vivido. Essa abordagem preenche a lacuna deixada tanto por Fink quanto por Heidegger, além de ampliar a compreensão sobre o trinômio *ser-jogo-mundo*, oferecendo uma visão mais abrangente da experiência lúdica e de suas implicações mundanas.

Paralelamente à definição apresentada por Heidegger (2001) sobre as *stimmungen*, Reis (2018) adiciona os termos *o quê?* e *como?* na tríplice *ser-jogo-mundo*. O primeiro termo diz respeito à experiência lúdica em processo de ajuste tonal entre o jogador corporificado e seu contexto cotidiano, já o segundo termo corresponde à tonalidade afetiva lúdica (*stimmung*<sup>28</sup> lúdica) em si. Ao determinar que o fenômeno jogo é impulsionado por uma tonalidade afetiva de caráter lúdico, o autor responde sobre aquilo que, através da experiência de jogo, tem a capacidade de abrir e dispor o ser humano – enquanto jogador – para os mundos (reais e ficcionais), incluindo aqui as dimensões materiais, simbólicas, sociais, corporais, tecnológica e rítmicas do viver. Afinar-se ludicamente é, nesse contexto, uma forma de harmonizar-se física, ativa, imaginativa, material e existencialmente (REIS, 2018; 2019) com o mundo enquanto jogamos/vivemos. Assim, a afinação “ocorre no *entre* existente do momento em que o jogo acontece, através do qual o(a) jogador(a) se abre à experiência lúdica” (REIS, 2019, p. 232).

Arriscamos dizer que esse *entre* referido pelo autor, se aproxima da qualidade de primeiridade peirciana – ao lidar com a própria totalidade do instante irreduzível e

---

<sup>28</sup>*Stimmung*: termo usado pelo autor para designar “um estado de afinação ontológico do ser-no-mundo com o seu entorno que não é apenas cognitivo, mas que também engloba a materialidade física de si mesmo, dos outros e das coisas” (REIS, 2019, p. 236). As *stimmungen* são ainda apresentadas como o humor, a atmosfera de algo/alguma coisa e a maneira pela qual somos afetados pelas coisas/pessoas com as quais nos relacionamos; equalizando, vibrando, sintonizando, sentindo e soando com elas, ao nos tornarmos um só corpo nesse processo – aqui, Reis, se ampara na fenomenologia de Merleau-Ponty (2011). Por esse motivo, há no jogar uma “dupla textura ontológica – sentimento e sentido – que fornece a unidade entre o vir-a-ser corpo dos meus sentidos e o vir-a-ser-mundo do meu corpo” (KEARNEY, 2015, p. 38).

da possibilidade de aparecer e do vir a ser no mundo – ou, então, da *chôra* platônica anteriormente mencionada, uma vez que nesse “espaço” de mediação imaginária, transcendemos na imanência, experienciando esteticamente o acontecimento do fenômeno lúdico em si mesmo. Assim, estamos ao mesmo tempo presentes em nossa atualidade e de mãos dadas com o *Aiōn* enquanto brincamos, jogamos, fazemos ritos, imaginamos e acessamos universos ficcionais.

### 3.2.1 Elementos da experiência estética lúdica

O tipo de experiência arrebatadora que é o jogo – através da qual podemos conhecer e experimentar a nós mesmos e ao espaço de nossas vivências<sup>29</sup> – vai sempre mobilizar nossa disposição, entrega e afinação afetiva enquanto se realiza. É por isso que Reis (2018) destaca a importância de afinarmos com as *stimmungen* dos eventos mundanos e nos permitirmos ser afetados de maneira lúdica, sensível e estética durante as ações de jogar, brincar, fantasiar e ritualizar. Nesse contexto, as atividades lúdicas possuem não apenas a tonalidade afetiva como elemento basilar, mas também duas formas de expressões estéticas comumente ligadas às artes musicais e poéticas: o ritmo e a harmonia<sup>30</sup>.

Para Huizinga (2003), essas são as duas qualidades mais nobres que podemos perceber nas coisas do mundo e, igualmente, no jogo. Ao lado da alegria e do prazer, bem como dos efeitos estéticos de tensão, ressonância, fluidez, equilíbrio, sintonia, contraste e movimento (SUASSUNA, 2018; HUIZINGA, 2003), a harmonia e o ritmo

---

<sup>29</sup>Posteriormente, atribuindo a esse meio novos sentidos, seja por envolver o ser humano com manifestação da alteridade material e corporificada, seja por auxiliar no reconhecimento das estruturas simbólicas e nuances do cotidiano.

<sup>30</sup> O autor Bohumil Med (1996) discute que existem três conceitos para a arte, dependendo do meio em que se expressa: visual, sonora e combinada. A arte visual engloba a percepção visualmente imediata e completa da obra, como em pintura, escultura e arquitetura. A arte sonora mobiliza a percepção auditiva sequencial, como na música, em que os sons são modelados em ordem, proporção e equilíbrio em um tempo específico. Por fim, a arte combinada é representada por danças, gestos, literatura, cinema, teatro e outros, que mesclam aspectos visuais, sonoros e sensuais. Nesse contexto, ritmo e harmonia são modos de espacialização do tempo e da temporalização do espaço nas artes estéticas em geral; e na música, especificamente, a harmonia é o conjunto de sons dispostos em ordem simultânea (noção vertical), enquanto o ritmo é a ordem e a proporção em que os sons são dispostos na melodia (conjunto sonoro disposto sucessivamente – noção horizontal da música). Vale lembrar que em termos fenomenológicos, foi Friedrich Schiller quem relacionou estética, fenômeno e aparência; preparando o terreno para as concepções da estética idealista em Schelling (neoplatônica; homem = liberdade e sujeito situado; mundo = necessidade e objeto) e em Hegel (beleza = manifestação sensível da ideia [absoluto]). Schiller também elabora no campo da estética uma teoria do jogo (*Spiel*), como contemplação, essência da arte e “espécie de conciliação e apaziguamento da alma humana com o mundo” (SUASSUNA, 2018, p. 221).

fazem do jogar uma atividade cativante àquele que joga. Porém, a presença dessas duas formas de expressão não limita o jogo ao sentido tradicional e contemplativo da beleza estética – caracterizada pela ordem e pela grandeza (SUASSUNA, 2018). No fenômeno do jogo (ação acontecendo: o jogar) a experiência lúdica exige daquele que joga (o ser da ação do jogo) o estabelecimento de uma relação interativa, através da qual o jogo e o próprio jogador estão em movimento num determinado espaço e durante um tempo específico. Então, mesmo contendo características daquilo que é trágico, sublime, engraçado, gracioso, monstruoso, obscuro, sagrado ou cômico, o jogo não será somente fruição e contemplação, porque depende fundamentalmente da ação de, pelo menos, uma pessoa para realizar-se enquanto tal. Assim, o jogar – justamente por estar em consonância com tonalidades afetivas, harmonia e ritmo – pode ser percebido como um tipo de agenciamento lúdico investido de qualidades estéticas.

Ao ampliar essa discussão para a realidade dos jogos digitais, Amaro (2021) define que ritmo, tom e harmonia são formas da experiência estética do *gameplay*. Observando a sucessão rítmica de relações entre pausas e movimentos da experiência do jogo sendo jogado, a autora destaca a importância do jogador<sup>31</sup>, que não apenas interage, mas incorpora, enquanto age, os elementos e as variações dessa atividade lúdica rítmica. Ou seja, “na dinâmica existente entre jogador e o controle, videogame, tela e elementos sonoros e visuais há um desencadeamento de tensões no corpo do próprio jogador” (AMARO, 2021, p. 83). A afirmação da pesquisadora sobre a forma estética do jogo ser capaz de estruturar a experiência do *gameplay* dialoga com Kirkpatrick, para quem o ato de “jogar com o objeto do jogo é uma modelagem da sensação que nos envolve a tecer e desvendar teias de significado a partir de experiências de espaço e ritmo” (KIRKPATRICK, 2011, p.24, tradução nossa<sup>32</sup>).

Então, até aqui – com base no que dizem Reis (2018; 2019), Amaro (2021) e Kirkpatrick (2011) –, entendemos que quando uma pessoa se engaja em uma atividade como jogar videogame, ela se deixa afetar pela ludicidade da atmosfera tonal do fenômeno-jogo. Logo, a experiência de jogo, com espaço delimitado e tempo

---

<sup>31</sup>Ser que realiza *inputs* de fora para dentro do mundo do jogo, os quais se traduzem em movimentos, ações e *outputs* em geral audiovisuais no interior do universo ficcional do *game*.

<sup>32</sup>No original: “Our play with the game object is a shaping of sensation that involves us weaving and unraveling webs of meaning from experiences of space and rhythm”.

próprio, vai mobilizar o jogador (corporificado) a agir em seu mundo (a partir de hardwares, artefatos de jogo etc.), imputando ações que desencadeiam eventos no espaço do universo ficcional (mundo do jogo/software) com o qual ele está envolvido. Nesse processo de jogar o jogo, não apenas a imaginação é catalisada, mas o corpo daquele que joga – essa dinâmica funciona tal como um circuito estético, fenomenológico e hermenêutico, no qual sensações, sentidos e significados estão em confluência (KEOGH, 2018). A harmonia e o ritmo dão o tom formal da atmosfera do jogo e dessa mesma experiência lúdica (AMARO, 2021), mas também evidenciam os conteúdos do espaço-tempo do *game*, os quais são percebidos e sentidos pelo corpo do jogador durante a experiência de jogo. No *gameplay*, então, além da forma, fica claro que os conteúdos estéticos do jogo – tais como elementos sonoros, visuais, táteis e sensuais – amparam e estimulam a relação entre jogador(es), jogo, corpo(s), software, avatares, hardware, tempo e espaço.

Além disso, a dinâmica perceptiva em torno do espaço-temporal da experiência lúdica, conforme apresenta Fragoso (2015), contribui para a nossa discussão. A autora concebe os jogos como produtos mediáticos e destaca que a compreensão de seu mundo ficcional só é possível por meio da representação sógnica, que materializados em suportes físicos, implicam em três instâncias de percepção espacial distintas: “o espaço imaginado, o espaço da enunciação e o espaço material” (FRAGOSO, 2015, p. 199). Ela esclarece que o espaço ficcional do jogo corresponde ao imaginado; em termos narrativos, seria um espaço diegético, no qual o universo ficcional e imaginário se realiza. Na sequência, o espaço da enunciação abarca a representação. Nesse meio, estaria tudo aquilo que pode formar, por exemplo, a imagem percebida; a autora nos informa que este não é o lugar da tela ou do papel (suportes físicos, tecnológicos), “mas o espaço do significante, os elementos visuais que compõem a imagem” (FRAGOSO, 2015, p. 199). Por fim, no espaço material tudo aquilo que tem materialidade – coisas físicas – estão presentes, por exemplo: “o corpo do jogador, os aparelhos que ele usa para jogar, objetos à sua volta, etc” (FRAGOSO, 2015, p.199).

O entrelaçamento dessas três instâncias espaciais é marcado pelo ponto de vista daquele(s) que joga(m) ou daquele(s) que observa(m) o jogo sendo jogado (no espaço material), além da temporalidade dos eventos próprios do mundo interno do jogo e da disposição dos hardwares no lugar onde o *game* está sendo jogado; mas os graus de identificação do jogador com o que ocorre no espaço de jogo (imaginado),

segundo a autora, também depende de o jogador incorporar o que transcorre nesse universo lúdico. Isso quer dizer que o jogador acessa e incorpora a realidade do mundo ficcional do *game* ao perceber e se deixar afetar, por exemplo, pelos elementos sonoros, imagéticos, musicais e textuais que denotam o “meio” da representação, ou seja, esta é uma relação principalmente entre o jogador e o espaço de enunciação (*locus do output*). Nesse enlace, as mudanças no espaço de jogo, diz Frago (2015, p. 205):

são traduzidas para o jogador sob a forma de sons e imagens. Esses sons e imagens formam o espaço da enunciação, que depende de um suporte físico, a interface do output, por exemplo, para alcançar o espaço material, que é o único dos três tipos de espaço que o aparelho sensório do jogador é capaz de perceber.

Então, intervêm sobre esses elementos da enunciação as interfaces de hardware e as de software, traduzindo para o jogador a comunicação das trocas de informações que percorrem os três espaços destacados por Frago (2015). Esse complexo sistema que mobiliza a imaginação, o material e a representação, denota que o jogador também pode ser “jogado” pelo jogo; seja por meio da equivalência de sua subjetividade materializada em um avatar do universo do *game*, seja pelos variados contrastes rítmicos que imputam sobre o jogador direcionamentos, movimentos, tonalidades e tempos próprios do jogo.

Assim sendo, jogar videogame ultrapassa o simples circuito de ações e reações processuais, porque se trata também de uma experiência sensível, corporificada, simbólica e passível de interpretação, na qual há todo um “envolvimento particular, confuso e carnal com uma forma háptica e audiovisual” (KEOGH, 2018, p. 136, tradução nossa<sup>33</sup>), capaz de aproximar mundos e corpos distintos, provocando sensações reais no jogador, a partir de estímulos que provêm tanto dos conteúdos que compõem a paisagem acústica, visual e movente do universo ficcional lúdico, quanto dos tipos de engajamentos que o jogador tem com a física (SCHELL, 2008), as mecânicas (SICART, 2008; JÄRVINEN, 2008), os componentes (SALEN, ZIMMERMAN, 2004) e a mensagem (PASE, GOSS, TIETZMANN, 2017) do *game*.

---

<sup>33</sup> No original: “is a particular, messy, fleshy, engagement with an audiovisual-haptic form”.

### 3.2.2 Da fluidez à sinestesia

De acordo com Amaro (2021), os ritmos dos games dão a ver o modo com que o mundo de jogo flui. No entanto, eles também se relacionam com os conteúdos da experiência de jogo espaço-temporalmente (PAZ, 2022). A conexão entre o ritmo e os conteúdos audiovisuais, táteis, textuais fica expressa através da aparência desses mesmos conteúdos à percepção humana (CHEN, 2017), que durante o *gameplay* vai fornecer ao tempo o seu predicado sensível. Há, contudo, um ritmo já estabelecido internamente pelos códigos da arquitetura do jogo, mas a maneira como ele se apresenta às nossas faculdades perceptivas e como nos afeta depende da nossa disposição afetiva, sensível (REIS, 2018) e das ações que realizamos durante a partida. Portanto, a experiência rítmica de jogo é resultado dessa conexão entre a arquitetura do jogo, a disposição afetiva lúdica do jogador e suas ações no *gameplay* (REIS, 2018; AMARO, 2021, PAZ, 2022).

Como o jogo ocorre tanto em um mundo ficcional quanto nos espaços material e enunciativo (FRAGOSO, 2015), a rítmica (progressiva, síncrona, diacrônica) ou até a arritmia do *game* orienta um atravessamento de sensações e sentidos capazes de evocar a dimensão lúdico-imaginativa e de convocar o corpo do jogador a assimilar as qualidades desse complexo conjunto acontecendo.

À medida que percebemos nosso mundo através das diferentes facetas de nossos sentidos simultaneamente, percebemos o videogame não como elementos audiovisuais desassociados das ações, mas como visão, som e toque simultaneamente. A apreciação do jogo de videogame não pode presumir a inteligibilidade fundamental da experiência, mas deve, em vez disso, dar conta da percepção sensorial e corporificada e da sensação subsequente de jogar um determinado game. Para dar sentido à experiência do videogame, devemos [...] 'aprender a ver mais, a ouvir mais, a sentir mais'. Não se pode separar a mecânica do rifle de sniper do jogo Halo de sua representação audiovisual, pois sem essa representação não haveria rifle de sniper para o jogador perceber de outra forma. A representação audiovisual não apenas dá contexto à ação do game; ela constrói a ação do videogame. (KEOGH, 2018, p. 117, tradução nossa<sup>34</sup>).

---

<sup>34</sup> No original: "As we perceive our world through the different facets of our senses simultaneously, we perceive the videogame not as audiovisuals detached from actions but as sight, sound, and touch simultaneously. An appreciation of videogame play cannot assume the fundamental intelligibility of the videogame experience but must instead account for the sensorial and embodied perception and subsequent feel of playing a certain videogame. To make sense of videogame experience [...] 'learn to see more, to hear more, to feel more' [...]. One cannot separate the mechanics of Halo's sniper rifle from its audiovisual depiction because without this depiction there would be no sniper rifle for the player to otherwise perceive. Audiovisual representation does not just give context to videogame action; it constructs videogame action".

Podemos dizer que através desse processo sensível, ativo e simbólico o jogador tem a capacidade de mimetizar o fluxo audiovisual, mecânico e háptico, assim como incorporá-lo; ressoando com o jogo. Esse aspecto nos parece retomar o papel da *stimmung* lúdica colocando o jogador *em jogo*, o qual será agenciado pelo tempo do jogar e do jogo em si (PAZ, 2022) voluntária ou involuntariamente. Claro que o jogador poderá romper com essa situação e imprimir o seu próprio tempo sobre o *game*, mas, a nosso ver, é justamente a negociação entre a suspensão de si e a tomada de consciência sobre o fluir (de si-mesmo, do jogo e de *si-mesmo-com* o jogo) o que torna a afinação ritmo-lúdica paradoxal.

Com isso, pontuamos que a experiência lúdico-imaginativa depende do fluir particular do *game* sendo percebido e incorporado pelos jogadores – investidos em seu próprio tempo e espaço –, os quais ao se entregarem à dimensão do jogar, vão compor um sistema rico em qualidades rítmicas, mecânicas, físicas, acústicas, corporais, espaciais, imagéticas e imaginárias. A harmonia desse sistema – o qual sustenta a realidade de jogo – é, até certo ponto, aparente, pois no seu interior e, também, em relação àquele que joga, as qualidades mencionadas e outras mais estão em disputa. Nessas condições, a duração do sistema vai estar diretamente associada ao tempo e a disposição do jogador, podendo ser rompida a qualquer momento. Porém, enquanto dura, essa realidade não somente coloca o jogador *em jogo* (no duplo sentido de jogar e ser jogado) – exigindo que este opere por entre espaços e tempos –, mas comunica sobre a composição da atmosfera do jogar, na qual, durante a experiência completa de jogo, aquele que joga está totalmente entregue e em harmonia.

Nesses termos, concordamos com Keogh (2018) sobre a experiência de jogo ser corpórea e perceptiva, porque a formação de sua tessitura instiga o envolvimento sensorial do jogador com textos (diegéticos ou extradiegéticos), “imagens (em movimento ou paradas), movimentos (físicos ou virtuais) e sons (efeitos ou música)” (KEOGH, 2018, p. 134, tradução nossa<sup>35</sup>). Logo, fica evidente que jogar videogame vai mobilizar a percepção visual, auditiva, tátil, a ação e a sensação simultaneamente. Acreditamos que essas qualidades também têm a capacidade de catalisar a imaginação do jogador, colocando-o em fluxo com o jogo.

---

<sup>35</sup> No original: “images (moving or still), movements (physical or virtual), and sounds (effects or music)”.

O estado de fluidez em jogos é um tema controverso devido à popularização da abordagem psicológica de fluxo desenvolvida por Csikszentmihalyi (2008), que está associada à interatividade e à imersão. Porém, quando bem-sucedido, esse “estado emocional de engajamento resultante de um conjunto de relações entre habilidade e desafio” (LARSSSEN, WALTHER, 2019, p. 3, tradução nossa<sup>36</sup>) 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, que ao assimilar os conteúdos háptico-audiovisuais do *game*, passa a incorporá-los. A imaginação tende a mediar esse processo sensível e fluido (HANAMITSU et al, 2022). Ela coloca a sensibilidade do jogador à prova, transformando-o em um ser ativo e passivo – jogado pelo jogo enquanto o joga, tocado pelo controle enquanto o toca e ainda afetado sônica, imagética e espacialmente. Então, jogo e imaginação têm como pré-condição de realização o corpo do jogador – *locus* de movimento, sentido, sensação e interpretação – e mesmo que ele não execute ações na partida, enquanto estiver *em jogo*, vai estar sempre atento e afinado (KEOGH, 2018, REIS, 2018).

No estado de fluxo promovido por um videogame parece haver uma mistura dos papéis do objeto e do sujeito, além de uma redução da distância entre eles, ao passo que também evoca a atmosfera do jogo com o uso de vibrações, cores e sons, resultando em uma experimentação estética fluida “carregada simultaneamente de efeitos de sentido e efeitos de presença” (GUMBRETCH, 2014, p. 16). Logo, nessa realidade convocada pelo estado de fluxo e sustentada pela imaginação reside a potencialidade da experiência sinestésica<sup>37</sup> lúdica se realizar.

---

<sup>36</sup> No original: “emotional state of engagement as a result of a set of relations between skill and challenge”.

<sup>37</sup> Fenômeno que ocorre a partir da justaposição de planos sensoriais distintos – visual, olfativo, gustativo, auditivo e tátil – cujo nome é sinestesia. Na relação entre pessoa e mundo, ela acontece “quando um estímulo em uma modalidade de sentido de nosso corpo evoca imediatamente uma sensação em outra modalidade de sentido” (CAMPEN, 2007, p.1). O termo vem das palavras gregas *esthesia* e *syn*, ou seja, sentir/perceber junto. Isso afeta e modifica nossa compreensão do mundo, tornando presentes emoções e sensações que só fazem sentido na interioridade dessa experiência. Um exemplo sinestésico, justapondo visão e audição, está em ver a cor de uma nota musical enquanto a música toca. No contexto da semântica, a sinestesia é uma figura de linguagem, destacamos um trecho de como ela ocorre no poema *Álcool*, do escritor português Mário de Sá-Carneiro: “Grifam-me sons de cor e de perfumes” (Disponível em: <<https://www.escritas.org/pt/t/1982/alcool>>, acessado em 14 abr. 2023). Nos games, um exemplo de sinestesia aparece como mecânica do jogo e elemento estético da diegese de *Life is Strange: True Color* (Square Enix, 2021) e, também, é a premissa do dispositivo *Synesthesia X1 – 2.44* – cadeira que provoca sensações auditivas, táteis e visuais, criada pela Enhance Inc. Disponível em: <<https://synesthesialab.com/x/>>. Acesso em 14 abr. 2023.

Nesse contexto fluido e sinestésico, o espaço tridimensional literal do jogo se expande figurativamente através de sons, músicas, respostas vibratórias, áudio binaural e multicanal, *feedbacks* sônicos e visuais associados às mecânicas, estímulos de movimento e paisagem de efeitos visuais, já que um conjunto de elementos, técnicas e tecnologias estão contribuindo para isso (COLLINS, 2014, 2008; ROGINSKA, GELUSO, 2018; ELO, LUOTO, 2018; GARRETT, 2020; KNIGHT-HILL, 2020; HANAMITSU, 2022; WHISTANCE-SMITH, 2022) durante o *gameplay*, conseqüentemente tornando a experiência envolvente, realista e, muitas vezes, divertida.

Quanto ao último termo, o contemporâneo autor francês Mathieu Triclot, observando os jogos digitais e seus atributos lúdicos, reflete sobre a possibilidade de uma “teoria da diversão: que se preocupe com a experiência do jogo, suas formas [...] e sobre o envolvimento subjetivo dos jogadores” (2017, n.p.). Nessa proposta, “a dimensão da aleatoriedade ainda entra em questão, ao lado da competição, mesmo que o videogame pudesse, em teoria, garantir um *playground* absolutamente livre de qualquer aleatoriedade” (TRICLOT, 2017, n.p.). De acordo com ele, o videogame pode ser um espaço experimental para a interpretação de diversas formas de subjetividades (TRICLOT, 2017) e de combinações de prazeres lúdicos; um espaço intermediário e de transição, no qual olho e mão do jogador, tecnologia e magia se mesclam e se confundem entre ficção e movimentos reais:

A informática é a eficiência finalmente adquirida do símbolo, as funções iniciais da magia redescobertas pela ciência. A fórmula de Marx de que a história se repete como uma farsa se aplica igualmente aos fenômenos da cultura. Deste ponto de vista, nosso balanço em frente ao [console] Wii nada mais é do que o eco burlesco do antigo transe do xamã. (TRICLOT, 2017, n.p., grifo nosso).

A partir dessa premissa de potência criativa, encantatória e imaginativa dos videogames, o autor trabalha com a noção da diversão alinhada ao prazer da atividade lúdica frente aos seis critérios que Caillois (2021) determina serem essenciais aos jogos: a) liberdade, b) autonomia, c) incerteza, d) improdutividade, e) convenção e f) ficção. Triclot (2017) cita diversos exemplos de *games*, em uma série de casos por ele observados e ainda realiza comparações entre a experiência literária, cinematográfica e lúdica, ponderando que no videogame, diferente do que ocorre nos livros, filmes e séries, produzir emoções e apresentar uma narrativa não é a prioridade em si, mas, sim, “vivenciar um universo acionável que pede ação” (TRICLOT, n.p.), ou seja, mais

do que ler, ouvir e assistir, o videogame nos demanda agência, porque a partir disso decorrem as prováveis sensações e emoções. O “transe do xamã” por ele mencionado se refere ao estado de transcendência na imanência ou à encenação da crença (FRAGOSO, 2014) do mesmo modo que, alegoricamente, explica o espaço de limitação entre o real e o imaginado dessa experiência lúdica. Esse espaço de “iniciação<sup>38</sup>”, tal qual uma redoma mágica, funda “no início dos jogos, um fenômeno de disposição do jogador ao jogo, que visa criar o terreno, o espaço em que interações positivas e gratificantes podem ocorrer” (TRICLOT, 2017, n.p), se o foco estiver em, por exemplo, se divertir.

Além disso, o autor explica que cada uma das seis propriedades definidas por Caillois (2021) ressalta o perpétuo jogo de estagnação e de movimentação vertiginosa dos universos calculáveis dos videogames. Ele cometa sobre como essa movimentação e a exploração de um mundo de jogo desconhecido, por sua vez incerto, auxilia a criar a sensação de vertigem<sup>39</sup> no jogo digital:

Sentir prazer no pânico, expor-se a ele voluntariamente na tentativa de não sucumbir a ele, ter diante dos olhos a imagem da perda, saber que é inevitável e encontrar uma saída apenas na possibilidade de afetar a indiferença é, como diz Platão para outra aposta, um belo perigo que vale a pena correr. Que melhor descrição do arcade? Jogos que aceleram até se tornarem impossíveis, e em que o que conta não é tanto a pontuação a ser alcançada, mas o estado de transbordamento em que o jogo nos coloca, quando a mão ainda pode fazer o gesto que salva enquanto o cérebro já perdeu. (TRICLOT, 2017, n.p.).

O autor finaliza a sua reflexão com a seguinte pergunta: “o que é Tetris senão a metáfora visual do próprio princípio de todos os arcades, o de transbordar a si mesmo?” (TRICLOT, 2017, n.p.). Ainda não podemos concordar ou discordar de Triclot antes de efetuar a nossa própria análise do jogo por ele mencionado, que é, casualmente, o objeto empírico dessa pesquisa. Entretanto, pensamos ser positivo começar pelo primeiro ponto deixado em suspenso nessa questão: afinal, o que é Tetris?

---

<sup>38</sup> Espaço que configura o lugar de jogo – seja virtual, material ou ambos –, segundo o autor dá-se como uma “zona de ajuste”. Podemos citar como exemplo desse limiar a linha configurável do Guardião do dispositivo de realidade virtual *Oculus Quest*. Essa funcionalidade de segurança integrada ao espaço e à experiência de realidade virtual, permite ao usuário definir limites na RV, os quais se tornam visíveis (no formato de um círculo azul ou vermelho) quando ele se aproxima da borda da área de jogo delimitada. Ultrapassar o guardião é o mesmo que romper o círculo mágico.

<sup>39</sup> Por vertigem, o autor destaca os jogos em que “só se pode perder perante uma aceleração progressiva” (TRICLOT, 2017, n.p.). No geral, jogos que levam à perda de autocontrole e proporcionam experiências vertiginosas tais como as do carnaval e do game pinball.

## 4 O JOGO *TETRIS EFFECT*

Nos dedicaremos aqui a falar do objeto empírico desta pesquisa: a versão de *Tetris Effect: Connected* para o dispositivo de realidade virtual *Oculus Quest 1* (Meta Quest). Este jogo é um *puzzle* eletrônico idealizado pelo produtor e designer japonês Tetsuya Mizuguchi, desenvolvido pelos estúdios *Monstars Inc.*, *Resonair* e *Stage Games*, lançado pela *Enhance Games* em 14 de maio de 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>40</sup> de realidade virtual aprimora não só as mecânicas, mas a própria experiência de jogo, que engloba no *gameplay* efeitos visuais, efeitos sonoros, música e *feedback* háptico, com potencial narrativo e estímulos sensoriais.

Como *Tetris Effect: Connected* é uma das versões oficiais mais recentes do *game* soviético, nos parece necessário situá-lo no contexto que o originou, para melhor compreendê-lo. Portanto, retomaremos alguns aspectos fundamentais da história do primeiro *Tetris* e, na sequência, daremos atenção ao título japonês. Para isso, nosso percurso está amparado, principalmente, pelas obras de Ackerman (2016), Brown (2016), Wolf (2012a) e Stickgold (2000), além de palestras de Mizuguchi (2019a; 2019b; 2020), de Ishihara (2019) e de MacDonald (2019).

### 4.1 DA ACADEMIA PARA O MUNDO: BREVE HISTÓRICO DE *TETRIS*

Um pouco mais de três décadas separa a versão japonesa da original. 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, que trabalhava com pesquisa em inteligência artificial e com sistema de reconhecimento de voz, teve a ideia de recriar digitalmente a experiência de um jogo com o qual costumava brincar durante a infância: o quebra-cabeça matemático *Pentomino* – jogo composto por doze blocos geométricos diferentes entre si, que se

---

<sup>40</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).

encaixam e completam a área do tabuleiro, cujas peças são formadas por cinco quadrados adjacentes (Figura 2).

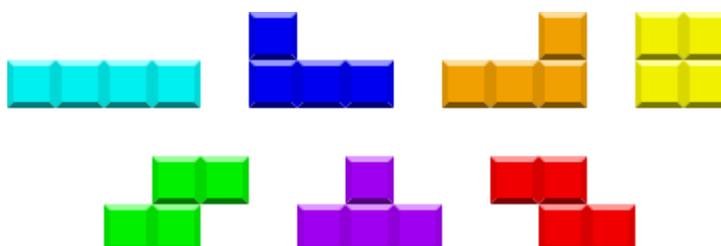
**Figura 2 –** Tabuleiros de *Pentomino*



Fonte: Wikimedia<sup>41</sup>

Ao iniciar o projeto de adaptação digital do *game* – primeiramente, intitulado *Genetic Engineering* (Engenharia Genética) –, Pajitnov optou por reduzir o número de blocos para sete tetraminós com formas distintas, sendo cada uma delas constituída por quatro quadrados dispostos lado a lado (Figura 3). A mecânica do protótipo era baseada em organizar as sete peças dentro de um tabuleiro digital quadrado e, uma vez que fosse solucionado o encaixe exato dos blocos, o *puzzle* estava concluído. Em relação à jogabilidade, o resultado, no entanto, foi um pouco frustrante (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016).

**Figura 3 –** Modelo final dos tetraminós e respectivas cores



Fonte: Wikimedia<sup>42</sup>

<sup>41</sup>Disponível em: <<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pentominoes.JPG>>. Acesso em: 3 dez. 2021.

<sup>42</sup>Disponível em: <<https://tetris.fandom.com/wiki/Tetromino>>. Acesso em: 3 dez. 2021.

Entendendo que o jogo precisava ser, pelo menos, atraente e desafiador para quem o jogasse, Alexey Pajitnov reestruturou seu projeto algumas vezes – modificando a área de jogo quadrada para um retângulo vertical, o modo como as peças apareciam e a forma como as linhas eram eliminadas horizontalmente. Contudo, ele encontrou algumas limitações gráficas dadas pelo próprio computador com o qual trabalhava no laboratório, o soviético Electronika-60 (Электроника-60). Esse modelo, como 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 experimental, com gráficos precários, peças desenhadas a partir de espaços e colchetes na interface monocromática do Electronika-60 (Figura 4), sem sons ou trilha sonora (ACKERMAN, 2016; DYSON; SAUCIER, 2018), surge a primeira versão oficial jogável de *Tetris* (Тетрис) – denominada a partir da criativa combinação das palavras tetraminó (тетрамино) e tênis (теннис) (DYSON; SAUCIER, 2018; WOLF, 2012a).

**Figura 4** – Primeiro *Tetris* para computador Electronika-60



Fonte: *Tetris.Wiki*<sup>43</sup>

Apesar da falta de sofisticação e do estilo visual geometricamente abstrato, o *puzzle* se tornou uma febre entre os pesquisadores do Centro de Computação da

<sup>43</sup> Disponível em: <[https://tetris.wiki/File:Original\\_Tetris.png](https://tetris.wiki/File:Original_Tetris.png)>. Acesso em: 3 dez. 2021. Tradução livre das palavras em russo. No lado esquerdo da imagem temos: полных строк – linhas completas; уровень – nível; счет – pontuação. No lado direito há: поворот – virar à; налево – esquerda; направо – direita; ускорить – acelerar; сбросить – descartar; показать следующую – mostrar o próximo; стереть этот текст – apague este texto; пробел сбросить – resetar.

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 (lenta ou rapidamente, de um lado para outro, na horizontal) e girar (orientando em até 90 graus) tetraminós<sup>44</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).

#### 4.2 DOMINAÇÃO SOVIÉTICA: AS DIVERSAS VERSÕES E A EXPANSÃO INTERNACIONAL

Ainda na década de 1980, o *puzzle* estava restrito ao defasado Electronika-60 e para ampliá-lo aos computadores pessoais era necessário portá-lo para outras linguagens de programação. Então, em 1986, com o auxílio de dois colegas do Centro de Computação – o engenheiro Dmitry Pavlovsky e o estudante Vadim Gerasimov –, Pajitnov adaptou *Tetris* para o *Microsoft Disk Operating System* (MS-DOS), usado em computadores IBM PC (Figura 5). Essa versão foi aprimorada por Gerasimov, sendo a primeira com gráficos coloridos, tetraminós definidos geometricamente e melhor jogabilidade, resultando em uma nova onda de popularização em diversos centros de

---

<sup>44</sup>Os tetraminós do jogo são denominados square/O, dash/I, leftgun/J, rightgun/L, tee/T, leftsnake/Z e rightsnake/S. Os blocos em forma de L e J podem eliminar três fileiras, mas, “apenas o tetraminó I é capaz de limpar quatro linhas simultaneamente, e essa ação é chamada de tetris” (WOLF, 2012a, p. 641, tradução nossa). No original: “only the ‘I’ tetromino is capable of clearing four lines simultaneously, and this action is referred to as a tetris”.

pesquisas e universidades do território soviético, onde foi distribuída informal e gratuitamente (WOLF, 2012a, ACKERMAN, 2016).

**Figura 5 – Tetris para IBM PC (MS-DOS), 1986**



Fonte: reprodução de YouTube<sup>45</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. Esse é um aspecto relevante na história da expansão comercial do jogo.

*Tetris* também teve seu alcance ampliado em 1986, quando pesquisadores do Instituto de Ciências da Computação de Budapeste, na Hungria, obtiveram uma cópia do jogo e portaram-no para computadores *Commodore 64* e *Apple II*, ainda no Instituto, chamando a atenção do desenvolvedor de software e importador de jogos Robert Stein, que era um visitante regular dos *hubs* de tecnologia húngaros (ACKERMAN, 2016). Dono da *Andromeda Software*, 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).

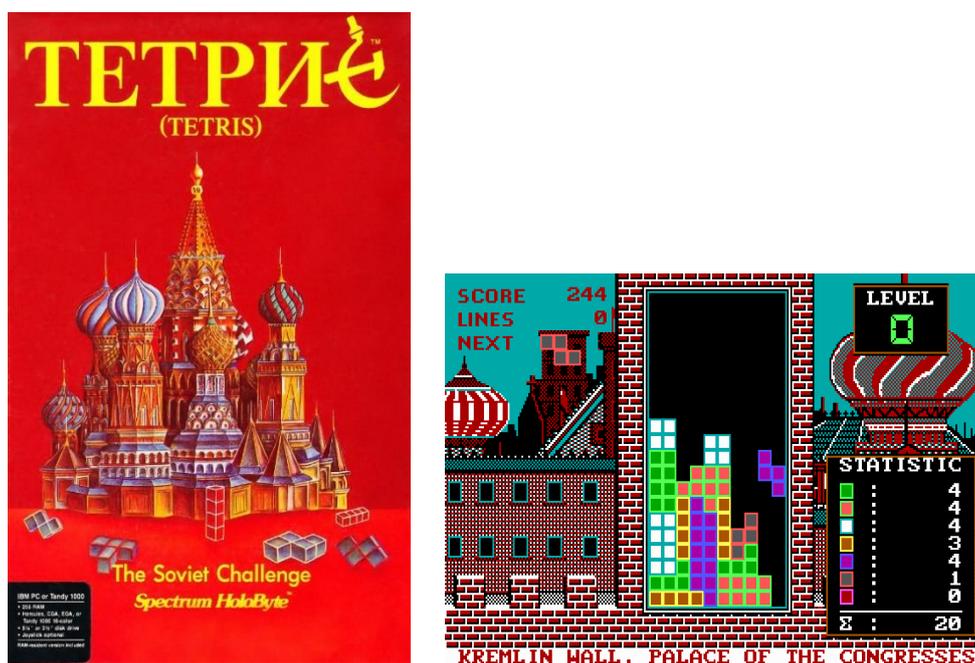
Nesse mesmo período, outros investidores e empresas identificaram o jogo como um entretenimento rentável e, assim, uma disputa pelo licenciamento de *Tetris* começou. De acordo com Suzuki (2018), inicialmente, disputavam a licença do *game* de Alexey Pajitnov: a empresa *Andromeda Software* (Reino Unido), de Robert Stein; as produtoras *Mirrorsoft* (Inglaterra) e *Spectrum HoloByte* (Estados Unidos), ambas

<sup>45</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=-YdT\\_sP7CwA](https://www.youtube.com/watch?v=-YdT_sP7CwA)>. Acesso em: 3 dez. 2021.

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 os concorrentes foi marcado por negociações apressadas, falhas de comunicação, informalidades, versões “piratas”, sublicenciamentos, coerções entre empresários, reuniões entre empresários e o líder da União Soviética – Mikhail Gorbachov – e intervenções da ELORG.

Simultaneamente ao desdobramento do conflito comercial, o jogo chegou em território estadunidense, em 1986, publicado pela *Spectrum HoloByte* (Figura 6), para o IBM PC (SHEFF, 1994; WOLF, 2012a; ACKERMAN, 2016).

**Figura 6** – Capa da edição da *Spectrum HoloByte* e *frame* do jogo



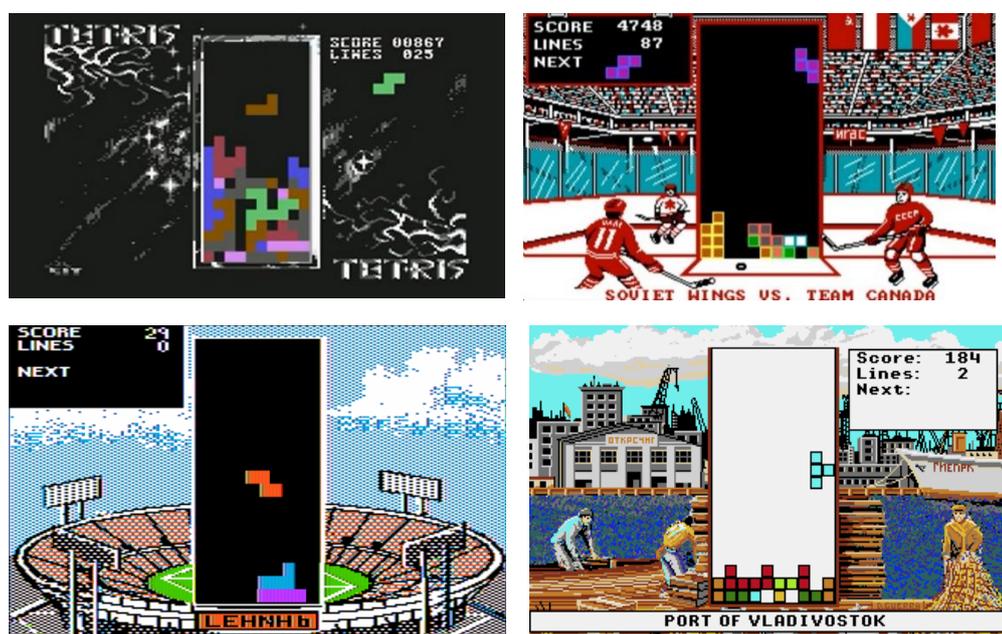
Fonte: *Tetris.Wiki*<sup>46</sup>

<sup>46</sup>Capa da edição – Disponível em: [https://tetris.wiki/images/0/04/Tetris\\_%28Spectrum\\_HoloByte%29\\_boxart.jpeg](https://tetris.wiki/images/0/04/Tetris_%28Spectrum_HoloByte%29_boxart.jpeg). Acesso em: 4 dez.2021. *Frame* do jogo – Disponível em: [https://tetris.wiki/File:Spectrum\\_HoloByte\\_Tetris\\_Level\\_0.png](https://tetris.wiki/File:Spectrum_HoloByte_Tetris_Level_0.png). Acesso em 4 dez. 2021.

Em seguida, ainda sem formalizar acordo com a URSS, foram portadas versões para IBM PC XT, computadores *Apple II* e *Apple IIGS* (Figura 7), 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 nas do computador *Apple* – ambas lançadas pela empresa estadunidense *Spectrum HoloByte* –, é que à medida que o jogador passa de nível, os elementos no entorno do espaço de jogo mudam, configurando, de certa maneira, 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 apresenta variações em torno da área de jogo, mas se destaca por sua trilha sonora ser considerada uma das mais longas já produzidas para o *game* – a trilha possui 25 minutos de duração, sem loop e foi composta pelo músico Wally Beben.

**Figura 7** – Respectivamente, versões para C64, IBM PC XT, Apple II e IIGS



Fonte: reprodução de YouTube e MobyGames<sup>47</sup>

<sup>47</sup>Os *frames* do jogo correspondem aos seguintes links: Commodore 64 - <https://www.youtube.com/watch?v=wS6VjgUlv30>, IBM PC XT - <https://www.youtube.com/watch?v=b5x9jmFY2SI>, Apple II - <https://www.mobygames.com/game/apple2/tetris/screenshots/gameShotId,958951/> e Apple IIGS - <https://www.mobygames.com/game/apple2qs/tetris/screenshots/gameShotId,257822/>.

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 tramites 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<sup>48</sup>. Diante do complexo contexto de expansão do *game*, a inglesa *Mirrorsoft* opta por sair da disputa comercial, que segue acirrada entre a *Atari Games* e a Nintendo – essa última acaba adquirindo 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*<sup>49</sup> (1989), da Nintendo (Figura 8).

**Figura 8 – Game Boy com cartucho e frame do jogo**



<sup>48</sup> Nintendo Entertainment System (NES) é o nome da versão internacional do console Family Computer Disk System (Famicom).

<sup>49</sup> O jogo foi lançado no Japão em junho de 1989 e no mês seguinte do mesmo ano, nos Estados Unidos, assim como na Europa. A versão colorida de *Tetris* chegou ao mercado apenas em 1998, intitulada *Tetris DX*, para o portátil Nintendo Game Boy Color. Em 2003, o *puzzle* contabilizou mais de 35 milhões de cópias originais vendidas para Game Boy. Disponível em <https://tetris.com/by-the-numbers>. Acesso em: 4 dez. 2021.

Fonte: Wikimedia e reprodução de YouTube<sup>50</sup>

A versão para o dispositivo portátil conservava o mesmo objetivo e mecânicas dos modelos anteriores, em que o jogador deve gerenciar tetraminós dentro da área de jogo, com níveis de dificuldade personalizados, porém era monocromática. De acordo com Azevedo (2018), apesar do reduzido esquema de cores na tela do console, suportando apenas variações de cinza e verde, o formato do jogo para *Game Boy* apresentava os seguintes diferenciais: a) opção de jogar somente com efeitos sonoros ou, então, com uma das três trilhas musicais<sup>51</sup> (A-Type, B-Type e C-Type), sendo a mais popular delas A-Type, uma *chiptune music* composta por Hirokazu Tanaka e inspirada na canção folclórica russa Коробейники<sup>52</sup>; b) escolha do tipo de jogo: A-Type ou B-Type. No primeiro, a velocidade aumenta a cada 10 linhas eliminadas e a área de jogo está inicialmente vazia, enquanto no segundo a finalidade é eliminar 20 linhas em uma área de jogo parcialmente preenchida e com nível de dificuldade previamente selecionada pelo jogador; c) modo multiplayer<sup>53</sup>, que comporta dois jogadores, cada um com o seu *Game Boy* e o seu cartucho de *Tetris*, conectados pelo Game Link Cable<sup>54</sup> e d) presença de “cutscenes” finais relacionadas à versão (A-Type ou B-Type) e ao desempenho em determinados níveis do jogo. As cenas presentes são o lançamento de um foguete, os avatares dançando e o lançamento de ônibus espacial (Figura 9).

