



UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE ARTES
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - MESTRADO

***ROCKSMITH: DESVELANDO RELAÇÕES DE APRENDIZAGEM ENTRE A
GUITARRA ELÉTRICA E O JOGO DE VIDEOGAME***

Uberlândia (MG), setembro de 2016.

FERNANDO DE SOUSA MOTA

***ROCKSMITH: DESVELANDO RELAÇÕES DE APRENDIZAGEM ENTRE A
GUITARRA ELÉTRICA E O JOGO DE VIDEOGAME***

Dissertação apresentada como requisito para obtenção do título de mestre em Artes, subárea: Música, apresentada ao Programa de Pós-Graduação Artes/Mestrado do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia. Linha de pesquisa: Fundamentos e Reflexões em Artes.

Orientadora: Prof^a. Dra. Lilia Neves Gonçalves.

Uberlândia (MG), setembro de 2016.

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da UFU, MG, Brasil.

M917r Mota, Fernando de Sousa, 1985-
2016 Rocksmith: desvelando relações de aprendizagem entre a guitarra

elétrica e o jogo de videogame / Fernando de Sousa Mota. - 2016.
138 f. : il.

Orientadora: Lilia Neves Gonçalves.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia,
Programa de Pós-Graduação em Artes.
Inclui bibliografia.

1. Artes - Teses. 2. Música - Instrução e estudo - Teses. 3. Educação
- Música - Teses. 4. Video games - Teses. I. Gonçalves, Lilia Neves. II.
Universidade Federal de Uberlândia. Programa de Pós-Graduação em
Artes. III. Título.



**Rocksmith: desvelando processos de aprendizagem da guitarra
elétrica através de um jogo de videogame.**

Dissertação defendida em 19 de setembro de 2016.

Prof. Dr. Lilia Neves Gonçalves – Orientadora/Presidente

Prof. Dr. Jusamara Souza – UFRGS

Prof. Dr. Fernanda Assis Oliveira – UFU

DEDICATÓRIA

Aos meus pais, Marcio e Teresinha, que sempre me mostraram o caminho de uma vida baseada na simplicidade e na perseverança, e me incentivaram, desde o início, na minha carreira musical. Aos meus irmãos, Fabiana, William e Geisebel, que também torcem por mim.

À minha querida esposa Maristella, que sempre me apoiou nos momentos difíceis dessa jornada, incentivou-me e auxiliou-me com sua sabedoria, mostrando que há sempre uma solução para os problemas e teve paciência para me aconselhar nos momentos em que estive desmotivado.

Aos meus amigos músicos, que buscam levar a música e os seus conhecimentos para as pessoas, acreditando na arte como algo essencial para o ser humano.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pois Ele é quem iluminou e me guiou do início ao fim desta etapa de estudos, sempre na esperança de que, por meio da fé, tudo pode ser concretizado.

À Dra. Lilia Neves Gonçalves, minha orientadora, que me acolheu e mostrou diversas possibilidades no mundo da pesquisa e da educação musical, e que me orientou em todos os momentos desta pesquisa.

A todos os professores do Curso de Mestrado em Artes/Música, que contribuíram com a minha formação e o desenvolvimento desta pesquisa.

Aos participantes desta pesquisa, que disponibilizaram seus horários livres para contribuírem com o trabalho.

À direção do Colégio Cenecista Dr. José Ferreira, por ter cedido o espaço para que acontecessem as observações e as entrevistas com os participantes desta pesquisa.

Obrigado a todos!

RESUMO

Esta pesquisa teve como objetivo compreender as relações que dois jovens estabelecem entre o jogo *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra. A partir desse objetivo, procurou-se descrever os aspectos pedagógico-musicais envolvidos no jogo e que são apropriados por eles na aprendizagem da guitarra; entender formas e processos de aprendizagem da guitarra através do jogo *Rocksmith*; e compreender a aprendizagem musical tocando guitarra e jogando o jogo. Em uma abordagem qualitativa, o método de pesquisa adotado foi o estudo de caso, e utilizados como procedimentos de coleta de dados a observação e a entrevista. O suporte teórico para reflexão sobre o material levantado foi: Souza (2004; 2014), para entender a educação musical como prática social; Brougère (1998; 2002), para compreender o aprender através do jogo; e Gee (2009), para pensar o potencial dos jogos de videogames em relação à aprendizagem. Dentre as conclusões, pode-se destacar que o jogo *Rocksmith* interligou a vontade dos participantes em aprender a tocar guitarra e o fascínio deles por jogos de videogame, além de ter proporcionado uma nova forma de aprendizagem da guitarra, baseada na interação entre imagem e som. A experiência deles em jogar videogame com uma “guitarra de verdade” também mostrou o limiar tênue entre o real e o virtual do jogo *Rocksmith*. Além disso, esta pesquisa mostrou, através da vivência com os participantes, que o jogo *Rocksmith* pode servir como ferramenta metodológica para potencializar o ensino/aprendizagem da guitarra. Desse modo, os professores de guitarra deverão aproveitar a ascensão dos jogos de videogame entre os jovens, concebendo-os como possibilidade de inovações tecnológicas a serem inseridas no ensino/aprendizagem de música.

Palavras-chave: Ensino/aprendizagem de música; Ensino/aprendizagem de guitarra; Videogame; *Rocksmith*.

ABSTRACT

The aim of this study was to understand the relation that two young people establish between the Rocksmith game and the electric guitar learning. From this main objective, we intended to describe the musical pedagogical aspects related to the game that are learned during the electric guitar learning; clarify the processes and manners of the electric guitar learning by means of the Rocksmith game and elucidate the musical learning to play guitar and play the game. The case study was the method adopted in this research in a qualitative approach. The procedures of data collection were the observation and the interview with the participants. The theoretical basis to the data analyses were: Souza (2004; 2014) to understand the musical education as social practice; Brougère (1998; 2002) to clarify the learning through the game; and Gee (2009) to understand the potential of the games to the learning. Among the conclusions, the Rocksmith game was able to relate the desire of the participants to learn playing electric guitar and their fascination with video games, besides to provide a new learning way of the electric guitar based on interaction between image and sound. The participants' experience of playing a game with a 'real electric guitar' showed a tenuous threshold between the real and virtual of the Rocksmith game. Furthermore, this research showed that the Rocksmith game can be a valuable methodological approach to enhance the teaching and learning process of the electric guitar. Therefore, the electric guitar teachers should take advantage of the rise of games among the young people like a possibility to insert technological innovations in the music teaching and learning.

Keywords: Music teaching and learning; Electric guitar teaching and learning; Video game; Rocksmith game.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Controle do console <i>Playstation 2</i>	17
Figura 2 - Guitarra eletrônica do Jogo <i>Guitar Hero</i>	17
Figura 3 - Exemplo do <i>layout</i> da página “ <i>Rocksmith Uberaba</i> ”.....	37
Figura 4 - Sala de guitarra.....	41
Figura 5 - Tablatura do jogo <i>Rocksmith</i>	50
Figura 6 - Tablatura convencional.....	51
Figura 7 - <i>Real Tone Cable</i> (Cabo do jogo <i>Rocksmith</i>).....	51
Figura 8 - Tela Inicial.....	52
Figura 9 - Lista de músicas do jogo <i>Rocksmith</i>	53
Figura 10 - Tela para afinar a guitarra.....	53
Figura 11 - Braço da guitarra pelo jogo <i>Rocksmith</i>	54
Figura 12 - Nível fácil.....	55
Figura 13 - Nível difícil.....	55
Figura 14 - Bases instrumentais.....	56
Figura 15 - Não pare de tocar.....	58
Figura 16 - Técnicas de guitarra.....	59
Figura 17 - Vídeo da técnica <i>Tremolo</i> na guitarra.....	59
Figura 18 - <i>Bend</i> (Levantar a corda).....	60
Figura 19 - <i>Slide</i> (Escolregar o dedo de uma casa para outra).....	60
Figura 20 - <i>Slide</i> em uma tablatura convencional.....	61
Figura 21 - Jogos alternativos da sessão <i>Guitarcade</i>	62
Figura 22 – O jogo <i>Skip Saloon</i>	63
Figura 23 – O jogo <i>Ducks ReDux</i>	63
Figura 24 - O jogo <i>Ninja Slide</i>	64
Figura 25 - O jogo <i>Scale Warrios</i>	65
Figura 26 - O jogo <i>Return to Castle Chord</i>	65
Figura 27 - O jogo <i>Hurtlin' Hurdles</i>	66
Figura 28 - O jogo <i>Temple of bends</i>	66
Figura 29 - O jogo <i>Scale Racer</i>	67
Figura 30 - O jogo <i>Star Chords</i>	68
Figura 31 - Jogando com outra pessoa.....	69
Figura 32 - Configuração de timbres.....	69
Figura 33 - Pedais virtuais de efeitos.....	70
Figura 34 – <i>Shop</i> : Loja virtual de compras de músicas.....	71
Figura 35 - <i>Uplay Rocksmith</i>	72
Figura 36- Mão de uma guitarra no modelo <i>Les Paul</i>	78
Figura 37 - Mão de uma guitarra no modelo <i>Stratocaster</i>	78
Figura 38 - <i>Riff Repeater</i>	86
Figura 39 - Jogo <i>Scale Racer</i>	93
Figura 40 - <i>Scale Warrios</i>	94
Figura 41 - Ferramentas (<i>Tools</i>).....	96
Figura 42 - Afinação.....	98
Figura 43 - Pedal de efeito <i>Chorus</i>	106
Figura 44 - Modo <i>Master</i>	107
Figura 45 - Tablatura convencional.....	110
Figura 46 - Notas em todo o braço da guitarra.....	113
Figura 47 - Lista de canções do jogo <i>Rocksmith</i>	114

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Cronograma das observações.....	41
Quadro 2 - Entrevistas com os participantes.....	45

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
1.1 Construindo o objeto desta pesquisa	14
1.1.1 O jogo de videogame como objeto desta pesquisa	14
1.1.3 Minha relação com o tema.....	16
1.1.3 Estudos sobre jogos de videogame e educação musical	19
1.1.4 Contribuições para área da educação musical	22
1.2 Fundamentos teóricos	23
1.2.1 O jogo como fundamento teórico	24
1.2.2 O jogo e seu potencial educativo	27
1.3 Estrutura do trabalho	31
2 METODOLOGIA	32
2.1 Tipo de pesquisa	32
2.2 O estudo de caso como método de pesquisa	33
2.3 Coleta de dados	34
2.3.1 A busca pelos participantes da pesquisa.....	34
2.3.1.1 As visitas nas salas de aula do colégio	35
2.3.1.2 Demonstração do jogo <i>Rocksmith</i> no <i>shopping center</i>	37
2.3.2 Participantes da pesquisa.....	38
2.3.3 A observação	39
2.3.3.1 Realizando as observações.....	40
2.3.3.2 Eu como observador.....	42
2.3.4 A entrevista.....	43
2.3.4.1 Elaborando o roteiro de entrevista.....	44
2.3.4.2 Realizando as entrevistas.....	44
2.3.4.3 Transcrevendo as entrevistas.....	46
2.4 Análise dos dados	46
3 O JOGO <i>ROCKSMITH</i>	48
3.1 Aspectos gerais do jogo	48
3.2 Objetivos e visualização do jogo	49
3.3 Tela inicial de sessões do jogo <i>Rocksmith</i>	52
3.3.1 <i>Learn a song</i> : aprender a tocar uma música	52
3.3.2 <i>Session Mode</i> : tocar com instrumentos virtuais.....	56
3.3.3 <i>Nonstop play</i> : tocar sem parar	57
3.3.4 <i>Lessons</i> : as lições sobre técnicas de guitarra	58
3.3.5 <i>Guitarcade</i>	61
3.3.6 <i>Multiplayer</i> : tocando com vários jogadores.....	68
3.3.7 <i>Tone designer</i> : escolhendo sons e timbres	69
3.3.8 <i>Shop</i> : compras de músicas <i>online</i>	70
3.3.9 <i>UpPlay</i> : jogando <i>online</i>	71

4 JOGAR O <i>ROCKSMITH</i> E APRENDER GUITARRA.....	73
4.1 Os participantes e o jogo <i>Rocksmith</i>	73
4.1.1 Primeiros contatos com o jogo.....	73
4.1.2. Quando e onde os participantes jogam o jogo.....	74
4.1.3 Domínio do jogo.....	76
4.1.4 Dificuldades com o jogo.....	79
4.2 Aspectos e procedimentos de ensino/aprendizagem musical envolvidos no jogo	80
4.2.1 Estímulo para aprender a tocar o instrumento.....	80
4.2.2 Os desafios e a competição.....	82
4.2.3 Manipulação do jogo.....	85
4.2.4 A repetição.....	88
4.2.5 Visualização do/no jogo	89
4.3 Conteúdos do jogo envolvidos na aprendizagem da guitarra.....	93
4.3.1 As escalas	93
4.3.2 Os acordes	95
4.3.3 A improvisação	97
4.3.4 A afinação.....	98
4.3.5 A técnica guitarrística.....	100
5 JOGAR O JOGO E TOCAR GUITARRA	103
5.1 A proposta do jogo <i>Rocksmith</i> para o ensino/aprendizagem da guitarra	103
5.2 Jogar o jogo e aprender guitarra	104
5.3 Tocar e aprender guitarra com o jogo e sem o jogo.....	108
5.4 Jogar e aprender a tocar um repertório musical.....	114
5.5 Aprender a tocar guitarra através do jogo para se divertir.....	117
5.6 Aprender guitarra através do jogo e na aula de instrumento.....	119
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	124
REFERÊNCIAS.....	131
APÊNDICES	134
APÊNDICE A.....	134
APÊNDICE B.....	135
APÊNDICE C	137

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho está situado no campo da educação musical e busca entender o uso de tecnologias no ensino/aprendizagem da música. Nesse contexto, o que está em foco é o uso do videogame no ensino/aprendizagem da guitarra. Com o aumento do acesso à tecnologia é possível perceber que as sociedades passam por um momento de mudanças no modo como as pessoas se relacionam, de como aprendem e interagem umas com as outras. Essas relações, permeadas pelos meios tecnológicos, levam os educadores a se questionarem sobre como utilizá-los na educação e, também, como aproveitar essas novas possibilidades quando trazidas para a sala de aula.

Tendo em vista as transformações advindas desses meios tecnológicos, a educação, de um modo geral, precisa de novas perspectivas para o ensino/aprendizagem. Portanto, a educação musical também não fica de fora desse contexto e, diante disso, muitas pesquisas têm sido realizadas sobre tecnologias na área da educação musical. Se a educação, mais genericamente, está mudando diante das novas tecnologias, a educação musical também está em processo de metamorfose. Novos métodos de ensino que aproveitam a tecnologia como ferramenta vêm sendo utilizados nas aulas de música.

Uma das primeiras tendências é a que defende a relação entre aprendizagem de música e as vivências dos alunos com a tecnologia, que acontecem fora da escola. Schramm (2009), um dos autores que estudou sobre a utilização das tecnologias aplicadas à educação musical, diz que essas tecnologias estão presentes no cotidiano dos alunos e podem ser utilizadas para a interação entre o ambiente deles e a aprendizagem musical. Entretanto, o autor também ressalta que essas tecnologias não são a única forma de aprendizagem eficaz, pois “elas oferecem recursos e descortinam possibilidades para que se possa atingir objetivos específicos, sendo assim um fator complementar do currículo, capaz de gerar motivação, surpreender, superar barreiras” (SCHRAMM, 2009, p. 6).

Outra tendência é enxergar o uso das tecnologias como um recurso que o professor de música pode utilizar em sua prática como docente. Dentre alguns estudos que estão inseridos no âmbito dessa temática está o de Leme e Bellochio (2007), que pesquisaram como os professores aprendem e utilizam as tecnologias musicais. Eles consideram que é preciso associar a tecnologia com a educação

musical e ressaltam que ainda existe resistência de educadores musicais em considerar os aspectos que envolvem a tecnologia nas aulas de música, salientando a importância do auxílio dos recursos tecnológicos nas práticas pedagógico-musicais dos professores.

Diante das palavras dos autores citados, também é necessário refletir que o aumento considerável do acesso às novas tecnologias, como o acesso à internet, *smartphones*, *iPad*, *iPod*, jogos de videogame, entre outros, faz com que os alunos criem uma relação incessante com esses novos meios. Sendo assim, eles podem ter papel importante para o aprendizado musical, pois existem inúmeros jogos, aplicativos e outros desenvolvimentos tecnológicos que ajudam a potencializar a aprendizagem musical.

Ao considerar o aumento e acesso das tecnologias, D'Escriván e Collins (2011) destacam a importância dos professores em se inteirar dessas dinâmicas para melhor relação com os alunos. Esses autores, que pesquisaram sobre os aspectos audiovisuais que os jogos de videogame proporcionam à aprendizagem musical, destacam o desafio que os educadores musicais enfrentarão devido ao crescimento de tecnologias que inserem a música nos jogos de computadores. Eles ainda salientam que esses jogos podem ajudar na construção das habilidades musicais dos jogadores, por isso consideram que seja necessário que os educadores musicais se atualizem dessas novas possibilidades. Entretanto, os autores também ponderam que nenhum jogo, até agora desenvolvido, possui aspectos que substituem o treinamento musical costumeiro, ainda que o avanço e desenvolvimento de jogos, cada vez mais modernos, estejam num limiar entre essas duas formas de aprendizado.

Outro autor, Naveda (2006), acredita ser importante enxergar a tecnologia de um modo diferente, sem classificá-la como uma ameaça, mas como uma alternativa nas aulas dos educadores musicais, que sempre estarão diante de mudanças educacionais. Além disso, para esse autor,

ao entender e se utilizar dos suportes tecnológicos, dominamos os trânsitos de conteúdos, apropriamo-nos de uma maneira prática das possibilidades amplas de nossa atuação pedagógica, da renovação das nossas convicções, tradições e inventividade. Quando tomaremos as tecnologias e materiais sob o nosso olhar? (NAVEDA, 2006, p. 73).

Portanto, adquirir conhecimento em relação às tecnologias se torna papel fundamental para os docentes. Diante das argumentações dos autores citados acima, é possível perceber que as tecnologias e a educação musical estão em um momento de transição, quando se faz necessária a busca pela relação entre elas. O que se observa é que ainda há resistência por parte de alguns educadores musicais quanto ao uso de tecnologias para o ensino de música, sobretudo por estarem habituados com seus métodos de ensino, ou, talvez, por não acreditarem nas tecnologias como ferramentas de ensino. No entanto, é importante registrar que tem havido um crescimento na aceitação delas.

Souza (2004) também destaca a importância de se permear a tecnologia na pedagogia da educação musical. Essa autora menciona que os alunos “se relacionam de diferentes formas com as tecnologias modernas e com seus fluxos de informação e consumo, por meio dos produtos ou objetos da mídia permeados por relações pedagógicas não institucionais” (SOUZA, 2004, p. 10). No caso dessa pesquisa, os jovens aprendiam tocar guitarra quando jogavam o jogo.

Porém, é importante que os docentes entendam o papel da tecnologia na educação musical para que o uso dela não se torne um comodismo. Naveda (2006) ressalta em seu comentário a importância da comunicação entre a tecnologia com a pedagogia:

As práticas mais geniais não estão ligadas a esse esquema “fordista” de transmissão ordenada, compartimentada e enfileirada de conhecimento, mas sim em uma criatividade pedagógica que utilize as ferramentas computacionais com a mesma destreza que utilizamos os instrumentos musicais, simplesmente como possibilidades materiais, conexionistas e intermediárias (NAVEDA, 2006, p. 71).

Portanto, não se devem utilizar as ferramentas tecnológicas apenas como distração para os alunos, de maneira desordenada e sem conhecimento do que realmente elas podem contribuir para o ensino/aprendizagem. Como dito, as tecnologias são ferramentas para auxiliar o ensino/aprendizagem. Acredita-se que a busca por um ensino que motive o aluno nos dias de hoje pode estar no equilíbrio entre o uso dessas novas ferramentas tecnológicas e as pedagogias já utilizadas.

1.1 Construindo o objeto desta pesquisa

1.1.1 O jogo de videogame como objeto desta pesquisa

No âmbito das novas tecnologias, os jogos de videogame estão cada vez mais presentes no dia a dia dos jovens, porém, não somente deles, mas também de pessoas de qualquer faixa etária, especialmente aquelas que procuram alternativas para se divertirem. Alguns desses jogos de videogame estão relacionados à música, sendo que muitos deles incluem possibilidades de prática e de aprendizagem musical. Levando em conta que as maneiras de ensinar/aprender música têm se modificado, é importante que os educadores musicais estejam atentos sobre os aspectos pedagógicos associados à contemporaneidade e à tecnologia, para que seja possível interagir na mesma linguagem desses jovens.

Notando esse aspecto, o jogo *Rocksmith*, que foi desenvolvido para *Playstation 3*¹, *Xbox 360*² e que também pode ser jogado no computador, está inserido nessas novas maneiras de se aprender música e, mais especificamente, no aprendizado da guitarra, pois *Rocksmith* é um jogo em que se joga com uma “guitarra de verdade”³.

Na circunstância desta proposta de pesquisa, acredita-se que focalizar os jogos de videogame, em especial o *Rocksmith*, torna-se uma opção interessante para que se faça a ligação entre o fascínio dos jovens pelos jogos de videogame e a aprendizagem da guitarra. Portanto, o interesse em realizar esta pesquisa passa pela reflexão não só dessa associação entre a tecnologia e a educação musical, mas também pela compreensão que os jovens estabelecem sobre a relação entre jogos de videogame e a aprendizagem musical no seu dia a dia.

Percebe-se ainda que os jovens podem se identificar com música e, em especial, com a guitarra após terem experimentado esse tipo de jogo. Diante disso,

¹ *Playstation 3* é a terceira geração de console de videogame criado pela *Sony Computer Entertainment*, e tem como principal recurso o modo *online* de jogar, que, até então, na primeira e segunda versão não existiu tal modo.

² *Xbox 360* é um console de videogame concorrente do *Playstation 3*, pois a empresa que fabrica esse console é a *Microsoft*. O *Xbox 360* é a sétima geração de videogames da *Microsoft* e também possui o modo de jogar *online*.

³ Neste trabalho, diversas vezes utilizarei aspas por três motivos. O primeiro em citações; em segundo para indicar situações e termos que se reconhece a necessidade de discussão para uma definição mais clara, mas que os leitores da área reconhecerão as questões, bem como para as suas complexidades imbebidas de concepções e teorias pedagógico-musicais; e, em terceiro, para realçar expressões ou ideias que podem ter um duplo significado ou interpretações variadas, sendo que, nesse caso, não haverá explicações para que não haja interrupção do texto.

esse contato pode fazer com que esses jovens conheçam outras formas de aprendizagem da guitarra, quando se aprende por meio da diversão e da interação com interfaces tecnológicas, tais como o videogame.

No contexto desta pesquisa, concebe-se a educação musical no âmbito amplo da vida cotidiana, em que jovens escolhem meios para aprender música. Esse aspecto implica decisões importantes, sobretudo por ser um processo imerso em relações, cujas escolhas vão potencializar inúmeras possibilidades de lidar com a música nos vários grupos sociais em que vivem. Por outro lado, quando se trata da tarefa de ensinar música, exige-se que o docente esteja preparado para que suas aulas obtenham sucesso na construção de conhecimentos e aprendizagens musicais entre professor/aluno.

A partir disso, sabe-se que são inúmeras as possibilidades que permitem os educadores musicais a buscarem novos meios para o ensino de música. Souza (2004) salienta a necessidade da compreensão da relação sociocultural dos jovens e o ensino de música. Esse ponto é levantado por Souza (2004) como um aspecto que ainda recebe pouca atenção dos professores de música:

A música ainda aparece como um objeto que pode ser tratado descontextualizado de sua produção sociocultural. Nos discursos e nas práticas ainda temos dificuldades de incluir todos aqueles ensinamentos das mais recentes pesquisas da área de musicologia, etnomusicologia e mesmo da educação musical (SOUZA, 2004, p. 8).

No que se refere a esse aspecto, Souza (2004) ainda faz algumas considerações importantes:

O que aconteceria se colocássemos esse valor de excelência de um verdadeiro partilhamento de experiências musicais? Que traduzisse os desejos das crianças e adolescentes? A consequência mais óbvia e necessária dessa direção é que a formação de professores e pesquisadores precisa usufruir de forma mais intensa dos benefícios éticos e epistemológicos de uma educação musical entendida como uma prática social (SOUZA, 2004, p. 9).

A partir das abordagens acima, é necessário compreender que as formas de ensinar/aprender música devem ser revistas e aprimoradas, além de dar credibilidade para as informações e conhecimentos que chegam à sala de aula através dos alunos. Esta pesquisa se debruça sobre esse viés e pretende

compreender como os jovens relacionam o jogo *Rocksmith* e suas aprendizagens da guitarra.

1.1.3 Minha relação com o tema

A motivação para a realização desta pesquisa surgiu da curiosidade de refletir sobre a importância do jogo de videogame para o aprendizado musical e como as pessoas relacionam essa possibilidade com o aprender música. Como jogador de videogame e professor de guitarra desde 2007, percebi que mudanças no modo da aprendizagem da guitarra estavam acontecendo, talvez devido ao aparecimento de programas para computador (*softwares*) e outras tecnologias para a aprendizagem de instrumentos musicais.

Experiências dessa natureza eram também apresentadas pelos alunos e por amigos no decorrer das aulas, e em conversas, durante esses anos. Eles comentavam sobre *softwares*, como o *Guitar Pro*⁴, que pode ser utilizado para o ensino da guitarra. Através do *Guitar Pro* é possível fazer *downloads* de arquivos em formato *GPR* (*Guitar Pro*), no qual se visualiza todas as trilhas da música. Por exemplo, se a música possui quatro instrumentos musicais, como bateria, contrabaixo, guitarra e teclado, torna-se possível visualizar a partitura e a tablatura desses quatro instrumentos. Além disso, no *Guitar Pro* é possível selecionar cada um desses instrumentos para ouvi-los juntos ou separadamente.

Outra tecnologia que também era comentada pelos alunos de guitarra e amigos guitarristas na época era a utilização do *YouTube* para a visualização de videoaulas de guitarra, já que, até então, não era possível assisti-las sem custo financeiro. Alguns alunos também comentavam sobre o surgimento de jogos de videogame, que poderiam ser jogados através de guitarras eletrônicas, entre eles o *Guitar Hero* e o *Rock Band*. Essas novidades sobre novas formas de aprender e jogar jogos de videogame relacionados à guitarra eram sucessivamente apresentadas por eles e vinham à tona no decorrer dos anos que se passavam.

Já no ano de 2010, além de trabalhar como professor em instituições escolares de música, também lecionava em residências particulares. Foi aí que em uma dessas aulas, através de um aluno, conheci o jogo *Guitar Hero*. O jogo *Guitar*

⁴ *Guitar Pro* é um programa de computador em que é possível visualizar partituras e tablaturas.

Hero foi desenvolvido para o console *Playstation 2*, em 2005, pela empresa *Harmonix Music Systems*. Esse jogo proporciona aos seus usuários a simulação de tocar músicas de *rock* em uma guitarra eletrônica. O *Guitar Hero* pode ser jogado com um controle comum, que acompanha o console *Playstation 2*, ou por uma guitarra eletrônica, como mostram as Figuras 1 e 2, a seguir:

Figura 1 - Controle do console *Playstation 2*.



Fonte: <http://images.tcdn.com.br/img/img_prod/257348/1280_1_20130815231846.jpg>. Acesso em: 24 abr. 2015.

Figura 2 - Guitarra eletrônica do Jogo *Guitar Hero*.



Fonte: <<https://jogatina.files.wordpress.com/2006/10/guitarhero-gitar.jpg>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

A partir das minhas observações, quando o aluno jogava esse jogo, e das conversas que tínhamos nas aulas de guitarra, defini que meu Trabalho de

Conclusão de Curso (TCC) da graduação⁵ seria o uso do jogo *Guitar Hero* em aulas de guitarra, de forma a desvendar os caminhos das aprendizagens musicais dos alunos de guitarra (MOTA, 2013).

Durante a realização desse trabalho, que foi denominado “O uso do *Guitar Hero* nas aulas de guitarra: desvendando caminhos de aprendizagens musicais através de um jogo de videogame”, pude encontrar respostas interessantes relacionadas aos aspectos musicais que esse jogo proporciona, como a transição entre tocar na guitarra eletrônica e na guitarra de verdade, e o desenvolvimento de elementos rítmicos e da coordenação motora (MOTA, 2013). Além disso, durante o uso desse jogo pelos participantes, ficou evidenciado, nesse trabalho de conclusão de curso, que utilizar essa ferramenta fez com que eles desfrutassem de novas possibilidades e caminhos para a aprendizagem da guitarra.

Posteriormente, diante do interesse em continuar entendendo relações entre videogames e o ensino/aprendizagem da guitarra, também tive a oportunidade de conhecer um jogo chamado *Rocksmith*, lançado em 2011 pela empresa *Ubisoft Entertainment S.A.* Esse jogo me foi apresentado por um colega do Curso de Graduação em Música que, na época, sabia do meu interesse por esse assunto e da minha pesquisa (TCC) com o jogo *Guitar Hero*.

A partir disso, decidi procurar e visualizar os vídeos do jogo *Rocksmith* pela internet. Isso me acrescentou novas curiosidades, pois, além de ser atual, o jogo demonstrava uma possibilidade diferente em relação ao *Guitar Hero*, o qual, até então, não conhecia, que é a de jogar com uma “guitarra de verdade”. O uso de um instrumento musical de verdade em um jogo de videogame me levou a questionar quais mudanças no aprendizado musical poderiam acontecer com esse tipo de jogo. Diante dessa incógnita, resolvi me atualizar e compreender como funcionava tal jogo, em especial através de conversas com amigos, alunos, leituras e vídeos sobre o *Rocksmith*.

Após me inteirar sobre esse novo jogo, ao final da minha graduação adquiri o jogo *Rocksmith* e decidi que iria pesquisar sobre ele. Percebi que parte dos alunos de guitarra e das pessoas que se interessam pelo instrumento estava comentando sobre esse jogo e adquirindo-o, ainda mais por se tratar de um jogo de videogame

⁵ Esse trabalho foi orientado pela Profª. Dra. Fernanda Assis de Oliveira Torres, no Curso de Graduação em Música – Licenciatura em Violão, na Universidade Federal de Uberlândia, concluído em 2013.

que tem uma proposta de ensinar a tocar guitarra. Não obstante, o *Rocksmith* poderia ser um mediador da aprendizagem musical.

Tendo em vista esses aspectos, ao ter a oportunidade de realizar esta pesquisa de mestrado, decidi investigar que relações os jovens estabelecem entre o *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra. Assim, a pergunta desta pesquisa é: Como os jovens relacionam o jogo *Rocksmith* com a aprendizagem da guitarra?

A partir dessa pergunta, esta pesquisa tem como objetivo geral: compreender as relações que os jovens estabelecem entre o jogo *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra. Já os objetivos específicos são: descrever aspectos pedagógico-musicais, envolvidos no jogo, e que são apropriados pelos jovens na aprendizagem da guitarra; entender formas e processos de aprendizagem da guitarra através do jogo *Rocksmith*; compreender a aprendizagem musical, tocando guitarra e jogando o jogo.

1.1.3 Estudos sobre jogos de videogame e educação musical

Como já mencionado anteriormente, sabe-se da necessidade do uso de inovações metodológicas pelos docentes na área da educação musical, por isso os jogos de videogame podem fazer parte dessas novas metodologias para o ensino de música. Existem algumas pesquisas (SANTANA, 2007; MILLER, 2010; HILL, 2011; ALIEL; GOHN, 2012; ASSUNÇÃO, 2012; CASSIDY; PAISLEY, 2013; PFÜTZENREUTER, 2013) que investigam o potencial do videogame para a educação musical.

Hill (2011), por exemplo, estuda sobre a possibilidade do videogame e seu potencial enquanto ferramenta para o ensino/aprendizagem do violino e ressalta que há avanços em torno de pesquisas sobre esse tema, ainda que esse tipo de tecnologia não seja utilizado para o ensino do violino. Diante disso, a autora menciona que o jogo *Guitar Hero* consegue promover noções de melodia, ritmo e harmonia quando comparado ao tocar em uma guitarra de verdade. Ela conclui que os professores deveriam aproveitar os aspectos divertidos desse jogo para as aulas de violino.

Ainda sobre jogos e educação musical, Aliel e Gohn (2012), que pesquisaram sobre as ferramentas de aprendizagem dos jogos eletrônicos e do ensino a distância (EAD), relacionam a importância do surgimento dos videogames

musicais e da sua utilização para o ensino de música. Eles destacam o jogo chamado *Rock Band 3* e descrevem a sua utilização e inovação para os processos de aprendizagem musical da seguinte forma:

Esse jogo transcendeu o aspecto de entretenimento, pois criou condições, através de um codificador MIDI⁵, para captar as notas produzidas por instrumentos reais. Nesse momento, surgiu a possibilidade de se jogar *Rock Band 3* com guitarras, baterias eletrônicas e teclados. Esta inovação abre caminhos para possíveis processos de educação musical em que jogos eletrônicos são utilizados como ferramenta (ALIEL; GOHN, 2012, p. 3).

Aliel e Gohn (2012) ainda revelam outro exemplo de jogo musical, em que é utilizada a flauta doce para auxiliar os professores em suas aulas de música, a partir de um jogo chamado *JoyTunes Recorder Master*⁶. Esse jogo foi criado em 2010 e está disponível gratuitamente *online*. Sua proposta é fazer com que o jogador aprenda a tocar por meio de interações que aparecem durante o jogo, com desenhos da flauta doce e das notas musicais a serem tocadas.

Reforçando a ideia de inserção dos jogos para a aprendizagem musical, Santana (2007) discute o uso da tecnologia eletroeletrônica para o aprendizado da guitarra e ressalta que os softwares e jogos musicais são indispensáveis na contemporaneidade, pois considera que estamos passando por um processo de adaptação na educação. Diante disso, apresentar novas metodologias associadas à tecnologia é um fator de extrema importância para os novos rumos da educação.

Cassidy e Paisley (2013), que estudaram a aprendizagem musical mediada pelos jogos de videogame de música, destacam a importância da aprendizagem, apreciação e transmissão de música através dos *games*. Os autores mencionam que os alunos estão cada vez menos estimulados com o modo tradicional de educação musical e apontam o potencial educativo dos jogos musicais.

Ao analisar trabalhos relacionados com essa temática, ressaltam-se as concepções de Miller (2010), que enfatiza o uso do jogo *Guitar Hero* não só como entretenimento, mas como um recurso que, de fato, pode promover o contato com a performance musical. Nessa mesma direção, Assunção (2012) também discute que o jogo *Guitar Hero* é importante para a motivação da performance musical,

⁶ *JoyTunes Recorder Master* é um jogo *online* voltado para a prática da flauta doce. Disponível em: <http://www.joystunes.com/master/>.

sobretudo quando revela alguns aspectos que esse jogo promove quando se está jogando:

Assim, o jogador começa como desconhecido tocando para plateias inicialmente não muito entusiasmadas e em locais pequenos, até, gradualmente, passar a tocar em locais cada vez maiores e se tornar mais famoso. Cada apresentação rende uma quantia em dinheiro de acordo com o desempenho, para novos trajes e equipamentos. Trata-se de uma evolução baseada em rótulos culturais aplicados às bandas de *rock* (ASSUNÇÃO, 2012, p. 127).

