

**UNIVERSIDADE DE CAXIAS DO SUL  
ÁREA DE ARTES E ARQUITETURA  
CURSO DE LICENCIATURA EM MÚSICA**

**ALESSANDRO PISTORELLO**

**TRILHAS SONORAS DE JOGOS DE VIDEOGAME:  
UMA ANÁLISE DA MÚSICA ALÉM DOS LIMITES DO JOGO**

**CAXIAS DO SUL**

**2018**

**ALESSANDRO PISTORELLO**

**TRILHAS SONORAS DE JOGOS DE VIDEOGAME:  
UMA ANÁLISE DA MÚSICA ALÉM DOS LIMITES DO JOGO**

Trabalho de Conclusão de curso  
apresentado como requisito parcial para  
obtenção do grau de Licenciado em  
Música pela Universidade de Caxias do  
Sul.

Orientador: Prof. Dr. Alexandre Fritzen da  
Rocha

**CAXIAS DO SUL**

**2018**

## RESUMO

As trilhas sonoras dos jogos de videogame vêm ganhando cada vez mais destaque e importância, não só na economicamente promissora indústria do entretenimento eletrônico, mas também na indústria do entretenimento musical. Compositores têm se dedicado a produzir trilhas sonoras para jogos de importância similar às trilhas de grandes obras do cinema, causando impacto e proporcionando aos jogadores imersões mais profundas nos jogos. Além disso, essas trilhas têm recebido cada vez mais atenção e conquistado espaço próprio, independente dos jogos aos quais pertencem, tornando-se inclusive repertório de shows e concertos de artistas que se dedicam a interpretação de músicas de videogame. Levando isso em consideração, o objetivo deste estudo foi investigar se as trilhas sonoras dos jogos de videogame podem despertar nos jogadores o interesse em estudar música. Para isso, a pesquisa desenvolvida contou com a participação de oito entrevistados, todos eles músicos que já jogaram ou ainda jogam videogame, e que através de um questionário de respostas dissertativas relataram suas percepções e sensações sobre o que representam as músicas dos jogos para eles. Com exceção de um dos entrevistados identificou-se, através da pesquisa, que apesar da relevância e importância que possuem, as trilhas sonoras dos jogos não foram um fator que determinou ou impulsionou a decisão dos demais em iniciar seus estudos musicais, mas serviram como fonte de aprendizado e prática musical. A temática sobre trilhas sonoras de jogos de videogame abordada na pesquisa revelou que, dentro de um mercado em pleno crescimento econômico, encontra-se uma vasta área de atuação profissional a ser explorada por músicos compositores ou intérpretes, e que principalmente, os jogos eletrônicos são capazes de proporcionar aos jogadores acesso à música de uma forma atraente.

**Palavras-chave:** Jogos de videogame. Trilhas sonoras. Trilhas sonoras de jogos de videogame. Estudos musicais.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Console <i>Odyssey 100</i> , lançado em 1972.....	12
Figura 2 - <i>Super Famicom</i> , console de quarta geração da <i>Nintendo</i> .....	13
Figura 3 - O <i>PlayStation</i> possui a maior biblioteca de jogos da história .....	14
Figura 4 - O <i>Xbox 360</i> é console de sétima geração da <i>Microsoft</i> .....	16
Figura 5 - O <i>Switch</i> é o console híbrido da <i>Nintendo</i> .....	17
Figura 6 - O arcade <i>Pong</i> possuía três efeitos sonoros .....	18
Figura 7 - <i>Guitar Hero</i> popularizou os jogos de música .....	20
Figura 8 - Controles utilizados no jogo <i>Rock Band</i> .....	21
Figura 9 - Captura de tela da representação do baixo em <i>Rocksmith</i> .....	23
Figura 10 - <i>Super Mario Bros.</i> foi o jogo mais citado pelos entrevistados .....	30
Figura 11 - Captura de tela do jogo <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i> .....	32
Figura 12 - Trilha sonora de <i>Battlefield</i> foi inspiração para o entrevistado 6 .....	35

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Franquias de jogos cujas trilhas sonoras tiveram mais músicas interpretadas pelos entrevistados.....	39
Gráfico 2 - Franquias de jogos cujas trilhas sonoras foram mais marcantes para os entrevistados .....	41

## SUMÁRIO

<b>PRÓLOGO</b> .....	6
<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	8
1.2 JUSTIFICATIVA .....	9
<b>2 HISTÓRICO SOBRE OS PRINCIPAIS CONSOLES DE VIDEOGAME</b> .....	12
<b>3 VIDEOGAME E MÚSICA: UMA UNIÃO PERFEITA</b> .....	18
3.1 ASCENÇÃO DOS JOGOS DE MÚSICA .....	20
<b>4 UM MERCADO EM CRESCIMENTO</b> .....	24
<b>5 MÉTODO</b> .....	26
<b>6 ANÁLISE DAS RESPOSTAS COLETADAS NA PESQUISA</b> .....	29
6.1 ENTREVISTADO 1.....	29
6.2 ENTREVISTADO 2.....	30
6.3 ENTREVISTADO 3.....	31
6.4 ENTREVISTADO 4.....	32
6.5 ENTREVISTADO 5.....	33
6.6 ENTREVISTADO 6.....	34
6.7 ENTREVISTADO 7.....	35
6.8 ENTREVISTADO 8.....	36
<b>7 RESULTADOS DA PESQUISA</b> .....	38
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	42
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	45
<b>APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO UTILIZADO NA COLETA DE DADOS</b> .....	48

## PRÓLOGO

Comecei a jogar videogame desde muito cedo, pois tive acesso ao console<sup>1</sup> *Atari* ainda criança, mas foram entre meus dez e quinze anos de idade que realmente joguei muito, ao ponto de me sentir viciado em jogos. Justamente aos quinze anos de idade, iniciei meus estudos musicais voltados principalmente à guitarra. A partir daquele momento, passei a jogar com muito menos intensidade. Nos primeiros anos de aprendizado musical, eu inclusive mantive meu *Nintendo 64*, console que possuía na época, guardado em sua caixa.

Mesmo afastado dos games, nunca deixei de falar, de ler e de realmente gostar muito do assunto. Quando eu lembrava de meus jogos favoritos, ou até mesmo jogava na casa de algum amigo, duas coisas sempre me causavam nostalgia: os efeitos gráficos e, principalmente, as trilhas sonoras desses jogos. Sim, as trilhas sonoras! Sempre gostei muito do áudio dos jogos, mesmo quando seus sons e suas músicas não passavam de ruídos sem muita definição. Não foram poucas as vezes em que joguei videogame apenas para ouvir as músicas de um jogo. Na década de 90, época em que os consoles *Mega Drive* e *Super Nintendo* estavam no auge de seu sucesso, muitos jogos chamavam minha atenção pela qualidade das composições de suas trilhas: *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse*, *Donkey Kong Country*, *Sonic the Hedgehog*, *Super Mario World*, *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, *Top Gear*, dentre inúmeros outros. Lembro que alguns jogos contavam com uma opção chamada *Sound Test*, ou Teste de Som, na qual era possível escutar apenas suas músicas e seus efeitos sonoros. Eu fui um jogador que certamente se divertiu muito com essa possibilidade.

Gostar das trilhas sonoras dos jogos de videogame que eu jogava era algo recorrente, mas também acontecia de me apegar a alguns jogos apenas por apreciar suas músicas. É o caso dos games da franquia *Jurassic Park* que foram lançados para o *Super Nintendo*: suas músicas eram tão boas de escutar que eu acabava jogando-os por horas e horas, e isso fez com que eu passasse a incluí-los entre os meus jogos favoritos na época. Inclusive, eu os joguei tanto que acabei até superando sua elevada dificuldade, apenas por gostar muito de suas trilhas sonoras.

---

<sup>1</sup> Os consoles são os próprios aparelhos de videogame de uso doméstico, que ao serem conectados a um televisor, exibem os jogos que são capazes de reproduzir (BRESCIANI, apud Campos, 2007).

Conforme os consoles foram evoluindo, a qualidade das músicas e dos efeitos sonoros dos jogos foi passando por grandes transformações, ao ponto em que hoje são compostas músicas e feitos arranjos para trilhas sonoras de jogos de videogame dignos de superproduções do cinema. Percebo que, cada vez mais, grandes produtoras da indústria do entretenimento eletrônico se preocupam com a qualidade das trilhas sonoras de seus jogos, tanto quanto se preocupam com a parte gráfica e, além disso, elas muitas vezes buscam resgatar efeitos sonoros e músicas que marcaram gerações passadas em seus lançamentos, algo certamente nostálgico para jogadores como eu, hoje casual, mas que continua apreciando as músicas dos jogos tanto quanto as músicas de qualquer banda ou artista famoso. É maravilhoso poder escutar em um novo jogo da franquia *Super Mario Bros.*, por exemplo, uma música de um de seus games dos anos 80 totalmente remodelada e orquestrada, utilizando-se das mais diversas tecnologias de produção de áudio.

## 1 INTRODUÇÃO

Atualmente, computadores e consoles cada vez mais poderosos são capazes de reproduzir, nas modernas telas de alta definição, jogos com gráficos que podem facilmente ser confundidos com imagens reais. Segundo Barboza e Silva (2014, p. 1-2), “a evolução dos jogos eletrônicos está ligada intrinsecamente à evolução de aparatos tecnológicos como a televisão, o computador, os processadores de imagem e os sistemas de transmissão de dados”. Acompanhando essa qualidade gráfica, as trilhas sonoras dos jogos também passaram por um enorme processo de evolução. Conforme Schäfer (2011, p. 112), “compositores e músicos, que antes trabalhavam em filmes ou faziam música popular, estão cada vez mais envolvidos na produção de jogos musicais e canções para *games*, na medida em que elas ganham maior notoriedade”. Meneguette (2011) destaca que o maior poder de processamento que possuem os computadores e os videogames atuais possibilita a composição de arranjos e paisagens sonoras cada vez mais sofisticadas, o que leva as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos a um patamar aproximado ao de trilhas já consagradas no âmbito do cinema.

Segundo Schäfer (2011), a trilha sonora possui várias funções em um jogo, desde ambientar uma cena até dar sinais ao jogador, influenciando diretamente na jogabilidade, tornando a experiência mais interativa, imersiva e divertida. A autora salienta que

a música de videogame foi se tornando algo tão apreciado pelos jogadores que se autonomizou mediante diversos processos, como a venda de álbuns com as músicas separadas dos jogos e que hoje se reflete em shows e concertos pelo mundo, em *sítes* na internet dedicados ao assunto e até em toques para celulares (SCHÄFER, 2011, p. 119).

Considerando a importância que as músicas advindas dos jogos eletrônicos vêm adquirindo, a presente pesquisa foi construída com sua temática totalmente voltada às trilhas sonoras de jogos de videogame, buscando avaliar de que maneira as músicas que fazem parte dos jogos podem influenciar os jogadores, e foi desenvolvida a partir da seguinte questão problema: as trilhas sonoras de jogos de videogame podem despertar nos jogadores o interesse em estudar música? Para verificar tal indagação, a pesquisa foi desenvolvida com base nas respostas obtidas através de um questionário dissertativo, aplicado a oito entrevistados que são

músicos que jogavam ou ainda jogam videogame, e teve como objetivo principal investigar se as trilhas sonoras de jogos de videogame foram capazes de instigar nesses jogadores o desejo por estudar música. Os objetivos específicos foram:

- Averiguar a relevância das trilhas sonoras de jogos de videogame para jogadores que se tornaram músicos;
- Identificar se jogadores que se tornaram músicos receberam influência das trilhas sonoras de jogos de videogame durante seu processo de estudos e formação musical;
- Analisar o envolvimento dos jogadores com as trilhas sonoras de jogos de videogame além do tempo em que estão jogando.