Segundo Dyson e Saucier (2018, p. 183, tradução nossa<sup>55</sup>) “*Tetris para Game Boy* tornou-se, rapidamente, um dos jogos mais amados de todos os tempos e, finalmente, construiu o mercado para quebra-cabeças e jogos casuais”.

<sup>50</sup>Game Boy – Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Game\\_Boy\\_and\\_Tetris.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Game_Boy_and_Tetris.jpg). Acesso em: 5 dez. 2021. *Frame* – Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BQwohHgrk2s>. Acesso em: 5 dez. 2021.

<sup>51</sup> Áudio das três principais trilhas e música tema do menu do jogo. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qlqCuVZG2sg>. Acesso em: 16 dez. 2021

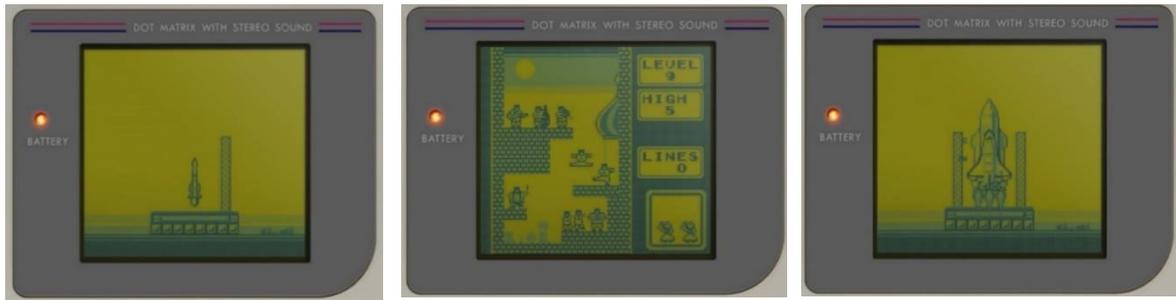
<sup>52</sup>Canção folclórica russa Коробейники. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=qFsZbpc3xvg>. Acesso em: 7 fev. 2022.

<sup>53</sup> Nessa modalidade competitiva, a intenção é permanecer mais tempo no jogo do que o adversário. Se um jogador eliminar o total de trinta fileiras, ganhará o jogo. Para pontuar e transferir linhas incompletas à pilha do oponente, fazendo com que ela cresça, é possível realizar giros com a peça T/tee – ao pontuar duplo (elimina duas linhas e transfere uma para o adversário), triplo (elimina três linhas e envia duas) e tetris (elimina quatro linhas e transfere quatro para o oponente).

<sup>54</sup> Cabo para estabelecer conexão entre dois aparelhos ou entre o portátil e a impressora *Game Boy Printer*. O acessório ainda permite trocas de itens entre jogadores e acesso a recursos ocultos de alguns jogos (AZEVEDO, 2018).

<sup>55</sup> No original: “Tetris for Game Boy quickly became one of the most beloved games of all time and ultimately built the market for puzzle and casual games”.

**Figura 9** – Três cutscenes de *Tetris* no Game Boy

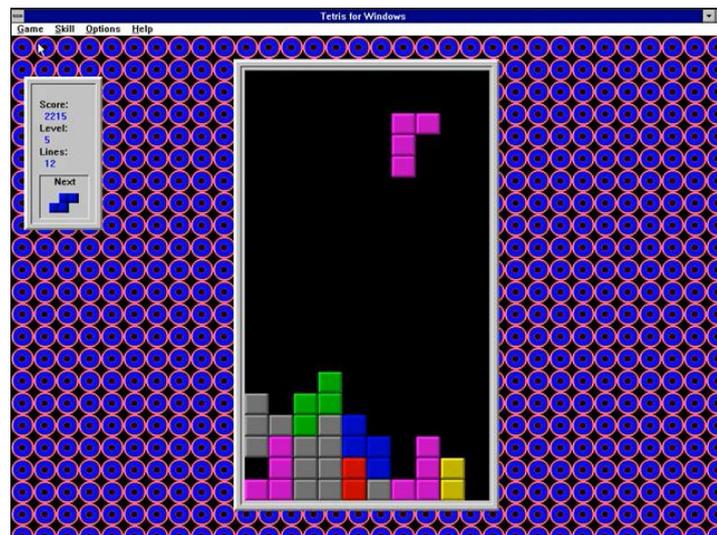


Fonte: reprodução de YouTube<sup>56</sup>

Em 1990 – um ano antes da dissolução da União Soviética e da privatização da ELORG –, a estadunidense Microsoft iniciou a comercialização do *puzzle* para o Microsoft Windows (Figura 10).

Nesse mesmo período também surgiu um dos mais conhecidos clones de *Tetris*, acoplado no console portátil chinês Brick Game (Figura 11), cuja disseminação no Brasil ocorreu através de comércios informais, devido ao baixo custo do dispositivo. O Brick Game prometia mais de mil jogos integrados, porém a maior parte desses jogos eram variações ou cópias do *puzzle* russo.

**Figura 10** – *Frame* do game no Windows



Fonte: reprodução YouTube<sup>57</sup>

<sup>56</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BQwohHgrk2s>. Acesso em: 5 dez. 2021.

<sup>57</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=J2mj8W\\_Vuks](https://www.youtube.com/watch?v=J2mj8W_Vuks)>. Acesso em: 5 dez. 2021.

**Figura 11** – Brick Game com versão do jogo



Fonte: a autora (2022).

No final de 1995, a posse de dez anos sobre os direitos de *Tetris*, acordados entre Alexey Pajitnov e ELORG, expiraram e puderam ser reivindicados por Pajitnov, que nesse período já 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 – através de versões oficiais licenciadas pela *The Tetris Company* para diferentes plataformas<sup>58</sup> e, também, das variantes e clones não oficiais que ainda segue acumulando –, 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 empresa<sup>59</sup>. Desse modo, de um simples *game* desenvolvido em um centro acadêmico russo, *Tetris* passou a ser considerado um entretenimento rentável, assim como um *life style*<sup>60</sup> – a exemplo disso estão os campeonatos amadores e oficiais, entre eles *The Classic Tetris World Championship*, bem como a confecção de roupas, acessórios, brinquedos e, até mesmo, uma linha de alimentos inspirados no jogo.

<sup>58</sup> Entre as quais estão as edições para Microsoft Windows, Amiga, Mega Drive, Mac OS, Super NES, Nintendo 64, Dreamcast, PlayStation, Game Boy Advance, Xbox 360, Nintendo DS, iPod, Facebook, Wii, Nintendo Switch, PlayStation 3, PlayStation 4, Oculus Quest (1 e 2), PlayStation VR e PlayStation 5, além das originais para telefones celulares e smartphones.

<sup>59</sup> Disponível em <<https://tetris.com/by-the-numbers>>. Acesso em: 5 dez. 2021.

<sup>60</sup> Disponível em <https://tetris.com/topic/life>. Acesso em 5 dez. 2021.

### 4.3 O EFEITO *TETRIS*: ALUCINAÇÃO HIPNAGÓGICA

Quando Pajitnov estava desenvolvendo *Tetris* no centro acadêmico soviético, ele pôde observar o potencial que o *puzzle* teria sobre os jogadores, já que sua criação acabava proporcionando um rápido engajamento durante a experiência de jogo. Embora o sucesso do *game* não fosse previsível, Pajitnov ouvia comentários daqueles que tiveram acesso ao protótipo sobre suas experiências serem intensas, a ponto de terem dificuldades para conseguir parar de jogar (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016), uma vez que a dinâmica de *Tetris* fazia com que os jogadores se envolvessem e se dedicassem não só por um longo período, mas repetidamente a cumprir o objetivo do *puzzle*.

De certa forma, esse tipo de envolvimento ocorre, segundo Ackerman, “porque *Tetris* se imprime tanto como uma memória procedural, que orienta a repetição frequente de ações, quanto como uma memória espacial, que lida com nossa compreensão das formas 2D e 3D e como elas interagem” (2016, p.73, tradução nossa<sup>61</sup>). Mas, a suposta qualidade viciante<sup>62</sup> do *puzzle* não apenas é capaz de manter os jogadores presos a tarefa de encaixar blocos, à medida que caem para eliminar linhas no espaço de jogo, como também – após constante atividade –, pode proporcionar, durante o período de vigília do sono, a formação de imagens de blocos caindo, girando e se ajustando no vazio de um espaço imaginado pelo jogador (ACKERMAN, 2016; BROWN, 2016). Esse fenômeno visual e onírico está associado a uma experiência perceptiva, que pode ocorrer se uma pessoa passa muito tempo concentrada realizando uma mesma atividade. Tal experiência, nas áreas da saúde, há tempos é identificada como alucinação hipnagógica (SCHACTER, 1976). Obviamente, esse episódio não depende da interação exclusiva com *Tetris* para ocorrer.

Contudo, a relação entre a alucinação hipnagógica e a atividade constante com o jogo, no *mainstream*, ficou conhecida por Efeito *Tetris* (*Tetris Effect*), termo cunhado arbitrariamente pelo escritor Jeffrey Goldsmith, em artigo publicado na revista *Wired*<sup>63</sup>,

---

<sup>61</sup>No original: “[...] because Tetris imprints itself as both procedural memory, which guides frequent repetition of action, and as spatial memory, which deals with our understanding of 2D and 3D shapes and how they interact”.

<sup>62</sup>Ver publicação *What Makes Tetris so Incredibly Addictive*, de Morgan Shaver (2017). Disponível em: <<https://tetris.com/article/44/what-makes-tetris-so-incredibly-addictive>>. Acesso em: 17 jan. 2022.

<sup>63</sup>Disponível em: <<https://www.wired.com/1994/05/tetris-2/>>. Acesso em: 17 jan. 2022.

em 1994, para descrever a experiência fluida e “viciante” desencadeada pelo jogo. Aos poucos, esse termo relativo à vivência pessoal de Goldsmith com *Tetris* passou a fazer parte do vocabulário popular (ACKERMAN, 2016) e, também, figurou no meio acadêmico, amparando o primeiro estudo formal realizado com o jogo, conduzido pelo psiquiatra e pesquisador Robert Stickgold, no ano 2000. Publicado na revista *Science*<sup>64</sup>, o estudo identificou que 60% dos participantes que jogaram *Tetris*, durante esse experimento científico, relataram ter sonhado com algum tipo de imagem referente ao jogo, levando à conclusão de que a formação de imagens relativas às atividades procedurais, como as do *puzzle*, estão mais associadas às memórias perceptivas e motoras (causando sensações imaginadas, porém realistas) do que às memórias episódicas (relativas aos eventos autobiográficos passados) (STICKGOLD et al., 2000).

Se para alguns *Tetris* equivale a um “farmatrônico” (GOLDSMITH, 1994), estimulando percepções mnemônicas e conexões sinápticas<sup>65</sup> (STICKGOLD et al., 2000; HAIER et al., 2009), para Alexey Pajitnov, os efeitos causados por seu jogo nos jogadores se assemelham aos de uma experiência musical:

[...] muitas pessoas dizem isso [que Tetris é um farmatrônico], mas meu sentimento é que ele é mais como uma música. Jogar é um prazer rítmico e visual muito específico. Para mim, Tetris é uma música que você canta e canta dentro de si mesmo e não consegue parar. (GOLDSMITH, 1994, n.p., grifo nosso, tradução nossa<sup>66</sup>).

Apesar de o nosso foco neste trabalho não estar direcionado às teorias cognitivas, achamos relevante mencionar acima a existência do Efeito *Tetris*, por esse fenômeno, até certo ponto, ter inspirado o projeto visual da versão japonesa do *game*, que leva o título de *Tetris Effect*.

<sup>64</sup>Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/235245499\\_Replaying\\_the\\_Game\\_Hypnagogic\\_Images\\_in\\_Normals\\_and\\_Amnesics](https://www.researchgate.net/publication/235245499_Replaying_the_Game_Hypnagogic_Images_in_Normals_and_Amnesics)>. Acesso em 17 jan. 2022.

<sup>65</sup>Disponível em: <<https://bmcrenotes.biomedcentral.com/articles/10.1186/1756-0500-2-174>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

<sup>66</sup>Fala de Pajitnov destacada de entrevista concedida ao escritor Goldsmith. No original “Many people say that, but my feeling is it's more like music. Playing games is a very specific rhythmic and visual pleasure. For me, Tetris is some song which you sing and sing inside yourself and can't stop”. Disponível em: <<https://www.wired.com/1994/05/tetris-2/>>. Acesso em: 17 jan. 2022.

#### 4.4 IT'S ALL CONNECTED: O PROJETO TETRIS EFFECT

Foi aproximadamente há dez anos, no Havaí, durante uma conversa entre Tetsuya Mizuguchi (fundador da *Enhance games* e professor de *Design* de Mídia da universidade japonesa de Keio) e Henk Rogers (presidente da *The Tetris Company*), que a ideia do que viria a ser *Tetris Effect* teve origem. Nessa época, Mizuguchi estava envolvido com trabalhos ludomusicais e já havia produzido *Rez*, lançado pela SEGA, em 2001, e *Lumines: Puzzle Fusion*, publicado pela *Enhance*, em 2004 (Figura 12).

**Figura 12** – *Rez* para *Dreamcast* e *Lumines* para *PlayStation Portable*



Fonte: reproduções de YouTube<sup>67</sup>

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 as capacidades de “sentir-se bem, sentir-se zen e sentir-se na ‘zona’ (em fluxo)” (MIZUGUCHI, 2019a, tradução nossa<sup>68</sup>).

Retornando ao Japão com a proposta do jogo e um acordo de licenciamento firmado com *The Tetris Company*, Mizuguchi pôde reimaginar o conceito do clássico *puzzle* de Alexey Pajitnov, investindo em uma experiência de jogo esteticamente inusitada e amparada em diferentes formas de expressão sensorial. Embora Mizuguchi já estivesse familiarizado com o desenvolvimento de projetos<sup>69</sup> e *games*

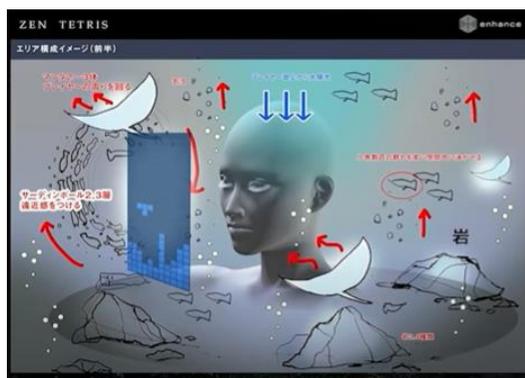
<sup>67</sup> Respectivamente: disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=D-HsJ1KNqs0>>. Acesso em 18 jan. 2022. E disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=rV036jTgKcY>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

<sup>68</sup> Trecho destacado de palestra proferida por Tetsuya Mizuguchi, durante a *Game Developers Conference*, nos Estados Unidos, em 2019. No original: “Feels good, feels zen and feel in the Zone (flow)”. Disponível em: <<https://youtu.be/2BjgXfGiJ1A>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

<sup>69</sup> Entre os mais recentes estão: *Synesthesia X1 - 2.44*, uma poltrona de estímulos sinestésicos, envolvendo som, luz e vibração. E o *Rezonance*, experiência multissensorial em grupo, com esferas luminosas, que emitem vibrações e sons. Disponível em: <<https://synesthesialab.com/>>.

que alinhavam movimentos e imagens ao *design* de som interativo, a pré-produção do até então chamado *Zen Tetris* demandou um pouco mais de trabalho às desenvolvedoras Monstars e Resonair, pois mesmo que houvesse uma versão para consoles, o interesse, de fato, estava em fazer o jogo para dispositivos de realidade virtual (VR).

**Figura 13** – Esboço da estrutura do jogo para VR



Fonte: *Enhance Games*<sup>70</sup>

De início, as inspirações para o projeto vieram dos artefatos com potencial háptico e dos *games* rítmicos produzidos por Mizuguchi – tais como os dois jogos mencionados acima, além de *Child of Eden* (2011), *Rez Infinite* (2016) e do dispositivo vestível *Synesthesia Suit* (2016) – mas, posteriormente, obras de artistas da vanguarda Futurista e da Bauhaus, como Wassily Kandinsky, motivaram-no pelo “sentimento-multissensorial” que continham (MIZUGUCHI, 2020<sup>71</sup>). Assim, ele percebeu que, mais do que criativas, suas invenções precisavam ser divertidas, emocionalmente agradáveis e interessantes ao tentar materializar o intangível (MIZUGUCHI, 2019b). Esse contexto pré-produtivo não apenas o impulsionou a buscar diversas referências musicais como, também, reforçou a possibilidade de aprimorar elementos sensoriais, imagéticos, afetivos e narrativos, a partir da criação de uma experiência sinestésica envolvendo *Tetris* (MIZUGUCHI, 2019a; 2020).

No entanto, pensando na dinâmica do novo *puzzle*, Mark MacDonald, um dos produtores do *game*, notou a dissonância entre o título e o conceito de jogo que estavam elaborando. Em outras palavras, ele identificou que o nome *Zen Tetris* não

<sup>70</sup> Disponível em: <<https://youtu.be/2BigXfGiJ1A>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

<sup>71</sup> Palestra proferida por Tetsuya Mizuguchi ao *Facebook Connect: 2020*. Disponível em: <<https://youtu.be/2n7gdbwRILE>>. Acesso em 18 jan. 2022.

remetia à atmosfera afetiva do *puzzle*. “Zen significa relaxamento, mas também, para muitas pessoas, significa simples ou austero e, em nosso jogo, há baleias espaciais gigantes feitas de partículas explodindo, literalmente, num arco-íris durante a batida [da música]” (MACDONALD, 2019, grifo nosso, tradução nossa<sup>72</sup>). A solução para o título veio em uma reunião de marketing, através da qual ficou evidente para a *Enhance* que, assim que o jogo chegasse ao mercado, seria associado ao fenômeno cognitivo *Efeito Tetris*, devido à própria estética *nonsense* e à qualidade imaginativa sensorial. Aproveitando a popularidade do termo, a empresa e os desenvolvedores optaram – como estratégia de marketing de produto – por mudar o logo (Figura 14) e denominar o *puzzle* de *Tetris Effect*, que foi publicado pela *Enhance Games* em novembro de 2018, inicialmente para o console PlayStation 4 e para o dispositivo *PlayStation VR*, ambos da Sony (MACDONALD, 2019).

**Figura 14** – Evolução do logo e frame do jogo para PS4



Fonte: *Enhance Games*

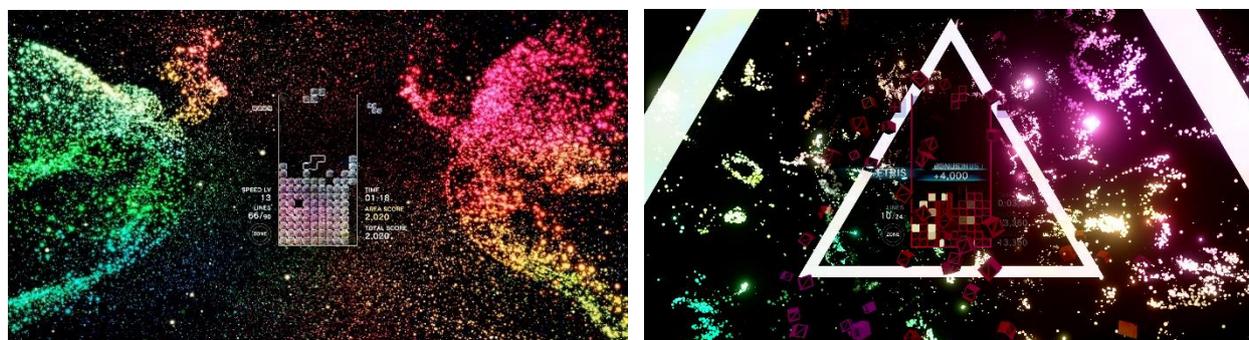
O *game design* conta com direção artística de Takashi Ishihara, responsável por unificar a atmosfera visual dos 27 estágios do jogo às trilhas dirigidas pelo *designer* de som Noboru Mutoh e criadas por compositores do projeto musical Hydrelc<sup>73</sup>. Uma vez que o *game* estava em desenvolvimento, principalmente para tecnologia de realidade virtual (VR), Ishihara desenhou tanto os tetrominós quanto o espaço de jogo

<sup>72</sup>Trecho de palestra proferida por Mark MacDonald, durante a *Game Developers Conference*, nos Estados Unidos, em 2019. No original: “zen does mean relaxation but it also means kind of simple or austere to a lot of people and in our game, there are giant space whales made out of particles exploding literally in the rainbows during the beat”. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=2BjgXfGiJ1A>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

<sup>73</sup>Disponível em: <https://enhanceexperience.bandcamp.com/album/tetris-effect-original-soundtrack>. Acesso em: 18 de jan. 2022.

com computação gráfica tridimensional (3D). 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, que resulta no áudio formado por três dimensões (altura, distância e profundidade do som), conferindo sensação de presença ao jogador. Outros elementos desenhados em 3D são os tetrominós fragmentados durante as partidas e as partículas brilhantes e coloridas presentes na área de jogo, que explodem em consonância com mecânicas específicas (Figura 15).

**Figura 15** – Partículas e blocos em 3D no *game* para PS4 e PSVR



Fonte: *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Se no *puzzle* russo os principais componentes são os blocos de tetrominós, na versão japonesa, o espaço onde as tradicionais peças vão caindo está centralizado na altura dos olhos do jogador e no entorno, dependendo da temática de cada estágio do *game*, aparecem diferentes componentes – tais como arraias, tribo fazendo ritual, prédios, luzes, mandalas, palavras, galáxias, chuva, flores, moinho de vento, balões e formas geométricas (Figura 16).

Para cada estágio há efeitos sonoros e trilhas personalizadas, que variam, por exemplo, de música *pop*, *rap*, *trance*, ambiental, *jazz*, vocal (feminina e masculina), 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 o jogador a incorporar essa experiência multissensorial e ludomusical ao longo do *gameplay*.

Figura 16 – Componentes do jogo



Fonte: *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Figura 17 – Três elementos fundamentais do *game design* de *Tetris Effect*



Fonte: a autora (2022)

A partir dessa articulação, o *game* se adequou ao pedido inicial de Henk Rogers, de poder fazer com que as pessoas se sentissem bem e fluindo com o jogo. De acordo com Ishihara (2019, tradução nossa<sup>74</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>74</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 yhat this was made possible by grasping the exact point where the player's emotions are in kind of a state of ‘flux’”. Disponível em: <<https://youtu.be/2BigXfGij1A>>. Acesso em 18 jan. 2022.

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, a equipe de Ishihara precisou aprimorar 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 atribuía 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<sup>75</sup>).

Outros elementos relevantes à progressão do jogo correspondem ao *design* de níveis e de velocidades do jogo. Diferente do *puzzle* original em que a velocidade das peças cadentes aumenta ao passo que o jogador avança nos níveis do jogo, no *Tetris Effect* a evolução da velocidade da queda dos blocos não é diretamente proporcional à progressão dos níveis do *game*. 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.

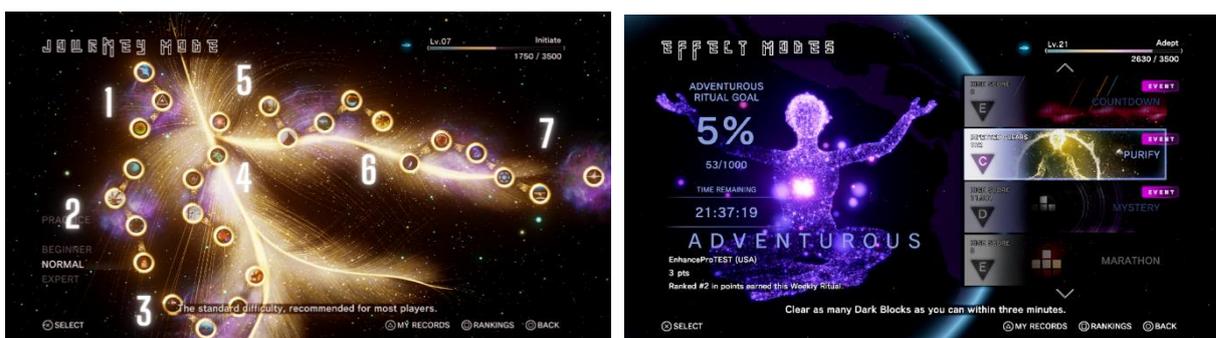
*Tetris Effect*, tanto nas versões para PlayStation 4 e PlayStation VR, quanto nas versões lançadas pela *Enhance Games*, em 2019, para Microsoft Windows, HTC Vive e Oculus Rift, apresenta como forma principal de jogo o *Journey Mode* (modo jornada), no qual os estágios do *puzzle* estão segmentados em sete áreas (Figura 18),

---

<sup>75</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 strenght and that added the element of reality to our toolbox of expressions. [...] by expanding morphing funcionality 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”.

com gradações de velocidade e nível. O percurso composto por 27 estágios de jogo, que devem ser desbloqueados um a um, permite que o jogador faça pausas e descansos entre uma área e outra, além de poder avançar ou retroceder pelos estágios liberados inúmeras vezes, na sequência que desejar. Existem também os *Effect Modes* (modos de efeito) (Figura 18), compostos por treze modos de jogo, categorizados em quatro grupos: clássico, foco, relaxar e aventureiro. E há um estágio especial liberado, além de dois estágios escondidos, os quais homenageiam as edições de *Tetris* de 1984 e de 1989. A primeira edição é desbloqueada a partir de um código numérico específico, já a segunda depende da participação do jogador nos rituais de finais de semana ou, então, pela desenvoltura e obtenção de pontos de experiência no nível 50 do jogo.

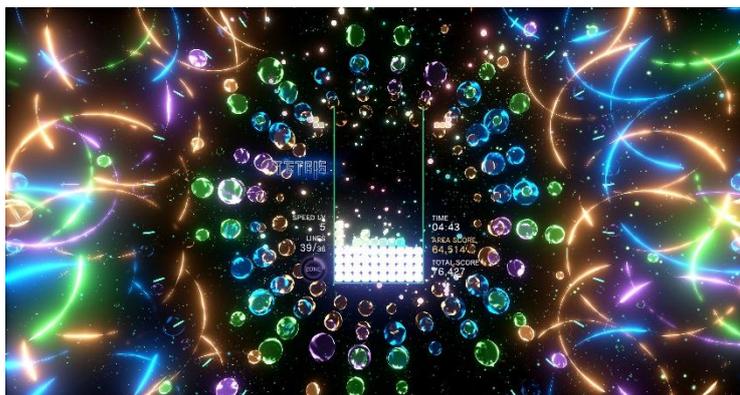
**Figura 18 – Journey Mode dividido por áreas e Effect Modes**



Fonte: a autora e *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Apesar de Mizuguchi e os desenvolvedores terem conseguido reimaginar o *puzzle* russo a partir de elementos que proporcionam uma nova forma de ver, sentir e ouvir o jogo – harmonizando o *gameplay*, os recursos musicais, sonoros, visuais e o *feedback* háptico –, a mecânica central de *Tetris Effect* ainda é bastante semelhante à original, conservando algumas ações básicas como mover, girar, manter e trocar tetromínos. Porém, a mecânica de movimento relativa ao desaparecer dos blocos a cada linha completa foi alterada pelos desenvolvedores. Dessa maneira, as linhas completas ao invés de sumirem vão se acumulando na parte inferior do espaço de jogo (Figura 19), a ponto de os jogadores conseguirem eliminar – para além de quatro linhas seguidas (tradicional jogada que se chama *Tetris*) – de oito a dezesseis fileiras horizontais simultaneamente (ISHIHARA; MACDONALD, 2019).

**Figura 19** – Mecânica de acumulação de linhas completas



Fonte: *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Esse mecanismo deve ser ativado pelo jogador durante a partida e é denominado *Zone* (zona). Ele abarca “a experiência que simboliza o título do jogo como um todo” (ISHIHARA, 2019, tradução nossa<sup>76</sup>) e está relacionado ao estado de fluidez na experiência de jogo. Partindo de uma abordagem bastante particular sobre os modelos de *Zone* (zona) e *flow* (fluxo), Mizuguchi e Ishihara conceberam o modo *Zone* como um tipo de mecanismo que atua no desempenho e na concentração do jogador, alinhado ao estado de fluxo. A princípio seria uma estratégia de *mindfulness* (atenção plena) – o jogador aprimora seu desempenho no jogo, estando concentrado e “relaxado” no estágio de zona, em que os blocos caem lentamente. Esse modo também remete a uma forma de transcendência imaginada no e com o jogo, principalmente quando jogado nos dispositivos de realidade virtual.

Ele [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, tradução nossa<sup>77</sup>).

Os quatro objetivos apontados e que a experiência com o *puzzle* visa proporcionar são: a) o engajamento emocional, b) a possibilidade de relaxar ou

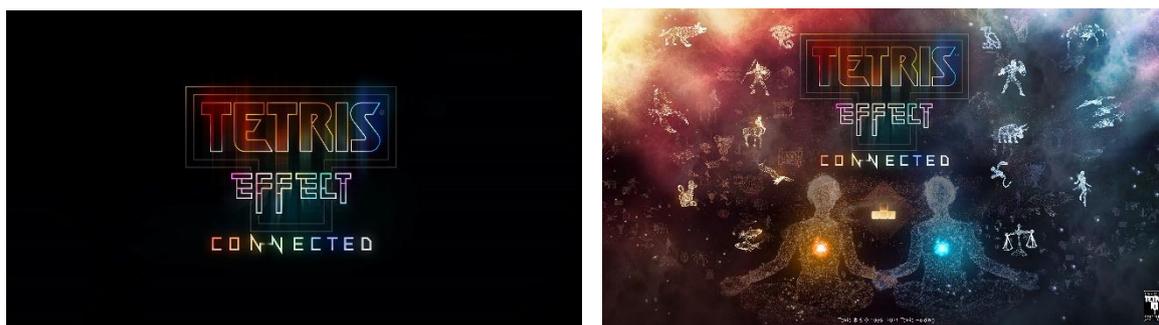
<sup>76</sup> No original: “[...] the experience that is symbolic of the title as a whole”.

<sup>77</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: 19 jan. 2022.

desestressar, c) a qualidade de euforia ou de felicidade e d) os estados de fluxo e zona. 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 (*flow state*), 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 zona (MIZUGUCHI, 2020), impactando no equilíbrio da dinâmica do *gameplay* com a estética do jogo.

Mantendo o *design* de jogo, as mecânicas, algumas modalidades de partida, os elementos audiovisuais e os estímulos hápticos de *Tetris Effect*, a Enhance lançou em maio de 2020, o título *Tetris Effect: Connected* (Figura 20) – a expansão multiplayer do *puzzle*, com modos de jogo tanto cooperativo quanto competitivo, local e online.

**Figura 20** – Variação de capa da versão de *Tetris Effect: Connected*



Fonte: *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

A edição *Connected* chegou primeiro para os aparelhos de realidade virtual Oculus Quest 1 (Figura 21), mas nos meses seguintes foi lançada para Xbox One, Xbox Series X/S, Windows 10, Microsoft Windows, PS4 e PSVR. Em 2021, saíram as edições para o dispositivo de VR Oculus Quest 2, para a plataforma Steam, Epic Games Store, a versão *multiplayer cross-platform* e para o console Nintendo Switch (Figura 21). No primeiro semestre de 2023, o jogo foi disponibilizado para o console PlayStation 5 e para o dispositivo PlayStation VR2.

**Figura 21** – Screenshots do modo jornada no Oculus Quest e no Switch



Fonte: *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Com a expansão, foram adicionados cinco modos principais de partidas: a) *Connected*, b) *Connected VS*, c) *Zone Battle (ZB)*, d) *Score Attack (SA)* e e) *Classic Score Attack (CSA)*, além de cinco submodos: a) *Attack Phase*, b) *Boss Attack*, c) *Zone Phase*, d) *Boss Defense* e e) *Revive*, todos voltados à categoria multiplayer, que foi segmentada em competição de um ou mais jogadores contra outro(s) ou, então, em cooperação com até três jogadores integrados. Há ainda o modo espectador, através do qual é possível assistir às partidas de amigos com os quais o jogador está conectado na plataforma. No quadro 1 estão discriminadas as funções dos modos principais e dos submodos de *Tetris Effect: Connected*.

Um aspecto interessante dos modos são os *bosses* (chefes), representados pelos doze signos do zodíaco e presentes nas cinco áreas do modo principal. Na área 1 encontramos o *boss* de peixes, sagitário e touro; na área 2 estão os de câncer, libra e escorpião; na 3, temos gêmeos, áries e virgem; na área 4 estão os de capricórnio, aquário e leão; por fim, na área 5 está o *boss* denominado Tetrimidion. Para cada um desses chefes há um efeito de ataque (*blitz*) específico e um efeito de ataque compartilhado com o grupo. A exceção é o quinto chefe que pode atacar com todos os *blitzes*. Além disso, no submodo *Revive*, para cada avatar – que está representado por um dos doze signos zodiacais, tal como no caso dos *bosses* – há uma quantidade de batidas pré-determinadas, que devem ser impressas no controle (seja do dispositivo de VR ou dos consoles), a fim de que o avatar do jogador reviva e possa seguir no jogo. A quantidade de batidas a serem impressas depende do avatar escolhido e aumenta, gradativamente, de dez em dez, com contagem inicial mínima de 40 toques (no caso do primeiro avatar do signo de peixes), podendo chegar a até 120 toques (com o último avatar Tetrimidion) – simulando uma reanimação cardíaca.

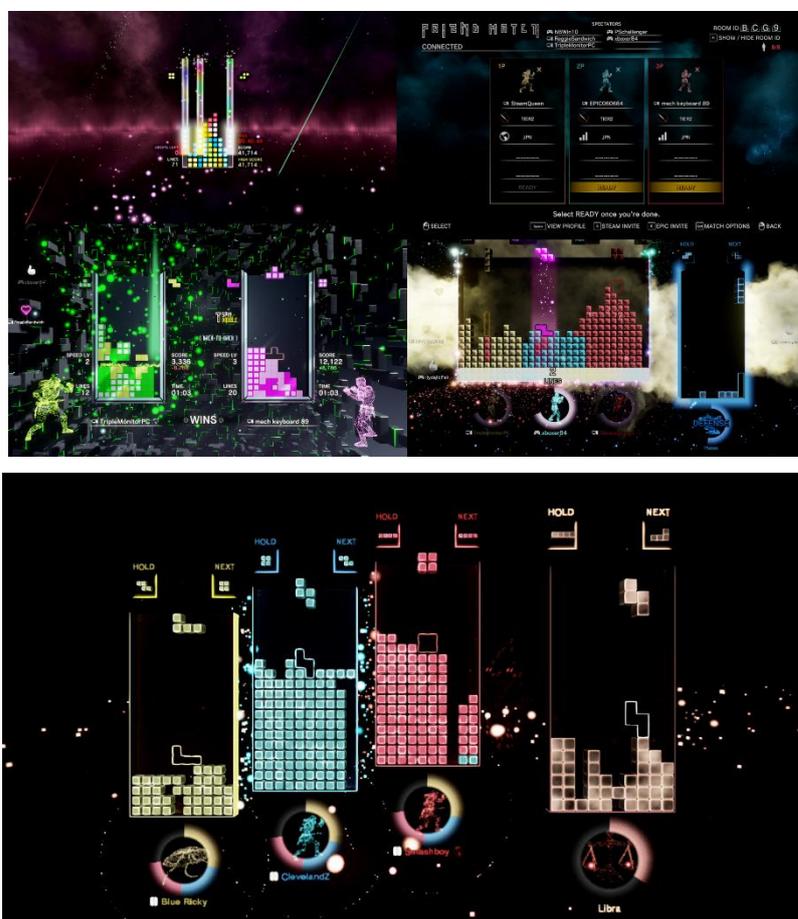
**Quadro 1 – Descrição dos modos do jogo de *TE: Connected***

<b>Modos principais</b>	<b>Características</b>
<i>Connected</i> (Conectado)	Três jogadores “guardiões” x inteligência artificial ( <i>boss</i> ). O objetivo é sobreviver aos ataques do <i>boss</i> e usar uma mecânica de zona combinada para enviar suas linhas completas à área de jogo do <i>boss</i> e vencer.
<i>Connected VS</i> (Disputa Conectada)	Com tempo limitado, ocorre durante o fim de semana. É semelhante ao <i>Connected</i> , mas um quarto jogador pode jogar como <i>boss</i> . Os guardiões tentam derrotar o <i>boss</i> , enquanto o <i>boss</i> tenta fazer com que os três guardiões cheguem ao topo.
<i>Zone Battle</i> (Batalha na Zona)	Leva o mesmo padrão do <i>Connected VS</i> , porém com a mecânica de zona acionável, podendo enviar as linhas completas durante a zona ao oponente.
<i>Score Attack</i> (Ataque de Pontuação)	Semelhante ao modo maratona. O ataque por pontuação é outro modo de jogo 1x1, com o objetivo de marcar a maior quantidade de pontos que o oponente, levando em conta o limite de tempo da partida e o tempo que cada jogador leva, individualmente, para cumprir o objetivo.
<i>Classic Score Attack</i> (Ataque Clássico de Pontuação)	Semelhante ao <i>Score Attack</i> , mas a mecânica neste modo funciona como a da versão de <i>Tetris</i> para o console NES. O objetivo é marcar mais pontos que seu oponente, levando em conta a cronometragem da partida.
<b>Submodos</b>	<b>Características</b>
<i>Attack Phase</i> (Fase de Ataque)	Em equipe, os jogadores realizam limpezas de linha. Um medidor de zona compartilhado entre todos os três jogadores é preenchido. A cor de cada segmento representa a contribuição geral de cada jogador para o medidor atual. Durante a fase, os jogadores devem sobreviver aos ataques do <i>boss</i> que se vão ficando mais agressivos e desafiadores até o final da partida. Há a possibilidade de reviver os membros da equipe, caso um bloco ultrapasse o topo da área de jogo.
<i>Boss Attack</i> (Ataque do Chefe)	Semelhante ao modo <i>Connected</i> , mas para cada área do jogo o <i>boss</i> possui um conjunto de ataques comuns e específicos. Os ataques chamados <i>blitzes</i> iniciam fracos e ganham intensidade com o desenvolvimento da partida.
<i>Zone Phase</i> (Fase da Zona)	Semelhante ao modo <i>Zone Battle</i> . Quando o medidor de zona é preenchido, a mecânica é acionada unificando a área de jogo dos três jogadores. As peças de <i>Tetris</i> caem em qualquer parte do espaço de jogo. A equipe deve limpar o maior número de linhas.
<i>Boss Defense</i> (Defesa do Chefe)	Relativo ao modo <i>Connected</i> . Quando um <i>boss</i> aciona a defesa, além de se proteger de futuros ataques, ele elimina linhas recebidas do oponente sem sofrer danos. A cada dez linhas limpas pelo <i>boss</i> surge uma esfera de defesa que orbita o avatar do jogador. Essa defesa pode então compensar os ataques da zona parcial ou totalmente.
<i>Revive</i> (Reviver)	Integrado ao modo <i>Connected</i> . Se um jogador chegar ao topo durante a fase de ataque, ele entrará em um estado <i>revive</i> . Para isso, é preciso bater no ritmo da música, preenchendo um medidor de frequência presente na área de jogo. O(s) jogador(es) restante(s) também pode(m) acelerar o renascimento de jogadores eliminados realizando as limpezas de linha de <i>Tetris</i> e <i>T-Spin</i> . Toda vez que o <i>revive</i> é utilizado, o jogador torna-se ativo, porém com sua a área de jogo vazia.

Fonte: a autora e *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Assim como a versão russa, *Tetris Effect* e suas expansões foram sucesso de crítica e público<sup>78</sup>. Em 2018, acumulou prêmios de melhor jogo do ano – concedido pelos sites especializados em *games*: Giant Bomb, Eurogamer, Polygon, IGN e PS Blog. No mesmo período, o *puzzle* japonês foi premiado pelo Game Developers Choice Awards e pela IGN Japan nas categorias *Best Soundtrack* e *Best Sound Design*. Segundo dados da *Enhance games*<sup>79</sup>, de 2018 a 2022, *Tetris Effect* e *Tetris Effect: Connected* somaram cerca de 60 indicações a premiações mundiais direcionadas a videogames.

**Figura 22 – Screenshot dos modos de jogo e do avatar zodiacal**



Fonte: *Tetris Effect Press Kit – Enhance Games*

Ao longo deste capítulo percorremos, aproximadamente, trinta e oito anos de história do *puzzle Tetris*, destacando momentos relevantes de sua concepção ainda na União Soviética, assim como remontando a trajetória criativa e sensorial das

<sup>78</sup> Disponível em: <<https://www.tetriseffect.game/>>. Acesso em 21 jan. 2022.

<sup>79</sup> Disponíveis em: <<https://www.tetriseffect.game/awards/>>. Acesso em 21 jan. 2022.

versões japonesas. Nossa ênfase, portanto, nesta tese dá-se à expansão *Tetris Effect: Connected*, levando em consideração os aspectos audiovisuais, hápticos e simbólicos do jogo, na modalidade incorporada pelo jogador, através da tecnologia de realidade virtual do *Oculus Quest*.

## 5 METODOLOGIA

O procedimento teórico-metodológico desta pesquisa foi dividido em quatro etapas. Para a coleta e segmentação do material que integra o *corpus* utilizamos a técnica de amostragem aleatória simples, de caráter quantitativo. Em seguida, a exploração ainda preliminar desse material foi realizada com base nos requisitos da Análise de Conteúdo, resultando na distribuição do empírico em unidades temáticas principais e secundárias. Realizadas tais etapas, trabalhamos com a Análise Formal do Gameplay – instrumento analítico focado na lógica de funcionamento dos elementos do sistema de um jogo –, a fim de identificar e apresentar as características formais de *Tetris Effect: Connected*.

Posteriormente, submetemos o *corpus* desta pesquisa à ritmanálise, por acreditarmos que esse procedimento nos auxilia na percepção da tessitura rítmica do *game*, fazendo convergir tempo, espaço, corpo e ações ao longo do *gameplay*.

### 5.1 CONSTRUÇÃO DO *CORPUS*

A fim de assegurar a imparcialidade da seleção da amostra e evitar que a construção do *corpus* desta pesquisa fosse integralmente pautada pela subjetividade da analista, optamos por utilizar uma técnica de amostragem aleatória simples (ASSIS, SOUSA, DIAS, 2019; COCHRAN, 1953), baseada na rolagem de um dado cúbico de seis faces. O uso de um dado físico em vez de um *software*<sup>80</sup> gerador de números foi escolhido para garantir que a amostra fosse selecionada de modo mais imprevisível possível e não reproduzível.

Como se sabe, a rolagem de dados é uma das mais comuns e antigas mecânicas de geração de números aleatórios (DAVID, 1962; BRU, BRU, 2018), e embora se baseie na relação de movimento do objeto impactado pelas diferentes forças que atuam sobre ele, conta também com a indeterminação dos efeitos causados por ruídos relativos ao ambiente no qual o dado é lançado, incluindo tanto

---

<sup>80</sup>Segundo Hull e Dobell (1962, p. 230), “o termo pseudoaleatório é comumente usado para descrever os números aleatórios que são obtidos em computadores”, tal nomenclatura diz respeito ao fato de os sistemas de computadores, em sua maioria, não serem realmente geradores de sequências numéricas randômicas, pois acabam simulando a aleatoriedade através de um algoritmo previamente determinado ou dificultando a identificação de um padrão de repetição já programado. Ou seja, usar a função “Aleatório” de programas de computador como *Excel* ou então extrair amostras utilizando linguagem de programação *R* seria menos randômico do que pegar um dado ou uma moeda não viciada e lançá-los manualmente para resultar em eventos randômicos.

a incerteza de sua configuração inicial quanto do resultado final (DAVID, 1962; FELLER, 1957; NAGLER, RICHTER, 2008; HULL, DOBELL, 1962; ARAI et. all, 2012; KAPITANIAK et. all, 2012) – tal como ocorre nas mecânicas de sorteios, em jogos de azar e com experimentos probabilísticos (SMITH, 2015).

A escolha pela amostragem aleatória simples justifica-se por ser um procedimento com ênfase quantitativa, a partir do qual torna-se possível obter randomicamente unidades de uma “população” sem nenhuma estruturação prévia ou ordem específica, de modo que todas as unidades tenham a mesma chance de seleção, garantindo que a amostra reduzida seja representativa da “população” total daquilo que se pretende posteriormente analisar (CRESWELL, 2009; PATTON, 2015; Yin, 2016). Conforme explica Barbetta (2002, p.45, grifos do autor):

Para a seleção de uma amostra aleatória simples precisamos ter uma lista completa dos elementos da população (ou de unidades de amostragem apropriadas). Este tipo de amostragem consiste em selecionar a amostra através de um sorteio. Seja uma população com  $N$  elementos. Uma forma de extrair uma amostra aleatória simples de tamanho  $n$ , sendo  $n < N$ , é identificar os elementos da população em pequenos pedaços de papel e retirar, ao acaso,  $n$  pedaços. Consideramos que o sorteio seja feito sem reposição, ou seja, cada elemento não pode ser sorteado mais que uma vez. A amostragem aleatória simples tem a seguinte propriedade: *qualquer subconjunto da população, com o mesmo número de elemento, tem a mesma probabilidade de fazer parte da amostra.*

Aqui, entendemos como “população” os 27 estágios<sup>81</sup> que compõem a totalidade do modo *Journey*<sup>82</sup> do jogo *Tetris Effect: Connected* (Figura 23), logo  $N = 27$ ; salientamos que a disposição do percurso e a quantia de estágios são as mesmas no modo *Theater*<sup>83</sup>, portanto, a amostra consolidada valerá para ambos.

