



Universidade Federal de Uberlândia

Instituto de Artes - IARTE - Curso de Música

**As trilhas sonoras dos jogos de videogame: um estudo com jovens na cidade de
Uberlândia-MG**

Sabrina de Fátima Pereira do Nascimento

Uberlândia, dezembro de 2017.

SABRINA DE FÁTIMA PEREIRA DO NASCIMENTO

**As trilhas sonoras dos jogos de videogame: um estudo com jovens na cidade de
Uberlândia-MG**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado em cumprimento da disciplina Pesquisa em Música 3, Curso de Licenciatura em Música – Habilitação em Instrumento (Flauta Doce), Universidade Federal de Uberlândia - UFU, sob a orientação da professora Dra. Fernanda de Assis Oliveira Torres.

Uberlândia, dezembro de 2017.

Sumário

1 - Introdução.....	4
2 - Revisão Bibliográfica.....	8
3- Referencial Teórico	12
3.1. O Jogo como Material Didático.....	12
3.2. Escuta Musical.....	14
3.3. Preferências Musicais	16
4- Metodologia	17
4.1. Abordagem qualitativa	17
4.2. Técnica de coleta de dados	18
4.2.1. Entrevista semiestruturada	18
4.2.2. Coleta de Dados	18
4.2.3 Identificação dos entrevistados	19
5 - Análise dos Dados.....	21
5.1. Sobre o hábito de ouvir música	22
5.2 Jogos preferidos	23
5.3 Repertório dos jogos	24
5.4 Gêneros musicais preferidos	25
5.5 Estilos musicais recorrentes dos jogos	26
5.6 O Papel da trilha sonora no jogo: a apreciação das trilhas, a interação da cena e a trilha como pano de fundo.	27

5.7 A trilha sonora como influencia na hora de jogar	30
5.8 Playlist com as trilhas dos jogos	31
6- Considerações Finais	33
7- Referências	36
8- Apêndices	38
8.1. Roteiro de entrevista	38
8.2 Termo de autorização do uso de imagem e voz.....	39

1-Introdução

Antes de abordar minha temática de estudo, apresento inicialmente, minha trajetória musical. Estudo música desde os 11 anos, sendo aluna do Conservatório Estadual de Música Cora Pavan Caparelli na cidade de Uberlândia-MG. Nos dois primeiros anos no conservatório estudei piano e flauta doce. Em seguida, me dediquei apenas ao estudo da flauta doce, onde completei o curso técnico no ano de 2014. No ano anterior, 2013, iniciei os estudos no curso de graduação em música na Universidade Federal de Uberlândia-MG (UFU), com habilitação também em flauta doce, na modalidade licenciatura (em andamento). Neste mesmo ano (2013) participei, no período de 11 meses, como bolsista do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência) no curso de Música da UFU.

Sobre a minha atuação profissional em música, lecionei aulas de flauta doce no conservatório no período de agosto de 2014 a maio de 2017 em cargos de substituições, também participei de minicursos promovidos pelo curso de música da UFU. Além disso, atuei na educação infantil, por um ano (2014), como auxiliar da professora regente na rede municipal de ensino em Uberlândia-MG. Essas experiências na minha formação e atuação musical me proporcionaram o contato com o ensino de música de diversas maneiras, dentre elas, com uso das tecnologias nas aulas de música.

Durante essa trajetória pude averiguar que, atualmente, a tecnologia está diretamente inserida em diversos momentos de nossas vidas diárias, e cada vez mais, avança em mudanças tecnológicas significativas, além do aumento constante, no que se refere, à utilização dos recursos tecnológicos disponíveis, dentre eles: os smartphones, os tablets, os notebooks e também os consoles de videogame¹.

Neste cenário contemporâneo, um dos assuntos que sempre me despertou interesse, foi a utilização desses recursos tecnológicos pela sociedade, principalmente, para aprender música, mesmo que estes recursos não tenham sido criados com essa finalidade. Ao observar a relação dos jovens com esses recursos tecnológicos, pude perceber a presença diária e constante dos jogos eletrônicos em suas rotinas, a forma como eles os utilizam e escutam suas trilhas sonoras. Nessa direção, ao buscar mais informações sobre a minha temática de pesquisa, constatei que os estudos e os debates acerca da utilização dos jogos eletrônicos para o ensino de música na área de educação musical no Brasil são crescentes e significativos.

¹ Console de videogame é um microcomputador dedicado a executar jogos de diversas naturezas, sendo executado um jogo de cada vez. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Console_de_videogame acessado em 16 junho de 2016.

O jogo Grand Theft Auto V² (2015) é o meu jogo preferido. Talvez porque há um recurso que permite ao jogador personalizar uma lista de músicas para ouvir enquanto joga. Esse recurso está localizado no rádio no interior do jogo, e é isso que eu acho muito legal! Além disso, o jogo possui 15 estações de rádio classificadas em gêneros semelhantes e idiomas diferentes, como por exemplo, o mexicano. A rádio do jogo também inclui duas estações de assuntos generalistas com locutores da vida real, dentre eles, Stephen Pope e Nathan Williams da banda Wavves. Assim como o Grand Theft Auto V, outros jogos como o Metal Gear Solid³ e o The Sims 4⁴ também disponibilizam a possibilidade de selecionar e inserir uma lista de músicas para ouvir durante o jogo.

O contato com o jogo em minha infância sempre foi presente, talvez pelas influências de primos que no geral eram do sexo masculino e para não ficar sozinha nas brincadeiras me divertia ali junto com eles e com o videogame. Ou seja, o jogo era uma ferramenta de inserção no meio social. Após o ingresso no curso de Música, estudando questões sobre a educação musical e ouvindo relatos da inserção da mídia como meio de ensino e aprendizagem musical, comecei a pensar de uma forma diferente a respeito dos jogos, já que conhecia e tinha contato. A partir desses pensamentos comecei a realizar conexões sobre o aprender música e os jogos de videogame. Comecei então a identificar como os efeitos sonoros e a possibilidade de criar uma lista de música podem ter outros papéis fundamentais na escolha dos videogames. Assim como o layout e o design do jogo estão diretamente interligados ao banco de dados dessas músicas disponíveis, com a finalidade de proporcionar diversão e o entretenimento. Ou seja, em outras palavras, essas músicas não possuem o papel e a função de pano de fundo, uma vez que estão em segundo plano, mas, assumem o papel de estimular a interação e a conexão dos movimentos do jogador com o ritmo da música.

Os jogos disponíveis atualmente são de vários estilos e gêneros. São pensados para diferentes públicos, do infantil à maior idade. Esses jogos presentes no mercado sofrem constantemente algumas adaptações e proporcionam novas maneiras de interações com o usuário. Com a música, isso não é diferente, pois a música disponível também é uma forma de

² Grand Theft Auto V (ou a sigla GTA, como é popularmente conhecido) é um jogo de ação e de aventura em um mundo aberto desenvolvido pela empresa britânica Rockstar North e publicado pela Rockstar Games. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_V acessado em 14 junho de 2016.

³ Metal Gear Solid é um jogo eletrônico de espionagem dirigido e escrito por Hideo Kojima. Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/metal-gear-solid> acessado em 17 junho de 2016.

⁴ The Sims 4 é um jogo eletrônico de simulação de vida, o jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais, constrói casas, relacionamentos e um lugar de trabalho. O jogo foi criado pelo designer de jogos Will Wright Disponível em: https://www.thesims.com/pt_BR/ acessado em 17 junho de 2016.

atrair o usuário para a seleção do videogame e promover o contato com estilos musicais diferentes. Nos dias atuais, constatamos que esses jogos, seja de videogame, de aplicativos no celular ou presentes em redes sociais, como por exemplo, os disponíveis na rede social Facebook⁵, cada vez mais são explorados pelos jovens, o que tornam essas conexões presentes em seu dia a dia. Podemos perceber essa utilização no ônibus, na escola, em casa, ou seja, a todo momento.

Considerando a popularidade e a receptividade cada dia que passa mais significativa e crescente, os jogos de videogame, de certa forma, conquistaram um espaço na área de educação musical quando foram desenvolvidos os controles personalizados usando os instrumentos musicais como a guitarra e a bateria como modelo de imitação em um instrumento musical. Nesse aspecto, destaco dois jogos: o Rock Band⁶ que simula a execução de uma bateria e o Rocksmith⁷ onde é possível conectar uma guitarra que tem a função de controle, como também conectar uma guitarra eletrônica.

As trilhas sonoras também servem como animação e atração fundamental nos jogos de videogame. Não só nos jogos, mas também na indústria cinematográfica as trilhas sonoras possuem demasiada importância pois conseguem através dos efeitos sonoros proporcionar sensações e experiências relacionadas com a cena assistida. Há trilhas que marcaram gerações e ficaram famosas por seus jogos característicos, como o tema do jogo Super Mario Bros⁸ (1985) e a trilha do jogo Pac-Man⁹ (1980) lembradas até hoje. Sobre isso, Blanco (2011), descreve a importância das trilhas sonoras nos games:

A trilha sonora é uma parte crucial no projeto de um game, deve acompanhar o desenvolvimento do mesmo e ser elaborada com muita atenção. Ela vai desenhar as mudanças de cenário, momentos, humor das personagens ativas na tela, entre outras funções. (BLANCO, 2011, p.1).

⁵ Facebook é uma aplicação social que liga pessoas a amigos e a outros com quem trabalham, estudam ou vivem permitindo compartilhar momentos e opiniões acerca de diversos assuntos. Disponível em: <https://pt-pt.facebook.com/> acessado em 23 junho de 2016.

⁶ Rock Band é uma série popular de videogames de gênero musical, publicado pela Mtv Games, a série ficou conhecida por ter sido a primeira do estilo jogo musical que permitia o uso de guitarras, bateria e microfone, podendo ser jogado em até 4 jogadores. Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/rockband> acessado em 13 junho de 2016.

⁷ Rocksmith é um jogo musical para Playstation 3 e Playstation 4, onde se utiliza como controlador uma guitarra e o interessante é que o jogador poderá tocar utilizando uma guitarra real. Disponível em: <http://rocksmith.ubi.com/rocksmith/en-US/home/index.aspx> acessado em 25 maio de 2016.

⁸ Super Mario Bros é um jogo eletrônico lançado pela Nintendo em 1985 de ação e aventura. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/New_Super_Mario_Bros acessado em 20 junho de 2016.