Para contextualizar a temática que envolve a pesquisa, o trabalho traz um histórico sobre os principais consoles de mesa lançados entre 1972 e o período atual (página 12), apontando os principais elementos que marcaram a evolução dos videogames nos últimos quarenta e seis anos. Na sequência, trata da importância que as trilhas sonoras passaram a exercer dentro e fora dos jogos (página 18), tornando-se um produto autônomo e independente, e também destaca o impacto que os games que simulam a ação de tocar um instrumento musical causaram nas indústrias da música e do entretenimento eletrônico (página 20). Após, são apresentados indicadores que demonstram o crescimento da indústria dos jogos eletrônicos (página 24), que já alcança um faturamento superior ao da indústria cinematográfica. Em seguida, estão descritos os métodos utilizados no desenvolvimento da pesquisa (página 26). Por fim, constam as informações coletadas junto aos questionários respondidos pelos entrevistados que contribuíram com o presente estudo (página 29), e também estão detalhados os resultados da pesquisa (página 38), obtidos a partir dessas informações.

## 1.2 JUSTIFICATIVA

Com o avanço das tecnologias, a indústria do entretenimento eletrônico vem ganhando cada vez mais espaço, contagiando não somente os jovens, mas pessoas de todas as idades. Jogos de videogame, que no passado possuíam imagens

indefinidas e animações limitadas, hoje são programados com gráficos e texturas extremamente realistas, capazes de recriar ambientes que envolvem os jogadores em um mundo virtual que parece ter vida própria. Segundo Alves (2017, p. 42), “o primeiro jogo eletrônico foi desenvolvido por uma única pessoa, mas devido a expansão do mercado e exigências dos consumidores, os jogos estão se tornando cada vez maiores com ambientes vastos, dinâmicos e bem detalhados”. Essa evolução também pode ser percebida no enredo dos jogos, já que muitos relatam histórias interativas dignas de cinema. Alves (2017, p. 45) enfatiza que “o enredo é um componente fundamental em produtos de entretenimento como filmes, jogos, seriados e até mesmo literatura”.

Todo esse conteúdo ganha força de expressão através do áudio: assim como os gráficos, as músicas e os efeitos sonoros dos jogos evoluíram de simples ruídos, muitas vezes elaborados pelos próprios programadores, para produções gravadas em grandes estúdios, compostas por músicos que se dedicam a trabalhar com trilhas e efeitos sonoros, e cada vez mais criam verdadeiras obras primas. De acordo com Novak (apud Alves, 2017, p. 98), “compositores são contratados para desenvolver uma trilha sonora exclusiva para o jogo, que deve contar com músicas que serão reproduzidas em situações diferentes do jogo, por isso é importante que haja diversidade no repertório”.

É preciso considerar que a qualidade das trilhas sonoras dos jogos não está totalmente vinculada aos recursos que a tecnologia pode oferecer. Diversos jogos das primeiras gerações de consoles conseguiam impressionar por possuírem músicas extremamente cativantes, como por exemplo, a música tema do jogo *Super Mario Bros.*, que ainda hoje é considerada como um verdadeiro clássico das trilhas sonoras de videogame. Segundo Pidkameny (apud Schäfer, 2011), uma pesquisa realizada com 47 estudantes universitários apontou que 66% deles ainda lembravam-se da composição feita para esse jogo, mesmo que não o jogassem há anos. Schäfer (2011) ressalta que no universo musical dos jogos de videogame, algumas trilhas já consagradas acabam se renovando, mais do que inovando: em meio as trilhas originais compostas para novos jogos, é comum que lançamentos de franquias como *Super Mario Bros.*, *The Legend of Zelda* e *Metroid*, cujas trilhas sonoras são icônicas, mantenham várias de suas músicas antigas, trazendo versões renovadas de composições feitas ainda para os primeiros jogos da séries.

Através desta pesquisa, pretende-se ampliar registros de estudos sobre o tema, identificando-se de que forma as trilhas sonoras de jogos podem influenciar os jogadores. A partir do vínculo que estabelece entre os jogos de videogame e a música, o estudo realizado pode servir como uma ferramenta para demonstrar que o entretenimento eletrônico pode proporcionar aos seus consumidores relações que vão além do mundo virtual, consolidando-se como uma forma de desenvolvimento e prática cultural. Ademais, novos caminhos profissionais se abrem para músicos, que encontram espaço de atuação em um mercado em pleno crescimento, no qual as trilhas sonoras de jogos conquistam cada vez mais autonomia. Além de já serem comercializadas como conteúdo à parte dos jogos em si, muitos músicos dedicam-se à interpretação de temas de jogos e orquestras realizam concertos totalmente dedicados à execução de obras compostas para videogames.

## 2 HISTÓRICO SOBRE OS PRINCIPAIS CONSOLES DE VIDEOGAME

No ano de 1972 foi lançado o primeiro console de mesa da história: o *Odyssey 100* (Figura 1), da empresa *Magnavox* (CAMPOS, 2007). De acordo com Souza e Rocha (apud Campos, 2007, p. 7), “o *console* oferecia doze jogos, permitindo ao usuário escolher qual ele queria jogar. A maioria dos jogos tinha como tema o esporte”. O aparelho, que faz parte da primeira geração de consoles, dependia de operações mecânicas, como a remoção de placas de circuito impresso, para que a troca de jogos fosse realizada (BRESCIANI, apud Campos, 2007).

Figura 1 - Console *Odyssey 100*, lançado em 1972



Fonte: <<https://bojoga.com.br/colecao/consoles/geracao-1/odyssey-100/>> (adaptado pelo autor). Acesso em: 21 nov. 2018.

O primeiro console programável da história foi o *Fairchild Channel F*, lançado em 1976 (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). Representando a transição entre gerações, o aparelho não dependia de operações complexas para que fosse feita a troca de jogos, já que os mesmos vinham armazenados em cartuchos (BRESCIANI, apud Campos, 2007). Mas o grande destaque que marcou a segunda geração de consoles foi o *Atari 2600*, lançado em 1977. O aparelho acabou se tornando um dos maiores sucessos na área do entretenimento eletrônico, fazendo com que a empresa *Warner Communications*, proprietária da *Atari*, dominasse o

mercado de jogos entre o final dos anos 70 e o início dos anos 80. Em 1978, a *Magnavox* lançou o *Odyssey 2* (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007).

No ano de 1983, a empresa *Nintendo* lançou no Japão o console de terceira geração *Famicom (Family Computer)* (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007). Como apontam Clua e Bittencourt (apud Campos, 2007, p. 10), “em 1985, esse *console* chegou nos Estados Unidos com o nome de *Nintendo Entertainment System - NES*”. O videogame apresentou melhoras significativas, tanto no som quanto nos gráficos dos jogos: o que antes era ruído se transformou em música, e figuras pouco definidas viraram personagens, naves, carros, armas e cenários com melhores formas. Em 1986, a empresa japonesa *Sega*, desenvolvedora de jogos para os *arcades*<sup>2</sup>, lançou o *Master System*. A intenção era concorrer com o *NES*, mas o console não fez frente ao aparelho da *Nintendo*, que ainda hoje é considerado um dos videogames de maior sucesso da história (BRESCIANI, apud Campos, 2007).

Em 1988, a *Sega* lançou o primeiro console da quarta geração, o *Mega Drive* (Japão e Brasil), conhecido como *Sega Genesis* nos Estados Unidos (ARANHA, apud Campos, 2007). Com maior poder de processamento e com o aumento de memória, o console possibilitava a criação de personagens muito mais distintos e a exploração de histórias mais cativantes e complexas, além de apresentar uma grande melhoria sonora e gráfica em relação à geração anterior (BRESCIANI, apud Campos, 2007). Em 1990, a *Nintendo* lançou o seu console de nova geração: o *Super Famicom* (Figura 2), conhecido também como *SNES (Super Nintendo Entertainment System)* (ARANHA, apud Campos, 2007).

Figura 2 - *Super Famicom*, console de quarta geração da *Nintendo*



Fonte: <<https://wall.alphacoders.com/big.php?i=380323&lang=Portuguese>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

<sup>2</sup> “Os *arcades*, também conhecidos como *fliperamas*, são máquinas de jogos de uso público. Para utilizá-los são necessárias fichas ou moedas que podem ou não ser encontradas em casas especializadas” (CLUA e BITTENCOURT, apud Campos, 2007, p. 3).

A *Nintendo* trouxe para a nova plataforma todos os seus maiores sucessos já consagrados no *NES*, convertidos de forma perfeita, aproveitando a excelente jogabilidade e os novos efeitos especiais que o *SNES* podia proporcionar. Isso influenciou diretamente para que o console obtivesse popularidade na época (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007).

A quinta geração de consoles contou com aparelhos bem mais robustos. Alguns deles permitiam o uso do *CD-ROM*, uma mídia utilizada em computadores, capaz de armazenar uma grande quantidade de dados (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007). Sendo assim, em 1993, foi lançado nos Estados Unidos o *Atari Jaguar* (CLUA e BITTENCOURT, apud Campos, 2007). A pressa em lançar jogos, aliada ao mal relacionamento e a falta de suporte de grandes produtoras, fez com que o console tivesse uma fraca biblioteca de jogos (BRESCIANI, apud Campos, 2007). Em 1994 a *Sega* lançou o *Saturn*, console capaz de rodar jogos dos *arcades* com perfeição (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). De acordo com Souza e Rocha (apud Campos, 2007, p. 14), “esse console utilizava o recurso do CD com muita eficiência. Isso foi um ponto muito positivo para o console, pois nessa época os jogos já exigiam maior capacidade de armazenamento”.

Ainda em 1994, a empresa *Sony* lançou no Japão o *PlayStation* (Figura 3). Nos Estados Unidos, o console foi lançado em 1995 (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). Com a maior biblioteca de jogos da história, o *PlayStation* era capaz de reproduzir gráficos 3D de alta qualidade. Seus jogos contavam com excelente jogabilidade, e seus controles foram considerados os melhores já produzidos para um videogame. Devido a sua popularidade, foi o primeiro console que de fato divulgou a mídia CD (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007).

Figura 3 - O *PlayStation* possui a maior biblioteca de jogos da história



Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/noticia/2014/12/playstation-1-completa-20-anos-veja-maiores-curiosidades-do-console.html>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Em 1996, a *Nintendo* lançou o *Nintendo 64*, console que chamou muito a atenção, tanto pelo seu processador gráfico quanto pelo seu processador de áudio. Seus jogos contavam com personagens, cenários e efeitos muito mais realistas do que os encontrados nos consoles da concorrência (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). Apesar de suas qualidades, o *Nintendo 64* desagradou ao público por dois motivos: possuía uma excessiva quantidade de jogos infantis, contrariando as temáticas mais maduras encontradas em muitos jogos da época, e utilizava cartuchos, os quais possuíam menor quantidade de armazenamento do que a oferecida pelo então popular CD (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007).