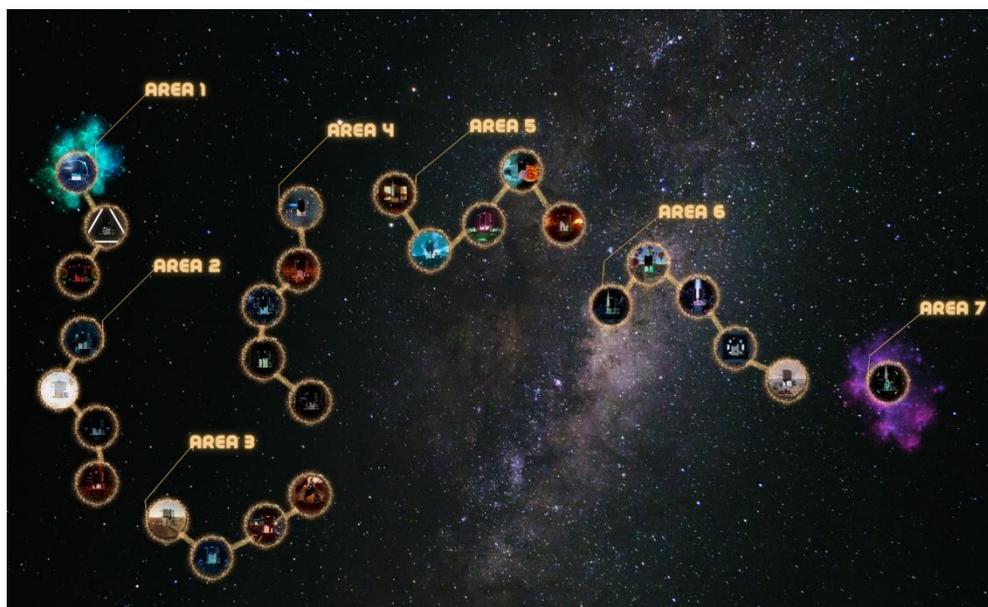
---

<sup>81</sup> Respectivamente: The Deep, Pharaoh's Code, Karma Wheel, Jellyfish Chorus, Da Vinci, Prayer Circles, Ritual Passion, Deserted, Dolphin Surf, Downtown Jazz, Spirit Canyon, Jeweled Veil, Forest Dawn, Kaleidoscope, Turtle Dreams, Celebration, Sunset Breeze, Aurora Peak, Zen Blossoms, Yin & Yang, Hula Soul, Starfall, Balloon High, Mermaid Cove, Orbit, Stratosphere e Metamorphosis.

<sup>82</sup> *Journey* ou modo campanha é a estrutura principal de *Tetris Effect*, jogável por um único jogador. O percurso da campanha obedece a uma sequência contínua de fases que são desbloqueadas pelo jogador uma a uma, conforme determinado pelo próprio funcionamento do *game*. Então, esse modo organiza as fases linearmente, a fim de que o jogador percorra um *storytelling* com temática, início e final definidos.

<sup>83</sup> O modo *Theater* fica disponível após o jogador completar todo o modo *Journey*, ou seja, depois de “virar o jogo”. O jogador pode permanecer neste modo o tempo desejado, pois ao longo do *Theater* são reproduzidos apenas os aspectos visuais, sonoros e musicais de cada fase de *Tetris*.

**Figura 23** – Percurso *Journey e Theater* segmentado em 7 áreas de jogo



Fonte: Enhance Games e arte da autora (2023)

Em vez de sortearmos a amostra com pedaços de papel – indicado por Barbetta (2002) –, moeda ou cartas, decidimos, como foi explicado inicialmente, utilizar a rolagem de um dado de seis faces.

**Figura 24** – Dado cúbico de seis lados usado para o sorteio da amostragem



Fonte: autora (2023).

Vale ressaltar que achamos relevante na composição do *corpus* estar presente o primeiro e o último estágio do jogo (logo,  $N=25$ ) – para ter um eixo de entrada e um de saída fiel ao percurso da jornada. Assim, isolamos as duas áreas relativas a esses estágios – respectivamente área 1 e área 7 –, o que reduziu a “população”  $N$  para 23 estágios (fixando somente nas cinco áreas restantes). Além disso, para garantir a representatividade da amostra, a nossa exigência foi a inclusão de pelo menos duas fases de cada área do jogo no *corpus*, com exceção das áreas previamente isoladas. Ainda nesse contexto, determinamos subjetivamente que o tamanho ( $n$ ) da amostragem final seria composto pelo total de doze ( $n$ ) estágios, ou seja, dos 23 ( $N$ )

dispostos para a seleção randômica, apenas doze ( $n$ ) formariam o *corpus* consolidado. Acreditamos que o tamanho ( $n$ ) é suficiente para a realização da análise, tendo em vista as restrições impostas pelo tempo de execução desta pesquisa, a representatividade da amostra, a validade dos resultados e as características do jogo.

Expostas nossas observações, o processo de consolidação do *corpus* da tese seguiu os seguintes passos:

- a) Determinamos o intervalo de números que o dado poderia gerar. Como utilizamos um dado cúbico de seis faces, nosso intervalo, obviamente, foi de 1 a 6.
- b) Em seguida, atribuímos randomicamente a cada um dos 23 estágios de *Tetris Effect: Connected* um número de 1 a 6. Isso foi feito a partir da rolagem do dado para cada estágio de cada uma das áreas, sem que o valor se repetisse na mesma área. Quando isso ocorreu, lançamos o dado novamente.
- c) Na área 2, com a rolagem do dado obtivemos a seguinte distribuição numérica dos estágios: *Jellyfish Chorus* = número 4, *Da Vinci* = número 6, *Prayer Circles* = número 1 e *Ritual Passion* = número 3.
- d) Na área 3, com a rolagem do dado obtivemos a seguinte distribuição numérica: *Deserted* = número 5, *Dolphin Surf* = número 3, *Downtown Jazz* = número 2 e *Spirit Canyon* = número 6.
- e) Na área 4, com a rolagem do dado obtivemos a seguinte distribuição numérica: *Jeweled Veil* = número 2, *Forest Dawn* = número 5, *Kaleidoscope* = número 4, *Turtle Dreams* = número 1 e *Celebration* = número 6.
- f) Na área 5, com a rolagem do dado obtivemos a seguinte distribuição numérica dos estágios: *Sunset Breeze* = número 5, *Aurora Peak* = número 2, *Zen Blossoms* = número 3, *Yin & Yang* = número 6 e *Hula Soul* = número 4.
- g) Na área 6, com a rolagem do dado obtivemos a seguinte distribuição numérica: *Starfall* = número 6, *Balloon High* = número 1, *Mermaid Cove* = número 4, *Orbit* = número 3 e *Stratosphere* = número 5.
- h) Enumerados os estágios, rolamos o dado em cada área, a fim de obter aleatoriamente cinco amostras para compor o *corpus*. O resultado obtido na segunda área foi 4, na terceira área foi 6, na quarta foi 5, na quinta foi 2 e na sexta área foi 1.

- i) Repetimos o mesmo processo, nas mesmas áreas, a fim de obter mais cinco amostras. O resultado obtido na segunda área foi 3, na terceira área foi 3, na quarta foi 4, na quinta foi 5 e na sexta área foi 4.
- j) Com base nessas ações, ficou definida de forma randômica a amostragem. Anotamos os resultados respeitando a ordem sorteada no dado: *Jellyfish* (área 2), *Ritual Passion* (área 2), *Spirit Canyon* (área 3), *Dolphin Surf* (área 3), *Forest Dawn* (área 4), *Kaleidoscope* (área 4), *Aurora Peak* (área 5), *Sunset Breeze* (área 5), *Balloon High* (área 6) e *Mermaid Cove* (área 6).
- k) Por fim, somando o primeiro e o último estágio do jogo às unidades adquiridas pela técnica de geração de números aleatórios, o *corpus* de tamanho doze ( $n=12$ ) ficou consolidado da seguinte maneira (Figura 25): *The Deep*, *Jellyfish*, *Ritual Passion*, *Spirit Canyon*, *Dolphin Surf*, *Forest Dawn*, *Kaleidoscope*, *Aurora Peak*, *Sunset Breeze*, *Balloon High*, *Mermaid Cove* e *Metamorphosis*.

**Figura 25** – Disposição do *corpus* consolidado



Fonte: autora (2023).

Com a definição do *corpus* da tese – orientado sob as condições da aleatoriedade –, passamos, então, para a etapa da Análise de Conteúdo.

## 5.2 BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO DA ANÁLISE DE CONTEÚDO

Reconhecida pela área da Comunicação no início do século XX, a partir de estudos conduzidos por Harold Lasswell, a Análise de Conteúdo foi ganhando popularidade e teve seu procedimento definido pelo pesquisador behaviorista Bernard Berelson, nos anos 1950, como uma “técnica de pesquisa centrada na descrição objetiva, sistemática e quantitativa do conteúdo manifesto da comunicação” (1952, p.

18, tradução nossa<sup>84</sup>). Somente em 1970 a etapa qualitativa passou a ser acolhida, levando em conta a subjetividade do analista. De acordo com Gavora (2015), o pesquisador deve iniciar a observação a partir daquilo que está aparente no conteúdo analisado. Feita essa etapa, o autor sugere o analista prossiga dando atenção ao que está por vir, isto é: o conteúdo potencial ou latente. “Portanto, o conteúdo manifesto deve sempre ser levado em consideração, pois ele representa o acesso ao conteúdo latente” (GAVORA, 2015, p.11, tradução nossa<sup>85</sup>). O pesquisador, então, precisa acolher esses dois aspectos do material para a eficácia do procedimento.

Segundo explica Bardin (2006, p. 18), na análise quantitativa “o que serve de informação é a frequência com que surgem certas características do conteúdo”. Enquanto na qualitativa o importante será “a presença ou a ausência de uma dada característica” (BARDIN, 2006, p. 18) ou de um grupo de particularidades aparentes. Assim, mensurar e qualificar o que está codificado conduz à identificação das unidades de registro ou temáticas do *corpus* (LERAY, 2008), bem como verificar se a amostragem é representativa, homogênea e pertinente quanto à natureza do todo de onde foi recortada. Essa atividade também reflete na organização da amostra em categorias.

A orientação da Análise de Conteúdo vai variar conforme as percepções e inferências do pesquisador, porque todo o conteúdo subjetivamente esmiuçado está aberto a diversas interpretações. Entendemos que a validade e a fidedignidade do material andam lado a lado nesse procedimento. No entanto, por mais coerente e rigoroso que se possa ser durante a investigação, o resultado originário dessa abordagem metodológica deve ser entendido tal qual um mapeamento de tendências ou de intenções depositadas no conteúdo latente e/ou manifesto.

Quanto à Análise de Conteúdo focada em videogames, de modo geral, Wulf, Possler, Breuer (2023) e Schmierbach (2009) explicam que a ênfase vem sendo dedicada aos aspectos negativos dos jogos – principalmente quando a violência é evidente ou quando o direcionamento crítico do objeto está posto nas representações estereotipadas de corpos e de minorias. Baseado nesse contexto, os autores afirmam que a análise das características positivas dos jogos, há pelo menos dez anos, tem

---

<sup>84</sup> No original: “a research technique for the objective, systematic, and quantitative description of the manifest content of communication”.

<sup>85</sup> No original: “Therefore manifest content must always be taken into consideration, since it represents the gate to latent content”.

permanecido em segundo plano. Embora eles não especificuem se tais elementos negativos e positivos encontram-se na narrativa, nas mecânicas, em ambos ou em outras partes dos videogames, sabemos que na modalidade de análise de conteúdo de jogos digitais – os quais são dependentes da interação do jogador com o mundo de jogo e com tudo o que abarca o *gameplay* –, o material codificado está contido não apenas na história, mas nos conteúdos visuais, sonoros e sensoriais (WULF, POSSLER, BREUER, 2023; SCHMIERBACH, 2009), de onde também resultam algumas unidades analíticas (KRIPPENDORFF, 2004).

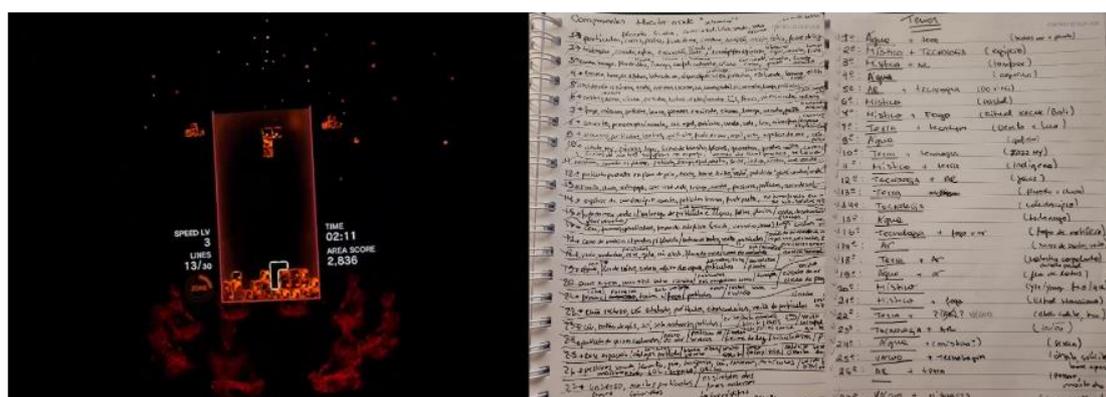
Inspirado nisso, Schmierbach (2009) elenca quatro tipos de unidades analíticas possíveis nos jogos – para as quais colocamos os exemplos entre parênteses: 1) *temporal* (duração de fases, tempo do jogo em si ou de *minigames*, *quests* e a rítmica do jogo), 2) *sintática* (focada em variáveis significativas que denotam a “gramática” do *game*; um exemplo seria enfatizar o que enunciam as mecânicas sobre o jogo, de modo significativo, simbólico ou ideológico), 3) *categorial* (baseada na aglutinação de componentes que têm semelhanças entre si ou pertencem a mesma classe, categoria ou quando eles têm qualidades parecidas; ex.: o bestiário do jogo) e 4) *tema* (orientada por unidades temáticas, as quais advêm, por exemplo, dos recursos narrativos, estéticos, audiovisuais, imagéticos, sonoros, de movimentos e mecânicas).

Em relação ao que estamos propondo, vamos nos concentrar na categoria *tema* durante a etapa pré-analítica. Portanto, apresentaremos a distribuição do *corpus* em *unidades temáticas* apreendidas pela jogadora/analista. Esses fragmentos temáticos, também denominados unidades de significação, fornecem um cenário representativo, condensado e simplificado dos dados da amostra, ao passo que contribuem com a identificação de tendências, sentidos, valores e motivações relativas ao material observado (BARDIN, 2006; SCHMIERBACH, 2009). Ainda nessa abordagem, segundo Bardin, a pré-análise auxilia o pesquisador a conhecer o empírico a partir da aproximação “flutuante”, ou seja, através da incursão não aprofundada no *corpus*, porém igualmente atenta. Com base nesse procedimento, temas ou categorias são sistematizados para posterior tratamento, ocasião em que são apresentados quadros de resultados ou descrições esclarecendo as informações adquiridas.

### 5.2.1 Etapa pré-analítica

Durante a pré-análise<sup>86</sup>, realizada entre o final de janeiro e o início do mês de fevereiro de 2023, jogamos os 23 estágios (*M*) de *Tetris Effect: Connected* que representam o empírico do trabalho, três vezes cada, no dispositivo de realidade virtual (*Oculus Quest 1*). Nesse primeiro momento, gravamos as sessões somente no sistema do *Oculus* e fizemos anotações em um caderno sobre os elementos percebidos tanto no modo *Journey* quanto no *Theater*, dos quais também provêm a segmentação temática<sup>87</sup>. Depois, fizemos sessões apenas com os doze (*n*) estágios que compunham o *corpus* consolidado, a fim de verificar se as unidades elencadas em *n* eram representativas em relação ao todo (*M*) – aspecto que se confirmou, pois, as mesmas temáticas foram encontradas em ambas as amostras.

**Figura 26** - Frame de gravação no sistema do Quest e anotações preliminares



Fonte: a autora (2023).

A busca pelas unidades temáticas foi conduzida, principalmente, pelo aparecimento, igualmente no modo *Journey* e no *Theater*, de elementos visuais e sonoros não interativos na amostragem, os quais foram percebidos e elencados pela jogadora (Quadro 2).

Identificamos sete unidades temáticas através da pré-análise (Quadro 3). São elas: 1) Terra; 2) Água; 3) Fogo; 4) Vento, 5) Vácuo, 6) Místico e 7) Tecnologia.

<sup>86</sup> Foi eliminada deste trabalho a possibilidade de realizarmos testes presenciais, compartilhando equipamentos (console, controles e *head-mounted display*) com um grupo de jogadores, devido ao contexto da pandemia de Covid-19. Portanto, adaptamos nossos experimentos, tanto no projeto piloto da qualificação, realizada em março de 2022, quanto no presente desenvolvimento da tese, restringindo-os unicamente à experiência da pesquisadora com o *game*.

<sup>87</sup> Unidades temáticas ou de significação auxiliam na proposição subjetiva de inferências sobre a amostra, além de revelar as aparições ou ausências de determinados conteúdos, sujeitos, perspectivas, símbolos etc.

Segmentamos as unidades em duas categorias: a) temática principal e b) subtemática; sendo a primeira aparente e a segunda latente, dada a presença dos referidos componentes não interativos de cada estágio do *corpus*. Logo, com o tratamento preliminar, observamos que tanto na segmentação principal quanto na secundária as temáticas se mantiveram, com exceção da unidade fogo, figurando como subunidade latente em um estágio apenas.

**Quadro 2** - Componentes visuais e sonoros nos estágios do *corpus*

Nome do estágio	Componentes visuais não interativos ( <i>Journey e Theater mode</i> )	Componentes sonoros do sistema (preliminares)
The Deep	Fundo do oceano, corais, cardume, partículas luminosas, feixe de luz, arraiais, planeta Terra, universo, pedras, baleia, eclipse, halo, cores (azul, branco, preto, lilás, verde).	Sons de água movendo e do bufar da baleia.
Jellyfish Chorus	Escuro, trevo de quatro folhas, bolhas de ar, água, água-viva, partículas azuis, verdes, rosas, <i>glitch</i> , partículas cintilantes.	Vocalizações ritmadas e contínuas, vocalização ("yeh", "ah").
Ritual Passion	Fogo, máscaras, chama, brasa, partículas vermelhas e amarelas e laranjas, círculo de avatares, seis círculos de avatares.	Som de sino metalizado, som de brasa e de chama aumentando, vocalizações humanas aceleradas e ritmadas, vocalizações humanas ("kak", "kak", "hey, hey").
Dolphin Surf	Oceano, partículas, bolhas de ar, golfinhos, água, cores azuis, rosas, brancas, fundo do mar com pedras, superfície do mar, céu, pássaros, respingos de água.	Estalido de golfinho, vocalizações sintetizadas, som do vento, chilrear de pássaros, som de mergulho na água.
Spirit Canyon	Caverna, cânion, cavalo, indígena, partícula, ave, feixe de luz, sombras, cores brancas, laranjas, marrons, vermelhas, vento.	Vocalização humana (cantiga ou ritual), soprar do vento, gritos de tribo, vocalização de tribo indígena, relinchar dos cavalos, bufar do cavalo, som de cavalgada, som de tambor.
Forest Dawn	Floresta, cores azuis, verdes, amarelas, laranjas, partículas, vento, chuva, relâmpago, raio de sol, pássaros.	Som de chuva, som de vento, som de água caindo no solo, relampear, sons de trovão, chilrear dos pássaros, sons das asas batendo, sons movimento entre folhas.
Kaleidoscope	Espelhos de caleidoscópio, cores brancas, escuridão, reflexos, imagens de asas de borboleta azuis e amarelas, triângulos de espelhos.	Sons de sintetizador, sons parecidos ao de estática.
Sunset Breeze	Interior de uma sala, janelas, piso de madeira, floresta, cortina de bambu, partículas de vento, cavalo de brinquedo, tapete, cores verdes, âmbar, vermelho, branco, anoitecer, lua.	Sons de vento, sons de pessoas conversando, sons de vozes de criança, sons do vento passando em pêndulos de bambu, vocalizações ("ah", "ye"), tilintar.

Aurora Peak	Montanha, vento, partículas de gelo, céu azul, flocos de neve, cume da montanha, sol, cores brancas, vermelhas, azuis e aurora boreal.	Rajadas de vento intensas, tilintar, soar de notas de piano, sons de vento calmo, vocalizações humanas suaves ("ah"), sons sintetizados.
Balloon High	Céu, balão de ar quente, sol, solo montanhoso, partículas brancas e amarelas, brilho amarelo do gás dos balões, texto no tecido dos balões ( <i>white clouds, youth, colorful flowers, nature, life full of smile</i> ), ilustração de nuvem e de sapo nas estampas de dois balões, estampas multicoloridas, anoitecer, lua cheia.	Sons de vento, sons de chama (gás) do balão de ar quente, tilintar, vocalizações felizes, tipo chalrear ("uhul", "ah").
Mermaid Cove	Partículas de peixes coloridas, escuridão, fundo do mar (ou da enseada), sereias em formas de partículas coloridas, flores, feixe de luz, silhueta de sereia, plantas.	Vocalizações, sons sintetizados calmos e ritmados, sons que remetem à reverberação de ondas calmas, lufadas, acordes de violão soando, tilintar.
Metamorphosis	Escuridão, diversas partículas das cores do arco-íris, presença de símbolos das fases anteriores que se metamorfoseiam em partículas: sereias, peixes, hieroglifos, golfinhos, arraiais, pássaros.	Soar semelhante ao de um violoncelo, tilintar, sons sintetizados.

Fonte: a autora (2023).

### Quadro 3– Unidades temáticas identificadas no *corpus*

Nome do estágio	Temática principal	Subtemática
The Deep	Água	Vácuo
Jellyfish Chorus	Água	Água
Ritual Passion	Místico	Fogo
Dolphin Surf	Água	Vento
Spirit Canyon	Terra	Místico
Forest Dawn	Terra	Vento
Kaleidoscope	Tecnologia	Tecnologia
Sunset Breeze	Vento	Terra
Aurora Peak	Terra	Vento
Balloon High	Tecnologia	Vento
Mermaid Cove	Água	Místico
Metamorphosis	Vácuo	Místico

Fonte: a autora (2023).

A partir desse processo, revisamos os materiais e elaboramos uma estrutura (Quadro 4) para organizar o conteúdo dos doze estágios. Destacamos os seguintes

eixos pré-analíticos: a) nome do estágio, b) área de pertencimento nos modos, c) posição numérica na área de origem, d) posição numérica nos modos, e) título da música tema do estágio, d) unidade temática principal do estágio (com base nos recursos visuais e em alguns efeitos sonoros) e e) unidade subtemática do estágio (com base nos recursos visuais e em alguns efeitos sonoros).

**Quadro 4**– Disposição do material na pré-análise

Nome do estágio	Área	Posição área	Posição modo	Música	Temática principal	Subtemática
The Deep	1	1 <sup>a</sup>	1 <sup>a</sup>	Connected (Yours Forever) [in-Game MIX]	Água	Vácuo
Jellyfish Chorus	2	1 <sup>a</sup>	4 <sup>a</sup>	Joy	Água	Água
Ritual Passion	2	4 <sup>a</sup>	7 <sup>a</sup>	Flames	Místico	Fogo
Dolphin Surf	3	2 <sup>a</sup>	9 <sup>a</sup>	You and I	Água	Vento
Spirit Canyon	3	4 <sup>a</sup>	11 <sup>a</sup>	New Beginnings	Terra	Místico
Forest Dawn	4	2 <sup>a</sup>	13 <sup>a</sup>	Boscage	Terra	Vento
Kaleidoscope	4	3 <sup>a</sup>	14 <sup>a</sup>	3 Senses	Tecnologia	Tecnologia
Sunset Breeze	5	1 <sup>a</sup>	17 <sup>a</sup>	Moments	Vento	Terra
Aurora Peak	5	2 <sup>a</sup>	18 <sup>a</sup>	Snows	Terra	Vento
Balloon High	6	2 <sup>a</sup>	23 <sup>a</sup>	Look Up	Tecnologia	Vento
Mermaid Cove	6	3 <sup>a</sup>	24 <sup>a</sup>	World of Colors (in-Game MIX)	Água	Místico
Metamorphosis	7	1 <sup>a</sup>	27 <sup>a</sup>	Always Been but Never Dreamed	Vácuo	Místico

Fonte: a autora (2023).

Embora a categorização temática e a descrição dos elementos audiovisuais sejam bastante subjetivas – guiada pela convicção e percepção da analista/jogadora –, algumas características estéticas, além do ponto de partida cultural oriental do *game*, reforçam nossa aposta sobre as sete unidades temáticas elencadas;

principalmente, se lembrarmos que o projeto *Tetris Effect: Connected* tem, desde sua elaboração, a proposta de fazer com que o jogador se sinta bem ao jogar, entrando em um estado de fluxo semelhante à plenitude e contemplação zen (MIZUGUCHI, 2019a). Tais qualidades já denotam que o objeto em questão está longe de ser um jogo com atributos agressivos, negativos ou preconceituosos; pelo contrário, o universo de *Tetris Effect* molda uma realidade de jogo positiva, instigante, ora esfuziante ora calma, esteticamente bela, fluida e, ao prestarmos atenção nas letras da trilha sonora<sup>88</sup> do *game*, encontraremos algumas metáforas sobre bem-estar, desejos, harmonia, resiliência, união, alteridade e compaixão.

### 5.2.2 Explicações acerca das unidades temáticas

É interessante notar que as qualidades referidas na subseção acima se aproximam das premissas das filosofias zen, budista e taoísta. Então, para explicar cada unidade de nossa categorização temática, iremos ao encontro da literatura que contempla essas três perspectivas orientais. Utilizamos como ponto de partida o trecho 35 (*sān shí wǔ*) do livro *Dao De Jing* – uma das principais obras do taoísmo –, expresso abaixo:

Conserve a grande imagem e o mundo fluirá. Fluirá com imenso equilíbrio sem causar prejuízo. Músicas e iguarias estancam o peregrino. Aquilo que se origina do Dao é insípido. Sendo olhado, ainda não será visto. Sendo escutado, ainda não será ouvido. Sendo utilizado, ainda não será esgotado. (LAOZI, 2017, p. 89).

Na tradição taoísta, segundo os provérbios de Laozi (2017), o Dao seria a ordem natural do universo. O entendimento é de que os seres, as coisas, a natureza têm um Dao próprio, cuja relação é de harmonia com o curso do mundo. Ou seja, cada qual está em consonância e contém em si uma parte componente do todo, na lógica semelhante a das mônadas de Leibniz<sup>89</sup> ou, então, dos nós atados em uma extensa corda. Transportando essa noção para o objeto empírico da tese, acreditamos que o tema geral de *Tetris Effect* se traduz, justamente, na relação indissociável das partes ao todo. Os modos jornada e *theater* do *game* estabelecem um caminho a ser

<sup>88</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=gL1FR5C8LOs>>. Acesso em: 08 de fev. de 2023.

<sup>89</sup> Ver: *The Monadology*. Disponível em: <<https://www.plato-philosophy.org/wp-content/uploads/2016/07/The-Monadology-1714-by-Gottfried-Wilhelm-LEIBNIZ-1646-1716.pdf>>. Acesso em: 20 mar. 2023.

percorrido, ligando os estágios às áreas e estes a um *storytelling*; afinal, como o próprio jogo alude: “*It’s all connected*”.

Seguindo por essa abordagem, o Dao é ao mesmo tempo vazio e gerador de todas as existências, carregando em si a essência de um mistério, pois, em princípio, não há como explicá-lo, apenas senti-lo (LAOZI, 2017; HUANG, TUCKER, 2014) – essa proposição também se manifesta no *game*, porque há todo um direcionamento estético para que o jogador experiencie o mundo de jogo, ao fluir e harmonizar-se com o microcosmo ali expresso, podendo então assimilá-lo pelos sentidos e sensações corporais enquanto joga. Assim, nos parece que a infraestrutura de *Tetris Effect* se assemelha ao que foi escrito por Laozi (2017, p.11) sobre o Dao: caminho pelo qual “a existência e o vazio se geram um pelo outro; o difícil e o fácil se completam; o longo e o curto se comparam; o alto e o baixo se dependem; o som e a voz se harmonizam, o antes e o depois se seguem um ao outro”.

Voltando às unidades temáticas (Terra, Água, Fogo, Vento, Vácuo, Místico e Tecnologia), não é difícil notar que algumas delas correspondem aos elementos clássicos da natureza – na tradição grega, eles foram assim definidos pelo filósofo místico pré-socrático Empédocles: terra, fogo, ar e água (BALL, 2002). Outros pensadores da cultura ocidental – entre eles Platão e Aristóteles – também apresentaram suas sistematizações, incluindo ou suprimindo algumas substâncias (RUSSEL, 2016), mas, aqui, nos interessa a perspectiva de Miyamoto Musashi, o qual inspirado pela cosmovisão budista, destaca como cinco grandes forças da natureza “a terra, a água, o fogo, o vento e o vácuo” (MUSASHI, 2015, p.30). Ao longo da tradição budista, a crença depositada nesses cinco elementos enfatiza a transformação constante e a fundação de todas as coisas do universo por meio deles (NISHITANI, 2006; SOKA GAKKAI, 2002; HUANG, ZÜRCHER, 1995). Tais forças da natureza interagem entre si e, conforme explica Soka Gakkai (2002, p. 967, tradução nossa<sup>90</sup>), os quatro primeiros remetem às qualidades de sua matéria:

terra à solidez, água à umidade, fogo ao calor e vento ao movimento. Seus respectivos papéis correspondem a quatro funções intrínsecas ao próprio universo: sustentar e preservar, reunir e conter, amadurecer, e causar crescimento.

---

<sup>90</sup> No original: “earth to solidity, water to moisture, fire to heat, and wind to motion. Their respective functions correspond to four intrinsic functions of the universe itself: to sustain and preserve, to gather and contain, to mature, and to cause growth”.

Já o vácuo – também denominado espaço ou vazio – tem popularmente sua definição atrelada às palavras céu, nada, não existência e firmamento. A essência do vácuo, segundo Musashi (2015, p.147), “é a ausência das coisas, o desconhecido”; embora ele também possa conter a infinidade e a possibilidade. Comumente, “o vácuo é o nada. Conhecendo o que existe, toma-se conhecimento do nada, eis o vácuo” (MUSASHI, 2015, p.147). Além disso, ele pode ser interpretado dentro da corrente oriental como integrador e harmonizador dos quatro elementos anteriores. Seguindo pela lógica do autor, compreendemos que alcançar o vácuo depende da capacidade de esquecer-se de si e, ao mesmo tempo, da percepção aguçada dos sentidos do corpo, mas sem racionalizar ou interpretar o processo, libertando toda e qualquer ideia; novamente, a ênfase – seja através de sensações, sentidos ou pela livre criatividade – está posta na potencial sintonização rítmica das coisas e seres com o vácuo, pois “em tudo o que há no mundo existe um ritmo particular [...], até no vácuo existe ritmo”. Na obra *Gorin no Sho*, Musashi (2015, pp.60-69) explica o acesso ao vazio a partir da arte da esgrima:

[...] chegado o momento propício, conheço o ritmo. Essa é a única maneira de alcançar o estágio no qual é possível esquecer que se tem uma espada na mão, e a espada não sente a mão. Eis no que consiste o mandamento do vácuo. [...] Importante distinguir entre os ritmos, os longos e curtos, os rápidos e lentos, os corretos, o ritmo do intervalo e o ritmo contrário. [...] Alcançar esse estágio é vencer com as mãos, os olhos, o corpo e o espírito.

Tal citação vai ao encontro do que estamos propondo com esta pesquisa, uma vez que nossa aposta está nessa liberdade criativa, rítmica e estética capaz de pôr em confluência seres, coisas e mundos através da atividade lúdica, a qual tem a possibilidade de libertar-nos de nossas preocupações mundanas, sem que precisemos fechar os olhos ou soltar as mãos do controle ao jogar, por exemplo, *Tetris Effect: Connected*.

Em resumo, conforme Musashi (2015) e Soka Gakkai (2002), temos associadas aos cinco elementos fundamentais as seguintes concepções: a) a *terra* representa tudo aquilo que está para o sólido, firme, resistente e duro, tal como as pedras, rochas, montanhas; b) para a *água* está a fluidez e a umidade, portanto seus símbolos são, por exemplo: rios, cachoeiras, lagos, mares, chuva e plantas; c) o *fogo* representa além do calor os fenômenos que se movem com muita intensidade ou que são enérgicos, associado a ele está a chama, a vela, o vulcão, a brasa, animais fortes e velozes; d) ao *vento* ligam-se os movimentos livres, representando a expansão,

crescimento e fluidez criativa, simbolicamente está relacionado ao ar, à ventania, à fumaça, à respiração e ao temporal; e) por sua vez, o *vácuo* representa tanto o nada quanto à possibilidade sem fim, além de acolher tudo o que de nossa experiência mundana escapa, a ele está associado, por exemplo, o espaço, o universo, o éter, a calma, ausência de gravidade, a energia, a criatividade e a espontaneidade dos fenômenos. Com base nessas considerações justificamos a categorização dos estágios que consolidam o *corpus* da pesquisa (Quadro 5).

**Quadro 5 – Relação dos estágios, componentes e temáticas**

Nome do estágio	Componentes visuais não interativos ( <i>Journey e Theater mode</i> )	Componentes sonoros do sistema (preliminares)	Temática principal	Subtemática
The Deep	Fundo do oceano, corais, cardume, partículas luminosas, feixe de luz, arraias, planeta Terra, universo, pedras, baleia, eclipse, halo, cores (azul, branco, preto, lilás, verde).	Sons de água movendo e do bufar da baleia.	Água	Vácuo
Jellyfish Chorus	Escuro, trevo de quatro folhas, bolhas de ar, água, água-viva, partículas azuis, verdes, rosas, <i>glitch</i> , partículas cintilantes.	Vocalizações ritmadas e contínuas, vocalização ("yeh", "ah").	Água	Água
Ritual Passion	Fogo, máscaras, chama, brasa, partículas vermelhas e amarelas e laranjas, círculo de avatares, seis círculos de avatares.	Som de sino metalizado, som de brasa e de chama aumentando, vocalizações humanas aceleradas e ritmadas, vocalizações humanas ("kak", "kak", "hey, hey").	Místico	Fogo
Dolphin Surf	Oceano, partículas, bolhas de ar, golfinhos, água, cores azuis, rosas, brancas, fundo do mar com pedras, superfície do mar, céu, pássaros, respingos de água.	Estalido de golfinho, vocalizações sintetizadas, som do vento, chilrear de pássaros, som de mergulho na água.	Água	Vento
Spirit Canyon	Caverna, cânion, cavalo, indígena, partícula, ave, feixe de luz, sombras, cores brancas, laranjas, marrons, vermelhas, vento.	Vocalização humana (cantiga ou ritual), soprar do vento, gritos de tribo, vocalização de tribo indígena, relinchar dos cavalos, bufar do cavalo, som de cavalgada, som de tambor.	Terra	Místico

<b>Forest Dawn</b>	Floresta, cores azuis, verdes, amarelas, laranjas, partículas, vento, chuva, relâmpago, raio de sol, pássaros.	Som de chuva, som de vento, som de água caindo no solo, relampear, sons de trovão, chilrear dos pássaros, sons das asas batendo, sons movimento entre folhas.	Terra	Vento
<b>Kaleidoscope</b>	Espelhos de caleidoscópio, cores brancas, escuridão, reflexos, imagens de asas de borboleta azuis e amarelas, triângulos de espelhos.	Sons de sintetizador, sons parecidos ao de estática.	Tecnologia	Tecnologia
<b>Sunset Breeze</b>	Interior de uma sala, janelas, piso de madeira, floresta, cortina de bambu, partículas de vento, cavalo de brinquedo, tapete, cores verdes, âmbar, vermelho, branco, anoitecer, lua.	Sons de vento, sons de pessoas conversando, sons de vozes de criança, sons do vento passando em pêndulos de bambu, vocalizações ("ah", "ye"), tilintar.	Vento	Terra
<b>Aurora Peak</b>	Montanha, vento, partículas de gelo, céu azul, flocos de neve, cume da montanha, sol, cores brancas, vermelhas, azuis e aurora boreal.	Rajadas de vento intensas, tilintar, soar de notas de piano, sons de vento calmo, vocalizações humanas suaves ("ah"), sons sintetizados.	Terra	Vento
<b>Balloon High</b>	Céu, balão de ar quente, sol, solo montanhoso, partículas brancas e amarelas, brilho amarelo do gás dos balões, texto no tecido dos balões ( <i>white clouds, youth, colorful flowers, nature, life full of smile</i> ), ilustração de nuvem e de sapo nas estampas de dois balões, estampas multicoloridas, anoitecer, lua cheia.	Sons de vento, sons de chama (gás) do balão de ar quente, tilintar, vocalizações felizes, tipo chalrear ("uhul", "ah").	Tecnologia	Vento
<b>Mermaid Cove</b>	Partículas de peixes coloridas, escuridão, fundo do mar (ou da enseada), sereias em formas de partículas coloridas, flores, feixe de luz, silhueta de sereia, plantas.	Vocalizações, sons sintetizados calmos e ritmados, sons que remetem à reverberação de ondas calmas, lufadas, acordes de violão soando, tilintar.	Água	Místico
<b>Metamorphosis</b>	Escuridão, diversas partículas das cores do arco-íris, presença de símbolos das fases anteriores que se metamorfoseiam em partículas: sereias, peixes, hieróglifos, golfinhos, arraiais.	Soar de cordas de violoncelo e batida de chimbau, tilintar, sons de instrumentos sintetizados.	Vácuo	Místico

Fonte: a autora (2023).

Somados aos cinco elementos, conforme mostra o quadro acima, *tecnologia* e *místico* encerram as sete unidades temáticas. O conceito de tecnologia no qual nos baseamos também tem influência oriental, principalmente, japonesa. Embora haja uma complexa discussão sobre o termo<sup>91</sup> – podendo integrar os significados de técnica e de arte –, em sentido amplo, tecnologia (*gijutsu*, *geijutsu*, *tekunoroji*) é tanto um meio quanto um processo.

De acordo com Inutsuka (2020), isso inclui a relação ativa, criativa do ser humano com o ambiente e as modificações nele realizadas, assim como a tecnologia inerente à natureza – no sentido das transformações naturais ou ecológicas capazes de originar forma ou matéria novas (KRUMMEL, 2016; IMAMICHI, 1998). Há ainda a determinação do funcionalismo ou dos usos e práticas atrelados à tecnologia, processo através do qual resultam máquinas, materiais, instrumentos e artefatos com a finalidade de suprir e aprimorar as experiências da realidade humana – entre os quais estão: automóvel, computador, lanterna, calculadora, marca-passo, robô, isqueiro, avião, amplificador de som, fogos de artifício etc. (KRUMMEL, 2016; INUTSUKA, 2020). Como explica Imamichi (1990, p.184, apud INUTSUKA, 2020, p.244<sup>92</sup>):

Uma vez que a natureza selvagem não poderia assegurar completamente a vida humana, os seres humanos fizeram máquinas. O mundo onde essas máquinas estão conectadas é uma conjunção tecnológica e tornou-se parte de nosso ambiente junto com a natureza.

A última unidade talvez seja a mais subjetiva, pois a própria conceitualização de *místico* é em si plural, podendo estar associada à noção de experiência mística, ao misticismo religioso, à espiritualidade, à realidade inteiramente outra, ao transcendental e imaterial, ao inefável e supersensível, ao que é esotérico, ao sagrado, ao mítico, ao ritual e ao imaginário (WAINWRIGHT, 1981, 2005; STACE,

---

<sup>91</sup> Na revisão teórica sobre o desenvolvimento histórico do conceito de tecnologia no Japão, Inutsuka (2020) salienta que antes mesmo do século XVIII já se discutia sobre uma definição possível. Foram emprestados conceitos da cultura chinesa e do ocidente relativos ao termo. Porém, apontamentos mais assertivos e provenientes do cenário nipônico só foram apresentados após o desenvolvimento tecnológico do Japão. Além disso, no século XX o debate tecnológico fomentou interessantes discussões sobre o tema e sua intersecção com ciência, trabalho, *poiesis*, práticas sociais, ética, estética e ecologia.

<sup>92</sup> No original: “since the wild nature could not secure human life, human beings made machines. The world where these machines are connected with each other is technological conjunction and it has become part of our environment along with nature”.

1960; SCHLAMM, 1991; JAMES, 2004; MCGINN, 2004; WUNENBURGER, 2009; RUSSELL, 2010; BRANN, 2017).

Sem precisar o significado do termo, entenderemos *místico* de modo amplo, reiterando que a partir da qualidade mística posta sobre os fenômenos cotidianos há a possibilidade de experienciar o mundo de uma forma diferente daquela comum e materialmente percebida. Então, suspendendo o senso de percepção trivial, o místico dá acesso, por exemplo, a práticas (tais como mantras, orações, cânticos, rituais, devoções etc), a seres (religiosos: Deus, Buda, Vishnu; folclóricos: Shikigami, Kappa, Golem; Sereia; Corpo-seco etc) e a um tempo no qual a duração está constantemente em xeque; embora possa sempre ser recomeçado, ele depende diretamente da crença que lhe depositam, porque este é um tempo ligado a um espaço cuja capacidade de apreensão e atestação, objetivamente, nos escapa. Logo, como exposto no quadro 5, estão enquadrados na unidade temática *místico* os estágios que contêm componentes correspondentes a essa descrição, tais como rituais e sereias.

### 5.3 ANÁLISE FORMAL DO GAMEPLAY

Com as etapas teórico-metodológicas anteriores nós consolidamos randomicamente o *corpus* e identificamos as unidades temáticas da amostragem. Agora, passaremos para a descrição da Análise Formal do Gameplay<sup>93</sup>. Embora este seja um procedimento que não se atém diretamente à subjetividade do jogador, confiamos em sua utilidade nesta parte da pesquisa, porque ele nos auxilia a examinar as lógicas de funcionamento dos componentes próprios do jogo. Apesar da nomenclatura, este não é um instrumento analítico orientado à forma, mas às interações dos elementos de jogo entre si e deles com jogadores ou com o sistema, na experiência resultante do *gameplay*<sup>94</sup>.

---

<sup>93</sup>Análise Formal é um tipo de procedimento metodológico bastante comum aos estudos estruturalistas, pragmáticos e formalistas. Ele é usado, principalmente, em obras literárias, fílmicas e demais narrativas, mas, dado o contexto de nosso estudo, vamos aplicá-lo em um jogo digital.

<sup>94</sup>Compreendemos *gameplay* a partir da definição de Amaro (2016, p. 229): “mediação que engloba a interseção entre jogabilidade (máquina) e jogar (humano), de corpos e espaços, percebida física e visualmente como um acontecimento pelo jogador que, através das possibilidades agenciadas pelas interfaces gráficas e de hardware, age sobre este sistema sob a tutela das regras”. Portanto, interrelaciona os meios físicos e virtuais, interfaces materiais e gráficas nesse “sistema que incorpora o jogador à máquina e o digital ao corpo, em um fluxo que vai e vem durante a relação” (AMARO, 2016, p. 220).

Assim, o formal nesse ‘formalismo’ não tem a ver com a própria matéria formal, como na tradição aristotélica, mas sim com um sistema de regras (e, no caso dos jogos, baseado em regras), que impõe certos procedimentos padrões para definir os elementos do referido sistema, seguindo um tipo de lógica formalizada. (WILLUMSEN, 2018, p.140).

Nesse contexto, a abordagem de Lankoski e Björk para o método, segundo Willumsen (2018, p.142), expressa “como o formalismo se traduz no estudo dos componentes estruturais de um jogo específico analisado”. Logo, a Análise Formal do *Gameplay*, quando bem-sucedida, vai produzir conhecimento sobre como o sistema de um jogo funciona.

Em parte, essa instrumentalização formal se assemelha à Análise de Conteúdo (BARDIN, 2006; LERAY, 2008), uma vez que ambas investem na observação, descrição qualitativa e disposição quantitativa do objeto investigado, resultando em uma base de categorias, temas e qualidades que o definem. No entanto, a distinção entre elas fica aparente justamente na maneira como determinado objeto empírico é estudado. De acordo com Fragoso e Amaro (2018), diferente dos produtos midiáticos, jornalísticos ou publicitários, que comumente permitem uma análise de seus conteúdos através de leituras breves, escutas ou do simples ato de assisti-los; no caso dos jogos eletrônicos, apenas ver os vídeos sobre a jogabilidade, assistir aos *walkthroughs* e ler sobre as narrativas não basta para compreendê-los, é preciso jogá-los e, através dessa experiência pessoal, criar intimidade com o dispositivo, com o controle, com a dinâmica do jogo em questão e, ainda, levar em conta o gênero ao qual ele se insere, a fim de que o processo analítico, apesar de subjetivo e interpretativo, ainda se mantenha fiel aos aspectos inerentes ao jogo estudado.