⁹ Pac-Man é um jogo eletrônico pelo designer de jogos Toru Iwatani, em 1980 onde o objetivo do jogo é sobreviver em um labirinto. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Pac-Man> acessado em 17 junho de 2016.

Por este fato, assim como Blanco (2011), destaco a importância de estarmos atentos aos estudos desses aspectos interligados às trilhas sonoras disponibilizadas nos jogos eletrônicos, pois sua função, como já foi mencionado anteriormente neste estudo, não é ser pano de fundo, mas sim oportunizar e provocar associações, relações e sentimentos emocionais. Desse modo, esta seleção também precisa considerar a relação dos jovens com esses jogos, além do tempo que eles passam conectados nesses recursos. Mais diretamente, considerando que um jogo eletrônico também pode ser um recurso de aprendizagem, neste caso, da aprendizagem musical, constatei que a trilha sonora não ocupa o papel de distração e válvula de escape do dia a dia desses jovens, pois esses recursos tecnológicos estão sendo utilizados para o ensino de música. Essa inserção contribui para o desenvolvimento musical desses jovens, possibilitando uma forma de ensino e aprendizagem com diversão, fugindo do modelo tradicional do ensino de música.

Veber e Rosa (2012), por exemplo, ao proporem uma reflexão sobre os jogos digitais como estratégias para o ensino de música, enfatizam a importância em considerar a acessibilidade desses recursos disponíveis em portais gratuitos, e para facilitar o acesso, os agrupam em um blog denominado **Jogos Musicais**. Segundo Veber e Rosa (2012), “por meio do uso de jogos digitais, o professor pode instigar o aluno a construir sua própria crítica musical dos diversos jogos com os quais tem contato no dia a dia” (Veber, Rosa, 2012, p. 98). Para tanto, enumeram alguns questionamentos:

Como é a trilha sonora de um jogo? Que elementos musicais são utilizados nele? A trilha sonora tem relação direta com o jogo ou se caracteriza como música de fundo que toca enquanto o jogo se desenvolve? Os elementos sonoros que aparecem durante o jogo têm relação com sua trilha sonora? Será que poderíamos criar uma trilha sonora interessante para um jogo? (Veber; Rosa, 2012, p. 98).

Essas indagações, de certa forma, me estimularam e instigaram alguns questionamentos sobre a maneira como as trilhas sonoras desses jogos eletrônicos constituem as preferências musicais dos jovens. Depois de refletir e pensar sobre essas questões apontadas por Veber e Rosa (2012), decidi desenvolver um estudo com os usuários que estão ativamente presentes nesse mundo dos jogos eletrônicos e que ao mesmo tempo se relacionam com as trilhas ligadas a esses jogos.

Cabe destacar que neste trabalho de conclusão de curso não apresento uma definição concisa sobre o jogo, uma vez que esta tarefa é ampla e complexa. Porém, farei uma breve abordagem. Nessa direção, Veber e Rosa (2012), em sua pesquisa, utilizam a nomenclatura **jogos digitais**, tendo em vista que o estudo desenvolvido organizou e agrupou jogos disponíveis gratuitamente para acesso na internet. Reforço, que neste trabalho de pesquisa, utilizo a nomenclatura **jogos de videogames** para me referir aos jogos utilizados pelos jovens. É

importante ressaltar que serão consideradas como trilhas sonoras, as músicas presentes em cada jogo de videogame.

Com isso, este estudo teve como objetivo geral compreender quais são as trilhas sonoras de videogames e como são utilizadas pelos jovens. Mais especificamente, busca examinar quais são os critérios de seleção dos jogos eletrônicos; identificar os jogos eletrônicos utilizados pelos jovens; verificar se a trilha sonora interfere na escolha do videogame; averiguar quais são as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos; analisar os estilos musicais que são mais recorrentes nos principais jogos eletrônicos escolhidos e identificar as relações estabelecidas pelos jovens e a trilha sonora.

Este trabalho de conclusão de curso está dividido em oito capítulos. O primeiro capítulo trata da Introdução do trabalho onde pontuo sobre os motivos e o que pretendo abordar. Em seguida apresento a Revisão bibliográfica sobre pesquisas que também discutem a temática deste TCC. No capítulo três o referencial teórico aborda considerações relevantes para o andamento do trabalho, tais como, o conceito de jogo e o de preferências musicais através da literatura dos seguintes autores: Gee (2009), Mota (2016), Ramos (2012), Souza, Torres (2009) e Quadros Júnior, Quiles (2010). Descrevo no capítulo quatro a metodologia relatando como foi o processo da pesquisa e a coleta de dados. No capítulo cinco exponho a análise dos dados relacionados com o suporte teórico. No capítulo seis, nas Considerações Finais, descrevo quais foram minhas impressões e conclusões sobre o que foi realizado nesta pesquisa. Por fim, apresento as referências utilizadas durante a escrita desse trabalho e o roteiro da entrevista realizada.

2- Revisão Bibliográfica

Ao revisar a literatura nacional busquei artigos relacionados as seguintes temáticas: a utilização das tecnologias na escola básica, a relação dos jovens com a música em suas mídias eletrônicas, as preferências musicais de jovens de 11 a 14 anos, o uso do jogo Guitar Hero¹⁰ na aprendizagem musical de alunos de guitarra e como as tecnologias podem auxiliar no processo educativo musical. A seguir, apresento cada trabalho desenvolvido sobre esses temas.

¹⁰ Guitar Hero é uma serie de jogo musical lançado em 2005, onde se usa um controle semelhante a uma guitarra e o jogador precisa acertar as notas para mandar bem na música, simulando um show de rock. Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/guitar-hero.html> acessado em 21 junho de 2016.

No artigo Professores de escolas de música: um estudo sobre a utilização de tecnologias, Leme e Bellochio (2007) motivadas pelas transformações que os avanços da tecnologia vem proporcionando as mais diversas áreas e com destaque na área musical, descrevem um estudo realizado com professores de música sobre como esses professores aprenderam a utilizar tecnologias na aula de música e como as empregam. As autoras investigaram também o papel dessas tecnologias mediadoras em três escolas pesquisadas na cidade de Santa Maria no interior do Rio Grande do Sul.

A pesquisa foi realizada como abordagem qualitativa, utilizando como técnica de coleta de dados a entrevista semi-estruturada. Foram realizadas 8 entrevistas com professores de escolas de música. Um dos critérios de seleção foi considerar a escola de música um espaço que atende uma demanda considerável de alunos.

Como conclusão da pesquisa, as autoras indicam que é possível compreender algumas relações pedagógicas entre o conteúdo utilizado nas aulas de músicas com as tecnologias selecionadas. Destacam a importância da preocupação por parte dos professores de música no que tange à aprendizagem e a constante atualização tecnológica para auxiliar no ensino de música desses alunos. As autoras sublinham que não basta ter acesso às tecnologias e aos recursos tecnológicos, é preciso ultrapassar aspectos metodológicos para adaptar esses recursos que não foram pensados especificamente para a aula de música.

Sobre estas questões, Silva (2008), em seu artigo, buscou compreender como os jovens utilizam e se relacionam com a música e as mídias eletrônicas. Silva (2008) identificou de que forma a TV interliga e veicula as músicas de massa. Para tanto, estabeleceu o diálogo com alunos do 8º ano do Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, na cidade de Porto Alegre-RS, onde esses alunos tinham 2 encontros semanais de aula de música.

A pesquisa de Silva (2008) teve como objetivos aproximar e conhecer as preferências musicais desses jovens. Para a análise dos resultados foram comparadas 32 respostas dos alunos identificados por pseudônimos que eles mesmo escolheram através da realização de uma entrevista com os mesmos. Pelos próprios pseudônimos escolhidos, pude perceber uma relação entre a música, os nomes de vocalistas de bandas, bem como uma relação com gêneros musicais.

Os depoimentos dos jovens entrevistados por Silva (2008), revelam a presença constante da música na vida desses jovens, sobre isso a autora reforça que a música assume o papel de pano fundo no momento de fazer atividades e temas da escola, assim outras atividades, como lavar a louça ou fazer tarefas domésticas. Alguns alunos entrevistados também comentaram que a música serve como um passatempo. No ano de desenvolvimento da pesquisa, o que estava “na moda” era o uso de walkmans e discmans. Por isso, esses dispositivos tecnológicos estavam

presentes nas aulas e os jovens ouviam enquanto a professora lecionava em outras turmas, sendo descritos por eles que ajudavam a aula tornar-se mais prazerosa e menos “chata”.

A autora conclui definindo a música como um marco na identidade desses jovens e que a relação entre interesses e escolhas do que esses jovens preferem ouvir é complexo, ela ressalta ainda que tais escolhas musicais passam por mudanças, abandonos e trocas de forma dinâmica. O espaço escolar onde foi realizada a pesquisa também foi relevante para os resultados acolhidos, pois na escola nem tudo o que se pensa e o que se gosta pode ser declarado.

Nessa mesma direção temática, Bozzetto (2008), em seu artigo, discute aspectos das culturas juvenis e a relação desses jovens com os aparelhos celulares. Entre outros aspectos, autora visou analisar e compreender de que forma os jovens criam suas listas musicais, armazenam, compartilham suas músicas e compõem suas chamadas para celulares. A autora se debruçou sobre um corpus documental de artigos e reportagens sobre os aspectos musicais que os celulares ofertavam e de que forma os jovens utilizavam esses recursos. Para a autora, o aparelho celular para esses jovens ultrapassou a função inicial de ligar e receber chamadas e se configurou em um recurso tecnológico para apreciação, composição e execução musical.

Já Santos (2007), em sua tese, expõe resultados de uma pesquisa sobre preferências musicais com alunos de 11 a 14 anos, em uma escola de Curitiba-PR no ano de 2007. Os objetivos da pesquisa foram identificar as preferências musicais desses alunos, relacionando os espaços onde ouvem e conhecem música, como e porquê e também analisar a atribuição dos significados que ficam implícitos na relação de apreciação musical.

Para obter seus dados, a autora desenvolveu um questionário semi-estruturado com os 225 alunos, com a finalidade de construir uma amostra e uma representação da caracterização das escolas e dos alunos envolvidos. Para os resultados e análises dos dados coletados, a autora elaborou gráficos contendo as principais respostas dos alunos. Em sua conclusão, Santos (2007) confirma que o valor dos sons atribuídos pelos jovens ao se gostar de música está ligado na função de prazer estético juntamente com a de expressão emocional, sendo a principal razão para ouvir e ter preferência por determinada música.