No ano de 1998, a *Sega* lançou o *DreamCast*, seu console de sexta geração, o primeiro a contar com um modem embutido para acesso à internet (SOUZA e ROCHA, apud Campos, 2007). O videogame teve um ciclo de vida curto, permanecendo no mercado por apenas três anos. A *Sega* deu segmento as suas atividades, dedicando-se à produção de jogos para diversas plataformas (BRESCIANI, apud Campos, 2007). Em 2000, a *Sony* lançou no Japão o sucessor do popular *PlayStation*: o *PlayStation 2*. O console possuía compatibilidade com o seu antecessor, sendo capaz de rodar os jogos do mesmo, o que aumentava significativamente sua biblioteca (CLUA e BITTENCOURT, apud Campos, 2007). O *PlayStation 2* contava com um leitor de DVD, o que permitia a acomodação de jogos tanto em *DVD-ROM* quanto em *CD-ROM* (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). Por possuir um esquema de verificação de mídia, o console aceitava apenas mídias originais da *Sony*, porém, existiam maneiras de burlar essa verificação, mas o uso de mídias piratas danificava o leitor do aparelho, visto que o mesmo não foi projetado para reproduzir mídias falsificadas, na maioria das vezes de qualidade duvidosa (ARANHA, apud Campos, 2007).

Com a intenção de recuperar o mercado que estava sendo dominado pela *Sony*, a *Nintendo* lançou em 2001 o seu console de sexta geração: o *GameCube* (CLUA e BITTENCOURT, apud Campos, 2007). A mídia utilizada pelo aparelho era o *GameCube Optical Disc*, conhecido também como Mini DVD, um disco óptico de 8 centímetros. A escolha se deu pelo fato de que o Mini DVD era mais difícil de ser falsificado do que os CDs e DVDs comuns (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). Em novembro de 2001, a *Microsoft* lançou o *Xbox*, ingressando no mercado de consoles (CLUA e BITTENCOURT, apud Campos, 2007). De acordo com Souza e Rocha (apud Campos, 2007, p. 21), “foi criada para o XBOX a primeira rede dedicada a

jogos *on-line*, a *XBOX LIVE*, que é uma rede muito organizada e possui vários recursos como *chat* e campeonatos. Para utilizar essa rede é necessário pagar uma mensalidade”.

Em 2005, a *Microsoft* lançou o seu console de sétima geração: o *Xbox 360* (Figura 4). Devido à grande quantidade de memória cache, o sistema desse videogame é capaz de realizar cálculos de inteligência artificial e simulação de física sem sobrecarregar, oferecendo jogos que simulam a realidade com maior precisão e apresentam inimigos mais inteligentes (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007).

Figura 4 - O *Xbox 360* é console de sétima geração da *Microsoft*



Fonte: <<https://veja.abril.com.br/tecnologia/cai-o-preco-do-xbox-360-no-brasil/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Em 2006, a fabricante *Nintendo* lançou no mercado o *Wii*, aparelho que revolucionou a indústria dos games na época, apresentando uma nova maneira de se jogar videogame (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007). O controle desse console funciona através da captação dos movimentos que o jogador faz com o mesmo no ar. Essa captação é possível graças a um sensor de sinais que utiliza a tecnologia *Bluetooth* (UOL, apud Campos, 2007). Segundo Rodflash (apud Campos, 2007, p. 21), “essa tecnologia permite a comunicação sem fio do controle com o *console*”. Campos enfatiza a inovação na jogabilidade proporcionada pelo videogame da *Nintendo*, destacando que

o controle remoto conta com sistema de vibração e um pequeno alto-falante que emite sons pela TV, dando a impressão do movimento no ambiente como o bater da espada ou o som de um tiro. O *console* permite a conexão de até quatro controles remotos *Wii*, tornando possível uma grande diversão *multiplayer* (CAMPOS, 2007, p. 22).

No mesmo ano do lançamento do *Wii*, a *Sony* lançou o *PlayStation 3*. O processador do console é superior ao do *Xbox 360*. Além disso, o *PlayStation 3* é totalmente compatível com os seus antecessores. Seus concorrentes diretos são o *Xbox 360* e o *Wii* (WIKIPÉDIA, apud Campos, 2007).

Em novembro de 2012, a *Nintendo* lançou seu console de oitava geração: o *Wii U*. Um ano mais tarde, são lançados o *PlayStation 4* pela *Sony* e o *Xbox One* pela *Microsoft*. O console da *Sony* é responsável por 51% de todas as vendas no setor, mesmo tendo o *Wii U* chegado primeiro aos consumidores. Esse desequilíbrio que marca a geração se deve ao fato de que a *Nintendo* opera com uma tecnologia de transição: ao optar pela inovação, ela desconsiderou algumas questões futuras, e seu console apresenta características técnicas bastante inferiores as dos concorrentes (*PlayStation 4* e *Xbox One*), lançados com um ano de diferença (VARES, 2015).

Conforme informações publicadas no site Techtudo<sup>3</sup>, o console mais recente a chegar ao mercado é o *Nintendo Switch* (Figura 5), da empresa *Nintendo*, lançado no dia 3 de março de 2017. O aparelho não é citado como um console de uma possível nova geração. Segundo Gugelmin (2017), o *Switch* não foi desenvolvido para superar os concorrentes *Xbox One* e *PlayStation 4*, mas sim, foi criado como um híbrido, capaz de proporcionar experiências de qualidade independente do lugar em que os jogadores estejam: um misto entre console de mesa e portátil.

Figura 5 - O *Switch* é o console híbrido da *Nintendo*



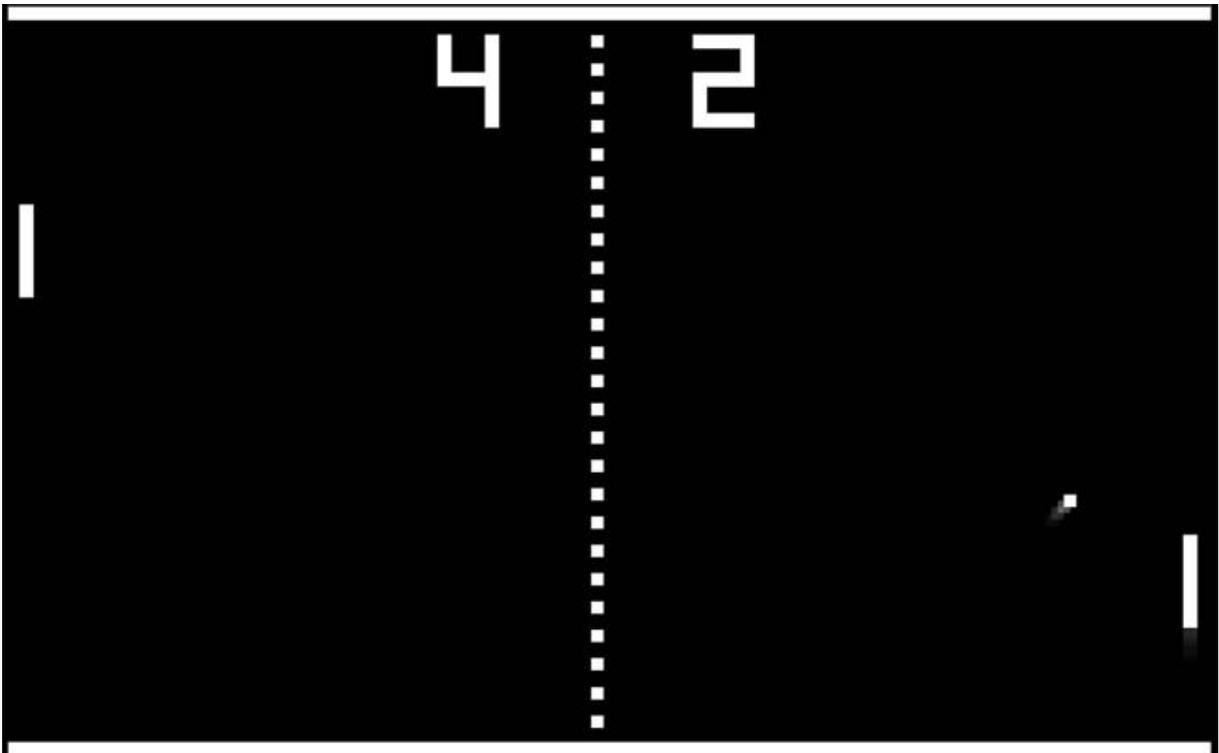
Fonte: <<https://www.universoexperience.com/2018/03/02/nintendo-celebra-o-primeiro-aniversario-do-switch/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

<sup>3</sup> <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/nintendo-switch.html>>. Acesso em: 11 out. 2018.

### 3 VIDEOGAME E MÚSICA: UMA UNIÃO PERFEITA

A ideia de incluir sons em games ganhou força em 1972, quando a *Atari* lançou o *arcade Pong* (Figura 6), inspirado em um jogo de tênis de mesa que pertencia ao console *Odyssey*, da *Magnavox* (DONOVAN, apud Roveran, 2017), aparelho que não era capaz de reproduzir sons (ROVERAN, 2017). *Pong* possui três efeitos sonoros, advindos do próprio circuito analógico do jogo: dois sinalizadores de colisão (com a raquete e com as extremidades da tela) e um emitido quando um ponto é marcado (ALCORN, apud Roveran, 2017). Segundo Collins e Jørgensen (apud Roveran, 2017, p. 27), “a partir de *Pong*, o som nos videogames se tornou uma característica incorporada à sua mercantilização e propaganda, sendo algo que atraía às máquinas frequentadores de estabelecimentos com *arcades*”. De acordo com Medina-Gray (apud Roveran, 2017, p. 27), “maiores inovações no campo do áudio para games se deram junto ao crescimento do mercado”.

Figura 6 - O *arcade Pong* possuía três efeitos sonoros



Fonte: <<https://teachingkidstocode.io/sphero-pong/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Atualmente, é possível dizer que as músicas e os sons encontrados nos jogos possuem tanto destaque quanto o próprio enredo. Como aponta Silva (2018,

p. 18), “a trilha sonora é uma ferramenta essencial num jogo por contribuir para a ambientação das cenas, por ajudar o jogador através de sinais e pela maior imersão trazida por um fator que torna o jogo mais interativo”. Quanto maior for a qualidade dos elementos sonoros de um jogo, maior será a imersão que o mesmo proporcionará aos jogadores. Conforme Dias,

o que começou como apenas uma forma de tornar os jogos mais animados, hoje em dia tem um contexto bem mais amplo no universo dos videogames. Enquanto nos primórdios de seu uso a trilha sonora era basicamente um elemento que buscava isolar o jogador do mundo externo afim de mantê-lo imerso no universo do jogo, com o passar do tempo e com a evolução das tecnologias de reprodução de áudio, as trilhas sonoras tornaram-se um fator crucial para o sucesso de uma franquia, garantindo a imersão do jogador, a ambientação, contexto histórico e ainda [...] um amplificador quando se diz respeito a riqueza de detalhes que os jogos oferecem atualmente (2014, p. 10-11).

Conforme Schäfer (2011, p. 113), “a música, nos jogos eletrônicos, deixou de ser um simples complemento da imagem quando se percebeu que ela poderia agir no inconsciente do jogador”. A autora destaca que

durante um jogo, o jogador passa horas em frente à tela e em contato com a música, portanto, é natural que ele guarde na memória as canções que tocaram por um longo tempo ou que caracterizaram um momento emocionante do *game*. Isso gera identificação e admiração por parte do jogador (SCHÄFER, 2011, p. 113).