Essa familiaridade com o objeto, da qual falam as autoras, é essencial à análise formal apresentada por Lankoski e Björk (2015), pois direciona a atenção do analista/jogador a aquilo que o jogo tem para informar sobre si mesmo, por exemplo, seus componentes, regras, metas e mecânicas (SALEN, ZIMMERMAN, 2004).

Com base nessa explicação, o sistema formal dos *games* está segmentado em quatro estruturas primárias, as quais associadas tendem a definir as alterações do estado de jogo – “coleção de todas as informações virtuais relevantes que podem mudar durante o *game*” (BRATHWAITE, SCHREIBER, p.25, tradução nossa<sup>95</sup>).

---

<sup>95</sup> No original: “a collection of all relevant virtual information that may change during play”.

Quanto às estruturas primárias temos: 1) os componentes, 2) as ações, 3) os objetivos e 4) as recompensas.

Lankoski e Björk (2015) entendem os componentes por elementos e entidades individuais passíveis de manipulação, seja pelo programa seja pelos jogadores, e que também definem o espaço de jogo. Alguns exemplos são: os avatares, os objetos que compõem a arquitetura do ambiente de jogo, os *non-playable characters* (NPCs) e os itens do *Heads-up Display* (HUD). Quanto às ações, elas correspondem às mecânicas centrais e complementares executáveis pelo jogador, pelo próprio sistema ou pelos elementos do jogo – a exemplo disso estão, respectivamente, a ação de dirigir e acelerar um carro de corrida, em *Mario Kart 64* (Nintendo, 1996); desconectar a cooperação entre jogadores distantes, em *Journey* (Thatgamecompany, 2012); e voar mais rápido a partir do acúmulo de pétalas, em *Flower* (Thatgamecompany, 2009).

Sobre os objetivos, os autores os descrevem como uma sucessão de ações a serem realizadas para alcançar a vitória, responder a um problema apresentado ou completar uma tarefa específica. As metas e os objetivos podem ou não ser obrigatórios, de execução a curto ou longo prazo e levam em conta os componentes formais do ambiente de jogo. Para citarmos um exemplo: no *game Among Us* (InnerSloth, 2018), jogar com o impostor tem como objetivo principal matar toda a tripulação. Por fim, as recompensas são apresentadas como um tipo específico de conquista atribuída àqueles que atingem os objetivos e metas. Essas recompensas normalmente são distribuídas na forma de um componente do jogo ou através de sistemas de pontuações e ranqueamentos, como ocorre em *Tetris Effect: Connected*.

Portanto, a realização da Análise Formal do Gameplay de *Tetris Effect* exigirá que a) a analista jogue mais de uma vez o jogo escolhido, b) esteja atenta aos elementos do jogo que conformam a experiência do *gameplay*, c) identifique como operam entre si e com o jogador os elementos presentes nas quatro estruturas primárias (componentes, ações, objetivos ou metas e recompensas) e d) anote, grave ou descreva suas percepções ao longo do *gameplay*.

#### 5.4 RITMANÁLISE: CONTEXTO TEÓRICO-METODOLÓGICO

Na primeira metade do século XX, os filósofos portugueses Leonardo Coimbra e Lúcio Alberto Pinheiro dos Santos, atentos às formas de experienciar o cotidiano e contrários às perspectivas que compreendiam o real de modo parcial e redutor,

iniciaram uma discussão sobre a assimilação da pluralidade e da dissonância inerentes à unidade do meio em que vivemos (DIMAS, 2012; CUNHA, 2010). Ambos aproximavam *páthos* e *logos* em suas abordagens e situavam a busca por harmonia como horizonte da experiência de uma vida plena.

Enquanto Coimbra justificava a dinâmica fluida das vivências pela perspectiva metafísico-poético-religiosa denominada Criacionismo<sup>96</sup>, Pinheiro dos Santos – tão alternativo quanto seu colega – adaptou noções de biologia, física e música em suas formulações preliminares sobre os arranjos particulares dos seres, das coisas, da natureza e dos fenômenos no mundo (CUNHA, 2010, 2008; PARIS, 2017). A fenomenologia rítmica do autor era pautada pelos pontos de vista material e psicológico.

Interessava a Lúcio Pinheiro dos Santos o reconhecimento do fluir próprio das existências e não o das chamadas pulsões, como pretendia a psicanálise freudiana. O português discutia também sobre o ritmo imposto às existências e as implicações afetivas dos movimentos delas em determinados contextos e temporalidades – processo que aproximava *logos* e *phátos*, levando o nome de Ritmanálise. Embora o autor não tenha publicado formalmente uma obra completa sobre a análise dos fenômenos rítmicos, é possível acessar suas ideias, conforme destaca Amaro (2021), através de curtos artigos veiculados em jornais<sup>97</sup> cariocas, entre as décadas de 1930 e 1940, bem como pela interpretação de um trabalho mais extenso, denominado “La rythmanalyse”, cujos volumes – hoje perdidos – foram confiados pelo português ao filósofo francês Gaston Bachelard.

No último capítulo do livro *A Dialética da Duração*, Bachelard ([1936] 1988) sintetiza a ritmanálise de Pinheiro dos Santos como uma filosofia do repouso e da vontade. Essas duas características elucidam o entrelaçamento de temporalidades (passado, presente, futuro) e impactam a obra poético-fenomenológica do autor francófono, para quem a concepção de repouso remete à introspecção solitária – forma de conhecer instantes temporais vividos pela consciência de si e dos espaços

---

<sup>96</sup>Conforme explica Dimas (2012, p.2), o criacionismo leonardino é uma teoria da experiência pensante focada no “criativo exercício dialético intuitivo-racional”, motivado pela afirmação da existência de uma deidade eterna, absoluta e criadora, que põe em ritmo o real e o ideal. Para essa metafísica lírica e mística, a criação da realidade é progressiva e percorre três níveis: o da alegria, o da dor e o da graça. Utópica e nada popular, essa perspectiva visava a tomada de consciência do tempo vivido. Pinheiro dos Santos a tem como referência para formular a Ritmanálise.

<sup>97</sup>Organizados na Hemeroteca da Biblioteca Nacional Digital. Disponível em: <<http://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>>. Acesso em 03 mar. de 2023.

poéticos (imaginativos, simbólicos, mnemônicos, oníricos e devaneios) –, enquanto a vontade expressa o desejo de mudança ativa e criativa no tempo (BACHELARD, 1988; 1991; 2008). Nesse caminho, o filósofo elabora uma psicologia do tempo dedicada à realidade do instante poético e à dialética da experiência temporal da consciência. O instante seria “a única realidade temporal dada imediatamente ao pensamento” (BACHELARD, 2013, p.30, tradução nossa<sup>98</sup>).

Ele explica que a percepção consciente do tempo não está na duração – como falava Bergson (2006) –, mas nos instantes, fenômenos temporais. Segundo Bachelard (2013, 1988), percebemos o tempo através de instantes apreendidos, enquanto a duração demonstra a maneira com que sentimos o fluxo ou o ritmo desses instantes. Ao expressar o ordenamento dos instantes vividos, a duração confere ao tempo a aparência uniforme de uma continuidade. No entanto, é preciso considerar suas reviravoltas, imprevisibilidades e possibilidades de lembranças, pois “o tempo é o que se sabe dele” (BACHELARD, 1988, p.37). Perde-se e ganha-se no tempo, mas para fazê-lo durar – o que impacta a consciência da nossa própria impressão de que também duramos –, segundo o autor, precisamos acolher a qualidade afetiva do tempo, porque através dela nos desprendemos da horizontalidade teleológica do curso da vida.

Para Bachelard, romper com a direção objetiva, visando fruir livre e anacronicamente, é uma possibilidade ofertada pela poesia. Ao lermos um livro, por exemplo, suspendemos nossa preocupação com o tempo de nosso mundo e nos entregamos à realidade espaço-temporal específica do universo ficcional. Se no momento dessa entrega a realidade poética nos impacta e mobiliza nossa imaginação, a fim de apreendermos o que o escritor nos conta ou, simplesmente, apreciar a narrativa, esse movimento, diz Bachelard (2013, 2008), faz confluir o *logos* e o *páthos* do leitor, em cuja consciência surgem imagens poéticas.

Por imagens poéticas o autor se refere aos instantes percebidos da realidade espaço-temporal de uma obra, “materializada” em imagens na consciência do leitor. O instante da manifestação poética “é assim necessariamente complexo: move, prova, convida, consola – é surpreendente e familiar” (BACHELARD, 2013, p.59,

---

<sup>98</sup> No original: “the sole temporal reality given immediately to thought”.

tradução nossa<sup>99</sup>), além de estimular o devaneio e buscar pela harmonia de eventos espaço-temporais opostos – do mundo ficcional e do mundo da vida.

Denominada topofilia (BACHELARD, 2008), essa harmonização depende da relação afetiva e, talvez, imersiva que se pode ter com alguns espaços ficcionais/imaginados. E, para o autor, será a imaginação (faculdade produtora de imagens) a responsável por estabelecer o elo entre o que nos é interior e exterior, ao nos desprender do real, assegurando a possibilidade de habitarmos tempos passados, presentes ou futuros de lugares experienciados poética e imaginativamente. Logo, vive-se ativamente pela imaginação, sem a necessidade de submeter o ato imaginativo ou sua criação “a uma verificação pela realidade” (BACHELARD, 2008, p.98).

Foi por esse caminho que o autor francês adaptou a ritmanálise portuguesa à fenomenologia da consciência poética – uma filosofia sobre os espaços afetivos da poesia, regulada pelo devaneio e pela ação simbólica dos quatro elementos da natureza<sup>100</sup>. Também concebeu o “instante” como uma realidade do tempo percebido e *locus* da irrupção dos atos criativos (BACHELARD, 2013, 2008). Contudo, tal fenomenologia dedica-se não a observação sensível e material dos ordenamentos cotidianos, mas à topoanálise das realidades de fenômenos literários apresentados à consciência, logo o objeto de análise do autor não é o dia a dia, mas a forma de expressão específica da linguagem poética.

É com Henri Lefebvre (2004, 2021) que a análise rítmica se liberta das abstrações metafísicas e reencontra o terreno social em atividade no mundo, reservando lugar também para a sensibilidade criativa e seus desdobramentos afetivo-materiais. O autor, inspirado tanto em Pinheiro dos Santos quanto em Bachelard, define a ritmanálise como um método de nos colocar “a aprender as formas e as funções em seus processos, em movimento, o tempo e o espaço interferindo e constituindo um ao outro” (LEFEBVRE, 2021, p.15). Consequentemente, essa atividade depende de um sujeito ativo e passivo, presente fisicamente no mundo: o ritmanalista; cuja função consiste em perceber, sentir, escutar, compreender e interpretar seu corpo e, através dele, o que existe no meio em que se faz presente.

---

<sup>99</sup> No original: “The poetic instant is thus necessarily complex: it moves, it proves, it invites, it consoles – it is astonishing and familiar”.

<sup>100</sup> Gaston Bachelard (1985, 1991, 2001, 2002, 2008) confere à terra imagens simbólico-poéticas de força; ao fogo as de transformação; à água aquelas de materialização e ao ar as imagens simbólicas do movimento.

Ele escuta primeiro seu corpo; nele aprende os ritmos para, em seguida, apreciar os ritmos externos. Seu corpo lhe serve de metrônomo. [...] o ritmanalista não será obrigado a pular de dentro para fora dos corpos observados; ele deveria conseguir escutá-los juntos e os conjugar tomando por referências seus próprios ritmos: integrando o fora e o dentro, reciprocamente [...]. O ritmanalista apela a todos os seus sentidos [...]. Pensa com seu corpo, não no abstrato, mas na temporalidade vivida [...]. Deve chegar, através da experiência, ao concreto. (LEFEBVRE, 2021, pp. 74-76).

Os ritmos são para o autor as modalidades concretas do andamento social, pois reúnem aspectos e elementos de ordem quantitativa e qualitativa, ao passo que fazem confluir tempos regrados, mutáveis e tempos vividos sensivelmente (LEFEBVRE, 2021, 2004). Por meio dessa dinâmica temporal, Lefebvre, conforme explica Amaro (2021, p.93), “afirma que cada momento vivido é composto de ritmos entrelaçados, os ritmos naturais do corpo são ‘agrupados’ junto com os ritmos do social, racional e mecânico”. Conciliar ou distinguir a diversidade desses momentos fornece um panorama sobre os ritmos públicos (social, ritual), próprios (fisiológico, psicológico, mecânico), convencionados (calendário), ficcionais (poético, imaginário) e o cotidiano, porque onde houver “interação entre lugar, um tempo e um dispêndio de energia, existe ritmo” (LEFEBVRE, 2021, p.68).

Notamos que a principal diferença do projeto ritmanalítico de Henri Lefebvre para aqueles que lhe antecederam está na ênfase dada ao corpo – existência concreta do ser presente e em ação no mundo. O corpo coloca o ser em situação, dispondo-o para a alteridade mundana, tendo em conta as temporalidades que lhe atravessam e a que lhe pertence, ou seja, o tempo vivido e experienciado pela existência, enquanto um fenômeno corporificado no mundo.

A análise rítmica deste autor francês se assemelha, então, a uma filosofia fenomenológica da percepção, cuja força motriz está no entrelaçamento do corpo próprio com a variedade de experiências ritmo-afetivas de ordem espacial, material e sensual. Ao conceituar ritmo, Lefebvre o define como forma de expressão das particularidades espaço-temporais, que podem caracterizar o ordenamento das relações afetivas e distintas entre as coisas, seres e fenômenos. Dependendo de como se orquestram no mundo, tais relações tendem a se fortalecer, enfraquecer ou se transformar (LEFEBVRE, 2021, 2004; CHEN, 2017). Então, a ritmanálise desenvolvida por esse autor se concentra na percepção dinâmica do ritmo no tempo e no espaço, incluindo a observação e sensação da repetição, diferença, duração e

dialética dos tempos cíclicos e lineares. Também observa o percurso biológico, natural dos seres vivos e da natureza, desde o nascimento até a morte.

Em resumo, identificar o ritmo dos fenômenos é parte fundamental da proposta ritmanalítica, pois os ritmos expressam o fluir particular do que percebemos e do que nos escapa. Sendo assim um encontro com a forma ou com o conteúdo de uma experiência, cuja manifestação e assimilação pelas faculdades humanas tornam viva a sensação rítmica – ao materializar aquilo que é sensorial. O método, então, trabalha com a interação de andamentos singulares e polirrítmicos do corpo e do mundo, os quais são segmentados por Lefebvre (2021, 2004) em quatro planos de análise:

- a) **isorritmia**: aproxima seres, coisas, fenômenos distintos que se movimentam no mesmo fluxo rítmico (trata-se de uma equivalência rítmica, coincidência de duas ou mais temporalidades);
- b) **polirritmia**: modalidade constituída pela diversidade rítmica;
- c) **eurritmia**: associa ritmos distintos; expressa o fluxo harmonioso de fenômenos diferentes que conformam uma totalidade, ou seja, faz confluir em harmonia as partes de um todo;
- d) **arritmia**: andamento no qual ocorre o desordenamento do fluxo rítmico, pois os ritmos se dissociam, se modificam, opondo-se ao movimento síncrono.

Se a polirritmia condiz com a coexistência de ritmos diferentes, a eurritmia acolhe os ritmos que quase não percebemos, por já estarem naturalizados – são repetitivos, duradouros e, simultaneamente, dominantes e dominados –, enquanto o desajuste arrítmico denota a discordância e tensão direta entre forças que impõem caminhos distintos. A percepção desses andamentos não é apenas uma questão temporal, mas de reconhecer que o tempo expressa sua alteridade no espaço, a partir do seu modo genuíno de fluir – tempo, então, unifica agência e existência.

Essas quatro modulações são também os instrumentos conceituais oferecidos ao ritmanalista para investigar agenciamentos temporais e relações rítmicas. Esses critérios, destaca Chen (2017), confiam aos ritmos a qualidade de “meta-sentido”, porque identificamos através daqueles os quais têm origem em nosso corpo um parâmetro de compreensão sobre os ritmos que nos excedem. Portanto, o analista precisa entrar em sintonia com os fenômenos rítmicos para assimilá-los, de modo a

integrar seu corpo ao meio, suspendendo a divisão entre sujeito e objeto. Ainda na explicação da autora:

A encenação dos ritmos é uma ponte entre o ‘Eu’ e o ‘Outro’ quando as entidades se agrupam em ordenamentos significativos (é tarefa do analista intuir tais encenações), dentro das quais as coisas são mutuamente constituídas. As ‘coisas’ transformam-se umas nas outras à medida que se alinham num estado de apreensão rítmica (por exemplo, pés a bater ao som da música, árvores que se movem ao vento). (CHEN, 2017, p. 35, tradução nossa<sup>101</sup>).

Tendo o corpo como ponto de partida, perceber a alteridade dos movimentos, a mimetização e a incorporação rítmica correspondem ao trabalho do ritmanalista na identificação das intensidades, fluxos, tonalidades e formas de expressões dos ritmos. Assim, concluímos que a ritmanálise se dispõe como um procedimento metodológico heurístico, dada a natureza subjetiva e experimental, pois através da ênfase posta nas experiências sensoriais e materiais rítmicas do próprio analista, ao incorporar os ritmos do meio, é que vão surgir descrições acerca da vivacidade espaço-temporal.

## 5.5 RITMANÁLISE E JOGO

Para aproximar a ritmanálise aos jogos eletrônicos, nos inspiramos no trabalho de Amaro (2021), para quem o método se mostrou eficaz ao contemplar o cruzamento dos espaços e dos tempos próprios do corpo, jogador, jogo, sistema, *hardware* e mundos na experiência do *gameplay*, permitindo, também, a identificação de repetições e diferenciações relativas ao jogar. A autora, ao analisar o ritmo enquanto a forma de expressão do *gameplay* de um jogo imputada por controles (*hardwares*), deixa claro o “processo comunicacional que articula a materialidade dos jogadores e objetos do *gameplay* da experiência de jogo” (AMARO, 2021, p.87).

Concordamos com as afirmações de Amaro, porém o nosso olhar procura por outra face da mesma moeda. Em vez de focar, como fez a autora, nos *hardwares* de controles e na forma de expressão de uma experiência tecno-estética, a etapa ritmanalítica de nossa investigação dedica-se ao plano do conteúdo – especificamente à percepção da dinâmica espaço-temporal do conteúdo estético de uma atividade

---

<sup>101</sup> No original: “The enactment of rhythms bridges over the ‘Self’ and the ‘Other’ when entities cluster into meaningful assemblages (it is the analyst’s task to intuit such assemblages), within which things are mutually constituted. ‘Things’ become one another as they align themselves in a state of rhythmic seizure (e.g. feet tapping to the music, trees that move in the wind)”.

lúdica que é incorporada pelo jogador. Assim, o método nos auxilia a identificar as relações rítmicas dos elementos audiovisuais que caracterizam o espaço de jogo e a experiência do jogador com *Tetris Effect: Connected*.

Nos amparamos no que dizem Reis (2018, 2019) e Paz (2022) sobre tempo, espaço e jogo. Ambos os autores, assim como Amaro (2021), sustentam que as temporalidades (ou ritmos) dos jogos só são percebidas caso o jogador (ou ritmanalista) se deixe apreender e afetar por elas enquanto jogam. Reis (2018) explica esse processo pela afinação afetiva lúdica, ligada ao estado de harmonia física e mental – relação que, segundo Amaro (2021), é decorrente da configuração rítmica, háptica e incorporada do *gameplay* da experiência de jogo. Já Paz (2022) justifica a materialização do tempo do *game* pelas negociações espaciais entre o jogador e tudo o que compõe o videogame (códigos, cores, sons, interfaces etc.). Logo, a organização temporal do universo de um jogo é dada pelo ritmo, mas, concomitantemente, é desorganizada ou reorganizada pelos afetos do jogador, ao impor sua “subjetividade lúdica para o mundo do jogo” (PAZ, 2022, p.111), desencadeando movimentos tensos, repetidos, harmônicos ou dissonantes àqueles esperados como ideais no *gameplay*. A imagem que explica simbolicamente essa articulação é “uma espécie de quimera orgânica/maquínica” (PAZ, 2022, p.139), simultaneamente, ativa e passiva.

Na maioria das vezes, o ritmo próprio do universo do *game* está sistematizado pelas mecânicas – métodos programados para se interagir no ambiente de jogo (SICART, 2008) – e a elas se sobrepõem alguns agentes, pois a interação pressupõe agência<sup>102</sup>. Contudo, não é apenas o jogador que age, há outros “seres da ação” em confronto ou conformidade no espaço de jogo. Entre eles, citamos: a) o *game designer*, exemplo de agente-criador, cuja intenção está em que a ação por ele determinada (em forma de mecânicas) ao sistema de jogo se realize através de ações de outros agentes no/do *game*; b) o *jogador ideal*, exemplo de agente imaginado pelo *game designer* e que potencialmente realizará a ação tal qual lhe foi atribuída; c) o *agente avatar*, componente de jogo que realiza ações de acordo com o que está atribuído pelo código do jogo; d) o *jogador real*, agente que realiza (ou não) ações,

---

<sup>102</sup> Assumimos aqui a definição de agência apresentada por Frago (2015, p.196): "um processo contínuo de negociação entre o jogador e o jogo, em que o jogador interage simultaneamente com os conteúdos e a estrutura do jogo; com as representações que enunciam aqueles conteúdos e estrutura; com os dispositivos tecnológicos que os viabilizam e com os elementos de seu entorno material".

através do emparelhamento de sua identidade com a do agente avatar, se transformando em um “si-mesmo” como outro, agindo dentro e fora do jogo, e e) o *tempo* – obviamente, este não é um sujeito-agente em si, mas não podemos ignorar que o tempo de um jogo tem qualidades associadas a movimentos, mecânicas e componentes, podendo se impor sobre o mundo ficcional e o jogador através do modo particular com que flui e com o qual orienta o fluxo do jogo. O tempo age e expressa sua agência impactando algumas ações durante o *gameplay*.

O entrelaçamento dos agentes à paisagem temporal do espaço do mundo ficcional de um *game* comunica não só agências e existências interligadas e afinadas, mas a confluência de ordenamentos sensíveis, imaginados e simbólicos, os quais podem ser notados enquanto jogamos. Portanto, a adaptação que fizemos do procedimento ritmanalítico nesta tese retoma as quatro categorias apresentadas por Lefebvre (2021, 2004), para que possamos identificar em *Tetris Effect: Connected* a relação, a presença ou a ausência de isorritmia, polirritmia, eurritmia e arritmia.

Além disso, nossa abordagem recupera a noção dos espaços poéticos, não em direção ao nível psicológico da consciência do devaneio imersivo do qual falava Bachelard (2008), mas rumo à possibilidade de vivenciá-los e incorporá-los enquanto jogamos, habitando-os com nosso corpo e imaginação – sem jamais desejar “separar as experiências material e imaterial do espaço, ou seja, o espaço que o corpo experiencia do espaço experienciado pela mente” (FRAGOSO, 2015, pp. 198-199). Somam à proposta analítica a necessidade de estarmos afinados com o fenômeno lúdico (REIS, 2018, 2019), a importância dada à interseção entre corpo-jogador-jogo-gameplay (AMARO, 2017) e o reconhecimento de que o tempo do *gameplay* abarca tanto o tempo do videogame quanto o daquele que joga, incluindo materialidades, corporeidades, enunciados e símbolos, que podem ser reconfigurados pelo próprio entrelaçamento dessas temporalidades na experiência do jogo sendo jogado (PAZ, 2022).

Acreditamos que dedicar nossa atenção às dinâmicas temporais também pode nos ajudar a conhecer a estrutura retórica (CHEN, 2007) do mundo de *Tetris Effect*, cuja manifestação ocorre através das figuras de estilo, as quais comunicam, por exemplo, sobre contradição, repetição, equilíbrio ou amplitude do universo imaginário do *game*.

Dito isso, a ritmanálise nesta tese está dividida nos seguintes passos:

a) jogar os 12 estágios de *Tetris Effect: Connected* que compõem o corpus;

- b) capturar em vídeo a experiência de jogo – usando a câmera interna do Oculus Quest 1 e, externamente, a de um smartphone, gravando assim o mundo ficcional e o corpo da jogadora simultaneamente;
- c) juntar os registros, assisti-los e fazer anotações da experiência;
- d) redigir o autorrelato da experiência de jogo, a partir do que foi percebido do gameplay e de seus conteúdos (visível, audível, tátil);
- e) comparar os modos Journey e Theater,
- f) apresentar considerações acerca da tessitura rítmica e espacial de Tetris, assim como das figuras retóricas.

Os resultados obtidos a partir dos procedimentos teórico-metodológicos aqui articulados estão dispostos no próximo capítulo desta pesquisa.

## 6 DESDOBRAMENTO ANALÍTICO E RESULTADOS

Neste capítulo estão dispostos os exercícios analíticos realizados com o *corpus* da tese. O material foi submetido a dois procedimentos explicados anteriormente. O primeiro deles é a Análise Formal do Gameplay, através do qual direcionamos nossa atenção à dinâmica de funcionamento do *game* e a suas características principais nos estágios *The Deep* e *Metamorphosis*, respectivamente as fases de entrada e de saída da campanha – ambas jogadas no dispositivo de realidade virtual *Oculus Quest 1* (Meta Platforms).

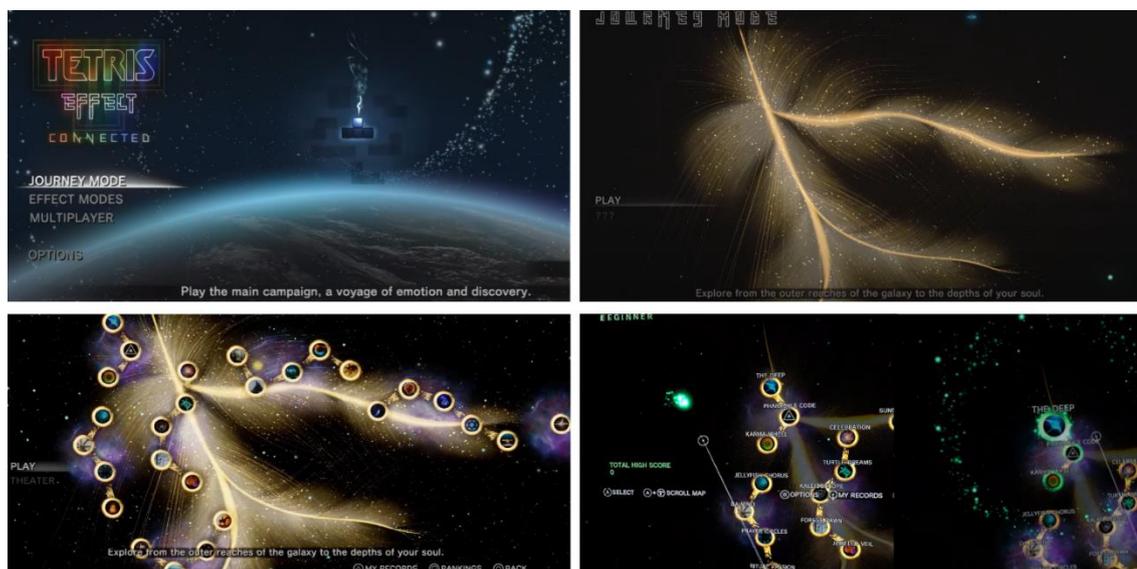
Já o segundo momento conta com a subjetividade da analista, enquanto jogadora, e está destinado à discussão sobre a experiência com o jogo e aos resultados da ritmanálise, reconhecendo as qualidades estéticas de *Tetris Effect: Connected*.

### 6.1 ASPECTOS FORMAIS DA CAMPANHA DE TETRIS EFFECT: CONNECTED

Durante a análise formal do *gameplay* trabalhamos apenas com o modo *Journey*, abordando o *Theater* em outra seção analítica, porque ele não possui área de jogo definida e apenas contém componentes audiovisuais não interativos, os quais foram dispostos no Quadro 2 da análise de conteúdo.

No modo jornada, o percurso de acesso aos estágios do *game* se inicia com este convite: “Jogue a campanha principal, uma viagem de emoção e descoberta”. Selecionada a modalidade, ainda na tela inicial, nos é apresentada a imagem de uma galáxia ramificada e cintilante – este é o caminho a ser percorrido. Em seguida, o cursor do controle é materializado em uma partícula luminosa, o que denota a presença do jogador no mundo do jogo, já que não há um avatar específico a ser controlado. Além disso, uma mensagem aparece no visor do *Oculus* indicando que, através da experiência, o jogador irá “explorar desde os confins da galáxia até as profundezas de sua alma” (Figura 27). Assim, fica clara a introspecção inerente à jornada pelos estágios do *game*.

Figura 27 – Sequência inicial de *Journey Mode* até *The Deep*



Fonte: a autora (2023)

Para iniciar é preciso guiar a partícula luminosa até o ícone do estágio intitulado *The Deep* – primeiro e único disponível na configuração padrão de *Tetris Effect: Connected*. Ao passo que o jogador conclui um estágio, outro é desbloqueado pelo sistema na ordem contínua da campanha, ou seja, sucessivamente da área 1 a 7. Para avançar, precisamos eliminar 30 linhas em cada estágio – meta principal e que se repete em todas as fases no nível de dificuldade *beginner*<sup>103</sup>. Concluindo a meta, os estágios são liberados e torna-se possível retroceder ou avançar pelas áreas na sequência desejada; porém a jornada só se encerra ao cumprir o objetivo da última etapa, denominada *Metamorphosis*, na qual, diferente das demais, 90 linhas devem ser eliminadas da área de jogo.

Durante a campanha, apenas as linhas completadas fora da zona<sup>104</sup> pontuam para a conclusão da meta principal e do objetivo mencionado acima. Já as metas

<sup>103</sup>Com o *Oculus Quest*, a pesquisadora jogou também nos outros dois níveis da modalidade *Journey* – *normal* e *expert* –, porém, até o momento, a campanha foi totalmente finalizada pela jogadora apenas no modo *beginner*. Entre as diferenças básicas dessas três modalidades estão os números de linhas a serem eliminadas (30 no *beginner*, 36 no *normal* e 48 no *expert*) e as variações dos níveis de velocidade com que caem os tetromínos em cada uma das três variações padrão do *game*. Por exemplo, no estágio *Ritual Passion*, pertencente a segunda área: no *beginner*, temos alteração de velocidade de 1, 3 e 7; no *normal*, há aumento de 1 para 5 e deste para 9; no *expert*, o nível de velocidade da queda das peças varia entre 6, 12 e 15.

<sup>104</sup>Relativo ao espaço de acionamento da mecânica *zone*. Essa mecânica é específica da versão japonesa de *Tetris Effect* e, para ser acionada pelo jogador, depende da completude de um número restrito de linhas, relativo ao nível de dificuldade do modo jornada. Ao entrar na zona é como se o jogador estivesse em um espaço onde a gravidade geral do jogo é alterada (dá para definir o tipo de gravidade nas configurações do sistema em mínimo, médio ou máximo). A zona dura 20 segundos e é

gerais correspondem: a) ao acionamento do modo zona, cuja pontuação (Quadro 6) passa a ser computada com pelo menos oito linhas eliminadas (octoris), além da liberação de um multiplicador de pontos, que recompensa o jogador com o aumento, em até três vezes, da pontuação adquirida durante a seção e b) evitar que os tetrominós se empilhem no topo da área de jogo, impedindo o *game over*.

**Quadro 6** – Nomenclatura padrão das pontuações na Zona

Nome	Número de linhas eliminadas
Tetris	4-7
Octoris	8-11
Dodecatris	12-15
Decahexatris	16-17
Perfectris	18-19
Ultimatris	20
Kirbtris	21
Impossibilitris	22
Infinitrís	23
Electris	Mais de 24

Fonte: a autora (2023).

Vale lembrar que o principal componente do *game*, comum a todos os estágios, é o tetraminó. Ele está presente em suas sete formas oficiais: *square/O*, *dash/I*, *leftgun/J*, *rightgun/L*, *tee/T*, *leftsnake/Z* e *rightsnake/S*. A orientação rotacional dessas peças obedece ao padrão *Super Rotation System* (SRS), com quatro posições cada e rotações em sentido horário.

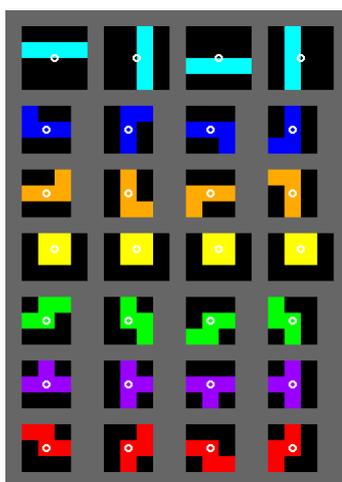
Outro aspecto a ser salientado diz respeito ao movimento de câmera. No óculos de realidade virtual os movimentos habilitados aos dois *touch controllers* permitem mover a câmera para cima e para baixo, além de aproximar (*zoom in*) e distanciar (*zoom out*) a área de jogo do campo de visão. Esses recursos são interessantes porque seus usos estão diretamente relacionados às necessidades ou estratégias do

---

encerrada pelo próprio sistema de jogo, independentemente do número de linhas que o jogador completou nesse espaço. No entanto, ao somar 8 linhas, a zona fica brilhante e tanto a área quanto o mundo de jogo mudam de cor. Esse efeito de inversão de cores se chama *zone brilliance*. O medidor da zona é preenchido com base no nível do jogo: é preciso completar 7 linhas para preencher um quarto do medidor na dificuldade *beginner*, 8 no *normal* e 10 no *expert*.

jogador em determinado momento das fases. No nosso caso, durante a jornada, quando acionamos o *zoom in* no controle o enquadramento da visão direciona-se quase totalmente para a área de jogo, reduzindo um pouco a visibilidade dos elementos externos a ela. Ao acionarmos o *zoom out*, dependendo do engajamento com a fase, as informações e efeitos visuais ficam mais aparentes, conduzindo a atenção para fora do campo jogável.

**Figura 28** – Modelo SRS dos tetrominós do *game*



Fonte: *Tetris Wiki*<sup>105</sup>

Ainda sobre a câmera, movimentá-la ao longo do jogo para os lados direito e esquerdo depende da ação do jogador de mexer a própria cabeça nas respectivas direções, enquanto usa o *head-mounted display*. O *Quest* operacionaliza os seis graus de liberdade (*6DoF* – três movimentos translacionais e três rotacionais ao longo dos eixos X, Y, Z e em torno deles), porém, no *Tetris Effect: Connected*, a movimentação padrão dos *touch controllers* e da tela do dispositivo não dá acesso às camadas ou às bordas do espaço de jogo, porque o ambiente tridimensional está totalmente integrado, a partir de tecnologia de imagem em 360 graus, característica que provavelmente acentuará a sensação de presença no universo do *game*.

<sup>105</sup> Disponível em: <<https://tetris.wiki/File:SRS-pieces.png>>. Acesso em: 15 fev. 2023. Na imagem, a primeira coluna, da esquerda para a direita, corresponde ao estado “geracional” do objeto (*spawn*). O círculo branco indica o centro rotacional da peça.

### 6.1.1 Análise Formal do Gameplay: primeiro e último estágios do *corpus*

Nessa etapa, nos valem do estágio de entrada (*The Deep*) e do de saída (*Metamorphosis*) da campanha, uma vez que ambos integram o *corpus* consolidado e ainda contêm componentes (por exemplo: tetromínos e *heads-up display*) idênticos aos das dez fases restantes da amostra.

Os dois estágios foram jogados no dispositivo de realidade virtual *Oculus Quest 1* (Figura 29) – usando *second generation touch controllers*, versão tridimensional (3D) e tela OLED (diodo orgânico emissor de luz), com resolução de 1440 x 1600 pixel por lente –, na modalidade iniciante e *single player*.

**Figura 29** – Oculus Quest 1 e controles



Fonte: Meta Platforms Press Kit.

Embora algumas configurações estivessem padronizadas, customizamos tanto a disposição dos recursos dos *touch controllers* (Figura 30), alterando a intensidade vibratória e sonora, ao ajustar no dispositivo o volume geral para o nível 10, o volume da música em grau 9 e o dos efeitos especiais também em nível 9 – o que expandiu a qualidade e magnitude dos três recursos. Quanto às vibrações principal e secundária, deixamos ambas mais sensíveis em relação à sincronização com a música e com as ações realizadas no/com os controles.

**Figura 30 – Padrão de controles e personalização**



Fontes: Meta Platforms for Developers<sup>106</sup> e a autora (2023).

Assim como foi feito nas sessões da pré-análise, gravamos a experiência das duas fases somente no sistema de registro do *Oculus*. Fizemos anotações relacionadas às estruturas formais e sistematizamos os resultados conforme as estruturas primárias da Análise Formal do Gameplay. Então, nos ocupamos em apresentar: a) os estados de jogo (momentos específicos do jogo), b) componentes (elementos que definem o espaço e o jogo), c) mecânicas (ações do sistema, dos elementos, da jogadora), d) objetivos/metaps e e) recompensas (ligadas às mecânicas, a determinado momento final ou de parte do jogo, com atribuição de conquistas).

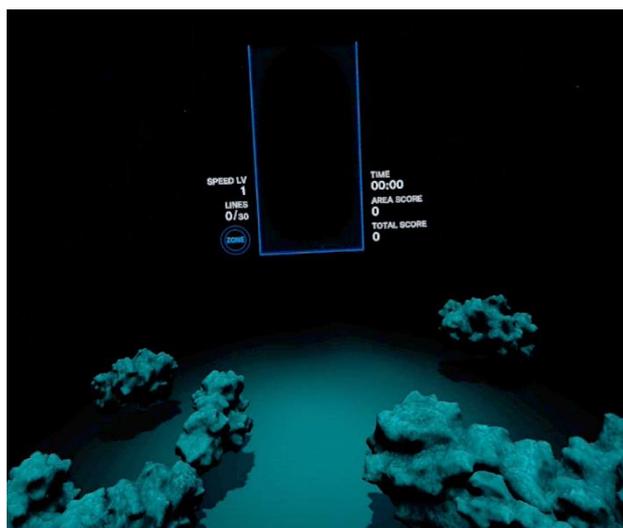
<sup>106</sup> Disponível em: <<https://developer.oculus.com/>>. Acesso em: 19 fev. 2023.

Com exceção das especificidades do conteúdo audiovisual relativo aos estados de jogo, essas cinco categorias se mantêm ao longo de todas as fases de *Tetris Effect: Connected* e informam como este jogo funciona sistematicamente.

### 6.1.2 The Deep

The Deep, primeiro estágio desbloqueado dos que completam a área 1 de Tetris Effect, situa-se em um contexto aquático, cujo cenário principal é a profundidade marinha. Com a área de jogo justaposta ao campo de visão, a jogadora é conduzida para o fundo do oceano, em meio a uma atmosfera tranquila, permeada por elementos visuais, em sua maioria, de tons azuis, brancos e verdes que se mesclam com a escuridão embaixo da água.

**Figura 31** – Atmosfera em *The Deep* no *Quest*

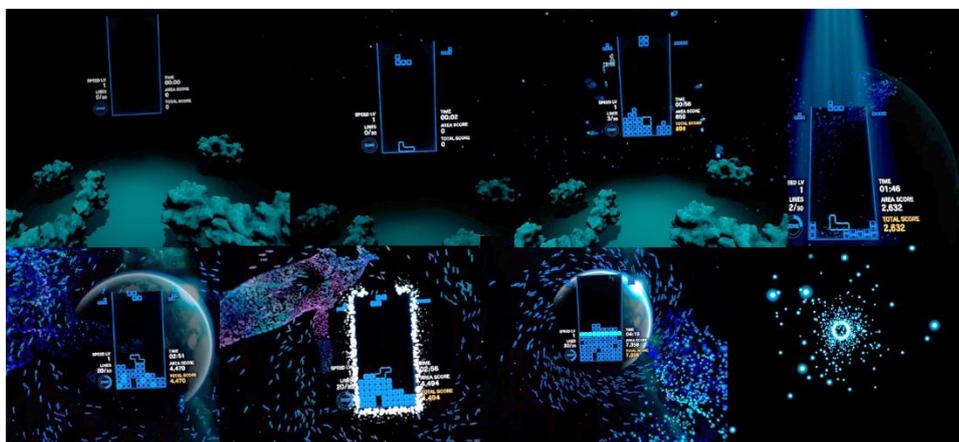


Fonte: a autora (2023).

O estágio passa por cinco mudanças: 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 tetrominó 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 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<sup>107</sup> 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. 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 tetrominós transformam-se em partículas luminosas coloridas e arredondadas, rompendo a área jogável em direção ao campo de visão da jogadora e, então, ocorre a transição imediata, imposta pelo sistema, para a fase seguinte.

**Figura 32** – Transformações do espaço e da área de *The Deep*



Fonte: a autora (2023).

Essas cinco mudanças no espaço do jogo reiteram as características das unidades temáticas principal e secundária identificadas anteriormente –

<sup>107</sup> *Connected (Yours Forever)*, composição de Hydelic, Noboru Mutoh e Kate Brady, produzida por Tetsuya Mizuguchi. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=CpSnnIzbO9o>>. Acesso: em 19 de fev. 2023.

respectivamente: água (devido aos elementos aquáticos) e vácuo (por conter em si a possibilidade de integrar componentes do oceano e do universo em um só meio) –, bem como evidenciam os principais elementos de The Deep, que vão se manter e repetir a cada vez que jogarmos essa fase. No quadro 7 apresentamos a sequência dos componentes deste estágio.

**Quadro 7 - Componentes do espaço do mundo de jogo e da área jogável**

Tipo de componente	Componentes do mundo de jogo (The Deep)	Componentes da área de jogo (The Deep)	Do sistema
Heads-Up Display (HUD)	-	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: Time, Area Score, Speed Level, Hold/Next, Zone, Combos)	Cronometragem (time), contagem de pontos (area score), mudanças de speed level (padrão e na Zona), aparecimento de textos (número de linhas completas e nome dos movimentos com as peças), escolha da próxima peça
Visuais não interativos	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 HUD, as alterações luminosas nos tetraminós e na área de jogo; área score	Tetrominós 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 zoom in e depois desvanecem no campo de visão), cronômetro e esvaziamento do contador da zona (20 segundos)
Visuais interativos	-	Tetrominós em geral (respectivas movimentações, trocar ou segurar) e acionamento da mecânica zona	Distribuição aleatória dos tetrominós no ambiente de jogo, textos das linhas completas na zona (a cada jogada), atualização de "lines" (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 zone brilliance)

<b>Sonoros</b>	-	Tetrominós (efeitos sonoros associados à mecânica de movimento)	Efeitos especiais sonoros (sons de água movendo, bufar da baleia) e vocalizações, trilha musical (Connected (Yours Forever) [in-Game MIX]). Na zona: filtro low-pass deixando o aspecto de som “abafado”
<b>Hápticos</b>	-	Tetrominós (quando associados à mecânica de movimento)	Vibração (ritmada em relação à música e efeitos sonoros) e feedback (vibratório nos controles)

Fonte: a autora (2023).

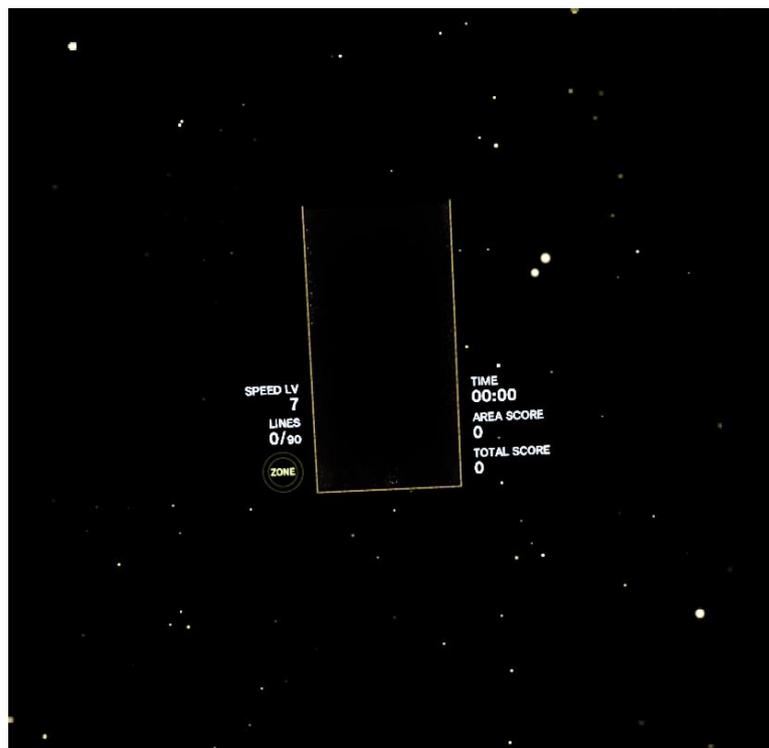
### 6.1.3 Metamorphosis

A última etapa da campanha corresponde ao estágio *Metamorphosis*, que pertence à sétima área do *game* e atribui ao jogador o objetivo de eliminar 90 linhas para finalizar a jornada. A condição de acesso à fase depende da conclusão do estágio anterior (intitulado *Stratosphere*). Todos os recursos inerentes ao *Tetris Effect* – metas, regras, recompensas e mecânicas – estão presentes nessa etapa do jogo, assim como estiveram ao longo do modo *Journey*. No entanto, há algumas particularidades formais desse estágio – além do objetivo – que merecem destaque.