No que se refere ao uso do jogo de vídeo game para a aprendizagem musical, Mota (2011), em seu trabalho de conclusão de curso, teve como foco de pesquisa o estudo de alunos iniciantes de guitarra que utilizam o jogo Guitar Hero para o processo de aprendizagem musical. O objetivo central do trabalho foi investigar o uso do jogo Guitar Hero nesse processo de aprendizagem do instrumento guitarra. A metodologia utilizada foi o estudo de caso com uma abordagem qualitativa.

Para a coleta de dados primeiro foram realizadas observações participantes e, posteriormente, foram desenvolvidas entrevistas semiestruturadas com os alunos participantes das aulas de guitarra em uma escola particular de ensino fundamental e médio na cidade de Uberaba-MG. Para o autor, as observações e as entrevistas facilitaram a interação e a abordagem da temática de pesquisa com os alunos envolvidos.

Os dados revelaram que o uso de materiais tecnológicos nas aulas de música é importante para que as aulas não caiam na rotina e consigam atrair os alunos, a pesquisa também serviu para sanar a curiosidade do autor sobre a aplicação de atividades com o uso do jogo Guitar Hero e como é importante a utilização de novas ferramentas na sala de aula.

Moratori (2003) teve como centro a pesquisa sobre o porquê de se utilizar os jogos educativos no processo de aprendizagem musical. O autor salienta a importância desse recurso não só no ensino de música, mas também nas outras matérias presentes no currículo escolar como, por exemplo, a matemática. Segundo Moratori (2003) esse cenário, justifica que o uso dos recursos da tecnologia consegue auxiliar no desenvolvimento escolar além de potencializar o modo de aproximação entre aluno e professor, com isso, é capaz de manter uma relação mais propensa a resultados produtivos e mais proveitosa em sala de aula.

O objetivo da pesquisa de Moratori (2003) consistiu-se em realizar uma explanação sobre a aplicação dos jogos educativos com o auxílio de tecnologias computacionais. Sobre os jogos e seu ambiente, Moratori (2003) comenta:

Um programa educacional, que tem como modelo de ambiente o jogo, caracteriza-se normalmente por conter telas visualmente atrativas eventualmente com música e animação; ser de fácil interação do usuário com o sistema; possibilitar variações de ambiente e de níveis de dificuldade e atividades; ser executado em tempo real e fornecer respostas imediatas; desafiar a curiosidade e o interesse crescentes para a exploração do jogo. (Moratori, 2003, p.7).

Em suma, Moratori (2003) relata os diversos tipos de jogos que podem ser utilizados em sala de aula, e seus modos de aplicações em diversas atividades. Na conclusão de sua pesquisa, o autor salienta a contribuição dos jogos para o desenvolvimento e como otimização da dimensão cognitiva do indivíduo, possibilitando um aprendizado interdisciplinar e uma experimentação do jogo com um outro ponto de vista, uma visão educativa.

3- Referencial Teórico

Este capítulo aborda a fundamentação teórica desta pesquisa, inicialmente busca fazer uma abordagem do conceito do jogo como material didático para a aprendizagem, com base em Gee (2009) e Mota (2016). Em um segundo momento, apesar de ser uma construção breve, ancorada a partir dos meus dados empíricos coletados, este estudo discute como alicerça a escuta musical a partir das concepções de Ramos (2012) e as preferências musicais na visão de Quadros Júnior e Quiles (2010).

3.1. O Jogo como Material Didático

Gee (2009) defende em seu artigo *Bons videogames e Boas Aprendizagens* o uso do jogo para a aprendizagem. O autor conta que vendo o filho jogar, ele percebeu como o filho estava focado e “vidrado” em passar por aquela fase de um jogo chamado Sam Pajama, percebendo isso e tentando também jogar alguns jogos, ele conta que pensou em o porquê de jovens se envolverem em uma atividade que é difícil, longa e complexa e assim ficou intrigado com as possíveis implicações dos videogames para a aprendizagem, dentro e fora das escolas (Gee, 2009).

É perceptivo que nos videogames estão incorporados princípios de aprendizagens. Gee (2009) pontua que jogadores não aceitam jogos fáceis, bobos. A parte do desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos.

O autor enumera aspectos em que o jogo se relaciona com a aprendizagem, destaco aqui alguns aspectos que se tornam relevantes para essa pesquisa.

Para pensar a aprendizagem juntamente com os jogos de videogame, Gee (2009) revela apreciações que mostram como o jogo de videogame pode auxiliar na educação proporcionando experiências e riscos que na escola é visto como aterrorizante como o medo de errar na frente dos colegas de sala, nisso o autor expõem que nos jogos de videogames:

[...] 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).

Os videogames assim, oferecem aos jogadores um conjunto de problemas desafiadores e então os deixam resolver esses problemas assim que foi aprendido o comando para solucionar tal bloqueio que os jogos propõem.

Quando se trata da aquisição da performance e competência da pessoa que está em fase de aprendizado, Gee (2009) salienta 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).

Com isso, aprender com os jogos podem ser pensados de uma maneira inversa, onde o praticar está em primeiro plano e assim o processo de adquirir competência está em conjunto com essa prática.

O autor ressalta que em um jogo de videogame acontece “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 responde” (Gee, 2009, p. 170). Olhando para a motivação dos jovens pelos jogos de videogame Gee (2009) diz que muitas vezes, a aprendizagem na escola não consegue conquistar os alunos como o jogo de videogame. Para concluir seu artigo, ele termina com uma pergunta sobre como os educadores podem através desses aspectos proporcionar uma aprendizagem reflexiva e estratégica como a vista nos jogos de videogame?

Nesta literatura sobre o jogo, Mota (2016) através do jogo de videogame Rocksmith, busca desvelar processos de aprendizagens da guitarra elétrica onde por ele é mencionado a necessidade de inovações metodológicas na área da educação musical, nisso os jogos de videogame podem fazer parte dessa novidade no ensino de música.

Para definir o jogo de videogame como objeto de estudo, o autor relata que:

alguns desses jogos de videogame estão relacionados com a 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 a aspectos pedagógicos associados à contemporaneidade e à tecnologia, para que seja possível interagir na mesma linguagem desses jovens. (Mota, 2016).

O jogo assim pode ser inserido dentro do contexto educacional aproximando ainda mais o contato com os jogos no momento da aprendizagem e nos processos educacionais. Não somente nas aulas de música, os jogos também podem ser pensados em outros eixos escolares.

3.2. Escuta Musical

A música acompanha os jovens por toda parte. Seja no ônibus, na escola, nos momentos de lazer, o ouvir música está presente no dia a dia dos adolescentes. Sobre as maneiras de ouvir música pelos os jovens, Souza e Torres (2009) sublinham que “alguns aspectos estão implícitos na audição musical quando trabalhada com jovens na educação básica. Um deles seria a própria definição de ouvir e escutar música”. As autoras buscam se pautar em significados descritos por Granja (2006) e Brito (2003) a fim de explicar a diferença entre ouvir e escutar.

Granja (2006) diz que “o ouvir refere-se ao conforto do previsível, enquanto o escutar demanda uma predisposição para a acuidade sonora”. Brito (2003) também afirma que “o escutar é perceber os sons, detalhando e tomando consciência da sonoridade, e o ouvir seria um fato puramente fisiológico” (Souza e Torres, 2009, p.47).

Após essa breve definição, as autoras apontam sobre as especificidades de cada mídia e como cada uma delas acabam tendo um papel diferenciado na cultura musical dos jovens. O rádio, a tv, cds, ipods, computador e internet todos esses recursos são utilizados com frequências pelos jovens sejam juntos ou não. Essa presença dessas mídias influenciam a vida musical dos jovens e “o que essas tecnologias trazem para os jovens são informações que podem ser entrelaçadas com o momento de aprender e o saber vivido na escola” (Souza e Torres, 2009). Desta maneira, as mídias são inseridas no momento de aprender e constroem relações além sala de aula com os jovens.

Souza e Torres (2009) concluem o artigo mencionando assim que

o uso da música intermediado pelas mídias na idade juvenil, trabalhada sob a perspectiva orientada para a ação apresenta um largo espectro de possibilidades de utilização, uma vez que mídias e sua música podem ser um campo diferenciado para a apropriação musical. (Souza e Torres,2009, p.58).

Também em relação à escuta musical Silva, Marino e Carneiro (2016) agrupam dois conceitos, o primeiro sobre autores que discutem a ação de escutar música e o segundo sobre os aspectos de ouvir música. Sobre esse aspecto de ouvir música, Iazzetta (2013) comenta que com o acesso e a disseminação da tecnologia a música está cada vez mais presente, porém, por outro

lado a escuta não está baseada em uma escuta atenta e perceptiva. “Escutar é um exercício, é prestar atenção a alguma coisa, é uma atitude em relação a um conteúdo sonoro. É também uma atitude multissensorial” (Silva, Marino e Carneiro, 2016).

O escutar se refere a uma escuta mais detalhada, a perceber o que está acontecendo ali naquele contorno musical. O ouvir está ligado a não prestar atenção e nem se atentar ao que está ocorrendo, é como se a música rolasse como um plano de fundo sem importância.

Já Ramos (2012) investiga a relação da escuta por dispositivos portáteis, entretanto ligada ao repertório que os jovens estão familiarizados. Para Ramos (2012) “ocorre uma imersão total do ouvinte no repertório escolhido, esta escuta imersiva se dá quando da seleção e organização do repertório musical escolhido pelos jovens”. (Silva; Marino; Carneiro, 2016).

Essa imersão e familiarização do jovem com o repertório que é de sua preferência mostra que essa escolha aproxima o ouvinte de certas tribos e escolhas musicais.

Schafer (2014) complementando as concepções de Iazzetta (2003) e Ramos (2012), afirma que o escutar música é mais complexo do que imaginamos, sempre com a preocupação de uma prática de percepção sonora de uma maneira ampliada. Nessa direção, Schafer (2014) diz que “as experiências visuais são instantâneas. Por outro lado, as experiências aurais levam tempo para se desenvolver. O olho procura. O ouvido deve esperar” (Silva, Marino e Carneiro, 2016). Barbosa (2014) também fala da escuta musical a partir da sua natureza, e afirma que o escutar se exige conhecimentos prévios e específicos (Silva, Marino e Carneiro, 2016).