Segundo Schäfer (2011), o primeiro álbum de *game music* foi lançado em 1984 pela gravadora Yen, mas foi em 1986 que esse tipo de música cresceu no mercado japonês, sendo que em 1998, mais de 700 álbuns com músicas de videogame separadas dos jogos foram lançados no país. A autora complementa que

assim como acontecia com as músicas de animes, esses álbuns com as músicas separadas dos *games* eram vendidos exclusivamente no Japão e fãs de outros países tinham que importar os produtos com empresas especializadas. Foi somente no final da década de 1990 que alguns títulos começaram a ser lançados em outros países, como Estados Unidos e Inglaterra. No Brasil, a maioria dos álbuns precisa ser importada (SCHÄFER, 2011, p. 114).

Schäfer (2011) aponta que o processo de autonomização das músicas de jogos abriu portas para que orquestras e bandas passassem a se interessar em interpretar esse tipo de composição, tendo a realização de concertos com

repertórios de músicas de videogames iniciado em 1987. Conforme observa a autora,

em 20 de agosto de 2003, pela primeira vez fora do Japão, acontece o Symphonic Game Music Concert, com músicas de videogame sendo executadas pela Czech National Symphony Orchestra, na Alemanha. O evento reuniu mais de 2 mil pessoas e foi apresentado como a cerimônia oficial de abertura da maior feira de videogames da Europa, a GC Games Convention (SCHÄFER, 2011, p. 115).

### 3.1 ASCENÇÃO DOS JOGOS DE MÚSICA

Foi no ano de 2005 que os jogos de música ganharam popularidade, através do lançamento do primeiro jogo da franquia norte-americana *Guitar Hero* (Figura 7), produzido pelas empresas *Red Octane* e *Harmonix Music System* (PFÜTZENREUTER, 2013). O game “promove um encontro curioso entre as indústrias da música e dos jogos” (NOGUEIRA, 2009, p. 8). Segundo Pfützenreuter,

a escolha do título se dá pela proposta de trazer ao jogador a experiência de ser um astro de rock e tocar para uma plateia virtual que vibra enquanto ele faz solos de guitarra. Para isso, o jogador utiliza um controle em forma de guitarra com cinco botões que parece simular a ação de tocar o instrumento (2013, p. 56).

Figura 7 - *Guitar Hero* popularizou os jogos de música



Fonte: <<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2015/03/guitar-hero-e-rockband-conheca-os-melhores-jogos-musicais-ja-lancados.html>>. Acesso em: 21 nov. 2018.

Dois anos mais tarde, após uma bipartição na empresa, os mesmos desenvolvedores de *Guitar Hero* lançaram o jogo *Rock Band*, que além da guitarra de cinco botões, trouxe como opções de controles uma bateria eletrônica e um microfone para o jogador cantar (Figura 8), algo que também foi feito nos últimos títulos da franquia *Guitar Hero* (PFÜTZENREUTER, 2013). Ambos os jogos são classificados como “games de performance, onde o jogador estará representando que está tocando o instrumento através de coreografias de botões coloridos” (JUUL, apud Pfützenreuter, 2013, p. 53). Conforme esclarece Pfützenreuter,

nos games da franquia *Guitar Hero* e *Rock Band*, o jogador interfere no resultado sonoro final uma vez que ao acertar ou errar as notas faz com que seu instrumento soe corretamente ou emita um som de erro. Além disso, a plateia virtual também se manifesta com gritos de torcida ou com vaias dependendo da quantidade de acertos e erros do jogador (2013, p. 53).

Figura 8 - Controles utilizados no jogo *Rock Band*



Fonte: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL618893-6174,00-PRODUTORA+ANUNCIA+LANCAMENTO+DO+GAME+ROCK+BAND+PARA+SETEMBRO.html>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Segundo Nogueira,

ainda no que diz respeito à estrutura do jogo, é interessante destacar que o repertório tanto do *Guitar Hero* quanto do *Rock Band* é montado na lógica de coletâneas musicais. Mesmo os produtos da série ligados a um único artista, como o “*Guitar Hero Metallica*” ou o “*Beatles Rock Band*”, trazem um recorte de cerca de 30 a 40 músicas exclusivamente desses artistas, mas pertencentes a álbuns distintos (2009, p. 6).

A adição dos controles em forma de instrumentos fez com que os videogames se tornassem plataformas comuns para reprodução musical, já que os jogadores podiam associar o ato de escutar música com o ato de jogar um jogo. No caso de *Guitar Hero*, o marketing feito pelas produtoras teve foco no jogo em si e nas réplicas de guitarras utilizadas como controladores, e não necessariamente nas músicas que faziam parte do mesmo. Ainda assim, o jogo conseguiu fazer com que o público interessado em videogames escutasse novas músicas, ao mesmo tempo em que os fãs dos artistas cujas composições foram incluídas no game foram atraídos ao universo dos jogos (NOGUEIRA, 2009). Segundo o autor, algo similar já havia acontecido com o jogo de corrida *Rock N' Roll Racing*, lançado em 1993 pela *Silicon & Synapse* (atual *Blizzard*). Os produtores do jogo aproveitaram a tecnologia de áudio da época para dar relevância às músicas que ambientavam as partidas. Em sua trilha sonora, *Rock N' Roll Racing* continha alguns clássicos de bandas como *Black Sabbath* e *Deep Purple* (NOGUEIRA, 2009).

Pensado originalmente para o *PlayStation 2*, o jogo *Guitar Hero* ofereceu uma nova experiência no console concorrente *Xbox*, e também nos sucessores de sétima geração, tais como *PlayStation 3* e *Xbox 360*, permitindo que jogadores de diferentes localidades do mundo participassem de desafios cooperativos ou competitivos através de conexão com a internet. Além disso, as versões posteriores das séries *Guitar Hero* e *Rock Band* permitiam a compra digital de novas músicas para os jogos (NOGUEIRA, 2009). Segundo o autor, “a partir da série *Guitar Hero*, os videogames parecem ter se transformado em uma plataforma importante também para o consumo de música” (NOGUEIRA, 2009, p. 4).

*Guitar Hero* e *Rock Band* trouxeram controles que simulam instrumentos musicais, mas o jogo *Rocksmith*, lançado nos Estados Unidos em outubro de 2011 pela *Ubisoft*, desenvolvido para *PlayStation 3*, *Xbox 360* e computador, é o primeiro jogo em que os jogadores podem plugar no console sua guitarra, violão ou contrabaixo (PFÜTZENREUTER, 2013). Sua narrativa é similar a do jogo *Guitar Hero* (ASSUNÇÃO, apud Pfützenreuter, 2013) e seu repertório “é composto basicamente por uma mistura dos gêneros rock, pop, indie, folk, country e metal e é significativamente vinculado à indústria musical internacional” (HERSCHMANN, apud Pfützenreuter, 2013, p. 60).

Segundo Pfützenreuter (2013), no jogo *Rocksmith*, o jogador assume o papel de um artista tocando para um público virtual. Conforme cita o autor,

a interface apresentada ao jogador em seu modo básico mostra o braço do instrumento (baixo ou guitarra) e um esquema da escala do braço em formato de trilhos 3D. Esses trilhos se estendem a partir da representação virtual do braço do instrumento e adentram a tela da televisão ou computador (PFÜTZENREUTER, 2013, p. 61).

Por esses trilhos descem pontos coloridos que representam as notas musicais que o jogador deverá tocar (ASSUNÇÃO, apud Pfützenreuter, 2013). Como explica Pfützenreuter (2013, p. 62), “as cores dos pontos coloridos referem-se à corda que deve ser tocada, onde as cores vermelha, amarela, azul, laranja, verde e roxa representam, respectivamente, as cordas 6, 5, 4, 3, 2, 1 da guitarra”. No caso do baixo, serão apenas quatro cordas, representadas pelas cores vermelha, amarela, azul e laranja (Figura 9). A nota que deve ser tocada é determinada pela combinação entre a cor e a localização dos pontos que se movem na direção do jogador (PFÜTZENREUTER, 2013).

Figura 9 - Captura de tela da representação do baixo em *Rocksmith*



Fonte: <<https://www.gamespot.com/articles/ubisofts-guitar-game-rocksmith-coming-to-xbox-one-1100-6422507/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

## 4 UM MERCADO EM CRESCIMENTO

Conforme publicado no site do Ministério da Cultura (MinC)<sup>4</sup> em 28 de junho de 2018, o 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais apontou o crescimento do mercado de jogos eletrônicos nas cinco regiões do país. O número de estúdios de desenvolvimento de games passou de 142 em 2013 para 375 em 2018. Nos últimos dois anos, foram produzidos 1.718 jogos no país: 43% desenvolvidos para dispositivos móveis, 24% para computadores, 10% para plataformas de realidade virtual e 5% para consoles.

O MinC informa também que no ano de 2017, 71,2% das empresas nacionais de games faturaram até R\$ 81 mil e 0,3% tiveram receitas acima de R\$ 100 milhões, sendo que a venda de jogos representou 34,6% dos lucros. Aproximadamente 46% dos estúdios brasileiros não têm relação com outros países, mas 29,6% declararam possuir clientes no exterior. Ações desenvolvidas pelo governo federal para incentivar a expansão da indústria de jogos eletrônicos no país são conhecidas e utilizadas por 45,5% das empresas do setor. Ainda assim, quase 30% das empresas que possuem conhecimento sobre as ações não se beneficiam delas, e 18,2% dos estúdios declararam não conhecer as políticas governamentais voltadas para o segmento.

Segundo Ferreira (2014), um levantamento feito pelo banco de investimentos de produtos digitais Digi-Capital estimava que o faturamento da indústria de games chegasse a ultrapassar U\$ 100 bilhões até o ano de 2017. Ferreira cita que

esse grande crescimento pode ser comprovado ao se comparar com a gigante indústria cinematográfica de Hollywood. Desde 2007, o mercado de games tem tido um faturamento maior que o cinema. Em 2013, foram U\$ 52 bilhões contra U\$ 50 bilhões. Além disso, em 2013 foi o jogo Grand Theft Auto V [que] quebrou o recorde de lucro de todos os seguimentos, obtendo um ganho de U\$ 1 bilhão em apenas três dias após o seu lançamento (2014).

Jogos com narrativas cinematográficas e gráficos realistas se tornam atrativos para um público além do infantil, e isso faz com que o número de jogadores

---

<sup>4</sup> <[http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset\\_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883](http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883)>. Acesso em: 21 out. 2018.

aumente, influenciando nesse crescimento da indústria de games. Outros fatores a serem considerados são o fácil acesso a ferramentas de criação e design e a popularização do mercado de jogos para celulares e tablets, que cresce em média 23,6% ao ano (FERREIRA, 2014).

## 5 MÉTODO

A presente pesquisa foi desenvolvida com o propósito de averiguar se as trilhas sonoras de jogos de videogame podem despertar nos jogadores o interesse em estudar música. Conforme as formas de estudo do objeto utilizadas, ela pode ser classificada como descritiva e bibliográfica. Em uma pesquisa descritiva, “não há a interferência do pesquisador, isto é, ele descreve o objeto de pesquisa. Procura descobrir a frequência com que um fenômeno ocorre, sua natureza, características, causas, relações e conexões com outros fenômenos” (BARROS e LEHFELD, 2007, p. 84). Na pesquisa bibliográfica, “é fundamental que o pesquisador faça um levantamento dos temas e tipos de abordagem já trabalhados por outros estudiosos, assimilando os conceitos e explorando os aspectos já publicados” (BARROS e LEHFELD, 2007, p. 85).