O contexto apresentado em *Metamorphosis* é a imensidão do espaço sideral, pois não há planetas ou corpos celestes, o que vemos são apenas partículas luminosas e a área de jogo retangular (Figura 33). Essa vastidão remete ao “vácuo”, temática principal do estágio. Por outro lado, quando ocorre a eliminação da primeira linha, símbolos “egípcios” (remetendo às escrituras sagradas; os hieróglifos) compostos por partículas multicoloridas circundam a área jogável – os tetrominós na área têm suas cores alteradas (o dourado fica multicolorido). Associamos essa característica simbólica à unidade subtemática “místico”; seja pela simbologia mediadora do sagrado, seja pela materialização da escritura e dos demais elementos visuais no espaço. Logo, nesse estágio a confluência do vácuo com o místico anuncia a possibilidade de preenchimento do vazio.

Percebemos oito mudanças no estado de jogo de *Metamorphosis*. Algumas características se repetem neste e nos demais estágios do *corpus* – entre elas está a definição retangular da área jogável, dadas as qualidades do *puzzle* –, outras são alterações exclusivas desta fase.

**Figura 33** – Atmosfera de *Metamorphosis* no *Quest*



Fonte: a autora (2023).

A primeira variação de *Metamorphosis* é a formação do mundo de jogo e apresentação do espaço jogável ao jogador. Percebemos pequenos pontos luminosos em meio à escuridão. Esses pontos, pouco a pouco, tornam-se nítidos e fluem pelo espaço, iluminando-o. A segunda mudança ocorre quando a peça inicial (abridor) entra no retângulo jogável. Quando gerenciamos sua posição até a base, um som vocalizado demarca as rotações realizadas e o soar de uma nota musical indica o encaixe do tetrominó na parte de baixo do retângulo ou em outros blocos. Novas peças vão entrando na área e os efeitos sonoros se repetem, acompanhados da música<sup>108</sup> tema da fase.

A terceira mudança corresponde ao momento no qual uma ou mais linhas são eliminadas. Ainda no nível de velocidade inicial 7, quando isso ocorre as partículas brilhosas em torno da área retangular transformam-se nos hieróglifos. Essa configuração se repete até a próxima variação do estágio; que, no caso, foi o acionamento da mecânica zona (com 21/90 linhas completas). Ao longo de vinte

<sup>108</sup> *Always Been But Never Dreamed*, composição de Hydrelc, Noboru Mutoh e Kate Brady, produzida por Tetsuya Mizuguchi. Disponível em: < [https://www.youtube.com/watch?v=jGigo50q5\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=jGigo50q5_I) >. Acesso em 22 de fev. 2023.

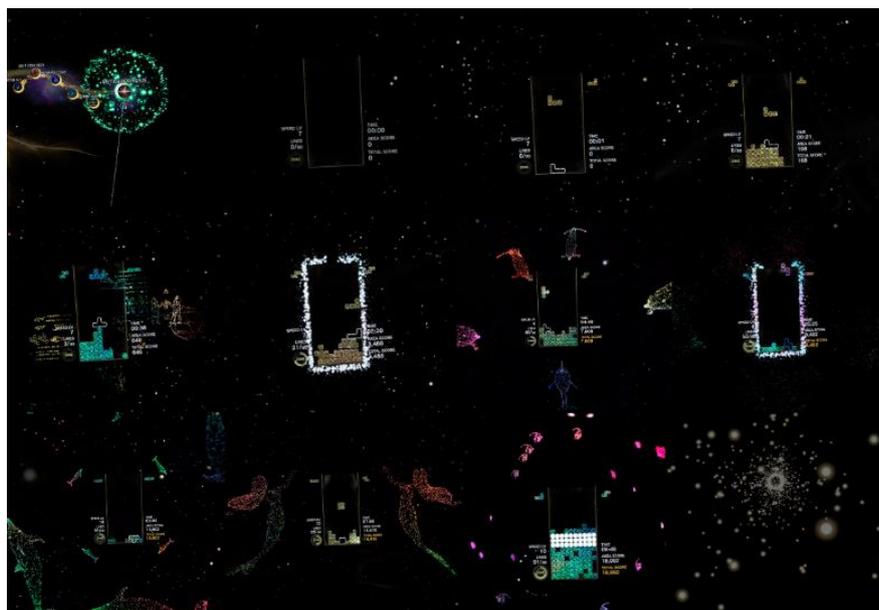
segundos, os elementos visuais sofrem inversão de cores e os audíveis recebem um efeito de abafamento sonoro. Passado o tempo, o sistema encerra a zona independente das ações realizadas nela.

Com trinta linhas subtraídas, a quarta alteração se caracteriza pela redução da velocidade de queda das peças, quando o sistema de jogo passa o speed level de 7 para 4 automaticamente. A cada nova linha formada, em vez dos hieróglifos, aparecem golfinhos multicoloridos. Eles se metamorfoseiam em arraiais e delas, novamente, para golfinhos. Nesse momento também escutamos o pré-refrão da trilha sonora e os tetrominós piscam coloridos conforme a música. Para somar mais pontos, acionamos a zona pela segunda vez, desacelerando todo o ambiente; essa foi a quarta mudança no estado de jogo. Ao saímos da zona, a quinta alteração retomou o contexto dos golfinhos sucedidos por arraiais multicoloridas. A duração desse estado se estendeu até completarmos 60 linhas, ocasião na qual a velocidade de queda dos tetrominós passa para 10 (a mais veloz no modo *beginner*). Acreditamos que essa sexta alteração seja o clímax da fase *Metamorphosis*, pois os efeitos e os elementos visuais movem-se em sincronia com o refrão – há coesão audiovisual e háptica, já que os controles também vibram no mesmo tempo da música. Quanto aos componentes visuais, reaparecem os golfinhos formando círculos no espaço, os quais se desintegram em aglomerados de partículas formando duas sereias posicionadas nos lados esquerdo e direito da área de jogo. As novas linhas subtraídas nessa etapa ocasionam a mutação das sereias em cardume e golfinhos.

A sétima variação do estado de jogo ocorre ao atingirmos o objetivo final da fase, eliminando 90 linhas da área. Aparecem peixes e golfinhos circundando o espaço. A oitava transição remete ao momento no qual partículas luminosas movem-se velozmente em direção ao campo de visão da jogadora. Em seguida, avistamos uma galáxia e nos é apresentado o epílogo do jogo, encerrando o modo *Journey*.

Durante o *gameplay*, as peculiaridades de *Metamorphosis* aparecem através das mudanças do estado de jogo e reforçam o que apresentamos na análise de conteúdo – em relação às unidades temáticas e aos componentes audiovisuais não interativos (Quadro 8) –, assim como explicam o título da fase em questão, a partir da qualidade mutável dos elementos visuais.

**Figura 34** - Demonstração das variações no espaço e área de *Metamorphosis*



Fonte: a autora (2023).

A metamorfose é um atributo da mecânica de movimento de *Tetris Effect: Connected*. É uma ação do sistema ligada exclusivamente ao elemento “partícula”, pois suas movimentações expõem tanto a progressão narrativa visual quanto a expressividade rítmica deste jogo. Na fase final, como vimos, as partículas se metamorfoseiam em animais, seres místicos e símbolos sagrados; unem-se e separam-se formando uma paisagem luminosa e colorida no mundo do jogo.

Abaixo, elencamos os componentes do estágio *Metamorphosis*, de acordo com o tipo de elemento e o local de pertencimento (mundo, área, sistema).

**Quadro 8** - Componentes do mundo de jogo da fase e da área jogável

Tipo de componente	Componentes do mundo de jogo (Metamorphosis)	Componentes da área de jogo (Metamorphosis)	Do sistema
Heads-Up Display (HUD)	-	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: Time, Area Score, Speed Level, Hold/Next, Zone, Combos)	Cronometragem (time), contagem de pontos (area score), mudanças de speed level (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>	Escuridão, partículas multicoloridas, sereias, peixes, hieróglifos, golfinhos, arraiais.	Retângulo da área de jogo, partículas luminosas e os textos do HUD, as alterações luminosas nos tetrominós e na área de jogo; área score	Tetrominós 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 zoom in e depois desvanecem no campo de visão), cronômetro e esvaziamento do contador da zona (20 segundos).
<b>Visuais interativos</b>	-	Tetrominós em geral (respectivas movimentações, trocar ou segurar) e acionamento da mecânica zona	Distribuição aleatória dos tetrominós no ambiente de jogo, textos das linhas completas na zona (a cada jogada), atualização de "lines" (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 zone brilliance)
<b>Sonoros</b>	-	Tetrominós (efeitos sonoros associados à mecânica de movimento)	Efeitos especiais sonoros (soar de cordas de violoncelo e batida de chimbau, tilintar, instrumentos sintetizados) e vocalizações, trilha Always Been But Never Dreamed. Na zona: filtro low-pass deixando o som com aspecto "abafado"
<b>Hápticos</b>	-	Tetrominós (quando associados à mecânica de movimento)	Vibração (ritmada em relação à música e efeitos sonoros) e feedback (vibratório nos controles)

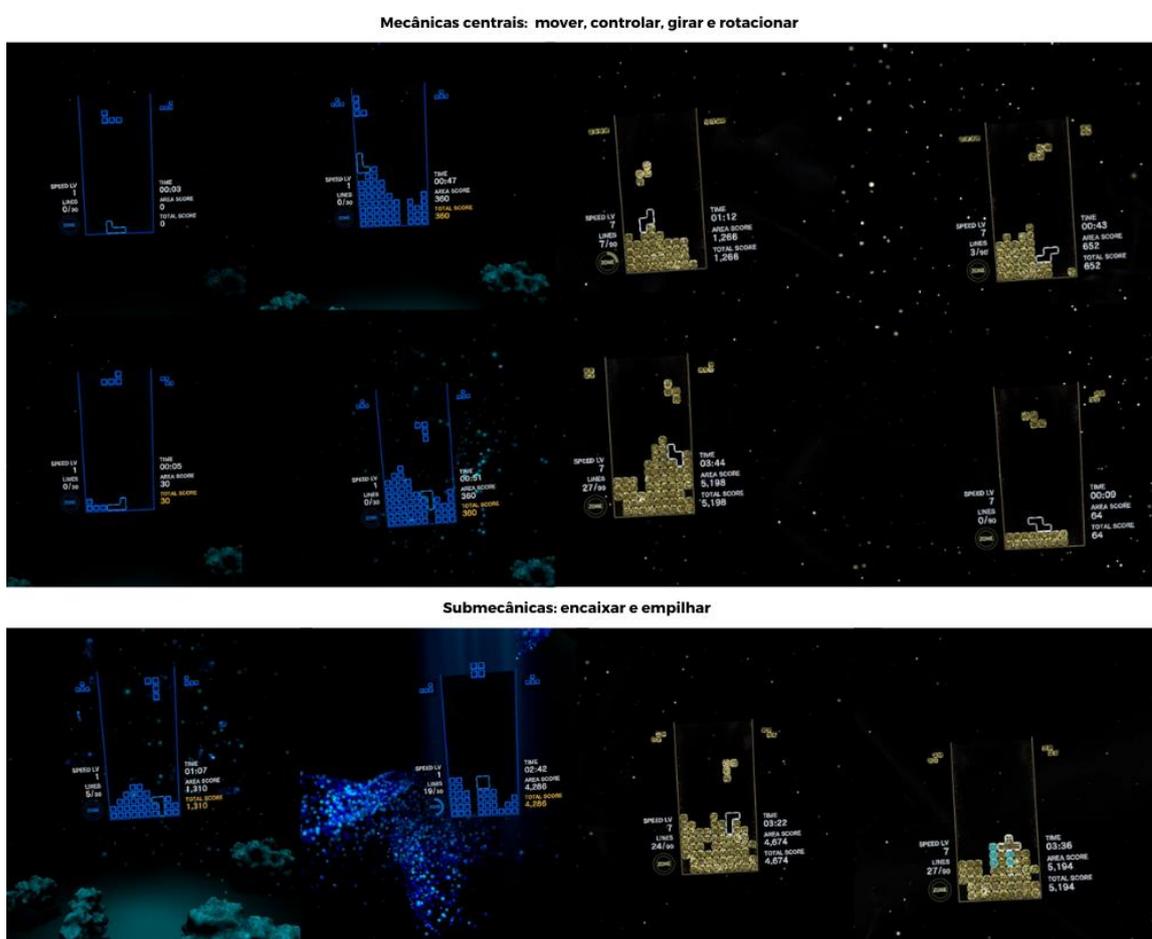
Fonte: a autora (2023).

#### 6.1.4 Relação entre componentes e ações nas duas fases

Ao falarmos de ações, estamos atentos, principalmente, às mecânicas existentes nos dois estágios analisados, 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, seja na fase The Deep seja em Metamorphosis, correspondem às mecânicas centrais as ações de mover/controlar e de rotar/girar<sup>109</sup> os tetrominós (Figura 35). Quanto às submecânicas ou mecânicas secundárias, identificamos as ações de empilhar e encaixar/posicionar as peças (Figura 35). Além delas, há a mecânica de modificação de velocidade (Figura 36), 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 (Figura 36).

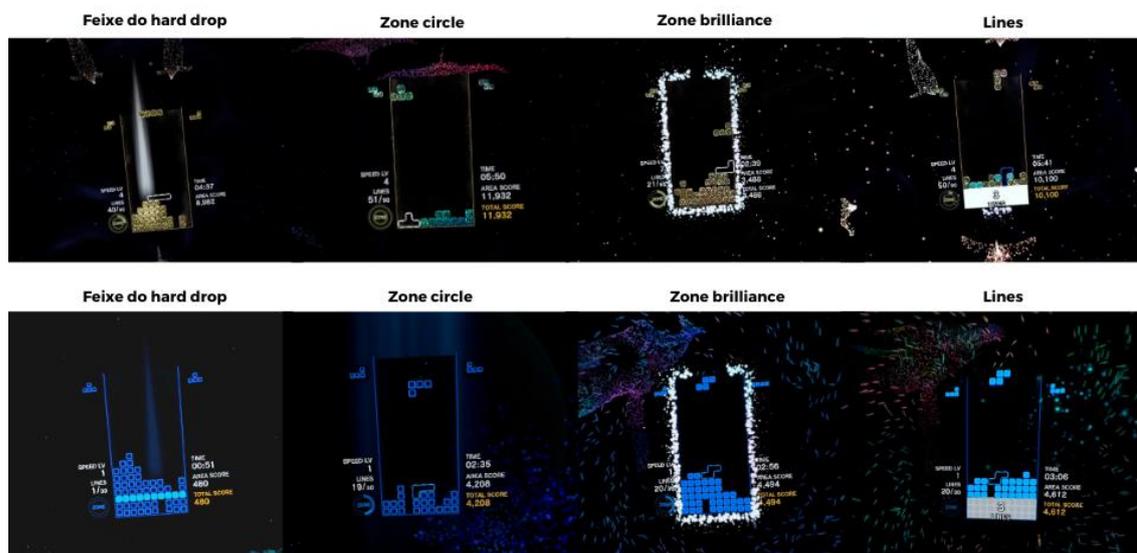
**Figura 35** – Demonstração de mecânicas centrais e submecânicas



Fonte: a autora (2023).

<sup>109</sup> No caso dos giros, existe uma mecânica padrão do *Tetris* chamada *T-Spin*. A partir dela, se encaixa uma peça em um espaço na forma de T, fazendo rotações.

**Figura 36**– Demonstração de mecânicas de modificação e zone



Fonte: a autora (2023).

Levando em conta o que foi registrado, apresentaremos as operacionalizações das mecânicas com o sistema e o jogador, dando destaque para alguns componentes que integram esse processo.

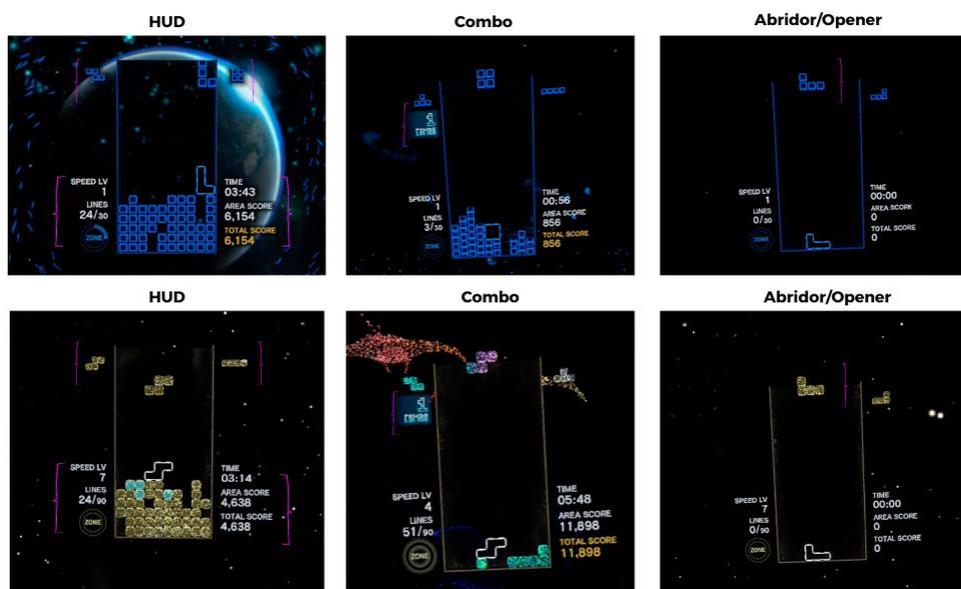
### 6.1.5 Relação entre sistema e ações em *The Deep* e em *Metamorphosis*

Nessa versão de *Tetris* as ações do sistema estão diretamente relacionadas aos elementos do HUD (Figura 37), à movimentação dos componentes visuais não interativos de *The Deep* e de *Metamorphosis*, ao encerramento do modo *zone*, ao *feedback* háptico em sincronia com os aspectos sonoros e musicais, assim como ao movimento dos tetrominós.

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<sup>110</sup> 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 seções, deixando a sorte do sistema se impor.

<sup>110</sup> Combo (sistema de combinações) é um tipo de mecânica local e corresponde ao número de linhas eliminadas de uma só vez (seja na zona ou fora dela).

**Figura 37** – Elementos do HUD na área de jogo



Fonte: a autora (2023).

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 tetrominós 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.

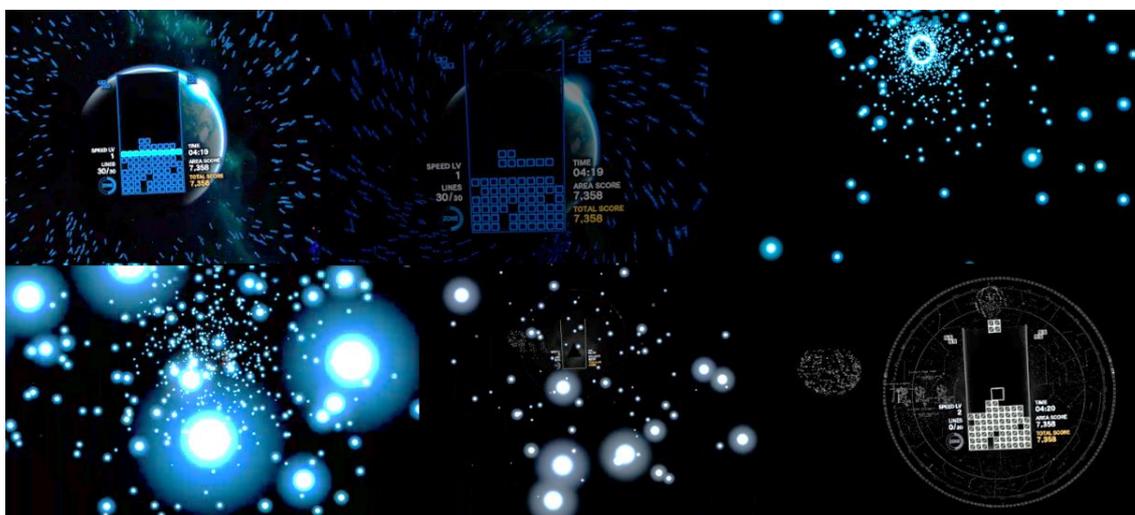
**Figura 38** - Informações do sistema e ação na zona: ponto, texto e tetrominó



Fonte: a autora (2023).

Ainda nesse contexto, ao concluir o objetivo final do primeiro estágio, uma ação que o sistema realiza é a passagem automática da fase *The Deep* para a que lhe sucede na área 1, *Pharaoh's Code*<sup>111</sup> – isso ocorre quando diversas partículas surgem em direção ao campo de visão da jogadora, 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 39** – *The Deep*: transição final e manutenção dos tetrominós



Fonte: a autora (2023).

Já no último estágio, subtraídas as 90 linhas, a primeira ação realizada pelo sistema corresponde ao aparecimento das partículas em direção aos olhos da jogadora. No entanto, como após a fase *Metamorphosis* não há outro estágio, somos direcionados àquilo que denominamos por epílogo da “narrativa” do modo *Journey* (Figura 40). A ordem do desfecho é esta: após o turbilhão de partículas extremamente brilhantes aparecerem, o mundo do jogo fica completamente escuro. Pouco a pouco, a imagem de uma galáxia se materializa e, de repente, novas partículas surgem metamorfoseando-se em seis círculos brilhosos e pulsantes no universo – esses círculos giram em torno de si mesmos. O ambiente, então, é preenchido por um feixe de luz azul horizontal e ofuscante, que se alastra preenchendo todo o espaço – dado

<sup>111</sup> Essa fase não integrou o *corpus* da pesquisa. O apêndice B desta tese traz informações sobre ela.

o contexto do universo, o conjunto de imagens aqui aparenta a representação do *Big-Bang*. Depois, no horizonte, gradualmente o planeta Terra surge. Ele é substituído pela imagem de um avatar de partículas azuis em posição de lótus (com a postura ereta as pernas cruzadas e as mãos sobre os joelhos); o peito dele contém uma luz pulsante laranja. Ocorre, então, o movimento de câmera *zoom in* em direção ao avatar, escuta-se uma risada de criança, sucedida por *zoom out* na tela, direcionando-nos para a última ação do sistema – a passagem dos créditos do jogo num emaranhado de conexões coloridas e, então, com a tela já escurecida, o *game* nos comunica sua mensagem de encerramento: “até a próxima jornada”.

**Figura 40** – Epílogo do modo *Journey*



Fonte: a autora (2023).

### 6.1.6 Relação entre jogadora 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 9** – Ações com o controle do *Oculus Quest*

Ação do jogador	No controle	Componente	Interface do jogo
Empurrar thumbstick para a esquerda		Mover peça para esquerda	
Empurrar thumbstick para a direita		Mover peça para direita	
Pressionar botão A		Rotacionar peça no sentido horário	
Empurrar thumbstick direito para cima		Soltar bruscamente a peça	
Empurrar thumbstick direito para baixo		Soltar suavemente a peça	
Pressionar gatilho esquerdo		Ativar Zona	
Pressionar botão B ou empurrar thumbstick esquerdo para cima			Zoom in

Pressionar botão Y ou empurrar thumbstick esquerdo para baixo			Zoom out
Pressionar gatilho direito		Hold/segurar peça	

Fonte: Meta Platform e a autora (2023).

De modo geral, ao realizarmos a Análise Formal do Gameplay, notamos como o sistema do jogo operacionaliza ações nos estágios *The Deep* e *Metamorphosis*, sendo possível também definir e qualificar os principais componentes e a relação deles com os objetivos, mecânicas e recompensas (no caso, pontuação, bônus, combos e ranqueamento<sup>112</sup>). Embora a denominação do procedimento contenha o termo “*gameplay*”, fica claro que o foco não está diretamente na experiência do jogo sendo jogado. Contudo, a agência da jogadora 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 as fases aqui analisadas, bem como as outras dez que compõem o *corpus* da pesquisa. Isso ocorre porque mesmo que tentemos reproduzir igualmente os movimentos e as posições com os tetrominós, em *Tetris Effect: Connected* sempre haverá a aleatoriedade do sistema se impondo ao distribuir as peças.

## 6.2 EXPERIÊNCIA DE JOGO DA PESQUISADORA COM O CORPUS

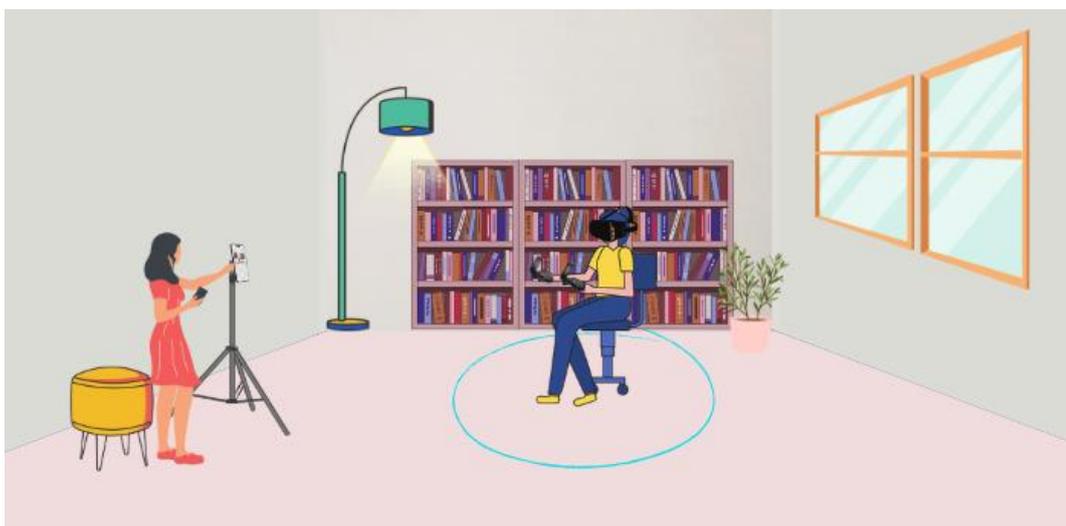
Para a realização da presente etapa foram utilizadas as informações contidas no autorrelato (Apêndice A). Este relato se assemelha a um processo fenomenológico descritivo adotado pela jogadora-analista, que compartilhou suas percepções e sensações sobre o *gameplay* dos doze estágios que compõem o *corpus* da pesquisa.

<sup>112</sup> Ranqueamento do tipo *tier*. O jogador recebe uma nota após a conclusão de cada área. As classificações (*tiers*) são: E, D, C, B, A, S e SS. Enquanto SS é a melhor, E é a pior nota do ranking. A gradação depende inteiramente da pontuação somada em cada estágio da área jogada, enquanto os requisitos da pontuação dependem da configuração de dificuldade escolhida (iniciante, normal ou experiente) e da quantidade de linhas eliminadas.

Com base nessas informações, apresentamos nossas observações acerca do que foi vivenciado com *Tetris Effect: Connected*.

Notamos que uma característica dessa experiência resultou da maneira como a jogadora se posicionou fisicamente durante o *gameplay* (Figura 41), aspecto diretamente relacionado à sistematização do ambiente de jogo e das exigências do gênero do *game*.

**Figura 41** - Disposição do espaço no qual a experiência foi realizada



Fonte: a autora (2023).

*Tetris Effect* é um puzzle eletrônico em realidade virtual, que requer apenas movimentos “simples” daquele que joga, não sendo necessário caminhar, agachar ou saltar com o corpo no espaço material para explorar o mundo de jogo. Isso possibilitou que a jogadora permanecesse confortavelmente sentada durante a sessão, enquanto utilizava o dispositivo *Oculus Quest*, posicionado em altura adequada para seus olhos e cabeça, segurando os dois controles e com fones ajustados aos ouvidos. As ações físicas realizadas consistiram em mover o pescoço, cabeça e mãos para cima, para baixo, para a direita e para a esquerda, bem como pressionar botões, gatilhos e alavancas nos controles com os dedos.

Nesse contexto, a relação entre o corpo físico da jogadora, jogo, hardware, software e os ambientes material e ficcional se combinaram para criar uma configuração única e incorporada da experiência (KEOGH, 2018) de jogar *Tetris*. Vale lembrar que também estava presente no ambiente externo ao mundo ficcional uma assistente, registrando em vídeo os movimentos e expressões da jogadora. A presença dessa pessoa não chegou a afetar a integridade da experiência, pois se

manifestou apenas nos momentos iniciais e finais de cada estágio, nos quais jogadora e assistente se comunicavam verbalmente uma com a outra para começar e encerrar as gravações nas realidades interna e externa ao *game*. Confirmou-se, então, a atenção e inscrição incorporada da jogadora no espaço perceptivo do jogo sem que houvesse ruído ao longo das fases.

Diante disso também identificamos que a comunicação entre o mundo exterior e interior relativa à experiência em questão enfatizou a percepção contínua do fenômeno de jogo acontecendo, assim como deu a ver a alteridade pertencente a essa justaposição espacial, na qual diversos fenômenos se manifestam concomitantemente ao jogar, denotando que “videogames são experienciados perceptivamente” (KEOGH, 2018, p.12, tradução nossa<sup>113</sup>).

De modo geral, reconhecemos a presença do corpo da jogadora como parte fundamental da experiência sensível lúdica (TRICLOT, 2017; KEOGH, 2018) de *Tetris Effect*, pois como é de se esperar ele anima o que ocorre no jogar. Além disso, em harmonia com a realidade que unifica tecnologia, movimentos, corporeidades, dispositivos, sensações e na qual a passividade e a atividade ocorrem reciprocamente, o corpo da jogadora, de certa maneira, apresentou-se como um esquema corporal, com potencialidades de afetação e afeição ao longo das sessões. Logo, esse esquema, unificando o agir e o existir dentro e fora do jogo, situou a jogadora enquanto ser de expressão, de sentido e de percepção no universo ficcional de *Tetris*.

Ainda sobre a relação entre os espaços, foi observado que a jogadora acionou a câmera de passagem do *Oculus Quest* – recurso que permite ver brevemente o mundo material enquanto se usa o dispositivo de realidade virtual – apenas duas vezes: a primeira, quando foi configurado o “guardião”; círculo estacionário, que demarca a posição externa da jogadora e o limite da área jogável no ambiente da sala (representado em azul<sup>114</sup> na Figura 41), e a segunda, no final do estágio *The Deep*, após a jogadora encerrar a partida e relaxar seu corpo. Esse tipo de ação gerou uma “quebra” entre as realidades que estavam justapostas, porque, normalmente, um dos efeitos desse recurso de câmera consiste na tomada de consciência do jogador sobre o espaço material ao seu redor (no caso, a sala de estar), enquanto ainda está

---

<sup>113</sup> No original: “Videogames are experienced perceptually”.

<sup>114</sup> Um círculo efêmero, virtual e definido dentro do qual se joga. Ou seja, “um mundo temporário dentro do mundo normal dedicado ao desempenho de uma ação à parte” (HUIZINGA, 2003: 26).

parcialmente presente no ambiente de realidade virtual. Isso de fato ocorreu e o interessante foi que a imagem da sala visualizada através do dispositivo sofreu, como era esperado, uma alteração de cor – no Quest, a câmera de passagem produz imagens em preto e branco. Além disso, foi perceptível a demarcação do limite da área jogável, visualmente em vermelho. Então, por conta desse recurso ficou evidente a separação dos três espaços integrados pela experiência: o material, o da enunciação e o imaginado (FRAGOSO, 2015).

Outro aspecto em destaque corresponde ao fato de nesse *game* não existir avatares. Então, não há um personagem com o qual se joga, transcendendo subjetivamente à identidade dele, mas há os tetrominós oficiais, que têm por característica principal expor a aleatoriedade do sistema, quando entram na área de jogo. Além deles há uma profusão de elementos audiovisuais e estímulos sensoriais (por exemplo, *feedback* vibratórios dos controles), os quais formam paisagens visuais, sonoras e sensuais em conformidade com a temática de cada estágio, cujo efeito sentido em relação a elas foi, em primeiro lugar, o da vivacidade do ambiente e, em segundo lugar, o de envolvimento e de presença física e emocional.

A vivacidade do jogo está ligada às sutilezas de cada estágio jogado individualmente, mas que juntos formam a atmosfera geral de *Tetris Effect* em termos narrativo e estético – o que de certa maneira serviu de catalisador para a imaginação poética (GUMBRECHT, 2014) da jogadora e das sensações proporcionadas pelo *game*, tal como se o universo ficcional de *Tetris* exigisse o corpo da jogadora para então se fazer presente e existente. A atmosfera do jogo, conforme foi percebida pela jogadora, é composta pelos elementos associados aos temas (terra, água, fogo, vento, vácuo, místico e tecnologia) presentes em cada fase. Alguns elementos se repetiram ao longo do jogo, como, por exemplo, os golfinhos e cardumes nas fases com temática de água e o vento nos estágios cujo tema era o ar. Especificamente o estágio *Kaleidoscope*, no qual os temas principal e secundário são tecnologia, nos pareceu representar figurativamente o que se realizaria em um ambiente genérico com tecnologia de realidade virtual caso suas imagens fossem fragmentadas e não geradas em cada uma das lentes do Quest produzindo ilusão de profundidade<sup>115</sup>. Além disso, a fase *Kaleidoscope* remeteu à possibilidade de estar dentro de uma “lanterna

---

<sup>115</sup> O sistema de RV gera simultaneamente duas imagens, correspondendo às visões de cada um dos olhos. Esse tipo de geração de imagem leva o nome de estereoscopia e fornece a noção de tridimensionalidade (SANCHEZ-VIVES; SLATER, 2005).

mágica” (SILVA, 2006<sup>116</sup>) ou de um caleidoscópio, porém não como alguém que somente assiste, observa e se deixa impactar pelo que vê, mas como alguém que de fato age sobre essa realidade. Essa fase também se expressa, hipotética e simbolicamente, como um modo de tornar o espaço enunciativo do jogo “tangível”; tal como se a aparência do *vir a ser* acústico e imagético dos elementos audiovisuais do *game* se manifestasse através dos *feedbacks* hápticos (nos controles, nas nossas mãos) enquanto jogamos – assim, “tocamos” o intangível e o imaterial.

No que se refere às sensações que a jogadora experimentou, algumas delas estavam relacionadas às regras e mecânicas, enquanto outras estavam ligadas às características visuais, sonoras e táteis. Em relação às sensações e ações associadas às mecânicas, vale destacar aquelas causadas pelas variações de velocidade do jogo (*speed level*). Em geral, nos estágios em que a gravidade era mais lenta e constante, a jogadora demonstrou impaciência quanto ao tempo de queda dos tetrominós, resultando em uma ação quase instintiva de acelerar a cadência das peças empurrando para cima o botão de queda brusca (*hard drop*). Essa ação foi repetida várias vezes pela jogadora, como nos estágios *Jellyfish Chorus*, *The Deep* e *Metamorphosis*. Por outro lado, quando da gravidade das peças derivava a queda acelerada, um arroubo de tensão, suor nas mãos e nervosismo foi percebido e sentido. A maneira encontrada para amenizar essa sensação consistiu no acionamento da mecânica *zone*, reduzindo a velocidade cadente, o que possibilitou a jogadora relaxar por alguns segundos, enquanto focava mais nos elementos visuais do entorno da área de jogo do que na disposição dos tetrominós na área interna do retângulo jogável. A exemplo disso, no estágio *Ritual Passion*, cujos temas são místico e fogo, a pulsação ritmada tensa e a velocidade dos tetraminós caindo, estimularam a jogadora a negociar com o tempo, tentando fazer com que esse tempo não escapasse por entre os dedos.

Mesmo que os dedos da jogadora se movessem pelo controle como se soubessem instintivamente onde posicionar as peças, era notável o nervosismo e o

---

<sup>116</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 17 abr. 2023.

medo de vacilar e fazer os blocos caírem no lugar errado. Portanto, verificou-se que enquanto completar e eliminar as linhas era uma ação prazerosa, divertida e instigante (TRICLOT, 2017), errar a posição das peças e sobrepor verticalmente uma à outra quebrava o fluxo da experiência, o engajamento rítmico e a progressão linear dos blocos. Além disso, o erro expunha bem diante dos olhos da jogadora a queda desajeitada, que inevitavelmente teria como horizonte o tempo negativo do *game over*. Apesar dos momentos vacilantes, não ocorreu *game over* durante o *gameplay*.

Sobre as sensações alinhadas aos elementos estéticos, notamos a incorporação dos componentes visuais, sonoros e musicais. Ao longo das partidas, suas manifestações não apenas davam o tom da fase, mas geravam respostas do corpo da jogadora em consonância rítmica com a aparência desses elementos. Quando no estágio *Balloon High*, os balões a gás começam a subir no céu e a se aproximarem do campo de visão da jogadora, foi notado um movimento de corpo se esquivando do balão para com ele não colidir. Essa ação denota a total sensação de presença no ambiente de jogo e afinação lúdica, a partir da incorporação dos elementos visuais e do emparelhamento de realidades (KIRKPATRICK, 2011; REIS, 2018; KEOGH, 2018).

No caso dos elementos sonoros e musicais, quando apresentavam respostas vibratórias fazendo os controles pulsarem, ficou evidente que a jogadora estava completamente envolvida na atmosfera ludomusical do game. No estágio *Metamorphosis* essa relação mostrou-se tão vivaz que, consoante às respostas vibratórias do controle – os quais pulsavam simultaneamente com o ritmo da música –, a jogadora passou a cantar a letra da música e igualmente mover o troco, a cabeça e as pernas (ainda sentada), como se a *stimmung* do jogo a embalasse continuamente. Essa atividade não impactou negativamente no cumprimento do objetivo da fase. Pelo contrário, auxiliou na dinâmica de eliminação de linhas de tetrominós. Podemos dizer que o engajamento da jogadora com a fase, instigado pela manifestação dos componentes háptico-audiovisuais, a colocou em um estágio de afinação, unidade e fluidez contínua (CHEN, 2017; REIS, 2018), o qual só foi rompido com o término do estágio e o encerramento da gravação. Para além dos elementos estéticos, notamos que a mecânica *zone* acabou reiterando, quando acionada em momentos específicos do *game*, a condição de afinação. Isso enfatizou que a configuração da atmosfera afetiva lúdica de *Tetris Effect: Connected* não está apartada dos elementos e mecânicas que o constituem, bem como necessita ser

experimentada por aquele que joga para então legitimar-se. Retomando Gumbrecht (2014), a dimensão física dos fenômenos foi incorporada e evocada pelas atmosferas específicas de cada estágio e pela ambiência geral da totalidade do jogo; claramente, as maneiras como se interligaram pertencem ao âmbito da experiência estética, abarcando a reversibilidade dos sentidos e sensações: *sentir o jogo*, *sentir-com o jogo*, *sentir-se em jogo*, *sentir no jogo* e *sentir-se através do jogo*.

Se, por um lado, orquestrar as disposições dos tetrominós correspondeu à ação de controlar o tempo de duração da atmosfera tensa, instigante e eufórica de *Tetris Effect*, evitando a angustiante derrota. Por outro lado, permitir-se equalizar com a atmosfera lúdica e rítmica, deixando o próprio tempo do jogo se manifestar sobre a jogadora, nos pareceu uma forma de fazer a experiência durar. Foi observado, desse modo, uma negociação de agências a partir das impressões temporais entre jogadora e jogo. *Tetris* de fato dá o tom do jogo, ele é o “maestro” que conduz o progresso da *experiência ludomusical háptico-imaginativa sensorial*, mas há espaço também para que a jogadora segure a batuta, regendo o ordenamento dos tetrominós e imprimindo a própria vontade no espaço-temporal do jogo; isso é traduzido em ações relativas às mudanças sobre as velocidades das quedas dos blocos na área de jogo, quando a jogadora decide acionar as mecânicas *zone* ou o *hard drop*.

Percebemos ainda que a sucessão dos elementos visuais e sonoros de cada um dos 12 estágios analisados completaram à sua maneira a estrutura da narrativa da jornada do *game*, que provocou positividade, atenção plena, nostalgia, calma, arrepios, entusiasmo, impaciência, tédio e ansiedade, além ter estimulado a imaginação através das músicas, vibrações, efeitos visuais e símbolos, transportando a jogadora para a realidade diegética específica de cada estágio. No caso das duas fases que apresentavam contexto ritualísticos místicos – centradas nas temáticas do fogo e da terra, respectivamente, *Ritual Passion* (ritual balinês) e *Spirit Canyon* (ritual indígena) – a transformação dos elementos dos quais estamos falando forneceu à jogadora a dimensão imagético-sonora e simbólica das tessituras narrativas individualmente; proporcionando a percepção de que aquilo que nelas ocorria representava de fato um evento ritualístico. Nesse sentido, o que aconteceu foi que o jogo ofereceu subsídios para que, imaginativamente, a jogadora ordenasse tais informações audiovisuais ao longo da experiência lúdica e se envolvesse ativa, afetiva e simbolicamente com elas, a fim de criar para si a paisagem do que era um ritual, observando o que transcorria no arredor da área jogável, mesmo que, em seu

cotidiano, a jogadora nunca tivesse visto ou participado de um ritual aos moldes dos que lhe foi apresentado; nesses termos, a “vivência” ocorreu a partir dessa experiência imaginativa lúdica.

Sobre o dispositivo de realidade virtual utilizado, uma condição significativa que pudemos perceber foi a sensação de peso imprimido na cabeça da jogadora, causando desconforto ao longo das partidas. Devido ao uso contínuo do aparelho por três horas e meia, não foi possível ignorar essa sensação nas últimas fases do jogo – quando as mãos já estavam suando, os olhos começavam a arder devido à exposição à luz que vinha da tela do *Oculus Quest*, e a região da testa e do nariz da jogadora já estava dormente. Logo, não só o jogo afetou o corpo da jogadora, mas também o dispositivo, deixando-a com dor de cabeça e agitada após a sessão do *gameplay*. Acreditamos que isso ocorreu devido à sucessão de estímulos recebidos, ao alto engajamento e aos agenciamentos demandados pelo jogo.

A partir das sessões, ficou evidente que o expressivo universo de jogo incorporado pela jogadora foi capaz de despertar a sensação de que ela ressoava com e por meio de *Tetris Effect: Connected*, a cada vez que seu corpo sentia a pressão e o alívio impostos, principalmente, pelas transformações espaço-temporais e pela distribuição aleatória das peças do *game*.

### 6.3 JOURNEY E THEATER

*Tetris Effect* busca proporcionar uma experiência lúdica e ritmada durante o *gameplay*, que está intimamente ligada ao tempo, espaço e agenciamentos. Assim, destacaremos aqui a dinâmica espaço-temporal do conteúdo estético do jogo, incorporada pela jogadora, com foco nas relações rítmicas (LEFEBVRE, 2021). Para isso, iniciaremos apresentando a principal diferença entre as modalidades *Journey* e *Theater* do *game*.

O modo campanha, denominado *Journey*, corresponde à estrutura principal de *Tetris*, jogável por um único jogador. Nesse modo, segue-se uma ordem contínua de vinte e sete estágios que são desbloqueadas conforme o andamento do jogo. Essa organização linear tem o objetivo de criar uma experiência narrativa completa com início, meio e fim, acompanhada por temática específica, que expressa a *stimmung* lúdica de *Tetris Effect*. Em outras palavras, o modo campanha é uma jornada guiada pelo *storytelling* do jogo.

Após concluído o modo *Journey* – ação conhecida por “virar o jogo” –, o sistema desbloqueia o modo *Theater*. Nessa modalidade é possível permanecer pelo tempo desejado e não há exigência de realizar muitas ações, uma vez que somente os aspectos visuais, sonoros e musicais de cada fase são reproduzidos. Esse modo oferece uma experiência apreciativa estética do *storytelling* de *Journey*, muito semelhante àquelas das mídias representativas (por exemplo: o cinema, o qual representa narrativamente uma realidade, principalmente, a partir de sons e imagens em movimento, ou os produtos audiovisuais com cenários interativos). Então, sem a necessidade de realizar ações para além de apertar os botões que fazem avançar ou retroceder a sucessão de eventos da narrativa audiovisual, o modo *Theater* permite que a jogadora, na qualidade de espectadora, aproveite a paisagem acústica e imagética formada pelos elementos envolventes do jogo no *Oculus Quest*.

Nesse formato, a jogadora/espectadora é limitada a observar as mudanças sucessivas no cenário “poético” do jogo, já que não há área jogável, velocidade variável dos níveis, aleatoriedade dos tetrominós ou a possibilidade de jogar as fases novamente. A ação habilitada para a jogadora consiste apenas em manipular o cenário, por meio do controle do dispositivo de VR, adicionando os efeitos de linhas limpas do *Tetris* ou avançando manualmente os níveis do jogo até que a próxima mudança de velocidade da fase seja representada visualmente. Os efeitos sonoros e visuais adicionados durante essa modalidade têm correspondência vibratória nos controles, mas a sensação das pulsações é bastante reduzida em comparação com a do modo história.