A história e o ambiente do jogo *Guitar Hero* são elementos que estimulam os jogadores a jogarem. Esses aspectos são importantes para que eles mantenham a concentração e busquem as soluções dos desafios propostos pelo jogo. Outro jogo de videogame com características musicais, e que está associado ao tema desta pesquisa, é o chamado *Rocksmith*. Pfützenreuter (2013), que pesquisou sobre as experiências de *flow*⁷ em jovens que jogam esse jogo, revela que o *Rocksmith* promove a motivação intrínseca nos jogadores, além de propiciar atividades e o desenvolvimento de habilidades musicais. Na concepção desse autor, o jogo também possibilita uma interação em multifases, motivando quem joga a experimentar diversos ambientes audiovisuais.

Além desses aspectos, o *Rocksmith* possui outra característica, que é a relação com o gosto musical dos seus usuários e a valorização cultural de um repertório baseado no gênero *rock*. Observando esse aspecto, Assunção (2012) ainda salienta que esse jogo está intimamente relacionado à indústria da música, pois o jogo possui listas de bandas, como: *The Rolling Stones*⁸, *Cream*⁹, *The Animals*¹⁰, *Muse*¹¹, etc.

⁷ A utilização do termo *flow* se deu pela quantidade de ocorrências desse termo ou derivações dele (*flowing*, por exemplo) nas respostas dos participantes das pesquisas, especialmente quando estes descreviam como se sentiam em sua melhor forma, em suas experiências ótimas. Assim, Csikszentmihalyi justifica o estudo das experiências de *flow*, no intuito de sistematizar as condições de uma atividade e os processos cognitivos que levam o indivíduo a experimentar um estado de imersão e satisfação na realização de determinada atividade (PFÜTZENREUTER, 2013, p. 76).

⁸ *The Rolling Stones* é uma banda de *rock* inglesa, formada em 1962. Sua canção considerada mais famosa é *Satisfaction*.

⁹ *Cream* foi uma banda formada em 1966 no Reino Unido. Seu estilo musical passa pelo *blues*, *rock*, *hard rock* e *rock psicodélico*.

¹⁰ *The Animals* foi um grupo de *rock* britânico, formado durante os anos 1960. Seu estilo é o *Blues-Rock*.

¹¹ *Muse* é uma banda de *rock* britânica. Foi formada em 1994. Seu estilo é um misto de vários gêneros musicais, incluindo *rock alternativo*, *música clássica* e *eletrônica*.

Tendo em vista as concepções dos autores mencionados acima, é necessário que haja mais estudos e preparação sobre como utilizar esse novo meio nas aulas de música. Os autores revelam pistas, em que colocam as mídias, e, mais especificamente, os jogos eletrônicos/musicais enquanto tendência de uma cultura seguida pelos jovens. Essas considerações salientam a importância das mídias e, consequentemente, do videogame para a educação musical. Portanto, de acordo com essa ideia, Souza (2000), que tem discutido sobre música, cotidiano e educação, diz que o docente deve “responder aos desafios tecnológicos e lidar com a influência dessas transformações globais na formação musical. Assim, com a inclusão de novos campos, o conteúdo da educação musical nas escolas pode ser repensado ou redimensionado” (SOUZA, 2000, p. 53).

1.1.4 Contribuições para área da educação musical

Considerando a busca por uma mudança na abordagem pedagógica musical, é interessante apresentar alguns aspectos comentados por Brougère e Ulmann (2012) sobre a disseminação das mídias nos dias de hoje. Entre eles, estão os celulares, computadores, televisão, rádio e jogos eletrônicos. Eles destacam a importância dessas mídias para a “aprendizagem incidental”, já que pode ocorrer em diversos espaços e não somente no espaço escolar. Os autores consideram que esse tipo de aprendizagem produz melhorias de competência, mudanças de atitudes e ganhos de autoestima.

Brougère e Ulmann (2012) também revelam as contribuições que a mídia pode trazer à aprendizagem, fazendo com que ela não seja vista apenas como consumismo. Nesse sentido, eles ressaltam:

Por nossa parte, parece-nos possível afirmar que, quando o usuário se envolve ativamente, ele tira da mídia, muito certamente, conhecimentos (declarativos ou procedurais) superiores aos que se pode esperar de um uso que se aparenta mais ao consumo de conteúdos. Como a tendência é ao desenvolvimento de mídias mais interativas (jogos eletrônicos, certos programas informáticos, criação de *blogs* etc.), pode-se supor que as aprendizagens possíveis pelos meios de comunicação conhecem igualmente um crescimento animador (BROUGÈRE; ULMANN, 2012, p. 155).

Conclui-se que as mídias podem ser importantes para o ensino/aprendizagem, mas que, muitas vezes, passam despercebidas por parte dos

educadores musicais. Herschmann (2012), mais especificamente, revela o sucesso dos videogames de música na cultura contemporânea e diz que essa mídia está repercutindo em novas práticas. O autor, que procurou analisar discursos de profissionais das indústrias de *games* musicais e consumidores/usuários, menciona que os videogames de música:

a) vem desempenhando um papel pedagógico, incentivando e levando muitos jovens a se interessarem pela prática dos instrumentos musicais; b) sinaliza alternativas para contrabalançar em alguma medida a crise da indústria da música, permitindo não só formação/renovação de público para artistas desconhecidos e consagrados, mas também construir canais mais efetivos - capazes de fidelizar e conquistar o público - para as vendas online (HERSCHMANN, 2012, p. 302).

Diante do que foi exposto, pretende-se compreender o jogo *Rocksmith* como meio de construir uma relação entre a aprendizagem da guitarra e a abordagem de novas tecnologias para o ensino de música. Assim, os resultados desta pesquisa poderão ser mais uma alternativa para os educadores musicais, que terão a possibilidade de associar tecnologias ao ensino/aprendizagem musical. Dessa maneira, são estabelecidas reflexões que subsidiam a inserção de recursos tecnológicos compartilhados pelos jovens em suas aulas de música.

1.2 Fundamentos teóricos

Este trabalho fundamenta-se na perspectiva da música e da educação musical como prática social (SOUZA, 2004; 2014). Acredita-se que o conhecimento musical pode ser adquirido de diversas formas. A educação musical já possui inúmeras pesquisas sobre novas abordagens metodológicas relacionadas às trocas de informações e conhecimentos musicais através das relações humanas. Nesse sentido, não é preciso, necessariamente, estar em uma escola para aprender música. Sobre isso, autores como Souza (2014) revelam que “o desafio tem sido, então, fazer o diálogo entre as diferentes formas de apropriação e transmissão do conhecimento musical produzidos socialmente” (p. 92). Portanto, o videogame pode se inserir nesse diálogo entre o aluno e suas aprendizagens. No caso desta pesquisa, entre a aprendizagem da guitarra e o jogo *Rocksmith*.

Souza (2014) ainda diz que “entender a música como prática social significa compreender que as exigências técnico-musicais estão ligadas às práticas de

sociabilidade nos grupos, na família, na escola, na igreja e na comunidade" (p. 95). A autora também afirma que é necessário compreender que a música está ligada a outras esferas da vida, como: amigos, profissão, lazer, subjetividade e família.

Logo, entender as relações que os jovens fazem entre o jogo *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra passa pela compreensão da música como prática social, pois o videogame, no caso desta pesquisa, está ligado ao cotidiano dos participantes. Estes, ao jogarem o jogo, aprendem conteúdos musicais e compartilham suas experiências com os amigos. Souza (2004) também destaca algo importante sobre a música no contexto social, revelando que "como fato social, a música não pode ser tratada descontextualizada de sua produção sociocultural" (p. 7). Green (1987 apud SOUZA, 2004) também diz que:

As preferências musicais dos adolescentes estariam ligadas a gêneros musicais que para eles possuem um significado relacionado à liberdade de expressão e de mudança. Ou seja, a relação que os adolescentes mantêm com a música representa uma manifestação de uma identidade cultural caracterizada por dupla pertença: classe de idade e do meio social (GREEN, 1987 apud SOUZA, 2004, p. 100).

Por isso, ao entender de que maneira os participantes se relacionaram com o jogo *Rocksmith*, durante a pesquisa, é conceber o cotidiano em suas perspectivas socioculturais. Diante das considerações apresentadas acima, esta pesquisa busca entender o aprendizado musical através das relações que esses jovens têm com o videogame, o que pode fornecer ferramentas ao professor, fazendo com que ele leve em conta o que os alunos vivenciam em suas vidas no dia a dia.

1.2.1 O jogo como fundamento teórico

Para entender as relações que os jovens participantes desta pesquisa estabelecem entre o jogo *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra é importante pensar sobre o jogo. Sabe-se que um dos objetivos marcantes do jogo é proporcionar a diversão. Diante disso, grande parte das pessoas procura os jogos com o propósito de se divertirem. Entretanto, esse parâmetro pode estar mudando, pois, "apesar de manter os seus aspectos mais básicos, como as regras e o divertimento, o jogo na sociedade moderna assume diferentes papéis" (AMARAL; PAULA, 2007, p. 234).

O jogo, por ser uma atividade de lazer, muitas vezes pode não ter outro significado senão o simples fato da diversão. Todavia, para alguns autores, como Brougère (1998), o jogo vai além dessa simples definição.

Existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações, mas no sentido de que o jogo produz a cultura que ele próprio requer para existir. É uma cultura rica, complexa e diversificada (BROUGÈRE, 1998, p. 113).

Essa “cultura” que o autor comenta é representada pela diversidade de informações e conhecimentos que estão inseridos em qualquer jogo. Nesse viés, quando os jogadores jogam/brincam não acontecem apenas “brincadeiras”. No ciclo de jogar, também podem acontecer diversos tipos de aprendizagens. Para Brougère (1998), “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem” (BROUGÈRE, 1998, p. 104). Mesmo que de uma forma lúdica, aprendizagens também acontecem. Dessa maneira, a brincadeira pode se tornar um caminho de exploração para o ensino/aprendizagem.

O mundo virtual inserido nos jogos de videogame possui relação com o lúdico, o qual pode ser construído pelos jogadores ao jogarem e vivenciarem os ambientes dos jogos. Desse modo, “tentar entender a relação entre o mundo artificial e o real de maneira consistente, sua filosofia, aspectos sociológicos e psicológicos, seria fundamental contribuição para a educação e cultura” (ZANOLLA, 2010, p. 147). Esse aspecto é importante, pois, a partir da imersão dos jogadores nesse mundo virtual, pode-se entender o porquê que os jogos de videogame conseguem manter os jogadores concentrados, envolvidos e interessados pelo que se passa no jogo.

O mundo dos jogos de videogames é uma realidade virtual, a qual é experimentada pelos jogadores enquanto jogam. Por outro lado, “a realidade virtual do ponto de vista científico é um desafio por se apresentar surreal e possibilitar ao indivíduo se identificar com um mundo existente, entretanto não concreto” (ZANOLLA, 2010 p. 146). Zanolla (2010) também acredita que os educadores e estudiosos do videogame devam atentar para esse aspecto, procurando “identificar elementos de vinculação tanto com o mundo real quanto com o mundo virtual” (ZANOLLA, 2010 p. 146) dos jogadores de videogame.

Amaral e Paula (2007) ressaltam que “o jogo se refere à atividade lúdica, de tal forma que sua noção está relacionada às atividades de lazer” (AMARAL; PAULA, 2007, p. 234). De fato, o brincar no jogo está relacionado ao lúdico, que é o universo que envolve o jogador, num ambiente onde ele aprende e executa regras para alcançar os objetivos no jogo. Sobre esse assunto, Brougère (1998) comenta que:

Esquecemo-nos facilmente de que quando se brinca se aprende antes de tudo a brincar, a controlar um universo simbólico particular. Isso se torna evidente se pensarmos no jogo do xadrez ou nos esportes, em que o jogo é a ocasião de se progredir nas habilidades exigidas no próprio jogo. Isso não significa que não se possa transferi-las para outros campos, mas aprende-se primeiramente aquilo que se relaciona com o jogo para depois aplicar as competências adquiridas a outros terrenos não-lúdicos da vida (BROUGÈRE, 1998, p. 107).

Portanto, o jogador domina e aprende significados através do jogo, fazendo dessa brincadeira uma forma de aprendizagem que pode ser levada, até mesmo, a outras ocasiões da vida, como foi comentado por Brougère (1998). Diante disso, Brougère (2002) também nos ajuda a entender de que maneira esse tipo de aprendizagem pode ser notada no jogo. O autor questiona sobre como uma atividade superficial, como o jogo, pode manter relação com o processo educativo. Ele responde esse questionamento dizendo que:

É preciso romper o isolamento do jogo para pensar um fenômeno mais amplo sob a noção de educação informal. Trata-se de pensar o jogo em relação com todas as aprendizagens que podem se dar em situações e/ou atividades que não são construídas para a aprendizagem e que não são propostas com uma intenção educativa (BROUGÈRE, 2002, p. 11).

Brougère (2002) diz que no jogo “o efeito pretendido pelo jogador relaciona-se ao prazer, mas pode encontrar, de maneira aleatória, uma experiência de aprendizagem” (BROUGÈRE, 2002, p. 14). Por isso, é importante enxergar o jogo não só como entretenimento e sim como ferramenta dotada de informações que podem fazer relações com a aprendizagem, pois o significado que o jogador dá ao jogar um jogo é algo que lhe agrega valores.

Brougère (2002) salienta, então, outro aspecto importante sobre o jogo e a aprendizagem, dizendo que “a dimensão educativa do jogo não é um milagre da natureza. Ela resulta de um trabalho de formalização que pode, às vezes, se apoiar

no efeito difuso de educação que acompanha potencialmente o jogo" (BROUGÈRE, 2002, p. 18). Nesse sentido, o jogo terá enorme potencial de aquisição de aprendizagens específicas para cada jogador, dependendo do seu significado para eles. No caso desta pesquisa, os jogadores têm o jogo *Rocksmith* como algo significativo em suas aprendizagens de guitarra.

1.2.2 O jogo e seu potencial educativo

De modo geral, a discussão do potencial do jogo para a aprendizagem entre os educadores ainda é um assunto que desperta questionamentos, inseguranças e curiosidades. Brougère (2002) ressalta que "logo, é possível notar que o jogo pode ser uma incitação à exploração e, dessa maneira, favorece a emergência de comportamentos com forte probabilidade educativa" (BROUGÈRE, 2002, p. 15).

O autor destaca a importância do jogo para a aprendizagem. Entretanto, para alguns docentes, ainda é algo desafiador aceitar a utilização do jogo como ferramenta metodológica para a aprendizagem, muitas vezes por não acreditarem nele como possibilidade de educação. Porém, Brougère (2002) diz que o jogo, por si só, não tem o papel de ensinar, e comenta sobre um aspecto interessante chamado "formalização", o qual é importante para compreender o papel do jogo na aprendizagem. Brougère (2002) ressalta que:

A formalização pode ser identificada em outras construções: por exemplo, a intervenção de um adulto, um pai, que conduz o jogo para objetivos concebidos como educativos. A formalização vai aparecer ainda mais claramente nos espaços institucionais (creches, pré-escolas ou escolas), onde o jogo é repensado em relação aos objetivos de aprendizagem, e a intervenção adulta pode ser mais ou menos significativa (BROUGÈRE, 2002, p. 18).

A aquisição da aprendizagem, através dos jogos, ainda depende, de certo modo, da opinião e discernimento de outras pessoas. O videogame, por se tratar de um jogo eletrônico, e que é estudado nesta pesquisa, também deve ser abordado como meio de aprendizagem. Para Brougère e Ulmann (2012), esses jogos possuem potencial para o desenvolvimento de diversas aprendizagens. Eles afirmam que:

Os jogos eletrônicos contribuem para o desenvolvimento das capacidades de tratamento de informação. Em primeiro lugar no nível

da percepção, por meio da alavanca da curiosidade. Os jogos eletrônicos implicam, por outro lado, o emprego da atenção visual, etapa seguinte desse processo de desenvolvimento (BROUGÈRE; ULMANN, 2012, p. 150).

Ainda sobre os jogos eletrônicos, os autores ressaltam a interação entre jogador e jogo, além do estímulo que o jogo fornece para que se conclua o desafio que é proposto. Ao salientarem esses aspectos, eles destacam novamente o potencial dos jogos eletrônicos para o aprendizado, revelando que:

A especialidade do jogo eletrônico está na interação, o que leva a criança a controlar e a receber os *feedbacks* da mídia. Com base nessas experiências, as crianças constroem esquemas, descobrem as expectativas que guiam as percepções, a memória e as inferências a propósito do conteúdo. É isso que permite construir estratégias para ganhar (BROUGÈRE; ULMANN, 2012, p. 151).

É perceptível que grande parte das pessoas que está envolvida no mundo dos videogames, quando joga, costuma se dedicar até completar os desafios da história, que é promovida pelo jogo. Consequentemente, os usuários de videogame se inserem em um ambiente virtual, onde é necessário levar a sério as aprendizagens absorvidas no jogo para conseguirem concluir os desafios ali presentes. Sobre isso, Gee (2009) comenta: “Observe, porém, que um jogo como *Full Spectrum Warrior* (2004)¹² é um jogo quando eu o compro na estante da loja, mas é aprendizagem séria quando um soldado “joga” a versão profissional de treinamento” (GEE, 2009, p. 169).

Nesse âmbito, Gee (2009) revela conceitos sobre a contribuição dos jogos de videogames para a educação e menciona que em um jogo de videogame:

Os jogadores são assim encorajados a correr riscos, a explorar, a tentar coisas novas. Na verdade, fracassar em um *game* é uma coisa boa. Diante de um chefe, o jogador usa erros anteriores como formas de encontrar o padrão de funcionamento daquele chefe e de ganhar *feedback* sobre o progresso que está sendo feito. A escola costuma oferecer muito menos espaço para o risco, a exploração e o insucesso (GEE, 2009, p. 171).

¹² *Full Spectrum Warrios* é um jogo de tática militar para consoles *Playstation 2*, *Xbox* e para computador. Esse jogo também foi adaptado e utilizado para ajudar soldados veteranos, que atuaram na guerra do Iraque, a superarem o transtorno de estresse pós-traumático. Esse jogo foi desenvolvido pela empresa *Pandemic Studios*.

Pensando nisso, por que não aproveitar o fascínio e empenho que essas pessoas têm com os videogames e inseri-los no ensino/aprendizagem? Ou apresentar o tema proposto nas aulas por meio de desafios, como nos jogos de videogame? Ou ainda fazer com que elas tenham o mesmo prazer e curiosidade que o jogo provoca com o conteúdo que desejamos ensinar?

Esse autor salienta a diferença entre a aprendizagem em um jogo de videogame e na escola, especialmente quando se trata da aquisição da performance e competência do aprendiz. Gee (2009) diz que:

Os jogadores podem ter desempenho antes de serem competentes, apoiados pelo *design* do jogo, pelas “ferramentas inteligentes” oferecidas pelo jogo e também, frequentemente, pelo apoio de outros jogadores mais avançados (em *games* com múltiplos jogadores, em salas de bate-papo ou ali em pé na sala). É assim que funciona a aquisição da linguagem, embora não seja sempre assim que funciona a maioria das escolas, que muitas vezes exige que os estudantes adquiram competência através da leitura de textos antes que possam atuar no campo em que estão aprendendo (GEE, 2009, p. 174).

Assunção (2012), que comparou os jogos *Guitar Hero* e *Rocksmith*, comenta que os produtos da cultura de massa dedicados ao entretenimento, como os jogos musicais, estimulam competências cognitivas e da aprendizagem. Assim,

o jogo apresenta um desafio cognitivo ao usuário de não apenas tocar no ritmo certo, como também aprender técnicas típicas da guitarra para poder jogar, o sistema de recompensa do jogo é relacionado à aquisição desses repertórios cognitivos (ASSUNÇÃO, 2012, p. 131).

Em relação à aprendizagem musical, Assunção (2012) considera o jogo *Rocksmith* uma ferramenta que também favorece o contato com outras experiências pelos seus usuários e ressalta o desenvolvimento de habilidades musicais específicas: “o *Rocksmith*, em especial, favorece não apenas o contato com uma experiência corpórea específica como se constitui como ferramenta de mediação da aprendizagem, permitindo o desenvolvimento de habilidades específicas”. Além disso, promove o “entretenimento, uma troca de capital simbólico entre o jogo e os artistas que fazem parte de seu repertório, e de oferecer uma experiência de imersão ao universo do rock” (ASSUNÇÃO, 2012, p. 134).

Os jogos de videogames de música, como o *Rocksmith*, possuem um potencial para a divulgação e inserção de novas músicas e novas bandas, e que é destinada aos seus consumidores. Sobre esse aspecto, Herschmann (2011), em sua pesquisa, descreve um comentário de um participante de sua pesquisa:

Inúmeros artistas que são incluídos nas trilhas sonoras de game nunca seriam lançados, a princípio, no mercado. “Eu mesmo conheci muita banda legal de hardcore, como jogando *Tony Hawk Pro Skater 3* (jogo da *Playstation*)”, revela Miyazawa (Idem.) (HERSCHMANN, 2011, p. 307).

Outro fator interessante que o autor comenta sobre os jogos musicais é que, não necessariamente, seus usuários procuram tais jogos por já serem fãs de alguma banda ali incluída. Sobre isso, ele ressalta:

O público que se forma através dos games é relativamente distinto dos antigos fãs clube de músicas. Hoje, segmentos expressivos da juventude passaram a conhecer o artista pela sua presença no game, mas não necessariamente esses *gamers* se reconhecem como parte da comunidade de consumidores tradicional daquele artista ou banda (HERSCHMANN, 2011, p. 308).

O autor também menciona sobre o sucesso dos jogos musicais e seu papel educativo, dizendo que:

Outro aspecto importante a ser analisado no *boom* dos games musicais – e que permite repensar as críticas e estereótipos associados a estes jogos – é o seu papel educativo, de iniciação de jovens no universo musical. Com a explosão do jogo *Guitar Hero* vários jovens passaram a querer aprender a tocar guitarra: em 2008 aumentaram as vendas de guitarras elétricas e o número de pessoas interessadas em aprender a tocar instrumentos (HERSCHMANN, 2011, p. 309).

Por fim, Herschmann (2011) destaca que a influência dos jogos musicais é algo que motiva seus usuários na aquisição de conhecimentos. Se antigamente os artistas eram conhecidos através de LPs, CDs e fitas cassetes, hoje os jovens têm acesso a conhecimentos musicais através de outros tipos de mídia. O videogame é uma delas.

A educação musical, muitas vezes, não tem conseguido enxergar esse aspecto do aluno ter a oportunidade de acessar conhecimentos a partir dos videogames. Portanto, é interessante refletir sobre a importância do conteúdo que os

jogos de videogame possuem para os jogadores. Isso nos faz pensar e considerar com bastante perspectiva o potencial educativo-musical dos jogos de videogame.

1.3 Estrutura do trabalho

Esta dissertação está organizada em seis partes. Na primeira parte, nesta introdução, contextualizo a importância do videogame para os jovens e apresento o jogo *Rocksmith* como mediador da aprendizagem musical, tendo em vista a perspectiva de novas maneiras de ensinar música. Nesta parte também apresento os objetivos da pesquisa e os fundamentos teóricos que fornecem os subsídios para discutir sobre o jogo de videogame e o seu potencial para a educação musical.

Na segunda parte do trabalho apresento a metodologia desta pesquisa, seus princípios teóricos, os procedimentos de coleta de dados adotados, as observações e as entrevistas com os participantes.

Na terceira parte descrevo o jogo *Rocksmith* em seus aspectos gerais, apresentando as funções do jogo e suas principais características.

Na quarta e quinta parte exponho os resultados desta pesquisa, sendo que, na quarta parte, estão os resultados referentes à aprendizagem dos participantes com a guitarra através do jogo *Rocksmith*, e, na quinta parte, são reveladas impressões dos participantes sobre jogar o jogo e tocar guitarra.

Na sexta e última parte, nas considerações finais, destaco os principais aspectos que considero relevantes para a compreensão do objeto desta pesquisa, bem como a importância deste trabalho, destacando suas possíveis continuidades.

2 METODOLOGIA

2.1 Tipo de pesquisa

Esta pesquisa pode ser classificada em uma abordagem qualitativa, já que, dentre suas várias possibilidades, ela permite que o pesquisador possua diversidade no procedimento metodológico. Reforçando essa ideia, Denzin e Lincoln (2006, p. 18) ressaltam que “o pesquisador qualitativo tende a assumir posições múltiplas, passando por diversos campos de atuação e fundamentando sua pesquisa em lugares contingenciais”. Nesse âmbito, a pesquisa foi realizada a partir de três procedimentos de coleta de dados, sendo o primeiro a seleção dos participantes, o segundo a observação deles jogando o jogo *Rocksmith* e o terceiro através da realização de entrevista com os participantes.

Ao considerar que a pesquisa qualitativa também pode ser utilizada para “descrever alguma situação social, comportamental e de ação da sociedade na vida” (DESLAURIERS, 2008, p. 131), pode-se afirmar que esta pesquisa esteve nesses parâmetros, pois ela se debruçou sobre as relações que os jovens estabelecem entre um jogo de videogame e o aprendizado da guitarra. Esses jovens foram observados em ação enquanto jogavam videogame. Groulx (2008) relata que “o cotidiano da sala de aula, o da cultura organizacional de uma empresa, o do trabalho das mulheres ou dos homens, por exemplo, são objetos privilegiados de uma abordagem qualitativa” (GROULX, 2008, p. 131). Pensando nisso, procurou-se analisar os momentos dos participantes enquanto jogavam o jogo.

Groulx (2008) ressalta ainda que esse tipo de pesquisa consegue examinar aspectos que são vividos no cotidiano. Assim, “graças a seus instrumentos, como a história de vida, a observação participante, ou a análise de conteúdo, a pesquisa qualitativa permite mais particularmente estudar esses momentos privilegiados, dos quais emerge o sentido de um fenômeno social” (GROULX, 2008, p. 131).

Diante do que foi exposto, outra característica que reforça o cunho qualitativo desta pesquisa corresponde à definição do seu objeto e direcionamento da coleta de dados, que se processam ao longo da realização da pesquisa. Além disso, os resultados não foram medidos ou comparados entre um participante e o outro, e sim levado em conta os significados que os participantes estabeleceram com o jogo de videogame e a aprendizagem da guitarra.

2.2 O estudo de caso como método de pesquisa

O método adotado nesta pesquisa é o estudo de caso que, segundo Yin (2005), tem como finalidade estudar múltiplos fenômenos contemporâneos, especialmente quando os limites entre fenômenos e seu contexto não estão claramente definidos. Além disso, Yin (2005, p. 33) também ressalta que no estudo de caso “haverá muito mais variáveis de interesse do que pontos de dados, e, como resultado, baseia-se em várias fontes de evidências”.

A partir dessas considerações, o estudo de caso foi importante para realização desta pesquisa, pois esse método permitiu observar os participantes durante o uso do jogo *Rocksmith* e as relações que eles estabeleceram com o aprendizado da guitarra.

Yin (2005) enxerga o estudo de caso como uma estratégia de pesquisa abrangente, desde a lógica até seu planejamento, técnica para coleta de dados e questões que envolvem a análise e interpretação do fenômeno estudado. O autor ainda revela que o método de estudo de caso é essencial para pesquisas que orbitam em assuntos do tipo “como” e “por que”, em ocasiões em que o pesquisador possui pouca influência dos acontecimentos que ali se apresentam. Nesse âmbito, a coleta de dados aconteceu através de observações e entrevistas, das quais resultaram o material empírico, que, posteriormente, foi discutido e analisado a partir dos fundamentos teóricos desta pesquisa.

Em complemento, Gil (2009) afirma que no estudo de caso, por não ser conclusivo, pode-se criar estímulos ao desenvolvimento de novas pesquisas, além de provocar inquietações, sendo que tal método pode ser utilizado com diferentes enfoques teóricos e metodológicos.

Perante essas considerações, o estudo de caso, nesta pesquisa, foi realizado a partir do uso e vivência do jogo *Rocksmith* por dois jovens de idades entre 15 e 19 anos. Esses jovens foram observados enquanto jogavam o game e, por conseguinte, foram realizadas duas entrevistas com cada um deles. O objetivo foi compreender as relações que eles, enquanto jogadores, estabeleceram entre o jogo *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra.

2.3 Coleta de dados

A coleta de dados desta pesquisa foi organizada em três etapas. A primeira etapa se caracterizou pela seleção dos participantes da pesquisa, que teve como principal ação o levantamento de pessoas que jogam o jogo na cidade de Uberaba-MG, para posterior seleção dos participantes.

A segunda etapa da coleta de dados foi constituída pela observação de dois participantes da pesquisa. Essas observações foram realizadas no Colégio Cenecista Dr. José Ferreira, em Uberaba-MG, em uma sala de música, no período vespertino. Tal colégio foi escolhido por ser um lugar de fácil acesso para os participantes, além de possuir estrutura adequada para a realização das observações. Essas observações aconteceram no período de janeiro a abril do ano de 2015, uma vez por semana, com duração de duas horas, sendo uma hora para cada participante. Ao todo, foram realizados treze encontros para as observações.

Na terceira etapa foram efetuadas as entrevistas com os participantes da pesquisa, necessárias para entender os aspectos sobre suas aprendizagens da guitarra e que não foram esclarecidas durante as observações desses participantes enquanto jogavam o jogo.

2.3.1 A busca pelos participantes da pesquisa

Um dos aspectos importantes desta pesquisa foi o levantamento dos participantes. No início das orientações, passamos a discutir, a partir dos objetivos, as seguintes questões: quem seriam os participantes? Quem jogava o jogo na cidade de Uberaba - MG, minha cidade natal? Qual seria o número de participantes da pesquisa? Onde encontrá-los?

Como ainda não conhecia ninguém que jogava o jogo *Rocksmith* na cidade, era importante ir em busca dos participantes. Almejávamos por pessoas que já tivessem jogado o *Rocksmith*, mas que não fossem alunos de guitarra, ou seja, que não estudassem guitarra em alguma escola de música. Isso porque queríamos conhecer as relações que os participantes fariam entre o jogo e a aprendizagem da guitarra.

Diante do tempo, em torno de três a quatro meses para a realização da coleta de dados, a questão era: Uma pessoa que nunca jogou o jogo teria tempo

suficiente para comprar ou ter contato com o jogo, jogar e entendê-lo? Essa pergunta relaciona-se ao objetivo da pesquisa, que é compreender as relações que são construídas pelos jovens quando se joga o jogo com a aprendizagem da guitarra. Portanto, acredita-se que, para isso, era importante que os participantes já tivessem jogado o *Rocksmith*, o que seria suporte fundamental para entender as suas relações com o jogo e a aprendizagem da guitarra.

Essa busca foi dividida em dois momentos. O primeiro momento se caracterizou pela visita às salas de aula do Colégio Cenecista Dr. José Ferreira, em Uberaba-MG, no qual trabalho como professor de guitarra há seis anos. O segundo momento aconteceu quando houve a demonstração do jogo *Rocksmith* em um evento, que é realizado anualmente pelo Colégio Cenecista Dr. José Ferreira, em um *shopping* da cidade.

2.3.1.1 As visitas nas salas de aula do colégio

Essas visitas aconteceram no período de 10 a 15 de setembro de 2014, pela manhã. Como mencionado, a busca por pessoas para participarem desta pesquisa iniciou-se no Colégio Cenecista Dr. José Ferreira. Essa escola poderia ser interessante por se tratar de um lugar onde convivem diversos alunos, de várias idades, e também pela disponibilidade que eles poderiam ter para participar da coleta de dados. Outro motivo seria a chance de conhecer jovens que gostassem de videogame e que, consequentemente, pudessem dialogar sobre os jogos de música e demonstrar o jogo *Rocksmith*.

Depois de decidir sobre a busca por participantes na escola mencionada, foi realizada uma conversa com o diretor do colégio, que concedeu o espaço da escola para que eu visitasse as salas de aula. Algo que esteve em ênfase durante as visitas nas salas do colégio Cenecista Dr. José Ferreira foi a popularidade que o videogame tem entre os alunos.

A primeira pergunta para os alunos da escola foi: quem gosta de videogame? A maioria dos alunos levantou a mão. A segunda pergunta foi se eles conheciam algum tipo de jogo musical. Houve vários alunos que mencionaram o jogo *Guitar Hero* e outro jogo chamado *Just Dance*¹³ (jogo para dançar). Já a

¹³ *Just Dance* é um jogo de videogame lançado em 2009 pela *Ubisoft*. Com ele se pode dançar de frente à TV.

terceira pergunta feita para os alunos foi se algum deles conhecia um jogo chamado *Rocksmith*. Quase toda a sala dizia que não, apenas um ou dois alunos por sala disseram que conheciam esse jogo. Nota-se que a popularidade do jogo *Rocksmith* ainda é pouca, sobretudo quando comparada a outros jogos de videogame da atualidade. Apesar disso, quando comentei que ele é jogado com uma guitarra de verdade, grande parte dos alunos ficou admirado e se mostrou interessado dizendo: “- Nossa, eu quero comprar um!”, “- Tem jeito de jogar no computador?”, “- Mas como ele é? Você coloca o cabo no videogame e joga?”.

Durante esse primeiro momento de visitas nas salas de aula, percebi que a curiosidade com o jogo *Rocksmith* aumentou entre os alunos que ainda não o conheciam. Nessa visita às salas do colégio, quatro alunos disseram que já conheciam o jogo. Por isso, solicitei que eles preenchessem as fichas que foram criadas para que eu pudesse manter contato com os mesmos. Eles também foram convidados a “curtir” a página “*Rocksmith Uberaba*” para obterem maiores informações sobre o jogo.

Além dessas perguntas, foi elaborada uma ficha para preenchimento, em que os alunos colocariam seus dados, como nome e telefone. A ficha foi importante para a manutenção de um contato mais direto (APÊNDICE A), bem como para que eles fossem convidados a “curtirem” uma página que criei pela rede social Facebook, com o intuito de dialogar e divulgar o jogo. Essa página foi criada com o nome de “*Rocksmith Uberaba*” (ver Figura 3), o que também auxiliou nos contatos com outros possíveis participantes. Essas ações eram importantes porque, diante dos objetivos da pesquisa, pensava-se em um estudo que tivesse como participantes pessoas que já tivessem tido contato com o jogo *Rocksmith*, o que facilitaria a compreensão de como eles relacionavam esse jogo à aprendizagem da guitarra.

Figura 3 - Exemplo do *layout* da página “Rocksmith Uberaba”.