Buscando fundamentar o estudo realizado, foram consultados artigos, dissertações acadêmicas e sites que abordam temáticas voltadas aos jogos de videogame e à música. Um histórico sobre os principais consoles de mesa foi descrito, seguido de um panorama que engloba a evolução das trilhas sonoras dos jogos eletrônicos e a importância que elas adquiriram, tanto dentro quanto fora dos jogos em si. Além disso, alguns dados que apontam o crescimento econômico na indústria do entretenimento eletrônico foram revelados.

Para abordar a problemática da pesquisa, o método qualitativo foi utilizado. Segundo Goldenberg (2004, p. 49-50), “os métodos qualitativos enfatizam as particularidades de um fenômeno em termos de seu significado para o grupo pesquisado”. O levantamento dos dados necessários para atingir os objetivos propostos e responder a questão problema foi feito através de um questionário (Apêndice A) que, além de solicitar alguns dados pessoais como nome, idade, formação musical e instrumentos que o entrevistado toca, contou com oito questões dissertativas e abertas. Segundo Barros e Lehfeld (2007, p. 106), “as ‘perguntas abertas’ são aquelas que levam o informante a responder livremente com frases ou orações”. Conforme orienta Goldenberg (2004, p. 56), “o pesquisador deve elaborar um roteiro de questões claras, simples e diretas, para não se perder em temas que não interessam ao seu objetivo”.

As duas primeiras questões, “para você, qual a importância da trilha sonora em um jogo de videogame?” e “as trilhas sonoras de jogos de videogame tiveram

alguma influência em sua formação como músico? Se sim, qual influência você consegue identificar?”, buscam averiguar de que forma os entrevistados se relacionam com as composições feitas para os jogos de videogame, e que tipos de influência receberam delas, comprovando se elas foram ou não significativas em sua formação como músicos. A terceira questão, “você costuma escutar trilhas sonoras de jogos de videogame (externamente ao momento de estar jogando os mesmos)?”, procura identificar se a relação dos entrevistados com as trilhas sonoras dos jogos se estende além do tempo em que estão jogando. A questão de número quatro, “você já interpretou algum tema de jogo de videogame no instrumento em que você toca? Se sim, qual foi esse tema?”, visa conhecer quais foram as trilhas sonoras que os entrevistados procuraram estudar e interpretar, caso a resposta seja positiva.

A quinta questão, “você apreciava as trilhas dos jogos de videogame mesmo antes de estudar música?”, tem o intuito de descobrir se os entrevistados já se identificavam com as composições feitas para os jogos antes de se tornarem músicos. As questões seis e sete, “você já se interessou por algum jogo de videogame motivado pela trilha sonora do mesmo? Se sim, qual foi o jogo?” e “você já jogou algum jogo de videogame apenas para apreciar a trilha sonora do mesmo? Se sim, qual foi o jogo?”, buscam complementar as informações obtidas nas questões anteriores, verificando se para os entrevistados a trilha sonora seria um dos (ou até mesmo o) elemento mais importante em um jogo de videogame, caso a resposta seja positiva. A oitava questão, “se tivesse que elencar cinco jogos de videogame cujas trilhas sonoras foram marcantes para você, quais seriam esses jogos?”, não foi elaborada com a intenção de interferir no resultado da pesquisa, mas sim, como uma forma de dar aos entrevistados a oportunidade de expor suas trilhas sonoras de jogos prediletas.

O questionário foi enviado por e-mail para quinze possíveis participantes da pesquisa, escolhidos pela similaridade do seu perfil: ambos eram apreciadores de videogames, que foram ou ainda são habituados a jogar, e que hoje são músicos. Desses, oito, com idades entre 20 e 36 anos, responderam as questões. Entre eles, um é Doutor em Práticas Interpretativas ao Piano, um é Mestre em Educação Musical e seis são estudantes de Licenciatura em Música. Segundo Barros e Lehfel'd (2007, p. 106), “o questionário é o instrumento mais usado para o levantamento de informações”. Os autores ainda complementam que “o pesquisador deve ter como preocupação, ao elaborar o seu instrumento de investigação, determinar tamanho,

conteúdo, organização e clareza de apresentação das questões, a fim de estimular o informante a responder” (BARROS e LEHFELD, 2007, p. 106). Além disso, o questionário possui algumas vantagens, como por exemplo, garantir o anonimato dos entrevistados, receber respostas livres da influência do pesquisador sobre elas e abranger o maior número de pessoas e de informações possíveis dentro de um curto espaço de tempo (BARROS e LEHFELD, 2007).

## 6 ANÁLISE DAS RESPOSTAS COLETADAS NA PESQUISA

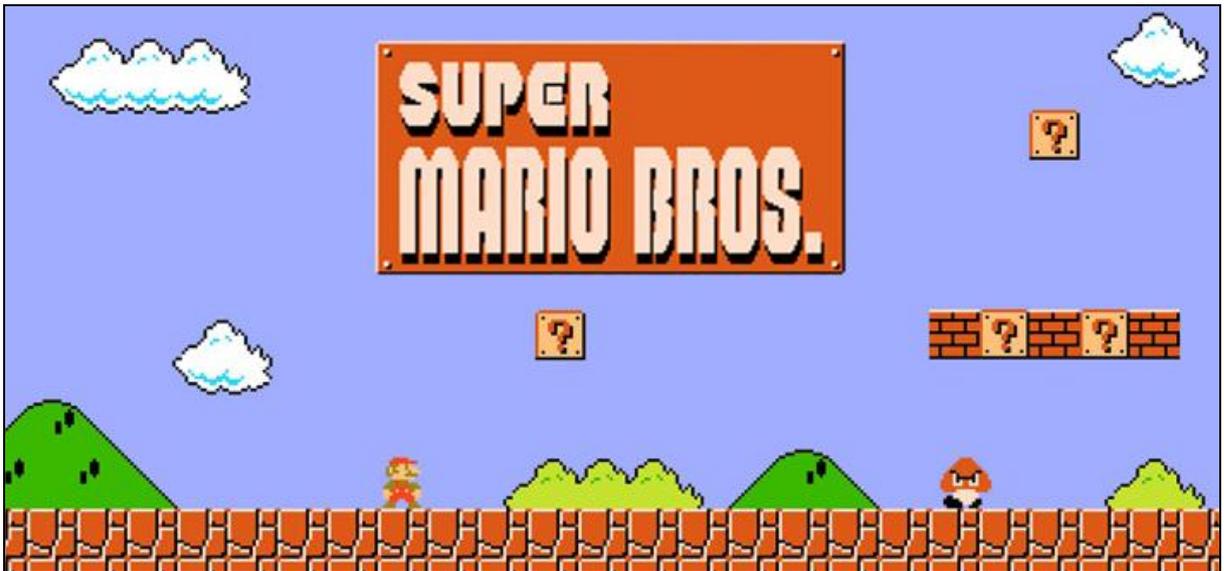
Este capítulo abordará as informações contidas nas respostas que foram obtidas junto aos oito entrevistados que, através de um questionário que lhes foi enviado por e-mail, contribuíram para que fosse construído o levantamento dos dados necessários para realizar a verificação da problemática sugerida na presente pesquisa. Compostos por uma ficha de identificação e oito questões dissertativas, os questionários foram enviados aos participantes, todos eles estudantes de música ou profissionais que já atuam como músicos e que foram ou ainda são apreciadores de jogos de videogame.

### 6.1 ENTREVISTADO 1

Mestre em Educação Musical pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na área de concentração em Educação Musical, o Entrevistado 1, 36 anos, destacou a importância da trilha sonora dentro de um jogo. Segundo ele, “a trilha sonora é imprescindível para que o jogador consiga uma experiência de imersão no game” (ENTREVISTADO 1). Apesar de apreciar as trilhas sonoras dos jogos mesmo antes de se tornar músico, não decidiu se profissionalizar na área motivado por elas, salientando que quando fez sua escolha, no início dos anos 2000, as músicas dos games não estavam no mesmo patamar que se encontram atualmente.

Quando questionado sobre escutar trilhas sonoras de jogos de videogame externamente ao momento de estar jogando, o Entrevistado 1 respondeu que por ter realizado um trabalho acadêmico na área de música de jogos, se envolveu bastante com trilhas sonoras, mas que fora essa situação, não costuma escutar músicas de jogos apenas pela satisfação em apreciá-las. Proficiente em violão, guitarra e canto, já interpretou temas dos jogos *Super Mario Bros.* (Figura 10, p. 30), *The Legend of Zelda*, *Castelvania*, *Street Fighter II*, *Top Gear* e *Sonic the Hedgehog*, além de músicas de outros jogos, às vezes solicitadas por alunos.

Figura 10 - *Super Mario Bros.* foi o jogo mais citado pelos entrevistados



Fonte: <<https://www.nintendo.pt/Jogos/NES/Super-Mario-Bros--803853.html>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Seus games cujas trilhas sonoras foram marcantes são *Rock N' Roll Racing*, *Rocksmith*, *Chrono Trigger*, *The Elder Scrolls V: Skyrim* e *Top Gear*. O Entrevistado 1 disse não se lembrar de ter jogado algum jogo apenas para apreciar a trilha sonora do mesmo, mas citou: “*Rock N' Roll Racing* foi um game que esteve durante muito tempo entre meus preferidos e a trilha foi decisiva pra isso” (ENTREVISTADO 1). Além disso, comentou que gostaria de jogar os jogos *Journey* e *Red Dead Redemption* motivado pelas trilhas dos mesmos, mas ainda não teve oportunidade para isso.

## 6.2 ENTREVISTADO 2

O Entrevistado 2, 23 anos, mencionou ter iniciado seus estudos musicais antes de ter tido acesso a videogames. Mesmo assim, trouxe dados relevantes para a verificação dos objetivos específicos da pesquisa, pois em suas respostas, destacou ter tido um grande envolvimento com jogos que possuem temática musical, e que através deles, conheceu diversas bandas que acabaram exercendo influência na sua formação como músico. Autodidata, já fez cursos livres de música e hoje é estudante do curso de Licenciatura em Música da Universidade de Caxias do Sul. Além do canto, toca guitarra, violão, baixo, piano e bateria.

Salientando não ter recebido influência direta das trilhas sonoras dos jogos durante sua formação musical, o Entrevistado 2 destacou que elas servem até hoje como fontes de pesquisa para a criação de trabalhos autorais relacionados à composição de trilhas. Segundo ele, “a influência mais direta talvez tenha sido do jogo *Guitar Hero*, que me apresentou várias bandas que eu não conhecia” (ENTREVISTADO 2). Ao ser questionado sobre já ter interpretado alguma música de jogo de videogame nos instrumentos que possui aptidão, respondeu ter tocado alguns temas dos jogos *Super Mario Bros.*, *Super Mario World* e *Top Gear*. Além desses, também mencionou os jogos *Guitar Hero* e *Rock N’ Roll Racing*, sendo que esses possuem em suas trilhas sonoras músicas de bandas que fazem parte da indústria musical, e não necessariamente foram compostas para os jogos em si.