Com isso, para a ascensão de uma escuta musical que seja atenta e imersiva, Silva, Marino e Carneiro (2016) concluem que se faz

necessário que seja feita uma mediação entre os receptores e a obra musical para que haja uma compreensão do discurso musical, e por conseguinte, uma fruição da obra[...] para pensarmos a mediação da escuta musical, poderíamos propor as seguintes analogias: operações cognitivas como a compreensão da linguagem musical presente no discurso; operações simbólicas como aquelas relativas aos afetos, sinestésias e singularidades dos sujeitos de acordo com suas respectivas bagagens culturais; e operações informacionais tomadas como os contextos sócio históricos da obra musical e também aqueles nos quais se dão os processos de escuta musical. (Silva, Marino e Carneiro, 2016).

Neste tópico abordei de acordo com os autores citados, o conceito de escuta musical e o conceito de ouvir música. São palavras semelhantes, mas como visto e mencionado possuem significados e abordagens diferentes. Porém, os autores mencionados mesmo com diferentes definições apontam que a escuta musical é mais do que “ouvir uma música”.

3.3. Preferências Musicais

Neste tópico, me debruço sobre o conceito de estilo musical e a definição de preferência musical. Segundo Bennett (1998) o estilo musical consiste em “uma combinação de palavras que define um conjunto de elementos musicais através dos quais se realiza a obra” (Quadros e Quiles, 2010, p.110). Complementando essa definição Fabbri (1981) diz que o “estilo centra seu interesse em aspectos da natureza mais musical” (Quadros e Quiles, 2010, p.110).

Ainda sobre estilo musical, Coplan (1985) agrega que o “termo estilo supõe em si mesmo um índice de significados estabelecidos coletivamente através dos tempos pelos artistas e pelo público” (Quadros e Quiles, 2010, p.111).

O estilo musical assim teria sentido com conceitos puramente técnicos e musicais da obra. Conceitos musicais como melodia, harmonia, figuras rítmicas e outras tantas quadrariam para definir o que é dito de estilo musical.

De forma geral, Quadros e Quiles (2010) definem que o estilo musical “provém de uma base que compreende um vocabulário de formas, atividades e cenários que constituem e expressam processos culturais e sociais” (Quadros e Quiles, 2010, p.111).

Desta forma, o estilo não só por conceitos de aspectos musicais pode ser compreendido. Você pode, por exemplo escutar uma música dita que é do gênero rock, mas tocada com um estilo de forró. Questões culturais, e também regionais podem contribuir a definir o estilo de uma música.

Já a preferência musical gira em torno da eleição que foi pensada pelo o indivíduo sobre o que ele quer escutar no seu dia a dia. Quando essa preferência musical se torna um hábito, ela passa para a questão de gosto. Os autores apontam que “os gostos musicais das pessoas são identificáveis pela música que estas elegem escutar, pelas gravações que compram e pelos shows aos quais costumam assistir” Quadros e Quiles (2010). Esse hábito e essas influencias como destaca Jakobovits (1966) e Russell (2000) contribuem para o aumento da familiaridade com a música, o que causa uma influência direta nas preferências e no gosto musical (Quadros; Quiles, 2010).

A preferência também por vezes adentra em aspectos de inserção e grupos formados por tal estilo preferido. É comum vermos que em um grupo de amigos o gosto musical é bem semelhante, caracterizando as tribos musicais. Isso também é bem comum em grupos de amigos que se juntam ao jogar videogame. O que se vê é que esse grupo de amigos que jogam juntos fazem isso jogando o mesmo jogo, por exemplo.

4 –Metodologia

4.1 Abordagem qualitativa

Nesta pesquisa foi utilizado a abordagem qualitativa, direcionada para a obtenção de dados descritivos mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação objeto de estudo. De acordo com Neves (1996) a pesquisa qualitativa é direcionada ao longo do seu desenvolvimento e geralmente não busca enumerar ou medir eventos, como estatísticas, sendo característico que o pesquisador procure compreender o assunto abordado diante da visão em cima dos participantes da situação estudada.

Por isso, os pesquisadores qualitativos se preocupam com o processo em seu contexto, sobre isso Godoy (1995) comenta que:

os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural. Nessa abordagem valoriza-se o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo estudada (...) O pesquisador deve aprender a usar sua própria pessoa como o instrumento mais confiável de observação, seleção e análise e interpretação dos dados coletados. (GODOY,1995, p.6).

Neste estudo considero a descrição do trabalho pesquisado como fundamental no estudo qualitativo, pois é por meio dessa descrição e interpretação que os dados são coletados e analisados.

4.2 Técnica de coleta de dados

4.2.1. Entrevista semiestruturada

A técnica de coleta de dados utilizada foi a entrevista semiestruturada com jovens que jogam videogame. Essa escolha se justifica, uma vez que as entrevistas semiestruturadas permitem uma conversa mais natural, sem formalidades e limitações de scripts pré-concebido do entrevistador com o entrevistado, o que mantém assim uma liberdade para colocar outras questões que possam surgir no momento da entrevista (Manzini, 1991, p. 154).

Segundo Manzini (1991), a entrevista semiestruturada consiste em um assunto sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista. Para o autor, esse tipo de entrevista pode fazer emergir informações de forma mais livre e as respostas não estão condicionadas a uma padronização de alternativas.

Neste estudo, foram realizadas três entrevistas semiestruturadas. Essas entrevistas foram pré-agendadas individualmente. Os critérios de seleção de jovens foram:

- a) Utilizar o jogo do vídeo game;
- b) Utilizar jogo com trilha sonora;
- c) Ter a idade entre 15 anos e 24 anos;
- d) Aceitar participar da entrevista.

4.2.2. Coleta de Dados

Para iniciar o processo de coleta de dados preparei inicialmente o roteiro das questões, que seriam usadas durante a entrevista. Procurei treinar as perguntas antes de encontrar os entrevistados. Isso ajudou a me preparar melhor e no surgimento de ideias para possíveis perguntas que poderiam contribuir e ajudar no desenvolvimento, dependendo da resposta do entrevistado. Os dados foram categorizados a partir dos objetivos específicos. As entrevistas foram gravadas com a ajuda de um aplicativo de gravação de voz para smartphone.

Devido a pausa que houve durante as atividades por causa da greve na Universidade Federal de Uberlândia-UFU em novembro de 2016 e a chegada das comemorações de final de

ano, foi difícil, no início, realizar a primeira entrevista. Apesar de agendarmos duas vezes a entrevista, apenas na terceira vez o encontro deu certo. Nessa primeira entrevista, mencionei no início qual era o meu objeto de trabalho e agradei ao entrevistado pela disponibilidade em participar da pesquisa. Durante a realização dessa entrevista, busquei na maior parte do tempo, mais informações do participante quando a resposta era muito direta e objetiva, como por exemplo, quando era “sim” ou “não”. No decorrer do diálogo, em alguns momentos, tive a preocupação de achar que não tinha informações suficientes para o meu estudo. Essa preocupação minimizou um pouco no momento em que realizei a transcrição dessa entrevista.

Nas demais entrevistas realizadas, acredito que estava um pouco mais à vontade do que na primeira mencionada anteriormente. Por isso, acredito que tive um desenvolvimento melhor com as perguntas. Além disso, pude perceber que os entrevistados, também estavam mais à vontade e falaram bastante na hora das respostas.

Foi realizada a transcrição das entrevistas durante uma etapa de audição dos áudios gravados. Usei de auxílio um programa que deixava o áudio um pouco mais lento, isso ajudava na hora de poder transmitir para a escrita. Na primeira entrevista o candidato foi mais objetivo nisso usei uma manhã para a transcrição. Na segunda entrevista utilizei de duas tardes para a transcrição pois o participante se expressava mais. Já na terceira entrevista também utilizei uma tarde para essa tarefa.

4.2.3 Identificação dos entrevistados

Participaram deste estudo três jovens que são jogadores de videogame. Meu contato com dois deles foi em jogos online. O outro jovem conheci em um curso de Informática e fizemos amizade por conta da música, pois ele toca violino e também por conta de jogos e conversas meio “nerds”. Os três aceitaram participar e assinaram o termo de ética e responsabilidade, cientes da pesquisa e do compartilhamento das respostas aqui usadas. Cada um escolheu um pseudônimo para serem mencionados durante as entrevistas e nessa análise. Durante a análise, em alguns momentos irei me referir aos participantes como gamers, que é um termo usado para quem joga videogame grande parte do tempo ou nas horas vagas.

O primeiro, é o “Homer”, um jovem de 23 anos, estudante de Sistemas de Informação que gosta de jogar videogame nas horas vagas e principalmente aos fins de semana. O segundo, chamado de “Filler” é estudante de Análise de sistemas e tem 22 anos. Para ele, o videogame é um lugar onde ele se diverte e se distrai muito facilmente. O terceiro participante, chamado de

“Tony” é estudante do 2ºano do Ensino Médio e tem 16 anos. Ele gosta de jogar e “zerar” diferentes tipos de jogos para poder conhecer cada vez mais dos diversos modos de jogar que existem.

Dois dos três participantes são primos (Homer e Tony). Por isso, acredito que a interação e a forma como eles se tratam e se relacionam com o videogame é bem semelhante. Geralmente, eles se juntam com outros amigos e fazem o chamado corujão¹¹ para jogar em todo o fim de semana.

¹¹ Corujão é o nome que se dá para quando jogadores começam a jogar a noite de um dia e jogam até a manhã do dia seguinte.

5- Análise dos Dados

Segue, num primeiro momento, uma breve apresentação dos dados coletados durante as entrevistas. Em seguida, exponho uma transcrição das falas dos participantes, seguida de uma análise mais aprofundada dos dados.

A partir da leitura desses dados, pude perceber, que as trilhas sonoras dos jogos são atribuídas como elemento importante e necessário para complementar e também compartilhar aspectos de entretenimento e diversão na ação de jogar.

Além disso, os dados sinalizam que a trilha sonora fora do jogo também possui sua participação no repertório musical. Em diversos momentos, os jogadores disseram que a curiosidade de ouvir a música em outra ocasião sem ser a do jogo ocorrem em distintas ocasiões.

Nas entrevistas, pude constatar também que os jovens se identificam com o repertório ouvido nos jogos. Os estilos ouvidos nos jogos de videogame se assemelham ou são os mesmos que os participantes escutam em seus smartphones e dispositivos de música.

Em suma, pelos relatos dos entrevistados, as trilhas dos jogos se relacionam muito (ou quase sempre) com o que está acontecendo com o personagem naquela ação mostrada na cena e, conseqüentemente, eles estabelecem vínculos com esse repertório. Sobre isso, eles destacaram que se o momento do jogo é de fuga, ou uma luta, a trilha sonora tenta passar essa emoção. Por outro lado, se é momento de vitória, de conquista, a trilha tenta mostrar essa característica com o áudio.