Fonte: <<https://www.facebook.com/pages/Rocksmith-Uberaba/592159294228794?ref=ts>>. Acesso em: 23 ago. 2015.

Ao terminar as visitas nas salas de aula, minha expectativa era que os alunos que demonstraram conhecer o jogo pudessem entrar em contato para conversarmos sobre ele, e, quem sabe, para um possível convite de participação na pesquisa. No entanto, nenhum dos alunos se manifestou ou tentou manter diálogo sobre o jogo. Diante desse caminho, que poderia se tornar complexo para o levantamento dos participantes, percebi outra oportunidade que poderia ser viável para encontrá-los: a demonstração do jogo *Rocksmith* em um *shopping center*.

2.3.1.2 Demonstração do jogo *Rocksmith* no *shopping center*

Após a visita nas salas de aula, foi realizada uma reunião com o diretor do colégio, quando foi tratado sobre o assunto da realização de uma semana de oficinas, com demonstrações de disciplinas extra turno e a oferta de cursos, como: robótica, música, dança, circo e outros mais. Essas oficinas acontecem anualmente no *shopping* da cidade, promovidas pelo colégio.

No ano de 2014, a proposta de levar o jogo *Rocksmith* para demonstrar a área da guitarra foi oferecida com o propósito de divulgar uma nova ferramenta metodológica para o ensino da guitarra. Essa também seria a oportunidade de conhecer e conversar com diversas pessoas que pudessem participar da pesquisa, de vê-las e convidá-las para curtirem a página do *Facebook*. Além disso, eu teria a chance de perceber as reações, expectativas e respostas enquanto estivessem jogando o jogo *Rocksmith*. Portanto, essa ocasião possibilitaria o encontro com diversas pessoas e, dentre elas, possíveis participantes desta pesquisa.

Durante esse evento, observei e conheci diversas pessoas, entre crianças, jovens e guitarristas. Após o evento, mantive contato com cinco delas. Essas pessoas demonstravam curiosidades sobre o *Rocksmith* e perguntavam sobre como funcionava uma “guitarra de verdade” em um videogame. Por conta disso, vídeos e textos sobre o jogo foram compartilhados através da página “*Rocksmith Uberaba*”, pois assim os interessados esclareceriam suas curiosidades sobre o jogo.

Através dessa página, também pude convidá-las a participarem da pesquisa, porém, apenas uma dessas pessoas se mostrou disponível e disposta a participar. Apesar de ter conseguido apenas um participante através da realização do evento no *shopping*, tive a oportunidade de conhecer várias pessoas e de registrar aspectos interessantes sobre o uso do jogo *Rocksmith*.

2.3.2 Participantes da pesquisa

Como dito, dentre as várias pessoas que passaram pelo evento do *shopping*, das mais diferentes faixas etárias, só uma pessoa se dispôs a participar da pesquisa. Essa pessoa já teve contato com o jogo *Rocksmith* durante algum período e demonstrou disponibilidade de tempo para participar dos dois momentos destinados à coleta de dados: observações e entrevista.

Então, era importante conseguir outro participante, pois a inserção do ponto de vista de uma segunda pessoa iria contribuir para que a pesquisa pudesse obter mais respostas sobre os objetivos que foram propostos. Ao pensar nessa possibilidade, foi necessário encontrar uma pessoa que também tivesse tido contato com o jogo *Rocksmith*. Por isso, pesquisei através de conversas pelo *Facebook* uma ex-aluna que, certa vez, tinha comentado que possuía o jogo. Resolvi convidá-la para participar da pesquisa, porém ela disse que não poderia por motivos de estudo.

Ela revelou que estava estudando para o vestibular, mas que conhecia um amigo que também tinha o jogo e que o jogava constantemente. Essa ex-aluna me concedeu o contato desse seu amigo e foi aí que conheci e convidei o segundo participante desta pesquisa. Esse participante se mostrou disposto a colaborar com toda a pesquisa, disponibilizando seus horários para a realização das observações e entrevistas.

Depois de algumas tentativas, chegou-se, enfim, aos dois participantes da pesquisa. A primeira participante trata-se de Carolina¹⁴, que tem 15 anos e mora na cidade de Uberaba. Ela teve a oportunidade de conhecer o *Rocksmith* através de seu tio. Carolina jogou o jogo por três meses, sendo que o *game* estava em sua casa por empréstimo desse tio. A participante possui o console *Xbox 360* e uma guitarra. Teve aulas de guitarra por um período de seis meses e revelou que não possuía mais horários para fazer aulas do instrumento, devido aos estudos no colégio.

O segundo participante trata-se de Marcos, que tem 19 anos de idade e também reside na cidade de Uberaba. Marcos tem o jogo *Rocksmith* em sua casa e joga nos horários vagos. Ele estudou guitarra durante dois anos, mas há um ano e meio já não tem aulas de guitarra. O console de videogame que ele utiliza é o *Playstation 3*.

Apesar de não ser uma condição de que eles não tivessem tido aulas de guitarra, essa questão esteve pairando durante o processo de seleção dos participantes da pesquisa. Logo, tendo em vista a ideia de se pensar o jogo como mediador da aprendizagem musical, era importante também que esses participantes não tivessem professores de guitarra, mas que tocassem esse instrumento. Entretanto, a interrupção das aulas de guitarra e o início do contato com o jogo fez com que esses participantes se motivassem novamente para a prática da guitarra. Esse aspecto demonstrou que a imersão desses jovens no jogo *Rocksmith* foi algo interessante, pois eles buscaram novos meios de aprendizado musical desse instrumento.

2.3.3 A observação

Com a escolha dos participantes já definida, era importante escolher um local apropriado para as observações. Esse local deveria ser de fácil acesso para os participantes, pois os mesmos não poderiam se locomover para lugares distantes de suas residências. Ao notar esse aspecto, resolvi que as observações poderiam ser no colégio Dr. José Ferreira.

¹⁴ Os nomes dos participantes são fictícios e as idades são as que eles tinham durante o período da coleta de dados.

Então, optou-se por realizar esta pesquisa na escola, especialmente por ser um local conhecido e próximo para os participantes visitarem. Além disso, a escola fornece um ambiente que já possui os recursos necessários para a realização da coleta de dados, como TV, aparelho de som, cadeiras e mesa. Esse local está localizado no bloco da música, em uma sala em que ministro aulas de guitarra.

A observação foi considerada um dos procedimentos adotados para a coleta de dados. Groulx (2008) discute a importância da observação e ressalta que esse procedimento possibilita ao pesquisador um meio de entender o objeto estudado, dizendo que “a observação passará a ser outra forma de saber, ou outra forma de compreender e produzir a realidade” (GROULX, 2008, p. 261).

Por esta pesquisa consistir no entendimento das relações dos participantes com o jogo e a aprendizagem da guitarra, a observação tem papel fundamental para auxiliar no levantamento de dados. Sobre a observação no processo de pesquisa, Groulx (2008) enfatiza que ela “consiste, então, em descrever exaustivamente a cultura da população estudada, ou os elementos objetivos de uma situação social determinada (lugares, estruturas, objetos, instrumentos, pessoas, grupos, atos, acontecimentos, durações, etc.)” (GROULX, 2008, p. 261).

A observação, enquanto ferramenta metodológica, leva “os pesquisadores a uma atitude reflexiva ou crítica frente a seu procedimento de pesquisa” (GROULX, 2008, p. 267). Essa atitude é importante para que sejam levantados os dados a partir do que foi observado, “resultando um conjunto de ‘questões metodológicas’ próprias às pesquisas de campo, e que serão paulatinamente sistematizadas” (GROULX, 2008, p. 267).

2.3.3.1 Realizando as observações

As observações foram realizadas em treze encontros semanais nas tardes de sexta-feira, entre às 14:00 horas e às 16:00 horas, no colégio Cenecista Dr. José Ferreira, em Uberaba-MG, na sala em que acontece as aulas de guitarra (Figura 4).

Figura 4 - Sala de guitarra.



Fonte: Arquivo pessoal.

Para que acontecessem as observações foi preciso alguns recursos, como: TV, videogame, cabos e caixa de som. O fácil acesso a alguns desses recursos foi um dos motivos para a escolha dessa sala e local. Porém, o videogame e a TV eram sempre levados por mim.

Nas observações foi necessário preparar todo o ambiente da sala de música do colégio para registrar os momentos em que os jovens jogavam e relatavam suas experiências com o jogo. Visando aproveitar melhor o tempo, sempre chegava mais cedo para arrumar os equipamentos, ligar a TV, conectar os cabos do videogame, testar o som e preparar a guitarra para que tudo estivesse pronto no momento da coleta de dados.

Dos treze encontros com duração de uma hora cada, dez aconteceram com os dois participantes de forma individual e em horários diferentes. Três dessas observações foram realizadas no mesmo horário com os participantes juntos. O quadro 1 permite a visualização das datas dessas observações, bem como o tipo de observação: coletiva ou individual.

Quadro 1 - Cronograma das observações.

Observação	Dia	Marcos	Carolina	Individual	Coletiva
1	06/01/2015	X	X	X	
2	12/01/2015	X	X	X	
3	19/01/2015		X	X	
4	26/01/2015	X		X	
5	06/02/2015		X	X	
6	13/02/2015	X	X	X	
7	20/02/2015	X		X	
8	06/03/2015		X	X	
9	20/03/2015	X	X		X

10	27/03/2015	X	X		X
11	10/04/2015	X	X		X
12	17/04/2015		X	X	
13	24/04/2015		X	X	

Fonte: Quadro elaborado pelo autor para esta pesquisa.

Nas observações individuais pude identificar aspectos particulares de cada participante. Cada um mostrava o que já estava acostumado a fazer durante uma partida do jogo. Nessas observações individuais, percebi aspectos diferentes entre cada participante, desde a forma de jogar ou a escolha da música a ser tocada. Já nas observações coletivas, pude entender como aconteciam as trocas de informações entre os participantes ao jogarem o jogo, pois um participante observava o outro. Esse momento também fez com que houvesse um ambiente de competição entre eles.

2.3.3.2 Eu como observador

Observar os participantes enquanto jogavam o jogo foi algo que me causou curiosidades, sobretudo pelo fato de ter a oportunidade de entender como aqueles jovens demonstravam seus conhecimentos sobre o jogo *Rocksmith*. Pude visualizar muitas respostas e considerações importantes nesses encontros.

No decorrer dos encontros várias funções do jogo foram reveladas por eles. Os participantes se sentiram à vontade para falar o que queriam e isso fez com que gerasse uma riqueza de informações sobre as funcionalidades do *Rocksmith*. Essas observações fizeram com que eu criasse expectativas com a pesquisa, pois, ao observar o que eles demonstraram, pude ampliar os questionamentos que foram inseridos nas entrevistas. Quanto aos diálogos, estes sempre aconteciam no decorrer do intervalo de uma música quando jogavam o jogo. Durante esses momentos, eu aproveitava para realizar algumas perguntas e compreender aspectos que aconteciam no jogo, como: formas, desenhos e sons, que eram frequentes durante uma partida de *Rocksmith*.

O registro das observações em vídeo foi importante para que eu tivesse acesso aos conteúdos, já que esse arquivo me auxiliaria na visualização dos participantes quando pudesse, além de facilitar o registro. Durante as observações, a câmera filmadora era sempre posicionada atrás dos participantes, de forma a não gerar desconforto para eles. À medida que iam tocando, eu também procurava tirar

fotos sem que os atrapalhasse. Sobre os vídeos, não houve uma análise específica, pois eles foram utilizados principalmente para a escrita do caderno de campo.

Os registros no Caderno de Campo foram importantes, porque era um momento em que eu também realizava algumas reflexões. Ou seja, o Caderno de Campo não tem só os registros das observações, mas também algumas reflexões minhas durante o processo de observação.

2.3.4 A entrevista

A entrevista do tipo qualitativa é outro instrumento de coleta de dados adotado nesta pesquisa e realizada após as observações. A entrevista foi fundamental para a compreensão do que os participantes revelaram, sobre suas perspectivas em relação ao que foi dialogado durante as observações.

Groulx (2008) revela três aspectos importantes da entrevista, dizendo que a entrevista do tipo qualitativa “seria necessária, uma vez que uma exploração em profundidade de perspectiva dos atores sociais é considerada indispensável para uma exata apreensão e compreensão das condutas sociais” (GROULX, 2008, p. 217). Já no segundo argumento do autor sobre a entrevista do tipo qualitativa, ele diz que ela é “necessária, porque ela abriria a possibilidade de compreender e conhecer internamente os dilemas e questões enfrentados pelos atores sociais” (GROULX, 2008, p. 217). No terceiro argumento, Groulx (2008) diz que “a entrevista do tipo qualitativa se imporia entre as ‘ferramentas de informação’ capazes de elucidar as realidades sociais, mas, principalmente, como instrumento privilegiado de acesso à experiência dos atores”.

Como visto acima, a entrevista do tipo qualitativa é parte fundamental da coleta de dados desta pesquisa, pois ela ofereceu o suporte necessário para compreender e conhecer com aprofundamento o que os participantes relataram durante as observações. O tipo de entrevista adotado é o de caráter semiestruturado. Manzini (1991) discute alguns aspectos sobre a entrevista semiestruturada:

Na entrevista semi-estruturada, a resposta não está condicionada a uma padronização de alternativas formuladas pelo pesquisador como ocorre na entrevista com dinâmica rígida. Geralmente, a entrevista semi-estruturada está focalizada em um objetivo sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais.

Complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. O uso de gravador é comum a este tipo de entrevista. É mais adequada quando desejamos que as informações coletadas sejam fruto de associações que o entrevistado faz, emergindo, assim, de forma mais livre (MANZINI, 1991, p. 154).

Esse tipo de entrevista permite flexibilidade, pois possíveis questões que poderão sair do guia do entrevistador, no decorrer das entrevistas, também podem ser exploradas. Além disso, esse tipo de entrevista possibilita ao entrevistado maior liberdade para as repostas.

2.3.4.1 Elaborando o roteiro de entrevista

Para a realização das entrevistas foi elaborado um roteiro de perguntas a partir dos objetivos desta pesquisa e das análises das observações que aconteceram com os participantes. O roteiro foi pensado com perguntas referentes aos seguintes assuntos: relação dos participantes com o jogo *Rocksmith*, as formas e processos de aprendizagem musical deles através do jogo, suas aprendizagens musicais ao tocarem guitarra e jogarem o jogo (APÊNDICE B).

Ao fim da primeira entrevista e da análise das respostas referentes ao primeiro roteiro utilizado, decidiu-se que seria necessário elaborar um segundo roteiro de perguntas, pois ainda havia questões a serem esclarecidas em relação às respostas dos participantes na primeira entrevista (APÊNDICE C).

Essas decisões foram fundamentais para que conseguíssemos extrair informações importantes para esta pesquisa. Nesse sentido, Lang (1996) diz que “na preocupação com a reflexão que acompanha todo o processo, levando, o roteiro, a contínuas modificações” (LANG, 1996, p. 36). Foram, portanto, utilizados dois roteiros de perguntas para a realização das entrevistas. Como foram efetuadas duas entrevistas com cada participante, os roteiros foram utilizados em momentos diferentes, sendo um para cada entrevista. O primeiro roteiro foi utilizado no mês de novembro e o segundo no mês de dezembro.

2.3.4.2 Realizando as entrevistas

As entrevistas com os participantes foram feitas no Colégio Cenecista Dr. José Ferreira, principalmente por ser um local já conhecido por eles e de fácil acesso. Elas foram realizadas em um período de quatro dias, sendo que os dois

primeiros dias aconteceram no mês de novembro de 2015 e os dois dias subsequentes aconteceram no mês de dezembro do mesmo ano. No quadro abaixo é possível visualizar essas informações detalhadamente.

Quadro 2 - Entrevistas com os participantes.

Dias e datas	Entrevista 1: 12/11/2015		Entrevista 2: 10/12/2015	
Participantes	Carolina	Marcos	Carolina	Marcos
Duração	40 min 17s	43 min 52 s	24 min 13 s	20 min 02 s

Fonte: Quadro elaborado por mim para esta pesquisa.

Realizar as entrevistas foi um grande desafio. A tarefa de conseguir que os participantes tivessem algum horário disponível era trabalhosa, até pelo período coincidir com o final do semestre, quando ambos estavam ocupados com seus estudos. Apesar de algumas inseguranças devido à disponibilidade dos participantes, ambos puderam participar das entrevistas nos dias e horários que foram propostos para eles. As entrevistas foram combinadas para serem realizadas no período vespertino. Elas aconteceram em dois momentos, já que apenas uma entrevista não seria suficiente para atender as curiosidades que poderiam existir diante de algumas das respostas dadas durante a primeira entrevista.

Quando eu chegava na sala do colégio para a realização da entrevista, era preciso prepará-la para quando os participantes chegassem, pois assim o tempo seria aproveitado da melhor maneira possível. Então, eu conectava o videogame *Playstation 3* na TV e ligava a câmera de vídeo em um tripé, ao fundo da sala, para que eles não ficassem constrangidos durante a entrevista. Isso fazia com que eles praticamente nem percebessem que estavam sendo filmados. Entretanto, eu sempre lhes avisava sobre a filmagem antes de começarmos, pois esse material iria me auxiliar nas futuras transcrições das entrevistas.

Durante as entrevistas procurava deixá-los à vontade para que respondessem as perguntas de uma forma que não interferisse em seus argumentos. Em alguns momentos, quando surgia alguma curiosidade por minha parte, eu lhes questionava sobre o assunto e os deixava elaborar suas repostas. Os diálogos aconteciam naturalmente, de forma que eles explicavam suas habilidades em jogar o jogo e o que pensavam sobre o *Rocksmith*.

Ouvir os relatos dos participantes sobre suas experiências foi algo revelador. Pude entender como cada um jogava o jogo em suas casas e conhecer a maneira

como eles tocavam guitarra com e sem o jogo. Houve momentos durante a entrevista em que os comentários dos participantes demonstravam novidades sobre o jogo. De certa forma, eu poderia não conhecer essas novidades se não tivesse tido a oportunidade de entrevistá-los. Ouvir e conversar com eles durante as entrevistas revelaram uma peça fundamental para entender as observações.

2.3.4.3 Transcrevendo as entrevistas

As entrevistas foram registradas através de filmagem por uma câmera do aparelho *iPod touch* e por conta do áudio dessa filmagem foi possível transcrevê-las em um período de duas semanas. Para ouvir essas entrevistas foi preciso ter cautela e paciência, pois houve momentos em que repetia diversas vezes um mesmo trecho. Nesses, por alguma ocasião, o som de algumas palavras não ficava claramente definido.

Após ouvir várias vezes e de repetir trecho por trecho da entrevista, era possível entender o que os participantes falavam. Durante esse processo, entre audição e transcrição, já era possível perceber, de forma mais estruturada, as respostas dos participantes. Isso foi importante, porque a cada novidade que os participantes relatavam, mais aspectos importantes foram levantados a partir das falas desses participantes.

Para a audição das falas dos participantes foi utilizado o *software Windows Media Player*. Enquanto ouvia os diálogos através do *software*, eu digitava suas falas em um documento *Word*, que depois foi impresso com o propósito de realizar leituras do que eu havia digitado. As transcrições das quatro entrevistas somaram um total de 22 páginas, que foram incluídas no Caderno de Campo.

2.4 Análise dos dados

A análise dos dados aconteceu a partir da interpretação do material levantado durante as observações e entrevistas. Foi com o registro das observações e das transcrições no Caderno de Campo que se partiu para a análise. No entanto, é importante mencionar que durante as observações várias reflexões aconteceram e foram importantes para a análise dos dados. Nesse processo, de acordo com Bourdieu (2004), a análise de dados é um trabalho

que se realiza pouco a pouco, por retoques sucessivos, por toda uma série de correções, de emendas, sugeridos por o que se chama o ofício, quer dizer, esse conjunto de princípios práticos que orientam as opções ao mesmo tempo minúsculas e decisivas na pesquisa (BOURDIEU, 2004, p. 27).

Analizar os dados foi motivador, pois à medida que fui lendo o que estava registrado, percebi uma fonte rica de informações, que poderia contribuir para responder as questões desta pesquisa. A organização e classificação dos dados se deram mediante a codificação por temáticas, o que proporcionou a organização dos assuntos importantes para a pesquisa. Sobre isso, Stake (2011) comenta que codificar é “organizar todos os conjuntos de dados de acordo com tópicos, temas e problemas importantes para o estudo. A codificação serve mais para a interpretação e o armazenamento do que para a organização do relatório final” (STAKE, 2011, p. 166).

Com essa parte da análise já estruturada partiu-se para a reflexão proposta neste estudo. Com o apoio de alguns autores, a interpretação dos dados foi ganhando forma e estruturação em capítulos, permitindo argumentos importantes para a sua discussão.

3 O JOGO *ROCKSMITH*

Nesta terceira parte faço uma descrição dos principais aspectos do jogo, seus modos de visualização e as seções que envolvem o manuseio do jogo *Rocksmith*.

Acredito que essa descrição seja importante, porque ajuda o leitor a entender o ambiente do jogo, além de aspectos relacionados à guitarra, os quais considero essenciais para o entendimento do objeto de estudo desta pesquisa, sobretudo quanto ao *Rocksmith*, propriamente dito.

3.1 Aspectos gerais do jogo

O *Rocksmith* é um jogo musical, que foi lançado pela empresa *Ubisoft Entertainment* S.A. em outubro de 2011. Como mencionado, esse jogo foi desenvolvido para os consoles *Playstation 3*, *Xbox 360* ou computador, nos quais o jogador tem a possibilidade de experimentar o contato com a guitarra elétrica, por conta do jogo. Esse jogo, além de proporcionar diversão aos seus consumidores, também possui uma sugestão educacional, que é divulgada no site do jogo: a proposta de um desafio de “aprender a tocar guitarra em 60 dias”.

Esse site contém uma página¹⁵ com depoimentos de participantes que discorrem sobre seus aprendizados musicais durante esse desafio de 60 dias. Essas pessoas afirmam que se divertem com o jogo e se sentem como se estivessem tocando com uma banda em um show. Outro depoimento de um dos usuários do jogo é que, mesmo sendo iniciante, ele pode se imaginar um *rock star*. Além disso, em outro momento, outra pessoa diz que o *Rocksmith* faz com que ele toque guitarra seis horas todos os dias. Por último, outro jogador diz que sua guitarra ficou guardada durante dez anos, mas que só agora resolveu tocar novamente por causa do jogo.

O *Rocksmith* possui duas versões, uma lançada em 2011 e outra em 2014, sendo que ambas têm o propósito de jogar e tocar músicas com uma guitarra elétrica. O jogo utilizado nesta pesquisa foi o *Rocksmith* 2014. Algumas mudanças foram feitas entre a versão 2011 e 2014. Como não houve contato com o jogo na

¹⁵ Endereço eletrônico da página do jogo *Rocksmith*: <http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/pt-br/60-day-challenge/index.aspx>.

versão de 2011 durante a pesquisa, apenas algumas diferenças entre os dois serão explicadas no parágrafo seguinte.

Na versão de 2014, por exemplo, o jogador tem a possibilidade de praticar¹⁶ escalas utilizando bases rítmicas e harmônicas, que podem ser selecionadas pelo próprio jogador na sessão *Session Mode* (Tocar com instrumentos virtuais). Essas bases podem ser feitas por instrumentos, como contrabaixo, bateria e teclado. O *Rocksmith* 2014 também se diferencia da versão 2011 por possuir a sessão *Guitarcade*, na qual são encontrados jogos alternativos que servem para a prática de técnicas da guitarra, porém com a utilização de outros jogos, como: jogos de corrida, jogos de missões, jogos de tiro, entre outros. Além disso, o *Rocksmith* 2014 traz novas lições na sessão *Lessons*, que envolvem a prática de técnicas para guitarra.

3.2 Objetivos e visualização do jogo

Acredita-se que o *Rocksmith* tem como um de seus objetivos estimular a prática e a aprendizagem da guitarra a partir da diversão e dos desafios que são propostos para o jogador. O jogo apresenta para seus consumidores um repertório de canções variadas de bandas do gênero *rock*, como, por exemplo: *Walk This Way* – *Aerosmith*¹⁷, *Heart Shaped Box* – *Nirvana*¹⁸, *Everlong* – *Foo Fighters*¹⁹, entre outros.

Nesse jogo, a visualização das notas musicais é realizada em uma tablatura em 3D do braço da guitarra, conforme a Figura 5:

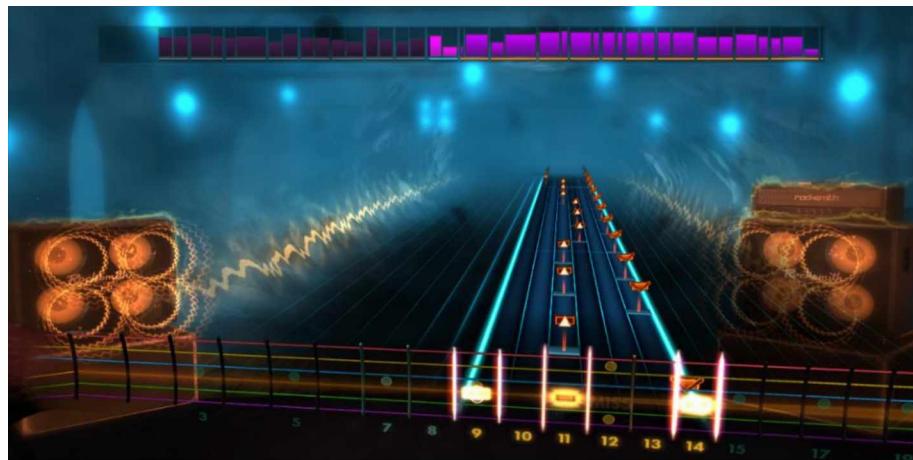
¹⁶ O uso da palavra ‘praticar’ neste trabalho indica estudar, tocar guitarra com o intuito de estar em contato com o jogo e, consequentemente, com a guitarra.

¹⁷ *Aerosmith* é uma banda do estilo musical *hard rock*. Foi formada em 1970 nos Estados Unidos.

¹⁸ *Nirvana* foi uma banda dos Estados Unidos formada em 1987, porém seu auge foi na década de 1990. Seu estilo musical é o *grunge* e o *rock* alternativo.

¹⁹ *Foo Fighters* é uma banda estadunidense formada em 1995. Seu estilo musical é o *rock* alternativo, *pós-grunge*.

Figura 5 - Tablatura do jogo *Rocksmith*.



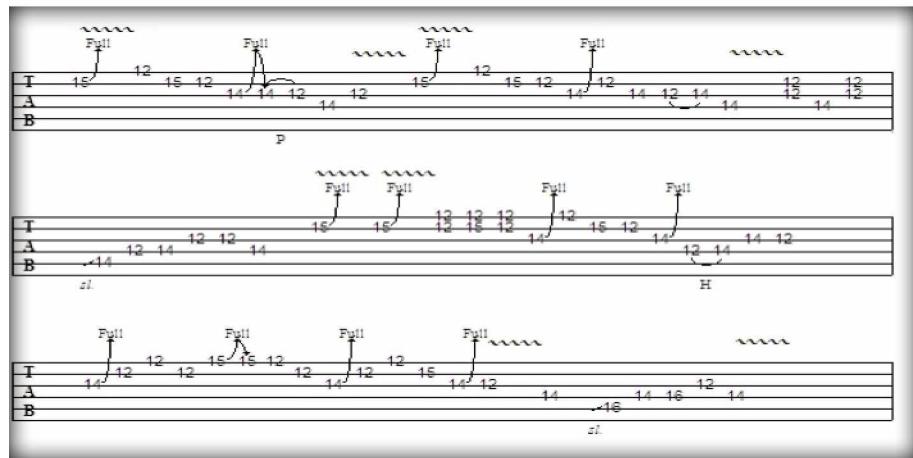
Fonte:<http://www.gamerassaultweekly.com/wpcontent/uploads/2014/08/RS2014_Review_Screen_SatChBoogie.bmp> Acesso em: 29 set. 2015.

Ao tocar as músicas no jogo, essa tablatura se movimenta pela tela da TV, indo ao encontro do jogador. Sobre esse modo de visualização, Assunção (2012) ressalta que o *Rocksmith* demonstra ser semelhante aos jogos *Guitar Rising* e *Guitar Hero*:

No jogo, botões coloridos passam pela tela em uma notação tridimensional, no ritmo da música e, como em *Guitar Rising*, assemelham-se à tablatura, com a diferença que, em vez de as notas passarem da direita para a esquerda, elas vêm ao encontro do jogador, como no *Guitar Hero* (ASSUNÇÃO, 2012, p. 123).

A tablatura como forma de leitura musical é bastante utilizada por guitarristas e também está presente em sites direcionados para a aprendizagem da guitarra. Entretanto, a tablatura convencional (Figura 6) se difere da tablatura do jogo *Rocksmith* (Figura 5).

Figura 6 - Tablatura convencional.



Fonte: <http://1.bp.blogspot.com/_MQiDZQyiRr8/SEbfG_GNvjl/AAAAAAAeY/OJ2zeX-2o5Y/w1200-h630-p-nu/tablatura_solo Hey_joe.jpg> Acesso em: 20 jul. 2016.

Para jogar o *Rocksmith* é necessário o uso de uma “guitarra de verdade”. A comunicação entre esse instrumento musical e o videogame é feita por um cabo chamado *Real Tone Cable*, que acompanha o jogo. O modelo desse cabo se configura em uma conexão P10 – USB, ou seja, de um lado se utiliza um *plug* P10 e, do outro, um *plug* USB, como mostra a Figura 7:

Figura 7 - *Real Tone Cable* (Cabo do jogo *Rocksmith*).



Fonte: <http://mlb-d1-p.mlstatic.com/14511-MLB3463431312_112012-F.jpg>. Acesso em: 26 jan. 2015.

Dessa forma, após ter conectado a guitarra ao videogame, o jogador tem a oportunidade de tocar o instrumento, conhecer inúmeros aspectos musicais, ouvir músicas e aprender a tocar guitarra elétrica.

3.3 Tela inicial de sessões do jogo *Rocksmith*

O *Rocksmith* possui em sua tela inicial (Figura 8) um menu com sessões em que os jogadores podem fazer escolhas sobre o que querem jogar.

Figura 8 - Tela Inicial.



Fonte: <<http://help.support.ubi.com/images/Rocksmith%202014/main%20menu%20620.png>> Acesso em: 12 mar. 2015.

Percebe-se que essa tela inicial está dividida em nove sessões: *Learn a song* (Aprender a tocar uma música), *Session mode* (Tocar com outros instrumentos, montar a própria banda, fazer um *playback*), *Nonstop play* (É possível escolher uma lista de músicas para tocar, uma após a outra, sem interrupções), *Lessons* (Lições que auxiliam o aprendizado de diversas técnicas para guitarra), *Guitarcade* (Jogos alternativos para a prática da guitarra, como: jogos de carrinhos de corrida, de tiro, entre outros), *Multiplayer* (Jogar com duas pessoas), *Tone Designer* (Escolher, selecionar e editar equipamentos virtuais de guitarra), *Shop* (Compras *online* de músicas e outros) e *Up play* (Fazer atualizações no jogo).

3.3.1 *Learn a song*: aprender a tocar uma música

Na primeira sessão *Learn a song* (Aprender uma música) está a lista de músicas do jogo (Figura 9).

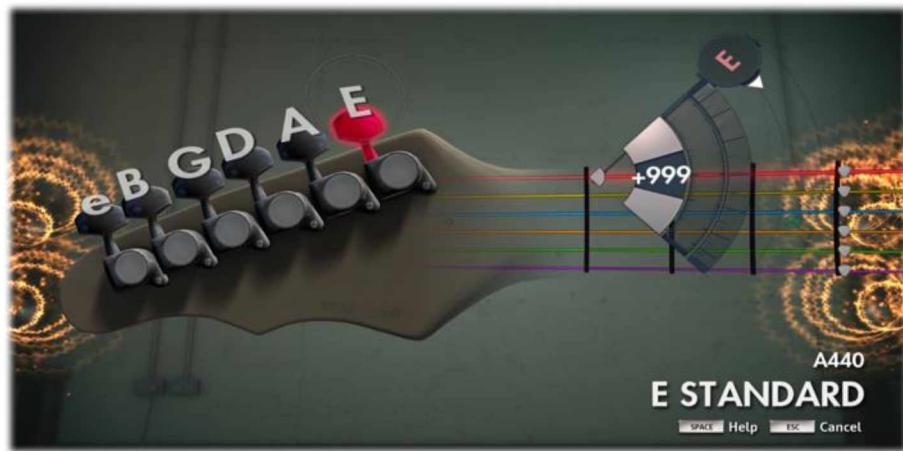
Figura 9 - Lista de músicas do jogo *Rocksmith*.



Fonte: <<http://i.ytimg.com/vi/SaGxRgtRpBo/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

Nessa lista, com diversas músicas de bandas de *rock*, o jogador tem a opção de escolher a canção que deseja tocar. Quando o usuário desliza o controle pelos nomes das músicas, ele consegue ouvir um trecho de cada uma delas. Sendo assim, quando o jogador gosta de alguma música que está nessa lista, ele pode apertar o botão do controle do videogame para selecioná-la. Após selecionar a música escolhida, aparece outra tela em que recomenda a afinação da guitarra (Figura 10).

Figura 10 - Tela para afinar a guitarra.

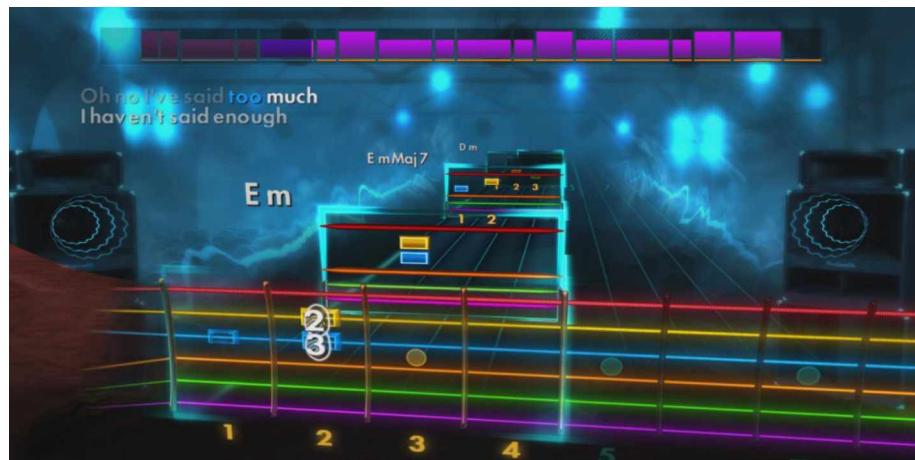


Fonte: <http://s1282.photobucket.com/user/moises_327/media/Rocksmith20142013-11-0720-00-40-603.png.html> Acesso em: 19 ago. 2015.