Por um lado, *Theater* pode ser interpretado como uma recompensa a quem se dispôs a jogar e a se entregar à experiência de *Tetris* do início ao fim, pois nesse momento o jogo permite à jogadora desfrutar da beleza visual sem precisar fazer nenhum esforço adicional, apenas relaxando e apreciando; por outro lado ele torna evidente as temáticas de cada estágio e, ainda, nos faz perceber que a diferença considerável entre *Theater* e *Journey* está justamente na ação de jogar o jogo, porque a ação nesse caso é significativa, ela manifesta o fenômeno *Tetris Effect: Connected* (jogo) acontecendo. Contudo, o que está ausente no modo *teatro/cena* é a possibilidade interativa do jogar, incorporando o universo do *game*, pois *Theater*, mesmo no *Oculus Quest*, apenas contém potencial imersivo. Isso não quer dizer que nesse formato não exista *stimmung*; pelo contrário, acreditamos que há sim uma tonalidade afetiva da aparência estética em *Theater*, porém ela não corresponde à

*stimmung* lúdica (REIS, 2018). Porque mesmo que a jogadora esteja com o dispositivo de VR acoplado à cabeça, com os controles nas mãos, a visão e a audição restritas ao espaço do mundo ficcional apresentado, ainda falta a possibilidade de intervir nessa realidade jogando.

Então, a tonalidade afetiva (GUMBRECHT, 2014; HEIDEGGER, 2009; FINK, 2016) em *Theater* abarca apenas qualidades imersivas estéticas e simbólicas. Porém, o símbolo, para se efetivar afetiva e interpretativamente precisa do corpo (WUNENBURGER, 1977; BARROS, 2013; KEARNEY, 1991, 1998), não apenas como *locus* da abertura apreciativa sensível – tal como ocorre na referida modalidade –, mas como lugar de agências, movimentos e expressões significativas. Em *Journey*, a tonalidade afetiva se expressa ludicamente, exige da jogadora *no jogo e em jogo* suas ações para que aquele universo se realize em movimento. Além disso, por apresentar uma realidade simbólica e imaginária, o jogo catalisa a imaginação da jogadora, permitindo que ela o incorpore e traduza em ações essa experiência para si mesmo através do ato de jogar. Logo, a modalidade *Journey* catalisa a imaginação – de modo estético, simbólico e sensorial – através da ludicidade, da agência e da incorporação dos elementos, dos espaços e tempos ao longo do *gameplay*. Isso, além de evidenciar um dinamismo próprio da experiência de jogo, nos orienta à concepção do *imaginário fenomenológico hermenêutico lúdico de Tetris Effect: Connected*, no qual corporeidade, imaginação, jogo, agência, percepção, experiência espaço-temporal, artefatos, tecnologia, sensações, sentidos e símbolos se relacionam ao manifestar *Tetris*, em sua tessitura, acontecendo. E isso só se torna possível e perceptível se levarmos em conta o jogo sendo jogado<sup>117</sup>.

### 6.3.1 Tempos, espaços e agências

A imaginação da jogadora assegura sua permanência no ambiente ficcional do jogo, mobilizando afetos rítmicos e espaciais com base no que se expressa através dos elementos sonoros, visuais e hápticos. Mas, como sugere Lefebvre (2021), para que possamos tirar consequências do que se analisa, faz-se necessário estar “dentro e fora” do contexto, a fim de notar as dinâmicas particulares e as que se manifestam

---

<sup>117</sup> Reconhecemos a existência dos *zero-player games* (BJÖRK, JUUL, 2012; FONTOURA, 2019), porém, aqui, quando se fala em “jogo sendo jogado” estamos considerando a ação/agência, principalmente, do jogador/sujeito corporificado.

conjuntamente. Trazemos, então, considerações sobre o que foi sentido durante o jogo e observado nas gravações. Assim, nossa ritmanálise realizada apenas com o modo Journey nos permitiu identificar que o corpus desta pesquisa tem, principalmente, qualidades polirrítmicas, pois apresenta uma constelação de emaranhados rítmicos (variações de ordenamentos temporais), cuja multiplicidade temporal está acolhida na unidade que conforma o modo jornada. Por outro lado, o dinamismo de cada estágio também engloba variações do tempo. Então, temos no contexto macro a polirritmia do modo Journey e, no micro, cada fase do corpus com nuances rítmicas particulares – essa diversidade comunica o sistema de intersecções temporais (PAZ, 2022) de *Tetris Effect: Connected*.

Ao nos aprofundarmos na variação temporal da velocidade (speed level) de queda gravitacional dos tetrominós nas fases, foi identificado que em algumas delas há constância temporal e em outras alternâncias com impactos consideráveis na experiência, denotando relações de repetição e diferença temporais (CHEN, 2017; LEFEBVRE, 2021). A diferença nessa dinâmica diz respeito à situação em que algo novo se manifesta no curso fluido daquilo que se repete.

Então, por exemplo, na fase Jellyfish Chorus (4ª do modo Journey), cujo tema é a água, ocorre repetição no nível de velocidade de queda dos tetrominós durante os dois primeiros estados do jogo, mas quando, na última mudança de estado, por determinação do sistema de jogo, em conformidade com o número de blocos limpos da área jogável, se inicia uma queda gravitacional mais veloz do que as anteriores, correspondente ao speed level 3, notamos o fenômeno da diferença se manifestando e alternando o curso do tempo no espaço dessa fase. Compreendemos o processo de ordenamento temporal de Jellyfish Chorus como eurrítmico, pois sua dinâmica associa duas velocidades de queda diferentes, que, apesar de serem distintas, se expressam em um fluxo harmonioso. Ou seja, na totalidade individual desse estágio, fenômenos temporais diferentes produzem um fluxo harmônico no espaço do jogo. O mesmo evento ocorre em fases que apresentam variações rítmicas nos três níveis de queda de velocidade, porque permanecem, em sua integridade, fluindo em consonância do início ao fim. As acelerações ou reduções temporais, nesse caso, estão todas previstas pelo sistema de jogo, adequadamente arranjadas em suas diferenças, visando o mesmo objetivo – descer as peças até a base do retângulo. Além disso, estão encerradas na interioridade de um arranjo com representação

espaço-temporal, o qual nos deixa perceber que suas partes (tempos do speed level) confluem organicamente em um todo (espaço-tempo da fase em si).

**Quadro 10** – Estágios do modo *Journey* em que a eurritmia está presente

<b>Estágio</b>	<b>1º Speed Level</b>	<b>2º Speed Level</b>	<b>3º Speed Level</b>	<b>Tema principal</b>	<b>Tema secundário</b>
Jellyfish Chorus	1	1	3	Água	Água
Ritual Passion	1	3	7	Místico	Fogo
Dolphin Surf	2	7	3	Água	Vento
Spirit Canyon	1	3	8	Terra	Místico
Kaleidoscope	5	7	2	Tecnologia	Tecnologia
Sunset Breeze	4	1	4	Vento	Terra
Aurora Peak	3	6	7	Terra	Vento
Balloon High	2	9	3	Tecnologia	Vento
Mermaid Cove	4	4	7	Água	Místico
Metamorphosis	7	4	10	Vácuo	Místico

Fonte: a autora.

Quanto à constância de velocidade das quedas, no corpus analisado, podemos dizer que ela produz certa duração na temporalidade, como se estivesse preservando a identidade ou o modo de fluir genuíno de determinado estágio de Tetris. Essa qualidade fica evidente, por exemplo, em *The Deep*: fase que abre do modo jornada e na qual o ritmo de queda das peças se mantém contínuo, sem variações, do começo ao fim.

**Quadro 11** – Estágios do modo *Journey* com repetição temporal no *speed level*

<b>Estágio</b>	<b>1º Speed Level</b>	<b>2º Speed Level</b>	<b>3º Speed Level</b>	<b>Tema principal</b>	<b>Tema secundário</b>
The Deep	1	1	1	Água	Vácuo
Forest Dawn	5	5	5	Terra	Vento

Fonte: a autora.

Além da mecânica speed level associada ao tempo de queda do componente tetrominó, no que abrange as características da configuração do ambiente de cada fase da campanha, ainda há a temporalidade dos elementos audiovisuais. De modo geral, esses elementos perceptíveis pela jogadora no espaço de representação

acústica e imagética dos estágios denotam uma forma de experienciar aquilo que o espaço de enunciação apresenta sónica e simbolicamente.

A temporalidade dos componentes audiovisuais de Tetris obedece ao ordenamento interno prescrito pelo código do jogo, mas é ainda condição experienciada e percebida pela jogadora através de intercâmbios de signos, símbolos, sentidos, sensações, movimentos e interpretações durante o gameplay. Porque se o tempo do videogame se expressa em determinado espaço e de determinada forma (AMARO 2021), também temos de levar em conta o que explica Frago (2015, p. 206), já que, “as especificidades dos games demandam que o espaço da enunciação seja compartilhado pela representação do mundo de jogo (espaço imaginado) e a interface de software”, enquanto a jogadora, no espaço material, a partir das interfaces de hardware (captadores de movimento do Oculus Quest e respectivos controles), interage com a realidade do jogo, causando uma sucessão de eventos no universo ficcional, dentro das limitações e possibilidade previstas pela arquitetura interna do game.

Nessas condições, destacamos que para cada variação de movimento dos tetromínos, efeitos sonoros e efeitos visuais tornam-se perceptíveis. A relação entre eles está diretamente associada à ocorrência de eventos específicos, como por exemplo, quando na fase Aurora Peak (18º estágio) a jogadora encaixa um bloco completando e eliminando uma linha da área jogável. Cada encaixe evoca o efeito sonoro correspondente à temática da fase; o registro torna-se aparente: movimento do tetrominó está ligado ao som semelhante de passos na neve, já o encaixe da peça tem associado o tilintar, além de fazer surgir partículas coloridas, flocos de neve e vento “denso” no campo visual da jogadora. O tempo de realização desses eventos é síncrono entre si e ainda há uma resposta vibratória nos controles, reiterando a fluidez simultânea à percepção de quem joga.

Nos controles, esse feedback é traduzido então por vibrações e pulsações (lentas, esparsas, contínuas ou velozes), dependendo também da música tema do estágio. As variações musicais, visuais, hápticas e sonoras se entrecem num movimento de efeito e resposta espaço-temporal comunicando a sincronia das ações da jogadora e do que já está posto pelo sistema do jogo. Há nesse caso uma isorritmia dos conteúdos audiovisuais e hápticos, dada a equivalência rítmica de fenômenos manifestos simultaneamente no espaço imaginado (mundo do jogo), porém distintos

em sua função (visual, sonora e tátil) e categoria (partículas luminosas, tetrominós, paisagem visual: aurora boreal, vento etc.).

Ao analisarmos o aspecto temporal do conteúdo interligado à agência, podemos identificar certos processos em que a ordem natural do jogo é interrompida pelas ações da jogadora. Ao não se deixar condicionar pela imposição temporal do game, a jogadora impõe suas vontades sobre o tempo do jogo, resultando em um embate entre a subjetividade lúdica do tempo do jogo e a subjetividade temporal de quem está jogando. Os resultados disso são arritmias.

No espaço de jogo, a jogadora pode realizar ações como acionar a mecânica zone e usar o hard drop das peças. Essas ações podem interromper o tempo linear do game. Na fase Dolphin Surf, por exemplo, a zona foi ativada para que a jogadora pudesse acompanhar o fluxo dos componentes visuais e desacelerar a queda das peças. Essa mecânica arritmica gera um novo curso rítmico, alterando completamente o espaço-tempo da fase. Além disso, o hard drop (queda brusca) foi utilizado para evitar a monotonia e a falta de paciência da jogadora em relação à realidade temporal imposta pelo game. Dessa forma, as duas mecânicas oferecem dinamicidade, permitindo a quem joga alterar o fluxo temporal e criar possibilidades de jogo. A arritmia, nesse caso, expõe principalmente o dinamismo de dois agentes (seres da ação): o tempo em si e a jogadora. A temporalidade da qual estamos falando atribui o compasso, convocando aquela que joga a seguir o mesmo ritmo, contudo, a cada vez que a jogadora não se deixar afinar a esse ritmo, ela expressa sua “vontade” em relação ao curso temporal, agindo sobre ele, “desordenando-o”, mas ainda dentro dos limites permitidos. Neste contexto, quando ocorre a arritmia, ela não quebra o “círculo mágico”, mas o reforça, já que os ritmos emanam temporalidades sensíveis. Isso confirma que, apesar das brechas subjetivas, as ações relacionadas ao tempo em Tetris Effect estão sempre cerceadas pelas regras do jogo.

Dissemos que Tetris como um todo é polirrítmico e que a particularidade de cada estágio apresenta tanto eurritmias quanto isorritmias, mas que as arritmias decorrem precisamente das negociações temporais entre jogadora e game, levando em conta as possibilidades previstas no sistema de jogo. Também vale destacar que em Tetris Effect a aleatoriedade é a premissa do modo de ser dos tetrominós no espaço ficcional, expressando a diferença primária que movimenta esse jogo. No entanto, as mecânicas são poucas e constantes, nos fazendo notar que a agência nesse puzzle está, até certo ponto, sustentada por repetições. Então repetições e

diferenças produzem as temporalidades no espaço do game. Por fim, fazendo uma analogia com a teoria musical (MED, 1996) e as proposições de Reis (2018) e de Amaro (2021), arriscamos dizer que a *clave lúdica* de *Tetris Effect: Connected* determinará que o processo de *afinação* da jogadora à *tonalidade afetiva* acolha a escala progressiva espaço-temporal harmônica do jogo ao ser jogado.

#### 6.4 HABITAR E INCORPORAR *TETRIS EFFECT: CONNECTED*

Com base na análise do *corpus* verificamos que a experiência do modo *Journey* de *Tetris Effect* em realidade virtual proporciona um universo perceptivo e expressivo que conecta o que é visto, sentido e agenciado com aquele que vê, sente e age por meio de conteúdos háptico-audiovisuais. Nessa dinâmica, os processos rítmicos mencionados na ritmanálise não apenas possibilitaram a sensação de ressonância do corpo da jogadora com o *game*, mas fizeram dela um ser de expressão e percepção sensível no mundo do jogo.

O corpo da jogadora – usando o *Oculus Quest*, controles e fones – habita a realidade de cada fase no universo ficcional de *Tetris* e, ao mesmo tempo, ao jogar, incorpora os elementos que ali se apresentam e sobre os quais pode impor sua agência, alterando o curso do tempo no *game*. Então, nesse processo, a jogadora fisicamente situada e incorporando tal espaço ficcional, funde-se no complexo sistema de espaços, tempos, hardware, corpos, software e imaginação durante o *gameplay*, o que evidencia a comunicação estabelecida pelo jogo a partir de uma dinâmica que faz confluir ação, expressão, imagens, símbolos, sons, sensação e significado. A partir disso, concordamos com a afirmação de Keogh sobre “a experiência do videogame ser um ‘jogo’ de corpos que oscilam entre presente e ausente, corpóreo e incorpóreo, imanente e transcendente, atual e virtual, eu e não eu” (2018, p.13, tradução nossa<sup>118</sup>).

Baseado no que estamos discutindo nessa pesquisa, tendemos a crer que a imaginação, quando relacionada à realidade do *gameplay*, não se limita àquilo encerrado na mente do jogador. Pelo contrário, ela colabora com a validação do universo imaginado ficcional, ao agir sobre ele significativamente e incorporá-lo, uma vez que também é estimulada pelos elementos que conformam o jogo. Ou seja, a imaginação se integra ao universo de *Tetris Effect: Connected*, porque é catalisada

---

<sup>118</sup> No original: “the videogame experience is a play of bodies that flickers between present and absent, corporeal and incorporeal, immanent and transcendent, actual and virtual, me and not me”.

pelas possibilidades ofertadas pelo próprio mundo do *game*. *Tetris* solicita que a jogadora a ele se afine, pois, delimitando o território da experiência de jogo, a jogadora a partir de sua presença nos espaços material e ficcional também investe ativa e imaginativa em sua permanência nesse espaço-tempo. A jogadora mostra-se essencial para que esse mundo se realize enquanto um *locus* de jogo (acontecendo) – porque sem ela, o plano material, de conteúdo, desse espaço seguirá em suspensão e será pura potencialidade. Assim, em *Tetris Effect* a imaginação tem qualidade ativa e criadora.

Também observamos que a permanência da jogadora no universo da campanha desse jogo depende de entrega fluída (CHEN, 2017), o que foi evidenciado pela sensação de profundo envolvimento, por exemplo, na tensa atmosfera de *Ritual Passion*. Durante a fase na qual ocorre um ritual balinês inspirado na mitologia asiática, há um grupo de avatares formados por partículas vermelhas que se movem ao ritmo da trilha sonora, circulando a área jogável. Embora essa movimentação seja gerenciada pelo sistema de jogo, a jogadora envolvida nos eventos percebeu que seu corpo se sincronizou com o ritmo dos avatares, movendo-o por inteiro, como se fosse um deles. A evidência disso foi o balanço da imagem na tela do *Oculus*.

Seguindo por essa perspectiva, o processo de sinestesia em *Tetris Effect: Connected* não chegou a ocorrer de fato. Mesmo com a entrega, afinação e fluidez da jogadora no universo do *game*, o corpo não experienciou a substituição das modalidades de sentidos. No entanto, ficou claro que, apesar da sinestesia não ocorrer literalmente, o jogo *Tetris Effect* representa como esse efeito de justapor planos sensoriais distintos se realizaria. A forma representativa desse efeito dá-se a partir da articulação entre dinâmica, mecânica e estética (HUNICKE, LEBRANC, ZUBEK, 2004), levando em conta conteúdos visuais, sonoros, táteis, com capacidade de despertar emoções, conforme suas operacionalizações, e afetando aquela que joga, porque a experiência estética sensível se manifesta no *gameplay* e tem o corpo como espaço de vivência. O que estamos querendo dizer é que a complexidade que conforma esse jogo, com o uso de dispositivo de realidade virtual, já se mostra como uma representação de como “materializar” o imaterial da dinâmica sinestésica, ao unificar em um só fluxo, estímulos háptico-audiovisuais e o corpo da jogadora.

Como exemplo disso, podemos destacar um evento que ocorre na fase *Spirit Canyon*. Quando a jogadora elimina uma linha, essa linha é subtraída da área de jogo, o que fica explícito para seu campo de visão. Esse processo de eliminar linha ocorre

através de *inputs* que fazem com que o tetrominó desça até a base e se encaixe no espaço vago, completando a fila de blocos horizontalmente. Em correspondência a esse evento, partículas alaranjadas surgem e se transformam em uma dupla de cavalos com indígenas montados sobre eles. Simultaneamente, vocalizações são ouvidas, acompanhadas por uma sequência sonora de tambores em fusão com a música tema da fase. Enquanto tudo isso ocorre concomitantemente e em poucos segundos, o controle também vibra ao ritmo do tambor. Assim, poderíamos compreender a potencialidade sinestésica dessa fase – e das demais –, ao representar sensivelmente, através da associação de elementos distintos a inversão sensorial no *game*. De certa forma, vê-se a cor da música; ouve-se o peso do cavalgar no pulsar do controle, porém figurativamente, mesmo que cada um desses elementos e mecânicas existam literalmente na materialidade da atmosfera do jogo. Sem ser redundante, a sinestesia em *Tetris Effect: Connected* é uma potencialidade simbólica da materialidade do universo imaginado/ficcional, que depende de nossa imaginação para se sustentar sensorialmente enquanto o jogo está sendo jogado.

#### **6.4.1 Narrativa, figura de estilo e símbolo**

A partir do que foi apresentado até o momento, fica evidente que em *Tetris Effect*, o universo diegético está contido no modo *Journey*. Este engloba a narrativa composta por ações, ritmos, sensações de forma abrangente e, ainda, contém a história individual de cada estágio, como se fossem capítulos da cosmologia da jornada lúdica de *Tetris*. Isso convoca a jogadora a “explorar desde os confins da galáxia até as profundezas de sua alma”, como expresso na mensagem na tela inicial do modo campanha, deixando claro que ao pressionar *play*, o jogo e a jogadora se envolvem e se afetam mutuamente. Em suma, o universo ficcional do jogo é absorvido e incorporado pela jogadora. E esse processo nos interessa, pois nele há também o espaço da enunciação, através do qual o espaço imaginado se expressa e torna-se perceptível, por meio de seus conteúdos audiovisuais (FRAGOSO, 2015). Assim, o *locus* enunciativo da narrativa lúdica de *Tetris Effect* contém todos os elementos necessários para estimular a imaginação da jogadora. Isso ocorre porque o espaço da enunciação – entre a realidade e a ficção – cria uma atmosfera lúdica que se manifesta para a jogadora por meio de imagens simbólicas. Em *Tetris*, essas imagens estão expressas pelas arraias, baleias, indígenas, partículas, tetrominós etc. São

símbolos da narrativa do jogo, cuja qualidade visual extrapola o seu significado literal, carregando consigo potenciais figurativo, poético e semântico associados ao contexto temático de cada fase na qual aparecem e no todo da tessitura do *game*. Então, por intermédio do espaço enunciativo, a imaginação da jogadora é convocada a decifrar o que é apresentado de forma simbólica e material no universo do jogo. Conforme mencionado anteriormente, essa imaginação percorre os espaços sobrepostos discutidos por Fragoso (2015), buscando atribuir significado aos símbolos presentes no jogo.

A partir deste ponto, é possível analisar as figuras de linguagem (CHEN, 2007) presentes em *Tetris Effect: Connected*. Essas figuras nos ajudam a entender como a retórica da imaginação guia a jogadora durante o *gameplay*, levando-a a experimentar de forma coerente a realidade narrativa (DUFORQC, 2011, 2012) do jogo. Identificamos, portanto, figuras retóricas como hipérbole e antítese associadas aos componentes audiovisuais das fases e mecânicas, além de figuras de hipotipose e sinestesia que permeiam o mundo do jogo em si.

A hipotipose expõe a vivacidade e realismo do universo ficcional, transportando a jogadora para dentro do *game*. A hipérbole enfatiza a amplitude da experiência proporcionada por *Tetris*. Então, com base nos efeitos visuais e sonoros, a jogadora passa a sentir a grandiosa profusão dos elementos háptico-audiovisuais da narrativa. Isso também enfatiza a ideia da hipotipose, em que a jogadora se torna parte integrante do mundo imaginário, incorporando-o com a ajuda do dispositivo *Oculus Quest*.

Outra figura presente é a da antítese, ao enfatizar as contradições e as oposições entre elementos, bem como as diferenças espaço-temporais e mecânicas. Por exemplo, a combinação de música relaxante e efeitos visuais frenéticos criaram um contraste que intensificou a experiência; do mesmo modo, a imposição temporal da *zona*, produziu uma diferença em relação ao andamento rítmico. Por fim, a representação sinestésica através da combinação de efeitos sonoros e visuais evocou a compreensão da jogadora sobre a possibilidade que ali se apresentava para uma experiência multissensorial. Nesses termos, podemos entender que o efeito *Tetris* desse *game* estimula uma experiência polissêmica, que demanda incorporação, imaginação e ações da jogadora ao afinar-se com o jogo.

Um último aspecto observado na análise do *corpus* e que gostaríamos de salientar corresponde à imagem que encerra a narrativa do modo *Journey*. Após

concluir a fase *Metamorphosis*, nos é apresentado o epílogo, uma experiência contemplativa, que explicita o percurso da jornada que fizemos ao jogar cada um dos estágios. No epílogo, surgem imagens de esferas pulsantes, as quais se integram e formam uma grande esfera luminosa, que em seguida metamorfoseia-se no planeta Terra. A sucessão desses eventos nos faz compreender que as partes (cada estágio, microcosmo) completam o todo (modo *Journey*, macrocosmo), além de reiterar o tema geral dessa versão de *Tetris Effect*, expresso pela relação indissociável das partes ao todo.

O modo jornada apresenta o caminho a ser percorrido, ligando os estágios às áreas e estes a um *storytelling*; afinal, como o próprio jogo alude: *It's all connected*. Esse aspecto destaca o senso de pertencimento correspondente ao efeito de *Tetris* idealizado pelos agenciamentos do próprio *game*, que nada tem a ver com o efeito que deu nome ao jogo, pois não corresponde à alucinação hipnagógica. No presente contexto, o “efeito *Tetris*” diz respeito à sensação de união entre jogadora, jogo e tudo o que abarca o *gameplay*. Aspecto semelhante ao que sugere o Dao taoísta da cultura oriental: “conserva a grande imagem e o mundo fluirá. Fluirá com imenso equilíbrio sem causar prejuízo. Músicas e iguarias estancam o peregrino” (LAOZI, 2017, p.87), o jogo é a grande imagem e o peregrino é a jogadora; elementos visuais e sonoros conformam o percurso. Dessa unidade temos agências e existências distintas fluindo harmoniosamente por entre os espaços da experiência de jogo.

Ao considerar a última parte do epílogo, na qual surge a imagem do cosmos transfigurado em um avatar em posição meditativa de lótus, acompanhada do som da risada de criança, identificamos a imagem que pode ser usada como metáfora para a “brincadeira” do tempo em *Tetris*. Essa metáfora nos remete ao pensamento de Fink (2016), que para outra temática e a partir de Heráclito, filosofou sobre *Aiōn* ser uma criança brincando, movendo peças no tabuleiro. Em Fink (2016) *Aiōn* significa tempo cósmico, ou seja, o curso do mundo ao longo do tempo. Nesse entendimento, “a totalidade do ser, e de fato o mundo dominante, é abordada na semelhança simbólica da ‘criança que brinca’. A mais primordial manifestação tem a característica do jogar. *Spel* é um símbolo cósmico e um símbolo do cosmos” (KRELL, 1972, p.64).

Então, fazendo um paralelo com o pensamento de Fink (2016; 1957) e o objeto desta pesquisa, destacamos que o tempo em *Tetris* sempre esteve *em jogo*. No mundo ficcional do modo *Journey*, o tempo protegido pelas regras e mecânicas joga conosco, enquanto flui continuamente e produz a cadência progressiva dos

tetrominós. Em *Tetris*, o “Aiōn” – em posição meditativa – lança sua risada ao saber que pode escapar por entre nossos dedos, ele “ri” porque contém em si todas as temporalidades do jogo e a negatividade absoluta do *game over*. No entanto, esse tempo codificado e sensível, que rege os dinamismos de seu próprio cosmo lúdico entre ambientes ficcionais, enunciativos e materiais, nos convoca também a agir, compartilhado a batuta, nos permitindo avançar, retroceder e recomeçar o percurso da jornada. Portanto, é justamente o desdobramento espaço-temporal dos conteúdos audiovisuais e sua manifestação através de estímulos sensoriais, que, ao tornarem-se perceptíveis durante a experiência do *gameplay*, convocam a jogadora a investir em sua imaginação e habilidades, para então, afinada ao jogo, assimilar a realidade existente no “oásis de felicidade” de *Tetris Effect: Connected*.

## 7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta tese de doutorado teve como premissa o reconhecimento de que a imaginação desempenha um papel fundamental nas experiências cotidianas, podendo transformá-las e animá-las através do contexto no qual está investida. Consideramos como parte relevante desse processo a mobilização de imagens e de símbolos, porque durante o ato imaginativo há o entretimento dos seres humanos com as realidades de mundos possíveis – tais como as das fantasias, das brincadeiras e dos jogos. Então, a partir dessa pesquisa realizada na área da Comunicação, buscamos compreender como o elemento lúdico do imaginário – ou seja, a imaginação –, se integra à experiência de um jogo enquanto ele é jogado. Diante disso, o objeto empírico com o qual trabalhamos foi o *puzzle* eletrônico japonês *Tetris Effect: Connected*.

A fim de fornecer respostas ao questionamento apresentado, traçamos um caminho teórico que se iniciou com a conceituação dos termos símbolo, imagem e imaginação. Por símbolo compreendemos um tipo de signo com qualidades simbólica e motivada, que expressa o seu significante visível, mas também torna perceptível a natureza subjetiva e abstrata dos conteúdos imateriais a ele associados. O conceito de imagem com o qual trabalhamos foi aquele das imagens simbólicas, às quais o contexto é um fator determinante. Esse tipo de imagem se diferencia das demais pela capacidade de fornecer aos fenômenos imagéticos uma nova existência enquanto símbolo figurado, pois, seus significados objetivos não lhe bastam. Ou seja, a imagem simbólica incorpora significados excedentes à qualidade visual e concreta daquilo a que se refere, recriando tanto experiências reais quanto ficcionais. Quando uma imagem encontra seu valor simbólico, dissemos que o sentido figurado se torna “literal” e os significados figurativos passam a ser inseparáveis da significação imaginária. Já a imaginação, nesta pesquisa, teve seus aspectos poéticos, fantásticos e miméticos reconhecidos e, portanto, foi acolhida a partir das características fenomenológica, criativa e esteticamente vivaz, mediante as quais materializa o imaterial, ao unificar o viver e os mundos imaginados.

Dado o contexto temático de nosso trabalho, o qual relaciona imaginação e atividade lúdica, enfatizamos a importância de conceber o imaginário como um modo de experienciar os dinamismos do mundo a partir do fenômeno da imaginação, assim como reconhecemos o “lúdico” enquanto um aspecto fundamental da condição

humana, por meio do qual os seres corporificados encontram maneiras de investir criativamente em realidades imaginadas, podendo ainda estabelecer relações com suas histórias de vida e o que lhes antecedeu, bem como criar futuros potenciais. Essas condições aproximaram as duas temáticas principais de nossa pesquisa.

Verificamos também que era necessário expor o que estávamos entendendo por atividade lúdica, ao elaborar uma tese fundada no terreno dos estudos do imaginário, mas que se arrisca a dialogar com os estudos de jogos. Nossa argumentação assumiu a capacidade original do *Spel* como produtor de “poiesis” e de cultura, lembrando que no contexto oriundo das atividades lúdicas – entre as quais destacamos as brincadeiras, os jogos, as fantasias, os rituais, formas de expressões artísticas e fenômenos festivos culturais ligados à natureza, ao sagrado, à religião e ao místico –, não apenas a figuração estética tem seu valor legitimado, mas o riso desprezioso, o divertimento, a ousadia, as máscaras e a imaginação. Portanto, se na história do pensamento ocidental a rigidez cartesiana e positivista se esforçou em colocar a imaginação sempre abaixo da razão, nossa abordagem, pelo contrário, convidou o *logos* a compartilhar, ao lado do *páthos*, as dinâmicas do *ludus* e da *paidia*.

Ainda no âmbito teórico de nossa pesquisa, foi destacado que o espaço no qual o jogo ocorre não deixa de ser um *locus* da imaginação. No entanto, esse mesmo espaço está materialmente presente no terreno de nossas vivências. Pois toda a vez que jogamos, brincamos ou ritualizamos, “transcendemos” imaginativamente sem desmaterializar nossa corporeidade, ao justapor esses dois planos – o do real e o do imaginado. E isso, conseqüentemente, nos levou a reconhecer a existência da espacialidade e da temporalidade próprias dessa confluência, porque o que ali ocorre não se resume em fruição. Logo, afirmamos que nesse espaço-temporal lúdico o que ocorre corresponde a um tipo de agenciamento e negociação que tem como horizonte a harmonia de elementos, até certo ponto, contraditórios.

O cruzamento dessa perspectiva com a realidade dos jogos digitais nos permitiu discutir sobre como o mundo de jogo flui, ao abarcar um processo rítmico, sensível ativo e simbólico, no qual o jogador tem importância a partir de suas agências. Identificamos aquele que joga com um *ser da ação* do mundo de jogo, mas também reconhecemos o potencial do próprio *game* ter uma subjetividade intrínseca, que se expressa ativamente a partir dos fluxos audiovisuais, mecânicos e háptico que lhes pertence. Nessas condições, entendemos que jogar videogame ultrapassa o simples

circuito de ações e reações processuais, porque se trata ainda de uma experiência sensível, corporificada, simbólica e passível de interpretação.

Ao longo deste estudo percorremos também as particularidades da história de nosso objeto empírico, em suas versões russa e japonesa, levando em conta as características da modalidade do jogo quando incorporada pelo jogador a partir da tecnologia de realidade virtual do *Oculus Quest*. No entanto, para alcançar o objetivo de compreender como a experiência do jogador com o *game Tetris Effect: Connected* foi catalisada através da imaginação, trabalhamos com um *corpus* consolidado em doze fases do modo *Journey* – a jornada narrativa – do jogo. Essas fases foram selecionadas a partir de amostragem aleatória simples e posteriormente destinadas à análise formal e à ritmanálise. Também realizamos uma exploração centrada no conteúdo de cada um dos doze estágios. Isso definiu as sete ambiências existentes neste *game*, expressas pelas temáticas água, fogo, vento, tecnologia, místico, vácuo e terra.

Com o procedimento metodológico da análise formal identificamos os estados de jogo; os elementos que definem o espaço e o jogo em si; as ações do sistema, dos componentes e da jogadora; os objetivos e metas; as recompensas ligadas às mecânicas e atribuição de conquistas. Esses aspectos comunicaram como *Tetris Effect* funciona sistematicamente. Também notamos que, com exceção do conteúdo audiovisual relativo às particularidades de cada estado de jogo, as cinco categorias elencadas se mantiveram ao longo do modo jornada (*storytelling*).

Relacionando o que foi observado na etapa formal ao autorrelato da experiência da pesquisadora no papel de jogadora, ficou evidente que as escolhas da jogadora na etapa do *gameplay* influenciaram a dinâmica evolutiva do jogo, resultando em diferentes configurações dos elementos da área interativa, levando ainda em conta a aleatoriedade do sistema, ao distribuir as peças de tetrominós com as quais se joga. Afirmamos que o expressivo universo do *game* foi incorporado pela jogadora e chegou a despertar a sensação de ressonância com *Tetris Effect: Connected*, uma vez que seu corpo sentiu a tensão e o alívio impostos tanto pelas transformações espaço-temporais dos componentes estéticos quanto pela cadência das peças. Essa configuração ficou ainda mais nítida com a realização da etapa ritmanalítica dedicada à dinâmica espaço-temporal do conteúdo háptico-audiovisual.

As características das sessões nos modos *Theater* e *Journey* se diferenciaram precisamente em dois aspectos: a área jogável e ação de jogar o jogo. Enquanto a

modalidade “teatro” apenas contém qualidades de uma experiência apreciativa estética, sem área de jogo definida ou possibilidade de agenciamentos capazes de impactar no andamento do jogo, a outra categoria, com espaço jogável, por permitir que a jogadora interferisse ativamente na realidade do *game*, provou que jogar o jogo corresponde a uma ação significativa, pois é através dela que *Tetris Effect: Connected*, enquanto um fenômeno lúdico, se manifesta acontecendo. Notamos também que o corpo da jogadora foi *locus* de agências, movimentos, gestos e expressões significativas durante a sessão do modo jornada, o qual estimulou a imaginação da jogadora estética, simbólica e sensorialmente, dada a incorporação ativa dos elementos, espaços e tempos do *gameplay*.

Com base nos experimentos dessa pesquisa, tendemos a crer que a afinação à tonalidade afetiva *lúdica* se realiza apenas quando, na harmonia entre ser e jogo, existe condições para que a jogadora aja sobre e com o jogo – o que aconteceu na modalidade *Journey*. Diferentemente, no modo *Theater*, mesmo sendo um tipo de experiência dentro de um *game*, não se pode agir significativamente sobre ou com ele. Então, na qualidade aproximada a de uma narrativa de mídias representativas, a modalidade “teatro/cena” contém apenas tonalidade afetiva *estética*, com a qual se pode afinar. Em outras palavras, a ação é uma condição essencial para que a atmosfera de jogo seja verdadeiramente lúdica na relação entre o ser, o jogo e os mundos.

Sobre as temporalidades do jogo estudado, afirmamos que *Tetris Effect* como um todo é polirrítmico e que a particularidade de cada estágio apresenta tanto eurritmias quanto isorritmias. Apesar disso, verificamos que as arritmias decorrem precisamente das negociações temporais entre jogadora e *game*, levando em conta as possibilidades já previstas no sistema codificado. Ainda, a aleatoriedade foi percebida como a principal qualidade do tempo desse *game*, expressando a diferença primária que movimenta o universo ficcional. No entanto, registramos que *Tetris* tem poucas e constantes mecânicas. A agência nesse *puzzle* esteve sustentada por repetições. Então, asseguramos que repetições e diferenças produziram as temporalidades no espaço do jogo.

Durante a pesquisa, dedicamos nossa atenção em compreender a ocorrência de sinestésica através do objeto empírico. A conclusão que chegamos foi a de que o fenômeno sinestésico não ocorreu em nossa experiência com *Tetris*. Contudo, a partir dos componentes sonoros, visuais e táteis o jogo amplificou os sentidos do corpo da

jogadora, produzindo sensações exageradas durante o *gameplay* – ouve-se mais, sente-se mais, vê-se mais. Porém, as modalidades de sentidos do corpo não se inverteram de fato.

Acreditamos que o *game*, na verdade, se ofereceu como uma mídia que elucida e representa como seria o processo sinestésico caso ele literalmente acontecesse. Por exemplo, ao ampliar a percepção tátil, visual e sonora da jogadora, através da junção de elementos háptico-audiovisuais, ele tornou *aparente* a cor que um som poderia ter se a sinestesia se realizasse, pois cada vez que um som surge há de fato uma cor a ele associada no mundo do jogo. Assim, concluímos que este é um processo muito mais *perceptivo-representativo* do que sinestésico.

Destacamos também que o jogo buscou representar figurativa e sensorialmente a ocorrência sinestésica a partir da relação entre seus componentes estéticos, as mecânicas e dinâmicas. A complexidade que o conformou, com o uso de dispositivo de realidade virtual, resultou em um sistema representativo que explicou para quem estava jogando como seria possível “materializar” o imaterial, tão essencial à dinâmica da sinestesia, ao unificar em um só fluxo, estímulos táteis-audiovisuais e o corpo da jogadora. A representação da sinestesia de *Tetris Effect: Connected* foi aqui associada à potencialidade simbólica da materialidade e do universo ficcional, mas que depende ainda de nossa percepção e imaginação para se sustentar sensorialmente enquanto o jogo está sendo jogado.

De modo geral, a atenção que demos à constante afetação entre jogo e jogadora permitiu a identificação de imagens simbólicas que remetem ao contexto particular de cada estágio, bem como à atmosfera geral da diegese do universo ficcional de *Tetris*. O ordenamento dessas imagens, como elas ficaram aparentes e o que instigaram, convocou a pesquisadora, ainda em seu papel de jogadora, a compreendê-las a partir de seus significados, os quais estavam expressos em figuras de linguagem. Percebemos a existência das figuras retóricas de hipérbole e antítese associadas aos componentes audiovisuais das fases e das mecânicas, além de figuras de hipotipose e de sinestesia permeando o universo do jogo em si.

Em consonância com a cosmologia do *game*, tais elementos auxiliaram nosso entendimento sobre a retórica da imaginação que guiou a jogadora durante o *gameplay*, permitindo que experimentasse a realidade narrativa de forma coerente. Essa retórica da imaginação corresponde ao âmbito da *mimese dispositio*, mas articula também as mimeses *inventio* e *elocutio* – dada a força poética, fluida, e

criativa, por meio da qual a dupla textura ontológica desse jogo se apresenta. Sentimento e sentido estão atados nessa experiência lúdico-imaginativa. Portanto, acreditamos que o “efeito *Tetris*”, no contexto estudado, diz respeito à sensação de união entre jogadora, jogo e as tessituras espaço-temporais que, durante o *gameplay*, manifestam-se a partir dos vivazes conteúdos háptico-audiovisuais, convocando quem joga a imaginar, agir, afinar-se à ludicidade e, conseqüentemente, se entregar à realidade do mundo ficcional. O dinamismo próprio dessa experiência nos direciona à concepção do imaginário fenomenológico hermenêutico lúdico de *Tetris Effect: Connected*.

Podemos afirmar que a imaginação aqui estudada como o elemento lúdico do imaginário contém qualidades criativas, sensíveis e materiais. E acreditamos que a potência poética desse tipo de imaginação, acima de tudo, é o que permite a manutenção orgânica dos universos imaginados, tais como os mundos ficcionais dos jogos digitais. Se esses mundos dependem de um sujeito a ele afinado é porque sem ele esses mesmos universos são pura potencialidade. Nesse contexto, também estamos falando daquilo que podemos perceber de um mundo ficcional imaginado, ou seja, o que fica expresso aos nossos sentidos no plano material das vivências e agências. Portanto, concluímos que são as qualidades poéticas, fantásticas e afetivas da nossa imaginação humana, evocadas durante a experiência perceptiva e sensível da atividade lúdica, que, abastecidas e estimuladas pelos conteúdos sonoros, visuais e táteis do jogo, levam o jogador a se envolver profundamente com a realidade ficcional de *Tetris Effect: Connected*, mantendo, ao jogar, a tessitura desse mundo imaginado em plena e constante atividade.

Claro que nesta pesquisa observamos o processo de manifestação dos conteúdos estéticos de uma atividade lúdica que é percebida e incorporada por um jogador real, mas um desdobramento que nos parece interessante, para trabalhos futuros que decidirem operacionalizar imaginário e *game studies*, seria justamente o procedimento de relacionar os conteúdos identificados em uma experiência lúdico-imaginativa à semântica da ação das mecânicas de jogos, a fim de reconhecer quais sentidos se impõem através do que o jogo permite ou não realizar a partir do arranjo de códigos. Nos parece que desse entrelaçamento surgiriam respostas sobre o que o jogo pode enunciar simbólica e ativamente sobre si mesmo em contraste ao que experienciamos de fato ao jogá-lo, produzindo uma equação que põe em negociação dois tipos de jogadores: o real e aquele imaginado, ou seja, o ideal.

## REFERÊNCIAS

- ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ACKERMAN, Dan. **The Tetris Effect: The Game That Hypnotized the World**. New York: Public Affairs, 2016.
- ALIGHIERI, Dante. **A Divina Comédia** [edição eletrônica]. Trad. José Pedro Xavier Pinheiro. Jandira SP: Ciranda Cultural Editora, 2020.
- ALLOA, Emmanuel. **Looking Through Images: A Phenomenology of Visual Media**. New York: Columbia University Press, 2021.
- AMARO, Amaro. **Botões em Ritmo: Uma Visão Comunicacional sobre experiência tecno-estética dos controles de videogames**. Tese (Doutorado) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2021.
- AMARO, Mariana. **Eu Não Posso Ser Dois: uma perspectiva sobre o conceito de *gameplay* a partir de experimentos com o jogo Brothers – A Tale of Two Sons**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2016.
- AMARO, Mariana. O ser do jogo e a presença na experiência técnico-estética: Jogar, Spiel e Asobu. In: **Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 41., Joinville, SC, 2018. Anais... Joinville, SC: Intercom, 2018. Disponível em: <[https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/lista\\_area\\_DT5-G.htm](https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2017/lista_area_DT5-G.htm)>. Acesso em: 06 abr. 2023.
- AMARO, Mariana; FREITAS, Camila. O funcionamento da ludus-gamificação e a servidão maquínica. **Eikon: journal in semiotics and culture**. V.1 N.3, 2018. Disponível em: <<http://ojs.labcom-ifp.ubi.pt/index.php/eikon/article/view/491>>. Acesso em: 06 abr. de 2023.
- ARISTÓTELES. **De Anima**. São Paulo. Editora 34, 2012.
- ARISTÓTELES. **Poética**. São Paulo: Editora 34, 2017.
- ASSIS, Machado de. **Memórias Póstumas de Brás Cubas**. São Paulo: Penguin/Companhia das Letras, 2014.
- AZEVEDO, Felipe. Hardware, Modelos, Acessórios e Jogos. In: Martinez, Humberto (Org.). **Dossiê Game Boy: A História Completa do Portátil que Mudou o Mercado**. São Paulo: Editora Europa, 2018.
- AZEVEDO, M. A. Álvares de. **Noite na Taverna**. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2011.
- BACHELARD, Gaston. **A Dialética da Duração**. São Paulo: Editora Ática, 1988.
- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

BACHELARD, Gaston. **A Terra e os Devaneios da Vontade**: ensaio sobre a imaginação das forças. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

BACHELARD, Gaston. **Intuition of the Instant**. Evanston: Northwestern University Press, 2013.

BACHELARD, Gaston. **L'Eau et Les Rêves**. Paris: Librairie José Corti, 1942.

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

BACHELARD, Gaston. **La Psychanalyse du Feu**. Paris: Gallimard, 1985.

BACHELARD, Gaston. **La Rythmanalyse**. In: La Dialectique de La Durée. Paris: Les Presses Universitaires de France, 1963.

BACHELARD, Gaston. **O Ar e os Sonhos**: ensaios sobre a imaginação do movimento. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BALL, Phill. **The Elements: a very short introduction**. Oxford: Oxford University Press, 2002.

BARBETTA, Pedro Alberto. **Estatística Aplicada às Ciências Sociais**. Florianópolis: Editora da UFSC, 2002.

BARBOSA, Kaline. **O Imaginário Social Feminino e a Prática Fotográfica da Selfie no Instagram**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Culturas Midiáticas). João Pessoa: UFPB, 2019.