Em seguida, apresento a divisão das categorias de análise de dados deste estudo

5.1 Sobre o hábito de ouvir música

Como já mencionado, os jovens frequentemente estão ouvindo música por todo lado aonde vão. Esse costume, seja na escola, no ônibus, ou no momento do jogar também foi questionado aos participantes da entrevista.

Sobre as situações e o hábito de ouvir música, o participante Filler conta que:

Ahh sei lá! Quando eu estou meio serelepe, por exemplo, é um motivo top para eu ouvir música, quando eu estou jogando as vezes também eu ouço música. Quando eu estou meio grilado também eu ouço música. “Tipo assim”, a música se presta muito a gente. Então, no meu caso, pelo menos cada ação que eu tenha que gere algum tipo de sentimento, tem um pouco de música. (...) não é sempre, mais 90% do tempo é quando eu ouço música. (Filler, entrevista 2).

Nessa direção o participante Homer conta que onde ele mas tem o costume de ouvir música é quando ele está jogando, principalmente quanto é o tipo de jogo chamado FPS¹². Sobre isso, ele aponta que é um estilo de jogo que não se tem a necessidade de se ouvir tanto o que tem no jogo, então você tem liberdade para se ouvir outra coisa enquanto joga.

Em se tratando do hábito de ouvir música, o participante Tony relatou sobre quais os dispositivos ele mais ouve música, pontuando assim que são esses: “Ouço no computador, no fone de ouvido, em caixinhas portáteis. Eu escuto nesses lugares em casa, no ônibus, na escola. Onde der para ouvir música eu estou ouvindo” (Tony, entrevista 3). Tony compartilha em quais momentos ele tem o costume de ouvir de música. Nesse sentido, ele revela: “quando jogo eu gosto de colocar música, fazendo tarefas e estudando também é um momento em que gosto de ouvir música” (Tony, entrevista 3).

Percebe-se que em se tratando de ouvir música esse costume está sempre presente seja nas horas vagas, de diversão ou em conjunto com alguma atividade. Na hora de jogar, esse costume também não é diferente. O prazer dessa atividade juntamente com o de ouvir música pode ser afirmado por Santos (2007) onde é dito que o valor dos sons que é imposto pelos jovens ao se gostar de música está ligado na função de prazer estético juntamente com a de expressão emocional. Nesse caso, a expressão está ligada ao ato de jogar, a ação que é necessária e o que aquilo está proporcionando ao jogador, seja aventura, vontade de cumprir o objetivo, e outras sensações que o jogo pode acomodar ao gamer.

¹² FPS do inglês First person shot que significa tiro em primeira pessoa (é claro que não só jogos de tiro possui esse estilo), é um estilo de jogo onde o jogador tem a visão como se fosse a do personagem do jogo.

5.2 Jogos preferidos

É perceptivo entre as respostas dos participantes das entrevistas certas preferências em alguns tipos de jogos. Não pretendo aqui entrar em questões específicas das várias características de estilos e gêneros de jogos que estão presentes no mercado dos games, seja de videogame ou de outros dispositivos. Porém acredito ser importante conhecer o que nessa preferência agrada os jogadores entrevistados.

Tony conta que não tem uma lista de jogos preferidos, ele gosta de testar cada jogo para conhecer e saber se vale a pena ou não investir naquele game. Com isso, pensando no que ele mais se identificou até o momento, ele diz:

[...] gosto muito dos que possuem um herói em foco como os da Lara Croft¹³, The Witcher¹⁴, gosto também dos como já disse não fica só em uma coisa como o Gta V (que é um jogo de mundo aberto, ou seja, você consegue “viver” e “fazer” qualquer coisa, como no mundo real) e colocaria o Overwatch¹⁵ nessa lista como preferido (Tony, entrevista 3).

Para Homer o jogo GTA também é um dos seus preferidos, ele disse que tem um jogo que ele joga e gosta muito e que se chama Battlefield 1¹⁶. Ele quis complementar ainda sobre como é esse jogo, que se encaixa no gênero chamado de FPS. Assim, ele descreve o que é esse gênero específico,

é um jogo de tiro em primeira pessoa em que você controla o personagem e tem uma visão como a sua, e que tem como por exemplo, um jogo de guerra em que você é um soldado onde você tem uma arma e seu objetivo é matar o máximo de inimigos. Você tem como vista tudo o que um soldado passa no momento da cena, e tem os objetivos a serem seguidos, então sua visão é como se você fosse um, por isso em primeira pessoa (Homer, entrevista 1).

Um jogo também lembrado por Homer se chama Forza Horizon 3¹⁷, que retrata uma realidade de festivais de corridas de carros, assim ele diz que “gosta da sensação de dirigir os carros do jogo, de se sentir livre, do cenário, de como é algo bem feito e diferente de outros jogos de corrida” (Homer, entrevista 1).

¹³ Lara Croft é uma famosa heroína arqueóloga dos jogos de videogame que vive entre aventuras e descobertas de relíquias e artefatos históricos.

¹⁴ The witcher é um jogo em terceira pessoa que se passa no período medieval.

¹⁵ Overwatch é um jogo multiplayer que enfatiza a jogabilidade cooperativa usando um elenco de vários "heróis", cada um com suas próprias habilidades e funções dentro de uma equipe. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Overwatch> acessado em 10 de outubro de 2017.

¹⁶ Battlefield 1 ingressou com a temática da Primeira Guerra Mundial, que era algo muito pedido pelos jogadores de FPS dessa geração (o jogo foi lançado em outubro de 2016). Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Battlefield> acessado em 15 de outubro de 2017.

¹⁷ Forza Horizon3 é um jogo de corrida para videogame.

Filler além de mencionar seus jogos preferidos, quis comentar ainda sobre os estilos que ele mais joga e ainda relatou o que ele acha de certas preferências em alguns estilos de jogos.

Eu gosto de jogar muito Mmo¹⁸ e Rpg¹⁹, e Fps, Moba²⁰, que são vários gêneros de jogos. Isso tudo está meio que englobado no que gosto de jogar. Mas não jogo só esses jogos também, sei lá, jogo jogos de ação, de carro também simulador, futebol, essas paradas assim até porque eu acho que videogame não é só um estilo de jogo, tipo eu acho que a pessoa se sente, não sei na minha opinião, meio incompleto quando se tem só um estilo de jogo que se joga. Eu sou muito fã de World of Warcraft²¹. Mas se eu fosse colocar um jogo preferido em questão mesmo seria o jogo Final Fantasy²², acho que eu não jogo tanto, mas é um jogo assim que é o meu jogo preferido quanto em questão de história, jogabilidade, gráficos e também na sonoridade (Filler, entrevista 2).

Definir um jogo preferido parece ser demasiado complicado aos jogadores. Penso que o principal é a interação do jogador com o jogo e essa interação deve fazer algum sentido para os jogadores. Pelos relatos, eles parecem ser seletivos não só jogando um gênero ou um jogo específico, mas relacionando esse gênero com outros aspectos (como objetivos, cenários, temas do jogo, duração do jogo, as trilhas sonoras, etc.). Aspectos esses que, para quem joga possui devida importância. Isso contribui para que o jogo seja dito como o preferido desses usuários de videogames.

5.3 Repertório dos jogos

Filler sublinha que a prática do jogo permite a sensação e compreensão da musicalidade que o mesmo, oferta. Sobre isso, ele destaca: “Cara, só quem joga World of Warcraft vai entender o que eu falo de musicalidade... O jogo é tão bem feito que cada área tem uma música, cada área tem uma parte de uma música clássica e eu sou fissorado por música clássica, eu gosto muito desse estilo musical” (Filler, entrevista 2). Foi nesse entusiasmo que o participante comentou e descreveu sobre o que ele acha do repertório dos jogos. Como podemos constatar na fala a seguir:

¹⁸ Mmo é qualquer jogo online que suporte conexões e partidas com centenas ou milhares de pessoas ao mesmo tempo. Disponível em <https://canaltech.com.br/games/O-que-e-MMO/> acessado em 10 de outubro de 2017.

¹⁹ Role-playing game, também conhecido como RPG (em português: "jogo de interpretação de papéis" ou "jogo de representação"), é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game acessado em 20 de junho de 2017.

²⁰ Moba é um tipo de jogo em arena de combate online para vários jogadores. Disponível em <http://br.ign.com/esports/2760/news/cinco-razoes-pelos-queis-o-moba-e-o-genero-mais-importante-d> acessado em 10 de outubro de 2017.

²¹ World of warcraft é um jogo on-line, da produtora Blizzard lançado em 2004. O jogo se passa no mundo fantástico de Azeroth. É considerado o mais popular dos Mmo de todo o mundo, em 2010 chegou a ter 11 milhões de jogadores ativos. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft acessado em 10 de outubro de 2017.

²² Final fantasy é uma franquia multimídia de ficção científica e fantasia criada em 1987 e atualmente possui 15 títulos lançados.

Então cada área do mapa, cada território tem uma música característica, isso é chamado das capitais do World of Warcraft onde se tem uma música característica[...]. Sobre o jogo Final Fantasy eu confesso que eu nunca prestei tanta atenção na musicalidade do jogo na hora de jogar, mas eu vi reviews, depois eu ouvi posteriormente fora do jogo e gostei, sinceramente o jogo é espetacular em todos os aspectos. Tem alguns jogos do Final Fantasy que eu não me aventurei demais (existem 15 títulos de Final Fantasy atualmente) mais nos últimos, porém, eu sei que a musicalidade desses jogos tem bastante influências, tem gente que gosta até, eu já conheci pessoas que tinham como tema do toque do celular o tema do Final Fantasy 7, e estamos no 15, então isso já vale muito (Filler, entrevista 2).

Homer, contou de forma mais breve o que ele acha do repertório dos jogos que ele possui um maior contato. Sobre o Gta ele relata que “não tem trilhas dedicadas somente ao jogo, é... são músicas mais exclusivas” (Homer, entrevista 1), assim, ele pensa e reflete como explicar de melhor maneira essas músicas que não são exclusivas para o jogo, ele comenta:

No Gta, assim, são tipos músicas conhecidas só que refeitas para o jogo, e que tem várias músicas legais, já o Battlefield já tem uma trilha sonora diferente, é bem emocionante assim quando você está ouvindo ali e jogando, no modo campanha²³ por exemplo você entra no jogo mesmo, ouvindo a música que está ali naquele momento (Homer, entrevista 1).