Após o jogador ter afinado o instrumento, o jogo começa e mostra outra imagem de um braço de guitarra em 3D (Figura 11) na tela da TV. Nesse braço de guitarra estão as cordas coloridas, sendo que a 1ª corda aparece na cor roxa, a 2ª

corda na cor verde, a 3^a corda na cor laranja, a 4^a corda na cor azul, a 5^a corda na cor amarela e a 6^a corda na cor vermelha, como aparece na figura abaixo.

Figura 11 - Braço da guitarra pelo jogo *Rocksmith*.



Fonte:<http://www.thexboxhub.com/wpcontent/uploads/2014/11/RS2014NG_screen_LosingMyReligion_ChordGameplay_140923_6pmCET_1411488444.png>. Acesso em: 2 fev. 2015.

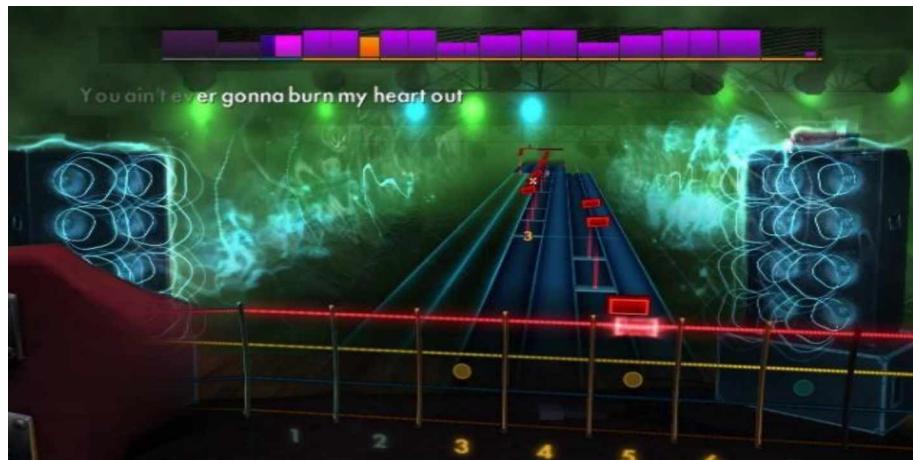
Além das cordas coloridas, a Figura 11 também ilustra as casas que devem ser pressionadas pelos dedos do jogador em formas de quadrados. Já os números de cor amarela representam as quatro primeiras casas da guitarra. As numerações dos dedos estão na cor branca. Também é possível observar na Figura 11 algumas cifras de acordes musicais, como representado pela cifra do acorde mi menor (Em).

Sobre a visualização desse jogo, Pfützenreuter (2013) destaca alguns aspectos quando se trata do ato de jogar o *Rocksmith*:

Ao executar uma música no game o jogador tem a perspectiva de um artista em cima do palco tocando para um público virtual. 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).

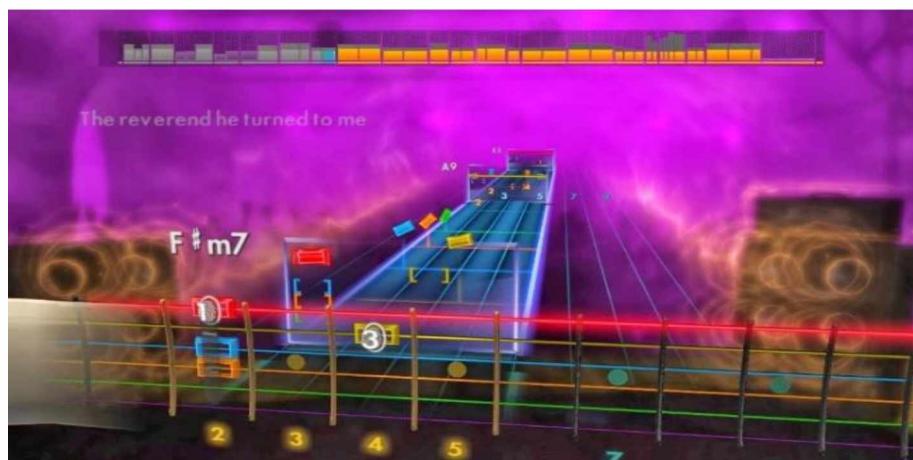
O jogo também possui níveis que podem ser configurados da maneira que o jogador desejar. Com isso, ele pode alterar a dificuldade do jogo, colocando a música em um nível que considera mais fácil ou mais difícil. As Figuras 12 e 13 ilustram dois níveis e mostram como seria a visualização de quem está jogando:

Figura 12 - Nível fácil.



Fonte:<<http://gamingtrend.com/wp-content/uploads/2014/11/Rocksmith-2014-Review-01.jpg>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

Figura 13 - Nível difícil.



Fonte:<http://2.bp.blogspot.com/BmGAEk752Pg/Um1TX_OG61I/AAAAAAAABiA/eOHP1DadoA/s1600/rocksmith-edition-2014-pc-1377088729-009.jpg>. Acesso em: 28 jan. 2015.

Na Figura 12 acima, no nível fácil, pode-se perceber que as notas que aparecem para serem tocadas estão apenas em uma corda da guitarra. Já na Figura 13, nível difícil, observa-se que aparecem mais quadrados coloridos, ou seja, mais notas para serem tocadas em blocos e em regiões diferentes do braço da guitarra. As figuras apresentadas definem a visualização que o jogador tem ao tocar alguma música no jogo *Rocksmith*. Pfützenreuter (2013) revela alguns aspectos musicais que estão inseridos nessa visualização:

A notação musical do *Rocksmith* se baseia em quatro variáveis: altura, duração, ritmo e articulação. A localização e a coloração dos pontos se referem a variável altura, um dos parâmetros do som. A duração, outro parâmetro sonoro, é entendida como o tempo que

cada som durará e, através de indicações de *sustain*, o sistema de recompensas de *Rocksmith* premia com pontos o jogador que sustentar as notas que são indicadas. O ritmo diz respeito ao momento correto em que o jogador deve tocar as notas. Por último, a articulação, através de técnicas de ligados, *bends* etc., também é um parâmetro avaliado e reconhecido (PFÜTZENREUTER, 2013, p. 63).

Esses são elementos visuais que são encontrados na primeira sessão *Learn to play* do jogo. O *Rocksmith* possui mais de 50 possibilidades de escolha de canções que estão inseridas no *Learn to play*, sendo que a maioria delas está classificada dentro do gênero *rock*. De uma maneira geral, essa sessão trata do lugar em que os jogadores tocam e aprendem as canções de um repertório baseado no *rock*.

3.3.2 Session Mode: tocar com instrumentos virtuais

Já a segunda sessão *Session Mode* (Tocar com instrumentos virtuais), que aparece no menu do jogo, é um ambiente que torna possível a montagem de bases instrumentais (*playbacks*) com instrumentos virtuais (Figura 14), entre eles o contrabaixo, bateria, teclado, etc. Esses instrumentos musicais virtuais são escolhidos por quem joga. Após a montagem dessa base, torna-se possível praticar escalas musicais em diversas tonalidades e em andamentos diferentes, dependendo da opção do jogador.

Figura 14 - Bases instrumentais.



Fonte: <<http://www.fakeplasticrock.com/wp-content/uploads/rocksmith-2014-session.jpg>> Acesso em: 19 mar. 2015.

Essas escalas também são demonstradas na tela da TV, sob a forma de uma tablatura virtual. É possível ainda escolher vários tipos de escalas musicais, como: Escala

Pentatônica, Escala Maior, Menor Natural, Escala Menor Harmônica e Menor Melódica, Escalas modais, entre outras.

A Figura 14 acima mostra uma escala Pentatônica *Blues*, na tonalidade de mi Maior (E), no braço de uma guitarra. As notas que devem ser tocadas aparecem no formato de quadrados coloridos, que estão em cima das respectivas casas em que o jogador deve tocar. Alguns instrumentos que foram selecionados estão representados dentro de retângulos: a guitarra, o contrabaixo, a bateria e o piano. Além dessas informações, pode-se observar a representação do andamento em 80 BPM (Batimentos por minuto).

Diante disso, o jogador pode praticar e aprender através desses aspectos visuais, já que o jogo oferece vários tipos de escalas musicais. A prática dessas escalas também servirá de base para a improvisação musical, que pode ser executada em diversas tonalidades e em andamentos diferentes. Durante essa improvisação, o jogador também poderá escolher e ouvir outros instrumentos musicais, que servirão de base harmônica. Esses são os recursos oferecidos na sessão *Session Mode* do jogo *Rocksmith*.

3.3.3 *Nonstop play*: tocar sem parar

Na terceira sessão da página inicial do *Rocksmith*, chamada *Nonstop Play*, o jogador tem a possibilidade de selecionar diversas músicas, criando, assim, uma lista, como se fosse um repertório pré-selecionado de músicas para tocar uma após a outra, sem precisar voltar ao menu *Learn to play*, onde estão inseridas todas as músicas do jogo. Dessa maneira, o jogador pode tocar seu repertório como se estivesse participando de um show, em que uma música é tocada sem interrupção, uma após outra. Nessa sessão também é possível escolher a duração desse repertório, por exemplo, 20 minutos, 30 minutos, etc. A Figura 15 mostra a sessão *Nonstop Play*.

Figura 15 - Não pare de tocar.



Fonte: <<http://www.merlininkazani.com/images/games/9878/21.jpg>> Acesso em: 25 set. 2015.

Quando selecionada a sessão *Nonstop Play* no menu, abrem-se as três opções em que o jogador tem a possibilidade de escolher as configurações que deseja (Figura 15). A primeira opção *Play Time* é a duração do repertório de músicas escolhidas; na segunda, a *Song Manager*, é a opção para incluir ou remover as músicas escolhidas; e a terceira e última opção indica o início do jogo nessa sessão, ou seja, o jogador começa a tocar.

3.3.4 *Lessons*: as lições sobre técnicas de guitarra

A quarta sessão do jogo *Rocksmith* se chama *Lessons* (Lições sobre técnicas de guitarra). Essa sessão é um ambiente voltado ao aprendizado de técnicas específicas da guitarra, como o *bend* (levantar a corda), o *slide* (escorregar o dedo de uma corda para outra), o *tremolo* (fazer movimentos rápidos com os dedos em uma corda), o *sustain* (manter a nota pressionada por um longo tempo), os *harmonics* (encostar os dedos nas cordas da guitarra suavemente), os *palm mutes* (abafar as cordas da guitarra com a palma da mão), os *accents* (acentuação das notas), entre outras. O jogador pode selecionar diversos exemplos de técnicas de guitarra para praticá-las, como mostra a Figura 16:

Figura 16 - Técnicas de guitarra.



Fonte: <<http://i.ytimg.com/vi/utVICzsEl0c/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 14 abr. 2015

O jogo demonstra como essas técnicas são utilizadas através de vídeos (Figura 17), que aparecem sempre antes do jogador executá-las. Aprender essas técnicas ajuda o usuário a utilizá-las posteriormente no repertório de músicas do jogo.

Figura 17 - Vídeo da técnica *Tremolo* na guitarra.



Fonte: <<http://s1.dmc.net/ CUoN-1280x720-4ta.jpg>>. Acesso em: 20 ago. 2015.

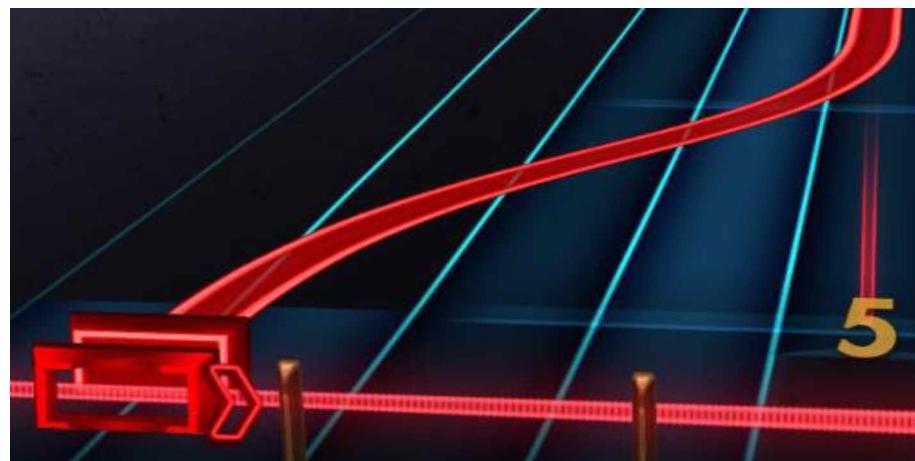
Já as Figuras 18 e 19 ilustram, por exemplo, a visualização do jogador no momento em que ele está praticando duas técnicas de guitarra, o *bend* e o *slide*, respectivamente.

Figura 18 - *Bend* (Levantar a corda).



Fonte: <<http://www.gameranx.com/img/14-Jan/rocksmith-2014-bends.jpg>>. Acesso em: 2 fev. 2015.

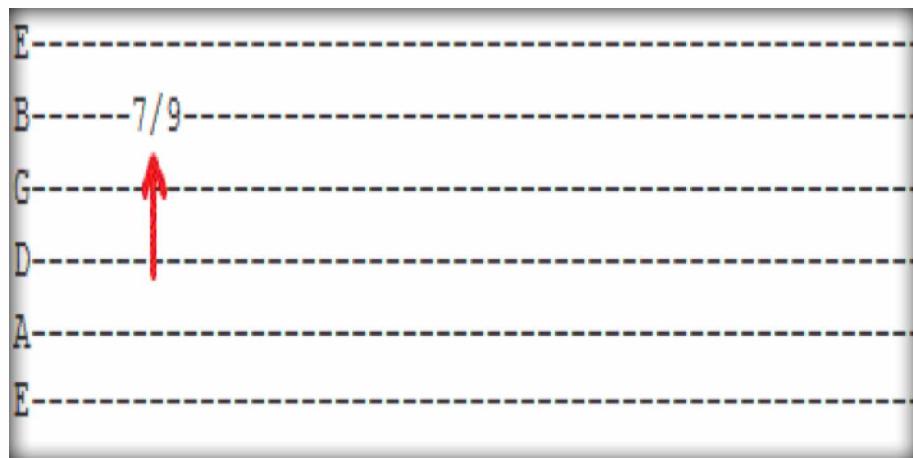
Figura 19 - *Slide* (Escoregar o dedo de uma casa para outra).



Fonte: <<http://cloud-2.steampowered.com/ugc/451783339527461632/3D8F68FB071E9D3AA4ECE80AE5039337EAA6D9F5/>>. Acesso em: 2 fev. 2015.

Diferente da Figura 19, em uma tablatura convencional por exemplo, a técnica *slide* é representada através de outro símbolo: uma barra para direita (Figura 20).

Figura 20 - *Slide* em uma tablatura convencional.



Fonte: <http://2.bp.blogspot.com/-Ns_yk5wkqng/VXkj2iOpII/AAAAAAAACU/GCpvQwrDWw1k/s1600/6.png> Acesso em: 21 jul. 2016.

A forma com que o jogo *Rocksmith* dispõe a visualização das técnicas de guitarra é algo diferente e inovador. Os símbolos que aparecem para auxiliar a execução dessas técnicas foram criados especificamente para o jogo. Assim, além de praticarem técnicas de guitarra, os usuários também estarão se acostumando com essas novas simbologias.

3.3.5 *Guitarcade*

Guitarcade é a quinta sessão do menu inicial do jogo *Rocksmith*, aquela na qual estão incluídos nove jogos alternativos (Figura 21), como, por exemplo, jogos de corrida, jogos de missões, jogos de tiro, entre outros. Os objetivos desses jogos no *Rocksmith* são a prática de técnicas da guitarra por meio de jogos alternativos.

Figura 21 - Jogos alternativos da sessão *Guitarcade*.



Fonte:<<http://img.gizmag.com/rocksmith-2014-review44.jpg?auto=format%2Ccompress&ch=Width%2CDPR&fit=max&h=700&q=60&w=700&s=978c4cd2ffa2acd419d00bed7ac40def>> Acesso em: 21 jul. 2016.

Dentre esses jogos está um jogo chamado *Skip Saloon*, que propõe que o jogador toque as cordas soltas da guitarra, sendo que cada corda possui uma cor diferente. Essas cordas devem ser tocadas com a mão direita, especialmente por se tratar de um desafio que não exige que se toque com os dedos pressionando as casas do braço da guitarra, pois não há indicações de números das casas a serem tocadas durante o jogo. O objetivo desse jogo é a prática da mão direita e das cordas soltas da guitarra. Entretanto, o *Rocksmith* também possui a opção de inversão das mãos, caso o jogador seja canhoto.

O jogo *Skip Saloon* se passa em um ambiente de salão, no qual uma “mocinha” atira com uma arma para se defender dos bandidos que entram em seu salão. Enquanto os bandidos entram no salão, a “mocinha” deve atirar antes que eles cheguem no balcão, como mostra a Figura 22:

Figura 22 – O jogo *Skip Saloon*.



Fonte: <<http://i.ytimg.com/vi/KLHxTVFdw0U/maxresdefault.jpg>> Acesso em: 15 abr. 2015.

Como visto na figura acima, cada corda da guitarra tem uma cor e cada bandido está na mesma cor da corda que deve ser tocada. As seis cordas da guitarra são demonstradas no jogo e devem ser tocadas de forma precisa, para que não se perca o jogo. No decorrer do jogo, os bandidos ficam mais rápidos, exigindo que o jogador tenha mais atenção e precisão para tocar essas cordas soltas e para que a “mocinha” consiga derrubar os bandidos.

O segundo jogo da sessão *Guitarcade* é o chamado *Ducks ReDux* (Figura 23), cujo objetivo é que o usuário toque corretamente as casas e as cordas da guitarra, atirando nos “patinhos” que aparecem antes que eles encostem no *laser* da cor verde, fazendo com que o jogo termine. Cada vez que se acerta os “patinhos”, mais pontos o jogador ganha.

Figura 23 – O jogo *Ducks ReDux*.



Fonte: <<http://2.bp.blogspot.com/ZZNfwZ8OpK0/U1HMBA97upI/AAAAAAAFC/4QTql3jZqh0/s1600/JKgwgoj1.jpg>> Acesso em: 21 jul. 2016.

O terceiro jogo alternativo é o chamado *Ninja Slide* (Figura 24). Nesse jogo, o jogador precisa tocar a técnica de *slide* na guitarra, que é o escorregar do dedo de uma casa para outra. O “ninja” precisa passar de uma torre para a outra de forma a não ser atingido por um raio. Cada vez que o “ninja” segue em frente, mais pontos o jogador ganha.

Figura 24 - O jogo *Ninja Slide*.



Fonte: <<https://i.ytimg.com/vi/OHtkspjwDP4/maxresdefault.jpg>> Acesso em: 21 jul. 2016.

Outro jogo possível de ser escolhido nessa sessão *Guitarcade* se chama *Scale Warrios* (Figura 25), que é voltado para a prática de escalas musicais. Nele, dois personagens ninjas precisam lutar e pular de casa em casa no braço da guitarra, derrotando seus inimigos com golpes que são sincronizados quando se apertam as casas da guitarra e em que esses inimigos estão. Conforme são efetuados esses movimentos é possível ouvir o som de cada nota e da escala musical.

No decorrer desse jogo há um fundo musical na tonalidade da escala que se está tocando. Quando o jogador consegue tocar a escala corretamente, ele conclui a fase do jogo e, a partir disso, outras escalas musicais surgem.

Figura 25 - O jogo *Scale Warrios*.



Fonte: <<http://metalarcade.net/2013/10/rocksmith-2014-review/>>. Acesso em: 19 mar. 2015.

O quinto jogo *Return to Castle Chord* (Figura 26) é um jogo alternativo para praticar acordes na guitarra. O propósito desse jogo é que o jogador toque os acordes de maneira correta, para matar os “zumbis” que irão atacar. A cada fase do jogo são incluídos novos acordes. Esses acordes são ilustrados por uma tablatura colorida, que aparece à direita da figura abaixo, representando uma cifra do acorde E5 (Mi com quinta).

Figura 26 - O jogo *Return to Castle Chord*.



Fonte: <<http://blog.ubi.com/app/uploads/2013/09/Guitarcade-Return-to-Castle-Chorddead.jpg>> Acesso em: 21 jul. 2016.

Já o sexto jogo da sessão *Guitarcade* é o *Hurtlin' Hurdles* (Figura 27). Tem como objetivo que o jogador toque cordas soltas e abafadas. Quando se tocam as cordas soltas, os personagens do jogo entram em uma corrida, onde é necessário pular os obstáculos que aparecem na pista. Para que os personagens pulem os obstáculos é preciso que o jogador abafe as cordas da guitarra. Ainda, para que

esses personagens corram, os jogadores precisam tocar as cordas soltas da guitarra, uma de cada vez, dependendo da ordem que o jogo propõe. Do mesmo modo que os outros jogos do *Rocksmith*, as cordas também são representadas pelas cores.

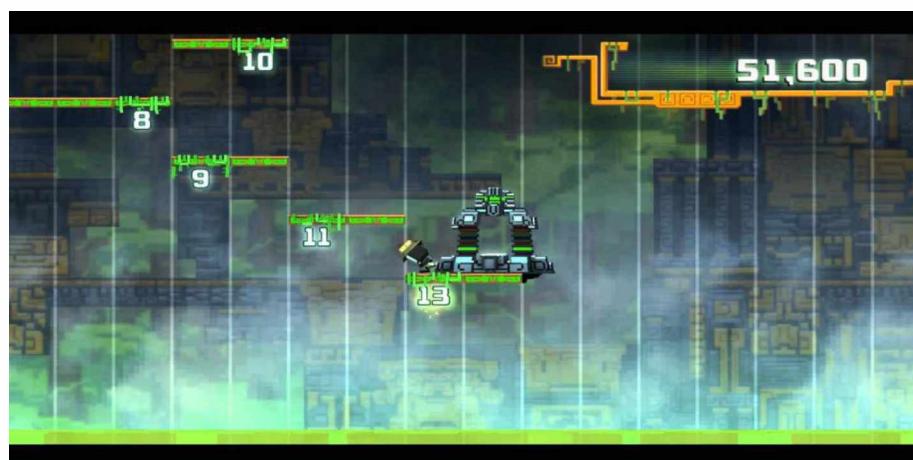
Figura 27 - O jogo *Hurtlin' Hurdles*.



Fonte: <https://c6.staticflickr.com/6/5540/11444325445_c6bdd5a61c_b.jpg> Acesso em: 21 jul. 2016.

O sétimo jogo dessa sessão é o *Templo of Bends* (Figura 28). Nele é preciso que o jogador toque *bends*, ou seja, suspenda a corda da guitarra em diversos locais e em casas diferentes. O objetivo do jogo é que o personagem consiga pular de uma plataforma para outra, pegando diamantes que estão pelo caminho. Existe um tempo que é cronometrado pelo jogo, para que o jogador execute o *bend* na guitarra. Caso o usuário atrasse a execução do *bend*, o personagem cai na água, que fica embaixo das plataformas.

Figura 28 - O jogo *Temple of bends*.



Fonte: <<https://i.ytimg.com/vi/Ca-Vf8d769M/maxresdefault.jpg>> Acesso em: 21 jul. 2016

O penúltimo jogo da sessão *Guitarcade* é o chamado *Scale Racer*. Esse jogo propõe que o jogador toque escalas musicais para que seu carro ganhe potência e consiga ultrapassar os outros. Esse jogo está ilustrado na Figura 29, que demonstra uma escala Pentatônica de Lá menor:

Figura 29 - O jogo *Scale Racer*



Fonte:<<http://www.xtgn.org/31235/rocksmith-2014-strums-onto-xboxone-and-ps4#!>>. Acesso em: 19 mar. 2015.

Ao reparar na imagem, é possível perceber que o caminho que o carro deve percorrer tem as cores das cordas da guitarra, tal como é proposto pelo *Rocksmith* desde o início. Além das cordas coloridas, também aparecem os números das casas, que devem ser pressionadas pelo jogador. No canto esquerdo superior também pode-se ver o desenho da escala no braço da guitarra, no caso a escala pentatônica menor de Lá.

O último jogo é o *Star Chords* (Figura 30), que também propõe a prática de acordes, ainda que o ambiente desse jogo seja o espaço sideral, onde existem naves espaciais que precisam combater os inimigos, pois estão em guerra. O jogador precisa tocar os acordes na guitarra de maneira correta para que sua aeronave atinja seus oponentes. Quando o usuário não toca corretamente os acordes na guitarra, as aeronaves inimigas atiram contra a nave do jogador. Se isso acontecer diversas vezes, o jogo termina e os inimigos vencem.

Figura 30 - O jogo *Star Chords*.



Fonte: <<http://1.bp.blogspot.com/-2wNWDcW17jQ/U9gHeukULI/AAAAAAAAG/Lgn2ivBwXk/s1600/starchords.png>> Acesso em: 21 jul. 2016.

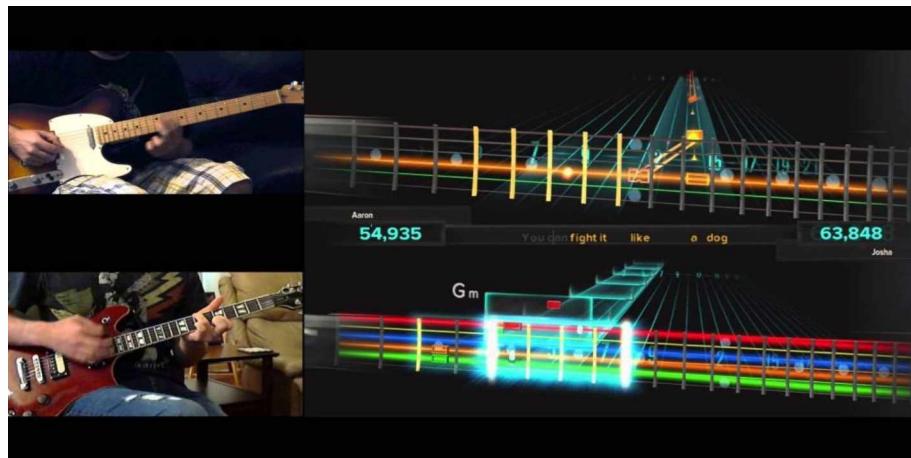
Esses são os nove jogos alternativos que estão incluídos na sessão *Guitarcade* do jogo *Rocksmith*. Esses jogos propõem a aprendizagem da guitarra de uma forma lúdica e diferente, fazendo com que o usuário tenha outra experiência ao praticar as técnicas da guitarra. Além disso, o jogador também tem a autonomia para praticar tanto esses jogos alternativos quanto as lições da sessão anterior.

3.3.6 **Multiplayer: tocando com vários jogadores**

Na sexta sessão do menu inicial do jogo, denominada *Multiplayer* (vários jogadores), está incluída a possibilidade do *Rocksmith* de ser jogado com mais de uma pessoa ao mesmo tempo, sendo que é necessário que o jogador selecione essa função para que isso aconteça.

Como o *Rocksmith* 2014 permite que se utilize o contrabaixo elétrico, desse modo, é possível jogar com duas guitarras no modo *Multiplayer*, como também com uma guitarra e um contrabaixo. Os jogadores podem ver seus pontos separadamente enquanto jogam juntos. A Figura 31 ilustra como é a visualização que os jogadores têm quando jogam no modo *Multiplayer*.

Figura 31 - Jogando com outra pessoa.



Fonte: <<http://i.ytimg.com/vi/9lvBaMsZiTb/maxresdefault.jpg>>. Acesso em: 29 abr. 2015.

Além de poder competir com outra pessoa, pode-se editar o nível de ambos, mudando o nível para mais fácil ou mais difícil, conforme o que cada jogador desejar. Com isso, um jogador pode tocar várias notas na tablatura e outro poderá tocar poucas notas durante uma mesma música escolhida por esses dois jogadores.

3.3.7 *Tone designer: escolhendo sons e timbres*

A sessão *Tone Designer* (Modelos de sons e timbres) é uma sessão do *Rocksmith* em que se pode liberar e escolher equipamentos virtuais, como pedais e amplificadores, através dos pontos que o jogador consegue durante as partidas. É possível ainda configurar os timbres desses equipamentos. A Figura 32 mostra as configurações de um cabeçote virtual de amplificador de guitarra:

Figura 32 - Configuração de timbres.



Fonte: <<http://gaming.sofurry.com/wp-content/uploads/2015/03/RS14ToneDesigner.png>>. Acesso em 01 jun. 2015.

A Figura 32 ilustra a frequência de timbres que o jogador pode configurar e da maneira que desejar. *Loudness 1* e *2*, por exemplo, representam sonoridades diferentes. *Bass*, *Mid* e *Treble* são frequências grave, média e aguda. Já o *Presence* é o ganho (volume) de todas essas frequências. No outro exemplo, da Figura 33, pode-se observar uma tela com opções de escolha de pedais para guitarra:

Figura 33 - Pedais virtuais de efeitos.



Fonte: <https://scontent-gru1-1.xx.fbcdn.net/hphotos-xta1/v/t1.0-9/11267044_740439669400755_8195285551287279088_n.jpg?oh=18078f7904b209bfd70e0090f6288ebf&oe=560697B9> Acesso em: 1 jun. 2015.

Essas opções fazem com que o jogador tenha possibilidades de escolher diversos novos sons para o jogo, pois quando se configura algum desses pedais de efeitos, pode-se perceber e ouvir as diferenças dos timbres.

3.3.8 *Shop: compras de músicas online*

Na sessão *Shop* (Figura 34) estão os “pacotes de músicas” que podem ser comprados. Essas músicas estão em ordem alfabética e com o nome das bandas abaixo de cada uma delas. Também existe a possibilidade de comprar pacotes de músicas de apenas uma das bandas, de acordo com a escolha do jogador.

Figura 34 – *Shop*: Loja virtual de compras de músicas.



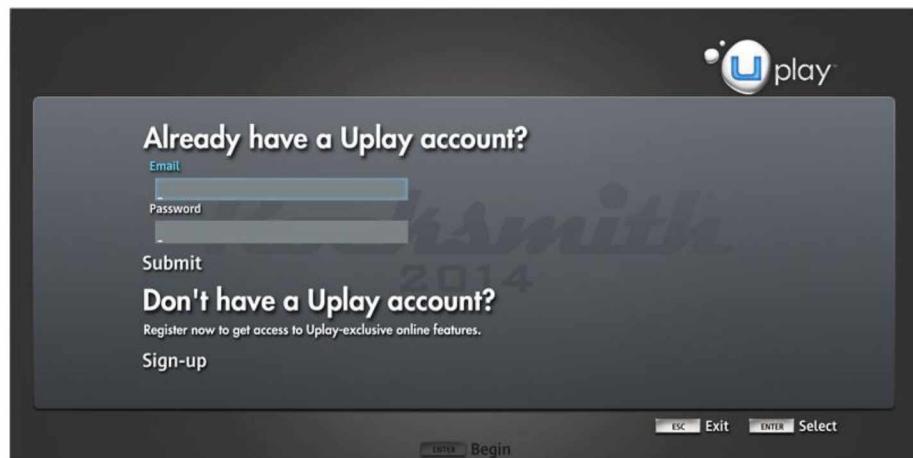
Fonte: <<http://guitarnoize.com/wordpress/wp-content/uploads/2013/12/Screen-Shot-2013-12-20-at-11.41.31-AM.png>> Acesso em: 25 set. 2015.

É possível adquirir as músicas contidas nessa sessão por meio de conexão com a internet durante o jogo, pois tanto o *Playstation 3* quanto o *Xbox 360* possuem o recurso *wireless* para conexão. Quando o jogador deseja tocar e conhecer outras músicas que não sejam aquelas já incluídas no jogo *Rocksmith*, a sessão *Shop* serve para renovar o repertório.

3.3.9 *UpPlay*: jogando *online*

A sétima e última sessão do menu inicial, chamado *UpPlay*, é a sessão em que o jogador tem a oportunidade de realizar um cadastro para jogar o jogo *online* (Figura 35). É possível ainda atualizar o *Rocksmith* nessa sessão. Nele também está incluída a sessão *Shop*, que, como mencionado acima, disponibiliza uma lista de músicas para serem adquiridas através da internet, por meio dos serviços de jogos *online*, como a *Playstation Network*, caso se utilize o console *Playstation 3*, ou pela *Xbox live*, caso o console seja o *Xbox 360*.

Figura 35 - *Uplay Rocksmith*.



Fonte: <<http://help.support.ubi.com/images/Rocksmith%202014/InstallGuide/21.png>> Acesso em: 25 set. 2015.

Como a maioria dos jogos de videogame, o *Rocksmith* tem na sessão *UpPlay* um ambiente de atualizações. Isso faz com que o usuário encontre novidades e novas possibilidades para o jogo e para a aprendizagem da guitarra. Essas foram as descrições sobre as nove sessões que estão disponibilizadas na tela inicial do jogo *Rocksmith* para os jogadores.

4 JOGAR O *ROCKSMITH* E APRENDER GUITARRA

Nesta parte do trabalho são abordados os aspectos relacionados aos participantes e às suas aprendizagens da guitarra através do jogo, bem como as possibilidades do jogo *Rocksmith* para o ensino/aprendizagem da guitarra.

Igualmente, a partir das observações e entrevistas, também são levantadas questões relacionadas aos participantes e ao jogo, além dos procedimentos, recursos e conteúdos que esses participantes lidam ao aprenderem guitarra quando jogam o *Rocksmith*.

4.1 Os participantes e o jogo *Rocksmith*

4.1.1 Primeiros contatos com o jogo

Cada um dos participantes desta pesquisa teve uma história pessoal no que se refere aos seus primeiros contatos com o jogo *Rocksmith*. O fato de estarem diante de um jogo de videogame, que podia ser jogado com uma “guitarra de verdade”, despertou neles curiosidades de como esse jogo poderia funcionar. Com o auxílio de amigos e familiares, os participantes tiveram a oportunidade de aprender e de começar a jogar o *Rocksmith*.

Carolina, por exemplo, revelou que conheceu esse jogo através do seu pai, que, por sua vez, conheceu o *Rocksmith* por intermédio de um amigo. Em um dos primeiros contatos com o *Rocksmith*, Carolina relembrou que queria ter uma boa performance na guitarra enquanto jogava, mas, para isso, seria necessário acertar o maior número de notas possíveis. No entanto, percebia que, ao jogar pela primeira vez, não se poderia acertar tudo, pois existem funções e manobras que precisavam ser aprendidas jogando o jogo.

Já Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 42) afirmou que conheceu o jogo em 2013, quando um amigo lhe disse que havia um jogo semelhante ao jogo *Guitar Hero*, só que era jogado com uma “guitarra de verdade”. Ao ficar sabendo disso, ele pesquisou sobre o *Rocksmith* na internet e decidiu comprá-lo.

Marcos disse que quando começou a jogar levou algum tempo para se acostumar com a forma com que esse jogo propunha a execução das músicas, porém, como praticava constantemente, ele não demorou muito para se adaptar ao jogo. O *Rocksmith* tem maneiras peculiares para o aprendizado da guitarra e, uma

delas, faz referência à forma com que ele demonstra as interações virtuais, que são ilustradas através de som e imagem.