Sobre a importância da trilha sonora em um jogo de videogame, o Entrevistado 2 fez uma comparação com a trilha de um filme, dizendo que a mesma deve “ambientar e enfatizar as sensações que se deseja construir em diferentes cenas” (ENTREVISTADO 2). Apesar de não ter o costume de escutar músicas de jogos de videogame, disse já ter se interessado pelos jogos *Brutal Legend* e *BandFuse: Rock Legends* por causa da trilha sonora dos mesmos. Inclusive, a trilha de *BandFuse: Rock Legends* serviu como impulso para que o entrevistado apreciasse o jogo. Ao elencar cinco jogos de videogame cujas trilhas sonoras foram marcantes para ele, mencionou *Super Mario World*, *Top Gear*, *Silent Hill*, *Pokémon Red* e *Donkey Kong Country*.

### 6.3 ENTREVISTADO 3

Como um apreciador de trilhas sonoras de jogos de videogame, o Entrevistado 3, 25 anos, alega ter o hábito de escutar músicas de jogos mesmo sem estar jogando: “já me senti imensamente encantado com as trilhas de alguns jogos, a ponto de querer ouvi-las externamente ao jogo” (ENTREVISTADO 3). Violonista e guitarrista, é estudante do curso de Licenciatura em Música da Universidade de Caxias do Sul, mas iniciou sua formação musical como autodidata e fazendo cursos livres. Para ele, os cinco jogos cujas trilhas sonoras foram mais marcantes são *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (Figura 11, p. 32), *Super Mario Bros.*, *Final Fantasy VII*, *Rock N’ Roll Racing* e *Secret of Mana*. Ao ser questionado sobre a

influência das trilhas de jogos de videogame em sua formação como músico, o entrevistado disse: “Como alguém que tem apreço por videogames, a vontade de tocar as músicas de trilhas sonoras de jogos eletrônicos sempre foi algo natural, assim como apreciar a outros fazendo o mesmo” (ENTREVISTADO 3). Ele inclusive mencionou já ter executado uma compilação dos temas do jogo *Super Mario Bros*.

Figura 11 - Captura de tela do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Fonte: <<https://news.earth.com/2016/05/12/does-it-hold-up-legend-of-zelda-ocarina-of-time/>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

O Entrevistado 3 ainda citou que apreciava as trilhas sonoras dos jogos mesmo antes de aprender música, mas após ter iniciado seus estudos, esse apreço se intensificou. Destacando o papel das trilhas em entreter, gerar imersão e manter o interesse do jogador em um game, salientou que é muito importante que as músicas estejam aliadas as propostas dos jogos aos quais pertencem. O entrevistado também frisou que já se interessou pelos jogos *Guitar Hero* e *Patapon* motivado pelas músicas dos mesmos. Ao mesmo tempo, afirmou não optar por jogar algum jogo apenas para ouvir sua trilha sonora.

#### 6.4 ENTREVISTADO 4

Bacharel em Piano pela USP - Ribeirão Preto (SP), Mestre em Práticas Interpretativas ao Piano pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul e

Doutorando em Práticas Interpretativas ao Piano também pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul, o Entrevistado 4, 33 anos, iniciou seus estudos em cursos livres de música. Em sua opinião, a trilha sonora de um jogo de videogame contribui com o aspecto da imersão: “a trilha colabora muito na criação de vínculos entre os *players* e o universo construído no game, além de potencializar a criação da identidade de um personagem ou franquia” (ENTREVISTADO 4). Afirmando apreciar as trilhas de jogos de videogame mesmo antes de estudar música, o Entrevistado 4 confirmou ter recebido influência das mesmas durante sua formação como músico. Ao ser questionado sobre o assunto, relatou:

Sou *gamer* desde minha pré-adolescência - 11/12 anos - e foi mais ou menos nessa idade que comecei a me interessar em aprender música. No início dos meus estudos eu costumava ir ao teclado e “tirar de ouvido” algumas músicas de jogos. Em determinado período isso virou um *hobby* para mim, ao mesmo tempo em que eu explorava e aprendia noções musicais importantes como relações intervalares e noções básicas de harmonia (ENTREVISTADO 4).

Apesar de achar estranho desvincular as trilhas dos jogos aos quais elas pertencem, o Entrevistado 4 disse que costuma escutar músicas de games além dos momentos de jogatina. Ao mesmo tempo, informou nunca ter jogado algum jogo apenas para ouvir a trilha sonora do mesmo, ou ter se interessado por algum jogo exclusivamente por causa de suas músicas. Como possuidores de trilhas sonoras marcantes, citou os jogos *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *Final Fantasy*, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, *Chrono Trigger* e *Doom (I e II)*. Ao ser questionado sobre já ter interpretado algum tema de jogo de videogame, mencionou ter tocado, em ocasiões informais, alguns arranjos próprios de músicas do jogo *Chrono Trigger*, como a *Peaceful Days*; algumas músicas do *Final Fantasy*, como *Tifa's Theme* e *Aerith's Theme*; e *Kakariko Village* e *Hyrule Field*, do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*.

## 6.5 ENTREVISTADO 5

Salientando que as trilhas sonoras de jogos de videogame foram realmente marcantes em seu desenvolvimento como músico, o Entrevistado 5, 20 anos, relatou: “muitas das trilhas sonoras de jogos que eu joguei estão na minha cabeça

até hoje. Elas foram extremamente marcantes na minha evolução como músico. Sempre busquei aprender e entender essas trilhas” (ENTREVISTADO 5). Músico autodidata, toca piano, violão, bandolim, *tin whistle* e pífano, além de cantar. Hoje é estudante do curso de Licenciatura em Música da Universidade de Caxias do Sul. Ao ser questionado sobre já ter interpretado algum tema de jogo de videogame nos instrumentos que toca, destacou a música do prólogo de *Shadow of the Colossus*, a qual fez a interpretação ao piano. Além dela, afirmou já ter tocado diversas outras músicas de games.

O Entrevistado 5 disse que apreciava as trilhas de jogos mesmo antes de iniciar seus estudos musicais, mas que o ambiente acadêmico o fez escutar e analisar esse tipo de música além do tempo de jogatina. Sobre já ter se interessado por algum jogo motivado pela trilha sonora do mesmo, respondeu que após ver vídeos de *Journey*, para *PlayStation 3*, percebeu a qualidade de suas músicas e decidiu jogar o mesmo. Além disso, salientou que atualmente tem jogado um game para celular chamado *Alto's Odyssey* apenas para escutar sua trilha sonora. Segundo o entrevistado, as músicas interagem com as dinâmicas dos jogos, tornando-os mais envolventes: “a trilha sonora consegue fazer com que os jogos possuam uma carga emocional muito maior” (ENTREVISTADO 5). Seus cinco jogos de videogame cujas trilhas sonoras foram marcantes são *Shadow of the Colossus*, *The Elder Scrolls V: Skyrim*, *The Legend of Zelda* (qualquer um da série), *Metal Gear Solid 3: Snake Eater* e *The Witcher 3: Wild Hunt*.

## 6.6 ENTREVISTADO 6

O Entrevistado 6, 28 anos, afirmou ter iniciado seus estudos musicais buscando tocar as trilhas sonoras não só de jogos de videogame, mas também de filmes, séries e animes que apreciava. Inclusive, mencionou o jogo *Battlefield* (Figura 12, p. 35) como uma inspiração para suas próprias composições, e disse que se interessou pelo game após ter assistido um trailer do mesmo, cuja música lhe chamou atenção. Para ele, “é imprescindível ter uma trilha sonora adequada que retrate o momento do jogo, dando ênfase à situação vivenciada e, assim, aumentando a sensação de imersão” (ENTREVISTADO 6).

Figura 12 - Trilha sonora de *Battlefield* foi inspiração para o entrevistado 6



Fonte: <<https://www.licente-jocuri.ro/battlefield-1942-pc.html>>. Acesso em: 22 nov. 2018.

Pianista, violonista e cantor, o músico autodidata disse já ter interpretado os temas dos jogos *Super Mario Bros.* e *Top Gear 3000*. Ao ser questionado sobre já ter jogado algum game apenas para apreciar a trilha sonora do mesmo, respondeu que não, mas disse ter o costume de escutar músicas de jogos além dos momentos em que está jogando, seja através do *Spotify* ou de interpretações publicadas no site *YouTube*. Os games cujas trilhas sonoras foram marcantes para o entrevistado são *Super Mario Bros.*, *Uprising 2: Lead and Destroy*, série *Battlefield*, *Pokémon Silver* e *Flat Out 2*. Atualmente, é aluno do curso de Licenciatura em Música da Universidade de Caxias do Sul.

## 6.7 ENTREVISTADO 7

Violonista, guitarrista, baixista e cantor, o Entrevistado 7, 23 anos, é um músico autodidata que atualmente cursa Licenciatura em Música na Universidade de Caxias do Sul. Para ele, a trilha sonora de um jogo de videogame tem a mesma importância que a trilha de um filme: ambientar uma cena, uma fase ou um acontecimento pertencente ao enredo do jogo, auxiliando para que haja imersão por

parte dos jogadores. Apreciador das trilhas e dos efeitos sonoros dos jogos mesmo antes de estudar música, disse que “não conseguia jogar videogame no mute” (ENTREVISTADO 7), e afirmou que os temas musicais de jogos contribuíram na formação de seu gosto e de suas preferências musicais, mas não necessariamente influenciaram no seu método de tocar e compor. Ao elencar cinco jogos de videogame cujas trilhas sonoras lhe foram marcantes, citou *Pokémon* (destacando a música *Lavender Town*), *Super Mario Bros.*, *Top Gear*, *Star Wars (PlayStation 1)* e *Goof Troop*.

O Entrevistado 7 disse nunca ter jogado algum game apenas para apreciar a trilha sonora do mesmo, e que normalmente, as músicas não eram determinantes para motivar o interesse por um jogo, mas sim, que acontecia o processo inverso. Nunca tendo tocado algum tema de jogo completo, já reproduziu trechos de músicas de *Super Mario Bros.*, *Mortal Kombat* e *Star Wars (PlayStation 1)*. Sobre escutar trilhas sonoras de jogos de videogame externamente ao momento de estar jogando, salientou:

Não tenho como costume, mas caso a trilha sonora realmente merecesse destaque, não haveria nenhum problema de eu escutá-la isoladamente, muito pelo contrário, apreciaria e muito. Costumo fazer isso com as trilhas sonoras de alguns filmes (principalmente de composições de John Williams) (ENTREVISTADO 7).

## 6.8 ENTREVISTADO 8

Ao comentar sobre a importância da trilha sonora em um jogo de videogame, o Entrevistado 8, 24 anos, mencionou que a mesma é responsável por criar ambientação, provocar sentimentos e fazer com que os jogadores possam imergir nos jogos, sentindo-se como parte dos mesmos. Tendo como instrumento principal a bateria, fez cursos livres em escolas de música e atualmente está cursando Licenciatura em Música na Universidade de Caxias do Sul, tendo a oportunidade de estudar também piano e violão. O entrevistado disse que apesar de nunca ter interpretado algum tema de jogo de videogame, sente influência das trilhas sonoras que apreciava mesmo antes de se tornar músico, e que permaneceram em sua memória, tornando-se uma ferramenta de inspiração na busca por aprender cada vez mais sobre música.