Tony respondeu de forma breve sobre o repertório “acho o máximo!! São trilhas convidativas e bem tudo a ver com a cena do jogo em questão” (Tony, entrevista 3).

5.4 Gêneros musicais preferidos

Em um breve momento, antes de adentrar nos gêneros musicais dos jogos aqui comentados pelos participantes, pontuo a necessidade de conhecer os gêneros musicais que os entrevistados contam possuir uma maior afinidade, ou seja, a que tem mais contato no dia a dia.

Filler conta: “eu escuto um pouco de eletrônica, de heavy metal, música sacra, mas é muito pouco[...] assim o que mais escuto é rock, a vertente do heavymetal, alguns subgêneros que vêm da música clássica, o folkmetal, tem um pouco disso tudo” (Filler, entrevista 2). O participante pelo que foi dito escuta gêneros semelhantes ao presenciado em seus jogos preferidos sendo diferente a música sacra e a clássica.

Homer relata que o que ele mais escuta é o rock, e cita ainda: “no caso como a banda AC/DC que tem em jogos e eu gosto” (Homer, entrevista 1). Homer ainda comenta que “também

²³O Modo campanha , é o que se chama de História do jogo, onde você vive o que os produtores te proporcionam no game , a interação com os personagens de maneira off-line, onde não necessita de conexão à internet.

gosto de pop, música eletrônica, mas assim com as letras sabe, não as que tem só o eletro, também gosto muito de música instrumental tipo trilha de filmes, e por aí...” (Homer, entrevista 1). Homer se familiariza com gêneros bem próximos e que no geral são bastantes disseminados pela indústria da música. Sendo que o entrevistado cita a música instrumental e trilha sonoras de filmes o que não se encaixa nos gêneros ditos anteriormente, indicando que podem haver influências de outros meios para a criação dessa preferência, como trilhas dos jogos por exemplo.

Nesta questão, Tony esclareceu o que ele realmente gosta e ainda comentou sobre o que não lhe agrada.

Eu escuto muita música clássica, tema de filmes como Star Wars, Game of Thrones, Senhor dos Anéis. Gosto de rock, pop, hip hop. Gosto de Mpb e músicas nacionais. Curto muita música dos anos 80 também, sei lá, aprendi a gostar. Na verdade, não gosto mesmo é de sertanejo, pagode e funk. O resto é aceitável pelo menos (Tony, entrevista 3).

Com essa eleição de um ou mais gêneros preferidos, Quadro e Quiles pontuam que “isso contribui para o aumento da familiaridade com a música, o que causa uma influência direta nas preferências e no gosto musical” (Quadro e Quiles, 2010). Geralmente quem faz essa eleição de um gênero preferido inclui dentro dessa lista estilos musicais parecidos, não estilos “nada a ver” de se ouvir.

Analisando as respostas dos participantes nota-se que pode haver um perfil bem semelhante pensando no que se ouve e nas características etárias e do que gostam de fazer nas horas vagas, nesse caso o ato de jogar.

5.5 Estilos musicais recorrentes dos jogos

Antes de ouvir as respostas dos participantes nesta questão já havia um conhecimento prévio sobre o que poderia ser comum em se tratando de estilo musical dentro do jogo. Não foi surpresa a resposta dos entrevistados, o que me leva a refletir que existem nos jogos uma predefinição de alguns gêneros musicais. Os gêneros que aparecem são no geral gêneros muito próximos entre si. O estilo diferente que se vê é a música clássica (aqui dita como a música erudita e instrumental no geral, não a música do período clássico).

Homer descreve sobre os gêneros que ele mais ouve (e já viu) durante o tempo de jogo que ele possui:

Quando eu estou jogando o mais recorrente é o rock. Tem alguns estilos próximos como internacionais e pop[...] depende muito dos jogos. Agora esse do Battlefield, o último

que saiu tem um rock, um toque mais clássico, ali mais instrumental. O Gta já tem estilos mais variados: pop, rap, rock, reggae. (Homer, entrevista 1).

Tony também citou o rock, mas pela a resposta dada, ele lembrou de um tipo de jogo em que aparece hinos dos países, como por exemplo, jogos de futebol, que também são muito comuns nos gostos dos jogadores de videogame. Assim, Tony destaca “nos jogos eu vejo muita música clássica, rock, hip hop e pop também. Dependendo do jogo tem tema como hinos de países, como jogos de futebol ou de outros esportes, quando você escolhe seu time fica tocando o hino do país escolhido” (Tony, entrevista). Essa percepção realça que os estilos principais nos jogos não são somente esses, outros também estão presentes e possuem destaque quando se relacionam com outros fatores como tipo de jogo, dentre eles: faixa etária, para qual público se direciona.

Filler além de contar sobre os gêneros que ele mais presenciou dentro dos jogos, ele comenta sobre sua preocupação com alguns estilos que parecem sumir do mundo musical dos games.

Então tem muito rock, tem um pouco de eletrônica também. Alguns jogos um pouco mais antigos tem um pouco de jazz, já vi blues, mas nada tão relevante, mas agora é engraçado ver como o pessoal não vai muito atrás, tipo, é sempre uma forma sei lá, acho que um padrão. Uma música mais orquestrada, por vezes um rock misturado com um pouco de eletrônica, mas as vezes parece que eu sinto que está um pouco sumindo essas combinações de orquestramento, de jazz, de folk acho que está faltando um pouco. (Filler, entrevista 2).

É claro que dependendo de que jogo se trata, de qual público ele estiver direcionado, de qual região do mundo os estilos vão ser outros. Conheço um jogo árabe com as trilhas também de música árabe, jogos infantis em que a trilha é relacionada para o público infantil. Porém, penso em que se tratando de jogos que são mundialmente famosos e bem conhecidos de um público específico, os estilos ditos como principais dos jogos estão ligados aos que os participantes contaram ser os principais que eles ouvem no dia a dia fora da hora do jogar.

5.6 O Papel da trilha sonora no jogo: a apreciação das trilhas, a interação da cena e a trilha como pano de fundo.

No jogo, as trilhas possuem várias funções de poderem ser apreciadas e vividas pelos os jogadores durante a ação do jogar. É difícil dividir uma trilha para se apreciar ou a trilha que está interagindo com o jogo. Os três participantes comentaram sobre a junção dessas funções da trilha e como isso contribui no momento de jogar.

Homer diz que para ele o jogo se completa com a trilha sonora e que a trilha contribui para a diversão do jogo. Ele prosseguiu falando sobre a trilha sonora como plano de fundo:

se você está jogando qualquer jogo e não tem uma trilha sonora, o jogo fica mais vazio, você fica mais vazio sem nada ali de fundo. Não é um pano de fundo isolado, tem que estar em conjunto com a ação do jogador. (Homer, entrevista 1).

Além desses comentários, Homer afirma que a trilha leva a ter mais interação com o jogo “É, ela faz você interagir mais com o jogo, ela te leva mais para dentro do jogo, então ela tem outra função, ela te leva mais para o jogo” (Homer, entrevista 1). O depoimento de Homer confirma que a junção entre trilha sonora e jogo musical promovem essa interação contínua e profunda, sendo a música uma referência na ação de jogar.

Sobre a interação com o jogo e a apreciação dessas trilhas sonoras, ele comenta entusiasmado que sente sempre essa junção “Eu escuto e viajo na música, como se fosse uma droga, mais o que vicia é a música, ela é viciante e no jogo isso só aumenta mais” (Homer, entrevista 1).

Tony diz que a trilha sonora para ele se inclui no momento de diversão e relata isso a seguir

Geralmente quem gosta de jogo, joga para se divertir, ou distrair um pouco do mundo real. A trilha contribui para esse momento. Acontece de se ter um jogo bom e uma trilha ruim ou vice-versa mais geralmente a trilha quase sempre pelo que eu já vi acompanha a *vibe* do jogo, então se você está se divertindo com o jogo a trilha também está ajudando essa diversão de certa forma (Tony, entrevista 3).

Em se ver a trilha como pano de fundo, Tony diz que não a vê como pano de fundo, mas vê que em certos momentos do jogo o foco não é o som, mas a imagem em si. Em seguida, ele comenta sobre a função da trilha sonora para interagir juntamente com as cenas. Para ele, a trilha quando em junção com a cena faz total sentido e isso acarreta para que o jogador tenha uma interação muito legal. Tony acrescenta que isso transmite mais emoção e “aquela adrenalina da ação em questão” (Tony, entrevista 3). Assim, pelos os sons você pode conseguir tirar várias percepções, conclui Tony “Você percebe pelo os sons que as coisas vão ficar mais fáceis de se resolver, ou se for um jogo sem final feliz, as coisas não vão se ajeitar, só piorar (risos)” (Tony, entrevista 3). A trilha sonora ao se relacionar com a cena em questão, proporciona um misto de sensações com o que se ouve. É muito comum que isso reflita no que o jogador sente, seja a conquista do objetivo se caracterizando com trilhas em modo maior, esses detalhes não passam despercebidos pelos os jovens entrevistados.

O participante Filler explicou que para ele a trilha sonora se completa com o jogo.

O jogo se completa. Tem muitos jogadores, não são todos, no meu caso inclusive eu não faço parte desse todo aí, mas as vezes gosta do jogo ou joga algum jogo por causa

da música as vezes tem alguma parte que as vezes à música ambientada leva a uma sensação diferente, então essa música ambientada as vezes o jogador está num dia ruim, as vezes o dia está meio chato, mas ele joga o jogo, escuta essa música, nessa parte ele se sente melhor, entendeu? Então tipo assim a diversão do jogo na minha opinião se baseia em 50 a 50. 50 do jogo e outros 50 para a trilha sonora (Filler, entrevista 2).

Como pano de fundo Filler conta que “não necessariamente a trilha sonora é pano de fundo” (Filler, entrevista 2), e emenda falando que “a gente pode colocar que o principal no jogo tem que ser a gameplay²⁴ né, isso é óbvio senão ninguém ia jogar videogame, apenas escutar música” (Filler, entrevista 2). Ele continua falando de um jogo intitulado *The last of Us*²⁵ que possuem algumas características do jogo que (para ele) é melhor do que a gameplay. Desta forma, ele aponta “tipo a história, e os sons são mais legais do que o jogo em si, o ambiente do jogo junto com as músicas em tudo era melhor do que simplesmente só jogar”. Em muitos momentos os relatos revelam que a trilha sonora exerce papel importante e significativo no jogo. Por isso, muita das vezes a escolha do jogo está vinculada a essa trilha e não somente ao videogame em si.