Em seu primeiro contato com o jogo, Marcos relatou que tinha que se manter concentrado, olhando para a TV e para o braço da guitarra constantemente. Ele frisou que esse acontecimento era necessário para que não perdesse o ritmo das notas na guitarra, pois apareciam na tablatura do jogo pela TV.

Diante disso, os jogadores tiveram que quebrar algumas barreiras sobre as novidades do jogo *Rocksmith*. Era preciso entender o modo com que o jogo organiza as suas próprias funções e, também, como aprender a tocar guitarra jogando o jogo. Muitas vezes, quando os jogadores de jogos de videogame iniciam um jogo, eles encontram desafios para serem solucionados, pois os jogos oferecem esse tipo de tarefa desde o início do contato dos jogadores com eles.

Então, é preciso conhecer os caminhos propostos pelo jogo, seus objetivos, seus níveis de dificuldades. Geralmente, pode-se dizer que se conhece um jogo, jogando. Nesse âmbito, após os participantes terem passado um tempo jogando o *Rocksmith*, eles tiveram a oportunidade de conhecer, aprender e se acostumar com o jogo enquanto jogavam.

4.1.2. Quando e onde os participantes jogam o jogo

No decorrer das observações, uma das curiosidades foi saber quando e em que momento os participantes jogavam o jogo, pois esse aspecto poderia esclarecer de que maneira o jogo chama a atenção deles para tocar guitarra.

Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 42) revelou que já não tinha tanto contato com o *Rocksmith* como quando jogava há dois anos. Isso porque, num tempo passado, ela jogava quase todos os dias. Ela salientou que “acordava jogando e dormia jogando”, ainda mais quando era o período de suas férias. Porém, com a necessidade de estudar para o vestibular, ela afirmou que já não conseguia jogar com tanta frequência. Ao ouvir esse comentário, perguntei se ela não teria vontade de jogar o *Rocksmith*, mesmo nesse período de muitas atividades e ela comentou: “Ter eu até tenho, mas eu fico muito viciada [risos]. Eu não consigo fazer mais nada” (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 31).

É possível perceber que o jogo em si consegue estimular, desafiar e prender a atenção dos seus usuários. No caso de Carolina isso não foi diferente. Apesar de

se cobrar para jogar o jogo mais vezes, isso não acontecia pelo fato de tomar o tempo que necessitava para estar envolvida com suas outras responsabilidades pessoais, como ir à escola, estudar, dentre outras.

O jogo *Rocksmith*, como outros jogos de videogame, prende a atenção dos jogadores enquanto estão jogando. Por vários fatores envolvidos no jogo, nos espaços e tempos em que são jogados, é muito comum que os jogadores tenham contato com o videogame por diversas horas. De fato, Prensky (2010), que pesquisou sobre o que as crianças aprendem através dos videogames, ressalta o poder que os jogos de videogame possuem com o entretenimento de seus usuários. Para ele, “os games são tão atraentes porque o objetivo de seus *designers* é manter o usuário envolvido. Eles precisam fazer aquele jogador voltar dia após dia, por trinta, sessenta ou mesmo mais de cem horas...” (PRENSKY, 2010, p. 128).

Em contrapartida, Marcos disse que ainda joga o *Rocksmith*, mas houve um período em que ele jogava assiduamente e hoje joga somente uma ou duas vezes por semana. Quando questionado sobre a quantidade de tempo em que ele jogava o jogo, Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 42) disse que jogava uma hora ou duas horas no mínimo. Na segunda semana de observações, perguntei se ele tinha jogado o jogo durante a semana anterior, depois do nosso primeiro encontro. Ele respondeu que jogou, porque naquela semana ele teve vontade de jogar em casa, além do mais estava em período de férias (Marcos, observação 6, dia 13/02/2015, p. 16).

Tanto os encontros realizados com os participantes quanto as entrevistas revelaram sobre suas rotinas quando jogavam o jogo em suas casas. Carolina e Marcos afirmaram que jogavam muito tempo e não se importavam com horários, pois, para eles, o jogo lhes proporcionava entretenimento. O que se pode perceber é que ambos tinham vontade de jogar, porém, com o aumento das atividades pessoais de cada um, eles tiveram que ceder o tempo de diversão, envolvido com o jogo, para outras responsabilidades pessoais, principalmente àquelas relacionadas à escola.

O que pôde também ser percebido é que os participantes sentiam vontade de jogar em suas residências após as observações, quando utilizamos o jogo *Rocksmith*. Nota-se que o jogo de videogame, pelo fato da sua forma de abordagem com a aprendizagem da guitarra, conseguiu estimulá-los a tocarem guitarra em suas casas.

Gee (2008), que pesquisou sobre aprendizagem e jogos, comenta sobre esse assunto, mencionando sobre a profunda motivação dos jovens pelos jogos de videogame. O autor diz que, muitas vezes, a aprendizagem na escola não consegue conquistar os alunos como o jogo de videogame. Talvez esse aspecto da motivação que os jovens têm com os jogos de videogame possa ser mais um motivo para os participantes gostarem de praticar guitarra através do jogo *Rocksmith*, por várias horas.

4.1.3 Domínio do jogo

Durante a coleta de dados, os participantes puderam compartilhar sobre o que gostavam de jogar no *Rocksmith*. Carolina (Observação 1, dia 06/01/2015, p. 3) disse que preferia jogar o jogo na sessão *Learn a song*, na qual escolhe as músicas a serem tocadas, e na sessão *Guitarcade*, local onde estão os jogos alternativos, como, por exemplo, os jogos de corrida (*Scale Racer*), *bang bang* (*Skip Saloon*), jogos de ninjas (*Scale Warrios*), etc. Houve momentos, durante as observações, nos quais Carolina selecionava, em especial, o jogo chamado *Skip Saloon*, na sessão *Guitarcade*, para praticar palhetadas²⁰ na guitarra. Ela disse que esse jogo é bom, porque o jogador consegue praticar o exercício de palhetada sem precisar olhar para o braço da guitarra.

No jogo *Rocksmith*, a possibilidade de manipulação e escolhas das músicas é bem vista pelos participantes, pois isso faz com que eles criem suas próprias formas de tocar a guitarra, além de permitir a tomada de decisões sobre caminhos a seguir na aprendizagem do instrumento. Essa independência sobre poder escolher o que jogar e quando jogar é um diferencial que poderia estar presente nas aulas tradicionais de guitarra, pois a interação entre o conteúdo proposto pelo professor e as sugestões dos alunos poderiam contribuir para o crescimento de possibilidades nas aulas desse instrumento.

Durante as observações, outros aspectos interessantes envolvendo cada um dos participantes puderam ser percebidos a partir dos seus comentários e das reações quando jogavam o jogo. Marcos, por exemplo, quando preparou o jogo para começar a jogar, comentou sobre as funções de cada sessão da tela inicial:

²⁰ Palhetada é o movimento da mão direita sobre as cordas da guitarra, utilizando-se de uma palheta para tocar as cordas.

A primeira sessão chamada *Learn a song* serve para aprender a tocar músicas; no segundo, *Session mode*, é possível tocar com outros instrumentos e montar sua própria banda como se fosse um *playback*; o *Nonstop play* é o lugar em que se escolhe mais de uma música para tocar direto sem parar, como se fosse um repertório de um show; já a sessão *Lessons* são as lições que ajuda a aprender várias técnicas de guitarra; o *Guitarcade* são outros jogos alternativos para a prática da guitarra, como jogos de carrinhos, de tiro, de aventuras espaciais, entre outros. No *Multiplayer* pode-se jogar com duas pessoas e no *Up play* eu realizo as atualizações do jogo (Marcos, observação 14, dia 10/04/2015, p. 26-27).

Durante as observações, Marcos mostrou domínio das possibilidades que o jogo *Rocksmith* disponibiliza para a aprendizagem da guitarra. Essas possibilidades de aprendizagens estão divididas em sessões e ilustradas na tela inicial do jogo. O participante comentou e explicou sobre os aspectos de cada uma delas.

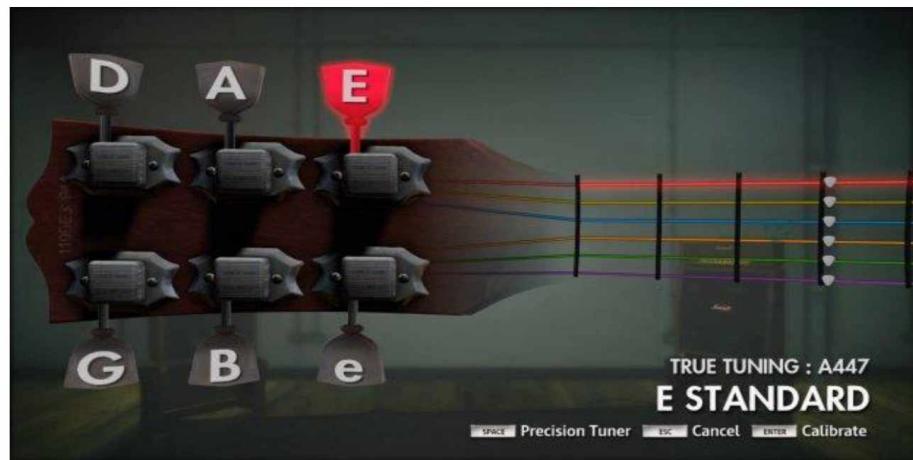
Marcos (Observação 14, dia 10/04/2015, p. 27) também destacou que, antes de começar a tocar alguma música através do jogo, é possível escolher entre tocar a guitarra fazendo a parte do solo ou tocar somente a base harmônica. Além disso, ele também comentou que existe uma opção para escolher o modelo da “mão da guitarra”, que aparece no momento da afinação antes de tocar as músicas do jogo. Esse desenho da “mão da guitarra” aparece sempre no momento do jogo, quando se deve afinar a guitarra. O que muda de uma mão de guitarra para outra é a visualização, o que é importante para o jogador, pois ele estará reconhecendo dois tipos de mão de guitarra.

O *Rocksmith* fornece duas opções de modelos de “mão de uma guitarra”: *Les Paul*²¹ (Figura 36) ou *Stratocaster*²² (Figura 37):

²¹ *Les Paul* é um modelo de guitarra da marca *Gibson*.

²² *Stratocaster* é um modelo de guitarra da marca *Fender*.

Figura 36- Mão de uma guitarra no modelo *Les Paul*.



Fonte: <http://gamingtrend.com/wp-content/uploads/2013/10/Sequence-01.Still003-1-620x348.jpg>.
Acesso em: 16 mai. 2016.

Figura 37 - Mão de uma guitarra no modelo *Stratocaster*.



Fonte: < <https://i.ytimg.com/vi/7gVb7qvKW6c/maxresdefault.jpg> >. Acesso em: 16 mai. 2016.

Mediante o domínio do jogo, segundo Gee (2009), os jogadores de videogame, muitas vezes, assumem a responsabilidade de compreender o jogo da melhor forma possível, pois, assim, eles podem obter sucesso quando estão jogando. O autor afirma que: “de qualquer modo, os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem” (GEE, 2009, p. 170). Contudo, cada jogo de videogame possui seu próprio mundo virtual e no *Rocksmith* isso não é diferente; nele os ambientes estão voltados para a execução e a aprendizagem da guitarra, como no caso da representação da “mão da guitarra”, expostas nas figuras acima. Durante as observações foi possível perceber o domínio desse mundo virtual pelos participantes.

4.1.4 Dificuldades com o jogo

Os participantes mencionaram que tiveram alguma dificuldade no início do seu contato com o jogo, principalmente na compreensão de algumas funções apresentadas aos jogadores. Pode-se afirmar que essa dificuldade dos participantes em assimilar algumas funções do *Rocksmith*, ao conhecêrem o jogo, pode ser encontrada em diversos jogos de videogame, sobretudo quando se está entrando em contato com um jogo pela primeira vez. Entretanto, o jogo de videogame desafia os jogadores a solucionarem seus problemas enquanto jogam. Gee (2009) comenta que os jogos de videogame “oferecem aos jogadores um conjunto de problemas desafiadores e então os deixam resolver esses problemas até que tenham virtualmente rotinizado ou automatizado suas soluções” (GEE, 2009, p. 168). Esse processo de tentar solucionar problemas é experimentado por eles já desde o início do jogo. Quando jogamos um jogo de videogame, pode-se perceber que o que nos prende são os desafios e a solução para as charadas que aparecem.

O jogo está apenas na língua inglesa e ambos os participantes comentaram que seria importante que tivesse uma legenda em português. Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 31) disse que, em um primeiro momento, teve dificuldades para assimilar o *Rocksmith* e revela que quando o jogou pela primeira vez achou um pouco difícil, em especial por estar em língua inglesa. Por conta disso, ela levou um tempo para achar as funções que o jogo disponibiliza para começar a tocar as músicas. Para Carolina, isso poderia ser bom, porque:

As pessoas entenderiam melhor o jogo. Para mim já não é tão difícil porque eu joguei muito. Para criança, por exemplo, é mais difícil de entender. O meu irmão custava a achar os caminhos onde tinha que ir, mas depois foi se acostumando (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 39).

Da mesma forma que Carolina, Marcos, apesar de dizer que não tem dificuldade com a língua inglesa, também falou sobre esse aspecto, afirmindo que “tem pessoas que, às vezes, não são fluentes no inglês e não conseguiram ler e acompanhar o jogo. Uma legenda ou uma dublagem iria ajudar muito, ainda mais para as crianças que quisessem jogar o jogo” (Marcos, entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 49).

No entanto, ao se pensar por outro lado, crianças e adultos também podem aprender outras línguas através dos jogos de videogame. Quando os jogadores adquirem um jogo de videogame que não possui legenda ou dublagem em português, eles, com a prática e a insistência em entender o jogo, acabam tendo que pesquisar a tradução das mensagens que aparecem em língua estrangeira durante o jogo. Perine (2012), que pesquisou sobre videogames e motivação na aprendizagem de língua estrangeira, diz que:

Uma das ferramentas a ser considerada são os videogames, que além de sua velha e conhecida função de divertir e entreter, concederam aos alunos um mecanismo novo de ter contato com línguas estrangeiras e criaram uma atmosfera real e autêntica para a aprendizagem de línguas (PERINE, 2012, p. 214).

A partir dos comentários dos participantes sobre a língua utilizada pelo *Rocksmith*, percebe-se que eles se preocuparam com a forma com que outras pessoas poderiam entender o jogo *Rocksmith* de forma mais clara. De fato, a inclusão de uma legenda em português iria auxiliar ainda mais no entendimento do jogo, pois, como Carolina e Marcos ressaltaram, não são todas as pessoas que compreendem outra língua. Todavia, o que se pode notar é que, com o crescimento do mercado de jogos de videogames no Brasil, as empresas já começaram a dispor de recursos de dublagem e legenda. Como jogador de games, devo dizer que inúmeros jogos de videogame ainda não possuem legendas ou dublagens, porém já existem muitos jogos que já têm contado com esses dois recursos.

4.2 Aspectos e procedimentos de ensino/aprendizagem musical envolvidos no jogo

4.2.1 Estímulo para aprender a tocar o instrumento

Quando se trata da aprendizagem de instrumentos musicais, a inovação dos jogos eletrônicos está cada vez mais atraindo pessoas a consumirem esses tipos de jogos. Zanolla (2010) diz que o jogo serve tanto para o lazer quanto para o entretenimento: “Assim como a educação de um povo. Sua função alia-se com seu valor expressivo, atingindo os mais variados setores da sociedade constituindo referência cultural, forma e conforma o indivíduo” (ZANOLLA, 2010, p. 21).

Na educação musical, entender quais motivos levam os jovens, por exemplo, a preferirem jogar videogame do que lerem um livro é uma questão essencial para se começar a compreender, adentrar no mundo deles e analisar o jogo de videogame no processo de ensino/aprendizagem de música. Brougère (2002) já dizia: “Não nos enganemos: não é o jogo que é educativo, é o olhar que analisa diferentemente a atividade da criança, com novas noções e novos valores” (BROUGÈRE, 2002, p. 6). Quando se trata da aprendizagem através dos videogames, Gee (2003) afirma que três aspectos são fundamentais para a aprendizagem: os alunos devem ser estimulados a experimentar, eles devem ser motivados a se esforçarem e, por último, o aluno deve alcançar um sucesso significativo. O autor ressalta que o videogame contempla esses três aspectos.

Sendo assim, discutir as opiniões dos educadores musicais sobre os videogames é essencial, pois, no decorrer das aulas de música, pode-se perceber que os jovens já não se sentem estimulados a irem numa aula onde são utilizados apenas procedimentos metodológicos, entre eles exercícios de técnicas, repetições e leitura de notas, sem atrativos e novidades.

Quando os participantes foram questionados sobre o porquê de eles gostarem do jogo *Rocksmith*, o aspecto que surgiu foi justamente a comparação do jogo *Rocksmith* e a aula de música. Pensando nesse assunto, Carolina ressaltou que “antes do jogo tocava muito pouco guitarra” (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 36), mas o *Rocksmith*, por seus atributos, proporcionou-lhe uma nova forma de enxergar a prática da guitarra.

Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 31) também falou sobre alguns aspectos do jogo que lhe estimularam, como a pontuação e o colorido das imagens. Ela ainda disse que tocar e ver as notas no papel é menos atrativo do que quando se toca guitarra pelo *Rocksmith*, já que, para ela, no papel é mais fácil de se perder, enquanto que no jogo, como é uma sequência que vem uma após a outra na tela da TV, não tem como se perder (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 39-40).

Tendo em vista essa afirmação, pode-se entender o fato de Carolina se sentir mais estimulada a aprender escalas musicais pelo *Rocksmith*, pois o tipo de visualização das notas pela tablatura do jogo é bastante dinâmica. Ela afirmou que tem “preguiça de olhar para a escala na tablatura convencional, ela não me atrai. Eu acho que só de ser no papel já cansa. No jogo a visualização é diferente, você olha

para o que aparece na TV e vai aprende ao mesmo tempo" (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 40).

Seria importante que o professor de música enxergasse o potencial do estímulo do videogame para a aprendizagem musical. No videogame, os jogadores escolhem seus jogos porque gostam do conteúdo do jogo. A partir disso, o estímulo já está presente, muitas vezes antes de jogarem o jogo, como quando pesquisam sobre o jogo que desejam jogar e visualizam seus vídeos pela internet.

4.2.2 Os desafios e a competição

Os jogos de videogame sempre trazem algum tipo de desafio e competição para os jogadores. Prensky (2010) diz que “para ‘vencer’ os complicados desafios propostos pelos games, as crianças precisam aprender por meio de um raciocínio complexo, a criar estratégias para superar obstáculos e ser bem-sucedidas” (PRENSKY, 2010, p. 34).

Durante as observações, os participantes comentaram sobre a competição e o desafio do jogo quanto à aprendizagem da guitarra. Carolina (Entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 40) reconheceu que o jogo promove desafios e a estimula a competir. Um desafio mencionado por Carolina está no jogo *String Skip Sallon*, da sessão *Guitarcade*, que propõe que o jogador toque nas cordas soltas da guitarra, uma de cada vez, e, a partir disso, acerte tiros nos vilões, que estão em um bar, antes que eles cheguem no balcão da “mocinha” (Carolina, observação 11, dia 20/03/2015, p. 25). Durante esse jogo, o jogador ganha pontos. Esse aspecto faz com que o jogador se sinta desafiado a quebrar seus próprios recordes e a competir com ele mesmo.

A pontuação é um dos aspectos do jogo que desafia e impulsiona os participantes a competirem tanto com eles mesmos quanto com outros jogadores. Os participantes também podem aprender outros aspectos da guitarra através da competição no jogo, pois o *Rocksmith* oferece a possibilidade de jogar com dois jogadores ao mesmo tempo. No período da coleta de dados foi proposto aos participantes que jogassem o jogo *Rocksmith* separados, mas que também jogassem juntos. Ambos concordaram com essa proposta e, com isso, pôde-se observar a prática da guitarra dos dois participantes enquanto jogavam o jogo juntos.

No dia escolhido para jogarem juntos, antes de iniciarem a partida, Carolina e Marcos configuraram seus respectivos comandos para começarem a jogar. Marcos perguntou para Carolina qual música ela gostaria de tocar e ela disse que poderia ser qualquer uma. Ele escolheu a música *R U Mine?*, da banda *Arctic Monkeys*²³. Após Marcos ter preparado a música, perguntei para ele como seria tocar com duas pessoas juntas e se eles fariam uma batalha, tocando “um contra o outro”. Sobre isso, ele disse: “Acho que será base e solo”, ou seja, a base harmônica seria um deles tocando apenas os acordes e o outro as partes melódicas. Ao ouvir a explicação de Marcos, Carolina se pronunciou: “Eu quero ser a base”. No entanto, como Marcos não conseguiu configurar o jogo para que a música fosse tocada com base e solo, ambos tiveram que tocar as mesmas partes da música (Marcos e Carolina, observação 11, dia 20/03/2015, p. 25).

Mesmo tocando as mesmas partes da música, Carolina preferiu configurar o jogo para que houvesse menos notas a serem tocadas durante a música. Por outro lado, Marcos, que já havia executado a música em outro momento, escolheu configurar o jogo para que houvesse mais notas. Ou seja, quanto mais notas, mais são as dificuldades na execução da música. Após tocarem a canção escolhida, Carolina se pronunciou dizendo: “Que vergonha”, pois ela tinha feito menos pontos que Marcos. Ele, por sinal, retrucou: “Deve ter algum jeito de colocar base e solo, eu já fiz isso, mas nessa música não consegui”.

Aproveitando o momento, perguntei-lhes o que mudava quando jogavam o *Rocksmith* juntos. Carolina e Marcos revelaram que, ao tocarem juntos, eles poderiam ver a dificuldade de cada um (Marcos e Carolina, observação 11, dia 20/03/2015, p. 25). Carolina também disse que quando jogava junto com outra pessoa

tinha uma pressão maior para não errar [risos]. Ajuda a concentrar mais na nossa parte, é legal mais ao mesmo tempo, não é. Eu gosto de jogar sozinha, pois desse modo a gente tem mais liberdade para errar, voltar e fazer de novo. Quando você está jogando com outra pessoa você tem que jogar e pronto. Mas jogar junto com outra pessoa também me estimula, quanto mais faz pontos, mais somos incentivados a jogar e quebrar recordes (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 35-36).

²³ *Arctic Monkeys* é uma banda da Inglaterra que foi formada em 2002. Seu estilo musical é o indie rock.

Tocar juntos estimula bastante a competição, a qual está associada à comparação com o parceiro na capacidade de tocar a guitarra. Essa comparação é materializada ainda mais pelo sistema de pontuação. Tal aspecto é confirmado por Carolina, quando perguntei como era para ela competir com outra pessoa tocando guitarra através do jogo. Ela disse que, particularmente, ela é muito competitiva e que, enquanto não consegue fazer mais pontos do que a outra pessoa, ela não fica satisfeita.

Carolina (Entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 38) também ressaltou que, em alguns momentos, em sua casa, ela competia com seu irmão. Ela relembrou que eles combinavam que quem fizesse mais pontos poderia escolher outra música ou jogar mais de uma vez. Sobre essa competição, quando tocou guitarra com Marcos no jogo, Carolina ainda disse:

Quanto mais competirmos, mais iremos querer jogar e isso vai ajudar para aprender a tocar guitarra. Isso vai influenciar na absorção do aprendizado. Em uma competição estamos aprendendo durante o uso do jogo, às vezes, sem perceber e isso acaba ajudando (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 40-41).

Marcos considerou que a experiência de jogar com outra pessoa é “bem legal”. Ele disse que quando vê que a pontuação do outro está maior “dá um incentivo para tocar melhor” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 46). Também revelou que o *Rocksmith* demonstra, através da pontuação, os acertos e erros das notas que estão tocando, e que isso lhe incentiva a tentar acertar o maior número de notas. Sobre isso, ele comentou: “É bom que a gente veja onde estamos piores. Quando estamos ruins na parte do solo ou na parte dos acordes, dedilhados ou mudança rápida de notas pode-se ver através das pontuações qual parte estamos tocando pior” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 47). De fato, o jogo, através da pontuação, propôs para Marcos o discernimento de reconhecer quando não conseguia tocar corretamente as notas na guitarra. Esse aspecto se torna importante, pois se cria a “autocobrança”.

Essas foram as impressões que os participantes tiveram sobre os desafios do jogo, sobre jogar juntos o *Rocksmith* e, consequentemente, sobre os aspectos envolvidos na competição entre eles. A forma que os jogos de videogame promovem os desafios e a competição entre os jogadores pode ser ilustrada por vários elementos, dentre eles as informações com base em pontos, mensagens, etc.

4.2.3 Manipulação do jogo

No jogo *Rocksmith*, o jogador tem a possibilidade de editar, da forma que deseja, o nível de dificuldade da música. Esse nível da dificuldade é manipulado pelos jogadores, fazendo com que eles possam, por exemplo, diminuir ou aumentar a quantidade de notas que aparecem na música. As informações sobre a diminuição ou aumento de nível podem ser visualizadas na tela da TV antes que os jogadores toquem as canções. Essa manipulação é realizada na sessão *Learn to play*.

Essa possibilidade de manipulação ocorreu em uma das observações, quando Carolina terminou de jogar e eu perguntei se ela já havia tocado aquela música, por ter feito uma boa execução. A resposta foi não. Como ela tinha configurado a música para que fosse mais fácil, ela, consequentemente, conseguiu tocar melhor (Carolina, observação 4, dia 26/01/2015, p. 13). Carolina também ressaltou que sua execução na guitarra através do jogo “melhorou bastante, porque com a prática das músicas no jogo de videogame, elas ficaram mais automáticas”.

Em outro momento das observações, Carolina (Observação 1, dia 06/01/2015, p. 4) revelou que fazer essa manipulação ajuda a tocar guitarra, pois é possível configurar as dificuldades que aparecem na música, como praticar a canção de um modo mais simples. Gee (2003) comenta que, do mesmo modo que o jogador aprende a dominar os níveis em determinada fase no jogo, também seria importante que os alunos, durante suas aprendizagens, pudessem aprimorar seus conhecimentos, a partir dos níveis de dificuldade.

O jogo em si pode ajudar a definir em quais níveis o jogador poderá iniciar seu aprendizado. Faria (2015) afirma que o “jogo avança ou regide em grau de dificuldade para acompanhar o nível de quem joga. Esta é uma ferramenta fundamental para a aprendizagem e para a motivação do jogador” (FARIA et. al. 2015, p. 6). Ao fazer esse tipo de edição, Carolina disse que “mesmo com poucas notas já dá para ter uma noção da música do jeito que ela vai ficar depois, quando tiver mais notas” (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 36).

Sobre essa manipulação, Marcos também comentou que ele gosta de editar suas músicas para jogar. Diferente de Carolina, em algumas músicas, ele preferiu aumentar a quantidade de notas nessa manipulação. Pfützenreuter (2013) diz que quando um jogador joga um jogo de videogame ele precisa adequá-lo ao seu nível, pois “a probabilidade de sucesso é extremamente alta desde que ele esteja jogando

em um nível de dificuldade compatível com seu nível de habilidade no game" (PFÜTZENREUTER, 2013, p. 86).

Durante as observações foi possível perceber as dificuldades, facilidades dos participantes e suas habilidades quando começavam a tocar alguma música do jogo. Além do manuseio da quantidade de notas que tocariam, o jogador também podia manusear o andamento, como mencionou Carolina:

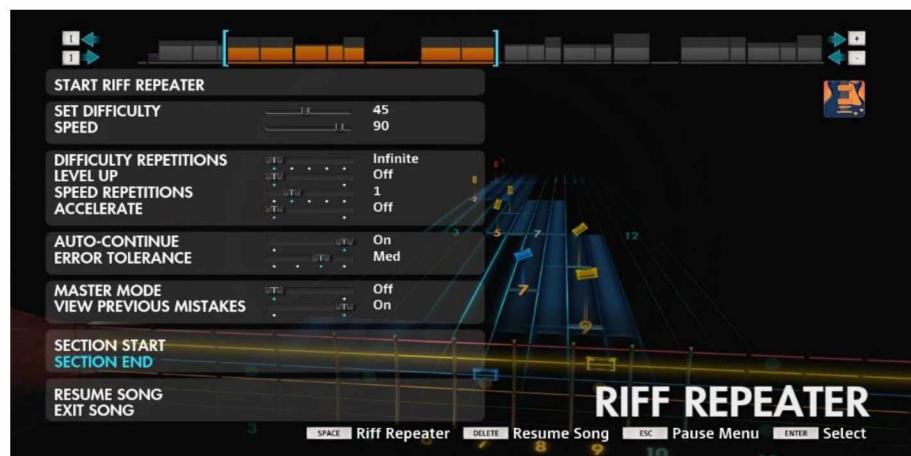
Quando havia uma parte na música que eu tinha muita dificuldade eu não conseguia tocá-la no andamento original da música, quando acontecia isso eu tinha que diminuir a velocidade da música nesse trecho para que eu pudesse conseguir tocar. Eu colocava mais lento e menos notas só para depois aumentar as notas e a velocidade da música (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 35-36).

Marcos também revelou que praticava as partes difíceis de alguma música que estava aprendendo, com o auxílio do *Rocksmith*, dessas duas formas:

Eu selecionava a parte que estava mais difícil para mim e diminuía a quantidade de notas e velocidade para que eu pudesse repetir várias vezes até conseguir ir aumentando esses aspectos gradualmente até chegar no original (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 47).

No *Rocksmith*, além de ser possível diminuir o andamento e a quantidade de notas, também se pode isolar apenas um trecho específico da música que se está jogando. Essa função está inserida no mesmo lugar em que se manuseia o andamento e a velocidade. A Figura 38 mostra as opções que o jogador tem para manusear e editar essas funções quando aperta o botão *Riff Repeater* do controle:

Figura 38 - *Riff Repeater*.



Fonte: < http://static9.cdn.ubi.com/resource/en-US/game/rocksmith2014/rocksmith2014/riff-repeat-ftr-fix_110910.jpg >. Acesso em: 18 jul. 2016.

Isolar partes específicas de uma música, manipular andamentos e níveis de dificuldades são maneiras opcionais que os jogadores têm quando querem aprender a tocar guitarra pelo jogo e adequá-lo ao seu nível. Ao observar o comentário de Marcos, percebe-se que ele utilizou desse mesmo procedimento para aperfeiçoar sua execução da guitarra. Gee (2009) diz que “os jogadores em geral podem, de um jeito ou de outro, customizar um *game* para que ele se ajuste aos seus estilos de aprender e de jogar” (GEE, 2009, p. 4). Nesse sentido, o autor também ressalta que “os *games* frequentemente possuem diferentes níveis de dificuldade e muitos bons jogos permitem que os jogadores solucionem problemas de diferentes maneiras” (GEE, 2009, p. 171).

Carolina também selecionou trechos específicos de músicas para tocar. Nesse processo, durante as observações, percebeu-se que ela conseguiu tocar a música sem olhar para o braço da guitarra. Ela apenas observava as notas que apareciam na tela da TV e sua execução da guitarra, através do jogo, foi preciso, já que ela conseguiu tocar as notas, no ritmo correto e mantendo a concentração.

De modo geral, os videogames têm potencial de manter os jogadores concentrados, pois os desafios e propostas colocados pelo jogo os deixam estimulados. Gee (2003) destaca que os jogadores de videogame nem precisam procurar um manual de instruções antes de iniciar o jogo. Ele diz que o jogo ensina o jogador, que, por si só, aprende simultaneamente enquanto joga.

Durante as observações, os participantes desta pesquisa, ao jogarem o jogo, puderam editá-lo e configurá-lo da maneira que conseguiam tocar a música, obtendo uma execução em que pudessem tocar corretamente o maior número de notas na guitarra. O fato de eles mesmos definirem o nível de dificuldade quando jogam é algo que pode fornecer elementos para a autonomia deles durante a tomada de decisões, sobre como e o que aprender na guitarra.

Esse aspecto da autonomia é algo que o jogo ajuda a promover quando possibilita a edição e manipulação das músicas. Para Gee (2009), “de fato, nada acontece até que o jogador aja e tome decisões. Daí em diante, o jogo reage, oferecendo *feedback* e novos problemas ao jogador” (GEE, 2009, p. 170). Como mencionado pelo autor, o jogador de videogame pode alcançar seus objetivos a partir de escolhas e estratégias que são adotadas no decorrer do uso do jogo.

4.2.4 A repetição

A aprendizagem musical pode ter como base vários procedimentos e um deles é a repetição. Porém, tocar e repetir exercícios técnicos no instrumento ou trechos musicais pode ser algo tedioso para os alunos, dependendo do modo como o professor aborda essa repetição. Muitas vezes, o professor de música organiza suas aulas com base em sua própria vivência e em sua experiência de quando foi aluno. Geralmente, os jogos de videogame são criados para envolver os seus usuários e desenvolvidos a partir de alguns aspectos, como: desafios, competições, recompensas, interações, entre outros.

Nas observações e nas entrevistas, os participantes comentaram que, quando jogaram o jogo *Rocksmith*, repetir trechos musicais era algo que lhes auxiliavam a obter uma melhor execução da guitarra quando jogavam o jogo. Em uma dessas observações, Marcos escolheu uma música no jogo que continha vários acordes. Então, ele teve que editar um trecho musical para um nível em que aparecessem poucas notas nos acordes para praticar. Após algumas repetições, ele conseguiu avançar para o outro nível e, consequentemente, tocar mais notas (Marcos, observação 6, dia 13/02/2015, p. 19).

Pode-se perceber que, com o passar do tempo em que ele jogou o jogo e praticou os acordes, suas habilidades em tocar guitarra foram ficando mais fluentes. Nesse aspecto, é necessário lembrar que, muitas vezes, quando se joga algum tipo de jogo, mesmo sendo jogos eletrônicos ou não, no decorrer da repetição ocorre a capacidade de entendê-lo melhor. Marcos (Observação 4, dia 26/01/2015, p. 13) também disse que, ao praticar a guitarra no jogo, durante algum tempo, a tendência é que a execução fique automática, sendo possível tocar notas do começo ao final do braço da guitarra, com uma maior fluidez.

Diante do exposto, pode-se afirmar que um dos principais procedimentos adotados, tanto para o domínio do jogo quanto para a aprendizagem musical, é a repetição. Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 47) disse que esse recurso do jogo melhorou sua agilidade, a velocidade de raciocínio, a leitura de tablatura e a sua afinidade com as casas da guitarra. Marcos (Entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 49) ainda comentou que o jogo o ajuda a aprender solos de guitarra, pois ele toca o solo na velocidade original da música. Caso haja alguma dificuldade, ele coloca no modo

de repetição (*Riff Repeater*) para praticar apenas o trecho em que ele está com dificuldades.

