

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA

JÚLIA SÓRIA MARTIN

**TRILHAS SONORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS: IMPACTOS DAS *GAME SONGS* NAS
APRENDIZAGENS MUSICAIS DE JOGADORAS**

Bagé

2024

JÚLIA SÓRIA MARTIN

**TRILHAS SONORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS: IMPACTOS DAS *GAME SONGS* NAS
APRENDIZAGENS MUSICAIS DE JOGADORAS**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Música –
Licenciatura da Universidade Federal do
Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciada em
Música.

Orientadora: Adriana Bozzetto

Bagé

2024

Ficha catalográfica elaborada automaticamente com os dados fornecidos
pelo(a) autor(a) através do Módulo de Biblioteca do
Sistema GURI (Gestão Unificada de Recursos Institucionais) .

M379t Martin, Júlia Sória

Trilhas sonoras de jogos eletrônicos: impactos das game
songs nas aprendizagens musicais de jogadoras/ / Júlia Sória
Martin.

48 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, MÚSICA, 2024.

"Orientação: Adriana Bozzetto".

1. Jogos eletrônicos. 2. Sociologia da educação musical. 3.
Trilhas sonoras de videogames. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

JÚLIA SÓRIA MARTIN

**TRILHAS SONORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS: IMPACTOS DAS GAME SONGS NAS
APRENDIZAGENS MUSICAIS DE JOGADORAS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado
ao Curso de Música da Universidade Federal
do Pampa, como requisito parcial para
obtenção do Título de Licenciada em Música.

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em 05 de dezembro de 2024.

Banca examinadora:

Profª. Dra. Adriana Bozzetto
Orientadora
(UNIPAMPA)

Profª. Dra. Lúcia Helena Pereira Teixeira
(UNIPAMPA)

Prof. Dr. André Müller

Reck (UNIPAMPA)



Assinado eletronicamente por **ADRIANA BOZZETTO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/12/2024, às 07:15, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ANDRE MULLER RECK, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/12/2024, às 10:17, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **LUCIA HELENA PEREIRA TEIXEIRA , PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 20/12/2024, às 18:11, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1635270** e o código CRC **53ADC3F5**.

Referência: Processo nº 23100.019676/2024-20 SEI nº 1635270

Dedico este trabalho à minha família e amigos
que me acompanharam por essa jornada.

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, Viviane e Silvio Martin, por todo apoio e amor que me ofereceram durante o processo de conclusão dessa etapa. Agradeço por me incentivarem a buscar sempre pelo meu melhor. Minha eterna gratidão a tudo que fizeram, e ainda fazem, pela nossa família.

Ao meu irmão, Daniel Martin, por me ceder o controle do videogame, colaborando, assim, para a construção dessa pesquisa.

A minha orientadora, Prof.^a Dra. Adriana Bozzetto, por ter aceito a proposta de construir esse estudo junto a mim e me orientado pelo caminho. Agradeço por cada conhecimento que compartilhaste e que foram essenciais para conclusão dessa etapa. Agradeço, também, pelo carinho e amizade que construímos nesse período.

Aos professores que compuseram a banca examinadora de avaliação dessa pesquisa, agradeço por suas considerações e contribuições que auxiliaram no enriquecimento deste trabalho. Agradeço, também, pelo tempo dedicado à sua avaliação.

Em especial, ao Prof. Dr. André Reck, cuja amizade foi um alicerce fundamental para que chegasse até aqui. Agradeço pelo companheirismo que cultivamos ao longo desse caminho, pelos conselhos e pelas risadas compartilhadas, que, de alguma forma, contribuíram para finalização dessa etapa.

Por fim, a todos que contribuíram em minha trajetória musical e acadêmica, meu sincero agradecimento.