Posterior a essa fala, Filler diz que acredita que a trilha possui outro papel, que é o da interação com o jogador e exemplifica

Por exemplo um cara que joga *Need for Speed*²⁶ por exemplo que é um jogo famoso de corrida, quando começa a corrida toca uma música mais pesada vamos dar um exemplo tipo heavy metal, tipo uma banda antiga como *Megadeath*²⁷, toca aquele som mais pesado, mais rápido. Da uma adrenalina no cara, passa uma sensação de que o cara está dirigindo o veículo mesmo apesar de ser apenas um controle remoto de um videogame (Filler, entrevista 2).

Essa percepção da cena com a trilha sonora, Filler diz que a percebe sempre. O participante diz que pensa “uma mão lava a outra. No jogo a mão do gameplay com a mão da trilha sonora, do áudio” (Filler, entrevista 2).

Filler comenta sobre a sensação de vazio que pode acontecer entre a interação dos sons das trilhas com a cena do jogo “Se a trilha sonora não for boa muitos não se sentem animados para jogar o jogo agora se a trilha sonora for boa e o jogo não for tão legal as vezes fica faltando, muitos jogam mas fica faltando” (Filler, entrevista 2). Por outro lado, uma trilha sonora não muito atraente pode ser motivo para desmotivar o interesse do jogador.

²⁴ Gameplay ao pé da letra significa Jogando o Jogo.

²⁵ Jogo que conta uma história em um mundo pós-apocalípticos, onde dois sobreviventes, Joel e Ellie trabalham juntos para sobreviver. É um jogo em terceira pessoa de ação e terror, criado exclusivamente para consoles. Disponível em http://thelastofus.wikia.com/wiki/The_Last_of_Us acessado em 10 de outubro de 2017.

²⁶ *Need for Speed* é uma série de jogos eletrônicos de corrida de automóvel publicada pela Electronic Arts desde 1994. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Need_for_Speed acessado em 10 de outubro de 2017.

²⁷ *Megadeath* é uma banda americana de heavy metal de Los Angeles, Califórnia. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Megadeath> acessado em 10 de novembro de 2017.

Além dessa visão, Filler cita como exemplo um jogo que ele jogou muito chamado Call of duty 3²⁸. Em sua fala, ele conta que muitos colegas que jogaram o jogo reclamavam que “o cenário era feio, meio escuro, um ambiente mal pensado, mas a trilha sonora era o que salvava, além também dos efeitos sonoros como tiros, passos, o som externo era muito bom” (Filler, entrevista 2).

Para os entrevistados, a trilha sonora é vista como uma parte muito importante na criação de um game. Ela além de proporcionar as sensações citadas por eles, como adrenalina, emoção e vontade de se conquistar o objetivo que está ali colocado, a trilha sonora também é responsável por dar vida a mudanças de cenas e de momentos, humor e caracterização dos personagens. Sem ela, a imagem juntamente com a cena em questão o jogo se torna vazio, falta algo.

5.7 A trilha sonora como influencia na hora de jogar

É importante destacar que quem joga, não fica preso em um só produto, como visto anteriormente, é difícil para os participantes optarem por um só jogo de videogame e eleger um preferido e o que possui melhores trilhas.

A respeito de adquirir um jogo pela a sua trilha sonora os entrevistados disseram que não é o fator principal, mas é um fator importante para a decisão final de compra.

Homer respondeu que “Não me faz escolher um jogo só a trilha, mas influência na hora de adquirir um novo jogo, ela possui uma parcela na decisão final” (Homer, entrevista 1). Entre outros requisitos, a trilha sonora também é um critério de escolha no momento de adquirir um jogo de videogame.

Filler comenta sobre a importância da trilha sonora na hora de adquirir e fala se acha isso importante

Importante não é muito não. Tipo influencia um pouco dependendo do jogo, da produtora do jogo você já espera uma trilha sonora boa, mas não é um ponto que eu coloco como principal importância para eu jogar aquele jogo, mas é um adendo, aquele extra se tiver uma trilha sonora boa beleza, mas se não tiver dependendo do jogo eu jogo também não rola esse preconceito ainda não (risos) (Filler, entrevista 2).

Para Tony, também na escolha de jogos não é o principal fator, mas comenta que “é claro que se eu souber que tem certa banda presente ou certa canção no jogo vai aumentar e muito

²⁸ Call of Duty 3 é um jogo histórico de tiro em primeira pessoa que se passa durante a Segunda Guerra Mundial. Disponível em http://pt-br.callofduty.wikia.com/wiki/Call_of_Duty_3 acessado em 10 de outubro de 2017.

a minha vontade de ter e jogar o jogo” (Tony, entrevista 3). Ele lembra depois do jogo Guitar Hero, e conta que nele ele via uma certa influência das músicas do jogo “Às vezes o que influenciava eram as músicas que iriam ter para jogar, mas no Guitar Hero o que manda no jogo todo é a música então é claro, tinha que agradar” (Tony, entrevista 3).

Nos relatos aqui mencionados, a trilha sonora sozinha não influencia na compra de um jogo, mas tem uma parcela de importância para essa escolha, do que se jogar. Uma boa trilha sonora consegue preencher ainda mais o momento de diversão para aqueles que jogam e se completam com a cena do jogo em questão.

5.8 Playlist com as trilhas dos jogos

Ouvir música, curtir aquele som, para muitos jovens são disfrutadas melhor quando se forma uma playlist. Uma playlist é uma lista de canções que se cria baseada em suas preferências musicais. Seja por estilo, banda, ano, idioma, etc. Em meio a essa característica das playlists e em um momento onde aplicativos (como o Spotify) são consumidos por muitos jovens em seus aparelhos celulares surgiu a curiosidade de questionar sobre as playlists criadas com as trilhas dos jogos de videogame.

Homer conta que cria playlist com a trilha do jogo, e a usa também fora dela: “Fora do jogo eu uso essa playlist com as trilhas para uma escuta em outros momentos” (Homer, entrevista 1). Homer assim, reforça que possui uma apreciação musical com as trilhas dos jogos de videogame dentro e fora da ação de jogar.

Ele ainda comenta quando o jogo o faz ouvir somente o próprio som:

No Battlefield 1 a própria trilha do jogo é boa e não dá para você ficar ouvindo tanto a música mais alta, por exemplo, porque você precisa um pouco ouvir certas coisas do jogo como os passos, os tiros essas coisas. Em outros jogos que são de estilos diferentes, lá eu consigo montar uma playlist e ouvir sem problemas (Homer, entrevista 1).

A trilha sonora precisa também se relacionar com o que está sendo transmitido na tela, e pelo o relato não só a trilha sonora, mas outros efeitos sonoros do jogo são necessários para auxiliar na hora de cumprir o objetivo devido.

Tony diz também que cria playlists com as trilhas sonoras dos jogos de videogame e menciona o Spotify “sou desses que se acho uma música boa ou um tema legal já vou logo atrás para saber o nome, salvo, coloco no spotify ou até coloco como toque do meu telefone” (Tony, entrevista 3). Tony ainda comenta sobre as playlists que ele cria: “Salvo playlists por estilos ou

gêneros musicais e as agrupo. Sou bem chato com isso a propósito, risos” (Tony, entrevista 3). Montar playlists com as trilhas sonoras dos jogos de videogame e a inserir no que o participante escuta em seu dia a dia é algo que está presente em sua vivencia musical.

Filler comenta que ele já foi mais fissurado em criar playlists com as trilhas. Hoje ele diz que quando bate uma nostalgia, ele escuta com mais afinco as trilhas e consegue prestar mais atenção. Esse tipo de sensação para se ouvir uma música em que não se ouve mais é tipo uma saudade musical. É quando você quer ouvir algo dito antigo a fim de trazer as lembranças daquele momento.

6-Considerações Finais

Este trabalho teve como objetivo geral compreender quais são as trilhas sonoras de videogames e como essas são utilizadas pelos jovens. Especificamente, buscou examinar quais são os critérios de seleção dos jogos eletrônicos; identificar os jogos eletrônicos utilizados pelos jovens; verificar se a trilha sonora interfere na escolha do videogame; averiguar quais são as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos; analisar os estilos musicais que são mais recorrentes nos principais jogos eletrônicos escolhidos e questionar as relações estabelecidas pelos os jovens junto a trilha sonora.

Para o alcance dos resultados desta pesquisa, a metodologia utilizada teve a abordagem qualitativa (Neves,1996; Godoy, 1995). A técnica de coleta de dados foi a entrevista semiestruturada (Manzini, 1991).

Após a coleta de dados e análise dos mesmos, a primeira categoria que emergiu dos dados se refere ao hábito de ouvir música. Os jovens entrevistados sinalizaram que ouvir música está presente em vários momentos do seu dia a dia. Mais especificamente, no momento de estudo, no ônibus, nas horas de lazer. Esses jovens reforçaram que essa vontade de ouvir música também está presente durante o ato de jogar.

As entrevistas também revelaram um aspecto importante que antecede a relação com o jogo e sua trilha sonora, que consiste na enumeração dos jogos preferidos. Diante desse cenário, os jogadores entrevistados salientaram que efetuar essa seleção, não é uma tarefa fácil, ao contrário, é uma ação difícil para esses participantes. Isso ocorre, uma vez que, eles entendem que eleger essa preferência pelos jogos, muitas vezes não se baseia somente no título do jogo, mas sim, aos objetivos que cada jogo oferta. Esses objetivos estariam interligados às trilhas reproduzidas, à história contada e a ação jogar. Não obstante, constatei que esses requisitos em um jogo além de se completarem, dão sentido para quem está do outro lado da tela do videogame.

Os entrevistados mencionaram que perceberam que existe uma relação com o repertório dos jogos e o que eles ouvem em suas rotinas. Pois, o repertório que eles mais possuem contato, é o repertório que mais aparece nos jogos. Além disso, os jogadores destacam que o repertório se encaixa nas cenas durante o jogo, o que representa um aspecto de musicalidade e proporciona um convite para quem está no jogo se sentir realmente no lugar representado na tela, assumindo assim o papel do personagem em questão.