Carolina também mencionou que ela conseguiu tocar melhor a guitarra ao repetir trechos musicais, e que isso a auxiliou em alguns aspectos ligados à sua execução na guitarra:

De tanto repetir no jogo vai ficando automático. Como no jogo é possível reduzir a quantidade de notas, isso ajuda na hora de memorizar as notas até ficar automático. Por exemplo, quando se repete duas notas em um trecho de uma música acaba que essas duas notas já irão ficar automáticas quando for incluir uma terceira nota (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 41)

Quando se joga *Rocksmith*, ou qualquer tipo de jogo de videogame, um dos propósitos é conseguir solucionar os desafios que aparecem. Para que isso aconteça, muitas vezes é necessário repetir, voltar ao começo e prestar atenção em detalhes antes não vistos e, no caso do *Rocksmith*, vistos e ouvidos. Os participantes ressaltaram que usavam a repetição para melhorarem sua capacidade de jogar o jogo e, consequentemente, aprimoravam a execução da guitarra. O jogo os auxiliou a alcançar seus objetivos de forma prazerosa, tanto pelos desafios, relacionados aos aspectos técnicos, quanto de conteúdos, relacionados à execução desse instrumento.

4.2.5 Visualização do/no jogo

Outra questão interessante que os participantes revelaram sobre a aprendizagem da guitarra através do *Rocksmith* tem a ver com a visualização que o jogo propõe. Ou seja, além do visual bastante colorido, a forma de visualização das notas musicais no *Rocksmith* é uma tablatura virtual, que interage diretamente com o jogador. Nessa tablatura colorida pode-se observar também números e desenhos. Sobre essa tablatura do jogo, Pfützenreuter (2013) comenta:

Um tipo de notação musical que utilize a interatividade e o padrão estético dos games com cores, luzes, sons e múltiplos planos simultâneos, pode ser uma leitura envolvente para os jovens e que possibilita a imersão nessa experiência (PFÜTZENREUTER, 2013, p. 170).

Quanto à questão da visualização, durante as observações pude identificar que, quando os participantes jogavam *Rocksmith*, ambos visualizavam e aprendiam as informações do jogo durante as partidas em que eles tocavam guitarra. Em um desses encontros, Carolina escolheu uma música para tocar chamada *Every Breath You Take*, da banda *The Police*²⁴. Percebeu-se que a concentração foi fator importante para o acerto de notas, pois, ao mesmo tempo em que ela olhava para o braço da guitarra, ela também olhava para a tela da TV. Dessa forma, ela conseguia tocar as notas que apareciam na tela. Carolina afirmou ser “um jeito bem mais fácil de tocar quando se olha para a tablatura do jogo na tela da TV. Quando os números se movimentam de um lado para o outro já se sabe que se deve colocar a mão no lugar certo do braço da guitarra” (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 33).

Para Carolina (Entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 40), ver os números e as cores das cordas que se movimentam deixam o jogo divertido no momento de tocar guitarra. Ela disse que essas imagens facilitam jogar e, portanto, tocar. Carolina também comentou sobre as cores que aparecem na tablatura virtual do jogo:

É uma leitura mais facilitada, pois no jogo se pode diferenciar as cordas pelas cores, por exemplo, o azul já se sabe que é aquela corda específica que se deve tocar. Eu acho que facilita a coordenação essas cores (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 33-38).

Do mesmo modo que Carolina, Marcos (Observação 1, dia 06/01/2015, p. 3) olhou tanto para o braço da guitarra quanto para a tela da TV, de forma a tocar as notas que iam aparecendo, no andamento. Ele ressalta que a visualização dos números das casas da guitarra no *Rocksmith* é interessante e pode ajudar as pessoas que jogam a terem independência na execução do instrumento (Marcos, observação 4, dia 26/01/2015, p. 13). Ele também comentou que, no decorrer do tempo que jogou o jogo e visualizou os acordes na TV, se acostumou com tal modo de visualização e hoje não sente dificuldades.

Ainda com base nesses aspectos relacionados à visualização, Marcos, em sua entrevista, ratificou que o modo como o *Rocksmith* aborda a visualização da tablatura, em cores e em movimento, foi importante para o seu aprendizado de escalas musicais, pois, quando ele pratica as escalas musicais pelo jogo e as

²⁴ *The Police* foi uma banda de rock de Londres (Inglaterra), formada em 1977. Seu estilo musical caminha pelo pop rock.

observa na TV, ele consegue enxergar todo o braço da guitarra. Sobre isso, ele complementou: "Eu acho o jogo muito bom para se conhecer escalas e ficar olhando para o braço da guitarra, quando for tocar alguma nota" (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 44).

Carolina revelou que jogar e ver o que acontece "na tela da TV é mais estimulante", pois o jogador está dentro do jogo. Ela ainda disse: "observar uma tablatura no papel é muito comum, a gente vê todo dia, ainda mais nós que somos estudantes. Na TV é muito mais legal" (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 36). E completou:

Quando se está jogando existem inúmeros estímulos e desafios que são propostos pelo jogo: as cores coloridas, a pontuação que se ganha ao tocar uma música bem. Diante disso, o jogo pode prender a atenção por esses aspectos (Carolina, observação 16, dia 28/04/2015, p. 28 - 29).

Em um momento durante as observações, questionei Marcos sobre o que ele visualizava na tela da TV ao tocar a guitarra por meio do jogo *Rocksmith*, se seria somente o braço da guitarra ou os números que vão aparecendo na tela. Marcos (Observação 14, dia 10/04/2015, p. 27) respondeu que visualizava as duas coisas, tanto os números quanto o braço da guitarra. Ele mencionou que essa visualização pode estar relacionada à leitura de partitura, na qual se tem muitas informações contidas na escrita. De fato, no jogo é preciso visualizar inúmeras informações que se movimentam constantemente na tela da TV. Esse tipo de visualização também se faz necessária para a leitura de notas de uma partitura convencional, onde existem também inúmeras informações.

Marcos ressaltou que o *Rocksmith* aborda um tipo de visualização com as informações necessárias para entender como se deve tocar um acorde. Ele disse:

Acho que no jogo já vem tudo certo do jeito que tem que tocar, no tempo certo, e tudo desenhado. Por exemplo, às vezes tem um acorde que aparece lá e nele já mostra até os dedos que tem que usar para conseguir fazê-lo (Marcos, entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 51).

Pelas considerações de Marcos, o jogo lhe propôs uma nova forma de entender como tocar os acordes na guitarra. Esse modo se baseia na visualização desses acordes que aparecem na tela da TV, durante a execução das canções, e

que são ilustradas através de cores, números e sinais, que orientam o lugar e como se deve tocar na guitarra.

Os estímulos visuais e sonoros envolvidos nos jogos de videogame é algo que chama a atenção dos jogadores quando jogam. O fato de haver cores, cenários e palcos no jogo *Rocksmith* é um atrativo que estimula seus usuários. Quanto a isso, Marcos disse que no *display* aparece “a galera gritando, a multidão que aparece no jogo é bem legal” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43). Carolina também ressaltou os aspectos visuais que ela gosta no jogo, como o cenário, o palco, a plateia, as caixas de som, as guitarras que aparecem no decorrer do jogo.

Carolina relacionou também o jogo *Guitar Hero* e as cores que auxiliam na prática do jogo. Para ela tocar guitarra no *Rocksmith* é como no *Guitar Hero*, enfatizando a questão das cores em ambos os jogos: “Quando a gente olha aquelas cores já fica automático para tocar, e fica mais fácil de associar com os botões da guitarra eletrônica que tem que apertar” (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 38). Assunção (2012) complementa que nesse tipo de jogo de videogame “durante a maior parte do tempo, a atenção do usuário fica focada em executar corretamente associações entre o ritmo da música e os botões coloridos que cruzam a *timeline*...” (ASSUNÇÃO, 2012, p. 127).

O estímulo de uma interação virtual é muito maior no videogame do que em um papel. Com todas as inovações tecnológicas nos dias de hoje, os jovens e as crianças já estão ambientadas nesse meio. Gee (2009) ressalta que em um jogo de videogame, as

palavras e os atos são colocados no contexto de uma relação interativa entre o jogador e o mundo. Assim, também, na escola, os textos e livros precisam ser colocados em contextos de interação onde o mundo e as outras pessoas respondam (GEE, 2009, p. 170).

Ao dialogar com os participantes sobre quais aspectos eles poderiam destacar quanto à visualização das notas e dos números pela TV, ambos revelaram características interessantes. Eles mencionaram o modo interativo de visualização que o *Rocksmith* oferece para a leitura de notas musicais, através de uma tablatura virtual, e enfatizaram que visualizar a tablatura virtual colorida do jogo é algo novo e diferente, uma forma interessante de “leitura musical”. Claro que essa leitura musical

não se trata da leitura convencional, mas uma forma que relaciona a leitura da tablatura, que é bastante utilizada por guitarristas.

4.3 Conteúdos do jogo envolvidos na aprendizagem da guitarra

4.3.1 As escalas

Dentre os conteúdos que podem ser destacados no jogo *Rocksmith*, e que estão envolvidos diretamente na execução da guitarra, são as escalas. Além de poder praticar escalas durante a canção, em exercícios da sessão *Lessons* e da sessão *Session Mode*, elas também podem ser praticadas nos jogos alternativos da sessão *Guitarcade*. Cada uma dessas sessões oferece ao jogador uma forma diferente de ensino de escalas, ao contrário do modo tradicional da prática de escalas, comumente adotadas no ensino dos instrumentos musicais. Os participantes jogaram esses jogos durante as observações e comentaram sobre suas perspectivas ao praticar escalas através deles.

Durante as observações, o primeiro “jogo alternativo” que Carolina jogou foi um jogo de corrida de carros, chamado *Scale Racer*, o qual propõe que o jogador toque as notas corretas de uma escala musical para que seu carro ganhe potência e fuja de uma perseguição policial (Carolina, observação 6, dia 13/02/2015, p. 15). A Figura 39 mostra o ambiente desse jogo.

Figura 39 - Jogo *Scale Racer*.



Fonte: <<http://cdn.gamerant.com/wp-content/uploads/Rocksmith-2014-Guitarcade-Scale-Racer.jpg>>
Acesso em: 18 maio. 2016.

Podem ser escolhidas diversas escalas para serem tocadas através do *Scale Racer*. No caso de Carolina, a escolhida foi a escala pentatônica, pois, além de ser a primeira escala que o jogo propõe para ser jogada, é uma escala bastante utilizada em canções de *rock*.

Marcos também falou sobre outro jogo que está inserido nos jogos alternativos do *Rocksmith*, chamado *Scale Warrios* (Figura 40). Nele também é possível praticar escalas musicais. Ele é jogado com dois personagens ninjas, que precisam lutar e saltar de casa em casa no braço da guitarra, derrotando seus inimigos. Nesses saltos e mudanças de casas é possível ouvir o som de cada nota da escala musical que foi escolhida pelo jogador.

Figura 40 - *Scale Warrios*.



Fonte: <<http://metalarcade.net/wp-content/uploads/2013/10/Rocksmith-2014-Guitarcade-Scale-Warriors-560x315.jpg>> Acesso em: 18 mai. 2016.

Após a explicação de Marcos (Observação 4, dia 26/01/2015, p. 13), pode-se pensar que o jogo *Scale Warrios* também pode ser interessante e importante tanto para a aprendizagem das escalas quanto para outras aprendizagens relacionadas ao jogo em si. Os jogadores, por exemplo, podem ter mais estímulo para aprender, sobretudo por se tratar de uma prática de escalas através de um jogo de luta. Brougère (2002), que pesquisou sobre jogo e aprendizagem, “chama a atenção que os lazeres ou jogos tecnológicos (em particular, os eletrônicos) podem acumular os efeitos de aprendizagem próprios de sua dupla característica” (BROUGÈRE, 2002, p. 16).

Comumente, esses jogos alternativos são divisores de água quando os jogadores já estão cansados de praticarem as músicas do jogo nas sessões *Learn to*

Play. Logo, eles podem também praticar técnicas específicas para a execução da guitarra por meio de jogos que fujam do aspecto tradicional de aprendizagem de técnica instrumental.

4.3.2 Os acordes

A forma com que o *Rocksmith* insere e mostra os acordes no momento em que se joga o jogo auxilia o jogador a agir antecipadamente. Ao jogarem o *Rocksmith*, os participantes perceberam que, em diversas músicas, apareciam acordes para serem tocados e, muitas vezes, alguns desses acordes não eram conhecidos pelos participantes da pesquisa.

Carolina, ao tocar a música *Walk This Way* da banda *Aerosmith*, mencionou que surgiram duas notas para tocar em um certo trecho da música e que pareciam com um tipo de acorde bastante utilizado em músicas de *rock*, chamado *Power Chord*²⁵. Ouvindo isso, eu disse para Carolina que aquelas notas se tratavam realmente de um *Power Chord*. Nessa ocasião, Carolina pôde reconhecer esse tipo de acorde e relembrar, através do jogo, o que já tinha aprendido há tempos nas aulas de guitarra.

Em outro momento, jogando o jogo, Carolina decidiu tocar a música *Losing My Religion* da banda *R.E.M*²⁶. Nessa canção existem mais acordes do que em *Walk This Way*. Depois de terminar de jogar, Carolina revelou que ainda não tinha tocado essa música e que não sabia qual sequência de acordes ela teria que tocar, mas percebeu que tocar pelo jogo seria mais fácil, pois os acordes apareciam de uma forma planejada, em que era possível visualizá-los antes do momento de tocar (Carolina, observação 9, dia 06/03/2015, p. 23).

Uma novidade que Marcos (Observação 6, dia 13/02/2015, p. 18) ressaltou durante as observações é que se pode visualizar um dicionário de acordes quando se aperta um botão no controle do videogame. Esse botão é uma opção de ferramentas (*Tools*) (Figura 41), que pode ser selecionado sempre antes de tocar uma canção no *Rocksmith*.

²⁵ *Power Chord* é um acorde de guitarra geralmente formado por um intervalo de 5º justa, mas existem variações. São comumente utilizados no gênero do *rock*.

²⁶ *R.E.M.* foi uma banda de *rock* dos Estados Unidos formada em 1980. Essa é uma das primeiras bandas populares do *rock* alternativo.

Figura 41 - Ferramentas (*Tools*).



Fonte: <<http://gamingtrend.com/wp-content/uploads/2013/10/Rocksmith-2014-01-620x348.jpg>>
Acesso em: 30 jul. 2016.

Ele disse que existem diversos acordes nessa sessão. Marcos comentou que “tinha, alguns acordes com quinta bemol, outros com nona e alguma coisa. Alguns acordes complicados lá” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 47). A partir dessa sessão, Marcos pôde conhecer e aprender novos acordes, e que, até então, ele não conhecia.

Ele também discutiu sobre a forma que o jogo ensina a tocar acordes e fala sobre como é sua aprendizagem nesse aspecto:

Às vezes na tablatura convencional aparece apenas o nome do acorde, sem exemplificar o modelo correto. Por exemplo, a música que tem um acorde de G na casa sete, já aparece do jeito certo no jogo e, muitas vezes, na tablatura convencional ou na cifra o acorde pode não estar exemplificado como na música original (Marcos, entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 51).

Nesse comentário sobre os acordes, Marcos quis dizer que, às vezes, quando ele quer aprender a tocar um acorde, dependendo da tablatura, esse acorde pode não estar demonstrado na forma correta. Em contrapartida, quando ele pratica acordes nas músicas do *Rocksmith*, esses acordes já estão na forma de como foram gravados originalmente.

Durante as observações, Marcos também comentou que gosta de aprimorar sua execução dos acordes através do jogo, por isso ele, novamente, destacou o modo que o *Rocksmith* propõe o aprendizado de acordes:

Você começa a jogar no início e pode aprender por cifras bem mais fáceis do que na música original e no decorrer da nossa melhoria essas cifras vão ficando mais complexas até atingir o objetivo que é tocar a música da maneira original (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43).

Nesse trecho, Marcos comentou que, ao aprender acordes pelo jogo, foi possível começar apenas utilizando poucas notas e poucos dedos ao pressionar as casas da guitarra. Depois, de forma gradual, esses acordes se transformaram na forma completa com que devem ser tocados. Por exemplo, um acorde de A (lá maior), em seu primeiro modelo, deve ser colocado no braço da guitarra com três dedos simultaneamente. No *Rocksmith*, antes de colocar esses três dedos, é possível que no início do aprendizado de uma pessoa iniciante ela realize exercícios que utilizem apenas um dedo. Depois de algum tempo de prática, pode-se adicionar o segundo dedo. Então, gradativamente, o jogador tem a possibilidade de ir adicionando todos os dedos necessários para tocar o acorde.

4.3.3 A improvisação

Outro aspecto do jogo que foi comentado por Marcos durante as observações é que, além de aprender determinados conteúdos relacionados à execução da guitarra, também é possível improvisar utilizando o modo *Session Mode* do *Rocksmith*. Em *Session Mode*, o jogador pode improvisar acompanhado por uma base instrumental. O jogador também escolhe a tonalidade que deseja improvisar.

Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43) disse que gosta de praticar a improvisação musical nessa sessão pelo fato de escolher escalas específicas para tocar, bem como adicionar instrumentos de base harmônica. Ele relata que gosta de ficar improvisando e que, ao escolher alguma tonalidade que não está acostumado, fica improvisando nela.

Por fim, Marcos ressaltou que o *Rocksmith*, no modo *Session Mode*, oferece possibilidades para incluir instrumentos virtuais, que servem de base instrumental para improvisar e praticar escalas. Ele comentou que gosta disso, porque “dá para tocar com vários instrumentos acompanhando e tem até alguns instrumentos bem diferentes, como a bateria de jazz e contrabaixo acústico” (Marcos, entrevista 2, dia 11/10/2015, p. 50).

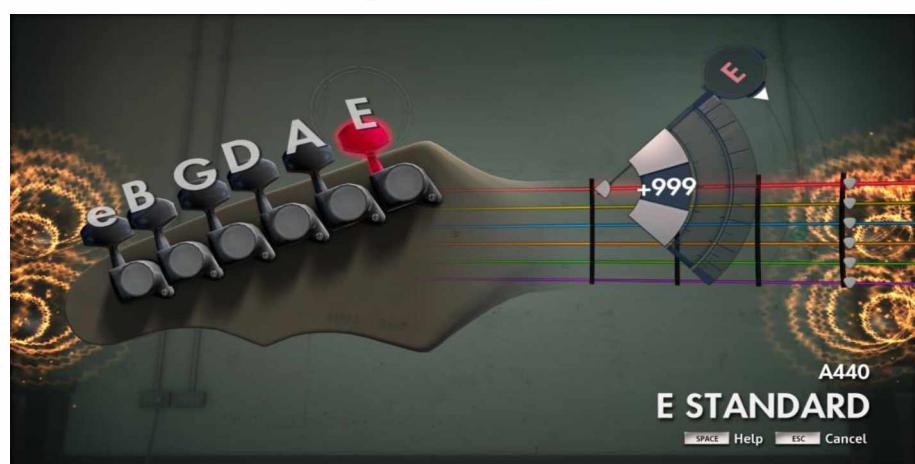
De fato, a prática da improvisação com base instrumental, através do *Rocksmith*, se tornou algo que motivou Marcos. Muitas vezes, nas aulas de música, é preciso repetir diversas vezes uma escala musical para que o aluno consiga executá-la de forma correta. Igualmente, pode acontecer de o aluno não saber executar tal escala em uma improvisação. A prática do improviso, sem o auxílio de uma base harmônica, pode se tornar algo “maçante” aos ouvidos do aluno.

4.3.4 A afinação

Além de escalas, improvisação e acordes, outro conteúdo que pode ser estudado, através do jogo, é a afinação da guitarra. Nesse sentido, os participantes também comentaram sobre como aprenderam algumas técnicas e manuseio da guitarra. O jogo *Rocksmith*, além de estimular a prática de tocar guitarra, também considera e apresenta outros aspectos relacionados à aprendizagem da guitarra, como a afinação do instrumento.

Durante as observações, antes de tocar alguma música do jogo, sempre é necessário afinar a guitarra. Essa afinação é ilustrada por um “braço de guitarra”, que aparece na tela da TV. Nesse braço são demonstradas as cordas da guitarra, com notas e um ponteiro que permite aos participantes saberem se precisam apertar ou afrouxar as cordas da guitarra, como mostra a Figura 42:

Figura 42 - Afinação.



Fonte: <http://s1282.photobucket.com/user/moises_327/media/Rocksmith20142013-11-0720-00-40-603.png.html> Acesso em: 19 maio. 2016.

Em algumas ocasiões, as músicas são afinadas em afinações alternativas, ou seja, fogem da afinação padrão, que é: primeira corda afinada na nota Mi,

segunda corda afinada na nota Si, terceira corda afinada na nota Sol, quarta corda afinada na nota Ré, quinta corda afinada na nota Lá e sexta e última corda afinada na nota Mi. As afinações alternativas são utilizadas em diversos gêneros musicais e também podem ser encontradas no *rock*.

Durante as observações, Carolina e Marcos afinavam a guitarra através do jogo. Carolina (Observação 5, dia 06/02/2015, p. 13-15), ao escolher a música *Knockin' on Heaven's Door*, de *Bob Dylan*²⁷, afinou sua guitarra na afinação padrão: E B G D A E, sem dificuldades, pela forma com que o jogo demonstrou o jeito de afinar a guitarra.

Em outro momento, Carolina decidiu tocar a música *Man in The Box*, da banda *Alice in Chains*²⁸. Para executar essa canção, ela teve que afinar a guitarra em uma afinação alternativa, chamada Eb drop Db, ou seja, todas cordas são afinadas meio tom abaixo, sendo que a sexta corda ficaria em Db. Carolina (Observação 9, dia 06/03/2015, p. 23), ao visualizar o desenho da mão da guitarra pela tela da TV, se pronunciou dizendo: “É meio tom abaixo”. A partir dessa manifestação, percebe-se que ela entendeu o modo com que o jogo propôs a afinação da guitarra. Ao final dessa música, ela disse: “Eu consigo afinar a guitarra pelo jogo, mas sozinha eu não consigo” (Carolina, observação 2, dia 12/01/2015, p. 7). Carolina ainda ressaltou:

Bom eu não tenho ouvido para afinar sozinha, nem noção se está afinado ou não. No jogo já é fácil, pois ele mesmo já mostra se está afinado. Dá para ver através de uma seta se precisa afrouxar ou apertar a corda, e quando a corda afina faz um barulho indicando que ela já está afinada (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 33).

Já Marcos mostrou que percebeu mudanças específicas sobre afinação da guitarra quando jogava *Rocksmith*. Em um dos encontros, ele decidiu tocar uma música chamada *Cemetery Gates*, da banda *Pantera*²⁹, uma canção que foi lançada em 1990. Por isso, quando selecionou essa música, o jogo automaticamente pediu para afinar a guitarra novamente. Sobre essa ação, ele disse:

²⁷ *Bob Dylan* nasceu em 24 de maio de 1941. Ele é um compositor, cantor, pintor, ator e escritor norte-americano. Seu estilo é o *rock*, *folk* e *country*.

²⁸ *Alice in Chains* é uma banda de *rock* formada em 1987. Seu estilo musical passeia pelo *grunge*, *hard rock* e o *heavy metal*.

²⁹ *Pantera* foi uma banda de metal dos Estados Unidos formada em 1981. Seu estilo musical é o metal.

No *Rocksmith*, a afinação dessa música está apenas um pouco acima do tom, não chega a ser um semitom fica próximo disso. Nesse caso, por exemplo, quando eu toco na banda eu afino na frequência padrão de afinação, pois se não teria que aumentar todos instrumentos na afinação diferente, que essa música tem (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 50).

Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43) revelou que percebeu essa afinação alternativa no jogo *Rocksmith*. Ao observar esse momento, questionei ao participante sobre o porquê disso. Ele me respondeu que as músicas que estão em afinações diferentes da afinação padrão fazem com que o jogo exija, novamente, a afinação da guitarra. Quando se afina a guitarra pelo jogo, o som da guitarra fica igual ao da música gravada originalmente (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43-44). Marcos comentou que já tinha afinado a guitarra sem o jogo, mas que não conhecia outras afinações. Quando questionado sobre outros tipos de afinação que ele aprendeu no jogo *Rocksmith*, ele disse que:

Alguns tipos de afinação alternativa como a sexta corda da guitarra em ré. Aquela afinação que citei acima em que a frequência é um pouco acima do normal não chegando a ser meio tom e também todas meio tom abaixo. Entre outras afinações eu consegui compreender melhor, com o uso do jogo, seu modo de afinação (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 44-45).

Wolf (2003), que pesquisou sobre a aventura dos jogos de videogame, afirma que a simulação nos jogos de videogame pode ser mais óbvia quando um jogador se insere dentro do mundo virtual e desvenda os enigmas do jogo. Pode-se dizer que os participantes tiveram que entender os aspectos da afinação da guitarra, através da simulação, para afinarem suas guitarras enquanto jogavam o jogo *Rocksmith*.

4.3.5 A técnica guitarrística

Como já mencionado, no *Rocksmith* existe uma sessão chamada *Lessons*, na qual se pode praticar técnicas da guitarra. Nessa sessão estão distribuídas várias técnicas da guitarra, que podem ser escolhidas pelo jogador para serem praticadas. Além dessa sessão, também é possível praticar técnicas básicas da guitarra pela sessão *Guitarcade*. A aprendizagem de algumas dessas técnicas de guitarra aconteceu nos encontros com os participantes. Eles relataram que conseguiram

executar algumas técnicas de guitarra que antes, em outra ocasião fora do jogo, ainda não haviam conseguido tocar. Marcos, por exemplo, comentou sobre o que aprendeu e citou alguns exemplos:

Eu pratiquei algumas técnicas de *Tapping*³⁰, umas de *bend* a qual eu achei mais complicada, pois tem que alcançar a nota certa quando suspende a corda da guitarra, e também tinha outros exercícios de *bend* do qual tinha que suspender a corda da guitarra até dois tons acima (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 45).

Carolina também comentou sobre técnicas da guitarra no jogo. Quando foi questionada sobre algum aspecto diferente relacionado ao modo de tocar guitarra, sobretudo o que ela teria aprendido durante o uso do jogo *Harmonic Heist*, na sessão *Guitarcade*, a mesma disse: “Hum! Eu lembro daquele jeito que tinha que tocar “mansinho”. Ao perceber essa dúvida, perguntei-lhe: “Não seriam os harmônicos? E ela respondeu: “É isso mesmo. Isso eu não tinha tocado, ainda na guitarra” (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 32). O *Harmonic Heist* exige que o jogador encoste os dedos da mão esquerda nas cordas, seguindo as cores e os números das casas da guitarra. Ao encostar os dedos nas cordas, o jogador estará tocando harmônicos na guitarra.

Em outra ocasião, durante as observações, Carolina escolheu o jogo chamado *String Skip Saloon*, que tem como objetivo a prática pelo jogador das cordas soltas da guitarra. Nesse jogo, especificamente, Carolina preferiu tocar com os dedos e comentou que, particularmente, não tem facilidade para palhetar e que gosta de usar os dedos (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 34).

Carolina salientou que durante o tempo que jogou o jogo, ela não se dedicou tanto à aprendizagem das técnicas de guitarra, pois estava mais interessada em tocar as músicas do jogo (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 33). Ela ainda diz que, quando teve aulas de guitarra, não gostava de ficar repetindo técnicas do instrumento para só depois ter condições de tocar uma música.

As músicas são mais legais [risos]. São mais divertidas porque a gente já conhece as músicas. É uma coisa que a gente gosta. Por exemplo, eu tocava a mesma música até conseguir aprender a tocar.

³⁰ *Tapping* é uma técnica instrumental já existente há séculos. Ela foi utilizada por vários músicos e pelo guitarrista *Eddie Van Halen*, nos anos 1980. Essa técnica pode ser executada por vários instrumentos musicais, porém é utilizada, principalmente, na guitarra elétrica.

Eu não tenho muita paciência em repetir técnicas (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 34).

Os participantes tiveram opiniões diferentes sobre a prática de técnicas pelo jogo *Rocksmith*. Marcos, por exemplo, diz que costumava aprimorar sua técnica, além de aprender outras novas, enquanto Carolina preferia tocar as músicas do jogo e, no decorrer da prática, ia descobrindo as técnicas de guitarra existentes na música escolhida. Para Gee (2009), “os jogadores são produtores, não apenas consumidores; eles são ‘escritores’, não apenas ‘leitores’. Mesmo no nível mais simples, os jogadores co-desenham os jogos pelas ações que executam e as decisões que tomam” (GEE, 2009, p. 170).

Diante disso, eles tiveram a oportunidade de escolherem aquilo que mais iriam satisfazê-los durante o período em que conheceram as técnicas de guitarra através do *Rocksmith*. Esse aspecto tornou possível a prática de técnicas de guitarra conforme seus gostos e níveis.

5 JOGAR O JOGO E TOCAR GUITARRA

Neste capítulo serão discutidos aspectos relacionados à proposta do jogo *Rocksmith* com o ensino/aprendizagem e que estão voltados para a execução da guitarra. Além disso, serão expostas questões sobre jogar o jogo e tocar guitarra, bem como sobre jogar o jogo e aprender a tocar guitarra. Outros elementos como tocar guitarra com o jogo e sem o jogo também serão apresentados neste capítulo.

A questão do repertório musical disponibilizado pelo jogo também será abordada neste capítulo. Já o último item do capítulo está relacionado com as diferenças entre aprendizagem da guitarra através do jogo e na sala de aula.

5.1 A proposta do jogo *Rocksmith* para o ensino/aprendizagem da guitarra

O ensino da guitarra sempre esteve em transformações no decorrer da história do instrumento. Inúmeras formas e métodos de aprender e ensinar guitarra já existem, contudo, não há “um método” ou uma só maneira de aprender a tocar guitarra. Sobre isso, Ferreira (2010) diz:

Se tratando do ensino da guitarra elétrica, instrumento cujo aprendizado se dá, na maioria das vezes, de forma aural e por meio de imitações é válida, inicialmente, a ênfase na oralidade e na utilização de linguagens alternativas, tais como cifras e tablaturas, as quais conduzam os alunos principiantes a uma prática musical de fácil acesso, a priori baseada em restritas informações teóricas, com maior estímulo à criatividade (FERREIRA, 2010, p. 35).

A guitarra é um instrumento que foi criado a partir do violão. Várias técnicas foram aproveitadas de um instrumento para o outro, porém os guitarristas, durante o tempo, trouxeram diversas técnicas inovadoras, fazendo com que elas se fixassem como próprias do instrumento.

Diante de tais transformações no ensino/aprendizagem da guitarra, como imaginar, então, a aprendizagem da guitarra através de um jogo de videogame? Sabe-se que já existem fundamentos e teorias da aprendizagem da guitarra que foram pensadas e construídas para esse instrumento, porém a possibilidade de aprender a tocar guitarra através de um jogo de videogame ainda é um assunto que desperta curiosidade.

5.2 Jogar o jogo e aprender guitarra

Jogar um jogo de videogame em que se pode aprender a tocar guitarra atrai tanto usuários de videogames quanto músicos e pessoas que almejam aprender a tocar esse instrumento. A forma com que o *Rocksmith* possibilita a aprendizagem da guitarra é algo inovador, mesmo que utilizando a mesma linguagem do ensino da guitarra tradicional, como a leitura de tablatura. Todavia, aprender através do jogo ainda é uma experiência diferente. Essa diferença talvez esteja justamente no fato de tocar jogando videogame com uma “guitarra de verdade”, passando pelas peculiaridades das características tradicionais de um jogo de videogame, que envolvem som, imagem e movimento.

Nesse sentido, Souza (2000) comenta sobre esses três aspectos, chamando atenção para que cada vez mais os jovens interajam com a música, associando som, imagem e movimento. A autora diz que “nas tendências tecnológicas atuais existe uma convergência entre as telecomunicações, os meios de comunicação de massa e a informática, que estabelece uma linguagem polissêmica” (SOUZA, 2000, p. 45). Observa-se também que o ensino/aprendizagem musical envolve som, imagem e movimento, e estes estão muito presentes nas mídias, como televisão, celular, videogame, dentre outros.

Durante as observações e entrevistas, os participantes desta pesquisa puderam se expressar sobre jogar e aprender guitarra através do jogo *Rocksmith*. Sobre isso, Marcos destacou que com a prática desse jogo a tendência é que tocar guitarra fique mais fácil, chegando ao ponto de não ser mais preciso olhar para o braço do instrumento. E completou: “Você vai jogando e pegando, quando a gente vê já estamos lá em cima no nível” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43).

Um dos aspectos que podem potencializar essa aprendizagem “sem perceber” é praticar a guitarra passando pelos vários níveis de dificuldade. Essa forma de aprendizagem que o jogo *Rocksmith* propõe é algo que também pode ser encontrado nas aulas de guitarra, porém os professores é que determinam esse nível. No jogo, esse aspecto é importante, porque possibilita que o jogador busque e tenha consciência das suas habilidades, e, consequentemente, do seu próprio nível de dificuldade. Ou seja, no jogo, Marcos teve a oportunidade de escolher a prática da guitarra em níveis diferentes, conforme a sua opção e o que ele achava que conseguia executar no instrumento.

Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 32) revelou sobre a facilidade de aprender a tocar guitarra com o jogo. No entanto, sem o jogo, quando existe alguma canção que ela quer aprender a tocar, tudo fica mais complicado de entender. Ela ainda comentou sobre o *Rocksmith*:

Quando eu vi que o *Rocksmith* era um jogo que podia jogar com a guitarra de verdade e aprender a tocar de verdade, não só como no jogo *Guitar Hero* que tem uma guitarra de brinquedo e toca apenas nas teclas de plástico. Eu achei bem mais legal, pois dá para tocar as músicas no jogo e depois tocar essas mesmas músicas de verdade, fora do jogo (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 32).

Carolina comparou o jogo *Guitar Hero* com o *Rocksmith* e diz que prefere o *Rocksmith*, porque ela pode tocar uma “guitarra de verdade”. Ela revelou que gosta do *Rocksmith* por ser um jogo em que se aprende a tocar um instrumento musical, além de ser uma

aprendizagem que fica. A gente aprende, mas aprende mesmo. No *Guitar Hero*, por exemplo se for tocar sem o videogame não dá. Já no *Rocksmith* dá, pois é uma coisa que fica dentro, a gente consegue absorver por ser com guitarra de verdade (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 39).

A questão da aprendizagem da guitarra através de um jogo que não fosse apenas uma simulação, como no caso do jogo *Guitar Hero*, foi algo que surpreendeu Carolina. O fato do jogo *Rocksmith* permear o virtual e o real fez com que a participante aproveitasse tanto a sua vontade de aprender guitarra quanto o prazer de jogar um jogo de videogame. Esses dois aspectos são questões inovadoras no âmbito educacional e que podem ser importantes para o ensino/aprendizagem da guitarra.

Os participantes da pesquisa também falaram que aprenderam outros aspectos relacionados à guitarra através do jogo, como, por exemplo, alguns equipamentos necessários para a execução da guitarra, entre eles os amplificadores e pedais de efeitos. Conhecer e aprender a utilizar esses equipamentos é bastante importante quando se trata da aprendizagem da guitarra.