BARDIN, Laurence. **Análise de Conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2006.

BARFIELD, Owen. **Poetic Diction: A Study in Meaning**. Middletown: Wesleyan UP, 1973.

BARROS, Ana Taís M. P. Comunicação e imaginário – uma proposta metodológica. Intercom – **Revista Brasileira de Ciências da Comunicação**, V.33, N.2, pp. 125-143, jul./dez, 2010.

BARROS, Ana Taís M. P. O imaginário e a hipostasia da comunicação. **Comunicação, Mídia e Consumo**, V. 10 N. 29 pp. 13-29 set/dez, 2013.

BATEMAN, Chris. **Imaginary Games**. Winchester: Zero Books, 2011.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2006.

BERELSON, Bernard. **Content Analysis in Communication Research**. New York: FreePress, 1952.

BJÖRK, Staffan; JULL, Jesper. Zero-Player Games or: What We Talk about When We Talk about Players. In: **The Philosophy of Computer Games Conference**, Madrid, Espanha, 2012. 13p. Disponível em:

<<https://www.jesperjuul.net/text/zeroplayergames/>>. Acesso em: 12 de abr. 2023.

BRAGA, Corin. "Imagination", "Imaginaire", "Imaginal": Three concepts for defining creative fantasy. **Journal for the Study of Religions and Ideologies**, V. 16, N.6, pp. 59-68, 2007.

BRANN, Eva T. H. **The World of The Imagination: Sum and Substance**. Lanham: Rowman & Littlefield Publishers, 2017.

BRATHWAITE, Brenda; SCHREIBER, Ian. **Challenges for game designers: non-digital exercises for video game designers**. Boston: Cengage Learning, 2009

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

BRU, Marie-France; BRU, Bernard. Dice Games. **Statistical Science**, vol. 33, no. 2, 2018. Disponível em: <[https://www.jstor.org/stable/26770996?read-now=1&seq=1#page\\_scan\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/26770996?read-now=1&seq=1#page_scan_tab_contents)>. Acesso em: 07 de fev. de 2023.

BULFINCH, Thomas. **O Livro de Ouro da Mitologia: Histórias de Deuses e Heróis**. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2018.

CAILLOIS, Roger. **Acercamientos a Lo Imaginario**. Mexico D.F.: Fondo de Cultura Económico, 1989.

CAILLOIS, Roger. **Anthologie du Fantastique. Tome I**. Paris: Éditions Gallimard, 1958a.

CAILLOIS, Roger. **Anthologie du Fantastique. Tome II**. Paris: Éditions Gallimard, 1958b.

CAILLOIS, Roger. **Os Jogos e Os Homens: a máscara e a vertigem**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

CAMPEN, Cretien Van. **The Hidden Sense: Synesthesia in Art and Science**. Cambridge, The MIT Press, 2007.

CARROLL, Lewis. **Alice no País das Maravilhas**. Rio de Janeiro: Darkside, 2019.

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

CHEN, Fanfan. The Imaginary of the Fantastic *Inventio*. **Dong Hwa Journal of Humanities**, N. 9, jul. pp. 283-324, 2006.

CHEN, Jenova. Flow in games (and everything else). **Communications of Association for Computing Machinery**, V.50, N.4, 2007b. Disponível em: <<https://dl.acm.org/doi/10.1145/1232743.1232769>>. Acesso em: 15 abri. 2023.

CHEN, Yi. **Practising Rhythmanalysis: Theories and Methodologies**. London: Rowman Littlefield, 2017.

CHEYNE, Peter, HAMILTON, Andy, PADDISON, MAX (eds). **The Philosophy of Rhythm: Aesthetics, Music, Poetics**. New York: Oxford University Press, 2019.

CHIMISSO, Cristina. **Gaston Bachelard**: Critic of Science and the Imagination. New York: Routledge, 2001.

COLLINS, Karen. **Game Sound**: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design. Cambridge: The MIT Press, 2008.

COLLINS, Karen. **Playing with Sound**: A theory of interacting with sound and music in video games. Cambridge: MIT Press, 2014.

COLERIDGE, Samuel Taylor. **Biographia Literaria**. Project Gutenberg, 2004. Disponível em: <<https://www.gutenberg.org/files/44553/44553-h/44553-h.htm>>. Acesso em: 10 mar. 2023.

CORBIN, Henri. Mundus imaginalis ou l'imaginaire et l'imaginal. **Cahiers internationaux du symbolisme**, Bruxelas, N. 6, pp. 3-26. Trad. Ruth Horine, 1964. Disponível em: <<https://www.amiscorbin.com/>>. Acesso em 04 fev. 2022.

CORBIN, Henry. **Avicenna and the Visionary Recital**. Princeton: Princeton University Press, 1990.

CORBIN, Henry. **Creative Imagination in the Sufism of Ibn Arabi**. Princeton: Princeton University Press, 1981.

CORTÁZAR, Julio. **Todos os Contos**. São Paulo: Companhia das Letras, 2021.

COSTA, Andriolli de Brites da. **O Imaginário do Jornalismo**: Fundamentos Epistemológicos Para uma Crise Simbólica. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2019.

COSTA, Marcelo Monteiro. **Bestiário de Apolo**: A Dimensão Trágica e Inquietante da Beleza. Tese (Doutorado em Comunicação). Recife: UFPE, 2017.

CRESWELL, John W. **Research Design**: qualitative, quantitative and mixed methods approaches. London: Sage. 2009.

CRUMB, Robert. **Gênesis**. Trad. Rogério de Campos. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2009.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. **Flow**: The Psychology of Optimal Experience. New York: Harper Perennial, 2008.

CUNHA, Renato. **Fellinimagnário**: Por uma Teoria Imaginativa do Cinema. Tese (Doutorado em Comunicação). Brasília: UNB, 2018.

CUNHA, Rodrigo Sobral. A Filosofia do Ritmo Portuguesa: da Monadologia Rítmica de Leonardo Coimbra a Lúcio Pinheiro dos Santos e a Ritmanálise. **Revista Philosophica**, N. 31, abr. pp.161-191, 2008. Disponível: <<https://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/22929/1/Philosophica%2031-9.pdf>>. Acesso em: 03 mar. 2023.

CUNHA, Rodrigo Sobral. **O Essencial sobre Ritmanálise**. Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 2010.

CURTIS, Ernest Robert. **Literatura Europeia e Idade Média Latina**. Trad. Teodoro Cabral. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2013.

DAMAS, Naiara. Introdução. HUIZINGA, Johan. **Outono da Idade Média**: Estudo Sobre as Formas de Vida e de Pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. São Paulo: Penguin-Companhia das Letras, 2021.

DAVID, F. N. Games, **Gods and Gambling**: the origins and history of probability and statistical ideas from the earliest times to the Newtonian era. New York: Hafner Publishing Company, 1962.

DE CARLI, Anelise Angeli. **Entre o Visível e o Sentido**: A Comunicação Como um Pensamento por Imagem. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2020.

DERRIDA, Jacques. **Khôra**. Campinas, SP: Papyrus, 1995.

DESCARTES, René. **Regras para a Direção do Espírito**. Lisboa: Edições 70, 2017.

DIMAS, Samuel. A filosofia do conhecimento de Leonardo Coimbra. In: **Cultura – Revista de Histórias e Teorias das Ideias**. Vol. 29, 2012. Disponível em: <<http://journals.openedition.org/cultura/966> >. Acesso em 2 de março de 2023.

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

DOYLE, Arthur Conan. **Sherlock Holmes**: obra completa. Rio de Janeiro: HarperCollins, 2017.

DUDLEY, Will. **Understanding German Idealism**. Hong Kong: Acumen, 2007.

DUFOURCQ, Annabelle. *La Dimension Imaginaire du Réel Dans La Philosophie de Husserl*. London: Springer, 2011.

DUFOURCQ, Annabelle. **Merleau-Ponty**: Une Ontologie de L'imaginaire. London: Springer, 2012.

DUFRENNE, Mikel. **Estética e Filosofia**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

DUFRENNE, Mikel. **The Phenomenology of Aesthetic Experience**. Evanston: Northwestern University Press, 1973.

DURAND, Gilbert. **A imaginação simbólica**. Lisboa: Edições 70, 1993.

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

DURAND, Gilbert. **O imaginário**: Ensaio Acerca das Ciências e da Filosofia da Imagem. Rio de Janeiro: DIFEL, 1998.

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.

ELDEN, Stuart. Eugen Fink and The Question of the World. **Parrhesia: a journal of critical philosophy**. N.5, 2008. Disponível em: <[https://www.parrhesiajournal.org/parrhesia05/parrhesia05\\_elden.pdf](https://www.parrhesiajournal.org/parrhesia05/parrhesia05_elden.pdf)>. Acesso em: 06 abr. 2023.

ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Editora Perspectiva, 1972.

ELIADE, Mircea. **Mito, Sonhos e Mistérios**. Lisboa: Edições 70, 1989.

ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos**: Ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

ELO, Mika, LUOTO, Miika. **Figures of Touch**: Sense, Technics, Body. Helsinki: Academy of Fine Arts, University of the Arts, 2018.

FANTINEL, Danilo. **Mitocrítica Fílmica**: Para Pensar o Cinema no Horizonte Mítico. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2021.

FANTINEL, Danilo. **O Ovo da Serpente, o Mito do Golpe de Estado Positivo e a Queda**: do documentário histórico ao imaginário antropológico da ditadura militar brasileira. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2015.

FELLER, William. **An introduction to probability theory and its applications**. New York: John Wiley and Sons, 1957.

FERREIRA, Rodrigo Almeida. **Lembranças de um Passado Imaginário**: Epifanias de uma Sensibilidade Estética da História. Tese (Doutorado em Comunicação). Recife: UFPE, 2017.

FICKLE, Tara. **The Race Card**: From Gaming Technologies to Model Minorities. New York: New York University Press, 2019.

FINK, Eugen. **Play as Symbol of The World**. Indiana: Indiana University Press, 2016.

FINK, Eugen. **Oásis da Felicidade: Pensamentos para uma ontologia do jogo**. Cadernos de Filosofia Alemã: Crítica e Modernidade, v. 27, n. 1, 1957. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/filosofiaalema/article/view/189506>>. Acesso em: 13 abr. 2023.

FONTOURA, Mariana Gomes da. **O gameplay é a mensagem: um olhar sobre as formas de jogar propostas por everything**. Dissertação (Mestrado). Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Escola de Comunicação, Arte e Design, Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, Porto Alegre, 2019.

FRAGOSO, Suely. A experiência espacial dos games e outros medias: notas a partir de um modelo teórico analítico das representações do espaço. **Comunicação e Sociedade**, V. 27, 2015. Disponível em: <<https://revistacomsoc.pt/index.php/revistacomsoc/article/view/1123>>. Acesso em: 16 mar. de 2023.

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/QLftsrhW5ykkVrgR39BSktP/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 7 fev. 2022.

FRAGOSO, Suely; AMARO, Mariana. **Introdução aos Estudos de Jogos**. Salvador: Edufba, 2018.

FRANZON, Erica Cristina de Souza. **A imagem Midiatizada da Morte de Aylan Kurdi: Experiências Estéticas e Poéticas**. Tese (Doutorado em Comunicação). Bauru: UNESP, 2020.

FREITAS, Camila; AMARO, Mariana. **Slender Man: Creepypasta, Mimese e Realidade**. *Temática*. Ano XII, N.1. jan. pp.33-48, 2016.

FREITAS, Filipe Alves de. **A Poética do Vídeo Game: Um Estudo do Potencial Estético dos Jogos Digitais Casuais**. Tese (Doutorado em Comunicação Social). Belo Horizonte: UFMG, 2015.

GADAMER, Hans-Georg. **Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Petrópolis: Editora Vozes, 1999.

GASI, Flávia Tavares. **A Poética Imaginário do Videogame: As passagens e as traduções do imaginário e dos mitos gregos no processo de criação de jogos digitais**. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica). São Paulo: PUC-SP, 2011.

GASI, Flávia Tavares. **Mapas do Imaginário Compartilhado na Experiência do Jogador: o videogame como agenciador de devaneios poéticos**. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) São Paulo: PUC-SP, 2016.

GARRETT, Steven L. **Understanding Acoustics: and experimentalist's view of sound and vibration**. Pine Grove Mills: ASA Press, 2020.

GAVORA, Peter. The State of the Art of Content Analysis. **Neveléstudomány**. V. 1, 2015.

GENETTE, Gérard. **Discurso da Narrativa**. Lisboa: Vega, 1995.

GOETHE, J. W. Von. **Fausto**. Editora Mimética, 2019

GOLDSMITH, Jeffrey. This Is Your Brain on *Tetris*: Did Alexey Pajitnov Invented a Pharmatonic? **Wired**, 1994. Disponível em: <<https://www.wired.com/1994/05/Tetris-2/>>. Acesso em: 17 jan. 2022.

GOMBRICH, E. H. Huizinga's Homo ludens. In: KOOPS, W. R. H.; KOSSMANN, E. H.; PLAAT, Gees V. D (Ed.). **Johan Huizinga 1872-1972: Papers Delivered to the Johan Huizinga Conference Groningen**. Groningen: Springer, 1972.

GOMBRICH, Ernest. H. **A História da Arte**. Rio de Janeiro: Editora LTC, 2000.

GONÇALVES, Carlos Alberto Orellana. **Poética e Imaginário em Vídeos Digitais**. Tese (Doutorado em Comunicação Midiática). Santa Maria: UFSM: 2017.

GRIMM, Jacob; GRIMM, Wilhelm. **Kinder Und Hausmärchen** [1812-1815]. São Paulo: Cosac Naify, 2015.

GUALENI, Stefano; FASSONE, Riccardo. **Fictional Games: A Philosophy of Worldbuilding and Imaginary Play**. London: Bloomsbury, 2023.

GUALENI, Stefano; VELLA, Daniel. **Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds**. Cham: Palgrave MacMillan, 2020.

GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Atmosfera, Ambiência, Stimmung**: sobre um potencial oculto da literatura. Rio de Janeiro: Contraponto: Editora PUC Rio, 2014.

HAIER, Richard; KARAMA, Sherif; LEYBA, Leonard; JUNG, Rex. MRI assessment of cortical thickness and functional activity changes in adolescent girls following three months of practice on a visual-spatial task. **BMC Res Notes**. V. 2, N. 174, pp. 2-7, 2009. Disponível em: <<https://bmresnotes.biomedcentral.com/articles/10.1186/1756-0500-2-174>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

HANAMITSU, Nobihisa et al. Sinestesia X1-2.44: Um dispositivo de experiência de sinestesia que utiliza sensações auditivas, táteis e visuais. **TVRSJ**. V.27, N.1, 2022. Disponível em <[https://www.jstage.jst.go.jp/article/tvrsj/27/1/27\\_51/\\_article/-char/ja/](https://www.jstage.jst.go.jp/article/tvrsj/27/1/27_51/_article/-char/ja/)>. Acesso em: 14 abr. 2023.

HANSENS, Dustin. **Game On!**: Video *Game* History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More. New York: Feiwel & Friends, 2016.

HEIDEGGER, Martin. **Introdução à Filosofia**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2009.

HEIDEGGER, Martin. **The Fundamental Concepts of Metaphysics: World, Finitude, Solitude**. Bloomington: Indiana University Press, 2001.

HERMAN, Leonard. Phoenix: **The Fall and Rise of Video Games**. Springfield: Rolenta Press, 2001.

HESÍODO. **Teogonia**: A Origem dos Deuses. Trad. Jaa Torrano. São Paulo: Editora Iluminuras, 1995.

HUANG, Chun-Chieh; TUCKER, John Allen. **Dao Companion to Japanese Confucian Philosophy**. Dordrecht: Springer, 2014.

HUANG, Chun-Chieh; ZÜRCHER, Erik. **Time and Space in Chinese Culture**. Leiden: E.J. Brill, 1995.

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

HUIZINGA, Johan. **Outono da Idade Média**: Estudo Sobre as Formas de Vida e de Pensamento dos séculos XIV e XV na França e nos Países Baixos. São Paulo: Penguin-Companhia das Letras, 2021.

HULL, T.E.; DOBELL, A. R. Randon Number Generators. **Siam Review**. v.4, n. 3, 1962. Disponível em: <<https://epubs.siam.org/doi/abs/10.1137/1004061?mobileUi=0>> Acesso em: 06 de fev. de 2023.

HUNICKE, R; LEBLANC, M.; ZUBEK, R. MDA: **A Formal Approach to Game Design and Game Research**. 2004. Disponível em <<http://www.cs.northwestern.edu/~hunicke/MDA.pdf>>. Acesso em 16 fev. 2022.

HUSSERL, Edmund. **Ideas: General Introduction to Pure Phenomenology**. New York: Routledge, 2013.

IMAMICHI, Tomonobu. **An Introduction to Eco-Ethica**. Lanham: University Press of America, 2009.

IMAMICHI, Tomonobu. Technology and Collective Identity: Issues of an Eco-ethica. In: IMAMICHI, Tomonobu; MIAOYANG, Wang; FANGTONG, Liu (eds.). **The Humanization of Technology and Chinese Culture – Chinese Philosophical Studies**. Washington, D.C.: Council for Research in Values and Philosophy, 1998.

INUTSUKA, Yū. The historical development of the concept of technology in Japan. **Mechane**, N.0, 2020. Disponível em: <<https://mimesisjournals.com/ojs/index.php/mechane/issue/view/37>>. Acesso em 12 de fev. de 2023.

ISHIHARA, Takashi. **Game Developers Conference (GDC): Making “Tetris Effect”-ive**. YouTube, 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/2BjgXfGiJ1A>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

JAMES, William. **Varieties of Religious Experience: A Study in Human Nature**. London: Routledge, 2004.

JANIK, Justyna. The material world of digital fictions. **Images**. V. XXIX, N. 38, 2021. Disponível em: <[http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-doi10\\_14746\\_i\\_2021\\_38\\_04](http://cejsh.icm.edu.pl/cejsh/element/bwmeta1.element.ojs-doi10_14746_i_2021_38_04)>. Acesso em: 12 fev. 2023.

JÄRVINEN, Aki. **Games Without Frontiers: Theories and Methods for Game Studies and Design**. Tese (Media Culture) Universidade de Tampere: Finlândia, 2008.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da Conexão: Criando Valor por Meio da Mídia Propagável**. São Paulo: Aleph, 2014.

JOY, M. M., **Towards a Philosophy of Imagination: A Study of Gilbert Durand and Paul Ricoeur**. Tese (Doutorado em Filosofia), Quebec: McGill University, 1981.

JUUL, Jesper. **Half-real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge: MIT press, 2011.

KAHN, Charles. H. **The Art and Thought of Heraclitus: an edition of the fragments with translation and commentary**. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

- KANT, Immanuel. **Crítica da Faculdade de Julgar**. Petrópolis: Vozes, 2017.
- KANT, Immanuel. **Crítica da Razão Pura**. Petrópolis: Vozes, 2015.
- KEARNEY, Richard. **Poetics of Imagining**: From Husserl to Lyotard. London: Harper Collins Academic, 1991.
- KEARNEY, Richard. **Poetics of Modernity**: Toward a Hermeneutic Imagination. New York: Humanity Books, 1999.
- KEARNEY, Richard. **Poétique du Possible**: Phénoménologie Herméneutique de La Figuration. Paris: Beauchesne, 1984.
- KEARNEY, Richard. **Strangers, Gods and Monsters**: Interpreting Otherness. New York: Routledge, 2003.
- KEARNEY, Richard. **The Wager of Carnal Hermeneutics**. In: KEARNEY, Richard; TREATOR, Brian (Org.). **Carnal Hermeneutics**. New York: Fordham University Press, 2015.
- KEARNEY, Richard. **The Wake of Imagination**: Toward a Postmodern Culture. London: Routledge, 1998.
- KEOGH, Brendan. **A Play of Bodies**. How we perceive videogames. Cambridge: MIT Press, 2018.
- KIRKPATRICK, Graeme. **Aesthetic Theory and The Video Game**. Manchester: Manchester University Press, 2011.
- KNIGHT-HILL, Andrew (ed.). **Sound and Image**: Aesthetics and Practices. New York: Routledge, 2020.
- KRELL, David Farrell. Towards an ontology of play: Eugen Fink's notion of spiel. **Research in Phenomenology**, V.2, N.1, 1972. Disponível em <<https://www.jstor.org/stable/24654225>>. Acesso em: 10 abr. 2023.
- KRIPPENDORFF, Klaus. **Content Analysis**: an introduction to its methodology. New York: Sage Publication, 2004.
- KRUMMEL, John W. M. Introduction to Miki Kiyoshi and his Logic of the Imagination. **Social Imaginaries**, V. 1, N.1, 2016. Disponível em: <<https://doi.org/10.5840/si2016212>>. Acesso em: 12 de fev. de 2023.
- 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: 14 abr. 2023.
- LAOZI. **Dao De Jing**: O livro do Tao. Trad. Chiu Yi Chih. São Paulo: Mantra, 2017.
- LANKOSKI, Petri; BJÖRK Staffan (eds.). **Formal Analysis of Gameplay**. In: LANKOSKI; BJÖRK. *Game Research Methods: An Overview*. ETC Press, 2015.

LEFEBVRE, Henri. **Elementos de Ritmanálise**: outros ensaios sobre temporalidades. Rio de Janeiro: Consequência, 2021.

LEFEBVRE, Henri. **Rhythmanalysis**: Space, Time and Everyday Life. London: Continuum, 2004.

LERAY, Christian. **L'analyse de Contenu**: de la théorie à la pratique – la méthode Morin-Chartier. Québec: Presses de l'Université du Québec, 2008.

LEVI, Doro. Aion. **Hesperia** – The Journal of the American School of Classical Studies at Athens, V.13, N.4, 1944. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/146699>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

LOHMANN, Renata. **Lomografia e Instagram**: Marcas de um Imaginário Comunicacional. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2015.

LOWOOD, Henry; GUINS, Raiford (Orgs.). **Debbugin Game History**: A Critical Lexicon. Cambridge: The MIT Press, 2016.

MACDONALD, Mark. **Game Developers Conference (GDC)**: Making “Tetris Effect”-ive. YouTube, 2019. Disponível em: <<https://youtu.be/2BjgXfGiJ1A>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

MCGINN, Bernard. **The Foundations Of Mysticism**. Freiburg im Breisgau: Herder & Herder, 2004.

MED, Bohumil. **Teoria da Música**: revista e ampliada. Brasília: Musimed, 1996.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. São Paulo: Martins Fontes, 2011.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **O Olho e o Espírito**. São Paulo: Cosac Naify, 2013.

MINOIS, Georges. **História do Riso e do Escárnio**. São Paulo: Editora UNESP, 2013.

MIYAZAKI, Hayao. **Spirited Away**: Pictured Book. San Francisco: VIZ Media, 2002.

MIYAZAKI, Hayao. **Turning Point**: 1997–2008. San Francisco: VIZ Media, 2008.

MIZUGUCHI, Tetsuya. **Mizuguchi**: Professor de Estética del Medio. In: NAVARRO, Luis García. Sensei 2: Diálogos Con Maestros del Videojuego Japonés. Sevilla: Héroes 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 jan. 2022.

MIZUGUCHI, Tetsuya. **Game Developers Conference (GDC)**: Making “Tetris Effect”-ive. YouTube, 2019a. Disponível em: <<https://youtu.be/2BjgXfGiJ1A>>. Acesso em: 18 jan. 2022.

MUSASHI, Miyamoto. **O livro dos cinco anéis (Gorin no sho)**. Trad. José Yamashiro. Barueri: Novo Século Editora, 2015.

NAGLER, Jan. RICHTER, Peter. How random is dice tossing? **The American Physical Society**. N. 78. V. 3, 2008. Disponível em <<https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/18851121/>>. Acesso em: 07 de fev de 2023.

NAVARRO, Luis García. **Sensei 2: Diálogos Con Maestros del Videojuego Japonés**. Sevilla: Héroe de Papel, 2019.

NIEDENTHAL, Simon. **What We Talk About When We Talk About Game Aesthetics**. Digital Games Research Association conference, Londres: DiGRA, V.5, 2009. Disponível em: <<http://www.digra.org/digital-library/publications/what-we-talk-about-when-we-talk-about-game-aesthetics/>>. Acesso em: 13 fev. 2022.

NISHITANI, Keiji. **On Buddhism**. New York: State University of New York Press, 2006.

NOLAN, Daniel P. **Topics in the Philosophy of Possible Worlds**. New York: Routledge, 2002.

NOVALIS. **Hinos à Noite**. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra, 2019.

NOVALIS. **Philosophical Writings**. Margaret M. Stoljar (org.). New York: State University of New York Press, 1997.

OLIVEIRA, Michel de. **Seduzidos pela luz ou bases antropológicas da fotografia**. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2020.

OLIVEIRA, Raquel Assunção. **Entretempos: A Experiência Sensível de Duração que Atravessa e Aproxima Imagens Fixas e em Movimento**. Dissertação (Mestrado em Comunicação). Recife: UFPE, 2018.

OTTERSPEER, Willem. **Reading Huizinga**. Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/j.ctt45kfrp.6>>. Acesso em: 8 fev 2022.

OVÍDIO. **Metamorfoses**. Trad. Domingos Lucas Dias. São Paulo: Editora 34, 2019.

PARIS, Andreia Aparecida. Tempo Vibrado e Dialética da Duração: provocações imagéticas para a composição rítmica. In: **Revista Cena**, Porto Alegre, N. 23, pp. 71-84, 2017. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/index.php/cena/article/view/75026>>. Acesso em 03 mar. 2023.

PASE, André; Goss, Bruna; TIETZMANN, Roberto. Gameplay como crítica: um olhar sobre o jogo V de Vinagre e sua mensagem de protesto. In: **Metamorfose: arte, ciência e tecnologia**. V. 2, N.1, 2017. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/metamorfose/issue/view/1552>>. Acesso em 10 mar. 2023.

PATTON, Michael Quinn. **Qualitative Research & Evaluation Methods**. London: Sage, 2015.

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

PAZ, Samyr. **A Espectralidade Des/continuada do Tempo no Gameplay de Dark Souls: Remastered e Darks Souls 3**. Tese (Doutorado) Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação, Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Porto Alegre, 2022.

PEIRCE, Charles. **Semiótica e Filosofia**. São Paulo: Editora Cultrix, 1975.

PEIRCE, Charles. **Semiótica**. São Paulo: Perspectiva, 2015.

PLATÃO. **A República**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1949.

PLATÃO. **Fedro**. São Paulo: Editora 34, 2016.

PLATÃO. **O Banquete**. Trad. José Cavalcante. São Paulo: Editora 34, 2016.

PLATÃO. **Timeu-Crítias**. Coimbra: Edição – Centro de Estudos Clássicos e Humanísticos (CECH), 2011.

PRADO, Anna Lia Amaral de Almeida (trad.) **Os Pensadores**. Os pré-socráticos: Fragmentos, Doxografia e Comentários. São Paulo: Nova Cultural, 1996.

PROUST, Marcel. **Em Busca do Tempo Perdido** [eBook]: volumes 1, 2 e 3. Trad. Fernando Py. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

PULSIPHER, Lewis. **Game Design: How to create video and tabletop games, start to finish**. McFarland and Company Publishers: 2012.

RANKINE, David (Ed.). **The Book of Treasure Spirits: A Grimoire of Magical Conjurations to Reveal Treasure and Catch Thieves by Invoking Spirits, Fallen Angels, Demons and Fairies**. London: Avalonia, 2009.

REIS, Breno Maciel Souza. A experiência de jogo como efeito da afinação do(a) jogador(a) na tonalidade afetiva (Stimmung) lúdica: uma abordagem fenomenológica do Ingress. **Matrizes**. V.13, N. 3 set./dez. pp. 229-253, 2019. Disponível em: <<https://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/152957>>. Acesso em: 12 jan. 2022.

REIS, Breno Maciel Souza. **Experiência de jogo como a afinação em uma tonalidade afetiva lúdica: Stimmung, LARGs e reencantamento do mundo no Ingress**. Tese (Doutorado em Comunicação). Porto Alegre: UFRGS, 2018.

RICOEUR, Paul. **A Metáfora Viva**. São Paulo: Edições Loyola, 2000.

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

ROOS, Alison. **Walter Benjamin's Concept of The Image**. New York: Routledge Taylor & Francis Group, 2015.

ROSA, Ana Paula da. Imagens que Pairam: A Fantasmagoria das Imagens em Circulação. **Revista Famecos** (online), V. 26, pp. 1-25, 2019.

ROGINSKA, Agnieszaka; GELUSO, Paul (eds.). **Immersive Sound**. New York: Routledge, 2018.

ROWLING, J. K. **Harry Potter e a Pedra Filosofal**. Rio De Janeiro: Rocco, 2000.

RUSSELL, Bertrand. **História do pensamento ocidental: a aventura dos pré-socráticos à Wittgenstein**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2016.

RUSSELL, Bertrand. **Mysticism and Logic and Other Essays**. Auckland: The Floating Press, 2010.

RYAN, Marie-Laure; BELL, Alice. **Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2019.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. **Rules of Play: game design fundamentals**. Londres e Cambridge: MIT Press, 2004.

SANCHEZ-VIVES, Maria, SLATER, Mel. **From Presence to Consciousness Through Virtual Reality**. Nature Reviews Neuroscience, V.6, 2005. Disponível em: <<https://www.nature.com/articles/nrn1651>>. Acesso em: 17 abr. 2023.

SANTOS, Francisco dos. **O Paradoxo da Sustentabilidade Ambiental na Propaganda: Trajetos de Sentido e Ciclos do Imaginário**. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação). Porto Alegre: UFRGS, 2019.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHACTER, Daniel. The Hypnagogic State: A Critical Review of The Literature. **Psychological Bulletin**. V. 83, N. 3, pp. 452-481, 1976.

SCHLAMM, Leon. Rudolf Otto and Mystical Experience. **Religious Studies**, V.27, N.3, 1991. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/20019490>>. Acesso em: 15 de fev. de 2023.

SHAYER, Morgan. What Makes Tetris so Incredibly Addictive. **Tetris Blog**, 2017. Disponível em: <<https://Tetris.com/article/44/what-makes-Tetris-so-incredibly-addictive>>. Acesso em: 17 jan. 2022.

SHELL, Jesse. **The Art of Game Design: A Book of Lenses**. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

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

SMITH, Samuel Bruce. **Chance, Strategy, and Choice: an introduction to the mathematics of games and elections**. Cambridge: Cambridge University Press, 2015.

SHUCK, José Fernando. **O jogo como modelo onto-cosmológico de compreensão filosófica**. Tese (Doutorado em Filosofia). Unisinos, São Leopoldo, 2021. Disponível em: <<http://www.repositorio.jesuita.org.br/handle/UNISINOS/10801>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

SICART, Miguel. **Defining Game Mechanics**. The international journal of computer *game* research. V.8, N.2, 2008. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>>. Acesso em: 13 fev 2022.

SIMONDON, Gilbert. **Imagination et Invention (1965-1966)**. Paris: Presses Universitaires de France, 2014.

SOKA GAKKAI. **The Soka Gakkai Dictionary of Buddhism**. Delhi: Motilal Banarsidass Publishers, 2002.

SPINOZA, Benedictus de. **Ética**. Trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

STACE, Walter Terence. **Mysticism and Philosophy**. New York: J. B. Lippincott Company, 1960.

STICKGOLD, Robert; MALIA, April; MAGUIRE, Denise; RODDENBERRY, David; OCONNOR, Margaret. Replaying The *Game*: Hypnagogic Images in Normals and Amnesics. **Science**. V. 290, pp.350-353, 2000. Disponível em: <[https://www.researchgate.net/publication/235245499\\_Replaying\\_the\\_Game\\_Hypnagogic\\_Images\\_in\\_Normals\\_and\\_Amnesics](https://www.researchgate.net/publication/235245499_Replaying_the_Game_Hypnagogic_Images_in_Normals_and_Amnesics)>. Acesso em 17 jan. 2022.

STRAVINSKY, Igor. **Poética Musical em seis lições**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1996.

STREET, Seán. **The Sound Inside the Silence**: Travels in the Sonic Imagination. Poole: Palgrave MacMillan, 2019.

SUTTON-SMITH, Brian. **A Ambiguidade da Brincadeira**. Trad. Vera Joscelyne. Petrópolis: Vozes, 2017.

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.

TIMM, Ricardo. **Crítica da Razão Idolátrica**: Tentaçao de Thanatos, Necroética e Sobrevivência. Porto Alegre: Editora Zouk, 2020.

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

TODOROV, Tzvetan. **As Estruturas Narrativas**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

TOLKIEN, J. R. R. **Árvore e Folha**. Harlequin, 2020.

TOLKIEN, J. R. R. **O Hobbit**: ou lá e de volta outra vez. Trad. Reinaldo José Lopes. Rio de Janeiro: Harper Collins, 2019.

TORI, Roberto; KIRNER, Claudio; SISCOUTO, Robson (Eds.). **Fundamentos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada**. Porto Alegre: Editora SBC - Sociedade Brasileira de Computação, 2006.

TRICLOT, Mathieu. **Philosophie des Jeux Vidéo**. Paris: La découverte, 2017.

TYMIENIECKA, Anna-Teresa, TRUTTY-COOHILL, Patricia (eds.). The Cosmos and The Creative Imagination. **Analecta Husserliana: The Yearbook of Phenomenological Research**. V. CXIX. New York: Springer, 2016.

VALLEE, Mickey. **Sounding Bodies, Sounding Worlds: An Exploration of Embodiments in Sound**. Athabasca: Palgrave MacMillan, 2020.

VERISSIMO, Erico. **O Tempo e o Vento**. São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

WAINWRIGHT, William J. **Mysticism: a study of its nature, cognitive value, and moral implications**. Madison: University of Wisconsin Press, 1981.

WAINWRIGHT, William J. **The Oxford Handbook of Philosophy of Religion**. Oxford: Oxford University Press, 2005.

WAGNER, Phoebe; WIELAND, Brönte (eds.). **Sunvault: Stories of Solarpunk and Eco-speculation**. Nashville: Upper Rubber Boot, 2017.

WEBER, José Fernandes; GIUBILATO, Giovanni Jan. Fenomenologias do começo. Sobre a essência da filosofia em Husserl, Heidegger e Fink. **Hybris - Revista de Filosofia**, V.10, N.1, 2019. Disponível em: <<https://revistas.cenaltes.cl/index.php/hybris/article/view/275>>. Acesso em: 06 abr. 2023.

WILLER, Claudio. Apresentação. In: NOVALIS. **Hinos à Noite**. São Paulo: Editora Sebo Clepsidra, 2019.

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

WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

WEI, Huaxin, BIZZOCCHI, Jim, CALVERT, Tom. Time and Space in Digital Game Storytelling. **International Journal of Computer Games Technology**, 2018. Disponível em: <<https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2010/897217/>>. Acesso em 15 abr. 2023.

WOLF, Mark J. P. **Before The Crash: Early Video Game History**. Detroit: Wayne State University Press, 2012b.

WOLF, Mark J.P. **Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation**. New York: Routledge, 2012c.

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

WOMACK, Ytasha. **Afrofuturism: The World of Black Sci-fi and Fantasy Culture**. Chicago: Lawrence Hill Books, 2013.

WULF, Tim. POSSLER, Daniel. BREUER, Johannes. Content Analysis in the Research Field of Video Games. In: PEDRAZZI-OEHMER, Franziska et. al. (orgs). **Standardisierte Inhaltsanalyse in der Kommunikationswissenschaft – Standardized Content Analysis in Communication Research**. New York: Springer, 2023. Disponível em: <[https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-36179-2\\_25](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-658-36179-2_25)>. Acesso em 07 de fev. de 2023.

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.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **La Fête, Le Jeu Et Le Sacré**. Paris: Editions Universitaires, 1977.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **La Vida de Las Imagenes**. Argentina: Tapa Blanda, 2007.

WUNENBURGER, Jean-Jacques. **Le Sacré**. Paris: Presses Universitaires de France, 2009.

WHISTANCE-SMITH, Greg. **Expressive Space**: Embodying Meaning in Video Game Environments. Berlin: De Gruyter Oldenbourg, 2022.

Yin. Robert K. **Pesquisa Qualitativa do Início ao Fim**. Porto Alegre: Penso, 2016.

## APÊNDICE A – AUTORRELATO COM O CORPUS DA TESE

As sessões de jogo foram realizadas no dia 2 de março de 2023, uma quinta-feira de verão, com o procedimento iniciado às 21h56, na sala de estar da minha casa – ambiente no qual estou acostumada a jogar videogame. Neste espaço, com todas as luzes acesas, janelas fechadas e ar-condicionado ligado, posicionei, frente a frente, uma cadeira e um tripé com smartphone acoplado – a distância entre eles era de um metro e meio. Essa disposição foi necessária para registrar, na câmera do celular, o ambiente da sala e o meu corpo jogando simultaneamente à captura do mundo de jogo feita através do sistema de gravação do *Oculus Quest*. Durante todo o processo contei com o auxílio de uma assistente, que estava sentada em uma poltrona acompanhando as sessões e cuja função era dar início às gravações na câmera do celular, observando o enquadramento do meu corpo e do ambiente externo ao mundo do jogo. Nós nos comunicamos apenas no começo e ao final de cada registro. A assistente me informava a data, a hora e o nome da fase, antes de cada sessão, conforme a ordem disposta no *corpus* desta pesquisa. Assim conseguimos sincronizar o começo de cada registro no celular e no dispositivo de VR. Para encerrar a gravação, eu anunciava o final do registro, assim que o estágio fosse concluído, pausando a captura no *Oculus*, enquanto a assistente fazia o mesmo no smartphone. Esse processo ocorreu durante todas as sessões das doze fases.

### **Start...**

Na sala de estar, sentei-me na cadeira segurando os dois controles, o fone de ouvido e o *Oculus Quest*. Firmei os pés no chão, mantendo a postura ereta, sem acomodar as costas no encosto da cadeira. Conectei o fone no dispositivo e, em seguida, posicionei o *Quest* no meu rosto, verificando se estava corretamente preso à cabeça e situado na altura dos meus olhos. Levei os fones até os ouvidos e segurei o controle direito com a mão direita e outro com a mão esquerda. Depois, acessei a interface do dispositivo de realidade virtual para configurar o guardião – círculo estacionário que demarca a posição externa da jogadora e o limite da área jogável no ambiente da sala de estar. Realizada essa etapa, selecionei no menu do *Oculus* o ícone de acesso ao *Tetris Effect: Connected*.

Aguardei aparecer a tela do menu do jogo – na qual há a imagem de um tetrominó centralizado no universo –, selecionei *Journey Mode* e, mesmo já tendo

jogado diversas vezes esse modo história, reparei a descrição na parte inferior da tela sobre a campanha principal ser uma viagem de emoção e descobrimentos. Da mesma maneira, quando cliquei em *play* para acessar o percurso e definir a modalidade *beginner*, li, sem falar em voz alta, a mensagem sobre explorar os confins da galáxia até a profundidade da alma. Em seguida, com o controle direito levei o cursor até a área 1, selecionei no mesmo controle o menu universal, apertei no ícone “gravar” e, depois, em “iniciar gravação”. Esperei a ajudante iniciar a gravação no smartphone, que comunicou o dia, o nome da primeira fase a ser jogada e o horário do começo da gravação. Levei o cursor até o estágio *The Deep* e comecei a jogar às 22h06min.

### **The Deep (1º estágio, área 1, duração da sessão: 04'19'')**

A área de jogo é a primeira imagem a aparecer no meu campo de visão. Movo a cabeça para o lado direito e esquerdo visualizando o contexto do estágio, que, basicamente, é o fundo do mar. O primeiro tetrominó (L) surge na área caindo lenta e automaticamente, porém, não aguardo a peça descer no seu próprio tempo, meu polegar instintivamente empurra o *thumbstick* da mão direita para cima, fazendo o tetrominó cair bruscamente. Ouço o som de um bumbo batendo quando a peça encosta na base da área de jogo. Aleatoriamente, novos tetrominós vão surgindo dentro do retângulo jogável. Rotacionando um a um busco encaixá-los e sobrepô-los, formando uma pilha de peças somente da metade da área para a esquerda. Percebo que toda a vez que giro, movo ou rotaciono o tetrominó há um som correspondente a essa ação, bem como há o aparecimento de partículas pequenas no espaço de jogo. Em nenhum momento deixo os blocos caírem conforme a gravidade imposta pelo *speed level 1*, pois esse tempo é completamente lento, fazendo com que a espera para chegar até a base seja entediante. Então, para acelerar a descida usei, na maioria das vezes, o *hard drop*.

Com 52 segundos de jogo eliminei a primeira linha das trinta necessárias para cumprir com o objetivo da fase. Peixes e partículas se misturam a cada nova linha subtraída, acompanhados de efeitos sonoros e da música tema do estágio, inicialmente instrumental. Assim que elimino dez linhas aparecem, pouco a pouco, arraias e um feixe de luz. Movimento a cabeça para cima tentando alcançar a superfície da água, de onde parece vir o feixe, enquanto tenho a impressão de estar subindo para a superfície. Olho para baixo, movendo a cabeça, e confirmo que estou

distante do solo. Ao mesmo tempo que isso ocorre, administro os blocos de tetrominós na área de jogo, ganhando meu primeiro combo, além de notar que tenho um quarto do círculo da zona preenchido. A música, ainda instrumental, fica mais agitada e sinto os controles em minhas mãos vibrarem tal como um metrônomo nessa etapa, marcando o tempo da música. Involuntariamente, meus pés acompanham esse ritmo.

Estou há 1 minuto e 52 segundos jogando, sinto minha cabeça pesar um pouco por conta do *Oculus*, mas não faço qualquer ajuste na posição. Sigo movendo as peças e eliminando-as. Contabilizo doze linhas subtraídas e ouço a letra da trilha sonora, cantada por uma voz feminina. A voz não impacta negativamente nas minhas ações, pelo contrário, me sinto estimulada pela música e pelos efeitos visuais agitantes dentro e fora da área de jogo. Mesmo sabendo a letra, não canto junto com a música, pois estou concentrada nos tetrominós e ansiosa para acionar a zona.

Após 2 minutos e 52 segundos, somei 20 das 30 linhas necessárias e consegui 4 combos. Entusiasmada com as recompensas, não noto o momento exato em que a baleia e o cardume tomam conta de todo o mundo de jogo. Movo a cabeça para os lados explorando o espaço, no qual há tanto um planeta quanto um halo em sua volta. Deixo-me cativar alguns instantes por essa imagem e pelas cores das partículas que formam a baleia a cada vez que ela se movimenta. Isso faz com que eu perca um pouco o foco no jogo, mas como a gravidade ainda é bastante lenta, não há danos e consigo direcionar minha atenção para a área jogável.

Decido acionar a zona, ao pressionar o gatilho esquerdo do controle. Nesse momento, o refrão soa abafado, como se eu estivesse ouvindo música debaixo da água. A baleia em torno da área retangular se desfaz lentamente em diversas pequenas partículas multicoloridas. Para cada linha formada na zona, ouço soar uma nota de piano indicando a pontuação obtida – elimino três linhas. Quando a zona se encerra, minha atenção é tomada pela baleia que circunda o campo de jogo. Perco completamente o foco e passa a acompanhar, movendo a cabeça, o movimento do animal. Isso não dura mais de seis segundos, o que novamente não chega a impactar na configuração dos tetrominós.

Passados 4 minutos e 19 segundos desde o início do *game*, observo que falta apenas uma linha para completar as 30 necessárias para vencer a fase. Assim, levo o tetrominó (Z) até o espaço vago na área, empurrando o thumbstick, e faço o encaixe movendo a peça para a direita, com o mesmo thumbstick, acionando o *hard drop*. Em seguida, diversas partículas em círculo surgem no meu campo de visão, em

movimento de zoom in, indicando o término da fase. Encerro a gravação ao pressionar o botão do menu universal no controle e comunico à assistente, que finaliza o registro no celular. Eu levo as mãos até os joelhos e relaxo a postura. Depois, dou duas batidinhas com a mão no lado direito do *Oculus Quest* para acionar a câmera de passagem – recurso que me permite ver, brevemente, o ambiente da sala de estar, sem precisar remover o dispositivo do meu corpo.

### **Jellyfish Chorus (4º estágio, área 2, duração da sessão: 04'03'')**

Seguindo os mesmos protocolos da fase anterior, eu começo a gravar o estágio *Jellyfish Chorus* às 22h12min. O contexto é aquático, profundo e escuro.

Duas águas-vivas turquesas situadas à direita e à esquerda da área de jogo prendem minha atenção, antes mesmo de eu notar qual a peça abridora lançada pelo sistema. Com o controle da mão direita, não espero a gravidade padrão se impor e empurro o *thumbstick* para cima fazendo o tetrominó (S) descer de maneira brusca. Uma segunda peça (I) entra na área e, sem motivo específico, pressiono o gatilho direito para “guardar” a peça e usar mais tarde. Giro o terceiro bloco (T) no sentido horário, pressionando o botão A e identifico a relação dos efeitos sonoros – vocalizações (*scats*) – com as movimentações de rotação que executo sobre o controle, também reproduzidas na peça.