Em função da relação entre a trilha sonora do jogo com o que os jovens escutam questionei quais são os gêneros musicais mais ouvidos. Para descrever sobre esses gêneros

musicais, os participantes deste estudo ficaram sem saber como enumerar os critérios que agrupam o gênero musical mais ouvido ou predileto. Nesse sentido, os diálogos ressaltaram que, seja por afinidade ou por um maior contato no dia a dia com gênero específico de música o que leva a priorizar determinado gênero musical é aleatório. Vale lembrar que os jovens possuem um contato significativo com os jogos. Por outro lado, observei que um dos critérios estaria diretamente relacionado ao fato desses jogadores terem a mesma faixa etária e serem estudantes. Eles apontam alguns gêneros musicais, são eles: o rock, o pop rock, a música eletrônica e a instrumental que eles possuem um contato maior. Essa resposta dos jovens sublinha que ocorre uma análise dos estilos musicais mais recorrentes nos jogos e os que mais aproximam de suas preferências musicais.

Não podemos desconsiderar que apareçam apenas esses gêneros musicais citados como os mais preferidos desses participantes, pois, vários outros gêneros estão presentes nos jogos. Isso depende de vários fatores, tais como: a faixa etária, a nacionalidade do jogo, o tema do jogo. Porém, pensando na questão de público e na mídia dos jogos de videogame, os gêneros musicais mais conhecidos e famosos mencionados como principais dos jogos em questão, estão ligados ao que eles ouvem no dia a dia fora da hora do jogar.

Eleger um só papel para a trilha sonora do jogo de videogame penso ser algo complexo. No jogo acontece várias cenas ao mesmo tempo. Aparece uma trilha sonora interagindo com o personagem e de repente ela já virou trilha de pano de fundo. A trilha sonora é uma parte essencial na criação de um game. Ela, além de proporcionar diversas sensações como adrenalina e emoção, provoca a vontade de se conquistar o objetivo que está ali colocado e em alguns momentos, imposto pelo jogo. Nesse caso, a trilha sonora também é responsável por dar vida a mudanças de cenas e de momentos, humor e caracterização dos personagens.

Na hora de jogar a trilha sonora não é um fator principal, mas é um requisito fundamental a ser analisado pelo o jogador. Ou seja, ela tem o poder de influência pois deve se relacionar com os outros aspectos que atraem os jovens para aquele tipo de jogo.

Ouvir música é algo essencial para os jovens entrevistados. Fazer essa escuta quase sempre resulta na criação de playlist musical e com a trilha sonora do jogo acontece também está mesma inspiração. As trilhas sonoras dos jogos de videogame passam então a fazer parte do momento fora da diversão do jogo e adentram as músicas do dia a dia dos jovens.

A partir das considerações desta pesquisa, espero que consiga despertar em outros alunos do curso de Música e áreas afins, o interesse em entender o uso das mídias no contexto educacional e nas práticas pedagógicas dentro e fora da sala de aula. Além disso, outros estudos poderão aproximar o que o aluno possa ter de música em sua bagagem com o momento de

aprendizado, pois considero importante esta relação. Sendo assim, proponho essa reflexão: Por que não usar as trilhas dos jogos de videogame para isso? Assim, destaco que o tema pode ser explorado a partir de novos interesses e não só no curso de Música como em outros cursos como a Psicologia e o da Tecnologia interligando temas multidisciplinares.

Em suma, esta pesquisa me fez atentar para aspectos os quais ainda não havia parado para refletir como a das sensações causadas pelas as trilhas e o porquê de se eleger tais gêneros musicais como preferidos. Ao longo da criação deste trabalho pude fazer analogias com diversos assuntos estudados durante o curso de Música da Universidade Federal de Uberlândia-MG. Em alguns momentos, os próprios participantes levantaram sugestões que podem ser aprofundadas futuramente. Surgiram novos questionamentos, visões e experiências em relação as mídias eletrônicas e a educação musical.

7- Referências

- BELLOCHIO, Cláudia R., LEME, G. R. **Professores de escolas de música: um estudo sobre a utilização de tecnologias**. Revista da ABEM. Porto Alegre, n. 17, p. 87-96, set. 2007.
- BLANCO, Diego. **A importância de uma trilha sonora convincente**. Microsoft Technical Audience Team. 2011. Disponível em: <https://msdn.microsoft.com/pt-br/library/hh202854.aspx> Acesso em 20 junho de 2016.
- BOZZETTO, Adriana. **Música na palma da mão: ligações entre celular, música e juventude**. In: J. Souza (org.). Aprender e ensinar música no cotidiano. Porto Alegre: Sulina, 2008, p. 59-74.
- BRITO, T. A. de. **Música na educação infantil**. São Paulo: Peirópolis, 2003.
- DA SILVA, H.; MARINO, G.; CARNEIRO, A. A mediação da escuta musical no Ensino Médio: uma proposta para a formação pedagógica e musical dos professores e alunos das escolas públicas de Belo Horizonte, MG. **XXVI Congresso da Anppom - Belo Horizonte/MG**, Brasil, jun. 2016.
- GEE, James. P. **Bons videogames e boa aprendizagem**. Trad. Gilka Girardello. Revista Perspectiva, Florianópolis, v. 27, n. 1, p. 167-178, jan/jun. 2009.
- GODOY, A. S. Introdução à Pesquisa Qualitativa e suas Possibilidades. RAE-Revista de Administração de Empresas, v. 35, n. 2, mar-abr, p.57-63, 1995.
- GRANJA, C. E. de S. C. **Musicalizando a escola: música, conhecimento e educação**. São Paulo: Escritura, 2006.
- MANZINI, E. J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, v. 26/27, p. 149-158, 1990/1991.
- MORATORI, Patrick. **Por que utilizar jogos educativos no processo de aprendizagem?** Universidade Federal do Rio de Janeiro. Rio de Janeiro, 2003.
- MOTA, Fernando. **O uso do ‘Guitar Hero’ nas aulas de guitarra: desvendando caminhos de aprendizagens musicais através de um jogo de vídeo game**. Uberlândia, 2011.70f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação/Música) - Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia.
- MOTA, Fernando. **Rocksmith: Desvelando processos de aprendizagens da guitarra elétrica através de um jogo de videogame**. Uberlândia, 2016.135f. Dissertação de Mestrado – Instituto de Artes, Universidade Federal de Uberlândia.
- NEVES, Jose Luis. Pesquisa qualitativa- **Características, usos e possibilidades**. Cadernos de pesquisa em administração, São Paulo. V. 1, nº 3, 2ºsem. 1996.
- QUADROS, João Fortunato Soares de J. QUILLES, Oswaldo Lorenzo. **Preferências musicais em jovens de ensino médio no Brasil: O caso de Vitória, Espírito Santo**. Revista Música Hodie Vol. 10 - Nº 1 – 2010.
- RAMOS, Sílvia Nunes. **Escuta portátil e aprendizagem musical: um estudo com jovens sobre a audição musical mediada pelos dispositivos portáteis**. Porto Alegre, 2012. 253f. Tese (Doutorado em Música). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2012.

SANTOS, Cleonice. **Preferências Musicais de Alunos de 5a a 8a Série da Rede Municipal de Ensino de Curitiba Significados da Escuta.** Trabalho de Conclusão de Curso. Curitiba, 2007.

SILVA, Helena Lopes. Música, Juventude e mídia: **O que os jovens pensam e fazem com as músicas que consomem.** In: Jusamara Souza. (Org.). Aprender e Ensinar Música no Cotidiano. 2 eds. Porto Alegre, 2012, v. 1, p. 41-60.

SOUZA, Jusamara; TORRES, Maria Cecília de Araújo. **Maneiras de ouvir música: uma questão para a educação musical com jovens.** Música na educação básica. Porto Alegre, v. 1, n. 1, outubro de 2009.

VEBBER, Andreia; ROSA, Tiago Brizolara da. **Jogos digitais online e ensino de música: propostas para a prática musical em grupo.** Música na Educação Básica. Londrina, v.4, n.4, novembro de 2013.

8 - Apêndice

8.1. Roteiro de entrevista

Dados de identificação

Nome:

Pseudônimo:

Gênero:

Idade:

Contexto da entrevista (onde foi realizada):

-Você joga?

-O que você gosta de jogar?

- E de música?

- Você tem o costume de escutar música? Em quais situações?

- Quais são seus jogos preferidos?

- O que você acha do repertório desses jogos?

- Tem um estilo de jogo específico que você gosta?

- E a trilha sonora quando você está jogando esses jogos? Te agrada?

- Se não agrada sabe dizer o porquê?

- Qual o estilo musical mais recorrente quando você está jogando?

- Fora do jogo, o que você escuta está próximo desse estilo musical?

- Esta trilha tem importância nos momentos do jogo?

- No seu repertório musical, a trilha sonora dos jogos está presente?

- Você forma uma playlist com as trilhas dos jogos?

- Você tem uma apreciação musical nessas trilhas sonoras?

- Para o momento de diversão enquanto você está jogando, essa trilha sonora se inclui nessa diversão?

- Você vê a trilha como pano de fundo? Ou acredita que ela possui outro papel em certas cenas do jogo?

- Você acha que a trilha sonora interage com as cenas do jogo? Você percebe essa interação?

Como você se relaciona com isso?

8.2 Termo de autorização do uso de imagem e voz



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
 MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DE
 UBERLÂNDIA PRO-REITORIA DE EXTENSÃO E CULTURA



TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ

Eu, _____, nacionalidade _____, menor de 18 anos, neste ato devidamente representado por seu (sua) (responsável legal), _____, nacionalidade _____, estado civil _____, portador da Cédula de identidade RG nº _____, inscrito no CPF/MF sob nº _____, residente à _____, Av/Rua _____, nº _____, complemento _____, cidade de _____, Estado _____.

AUTORIZO o uso de minha imagem e voz em todo e qualquer material entre fotos, vídeos e documentos, para ser utilizada em campanhas promocionais e institucionais, sejam essas destinadas à divulgação ao público em geral. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem e voz acima mencionada em todo território nacional e no exterior, das seguintes formas: outdoor; busdoor; folhetos em geral (encartes, mala direta, catálogo, etc.); folder de apresentação; anúncios em revistas e jornais em geral; home page, facebook, instagram e outros do gênero; cartazes; back-light; mídia eletrônica (painéis, vídeo-tapes, televisão, cinema, programa para rádio, entre outros). Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem e voz ou a qualquer outro.

Uberlândia, _____ de _____ de 2017.

 (assinatura)

Nome do representado: _____

Responsável Legal: _____ Telefone _____

p/ contato: _____