Em um momento com Carolina durante as observações, logo depois que ela terminou de tocar, apareceram na tela da TV novos amplificadores (de acordo com a performance do jogador, o *Rocksmith* oferece novos equipamentos virtuais de

guitarra para configurá-los). Carolina (Observação 5, dia 06/02/2015, p. 15), naquele momento, demonstrou curiosidade sobre aqueles novos amplificadores e os selecionou para experimentá-los na guitarra. Carolina escolheu o som que mais gostava e disse que preferia que o som da guitarra fosse menos agudo.

Da mesma forma que Carolina, Marcos (Observação 6, dia 13/02/2015, p. 15) também comentou sobre esses equipamentos virtuais. Ele disse que sabia sobre essas mudanças de equipamentos que o jogo oferecia e que já havia experimentado essa parte do jogo. Além dos amplificadores virtuais, Marcos também mencionou que é possível editar e colocar outros equipamentos, como pedais de guitarra. Depois desse diálogo, ele demonstrou no jogo a opção em que é possível editar os aspectos sonoros através de um pedal virtual de efeito *Chorus*³¹, que pode ser ilustrado na Figura 43.

Figura 43 - Pedal de efeito *Chorus*.



Fonte: <http://gitarrengames.weebly.com/uploads/2/1/9/2/21922294/5126694_orig.png> Acesso em: 19 mai. 2016.

Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 45) também se mostrou curioso sobre os amplificadores virtuais do jogo. Ele falou sobre uma opção de regulagem da posição do microfone dos amplificadores e disse que isso muda o som deles, mas que não sabia que era possível fazer esse tipo de configuração até conhecer o jogo. No *Rocksmith* é possível manusear a posição do microfone, que está em frente ao amplificador virtual, fazendo com que o som da guitarra fique diferente a cada movimento do jogador. Quando se trata do manuseio e edição desses equipamentos, Marcos disse:

³¹ O efeito *Chorus*, que pode ser utilizado na guitarra, produz um som em que se pode perceber o aumento de fontes sonoras. Esse evento pode ser chamado de dobraria da quantidade de notas.

Eu mexia mais na parte de pedal, já os amplificadores eu não cheguei a mexer tanto. Eu vi que tinha diferentes tipos, mas foi mais nos pedais mesmo que mexi. Dos pedais eu já conhecia alguns, mas me lembro que conheci dois novos pelo jogo, um de *tremolo* e o outro de oitavador de notas (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 45).

Além dos pedais e amplificadores virtuais, Marcos também abordou sobre outros elementos importantes para a aprendizagem da guitarra propostos pelo jogo, destacando um vídeo que ensina a afinar a guitarra e a colocar as cordas. Ele disse que isso o ajudou, pois eram coisas que ele não sabia.

Essas questões são importantes para a aprendizagem da guitarra, pois também é necessário que o guitarrista consiga trocar e afinar as cordas do instrumento. O jogo também pode ajudar a reconhecer alguns aspectos peculiares de cada corda do instrumento, como a espessura e o som delas.

Em seus relatos, Marcos falou sobre um modo no jogo chamado *Master* (Figura 44), que ajuda na memorização das notas e que devem ser tocadas pelo jogador. Quando Marcos tocou uma canção no modo *Master*, algumas notas desapareciam da tela da TV no decorrer da execução.

Figura 44 - Modo *Master*.



Fonte: <<http://www.gametactics.com/wp-content/uploads/2013/10/Rocksmith-2014-Edition-GradualMasterMode.jpg>> Acesso em: 05 jul. 2016.

Marcos constatou que quanto maior o nível de dificuldade e maior o número de acertos, as notas vão desaparecendo no decorrer da música. Diante disso, o jogador tem que tocar a canção sem ler as notas que, até então, apareciam na tablatura do jogo. Quando acontece essa mudança, o jogador está jogando no modo *Master*. Assunção (2012) comenta sobre o modo *Master* desse jogo e enfatiza que

“esse nível de maior dificuldade no jogo requer que o jogador toque a música inteira sem auxílio de notação, exigindo grande habilidade de memorização” (ASSUNÇÃO, 2012 p. 133). De fato, o modo *Master* que o jogo propõe é importante para a memorização das notas que devem ser tocadas, pois, quando isso acontece, o usuário estará tocando sem visualizar as notas na tablatura virtual e aprendendo a tocar a canção memorizada.

Outro comentário que Marcos fez sobre o que aprendeu jogando o jogo é que, através do *Rocksmith*, ele pôde melhorar seu desempenho na guitarra e disse que tinha que jogar bastante o jogo para depois ensaiar com sua banda. Quando ia ensaiar, a parte que ele teria que executar na guitarra já estava pronta: “aí dependia mais dos meus amigos para conseguirmos tocar a música” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 51). Ou seja, com o auxílio do jogo ele aprendia as músicas que sua banda gostaria de tocar.

Diante de outras fontes, como a internet, livros de música e, até mesmo, de um professor de guitarra, ele preferia praticar a guitarra através do jogo. Prensky (2010) coloca que nos dias atuais e pela sociedade que está acostumada com o acesso rápido das informações, “dependendo da pessoa a quem é dirigido e do assunto a ser aprendido, um game bem desenvolvido, acompanhado de seu sistema social, pode perfeitamente ser um bom professor por si só” (PRENSKY, 2010, p. 269).

O jogo *Rocksmith* possui aspectos que motivam os jogadores a aprenderem a tocar guitarra, pois, desde o início do jogo, é proposto que seus usuários comecem a ter um contato imediato com o instrumento e a interagir através da imagem e do som. Isso faz com que os jogadores mantenham a atenção diante das informações que se movimentam na tela da TV.

5.3 Tocar e aprender guitarra com o jogo e sem o jogo.

Entender a relação entre jogar o jogo *Rocksmith* e tocar guitarra é algo que instiga tanto o pesquisador quanto o professor de música, pois esses dois aspectos caminham paralelamente, já que o jogo é jogado com uma “guitarra de verdade”. Considerando essas relações, os participantes comentaram sobre o limiar entre jogar o jogo e tocar a guitarra.

Os guitarristas, por sua vez, encaram o tocar guitarra com naturalidade e conhecem os caminhos que se devem seguir para a execução desse instrumento. No entanto, como seria tocar uma “guitarra de verdade” através de um jogo de videogame? Essa questão ainda é inovadora tanto para os guitarristas quanto para as pessoas que nunca tocaram guitarra. Os usuários do jogo *Rocksmith* estão em uma fronteira tênue, entre o virtual e o real, por isso a forma com que os participantes veem o tocar guitarra com o jogo e sem o jogo também é algo importante para esta pesquisa.

Durante as observações, registrou-se os comentários dos participantes sobre o que achavam de jogar o jogo e tocar guitarra, procurando entender se havia ou não diferença para eles entre essas duas possibilidades. Pfützenreuter (2013) comenta sobre esse aspecto quando revela os comentários dos participantes de sua pesquisa:

Ao jogarem *Rocksmith* os jogadores sentem um forte sentimento de estar tocando um instrumento musical real mesmo que mediados por um ambiente virtual, no caso, o game. Os participantes dessa pesquisa afirmaram haver pouca ou nenhuma diferença entre tocar guitarra fora e tocar guitarra dentro do game. Da mesma forma, tocar guitarra no *Rocksmith* não foi considerado como apenas tocar um instrumento musical real, mas também jogar videogame (PFÜTZENREUTER, 2013, p. 168).

No jogo *Rocksmith*, a leitura das notas acontece a partir de uma tablatura virtual e a aprendizagem dessa tablatura pode ser vivenciada através das canções do jogo, ou também a partir de alguns exercícios técnicos, localizados na sessão *Lessons*. Esses exercícios oferecem aos usuários uma forma simples de entender o modo de leitura dessa tablatura, pois eles poderão praticar a guitarra e ler as notas de uma forma gradual, associando as cores, símbolos, som e imagem.

Carolina contou que antes de jogar o *Rocksmith* teve pouco contato com a leitura da tablatura convencional, achando mais fácil entender o modo que o jogo aborda a leitura musical: em primeiro lugar, por ser em uma tablatura virtual; em segundo, pelas cores de cada corda da guitarra que aparece na TV; e, em terceiro, devido aos números das casas e números dos dedos que aparecem nessa tablatura virtual (Carolina, observação 16, dia 28/04/2015, p. 28-29).

Quando se trata da tablatura convencional, Carolina acha que ela é mais complicada de entender. Já a tablatura virtual do jogo *Rocksmith* é mais fácil de tocar e ler. Carolina ressaltou esse aspecto porque, segundo ela:

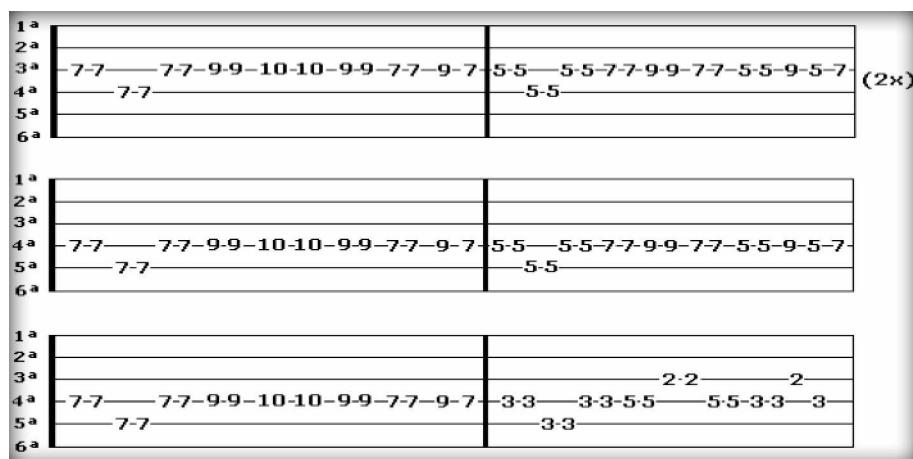
Fora do jogo quando a gente vê a tablatura de guitarra cheia de números isso cria um bloqueio e fico pensando: “_Nossa é difícil [risos]”. Quando a gente olha dá aquele medo de olhar para os números nessa tablatura, e demora mais. Enquanto no jogo não. Você só joga. É mais rápido, pois já vai olhando e repetindo o que ele propõe. A tablatura virtual do jogo consegue nos prender, a concentração é maior (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 33).

Marcos também comentou sobre as diferenças entre tocar guitarra jogando o jogo com a tablatura virtual e com a tablatura convencional:

Eu mesmo não sou muito bom em ler tablaturas convencionais. Eu sei o que é, mas se eu pegar uma tablatura no papel eu não consigo tocar no tempo (ritmo) certo. Já que no jogo você vê tudo e toca quando a encosta na corda. Então, não tem como errar o ritmo (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 44).

Na tablatura convencional (Figura 45) estão registrados os números e as linhas que representam as casas e as cordas da guitarra. A tablatura virtual do jogo *Rocksmith* também parte dessas mesmas informações, porém, de um modo mais ilustrado e lúdico, com cores, movimentos e sinais, além de outras imagens que aparecem junto a ela, como o cenário, a letra da canção, o público, entre outros.

Figura 45 - Tablatura convencional.



Fonte: <<http://2.bp.blogspot.com/-QypAmYInYkU/TbeWm1xL2I/AAAAAAAARmA/o0Sd4wDdF0I/s1600/TABLATURA+INTRODU%25C3%2587%25C3%2583O+FEAR+OF+THE+DARK.PNG>> Acesso em: 5 de jul. 2016.

É importante destacar que aprender a tocar através de uma tablatura convencional ou de uma tablatura virtual faz com que os guitarristas aprendam o mesmo conteúdo relacionado à aprendizagem do instrumento. Porém, a diferença entre elas é que, através da tablatura do jogo, Carolina e Marcos estiveram expostos a estímulos visuais e sonoros quando jogam e tocam guitarra.

Durante as observações, Marcos ressaltou a diferença entre aprender pelo jogo e fora do jogo. Para ele, certas músicas que foram tocadas no jogo e depois fora dele não tiveram o mesmo resultado. Ou seja, fora do jogo ele não conseguiu tocá-las no ritmo correto. Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 44) disse que pelo jogo, além de poder escutar a música enquanto toca, ele também pode observar as notas pela tela da TV e tocar somente no momento em que é necessário. Isso fez com que ele acertasse as notas no ritmo certo da canção. Além disso, Marcos também comentou que:

Com o jogo a gente tem um objetivo ali né, pois se a gente faz errado o jogo manda fazer de novo até conseguir fazer certinho e isso incentiva. Já fora do jogo, eu não sei se é tão efetivo, pois, muitas vezes, estamos ali sozinhos e tentamos fazer alguma coisa para ver se dá certo, mas aí não sabemos se está da maneira certa de tocar (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 45).

O jogo *Rocksmith* proporcionou a Marcos incentivos à tomada de decisões, como diferenciar o tocar guitarra com o jogo e fora dele. Ele também ressaltou que acha o jogo mais dinâmico, tem mais visual, competições e “não é só tocar guitarra” (Marcos, entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 51).

Dentre esses aspectos, Carolina comentou sobre tocar guitarra olhando em uma folha de papel e tocar vendo o que se passa pela tela da TV:

Quando se toca guitarra sem o jogo deve-se olhar direto para a letra da música, ou para a tablatura convencional e, muitas vezes, a gente se perde. Já no jogo a música já está em uma sequência, você não precisa procurar as notas como no papel, você só olha para a tela da TV e o jogo já vai lhe mostrando as notas, uma atrás da outra (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 35).

A diferença entre a visualização das tablaturas no papel e na TV, revelada por Carolina, pode estar relacionada à maneira com que o *Rocksmith* demonstra a tablatura virtual, de uma forma sequente, em que os números das casas aparecem um após o outro, movimentando-se pela tela da TV ao encontro do jogador. Em uma

tablatura convencional, as informações dos números e das casas já estão todas ali, em uma mesma página. Por esse motivo, Carolina disse que fica “perdida” ao tentar tocar observando a tablatura convencional:

O jogo chama mais atenção, te prende, você está tocando e dentro do jogo, já a tablatura convencional você fica olhando para ela e demora a compreender. Eu tenho muita dificuldade, por exemplo, de entrar no Cifra Club³² e interpretar a tablatura de lá (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 33).

Carolina continuou seus comentários sobre esse aspecto:

No papel quando não sabemos algum acorde, a gente tem que ir em outro lugar e aprender esse acorde e depois voltar para a música. No jogo já aparece o acorde certinho na música, e do jeito que se deve fazer. No papel também não tem estímulo (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 39 - 40).

Quando se trata da aprendizagem de escalas musicais, Marcos falou sobre algumas diferenças entre tocá-las fora do jogo e com o jogo. Sobre esse assunto, ele disse que:

Tocar escalas fora do jogo, você pega o desenho delas, memoriza e vai tocando. Ao fazer isso podemos algumas vezes esquecer onde se coloca o dedo, e em qual corda ou casa deve-se tocar. No jogo já está tudo na tela da TV, às vezes, nem olhamos para o braço da guitarra (Marcos, entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 50).

Para praticar escalas musicais pelo jogo *Rocksmith* é necessário que as regras sejam seguidas e que as notas no instrumento sejam tocadas adequadamente. Sobre isso, Marcos afirmou: “Quando se está tocando no jogo você pode observar a escala na TV e tocar. Já quando se toca sem o jogo talvez você possa sair um pouco das regras e até tocar alguma nota que não seja da escala” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43).

Marcos também comentou sobre a improvisação musical. Ele contou como é diferente aprender a improvisar através do jogo *Rocksmith*: “Quando vamos improvisar no jogo a gente seleciona o tom desejado e logo em seguida o braço da

³² O “Cifra Club” é um *site* de música colaborativo criado em 1996 pela “Studio Sol”. O *site* oferece cifras, tablaturas, videoaulas, fórum para discussões sobre música, tutoriais, cursos *online*, afinador, dicionário de acordes e metrônomo. Todas as cifras, tablaturas e tutoriais são enviados por usuários e revisados por moderadores antes de serem publicados no *site*.

guitarra aparece inteiro (Figura 46) com todas as notas do tom escolhido para tocar" (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43).

É possível que o jogador consiga visualizar toda a escala musical (Figura 46) no braço da guitarra quando se seleciona o *zoom*. Esse aspecto é interessante, pois faz com que o guitarrista aprenda a tocar em diversas regiões do braço da guitarra.

Figura 46 - Notas em todo o braço da guitarra.



Fonte: <<https://i.ytimg.com/vi/EE5q2x5UXZ8/maxresdefault.jpg>> Acesso em: 14 de jul. 2016.

Por fim, Marcos comentou sobre as músicas que ele toca no jogo e como é tocá-las com e sem o jogo.

Tocar guitarra no jogo é mais mecânico, e deve seguir certinho o que o que aparece na TV, já tocar guitarra sem o jogo a liberdade é maior, pois, nesse caso, é possível tocar um mesmo acorde ou melodia em outros lugares do braço da guitarra (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 46).

Os participantes comentaram sobre algumas diferenças que eles perceberam entre jogar o jogo e tocar guitarra. Jogar um jogo de videogame e tocar guitarra ao mesmo tempo ainda pode ser algo sem conexão para pessoas que não conhecem o jogo. Mas, como no jogo *Rocksmith* existe essa possibilidade, foi importante entender o que os participantes revelaram sobre esse aspecto para esta pesquisa.

Sobre a diferença entre tocar guitarra e jogar o jogo, Gee (2009) ressalta que "os jogadores dos games têm uma real sensação de agência e controle. Eles têm um verdadeiro sentido de propriedade em relação ao que estão fazendo, um sentido que é raro na escola" (GEE, 2009, p. 171). A inserção e as características do

jogo *Rocksmith*, como a visualização, a improvisação, os desafios, entre outros na aprendizagem da guitarra, trouxeram aos participantes outros parâmetros sobre a maneira de como eles tocam guitarra com o jogo e sem o jogo.

5.4 Jogar e aprender a tocar um repertório musical

Além de poderem aprender a tocar guitarra através do jogo, os participantes ressaltaram outro elemento que lhes agrada ao tocarem esse instrumento: o repertório de músicas que o jogo oferece. No jogo *Rocksmith* estão inseridas diversas canções do gênero *rock*. Consequentemente, essas canções fazem com que seus usuários estejam em contato com esse gênero e seu repertório.

É importante mencionar que o gênero do *rock* adotado no jogo *Rocksmith* é algo que atinge um público-alvo. Nesse caso, mesmo que a pessoa não esteja acostumada a ouvir tal gênero, ela terá a oportunidade de conhecer e se interessar pelas canções existentes no jogo. Durante o uso do jogo, o usuário tem a opção de escolher e tocar as músicas que estão na lista (Figura 47):

Figura 47 - Lista de canções do jogo *Rocksmith*.



Fonte: <<https://i.ytimg.com/vi/XID4JskesMk/maxresdefault.jpg>> Acesso em: 05 jul. 2016.

Através do jogo, é possível obter informações sobre as canções, como: o nome da banda, o compositor, o ano que foi gravada e a tonalidade. Essas informações acabam sendo conhecidas pelos jogadores, pois eles as visualizam continuamente enquanto tocam as músicas.

Em um dos momentos da observação, Marcos relatou que conheceu uma banda de *rock* pelo jogo chamada *Versus Them*³³ e que, até então, essa banda não era tão popularmente reconhecida, pelo menos no Brasil. No entanto, após o *Rocksmith* ter colocado em seu repertório uma das músicas dessa banda, ela começou a ser mais conhecida, ainda que entre os jogadores do *Rocksmith*. Marcos (Observação 1, dia 06/01/2015, p. 6) também disse que gostou de *Sixx: A.M.*³⁴, e que já procurou cifras de suas canções pela internet, mas que ainda não tinha conseguido encontrar.

Sobre o repertório do *Rocksmith*, Marcos informou que gosta, pois é um auxílio para aprender músicas de *rock* e depois tocar com seus amigos em sua banda: “por isso jogá-las me ajuda a tirar os solos que preciso aprender” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 42). Marcos comentou ainda que toca as músicas que ele gosta para aperfeiçoá-las e aprender do jeito que a música é no original. Além disso, ele disse que também toca as músicas que não conhece para “descobrir novas canções” (Marcos, entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 49).

Quanto ao conhecimento das bandas, Marcos informou que já conhecia algumas antes de jogar o jogo, mas que teve acesso a outras bandas de *rock* pelo *Rocksmith* e que começou a gostar de algumas dessas bandas após ter tocado as canções delas. Sobre esse assunto, Marcos (Entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 47) comenta que tem muita música diferente no jogo, muitas bandas que ele não conhecia e bandas que escutava antes de jogar o jogo. Algumas das bandas que ele não conhecia ele procurava na internet, como: *Best Coast*³⁵, *Rush*³⁶ e uma que se chama *The XX*³⁷.

Durante as observações, Marcos decidiu tocar uma música chamada *Spirit of the radio*, da banda *Rush*. Ele me perguntou qual seria a música mais famosa dela. Respondi que também não conhecia muita coisa sobre a banda, mas que se

³³ *Versus Them* é uma banda da cidade *Marin County*, estado da Califórnia, Estados Unidos. Seus integrantes são *Matt Montgomery* e *Isaac Yates*. O gênero musical é o *Rock*, *Piano Rock*, *Power Pop*.

³⁴ *Sixx: A.M.* é uma banda do estilo musical *hard rock* dos Estados Unidos. Foi fundada em 2007 por *Nikki Sixx*, *DJ Ashba* e *James Michael*. Suas canções mais famosas são: *Life Is Beautiful* e *Lies of the Beautiful People*.

³⁵ *Best Coast* é uma banda de Los Angeles, Califórnia, Estados Unidos. Ela foi formada em 2009 pela vocalista *Bethany Cosentino* e pelo multi-instrumentista *Bobb Bruno*. O estilo musical dessa banda é o *indie rock*.

³⁶ *Rush* é uma banda do Canadá formada em 1968. Seu estilo é o *rock progressivo*.

³⁷ *The XX* é uma banda de Londres, Inglaterra, cujo estilo musical é o *indie rock*. Ela foi formada por *Romy Madley Croft*, *Oliver Sim*, *Jamie Smith* e *Baria Qureshi*, no ano de 2005.

tratava de uma banda com o estilo de *rock* chamado *rock progressivo*³⁸. Percebi que após Marcos ter jogado a música da banda *Rush*, ele ficava repetindo o *Riff*³⁹ que havia tocado durante o jogo, quando já tínhamos desligado o videogame. Esses aspectos possibilitaram a minha percepção pelo interesse dele ao querer saber mais sobre essa banda, além de ter memorizado parte do que havia tocado (Marcos, observação 14, dia 10/04/2015, p. 27).

Carolina também demonstrou, durante as observações, que já conhecia algumas bandas e músicas de *rock*. A partir do jogo *Rocksmith*, ela pôde relembrar algumas delas. Ao tocar uma música chamada *Savior*, da banda *Rise Against*⁴⁰, Carolina revelou que já tinha visto algo dessa banda na TV e na internet. Após jogar, ela disse que resolveu tocar essa canção por já ter ouvido falar da banda, porém ela ainda não conhecia a música escolhida (Carolina, observação 2, dia 12/01/2015, p. 7).

Em outro momento em que essa participante jogou o jogo, ela escolheu uma música chamada *Statch Boogie*, do guitarrista *Joe Satriani*⁴¹. Ela reconheceu esse guitarrista e disse que já o tinha visto pela TV, tocando com outro guitarrista chamado *Erick Johnson*⁴². Carolina imaginava que essa música iria conter “diversas notas para tocar por lembrar que esse guitarrista tocava muito bem” (Carolina, observação 9, dia 06/03/2015, p. 23).

Ela também comentou que no jogo *Rocksmith* existe uma lista de músicas onde há muitas opções de músicas de bandas de *rock* e que, caso o jogador queira, é possível comprar outras músicas que não vêm no jogo (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 37). Ela revelou a sua curiosidade após conhecer essas músicas de *rock*, dizendo que depois de jogá-las, quando as ouvia no rádio, conseguia reconhecê-las. Aproveitei a oportunidade e perguntei o porquê ela gostava de tocar as músicas que estão no jogo. Ela respondeu que “era divertido jogar”, pois tinha muitas músicas que gostava, já que ela cresceu ouvindo *rock*.

³⁸ O *rock progressivo* é um subgênero do *rock*. Surgiu na Inglaterra, em meados de 1960 e se tornou popular na década de 1970.

³⁹ Um *riff* é uma ocasião em que ocorre a repetição de acordes, intervalos ou notas musicais. A partir dessa repetição se cria uma base instrumental.

⁴⁰ *Rise Against* é uma banda de *punk rock / hardcore* dos Estados Unidos. Essa banda foi formada no ano de 1999.

⁴¹ *Joe Satriani* é um guitarrista de *rock instrumental* dos Estados Unidos. Ele nasceu em 15 de julho 1956.

⁴² *Eric Johnson* nasceu em 17 de agosto de 1954. Ele é um guitarrista e compositor de música instrumental. Seus estilos musicais são o *blues, jazz, jazz fusion*.

De fato, o jogo *Rocksmith* está intimamente ligado à indústria musical. Assunção (2013) ratifica que é um jogo chamativo, que aborda o gênero *rock* e as canções que são famosas. Consequentemente, essas características chamam a atenção de jovens que procuram esse tipo de jogo e que também gostam do repertório desse gênero musical.

Carolina mencionou outro aspecto interessante do repertório do *Rocksmith*, relacionado ao timbre de voz dos cantores que cantam as músicas de *rock*:

Ouvir a voz do cantor nas músicas do jogo é um aspecto que consigo perceber quando jogo. Essa audição me ajuda para conseguir tocar guitarra durante o jogo. Eu acho que quando se toca as músicas no jogo, a voz do cantor que está inserida nas músicas nos guia para que saibamos onde está determinada parte da música (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 34).

A trilha do jogo *Rocksmith*, baseada em músicas de *rock*, em seus vocalistas e em suas vozes marcantes, traz elementos que fizeram com que Carolina reconhecesse as músicas que tocou. Esses elementos também foram importantes para que ela relembrasse as músicas em outro momento, como quando ela ouvia o rádio.

O contato com o jogo e o seu repertório de canções possibilitou que os participantes pudessem conhecer e reconhecer algumas bandas e canções. Notou-se ainda que ambos se interessaram pelo repertório de *rock* e também se dedicaram na obtenção de outras informações sobre algumas bandas e músicas que conheciam no jogo.

5.5 Aprender a tocar guitarra através do jogo para se divertir

Muitas vezes não conseguimos enxergar que a diversão, o lazer e o prazer podem estar inseridos no âmbito da rotina de qualquer tipo de aprendizagem. Brougère (2012) afirma que “toda atividade pode tornar-se, em tese, lazer; isso depende da relação que se tem com ela, e não da sua natureza” (BROUGÈRE, 2012, p. 128). Esse autor complementa:

O jogo, como qualquer atividade da vida, com diversas características conjuntas com o lazer, pode ser considerado como uma experiência polimorfa. Se ele é almejado pelo prazer que se usufrui, isso não significa que outros efeitos não lhe possam ser

incorporados. A experiência assim construída e vivida pode possibilitar o encontro de aprendizagens (BROUGÈRE, 2002, p. 18).

O jogo de videogame, que é visto no senso comum como um brinquedo para se divertir, muitas vezes não é visto como algo que pode auxiliar na aprendizagem. Divertir está relacionado ao lazer e aprender através desse conceito ainda é algo novo para os educadores de um modo geral. Entretanto, os jogos de videogames, enquanto ferramenta para o ensino/aprendizagem, vêm sendo cada vez mais discutidos por estudiosos, pois eles acreditam na possibilidade da união entre o jogo, a diversão e a aprendizagem.

Gee (2009) ressalta que o que torna os videogames divertidos e motivadores são os desafios e as aprendizagens implícitas neles. Ele também reforça que a aprendizagem pode ser algo divertido, assim como os videogames, e questiona sobre o porquê a resolução de problemas em física ou ciência também não poderia ser tão divertida quanto um jogo de videogame.

Os jogos de videogames também possuem outros atrativos que os deixam divertidos, como movimento, interação audiovisual, entre outras novidades. No jogo *Rocksmith* isso não é diferente. Nesse contexto, os participantes da pesquisa comentaram sobre o principal motivo deles buscarem os jogos de videogame para jogar: a diversão.

Carolina e Marcos falaram dessa possibilidade que o *Rocksmith* tem de poder unir o seu gosto pelo jogo de videogame e pela diversão. Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 32) disse que é inovador “poder experimentar um tipo de jogo diferente, em que se pode divertir e tocar uma guitarra”. Já para Marcos, a diversão no jogo *Rocksmith* está em poder escolher como jogar, o que jogar, quando jogar. Ele mencionou que “o jogo é diferente, pode-se aprender a tocar uma música ou só tocar por diversão mesmo” (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 42). Nota-se pelos comentários dos participantes essa ligação entre diversão e aprendizagem.

Hoffman (2009), que pesquisou sobre a aprendizagem através de jogos, diz que o videogame, em seu princípio, tem o foco na diversão, e que os jovens não conseguem enxergar esse aspecto na escola. De fato, percebe-se que na escola, muitas vezes, o aluno aprende o que é ensinado pelos professores. Uma das ferramentas que pode auxiliar os professores na busca por mudanças em suas aulas é saber se o aluno enxerga suas aprendizagens como algo prazeroso e divertido. Os jogos de videogames, por conterem essas características, atraem seus usuários

fazendo com que eles joguem por tempos indeterminados, solucionem problemas e alcancem objetivos dentro do jogo, de uma forma divertida.

O jogo de videogame pode ser essencial para que o aprendizado musical seja adquirido de uma forma mais dinâmica e prazerosa. Os comentários dos participantes acima mostram o fascínio que eles têm sobre a forma com que o *Rocksmith* oferece a aprendizagem da guitarra, ou seja, jogando e se divertindo.

5.6 Aprender guitarra através do jogo e na aula de instrumento

Como mencionado anteriormente, os participantes se dão conta de aspectos que diferenciam o tocar e o aprender guitarra com o auxílio de elementos virtuais do jogo, como tocar apenas utilizando maneiras costumeiras da aprendizagem da guitarra. Com base nesse assunto, é importante salientar que, geralmente, nas aulas de guitarra, a aprendizagem é permeada pelo intelecto e racionalidade, esquecendo, muitas vezes, das emoções e, porque não, da diversão. Gee (2008) afirma que os videogames trabalham com as emoções dos jogadores, fazendo disso um papel importante para motivar suas aprendizagens.

Outro ponto importante é que, nas aulas de guitarra, a proposta da aula é mediada pelos professores. Já os videogames disponibilizam para seus jogadores opções de jogo, fazendo com que eles escolham e configurem essas opções da forma que desejam, resultando num aprimoramento da maneira pessoal com que efetivam suas aprendizagens. Gee (2003) comenta sobre esse assunto dizendo que os jogos de videogame proporcionam aos jogadores liberdade de escolhas, sobretudo em relação ao estilo de jogar e à solução de problemas dentro do jogo. Então, seria importante que o aluno, durante suas aulas presenciais de guitarra, também tivesse um momento de independência e de escolha, como nos jogos de videogame, a fim de favorecer novas maneiras de aprendizagem.

Carolina (Entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 38) comparou as aulas de guitarra com o jogo *Rocksmith* e destacou características distintas entre um e outro. Ela afirmou que o jogo “é legal, é um videogame, não é tão sério quanto uma aula de música”. Acredita-se que a não seriedade do jogo está na sua possibilidade como diversão, de competição e das possibilidades de escolha que os jogadores têm.

Aprender a tocar guitarra pelo jogo pode se tornar uma ação de aprendizagem pessoal e autônoma. Essa maneira difere de uma aula de guitarra em

que o aluno deve cumprir horários e metas. Para Prensky (2010), “estudantes que passam tanto tempo jogando games interativos, ricos, divertidos e envolventes não aceitarão mais um aprendizado penoso e entediante” (PRENSKY, 2010, p. 129). Por isso, Carolina relacionou a possibilidade de aprender com o professor na aula de guitarra e com o jogo da seguinte forma:

Quando a gente vai para aula o professor já preparou a aula e o que devemos tocar. Já quando a gente pega o videogame, além de podermos jogar quantas vezes quisermos, mais vezes ao dia, ainda podemos escolher a música que desejamos tocar, o que é uma coisa que com uma aula tradicional nem sempre isso acontece (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 39).

A independência é um fator chave para Carolina, principalmente quanto à diferença entre a aula de guitarra e a aprendizagem através do jogo. Escolher o que tocar, como tocar e o momento de tocar guitarra são opções que o usuário tem ao jogar o jogo *Rocksmith*. Ao contrário, na aula de instrumento, Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 32) ressaltou que, talvez, por essas questões, ela não era frequente nas poucas aulas de guitarra que fez, comumente por não estar com vontade. Ela disse que em sua casa tinha mais tempo de jogar, aprender e prestar atenção nos detalhes de como tocar guitarra. Ao jogar o jogo, ela entra em um novo ambiente e consegue concentrar no que o jogo está solicitando:

A gente acaba entrando ali nesse ambiente. É como se a gente estivesse vendo um filme e vivendo o que se passa nele. A gente esquece do mundo e foca naquilo ali. Eu acho que todo tipo de tecnologia tem esse poder de nos prender e nos fazer concentrar nela. Quando eu jogo videogame eu acabo que esqueço de todo o resto, a escola, as responsabilidades, etc... (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 40).

Essa questão é fundamental nos videogames: os ambientes dos jogos fazem com que os jogadores se sintam “dentro do jogo” em uma realidade virtual. Além disso, a “jogabilidade” dos jogos de videogame também é importante para os jogadores. Prensky (2010) acrescenta que “a jogabilidade é o conjunto das ações e estratégias empregadas pelos *designers* de games para conquistar e manter o jogador envolvido, motivado a completar cada nível” (PRENSKY, 2010, p.130).

Além dos aspectos mencionados, outro aspecto importante, presente nas aulas de instrumento, refere-se à escolha do repertório. Carolina observou a

diferença entre tocar músicas em uma aula com o professor de guitarra e aprender a tocar guitarra usando o jogo *Rocksmith*: “Às vezes, nas aulas com professores de guitarra, a gente quer tocar outras músicas que não fazem parte da aula que foi planejada por ele, já no jogo nós mesmos podemos escolher as músicas que queremos tocar e aprender” (Carolina, entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 32).

Carolina (Observação 16, dia 28/04/2015, p. 28-29) também ressaltou um aspecto importante, que foi a independência que o jogo propõe para quem o joga, como a escolha das músicas: “Eu posso escolher qualquer música que eu quiser e, muitas vezes, nas aulas de música o professor é quem leva a música e a gente precisa ficar tocando sempre a mesma coisa”. Esse aspecto pode ser encontrado nos jogos de videogame, pois eles estimulam a organização de conceitos e ideias preestabelecidas dos jogadores antes que joguem o jogo. Prensky (2010), por exemplo, diz que uma das aprendizagens dos games é porque “controlamos o que acontece na tela, ao contrário de quando assistimos a filmes ou TV” (PRENSKY, 2010, p. 104).