Apesar de nunca ter jogado algum game apenas para apreciar sua trilha sonora, o Entrevistado 8 destacou que as músicas de *Assassin's Creed IV: Black Flag* e dos jogos da série *Tony Hawk's* fizeram seu interesse por esses games ser ainda maior. Além disso, afirmou que eventualmente escuta músicas de games fora dos momentos de jogatina. Os jogos cujas trilhas sonoras lhe foram marcantes são *Super Mario Bros.*, *Tony Hawk's Pro Skater 2*, *Star Wars: Lego II*, *Assassin's Creed Black Flag* e *Life's Strange*.

## 7 RESULTADOS DA PESQUISA

Ao responderem a primeira questão, “para você, qual a importância da trilha sonora em um jogo de videogame?”, os entrevistados destacaram que as trilhas são um fator determinante para que o jogador possa imergir no universo de um jogo: elas teriam a mesma função e importância das trilhas de filmes, por exemplo. É justamente a imersão que permite ao jogador estabelecer vínculos emocionais e sentimentais com o jogo em si. Através da música, cenários podem ser ambientados, personagens ou franquias podem ganhar identidade própria e até mesmo o enredo de um jogo pode receber maior representação e significado.

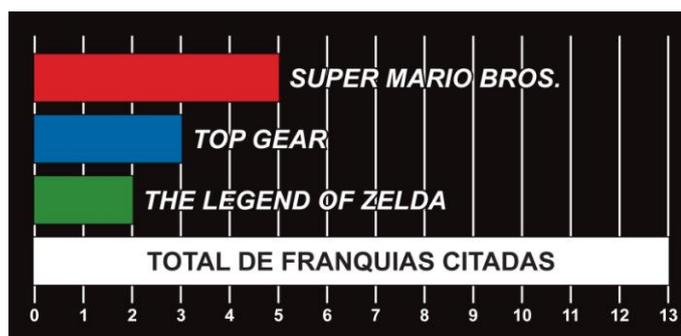
Em relação à segunda pergunta, “as trilhas sonoras de jogos de videogame tiveram alguma influência em sua formação como músico? Se sim, qual influência você consegue identificar?”, a maioria dos entrevistados disse reconhecer algum tipo de influência em seu desenvolvimento musical vinda das músicas de videogame: o Entrevistado 4 inclusive mencionou que começou a jogar videogame mais ou menos na mesma época em que iniciou seus estudos musicais. Não necessariamente as trilhas sonoras dos jogos foram motivação ou impulso para que os entrevistados buscassem aprender música, mas elas de certa forma acabaram servindo como fonte de inspiração, da mesma forma que um artista ou uma banda podem inspirar um fã. Como acontece normalmente com qualquer estilo musical, alguns dos entrevistados alegaram já ter tocado pelo menos um trecho de alguma composição feita para jogos enquanto estudantes de música, ou ter encontrado nessas composições identificação estética, ao ponto de aprimorar o próprio conhecimento sobre alguns conceitos teóricos e até mesmo receber influência sobre as músicas que costumavam escutar. Apenas o Entrevistado 6 afirmou ter iniciado seus estudos musicais diretamente influenciado pelas trilhas de jogos.

No que se refere à terceira questão, “você costuma escutar trilhas sonoras de jogos de videogame (externamente ao momento de estar jogando os mesmos)?”, mesmo que ainda relacionem as trilhas sonoras ao universo dos jogos aos quais elas pertencem, grande parte dos entrevistados relatou que costuma escutar as músicas de jogos em mídias externas aos videogames em si, e inclusive buscam apreciar interpretações de suas composições favoritas executadas por músicos reais, facilmente encontradas na internet. As trilhas de jogos também foram lembradas por agregarem sensibilidade e percepção a quem está submetido ao

ambiente musical acadêmico. Existem alguns jogos como *Guitar Hero*, por exemplo, que trazem em sua trilha sonora composições de bandas já consagradas na indústria musical, o que pode fazer com que os ouvintes procurem suas músicas não propriamente por causa do jogo, mas sim pelos artistas que possuem admiração. O Entrevistado 1 disse que não possui satisfação em apreciar as músicas de videogame além do tempo de jogatina, mas que já o fez por necessidade de produção de trabalhos acadêmicos. Na verdade, as músicas dos jogos parecem ter uma representação parecida com as trilhas sonoras de filmes: quem escuta o tema de um filme escutaria o tema de um jogo sem problemas.

Sobre a quarta questão, “você já interpretou algum tema de jogo de videogame no instrumento em que você toca? Se sim, qual foi esse tema?”, apenas um entrevistado respondeu nunca ter interpretado, mesmo que de forma parcial ou informal, alguma obra composta para jogos de videogame. Dentre as treze franquias de jogos cujas trilhas sonoras foram mencionadas, vale destacar que cinco entrevistados citaram a do jogo *Super Mario Bros.*, seja pela interpretação de sua música tema, de uma compilação de trechos das músicas que compõem sua trilha ou de alguma música pertencente a um jogo que faz parte da franquia. Músicas da série de jogos de corrida *Top Gear* também foram citadas três vezes. Dois entrevistados fizeram menção à franquia de jogos *The Legend of Zelda*, sendo que o Entrevistado 4 disse já ter tocado duas músicas do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*: os temas *Kakariko Village* e *Hyrule Field*. *Guitar Hero* e *Rock N’ Roll Racing* foram listados pelo Entrevistado 2, mas o mesmo alegou que procurou tocar as músicas já consagradas que formam as trilhas sonoras desses jogos, e não as que foram compostas especialmente para eles.

Gráfico 1 - Franquias de jogos cujas trilhas sonoras tiveram mais músicas interpretadas pelos entrevistados



Fonte: elaborado pelo autor (2018).

Na quinta questão, “você apreciava as trilhas dos jogos de videogame mesmo antes de estudar música?”, somente o Entrevistado 2 disse que começou a estudar música antes de ter acesso a videogames. Os demais entrevistados informaram que apreciavam as trilhas sonoras dos jogos mesmo antes de terem iniciado seus estudos musicais. Entre as respostas, tanto as músicas como os efeitos sonoros foram lembrados como componentes importantes dos jogos.

Em relação à sexta pergunta, “você já se interessou por algum jogo de videogame motivado pela trilha sonora do mesmo? Se sim, qual foi o jogo?”, a maioria dos entrevistados mencionou já ter se interessado por algum jogo motivado pela trilha sonora do mesmo. *Journey*, para *PlayStation 3*, chegou a ser citado duas vezes. O Entrevistado 6 disse que procurou jogar *Battlefield* após assistir um trailer do mesmo, cuja música tema lhe chamou atenção. Além desses, os jogos *Assassin's Creed IV: Black Flag*, *BandFuse: Rock Legends*, *Brutal Legend*, *Guitar Hero*, *Patapon*, *Red Dead Redemption* e os jogos da série *Tony Hawk* também foram lembrados. Apenas dois dos entrevistados responderam que nunca tiveram interesse por algum jogo motivados pela trilha sonora do mesmo.

Sobre a sétima questão, “você já jogou algum jogo de videogame apenas para apreciar a trilha sonora do mesmo? Se sim, qual foi o jogo?”, praticamente todos os entrevistados responderam nunca ter jogado algum game apenas para escutar as músicas do mesmo. *Rock N' Roll Racing* chegou a ser mencionado, mas por possuir uma trilha sonora que influenciava sobre a apreciação do jogo como um todo. Por mais que algumas trilhas sonoras chamem atenção, elas não são vistas pelos entrevistados como um fator determinante para a escolha ou para a qualificação de um jogo. Como exceção, o Entrevistado 5 mencionou que, atualmente, joga em seu celular um game chamado *Alto's Odyssey* apenas para escutar a trilha sonora do mesmo.

Referente à oitava questão, “se tivesse que elencar cinco jogos de videogame cujas trilhas sonoras foram marcantes para você, quais seriam esses jogos?”, vinte e cinco games foram listados, e dentre eles, alguns merecem destaque, pois foram mencionados por mais de um entrevistado. Esses jogos são: *Super Mario Bros.*, citado quatro vezes (*Super Mario World* também foi mencionado); *Top Gear*, citado três vezes; *The Elder Scrolls V: Skyrim*, também citado três vezes; *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, citado duas vezes (toda série foi lembrada pelo Entrevistado 5); *Pokémon Red* e *Pokémon Silver* (o Entrevistado 7 elegeu toda

série); *Rock N' Roll Racing*, citado duas vezes; *Chrono Trigger*, citado duas vezes; e os jogos *Final Fantasy* e *Final Fantasy VII*.

Gráfico 2 - Franquias de jogos cujas trilhas sonoras foram mais marcantes para os entrevistados



Fonte: elaborado pelo autor (2018).

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa buscou identificar as relações estabelecidas entre os jogos de videogame e a música, mais especificamente, analisando se de alguma forma as trilhas sonoras dos jogos podem exercer algum tipo de influência sobre os jogadores, ao ponto de despertar neles o desejo por estudar música. Para contextualizar o assunto, um breve histórico sobre os principais consoles de mesa lançados entre 1972 e o período atual foi apresentado, relatando brevemente a evolução dos videogames nos últimos quarenta e seis anos. Em paralelo a essa evolução, as trilhas sonoras deixaram de ser apenas um elemento adicional em um jogo, a fim de torná-lo mais animado, e passaram a exercer um papel fundamental na tentativa de oferecer aos jogadores uma maior imersão dentro dos mundos virtuais criados para os games.

O mercado de jogos eletrônicos vem crescendo cada vez mais, alcançando um faturamento superior ao da indústria cinematográfica. Os jogos, por sua vez, contam com visuais extremamente realistas, e narrativas dignas de grandes produções do cinema, tornando-se uma forma de entretenimento atrativa para todas as idades. Dentro desse contexto, as trilhas sonoras vêm ganhando cada vez mais destaque. Hoje, não só músicos encontram espaço para atuar profissionalmente na composição e produção de trilhas para jogos, como também as músicas de videogame passaram a ser vistas como um produto a parte dos jogos em si, inclusive sendo comercializadas em discos e em plataformas digitais. Além disso, músicos independentes, bandas e orquestras formam repertórios e organizam concertos totalmente voltados a interpretações de obras compostas para jogos de videogame. É preciso considerar também a relação estabelecida entre as indústrias musical e de jogos eletrônicos a partir do sucesso obtido com o lançamento de games como *Guitar Hero*, *Rock Band* e *Rocksmith*, que através de controles em formato de instrumentos musicais, proporcionam aos jogadores a oportunidade de simular o ato de tocar um instrumento. *Rocksmith* chegou a ir além, utilizando instrumentos reais como controladores.

Foi com base nesse cenário de autonomia das músicas de jogos que se desenvolveu a presente pesquisa, buscando-se responder à seguinte questão problema: as trilhas sonoras de jogos de videogame podem despertar nos jogadores o interesse em estudar música? A partir de relatos reais, obtidos através de um

questionário de oito perguntas aplicado a oito entrevistados, todos músicos que foram ou ainda são adeptos aos videogames, é possível constatar que as trilhas sonoras dos jogos não exercem influência direta sobre os jogadores que decidem aprender música. Com exceção de um participante da pesquisa, que afirmou ter iniciado seus estudos musicais impulsionado por trilhas sonoras de jogos e filmes, os demais entrevistados reconheceram ter recebido algum tipo de influência das músicas de jogos durante seu processo de estudos musicais, mas percebe-se, de acordo com as informações evidenciadas nos questionários, que essa influência está muito mais ligada ao fato de que eles, talvez por estarem mais engajados com a música, acabavam sentindo maior apreço pelas trilhas dos jogos enquanto jogadores, muitas vezes até desejando interpretar algumas delas, mas não necessariamente as trilhas dos jogos foram um fator determinante para estimular-lhes o desejo pela prática musical.