Segundos antes de eu subtrair a primeira linha, as vocalizações sonoras assumem um ritmo acelerado e são acompanhadas pela pulsação da dupla de água-viva que ladeia a área de jogo. Embora o fluxo de queda dos tetrominós ainda se mantenha lento, a trilha sonora e as vocalizações soam rápidas em comparação ao ritmo da fase. Noto que os efeitos visuais têm um outro ritmo, intermediário, talvez, em relação aos percebidos até o momento – diferente dos da gravidade automática das peças e dos recursos sonoros. Minha cabeça instintivamente começa a se mover para cima e para baixo, tentando acompanhar o tempo das vocalizações, enquanto sigo jogando.

1 minuto e 29 segundos depois, elimino duas linhas seguidas, através do *hard drop*, e contabilizo 11 das 30 linhas necessárias para completar o estágio. Nesse momento, o espaço de jogo é tomado por pequenas partículas brancas e diversas águas-vivas pulsantes. Apesar do cenário visualmente agradável, o aspecto sonoro agudo das vocalizações me deixa um pouco irritada – minha reação é franzir a testa

e encolher os ombros a cada soar dos *scats* agudos nos meus ouvidos. A confluência da paisagem sonora com a visual forma uma experiência estranha, dada a capacidade de me fazer relaxar e, também, de me causar desconforto.

Com 20 linhas eliminadas, a queda das peças atinge o *speed level 3* – momento em que completo o primeiro combo na fase. Além da variação de velocidade dos blocos de 1 para 3, há alteração no tempo da música e nas pulsações das águas-vivas. Parece que a diversidade sonora, visual e háptica se harmoniza. Sinto o meu corpo entrar nesse mesmo ritmo. O movimento para cima e para baixo da minha cabeça busca a marcação temporal da fase.

Aciono a zona com o gatilho do controle esquerdo, rompendo com esse fluxo. Som, imagem e velocidade desaceleram, meus pés, no entanto, marcam o compasso – tal qual o anterior –, enquanto consigo eliminar apenas uma linha na zona. Assim que o sistema a encerra, a configuração anterior à zona é retomada. Com 4 minutos de jogo, pressiono o gatilho direito para recuperar o tetrominó guardado (I). Centralizo a peça assim que ela entra na área e, em seguida, aciono a queda brusca – empurrando o *thumbstick* para cima. O tetrominó cai no espaço vago, elimina 4 linhas simultaneamente, atinge o objetivo e o sistema encerra a partida com um turbilhão de partículas fluindo em minha direção.

### **Ritual Passion (7º estágio, área 2, duração da sessão: 04'18'')**

Sinto que minhas mãos estão suadas. Então, antes de iniciar a sessão, solto os controles – deixando-os pendurados pela pulseira – e levo as mãos até a camiseta que estou vestindo para secá-las. Aproveito para estalar o pescoço, sem remover o *Oculus Quest*. Eu retomo a posição de jogo – com os pés no chão, coluna ereta, sentada na cadeira, mãos com os controles apoiadas nas coxas – e inicio a sessão de *Ritual Passion* às 22h23min.

Duas máscaras metálicas situadas em torno da área de jogo alaranjada prendem completamente a minha concentração. A atmosfera é tensa, remete a um ritual místico e ígneo. O soar de uma nota grave acompanha a descida lenta da primeira peça (O) na área retangular – eu não quis interferir de imediato na queda, pois estava observando o contexto do mundo de jogo, somente após 12 segundos do movimento descendente, acionei com o gatilho o *hard drop*, situando o bloco à direita da área. Mesmo conhecendo a sucessão dos eventos padrão desse estágio, sinto que

estou apreensiva. Então, para tentar relaxar, respiro e solto o ar pela boca, deixando as lentes dos meus óculos de grau (sobre os quais o dispositivo de VR estava posicionado) embaçadas – uma péssima ideia para o momento.

Lentamente, enquanto espero as lentes desembaçarem, deixo os três blocos seguintes se empilharem uns sobre os outros. Ao passo que o sétimo tetrominó começa a descer pelo retângulo, mapeio com os meus olhos o ambiente e mexo a cabeça para os dois lados, a fim de encontrar o melhor espaço para encaixá-lo. Levo com o *thumbstick* a peça (L) à direita do retângulo, depois rotaciono (com o botão A) em sentido horário até que ela fique semelhante a disposição de uma “bengala”. Empurro o *thumbstick* do controle para cima e faço com que a peça caia até a base. O encaixe no espaço vago elimina duas linhas ao mesmo tempo. Toda essa movimentação ocorre rapidamente. Conforme novos blocos aparecem aleatoriamente na área, sigo com o movimento do *thumbstick* e rastreio visualmente o ambiente. No entanto, não deixo de observar o que ocorre no espaço como um todo, mesmo quando oriento os tetrominós dentro do retângulo.

Percebo a modificação sonora, imagética e as vibrações no controle a cada ação realizada. Passados 34 segundos na fase, além das máscaras identifico uma chama e brasas próximas à base do retângulo. Toda a vez que subtraio novas linhas, sons metálicos e estridentes comunicam o objetivo alcançado – isso também ocorre ao sobrepor um bloco sobre outro durante o jogo. Ao escutar esse som intenso, levo um breve susto e mexo o corpo na cadeira.

Uma vez que as linhas são eliminadas, noto que elas se fragmentam em partículas vermelhas de brasas, as quais fluem pelo mundo de jogo até eu perdê-las de vista. Assim, também somo pontos relativos à fase e à área a qual ela pertence – oito linhas a menos e o *score* total é de 1,968.

Em seguida, dez linhas são eliminadas e o *speed level* altera para a velocidade 3, com as peças cadentes um pouco mais rápidas, a paisagem visual é preenchida por um círculo de avatares formado por partículas vermelhas. Eles estão sentados em uma roda, em torno da área de jogo, movendo-se no mesmo ritmo da música. Aos efeitos sonoros se misturam entoações da palavra “kak”, que parece ser vocalizada pelos avatares. Percebo pela movimentação da imagem na tela do *Oculus* que estou balançando meu corpo inteiro, tal qual fazem os avatares no círculo visualizado. A sensação é a de envolvimento profundo com o que se desenrola na atmosfera tensa da realidade do jogo.

Com vinte e uma linhas eliminadas, o nível de queda dos tetrominós passa para a velocidade 7. Em torno da área de jogo, há agora três círculos de avatares. Seus movimentos físicos para frente e para trás se mantêm, porém estão mais rápidos, bem como as entoações. Em conformidade com a música, meu corpo se mexe da cintura até a cabeça – já o meu pé esquerdo marca o ritmo do jogo, guiado pela batida mais grave da trilha sonora e pela resposta vibratória dos controles sentidas pelas minhas mãos. A impressão que tenho é a de estar agitando o corpo por inteiro, meio que em transe, dada a repetição dos movimentos.

Ao somar vinte e cinco linhas, aos 3 minutos e 37 segundos de jogo, o controle esquerdo escorrega da minha suada, mas não chego a soltá-lo completamente. Fico ansiosa, pois não consegui evitar que, por conta do vacilo, alguns blocos se sobrepusessem verticalmente, truncando a formação ideal para eliminar as linhas. A sensação que tenho é a de estar em constante negociação com a tensa e instigante atmosfera dessa fase, cuja imposição espaço-temporal está presente no conteúdo audiovisual, mecânico e nas respostas sensoriais vibratórias do controle.

Ainda nessa etapa, a configuração do ambiente de jogo permanece atravancada. A solução para evitar um novo empilhamento e limpar um pouco o retângulo está na mecânica zona – cujo acionamento é feito assim que pressiono o gatilho esquerdo. Com a gravidade mais lenta, situo os blocos calmamente em cada espaço vago da área, porém ainda os faço cair de modo brusco, como se eu estivesse tomada pelo frenético tempo anterior a ativação da zona. Antes dessa mecânica se encerrar, elimino quatro linhas (*Tetris*) em sequência e obtenho 600 pontos bônus. Em seguida, oriento o tetrominó (Z) à esquerda, encaixando-o no espaço vazio entre duas colunas e subtraio duas linhas da área de jogo, recebendo o combo +1 do contador de combinações. Passados 4 minutos e 15 segundos jogando, tenho 28 das 30 linhas eliminadas. O objetivo é alcançado quando o sistema lança mão da peça (L), que se encaixa perfeitamente à direita, formando uma coluna e me permitindo subtrair as duas linhas finais.

Já que *Ritual Passion* é o último estágio da segunda área, o meu desempenho é mensurado, pela soma da pontuação nessa etapa. Obtenho o *tier* D e passo para o *level* 12 de experiência na modalidade *beginner*. Encerro a gravação e comunico a minha ajudante para finalizar o registro no celular.

**Dolphin Surf (9º estágio, área 3, duração da sessão: 04'27'')**

Eu inicio a gravação da sessão de Dolphin Surf às 22h29min. Da tela inicial à fase, sou levada para à escuridão do fundo do oceano, onde partículas azuis se materializam em ambos os lados da parte externa da área de jogo. Ouço a melodia da trilha sonora. Ela atrai minha escuta por causa do ritmo acelerado, provavelmente produzido com teclado sintetizador, e dissonante do contexto calmo dos elementos visuais. O gênero remete à fusão de *lounge music* eletrônica com sons da natureza, *downtempo* e *chillout*. A paisagem sonora denota a atmosfera introspectiva desse estágio, mas não cai em monotonia, pois já inicia com a queda do primeiro tetrominó (O) em *speed level 2*. Indicando variações de velocidade distintas daquelas experimentadas nas fases anteriores.

Meu corpo inclina para frente enquanto observo a peça cair por quatro segundos e, então, empurro para cima o *thumbstick* direito gerando a queda brusca até a base – a peça está fixada no canto esquerdo da área de jogo. Propositalmente, empilho os próximos oito tetrominós formando nove colunas. Elimino a primeira linha logo após encaixar o nono bloco no único espaço disponível da área. Assim que a linha é subtraída, ouço o estalido semelhante ao produzido por golfinhos – esse recurso sonoro vai se repetir a cada vez que eu eliminar um tetrominó neste estágio.

Sinto a necessidade de aproximar meu campo de visão, empurro o *thumbstick* para cima acionando *zoom in*. Aos 45 segundos do jogo, surgem duas duplas de golfinhos movendo-se ao lado do HUD. Bolhas de ar aparecem e desaparecem na escuridão do cenário, sempre que encaixo um bloco sobre outro ou quando posiciono nos espaços vagos, eliminando linhas.

Subtraio a décima linha e percebo que há variação na queda das peças, que começam a entrar na área de jogo, agora, com *speed level* em 7. Dois golfinhos unem-se às duplas anteriores, movendo-se para cima e para baixo, bem como fazendo rodopios quando encaixo uma peça nova na área. Acima do retângulo é possível avistar a superfície da água e algumas ondulações, a partir da perspectiva de quem está submerso no mar, ou seja, de baixo para cima, tal como os golfinhos na minha frente. É engraçada a sensação de ter um “teto” de água acima da cabeça, sinto que me abaixo um pouco na cadeira, encolhendo o pescoço e os ombros. Não tenho claustrofobia nem talassofobia, mas dá vontade de romper a camada de água para alcançar à superfície, o que ocorre apenas quando subtraio a vigésima linha, após 3 minutos de jogo.

Da profundidade escura aquática a perspectiva muda para o mar azulado, que se confunde com o céu, com poucas nuvens e grupos de gaivotas voando em sincronia com o nado dos seis golfinhos. Agora, quando completo uma linha, esses golfinhos saltam para fora da água. A impressão que tenho é a de que eu faço parte do grupo de cetáceos, se levar em conta a perspectiva e a aceleração dos movimentos desses componentes – o jogo faz com que eu acompanhe o fluxo contínuo desses animais, os quais rumam em progresso ao horizonte desde o início da fase. É como se o jogo me empurrasse constantemente para frente.

Apenas para romper com esse fluxo e desacelerar um pouquinho, aciono a zona – com metade do *zone circle* completo. O mundo escurece e a área fica brilhante. Vejo apenas os golfinhos nadando lentamente, mas ouço as gaivotas grasnarem. Quatro linhas são limpas da zona. Contudo, a disposição dos tetrominós mantém algumas vacâncias, dificultando as eliminações imediatas com a entrada de novas peças. Resolvo alguns *gaps* com o encaixe de três blocos seguidos e percebo que resta apenas duas linhas a serem limpas da área, ação que realizo primeiro encaixando a peça (I) e em seguida o tetrominó em forma de Z. Ao cumprir com o objetivo final, o mundo de jogo sofre um *fade out*, mas antes uma gaivota passa próxima ao meu campo de visão, me assustando. Instintivamente, esquivo para a esquerda e depois, quando surge as partículas da transição final em minha direção, inclino o corpo para frente. O estágio se encerra e paro a gravação.

### **Spirit Canyon (11º estágio, área 3, duração da sessão: 04'17'')**

Um pouco antes de começar, arrumo minha postura na cadeira, alongo o pescoço e coço a bochecha entre o *Oculus*, sinto que a maçã do meu rosto está quente, mas sigo com o experimento. São 22h35min quando inicio a gravação do estágio Spirit Canyon.

Há uma caverna vista de dentro, com a área de jogo posicionada em frente à abertura através da qual entra a luz que indica a parte externa do rochedo. O tetrominó abridor de tonalidade marrom desce em direção à base com *speed level 1*, durante oito lentos segundos, até que eu aciono o *hard drop*. Durante a descida, grãos de areia se soltam da peça e desaparecem. Assim que as peças de Tetris atingem a base do retângulo, partículas marrons e laranjas aparecem e um efeito sonoro semelhante

ao de um casco deslizando na areia é ouvido. Durante essa curta trajetória também ouço vocalizações lentas que se assemelham a uma cantiga.

Logo que a primeira linha é eliminada da área de jogo, partículas alaranjadas se transformam em uma dupla de cavalos com indígenas montados em cima deles. Essas figuras posicionam-se ao lado do HUD e relinçam. Nesse momento, ouço vocalizações de uma tribo indígena misturando-se com a trilha sonora, que é uma fusão entre *world music* e sons ambientais. Percebo que a batida do tambor que escuto impõe o andamento da fase, criando uma tensão que permeia toda a atmosfera desse estágio.

Durante o primeiro minuto de jogo, poucas mudanças ocorrem de fato, permitindo-me explorar o ambiente de modo mais livre, ao mover minha cabeça para os lados, para cima e para baixo, sem causar empilhamentos desnecessários na área interna. Mas então, subtraio a décima linha – encaixando a peça (T) no canto inferior esquerdo da área retangular – e tudo muda: o nível de velocidade da cadência dos tetrominós passa para três, o que faz com que a descida seja um pouco mais acelerada. À medida que raios solares começam a invadir a caverna, o interior gradualmente se torna mais claro, revelando as texturas das paredes rochosas. Enquanto isso, os cavalos continuam a se mover em círculos, aumentando minha expectativa por um clímax audiovisual, apesar de não haver mudanças nas respostas vibratórias do controle até o momento, sinto que a tensão presente nessa fase precisa ser resolvida de alguma forma.

Quando alcanço a marca de 20 linhas eliminadas, a caverna fecha-se na escuridão, deixando apenas um feixe luminoso e translúcido acima da área de jogo. A queda dos tetrominós acelera para o nível 8, exigindo toda a minha concentração para impedir que se acumulem até o topo. Os eventos visuais e sonoros são tão impressionantes que é difícil desviar os olhos e os ouvidos. Os cavalos correm em fuga, formam círculos, enquanto o som do vento, dos relinchos e da música indígena se harmonizam com a batida do tambor, ao passo que o controle serve de metrônomo. Para manter o foco nas peças de *Tetris*, decido acionar a zona – pressionando o gatilho esquerdo do controle – subtraio somente três. A zona se encerra após 20 segundos e a celeridade do mundo de jogo novamente se apresenta, sinto uma grande satisfação ao somar um combo.

Apesar da adrenalina e tensão constante, consigo limpar três linhas seguidas e alcançar o objetivo da fase. É um alívio quando as partículas começam a voar em direção ao meu rosto e os controles pulsam rapidamente, indicando o fim do estágio.

### **Forest Dawn (13º estágio, área 4, duração da sessão: 04'41'')**

São 22h41min. No estágio Forest Dawn, a serenidade da natureza é marcada pelo som da chuva caindo. Enquanto aprecio esse som, acabo não percebendo o tetrominó entrando na área de jogo. Estou completamente absorvida pela atmosfera da floresta noturna, mesmo com a pouca iluminação consigo distinguir as árvores e o gotejar da chuva.

Sem fazer nenhum movimento nos controles, assisto à peça Z caindo por oito segundos até a base, no nível de velocidade 5. Essa é a primeira peça do jogo, com tons esverdeados que lembram folhas de plantas. Durante esse percurso, aproveito para explorar visualmente o ambiente, movimentando minha cabeça para os lados, para cima e para baixo. Tudo é calmo e relaxante nessa cena.

Desloco o segundo tetrominó em queda para a direita, encaixando-o no anterior. Pela primeira vez na fase, utilizo o *hard drop* para posicionar a terceira peça no lado esquerdo do retângulo, deixando apenas um espaço para completar a primeira linha. Essa ação é realizada aos 18 segundos da fase. Sempre que os blocos se encaixam, ouço um efeito sonoro semelhante ao barulho de um pé pisando numa poça de água. Além dos efeitos sonoros da chuva, do impacto das peças, das folhas farfalhando, do vento soprando e dos pássaros, também percebo que há na trilha sonora o som de instrumentos metálicos. Consigo distinguir cada um desses sons, mesmo que alguns elementos não estejam visíveis ou sequer existam no mundo do jogo, já que a cena apresenta apenas a floresta à noite, a chuva e todos os componentes da área de jogo.

Ao girar e rotacionar os tetrominós, partículas brilhantes surgem na paisagem visual. Já se passaram 1 minuto e 34 segundos e eu perco um pouco o ritmo em relação à queda dos tetrominós, deixando algumas peças empilhadas até a metade da área. Decido soltar o tetrominó que eu estava segurando (Z), em vez de usar a que o jogo havia lançado (T). A sensação de alívio toma conta de mim quando elimino duas linhas e adquiro um combo, mas ainda sinto a dissonância do tempo de queda

dos tetrominós, eles parecem mais acelerados se comparados à atmosfera serena da fase e às vibrações dos controles em minhas mãos.

Assim que eu limpo 11 linhas da área, a paisagem visual se transforma. A floresta ganha uma iluminação em meio a uma neblina sutil. As silhuetas dos arbustos e das folhagens se destacam e é possível ver a grama verde. O som dos pássaros e do vento soprando fica audível com o cessar da chuva. Além disso, os instrumentos metálicos anteriores parecem ter sido substituídos por instrumentos de corda – há um violoncelo tocando.

Em seguida, cada nova linha eliminada é acompanhada por uma explosão de luz azul e partículas brilhantes que tomam conta da floresta. Eu movo minha cabeça para os lados, tentando observar os detalhes do espetáculo audiovisual que se desenrola diante de mim. Após subtrair 20 linhas, sinto que alcancei o clímax audiovisual desse estágio. A paisagem revela uma clareira na floresta, com árvores altas e raios de sol penetrando entre as folhas. O jogo automaticamente me posiciona na altura da cúpula da árvore, elevando-me gradualmente enquanto sinto batidas de percussão sincronizadas com as pulsações do controle que seguro, além de vocalizações suaves. Existe uma atmosfera pacífica e meditativa me envolvendo nesse momento.

A velocidade de queda das peças permanece constante em 5 durante todo o estágio, sem variações gravitacionais, apenas audiovisuais. Decido ativar a zona, mesmo sem motivo específico, aos três minutos de jogo. O mundo se inverte em cores e os sons graves se destacam, enquanto completo quatro linhas na zona, aumentando minha empolgação.

No entanto, sinto que a dissonância temporal é o principal desafio nessa fase, mas parece se resolver brevemente no final, quando subtraí 23 linhas. Finalmente, acerto o compasso e me igualo aos estímulos do jogo. Meus pés marcam o ritmo enquanto elimino as linhas uma a uma sem hesitação.

Com 28 linhas subtraídas, percebo que restam apenas duas para completar o objetivo do jogo, mas ainda assim prolongo a experiência, colocando as peças em lugares vazios. Após 4 minutos e 41 segundos de jogo, concluo o estágio. Essa experiência é uma das mais agradáveis do *game*.

**Kaleidoscope (14º estágio, área 4, duração da sessão: 03'45'')**

Em conjunto com minha assistente, iniciei o protocolo de gravação, secando minhas mãos suadas na minha blusa. Percebi que o *Oculus Quest* estava pressionando um pouco o meu nariz, algo que eu não havia notado até agora. Mexi na faixa do *Quest*, prendendo-a firmemente na minha cabeça e apertando a roda de ajuste do dispositivo para evitar que ele escorregasse novamente sobre o nariz. Depois, posicionei os controles sobre as pernas e ajustei minha postura para garantir conforto na movimentação dos dedos pelos botões e gatilhos. Com tudo pronto, dei início ao estágio Kaleidoscope às 22h47min.

Assim que a primeira imagem aparece na tela, percebo apenas o HUD e a área de jogo. O ambiente parece estar completamente fragmentado, como se eu estivesse em um espaço cheio de pedaços monocromáticos de vidro. Quando eu movo a cabeça, a paisagem visual permanece a mesma, com uma variedade de triângulos soltos movendo-se em minha direção.

Os efeitos sonoros que ouço são semelhantes aos sons de sintetizadores e instrumentos de percussão eletrônica, com reverberações sonoras de fundo que indicam a amplitude do som no espaço. Embora eu ache interessante, parece desconexo com a queda fluida inicial das peças, que acontecem com o speed level 5 durante os primeiros 40 segundos da fase.

No entanto, assim como em outros estágios do jogo, cada rotação que faço com as peças adiciona novos sons à atmosfera do jogo. Embora a fase não apresente, até o momento, nenhuma dificuldade com a subtração de 8 linhas, começo a sentir um pouco de tédio.guardo ansiosamente por alguma mudança audiovisual ou rítmica.

Quando finalmente limpo a décima linha, sou surpreendida pelo som agudo que indica a transição do jogo para a velocidade de queda 7. Os fragmentos triangulares agora se unem e mudam de preto e branco para tons de azul e rosa, o que me lembra um caleidoscópio. A trilha sonora agora está cheia de ruídos eletrônicos, o que torna a experiência muito mais divertida.

À medida que a fase avança, a repetitividade audiovisual começa a se tornar enfadonha. Tento me concentrar no ordenamento das peças para evitar olhar para o mundo de jogo, mas as vibrações do controle me mantêm presa na atmosfera sonora e imagética. Embora eu não tenha encontrado dificuldade em completar as linhas, acabo cometendo um erro ao pressionar o botão de *hard drop* por engano, fazendo

um tetrominó (L) se empilhar e bloquear uma coluna inteira à direita da área de jogo. Fico chateada com o meu desempenho e abaixo a cabeça.

No entanto, consigo resolver o problema quando elimino a vigésima linha, liberando o espaço bloqueado. Nesse momento, o jogo reduz a gravidade de queda das peças, o *speed level* cai para 2 e o mundo do jogo é dominado por imagens de borboletas azuis, enquanto a área se destaca em tons avermelhados. O jogo me induz a desacelerar, permitindo que eu observe calmamente o cenário se metamorfoseando como um caleidoscópio de borboletas. Decido ativar a zona para limpar o retângulo, mas a dissonância rítmica me confunde e acabo empilhando tetrominós quase até o topo.

Apesar de ter ativado a zona, sinto que posso perder o jogo. Conforme os blocos caem lentamente, a tensão em meu corpo aumenta. Encontro meu corpo no mais para trás na cadeira. Em seguida, a zona é desativada após 20 segundos e não marco nenhum ponto dessa vez. No entanto, uma sequência de três peças (L, I e T) lançadas pelo sistema me permite encaixar os blocos perfeitamente e eliminar quatro linhas seguidas.

Embora eu esteja completamente focada na área de jogo, ainda percebo a imposição do feedback sonoro a cada rotação de peça. Finalizo o estágio após 3 minutos e 45 segundos de jogo. Não acho que essa fase seja particularmente difícil, mas possui um desafio sutil, causado por elementos temporais e audiovisuais que interrompem ou causam variações na harmonia entre mim e a fase, criando distrações e exigindo mais atenção da minha parte. A experiência, contudo, é desafiadora.

### **Sunset Breeze (17º estágio, área 5, duração da sessão: 03'43'')**

Após aprontar os protocolos de gravação, adentro no estágio *Sunset Breeze* às 22h52min e começo explorando visualmente o ambiente, movimentando meu pescoço e cabeça. Sou transportada para uma cabana de madeira, com cortinas de bambus e janelas que oferecem vista para uma paisagem de plantas verdes. Ainda não consigo identificar o que está no chão da cabana, pois o ambiente está escuro. No centro do meu campo de visão encontra-se a área de jogo, ouço algumas vozes de adultos e crianças conversando em segundo plano, sem conseguir discernir as palavras.

Nessa atmosfera calma e com um ritmo sereno, as peças caem a uma velocidade moderada (*speed level* 4). Noto que a paleta de cores inclui tons terrosos

laranja, marrom e amarelo, juntamente com toques de verde, me fazendo sentir tranquila. Então, eu movo os quatro tetrominós iniciais (T, L, O e I) para a base, sem rotacioná-los, acelerando a queda utilizando o recurso *hard drop*. Percebo que utilizo essa mecânica com frequência em fases de velocidade moderada e lenta, ditando meu próprio ritmo para as peças. Além disso, noto que, a cada vez que uma peça se encaixa em outra, é possível ouvir o som suave do bambu batendo, adicionando mais uma dimensão à experiência relaxante da fase.

Chegando perto de eliminar a décima linha, começo a prestar atenção na trilha sonora, pois estou conseguindo controlar meus movimentos em relação à área de jogo de forma fluída. A música de fundo combina sons sintéticos, sons ambientes, sinos, instrumentos de percussão e sample de voz feminina. Calma e tranquila, ela cria uma atmosfera nostálgica e contemplativa, me sinto entregue a ela. No entanto, sei que não posso simplesmente apreciar a música, já que preciso concentrar-me em orquestrar os tetrominós e cumprir os objetivos do jogo. Depois de completar as dez linhas, o cenário do jogo se transforma com as luzes alaranjadas do pôr do sol. Observo um pequeno cavalinho de madeira em cima de um tapete no chão. A velocidade dos tetrominós cai para o nível mais baixo possível (velocidade 1). Parece que o jogo incentiva a apreciação do ambiente enquanto eu continuo eliminando linhas. É interessante que a trilha sonora tem um ritmo agitado, ao contrário da queda lenta das peças, o que me instiga a usar o *thumbstick* direito do controle gerando a descida brusca.

Estou tão envolvida que consigo limpar quase todo o retângulo de jogo, ao subtrair quatro linhas de uma só vez. Em seguida, ativo a zona para ajudar a eliminar as peças restantes. Percebo uma estranha arritmia no som enquanto movo as peças e só consigo eliminar uma antes de mecânica se encerrar. Depois de recuperar meu ritmo, completo 21 linhas, mas, de repente, a atmosfera audiovisual se altera, ficando mais rápida (velocidade 4) que a anterior (velocidade 1), embora ainda não seja um ritmo agitado de verdade. Tenho um pouco de dificuldade, mas percebo que posso me guiar pelas vibrações do controle para direcionar as peças da melhor forma possível. Depois de 3 minutos e 42 segundos de jogo, finalmente elimino a última linha e minha visão é completamente ofuscada pelo turbilhão de partículas no encerramento do estágio. Relaxo o corpo na cadeira e encerro a gravação no dispositivo, comunicando a assistente.

**Aurora Peak (18º estágio, área 5, duração da sessão: 04'02'')**

São 22h58min e minha atenção está voltada para a área de jogo, na qual um tetrominó (T, porém invertido) está caindo lentamente. Decido não fazer nenhum movimento por enquanto e observo o bloco em queda contínua. Devido à gravidade do mundo de jogo e ao nível de velocidade 3, passam exatos dez segundos antes que a peça alcance o fundo da área.

Depois disso, olho ao redor para do ambiente mexendo a cabeça. Parece que estou em uma montanha coberta de nuvens, possivelmente gelada, e consigo ouvir o vento forte soprando em rajadas pesadas em meus ouvidos. Eu ajusto a próxima peça (Z) dentro do retângulo e uso o *thumbstick* do controle para movê-la à esquerda e encaixá-la no outro bloco. Esse encaixe produz um efeito sonoro que lembra o som de passos na neve. Eu faço as cinco próximas peças caírem rapidamente nos espaços vazios do retângulo usando o movimento *hard drop* e, depois de vinte segundos de jogo, elimino a primeira linha. Quando essa linha é removida, ouço um som estalido acompanhando a rajada de vento, que se materializa em flocos de neve no meu campo de visão. Depois, notas agudas soam lentamente – a lembrança auditiva que evoco é o som de uma caixinha de música tocando.

Tudo flui lentamente: a queda das peças, a passagem do tempo e o seu encaixe. A paleta de cores, completamente em azul e branco, é agradável, mas fica monótona em alguns momentos. Rompendo com a calma, uso a queda brusca para acelerar os eventos, levando em torno de um minuto para eliminar 11 linhas. Logo em seguida, ocorre uma mudança na experiência audiovisual e de velocidade, com o *speed level* indo para 6. A paisagem visual muda para uma montanha nevada e sinto meu corpo se inclinando para frente enquanto respiro profundamente, como se eu estivesse tentando olhar além da montanha. A trilha sonora é bem equilibrada, com uma combinação de sons da natureza, percussão e sintetizadores, além de efeitos sonoros e vocalizações que criam a atmosfera delicada e etérea.

Quando chego ao nível de velocidade 7, após eliminar a vigésima linha, flocos de neve começam a se misturar com as partículas coloridas e uma aurora boreal surge no céu. É fácil acompanhar o fluxo das peças, administrando seus encaixes e ao mesmo tempo se deixar levar pelas transformações visuais. Quando a zona é ativada, não sinto um engajamento tão profundo como senti anteriormente, mas, mesmo assim, formo seis linhas, a maior quantidade até agora nessa etapa.

Após subtrair a trigésima linha, completo o estágio aos 4 minutos e 2 segundos de jogo. Quando a tela escurece gradualmente, ocorre um *glitch* sonoro e levo as mãos até meus ouvidos, sem perceber que ainda estou segurando o controle. Encerro a gravação através do menu, mas não removo os fones de ouvido nem o dispositivo.

### **Balloon High (23º estágio, área 6, duração da sessão: 03'31'')**

As minhas mãos estão úmidas. Solto o controle e as seco na bermuda antes de começar a jogar. Em seguida, eu pego os controles para iniciar a gravação e aviso minha assistente, acessando o estágio exatamente às 23h03min. Os meus olhos são imediatamente atraídos para a área de jogo na minha frente. A impressão é a de que ela flutua em meio a um campo de partículas brilhantes, criando um efeito visual hipnotizante. Enquanto continuo a olhar para a área de jogo, percebo que logo atrás dela há um sol nascente no horizonte. Acompanhando o amanhecer e, ao mesmo tempo, escuto a trilha sonora pop que preenche o ambiente com uma melodia alegre, de ritmo moderado, mas cativante. Além disso, ouço as primeiras estrofes cantadas com entusiasmo. A atmosfera desse estágio é positiva e divertida.

Conduzo as seis primeiras peças – alterando a posição de duas delas (T e Z) – até a base com auxílio da queda brusca, enquanto a velocidade do jogo está em nível 2. Assim consigo subtrair a primeira linha da área. Quando isso ocorre, percebo que estou flutuando sobre montanhas dentro de um balão, pois o ambiente se ilumina em resposta à subtração anterior. Essa ação produz o efeito sonoro semelhante ao de quando se aquece o interior de um balão de gás para fazê-lo subir. No céu há diversos outros balões coloridos voando, que identifico ao mover minha cabeça, do centro para a direita da paisagem, alterando meu campo de visão.

Sinto o ritmo do jogo pulsando nas minhas mãos através do controle. Ele não é muito lento, mas também não está agitado. Quando finalmente atinjo a meta de limpar dez linhas, ocorre uma mudança significativa na velocidade. Antes, tudo estava fluindo moderadamente no nível 2, mas agora a velocidade atinge o nível 9. Para evitar erros, desenvolvi uma estratégia: deixo as peças caírem até a metade da área antes de acionar o *hard drop*, que me ajuda a orientar onde e como encaixá-las.

O sol está a pino e o céu está repleto de balões coloridos. O dia está lindo e azul. Observo os textos escritos em alguns dos balões flutuando em minha volta. Identifico as palavras *smile* e *youth*, além do símbolo de uma nuvem. A música é

envolvente e meus movimentos acompanham o ritmo. Percebo que já não estou usando o *hard drop*. Acho que fui guiada pelo tempo da música, equilibrando-o com o meu e o ritmo “natural” da queda dos tetrominós.

Ao atingir a segunda meta – a eliminação de 20 linhas – o ambiente desacelera e o *speed level* é alterado para 3, tornando ainda mais fluido o encaixe dos tetrominós. Até agora, não senti nenhuma dificuldade. Enquanto elimino três linhas, a música acelera, indicando um clímax sonoro. A paisagem também muda, agora é entardecer, e a cada linha que subtraio, vozes comemoram meu feito – isso é divertido e motivador. Nesse momento, os balões estão tão próximos que chego a me esquivar com medo de bater neles. A trilha sonora atinge, então, o refrão e eu elimino mais duas linhas, restando apenas três para finalizar a fase. Consigo subtrair quatro em sequência, ultrapassando a marca necessária. Então, o *zoom in* automático visual e sonoro promove a sensação de eu estar emergindo por entre as partículas de finalização da fase.

Eu termino com a sensação de que as batidas pulsantes, melodias crescentes, além de combinações de texturas e cores criam uma experiência única nessa fase. Tenho a impressão de que o jogo guiou boa parte das minhas ações – porque eu não senti muita necessidade de impor o meu tempo sobre ele –, mesmo jogando ativamente.

### **Mermaid Cove (24º estágio, área 6, duração da sessão: 04'10'')**

A assistente me informa que são 23h07min e que iniciará o registro no smartphone. Eu posiciono os controles corretamente nas mãos e, também, aciono a captura de tela no sistema do *Oculus Quest*. Além da área de jogo, que está estável e centralizada em minha visão, um cardume em tons rosa, azul e lilás surge, indicando que estou no fundo do mar.

Vejo a primeira peça entrando na área, em velocidade de nível 4 (eu diria que não é muito veloz). Faço com que ela desça até a base rapidamente e logo posiciono a segunda em cima dela. O encaixe reproduz uma vibração grave, semelhante ao de um acorde de violoncelo. O mundo é todo formado por partículas, além dos peixes. Com seis segundos de jogo, escuto acordes de violão, piano e sintetizadores preenchendo a paisagem sonora. O ritmo da balada é calmo, envolvente e perpassa

por toda a atmosfera da fase. Um arrepio percorre meu corpo, sem eu saber se é por causa de algum som ou emoção sentida.

Meus movimentos na área de jogo são mais rápidos do que o tempo do jogo em si. Enquanto tudo flui suavemente em perfeita harmonia, eu faço os tetrominós caírem rapidamente. Com cinco linhas eliminadas, o retângulo fica vazio pela primeira vez. Ouço vocalizações comemorando essa ação de subtração aos 40 segundos do jogo. Até eu eliminar dez linhas, tudo permanece igual e extremamente tranquilo, sem alterações. Mas após as dez linhas, sereias, um feixe de luz acima da área jogável, folhas e flores aparecem, e escuto uma voz feminina cantando as estrofes da canção.

O pulsar das sereias está em sincronia com uma batida específica da música, demonstrando que seu ritmo é diferente do tempo de queda dos tetrominós, que desde o começo está no nível 4 de velocidade. Esse estágio me faz relaxar e até mesmo sentir um pouco de sono. É uma sensação agradável, me sinto completamente entregue e envolvida, a ponto de nem perceber o tempo passar. Só identifico sua passagem quando o refrão começa, porque a imagem fica balançando e, então, me dou conta de que sou eu mesma quem faz esse movimento de balanço com a cabeça e com os pés – dançando sentada e cantando a letra.

Logo, o tempo de velocidade das peças caindo atinge o sétimo nível, o que é acelerado em comparação com os eventos lentos que o precedem. Ativo a zona quando o contador atinge três minutos, elimino quatro linhas e recebo 400 pontos no *total score*. A zona se encerra e o mundo volta ao estado anterior.

Me pego envolvida nesse ambiente místico e no movimento das sereias que rodeiam a área de jogo embaixo d'água, enquanto elimino mais três peças. Percebo, assim, que falta eliminar duas linhas, mas a configuração do espaço de jogo indica que qualquer tetrominó que eu posicionar no *gap* disponível me levará ao cumprimento imediato desse objetivo. E eu quero que a fase dure um pouco mais, pois é prazeroso. Então, empilho dois blocos, rendendo 15 segundos – parece pouco, mas nessa fase é um tempo bom. Completo o objetivo eliminando duas linhas seguidas com um tetrominó (T) apenas.

### **Metamorphosis (27º estágio, área 7, duração da sessão: 09'45'')**

O relógio marca 23h13min. Início o registro da experiência com a última fase do *corpus*, a qual me situa num espaço escuro – vasto e repleto de partículas.

Centralizado, assim como nos estágios anteriores, visualizo o espaço onde os tetrominós devem ser posicionados.

A primeira peça (L) entra na área em silêncio. Quando está quase atingindo a base, ouço vocalizações relativas à rotação que gerei na peça. Essa resposta ocorre ao longo de todo o *speed level 7*. Formo duas linhas, mas não as elimino, deixando um *gap* à direita do retângulo. Guardo a peça (Z) que recebo, pois ela não se adequa à formação que estou querendo fazer. Em seguida escuto notas de violoncelo e a letra das estrofes da canção.

Um minuto se passa e tenho seis linhas subtraídas. Diversas vezes utilizo o *hard drop*. Meu foco está completamente direcionado para a área de jogo. Apenas observo o exterior dela quando surgem símbolos egípcios coloridos, a cada linha nova subtraída. Me deixo levar pelo tempo moderado da música e sigo orquestrando os encaixes, por cerca de 4 minutos seguidos, completando 30 linhas. A constância e fluidez dos elementos audiovisuais é interrompida por uma alteração no estado de jogo.

Surgem cinco golfinhos nadando ao lado do HUD e a música atinge o pré-refrão. Eu canto junto com a música, ao passo que a velocidade dos blocos reduz para o nível 4. Por outro lado, a melodia reproduz um possível clímax sonoro e induz efeitos visuais, fazendo os golfinhos piscarem rapidamente. A atmosfera sonora conduz os efeitos visuais euforicamente, por dez segundos, ao passo que os golfinhos se transformam em arraias e estas se metamorfoseiam novamente em golfinho, sempre que completo uma linha. É uma experiência prazerosa e envolvente, mesmo que muitas das ações e dos elementos se repitam.

Aciono a mecânica zone após ter suprimido cinquenta linhas. Partículas coloridas cobrem a borda inteira do retângulo, enquanto o mundo desacelera. Mesmo assim, utilizo o *hard drop* em todas as distribuições de peças na zona – durante os 20 segundos em que ela está disponível, limpo quatro linhas.

Percebo que se eu não somar sessenta linhas, nenhuma alteração ocorrerá na realidade de jogo. Passados seis minutos e quarenta segundos, elimino a sexagésima primeira linha. Dois círculos com quatro golfinhos aparecem, o aspecto rítmico se altera visual e sonoramente. Agora, o *speed level* avança para dez, o mais veloz nessa fase e em todo o percurso da jornada do modo *beginner*. Sinto a rápida vibração dos controles enquanto jogo.

A sequência de elementos – golfinho, arraia e sereia – se metamorfoseando em resposta à agitação audiovisual é impressionante. Quando ouço o refrão, meu corpo naturalmente se mexe no mesmo ritmo frenético. Sinto vontade de cantar e dançar. Me movimento na mesma batida dos controles para acertar o encaixe das peças no jogo. Na minha opinião, essa experiência é quase como um ritual fantástico, onde cada movimento é crucial.

Depois do refrão, noto que não erro um encaixe, mas também não planejo estratégias para posicionar os tetrominós. Meus dedos parecem saber exatamente o que fazer. Apesar disso, mesmo com a atmosfera acelerada, instigante e colorida, levo uma "eternidade" para cumprir o objetivo final da fase, que é limpar 90 linhas da área de jogo. Com 71 linhas já subtraídas, ainda preciso de três minutos e quarenta e cinco segundos para eliminar as vinte e nove restantes.

Quando eu termino de jogar o estágio, sinto um alívio, pois embora a experiência seja prazerosa, também é tensa. Mesmo assim, não retiro o equipamento, pois aguardo pelo "epílogo" do jogo – uma sucessão de imagens que dura cerca de um minuto e meio e sobre as quais eu não tenho como agir. Depois disso, paro a gravação e aviso à assistente, que também interrompe o registro no celular. Finalmente, removo o *Oculus Quest*, os fones de ouvido e solto os controles; desencaixo o celular do tripé e faço algumas anotações sobre a experiência no meu caderno. O procedimento é concluído às 0h34min.

Ao todo, a sessão de jogo com o registro do *gameplay* das doze fases do *corpus* teve duração de 3h30min.

## APÊNDICE B – CARACTERÍSTICAS DOS ESTÁGIOS EXTERNOS AO CORPUS

Nome do estágio	Área	Posição na área	Posição Journey/Theater	Música	Temática principal	Subtemática
Pharaoh's Code	1	2ª	2ª	Next Chapter	Místico	Tecnologia
Karma Wheel	1	3ª	3ª	Pulse	Místico	Vento
Da Vinci	2	2ª	5ª	Bright Shadow	Vento	Tecnologia
Prayer Circles	2	3ª	6ª	Spring Field	Místico	Vácuo
Deserted	3	1ª	8ª	Lunar Discourse	Terra	Tecnologia
Downtown Jazz	3	3ª	10ª	City Lights	Terra	Tecnologia
Jeweled Veil	4	1ª	12ª	Temptation	Tecnologia	Vento
Turtle Dreams	4	4ª	15ª	Around Me	Água	Água
Celebration	4	5ª	16ª	All Nations	Tecnologia	Fogo
Zen Blossoms	5	3ª	19ª	Unfold	Água	Vento
Yin & Yang	5	4ª	20ª	Chains	Místico	Vento
Hula Soul	5	5ª	21ª	'Aumakua	Místico	Fogo
Starfall	6	1ª	22ª	Secrets	Terra	Vácuo
Orbit	6	4ª	25ª	Hometown	Vácuo	Tecnologia
Stratosphere	6	5ª	26ª	So They Say	Vento	Terra

Fonte: a autora.

Nome do estágio	Alguns componentes visuais não interativos
Pharaoh's Code	Triângulos, triângulos equiláteros, círculos, esferas, mandala, hieróglifos, partículas, símbolos egípcios, cores brancas, vermelha, laranja, azul, preto.
Karma Wheel	Bongô, flor de lotus, fumaça, círculos integrados a quadrados, cores verdes, vermelhas, rosas, pretas, brancas, laranjas e amarelas.
Da Vinci	Céu azul, nuvens, vento, máquina semelhante a um moinho de vento, engrenagem, cores marrons, vermelho, pôr do sol, sol.
Prayer Circles	Escuridão, círculos, bolhas de cristal, azuis verdes, feixes de luz, círculos de bolhas em cores de arco-íris.
Deserted	Deserto, areia, peregrinação, camelos, céu azul, partículas, rajada de vento, sol, lua, atmosfera, espaço, planeta terra, rover (veículo de exploração lunar).
Downtown Jazz	Cidade, noite, prédios, luzes amarelas, linhas de trânsito, placas, prédios geométricos soltos pelo espaço, linhas de metrô, partículas redondas, relógios, texto com nomes de ruas de Nova York.
Jeweled Veil	Escuridão, partículas pendulares, joias brancas de partículas, brilho, lufada, cores vermelhas, verdes, brancas, joias em 3D.

Turtle Dreams	Fundo do mar, silhueta de alga, folhas e de plantas, tartaruga de partículas, silhuetas de ondas, cores azuis, verdes, pretas, amarelas e laranjas, flor de lotus grande e vermelha.
Celebration	Céu à noite, fumaça, partículas coloridas, fogos de artifícios, círculos de fogos de artifícios, feixes de luz de fogos de artifícios cores do arco-íris.
Zen Blossoms	Água, vento, flor de lotus, sombra, reflexos na água, partículas rosas, douradas, borboletas e plantas, cores verdes.
Yin & Yang	Escuridão, esfera azul, esfera vermelha, fumaça, partículas azuis e vermelhas pulsantes, brilho, vento, pássaro de partículas.
Hula Soul	Noite, ilha, areia, coqueiros, tochas, sol, horizonte, partículas vermelhas, rocha, lava, vulcão.
Starfall	Chão rochoso, céu estrelado, partículas coloridas, estrelas cadentes, círculos de estrelas, espaço.
Orbit	Interior de uma estação espacial, cúpula de observação, texto <i>exit</i> , partículas de códigos e equações matemáticas, órbita, espaço, planeta terra, cores azuis, brancas, vermelhas e pretas, satélite, universo.
Stratosphere	Pássaros, montanha, floresta, sol, rio, horizonte, espaço, brilho, céu, nuvem, partículas verdes, azuis, brancas e marrons.

Fonte: a autora.