Muitas vezes, nas aulas convencionais de guitarra, o aluno não tem nenhuma opção de escolha, pois o professor é quem, na maioria das vezes, dirige e direciona o conteúdo da aula, além de solicitar as repetições e estabelecer a duração de cada exercício. A aula com o professor também tem um horário estipulado para o início e término. Carolina considerou que aprender guitarra na aula, com a mediação do professor, é mais restrito:

O jogo tem muita opção, por exemplo, de escolha músicas, de redução da velocidade de uma música que se está aprendendo, além dos estímulos de cores e a facilidade de ligar a guitarra. Nas aulas de guitarra com o professor, às vezes, ele nem sabe do que gostamos ou queremos tocar (Carolina, entrevista 2, dia 10/12/2015, p. 39).

Por outro lado, Carolina (Entrevista 1, dia 12/11/2015, p. 36) também ressaltou que aprender acordes de guitarra com o professor pode ser mais interessante do que no jogo *Rocksmith*. Ela acha que, nesse aspecto, é mais fácil olhar para o professor. No jogo, ela prefere tocar mais melodias de guitarra, por isso ela acha mais fácil olhar outra pessoa tocando os acordes e copiar os dedos.

Marcos também comentou sobre o jogo e as aulas de instrumento. Ele disse que em uma aula de guitarra, muitas vezes, o professor não quer ensinar uma música que esteja em um nível mais avançado. Porém, aprender com o *Rocksmith*

torna isso possível, porque o jogador pode praticar as músicas que estão no jogo em níveis diferentes:

No jogo a gente coloca em uma dificuldade menor para tocar, para só depois ir aumentando. Ou seja, pouco ao pouco vão aumentando as dificuldades da canção. Já na aula com um professor de guitarra a gente tem a tablatura ali com a parte toda da música pronta, e tem que conseguir tocar tudo já de primeira. Muitas vezes não tem uma progressão (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 47).

Marcos também emitiu sua opinião sobre o aprendizado de um conteúdo, como o de escalas com o jogo *Rocksmith*. Ele comentou aspectos que podem se diferenciar entre o jogo e a aula, já que, para ele, também são importantes os conhecimentos teóricos de um professor. Ele ressaltou:

Eu acho que não aprendemos escala só pelo jogo. Acho que a pessoa deve passar por alguma teoria musical, algum embasamento antes. Praticar escalas pelo jogo é muito bom. Claro que quem pratica pelo *Rocksmith* vai pegar um pouco, mas não vai absorver tanto quanto uma pessoa que tem a teoria. Ela pode decorar as escalas saber o nome delas, mas talvez ela não sabe o que pode estar por trás disso (Marcos, entrevista 1, dia 13/11/2015, p. 43).

Sabe-se que entender os fundamentos teóricos de uma escala musical vai além de apenas tocá-la, pois a experiência do aluno com um professor de música ainda é importante. Marcos, no trecho acima, frisou esse aspecto, mas também deixou claro que praticar escalas através do jogo pode auxiliar na questão técnica.

Marcos (Entrevista 2, dia 11/12/2015, p. 49) mencionou algumas técnicas de guitarra que conseguiu aprender nas aulas com um professor, mas que teve mais oportunidade de praticá-las através do jogo. Ele disse que nas aulas de guitarra aprendeu o *tapping*, além de algumas técnicas básicas. Contudo, foi com o jogo que ele praticava mais, pois ele entendia de uma forma melhor como executá-las.

Os participantes explicitaram suas opiniões sobre as diferenças de um ensino tradicional, bem como suas aprendizagens de guitarra através do jogo. Carolina disse que aprender guitarra através do jogo pode ser mais fácil para ela. Já Marcos mencionou que, em alguns momentos, ambos os ensinos, ou seja, com o jogo ou com o professor, podem ser úteis para a aprendizagem da guitarra. Com base nesse assunto, Prensky (2010) discute o papel dos professores como mediadores da aprendizagem através dos games, concluindo que a figura do

professor ainda se faz necessária para o aprendizado musical. Prensky (2010) ainda comenta sobre as crianças e sua independência ao aprenderem com os videogames, mas ressalta que o “papel dos professores permanecerá inalterada mesmo no futuro” (PRENSKY, 2013, p. 271). Portanto, para que o professor não se desvalorize na visão do aluno, será cada vez mais necessário se atualizar, buscar e compreender o papel dos jogos de videogame na aprendizagem musical.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo compreender as relações que dois jovens estabelecem com o jogo *Rocksmith* e a aprendizagem da guitarra. No contexto desse objetivo, busquei também perceber os aspectos pedagógico-musicais envolvidos no jogo e que são apropriados por esses jovens na aprendizagem da guitarra, entender as formas e os processos de aprendizagem da guitarra através do jogo *Rocksmith*, e compreender a aprendizagem musical quando se toca guitarra e se joga o jogo.

Para responder a esses objetivos, optei pela realização da pesquisa qualitativa, a qual foi dividida em três partes: na primeira busquei os participantes da pesquisa, na segunda realizei as observações quando eles jogavam o jogo, e na terceira realizei entrevistas semiestruturadas com os dois jovens, em idade entre 15 e 19 anos.

O método utilizado nesta pesquisa foi o estudo de caso, que, segundo Yin (2005), permite uma estratégia de pesquisa abrangente, desde a lógica até o seu planejamento, técnica para coleta de dados e questões que envolvem a análise e a interpretação do fenômeno estudado. Nesse âmbito, a coleta de dados aconteceu mediante observações e entrevistas para se obter o material empírico, o qual foi discutido e analisado a partir dos fundamentos teóricos desta pesquisa (SOUZA, 2004, 2014; BROUGÈRE, 1998, 2002; GEE, 2009).

Os resultados desta pesquisa revelaram a importância do jogo *Rocksmith* para os participantes em suas aprendizagens da guitarra, bem como sobre tocar guitarra e jogar o jogo. Os relatos dos jovens conexos à aprendizagem da guitarra através do *Rocksmith* expuseram primeiramente seus primeiros contatos com o jogo e o interesse que eles tiveram ao saber da existência de um jogo de videogame de música, o qual era jogado/tocado com uma “guitarra de verdade”. Esse aspecto foi um motivo importante para ambos buscarem o jogo e tocar guitarra.

Ao conhecerem e jogarem o jogo, os participantes conseguiram entender a forma com que o jogo *Rocksmith* apresenta a aprendizagem da guitarra. Percebeu-se que os aspectos envolvidos no jogo, como o som e a imagem, foram fundamentais para as suas aprendizagens da guitarra, além de ser para eles uma forma diferente e mais fácil de aprender.

Ao descobrirem o jogo e experimentarem essa nova forma de aprender guitarra, Carolina e Marcos jogavam o jogo durante muito tempo, sem se importarem com horários. Esse compromisso de jogar fez com que eles tocassem guitarra por diversas horas e, consequentemente, que aprimorassem suas habilidades no instrumento, através do jogo.

Diante dessa prática, eles também adquiriram domínio e independência sobre algumas das sessões do jogo e revelaram alguns quesitos através dos quais dominam essas sessões. Carolina disse que preferia tocar as músicas do jogo e praticar os “jogos alternativos”. Já Marcos, além dessas sessões, também gostava de praticar técnicas de guitarra e improvisar. O interessante das opções que os participantes comentaram é que ambos escolheram o que mais gostavam de tocar, fazendo disso um motivo para praticar guitarra. Essa independência em poder escolher o que jogar/tocar é uma característica do jogo *Rocksmith*, que poderia estar presente nas aulas tradicionais de guitarra.

Outro aspecto do jogo que difere das aulas tradicionais de guitarra é poder tocar e ver como suas execuções no instrumento vão sendo aprimoradas aos poucos. A partir do momento que eles visualizavam suas pontuações durante o jogo, eram também desfiados a quebrarem seus próprios recordes e a reconhecerem seus próprios erros na execução da guitarra. Logo, quando eles tocaram guitarra observando a tablatura virtual do jogo, eles se sentiam mais atraídos por estarem diante de algo diferente das aulas de guitarra. Eles acharam esse tipo de tablatura mais fácil do que uma tablatura tradicional. Essa diferença foi percebida por eles, pois o jogo apresenta um ambiente no qual estavam inseridos diversos elementos visuais, como o movimento da tablatura virtual colorida, símbolos musicais representativos, cenários, etc., além de proporcionar a audição das canções que tocavam desde o primeiro instante em que começaram a jogar o jogo.

Manipular e editar as opções do jogo *Rocksmith* também foi algo que os participantes fizeram. Esse aspecto foi importante, pois eles puderam praticar e aprender guitarra de uma forma em que iam controlando suas dificuldades, como a quantidade de notas e mudanças de andamento. Poder realizar essas mudanças de uma forma autônoma é algo que também difere de uma aula tradicional de música, sendo que, muitas vezes, o aluno não consegue perceber quais são suas qualidades e deficiências musicais.

Aprender a tocar guitarra através do desafio e da competição também foi um elemento que os participantes experimentaram quando jogaram o jogo. O *Rocksmith* estimulou os participantes através da competição, fazendo com que eles buscassem melhorar suas execuções da guitarra quando jogaram juntos, pois ambos se sentiam desafiados quando viam, durante o jogo, suas diferenças na pontuação. O jogo também permitiu que eles enfrentassem desafios e competissem com eles mesmos, pois também tiveram que obter boas pontuações para conseguir tocar as canções na sua totalidade, mudando aos poucos o nível de execução da guitarra.

Diante dessas novidades do jogo *Rocksmith* para a aprendizagem da guitarra, os participantes aprenderam alguns conteúdos específicos para a execução do instrumento: os acordes, as escalas, a improvisação, a afinação e as técnicas do instrumento. No caso das escalas, além de terem aprendido por meio da tablatura virtual, os participantes experimentaram novas formas de praticá-las, através dos “jogos alternativos”, que propõem o estudo de escalas de uma forma mais lúdica.

Já a improvisação da guitarra esteve inserida no aprendizado de Marcos, que conseguiu, através da sessão *Session Mode*, colocar instrumentos virtuais, como base harmônica para improvisar. Ele também pode, através dessa sessão, mudar tonalidades de escalas e o andamento para praticar a improvisação.

Quanto à aprendizagem de acordes, os participantes tiveram a experiência de aprendê-los utilizando as próprias canções do jogo. Os acordes foram demonstrados pela tablatura virtual, além de também aprendê-los através dos “jogos alternativos” e do dicionário de acordes, o qual disponibiliza uma lista com diversos acordes.

Outro conteúdo necessário para a execução da guitarra e que foi utilizado pelos participantes através do *Rocksmith* é a afinação do instrumento. Diante das canções que eles escolhiam para tocar, os participantes tinham que afinar a guitarra. A partir disso, eles tiveram que entender o modo com que o jogo aborda a afinação da guitarra para conseguirem afiná-la. Em alguns dos relatos, eles falaram que conseguiram aprender a afinar a guitarra através do jogo e também ressaltaram que conheciam outras afinações.

Os participantes conseguiram executar algumas técnicas de guitarra que antes, em outra ocasião fora do jogo, eles ainda não haviam conseguido tocar. Marcos praticou suas técnicas de guitarra na sessão *Lessons* do *Rocksmith*, sessão que disponibiliza uma lista com várias técnicas específicas. Já Carolina pôde

desvendar algumas técnicas através de alguns “jogos alternativos”, os quais propunham o estudo de técnicas de guitarra, como o jogo *Harmonic Heist*, que aborda os harmônicos da guitarra.

Diante desses resultados, pude perceber os aspectos que subsidiaram esses jovens quando quiseram aprender a tocar guitarra. O jogo *Rocksmith* foi uma ponte que interligou a vontade deles em aprender a tocar guitarra e o fascínio pelo jogo de videogame. Nesse âmbito, também foi necessário compreender sobre como é tocar guitarra e jogar o jogo, ou seja, a proposta do jogo *Rocksmith* para o ensino/aprendizagem da guitarra.

Os participantes se identificaram com o jogo *Rocksmith* de tal forma que acreditam que aprender a tocar guitarra através do jogo é mais fácil do que aprender fora dele. De fato, o jogo, por ser algo que envolve os jogadores, pode realmente mostrar outros caminhos para a aprendizagem da guitarra, pois no ambiente de um jogo, os jogadores aprendem por meio da diversão e dos desafios. A interatividade que o jogo de videogame proporciona é diferente do que acontece em uma aula tradicional de guitarra, em que, muitas vezes, o aluno não consegue se concentrar no conteúdo que é proposto pelo professor. Ao tratar do jogo *Rocksmith*, essa experiência da aprendizagem passa por um limiar tênue entre o virtual e o real, pois se trata de um jogo que é jogado com uma “guitarra de verdade”.

Tendo em vista as experiências que os participantes tiveram com o jogo, entre o real e o virtual, eles aprenderam sobre aspectos importantes da aprendizagem da guitarra. Um deles foi sobre os equipamentos de guitarra que são necessários para a execução do instrumento, como os amplificadores e pedais de efeitos. Além de conhecerem esses equipamentos, eles também puderam configurá-los da maneira que queriam. Isso fez com que eles conhecessem sobre esses recursos que, muitas vezes, na maioria das aulas de guitarra, não é explicado pelo professor, pois não são todos os docentes que priorizam esse outro lado da aprendizagem da guitarra.

Outra questão importante que os participantes aprenderam através do jogo e que, também, muitas vezes, não é aproveitado como conteúdo nas aulas de guitarra, é a questão da troca e da afinação das cordas da guitarra. Essa é uma questão básica e importante para a aprendizagem da guitarra, pois é necessário que o guitarrista consiga trocar e afinar as cordas do instrumento. Igualmente, o jogo lhes

ajudou a reconhecerem alguns aspectos peculiares de cada corda do instrumento, como a espessura e o som delas.

O aspecto da memorização também foi algo proporcionado pelo jogo e que foi vivenciado por Marcos durante sua experiência com o jogo, principalmente quando tocava as músicas do jogo em um nível difícil, ou quando as notas deixavam de aparecer na tela da TV. Portanto, a memorização dessas notas foi um elemento chave para que ele aprendesse a tocar a canção.

Sobre o repertório do jogo *Rocksmith*, este propõe músicas do gênero rock, fazendo com que seus usuários estejam em contato com o gênero e com as bandas. Durante os momentos em que jogavam o jogo, os participantes conheceram e aprenderam diversas canções e bandas, pois no jogo *Rocksmith* eles viam informações sobre o nome, a banda, data de composição das canções do jogo. Essa experiência fez com que eles tivessem curiosidades sobre o que tocavam, a ponto de pesquisarem, em outro momento, essas informações na internet, por exemplo. Acredito que esse conhecimento também seja necessário para as pessoas que desejam tocar guitarra, pois se informar sobre o contexto histórico das músicas é importante para conhecer sobre timbres, instrumentos, equipamentos da época.

Por ser um jogo de videogame, o *Rocksmith*, além de promover a aprendizagem da guitarra, é um jogo para se divertir. Não obstante, o lazer esteve inserido nas aprendizagens dos participantes, os quais demonstraram nos resultados desta pesquisa que é possível aprender guitarra mesmo em momentos de descontração e diversão, como quando jogaram o jogo *Rocksmith*.

Os participantes tiveram ainda a oportunidade de aprenderem os conteúdos relacionados à aprendizagem da guitarra sem serem obrigados, o que difere, geralmente, das aulas de guitarra. Essa diferença talvez esteja no olhar dos participantes em relação ao jogo, que enxergaram como uma atividade voltada ao lazer. Esse aspecto da aprendizagem através do lazer pode ser um caminho a ser mais explorado pelos docentes da área da educação musical.

Assim, por transitar entre o virtual e o real, o jogo *Rocksmith* também fez com que os participantes aproveitassem tanto suas vontades de aprender guitarra quanto o prazer de jogar um jogo de videogame. Esses dois aspectos são questões inovadoras no âmbito educacional e que podem ser importantes para o ensino/aprendizagem da guitarra e para o ensino/aprendizagem musical de um modo geral.

Considerando o que foi exposto, a comparação entre as aulas de guitarra e o jogo *Rocksmith* possui características distintas, sendo que aprender pelo jogo se diferencia de uma aula tradicional de música, pois o jogo mostra outra perspectiva de aprendizagem, a qual está baseada no lúdico, nos desafios, no entretenimento, na independência, no lazer, entre outros aspectos. Sabe-se que não é possível fazer uma relação de comparação entre escola e jogo de videogame. Ambos, em sua essência, têm objetivos e funções completamente diferentes. O jogar ainda é atividade, geralmente, atribuída ao momento do lazer, do entretenimento, da brincadeira, do relaxamento, sendo que a aprendizagem dos seus conteúdos é movida pelos desafios através da diversão.

Por esse motivo, o desafio do professor é enorme, pois existe um mundo cheio de opções e informações que deve ser dialogado com a escola, pois os alunos chegam atualizados com o que veem, trazendo suas experiências extraescolares para dentro de sala de aula. Essas experiências que envolvem a aprendizagem musical com um jogo de videogame estão presentes no tempo livre desses jovens, pois, muitos deles, já jogaram ou jogam algum tipo de jogo de videogame. Pensando nisso, Dumazedier (1994) afirma que as aprendizagens extraescolares praticadas pelos jovens também são importantes, e os educadores devem observar, aprender e questionar o que é vivido fora das salas de aula pelos jovens.

Portanto, é necessário que haja discussões que auxiliem na busca por inovações metodológicas e que consigam relacionar mídia e educação musical. A reflexão sobre essas inovações pode abrir caminho para uma nova perspectiva na prática docente em música. Por isso, o papel do professor é importante, pois ele pode ser o mediador que rege e define a utilização dessas ferramentas para o ensino da guitarra. Seria importante que professor de música enxergasse o potencial dos jogos de videogame como estímulo para a aprendizagem musical.

Acredita-se que esta pesquisa poderá ser útil aos professores de música que buscam novos procedimentos metodológicos de ensino para suas aulas de guitarra. Desse modo, aproveitar as relações que os jovens fazem entre o videogame e a aprendizagem musical é uma alternativa para a associação das mídias que são apresentadas pelos jovens nas aulas de música e em suas aprendizagens musicais.

Nesse âmbito, esta pesquisa mostrou, a partir da experiência dos participantes com o jogo *Rocksmith* em seus momentos de lazer, que o jogo pode servir como ferramenta metodológica para potencializar a aprendizagem da guitarra,

pois esse tipo de recurso tecnológico permite o avanço do modo de ensino/aprendizagem da guitarra. É importante que outras pesquisas relacionadas ao uso do videogame com a aprendizagem musical sejam realizadas. Trabalhos que enfoquem a adaptação de dispositivos tecnológicos, como o videogame, e que ainda não foram pensados para as aulas de música com outros instrumentos, também seriam importantes para a continuação desta pesquisa.

Acredita-se que não só os professores de guitarra, mas de todos os outros instrumentos musicais, poderão aproveitar a ascensão dos jogos de videogame entre os jovens e acompanhar as inovações tecnológicas para inseri-los na educação musical. Espera-se que este trabalho contribua para a área da educação musical, colabore com outras pesquisas que ainda podem ser feitas e instigue reflexões acerca do ensino/aprendizagem da guitarra.

REFERÊNCIAS

- ASSUNÇÃO, Alysson Bruno M. Música, Entretenimento e cognição: análise comparativa dos videogames Guitar Hero III e Rocksmith. **Contemporânea**, UERJ, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, nov. 2012. Disponível em: <<http://www.contemporanea.uerj.br/index.html>>. Acesso em: 10 jul. 2014.
- ALIEL, L.; GOHN, D. Jogos eletrônicos musicais e EAD: contingência de ferramentas para aprendizagem instrumental. In: SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA, 1., 2012, São Carlos. **Anais**... São Carlos: Universidade Federal de São Carlos, 2012. Disponível em: <<http://sistemas3.sead.ufscar.br/ojs/Trabalhos/64-857-1-ED.pdf>>. Acesso em: 1 maio. 2015.
- AMARAL, S. C. F.; PAULA, G. N. A nova forma de pensar o jogo, seus valores e suas possibilidades. **Pensar a prática**, Goiânia, v. 10, n. 2. 2007.
- BROUGÈRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. **Revista da Faculdade de Educação**, v. 24, n. 2, p. 103-116. 1998.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2002.
- BROUGÈRE, Gilles.; ULMANN, Anne-lise. Vida cotidiana e aprendizagem. In: BROUGÈRE, G. ULMANN, A. L. (Orgs.). **Aprender pela vida cotidiana**. Campinas, SP: Autores Associados, 2012. p. 140-155.
- BOURDIEU, Pierre. Introdução a uma sociologia reflexiva. In: **O poder simbólico**. 7. ed. Tradução de: Fernando Tomaz (português de Portugal). Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.
- CASSIDY, Gianna G. PAILSEY, Anna. M.J.M. Music-games: a case study of their impact. **Research studies in music education**, UK, v. 35, n. 1, p. 119-138. 2013.
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (Org.). **O planejamento da pesquisa qualitativa**: teorias e abordagens. 2. ed. Tradução de: Sandra Regina Netz. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DESLAURIERS, Jean-Pierre; KÉRISIT, Michèle. **A pesquisa qualitativa**: enfoques epistemológicos e metodológicos. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.
- D'ESCRIVÁN, Julio; COLLINS, Nick. Musical Goals, Graphical Lure and Narrative Drive: VisualAudio in Games. **Journal of visual culture**, v. 10, p. 238-246. 2011.
- DUMAZEDIER, Jofre. **A revolução cultural do tempo livre**. Tradução de: Luiz Octávio de L. Camargo. São Paulo: Studio Nobel / SESC, 1994.
- FARIA, Luciana Carolina Fernandes et al. Jogo eletrônico e educação musical: limites e possibilidades. In: **Colloquium Humanarum**, v. 12, p. 92-100. 2015.
- FERREIRA, Saulo. Propostas metodológicas para o ensino de guitarra aplicado à música popular In: **Simpósio Sergipano de Pesquisa e Ensino em Música**, 2.,

2010, Sergipe. **Anais...** Sergipe: UFS, 2010. Disponível em: <https://www.sigaa.ufs.br/sigaa/verProducao?idProducao=550390&key=04ece9b2e8c5d177b062fd8e43420ad9> Acesso em: 24 ago. 2016.

GEE, James. P. Bons videogames e boa aprendizagem. **Revista Perspectiva**, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan/jun. 2009. Disponível em: <<http://www.perspectiva.ufsc.br>>. Acesso em: 13 jan. 2016.

GEE, James P. **What video games have to teach us about learning and literacy.** New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GEE, James P. **Learning and games.** In: The ecology of games: connecting youth, games, and learning. SALEN, Katie (org.) Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

GIL, Antônio Carlos. **Estudo de caso.** São Paulo: Atlas, 2009.

GROULX, Lionel-Henri. Contribuição da pesquisa qualitativa à pesquisa social. In. POUPART, Jean et. al. **A pesquisa qualitativa:** enfoques epistemológicos e metodológicos. Tradução de: Ana Cristina Nascer. Petrópolis: Vozes, 2008.

HERSCHMANN, M. Repensando o sucesso dos videogames musicais na cultura contemporânea. **Revista de Estudios para el Desarrollo Social de la Comunicación**, v. 1, n. 6. 2012.

HILL, Linda. **Violin virtuoso:** a game for violin education. 57 f. Thesis (Master of Science in Computer Science) - Rice university, Houston, Texas. 2011.

HOFFMANN, Leah. **Learning through games.** Communications of the ACM, p, 21-22. 2009. Disponível em: <<http://cacm.acm.org/magazines/2009/8/34487-learning-through-games/fulltext>>. Acesso em: 21 maio. 2016.

LANG, Alice Beatriz da Silva Gordo. História Oral: muitas dúvidas, poucas certezas e uma proposta. In: MEIHY, José Carlos Sebe Bom (org.). **(Re)introduzindo História Oral no Brasil.** São Paulo: Xamã, 1996. (Série Eventos).

LEME, Gerson. BELLOCHIO, Cláudia. Professores de escolas de música: um estudo sobre a utilização de tecnologias. **Revista da ABEM**, n. 17, p. 87-96, set. 2007.

MANZINI, E. J. A entrevista na pesquisa social. **Didática**, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158. 1991.

MILLER, Kiri. Por que você não pega uma guitarra de verdade? 'Guitar Hero, Rock Band' e performance virtual. In: SÁ, Simone. **Rumos da cultura da música:** negócios, estéticas, linguagens e audibilidades. Tradução de: Simone do Valle. Porto Alegre: Sulina, 2010. p. 111-138.

MOTA, Fernando. **O uso do Guitar Hero nas aulas de guitarra:** desvendando caminhos de aprendizagens musicais através de um jogo de vídeo game. 2013. Universidade Federal de Uberlândia – Trabalho de conclusão de curso, Uberlândia, 2013.

NAVEDA, Luiz. Inovação, anjos e tecnologias nos projetos e práticas da educação musical. **Revista ABEM**, n. 14, p. 65-74, mar. 2006.

PERINE, Cristiane Manzan. Saberes em construção: videogames e motivação na aprendizagem de língua estrangeira. **Domínios de Lingu@gem**, v. 6, n. 2, p. 207-232. 2012.

PFÜTZENREUTER, Allan C. **Tocar/jogar Rocksmith**: As experiências de *flow* de jovens guitarristas que jogam games de música. 2013. Dissertação (Mestrado em Música), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2013.

PRENSKY, Marc. **Não me atrapalhe, mãe – Eu estou aprendendo!** São Paulo: Phorte, 2010.

SANTANA, Silva. **O uso da tecnologia eletro-eletrônico no aprendizado da guitarra**: um estudo com duas adolescentes de Maringá. 2007. Universidade Estadual de Maringá – Trabalho de conclusão de curso, Maringá, 2007.

STAKE, Robert E. **Pesquisa qualitativa**: estudando como as coisas funcionam. Tradução: Karla Reis. Porto Alegre: Penso, 2011. 263 p.

SCHRAMM, Rodrigo. Tecnologias aplicadas à Educação Musical. **Revista Novas Tecnologias na Educação** (RENOTE), v. 7, n. 2. 2009.

SOUZA, Jusamara (Org.). **Música, cotidiano e educação**. Porto Alegre: Programa de Pós- Graduação em Música do Instituto de Artes da UFRGS, 2000. p. 45-57.

SOUZA, Jusamara. Educação musical e práticas sociais. **Revista da ABEM**, Porto Alegre, v. 10, p. 7-11, mar. 2004.

SOUZA, Jusamara. Música, educação e vida cotidiana: apontamentos de uma sociografia musical. **Educar em Revista**, n. 53, p. 91-111. 2014.

YIN, R. K. **Estudo de caso**: planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

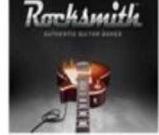
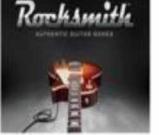
ZANOLLA, Silvia Rosa Silva. **Videogame, educação e cultura**: pesquisas e análise crítica. Campinas, SP: Editora Alínea, 2010.

WOLF, Mark J. P., PERRON, Bernard. **the video game theory reader**. New York: Routledge. 2003.

APÊNDICES

APÊNDICE A

Ficha para preenchimento.

		
Nome: _____	Nome: _____	Nome: _____
Telefone: () _____	Telefone: () _____	Telefone: () _____
Facebook: _____	Facebook: _____	Facebook: _____
Já conhecia o jogo Rocksmith?	Já conhecia o jogo Rocksmith?	Já conhecia o jogo Rocksmith?
<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> SIM
<input type="checkbox"/> NÃO	<input type="checkbox"/> NÃO	<input type="checkbox"/> NÃO
CURTA A PÁGINA: "ROCKSMITH UBERABA" 		
CURTA A PÁGINA: "ROCKSMITH UBERABA" 		
CURTA A PÁGINA: "ROCKSMITH UBERABA" 		

APÊNDICE B

Roteiro das entrevistas

Roteiro 1

Nome completo:

Dia:

Idade:

Local:

Duração:

Meio de gravação:

Os participantes e o jogo

Você gosta de praticar guitarra no jogo no dia a dia? Por quê?

Quando começou a jogar o *Rocksmith*? Como você ficou conhecendo o jogo?

Quando?

Qual a frequência que você joga o jogo?

Por que quiseram jogar o jogo? Como foi essa decisão?

O que os motivou a começarem a jogar o jogo?

Por que você gosta do jogo?

O que você mais gosta do/no jogo? Por que?

Você conhecia alguma escala musical antes de jogar o jogo?

Você conheceu alguma escala musical pelo jogo?

Qual a diferença entre jogar sozinho e com outra pessoa?

Como é competir com outra pessoa quando estão jogando juntos?

Aprendizagem da guitarra por meio do jogo

O que você aprendeu no jogo e que, até então, não sabia do que se tratava? Como você aprendeu esse aspecto?

Você pode destacar algum a curiosidade que o jogo propôs a você quando jogou?

O que você acha do modo de aprendizagem de escalas que o *Rocksmith* aborda?

Esses jogos de escala lhe ajudaram a compreender alguma escala musical? Como foi isso?

O que você acha do jogo *Scale Warriors* que está na sessão *Guitar Cade*, pelo qual se pode praticar escalas musicais?

O que você pode dizer sobre a tablatura que você visualiza no jogo?

Você conseguiu compreender o modo de afinar que o jogo oferece? Como?

Você aprendeu alguma afinação diferente da que já sabia? Qual?

O que você acha dos jogos interativos, em especial o *Skip Sallon* para a coordenação motora, visualização das cordas da guitarra e precisão delas?

Como você pratica as lições de técnica que o jogo oferece? Quais?

O que você aprendeu sobre amplificadores e equipamentos no *Rocksmith*?
 Qual a diferença entre jogar as lições do *Rocksmith* e o jogar as músicas do jogo?
 Como você percebe que está sendo difícil de tocar alguma música no jogo?
 Quando se joga o *Rocksmith* olhando para TV, você precisa olhar para o braço da guitarra?

Como esses acordes aparecem na TV?
 O que você acha da forma com que o jogo aborda o aprendizado de acordes?
 Como é para você ver a pontuação de acertos? Como você lida com ela?
 O que você faz para conseguir tocar alguma parte que você acha difícil em uma música no jogo?
 O que você acha do repertório do jogo?
 Qual a sua identificação para o gênero rock em que o jogo destaca?
 Você já conhecia alguma banda que está incluída no jogo?
 Quando conheceu alguma banda no jogo, você teve curiosidade de pesquisar e ouvir as músicas dessa banda?
 Quais bandas você mais gostou e procurou pesquisar depois do uso do *Rocksmith*?

Jogar o jogo e tocar guitarra

Qual a diferença entre tocar a escala no jogo e tocar a escala fora do jogo, na guitarra?
 Qual a diferença entre praticar uma escala musical pelo jogo e fora do jogo?
 Possui alguma diferença com uma tablatura convencional?
 Você já sabia afinar a guitarra antes de utilizar o jogo?
 Qual a diferença entre afinar no jogo e afinar sem o jogo?
 Você consegue afinar a guitarra sozinha, sem o jogo?
 Como é praticar as técnicas de guitarra sem o jogo? - Como é praticar as lições de técnicas de guitarra no jogo?
 Você pode relacionar esses equipamentos virtuais com os reais?
 Você só toca guitarra quando está jogando? Por quê?
 Tocar guitarra no jogo é a mesma coisa que tocar guitarra sem o jogo? Por quê?
 Jogar o jogo é a mesma coisa que tocar a guitarra? Tem diferença ou não? Por quê? Se tiver diferença: qual é a diferença?
 Em que momento você deixa de jogar o jogo e passa a tocar guitarra?
 Qual a diferença entre tocar visualizando a tela da TV e tocar visualizando uma tablatura musical?
 Existem acordes que você não conhecia até jogar o *Rocksmith*?
 Quando você começou a praticar guitarra com o jogo, como ficou sua performance na guitarra?
 Após o uso do jogo, você praticava guitarra?

APÊNDICE C

Roteiro das entrevistas

Roteiro 2

Nome completo:

Dia:

Idade:

Local:

Duração:

Meio de gravação:

Os participantes e o jogo

Por que você diz que fica viciada no jogo? Por que você gosta tanto de jogar? Em que o jogo te segura?

O que você mais gosta no jogo que faz você não soltar ele?

De onde vem esse seu gosto por guitarra?

Por que você acha que o jogo ajuda?

Por que você acha que jogo é mais automático?

Aprendizagem da guitarra por meio do jogo

Como é essa coisa das cores no jogo?

O que você pode me dizer sobre o jogo ser em inglês? Você teve dificuldade para entendê-lo?

A questão da independência, de estar escolhendo o que você quer.

Você acha que isso influência também em gostar de aprender pelo jogo?

Você diz que o jogo te distrai. Como é que isso acontece?

Por que quando você jogou aqueles jogos, como o *Scale Racer*, você se sentiu competitiva? Por que você acha que competir é importante?

Por que o jogo consegue prender você?

Você diz que no jogo “tem o universo do jogo”. O que seria esse universo do jogo para você?

O que é isso que você diz que o “jogo ambiente a gente”, o que queria dizer?

Você me disse: “Além disso, o modo de improviso que o jogo aborda também é muito bom”. Por que você acha que é bom?

Te perguntei: “Você já conhecia alguma banda que está incluída no jogo? ” Você me disse: “Várias”. Quais são essas bandas, poderia citar algumas delas?

Quais bandas você procurou na internet? Diga-me o nome delas.

Como você foi atrás dessas novas bandas que você conheceu pelo jogo?

Jogar o jogo e tocar guitarra

Por que jogar o jogo é diferente de tocar a guitarra no dia a dia?

Você gosta de tocar a guitarra em casa? Por quê? Se sente constrangida com pessoas te olhando tocar? Como é essa coisa da pontuação no jogo? O que você acha? Como você lida?

Antes você aprendia a guitarra de que jeito?

E qual a diferença entre aprender com o jogo e aprender em uma aula de guitarra?

Por que você não tem muita paciência em aprender escalas fora do jogo, como você mesmo me disse?

Você não quis aprender as escalas ou teve dificuldade quando tentou aprender fora do jogo? Fale-me sobre as diferenças entre aprender no jogo e fora dele.

Qual é a diferença de olhar para a letra da música ou para a tablatura, e olhar para a tela da TV?

Qual a diferença entre aprender com um professor de guitarra e com o jogo?

Você disse que joga para não perder a prática da guitarra. Como você pratica a guitarra com o jogo?

Você diz que tira os solos da guitarra no jogo. Como você faz para tirar esses solos?

E depois, como funcionam as músicas que você aprende no jogo e depois toca na sua banda?

Você disse que estudava na internet e que era cansativo. Você disse que por isso jogava para tocar guitarra. Qual a diferença entre estudar a guitarra pela internet e jogar o jogo?

Você disse que na tablatura é mais complicado do que no jogo, então, qual é a diferença de tocar uma música no jogo e fora do jogo? Como era essa passagem?

As músicas que você tirava no jogo por causa da banda já saíam de primeira? Ou você tinha que ensaiar? Como era isso?