Apesar da constatação de que as trilhas sonoras dos jogos não estimularam os entrevistados a iniciar seus estudos musicais, observa-se nesta pesquisa que tais composições acabam transcendendo os jogos em si e tornam-se atrativas para aqueles que decidem aprender música. Além disso, os objetivos levantados na pesquisa também puderam ser verificados: quanto a sua relevância, as trilhas sonoras de jogos de videogame foram apontadas como um fator determinante para que ocorra a imersão em um jogo. Quanto a identificar se músicos que jogam videogame receberam influência das trilhas de jogos durante seu processo de formação musical, ficou claro que os temas pelos quais os músicos possuem maior apreço acabam servindo como material para prática e estudo. Foi evidenciado também que o jogo *Guitar Hero* proporcionou a alguns entrevistados o acesso a músicas autorais de diversas bandas que pertencem à indústria musical, mas aqueles que buscaram aprender essas músicas acabaram estabelecendo um vínculo maior com as bandas as quais elas pertencem, e não propriamente com o jogo em si.

Sobre analisar o envolvimento dos jogadores com as trilhas sonoras de jogos de videogame, foi possível perceber que cada vez mais as composições feitas para videogames ganham espaço fora dos jogos, e dada a qualidade das músicas dos games atuais, se compreende o fato de que os jogadores passaram a apreciar as trilhas dos jogos além dos momentos em que estão jogando.

Esta pesquisa contribui para a área da música porque, através dos relatos reais coletados junto aos entrevistados, corrobora com a ideia de que cada vez mais, as trilhas sonoras ganham destaque e importância dentro e fora dos jogos. Além disso, este estudo demonstra que existe uma forte relação entre os jogadores e as trilhas sonoras dos games, e essa relação acaba se estendendo para além do ambiente virtual, visto que hoje, os consoles não só passaram a ser uma plataforma de reprodução de áudio, como também alguns jogos estabeleceram uma real aproximação entre as indústrias do entretenimento eletrônico e da música. Essa aproximação acaba proporcionando aos jogadores e aos músicos o acesso a novas práticas culturais e até mesmo profissionais.

Para agregar conteúdo a esta pesquisa e torná-la mais completa, poderia ser construído um perfil mais detalhado sobre os entrevistados, identificando inclusive o tempo que cada um despendia para a prática musical e para as jogatinas de videogame. Outra possibilidade seria aplicar um questionário similar a jogadores que não são músicos, verificando de que maneira eles se relacionam com as trilhas sonoras dos jogos. Além disso, a temática abre espaço para outros estudos futuros, como por exemplo: uma averiguação sobre a forma que ocorrem os processos de criação das trilhas sonoras e a produção do áudio dinâmico, que se adapta de acordo aos acontecimentos dos jogos; uma análise dos consoles como plataformas de acesso ao *YouTube* e ao *Spotify*; uma investigação sobre a composição das trilhas sonoras de acordo com as diferentes culturas abordadas no enredo dos jogos de videogame; ou até mesmo um exame sobre como a trilha e os efeitos sonoros são adaptados aos conceitos e estilos artísticos utilizados na criação dos gráficos dos jogos.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Roberto Furtado. *Um estudo sobre o desenvolvimento de jogos e suas tecnologias*. 2017. 115 páginas. Trabalho de Conclusão de Curso (Tecnólogo em Sistemas de Computação) - Universidade Federal Fluminense, Niterói, 2017. Disponível em: <<https://app.uff.br/riuff/handle/1/5676>>. Acesso em: 12 out. 2018.

BARBOZA, Eduardo Fernando Uliana; SILVA, Ana Carolina de Araújo. *A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos: do videogame para o newsgame*. 2014. 16 páginas. 5º Simpósio Internacional de Ciberjornalismo - Big Data, Interfaces e Sociedade Digital. Universidade Federal do Mato Grosso do Sul (UFMS), Campo Grande, 2014. Disponível em: <<http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>>. Acesso em: 7 set. 2018.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. *Fundamentos de metodologia científica*. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

CAMPOS, Luciana Conceição Dias; BATISTA, Mônica de Lourdes Souza; QUINTÃO, Patrícia Lima; et al. *Um estudo sobre a história dos jogos eletrônicos*. 2007. 24 páginas. Revista Eletrônica da Faculdade Metodista Granbery (FMG) - Bacharelado em Sistemas de Informação, Juiz de Fora, n. 3, jul./dez. 2007. Disponível em: <<http://re.granbery.edu.br/artigos/MjQ4.pdf>> Acesso em: 7 set. 2018.

DIAS, Caroline Maria Galiza de Andrade; FREITAS, Felipe de Almeida; XIMENES JÚNIOR, Júlio César Toscano; et al. *A trilha sonora dos games: uma análise da influência e importância das trilhas sonoras no sucesso dos videogames*. 2014. 15 páginas. Revista Temática, Paraíba, v. 10, n. 4, abr. 2014. Disponível em: <<http://www.periodicos.ufpb.br/index.php/tematica/article/view/19020/10556>>. Acesso em: 28 ago. 2018.

FERREIRA, Matheus. *Indústria de games supera o faturamento de Hollywood*. **Universidade Federal de Goiás (UFG)**, 2014. Disponível em: <<http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>>. Acesso em: 14 out. 2018.

GOLDENBERG, Mirian. *A arte de pesquisar: como fazer pesquisa qualitativa em Ciências Sociais*. 8. ed. Rio de Janeiro: Record, 2004.

GUGELMIN, Felipe. *Review: Nintendo Switch*. **Tecmundo**, 2017. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/nintendo-switch/114915-review-nintendo-switch.htm>>. Acesso em: 11 out. 2018.

MENEGUETTE, Lucas C. *DEAD SPACE: Estudo de caso e reflexões sobre áudio dinâmico*. 2011. 22 páginas. Gamepad Level 4 - Seminário de games, comunicação e tecnologia. Universidade Feevale - Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais, Novo Hamburgo, 2011. Disponível em: <[https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36899621/Meneguette\\_-](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/36899621/Meneguette_-)

\_Dead\_Space\_46720.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A&Expires=1535505621&Signature=luUbp5cTtu3mE0Zz6djf3d98GkA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DDead\_Space\_estudo\_de\_caso\_e\_reflexoes\_so.pdf>. Acesso em: 28 ago. 2018.

MERCADO de jogos eletrônicos cresce em todas as regiões do País, aponta 2º Censo de Games. **Ministério da Cultura**, 2018. Disponível em: <[http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset\\_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883](http://www.cultura.gov.br/noticias-destaques/-/asset_publisher/OiKX3xIR9iTn/content/mercado-de-jogos-eletronicos-cresce-em-todas-as-regioes-do-pais-aponta-2%C2%BA-censo-de-games/10883)>. Acesso em: 14 out. 2018.

NINTENDO Switch. **Techtudo**. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/nintendo-switch.html>>. Acesso em: 11 out. 2018.

NOGUEIRA, Bruno Pedrosa. *Guitar Hero: novas práticas de consumo e cultura auditiva na música através dos videogames*. 2009. 15 páginas. Revista Contemporanea, Salvador, v. 7, n. 2, dez. 2009. Disponível em: <<https://portalseer.ufba.br/index.php/contemporaneaposcom/article/view/3698/2884>>. Acesso em: 30 out. 2018.

PFÜTZENREUTER, Allan César. *Tocar/jogar Rocksmith: as experiências de flow de jovens guitarristas que jogam games de música*. 2013. 200 páginas. Dissertação de Mestrado (área de Educação Musical) - Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Porto Alegre, 2013. Disponível em: <<https://lume.ufrgs.br/handle/10183/77073>>. Acesso em: 28 out. 2018.

ROVERAN, Luiz Fernando Valente. *Música e adaptabilidade no videogame: procedimentos composicionais de música dinâmica para a trilha musical de jogos digitais*. 2017. 127 páginas. Dissertação de Mestrado (área de concentração Música: Teoria, Criação e Prática) - Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2017. Disponível em: <<http://repositorio.unicamp.br/handle/REPOSIP/330666>>. Acesso em: 12 out. 2018.

SCHÄFER, Camila. *Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias*. 2011. 10 páginas. Revista Fronteiras - estudos midiáticos, São Leopoldo, v. 13, n. 2, mai./ago. 2011. Disponível em: <<http://revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2011.132.04/451>>. Acesso em: 27 ago. 2018.

SILVA, Jairo Batista da. *Música de videogames como repertório de concerto*. 2018. 168 páginas. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal do Rio Grande do Sul - Instituto de Artes - Programa de Pós-Graduação em Música, Porto Alegre, 2018. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/174651>>. Acesso em: 27 ago. 2018.

VARES, Alexandre. *O processo de inovação tecnológica e estrutura competitiva da indústria de jogos eletrônicos: fatores críticos à concorrência na atual geração de consoles (2012-presente)*. 2015. 85 páginas. Trabalho de conclusão de curso

(Graduação em Ciências Econômicas) - Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA), Santana do Livramento, 2015. Disponível em: <<http://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/riu/11110/1/Vares%2c%20%20Alexandre.O%20processo%20de%20inova%C3%A7%C3%A3o%20tecnol%C3%B3gica%20e%20estrutura%20competitiva%20da%20ind%C3%BAstria%20de%20jogos%20eletr%C3%B4nicos%20fatores%20cr%C3%ADticos%20%C3%A0%20concorr%C3%Aancia%20na%20atual%20gera%C3%A7%C3%A3o%20de%20cons.pdf>>. Acesso em: 18 out. 2018.

**APÊNDICE A - QUESTIONÁRIO UTILIZADO NA COLETA DE DADOS**

**CENTRO DE ARTES E ARQUITETURA  
CURSO DE LICENCIATURA EM MÚSICA**

**Questionário relativo ao Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)  
do acadêmico Alessandro Pistorello**

Nome:

Idade:

Formação musical (pode ser assinalada mais de uma alternativa):

- Autodidata
- Curso livre (escolas de música)
- Curso superior em andamento. Qual?
- Curso superior concluído. Qual?
- Especialização em música. Qual?
- Mestrado. Qual?
- Doutorado. Qual?

Instrumento(s) que toca:

- 1) Para você, qual a importância da trilha sonora em um jogo de videogame?
- 2) As trilhas sonoras de jogos de videogame tiveram alguma influência em sua formação como músico? Se sim, qual influência você consegue identificar?
- 3) Você costuma escutar trilhas sonoras de jogos de videogame (externamente ao momento de estar jogando os mesmos)?
- 4) Você já interpretou algum tema de jogo de videogame no instrumento em que você toca? Se sim, qual foi esse tema?
- 5) Você apreciava as trilhas dos jogos de videogame mesmo antes de estudar música?
- 6) Você já se interessou por algum jogo de videogame motivado pela trilha sonora do mesmo? Se sim, qual foi o jogo?
- 7) Você já jogou algum jogo de videogame apenas para apreciar a trilha sonora do mesmo? Se sim, qual foi o jogo?
- 8) Se tivesse que elencar cinco jogos de videogame cujas trilhas sonoras foram marcantes para você, quais seriam esses jogos?