RESUMO

O presente estudo teve como objetivo investigar o impacto das trilhas sonoras dos jogos eletrônicos nas vivências experimentadas por jogadoras mulheres e relacionar esses elementos com suas trajetórias musicais, na perspectiva da sociologia da educação musical. A pesquisa também buscou discutir a inserção de mulheres em um espaço composto, majoritariamente, por um público masculino, pela visão das próprias jogadoras pertencentes a esse grupo. Apoiada em Souza (2009) e Faria, Gitahy e Barros (2016) como olhar teórico, a pesquisa construiu um desenho qualitativo e interpretativo dos significados que esses jogos possuem para as entrevistadas - duas jogadoras mulheres, discentes de um curso de Licenciatura em Música. O estudo discute a presença das músicas nos jogos eletrônicos e analisa como essas experiências contribuíram para que as entrevistadas desenvolvessem uma conexão com as trilhas sonoras dos games, observando, também, o impacto dessa relação na formação de seus gostos musicais. Para as jogadoras entrevistadas, essas composições carregam diversos significados dependendo, também, da interpretação individual e do que cada jogo vai proporcionando de experiências musicais para elas. Através da análise dos dados obtidos nas entrevistas, foi possível perceber que as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos funcionam como um elo entre as jogadoras e suas vivências musicais, impactando em suas aprendizagens e preferências individuais. A contribuição desse estudo busca uma visão mais atenta, e sensível, para as trilhas sonoras de videogames e seus impactos para o ensino e aprendizagem de música, considerando outros espaços em que a educação musical também é construída.

Palavras-Chave: Jogos eletrônicos. Sociologia da educação musical. Trilhas sonoras de videogames. Jogadoras mulheres.

ABSTRACT

The present study aimed to investigate the impact of video game soundtracks on the experiences of female players and relate these elements to their musical trajectories, from the perspective of the sociology of music education. The research also sought to discuss the inclusion of women in a space predominantly composed of a male audience, from the viewpoint of the female players within this group. Supported by the theoretical frameworks of Souza (2009) and Faria, Gitahy, and Barros (2016), the research developed a qualitative and interpretative approach to understanding the meanings these games hold for the interviewees – two female players, students in a Music Education degree program. The study discusses the presence of music in video games and analyzes how these experiences contributed to the development of a connection with the soundtracks, also observing the impact of this relationship on the formation of their musical tastes. For the interviewed players, these compositions carry various meanings, which also depend on individual interpretation and the musical experiences each game provides them. Through the analysis of data obtained from the interviews, it was possible to observe that video game soundtracks serve as a link between the players and their musical experiences, reflecting in their individual learning and preferences. The contribution of this study aims to offer a more attentive and sensitive view of video game soundtracks and their impact on music education and learning, considering other spaces where music education is also built.

Keywords: Video games. Sociology of music education. Video game soundtracks. Female players.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Captura de tela do tutorial.....	12
Figura 2 – Captura de tela do tutorial.....	13
Figura 3 – Partitura do motivo da música tema <i>The Last Of Us</i>	33

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO E CONSTRUÇÃO DA TEMÁTICA DE PESQUISA	12
2. REVISÃO DE LITERATURA	17
3. ASPECTOS METODOLÓGICOS	21
3.1 A REALIZAÇÃO DAS ENTREVISTAS	22
4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS	26
4.1 A INSERÇÃO DE MULHERES NA COMUNIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS	26
4.2 RELAÇÕES AFETIVAS DAS JOGADORAS COM AS TRILHAS SONORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS	32
4.3 EXPERIÊNCIAS MUSICAIS PROPORCIONADAS ATRAVÉS DA IMERSÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS	38
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
REFERÊNCIAS	45
ANEXOS	47
APÊNDICES	48

1. INTRODUÇÃO E CONSTRUÇÃO DA TEMÁTICA DE PESQUISA

Desde criança, a música esteve presente em meu ambiente familiar. Minhas primeiras memórias da infância remetem a meu pai, tocando violão e cantando na igreja em que frequentávamos. Naquela época, em diversas ocasiões, eu o acompanhava no canto. O repertório variava entre hinos e cânticos, músicas tradicionais que compõem o hinário da Igreja Episcopal Anglicana do Brasil. O samba e o pagode também marcaram presença na minha infância, assim como a música nativista, pela escuta das músicas que estavam presentes em meu contexto familiar. Conforme fui crescendo e vivendo outras experiências de escuta, o gosto musical passou a ser baseado em minhas preferências e interesses, alcançando, assim, o motivador da minha pesquisa: o videogame e suas trilhas sonoras.

A motivação por trás da escolha por essa temática de pesquisa pode ser compreendida ao evidenciar a ligação entre os jogos eletrônicos e minha trajetória. O videogame já exercia um papel significativo na minha configuração familiar ainda antes da minha chegada, através do meu pai e irmão; na minha infância, ainda muito jovem para estar em posse do controle, meu entretenimento era baseado em observá-los jogando. Com o passar dos anos, meu interesse pelos jogos cresceu, permitindo que adquirisse predileção por certos gêneros e estilos, especialmente os títulos de terror. Em consequência, as trilhas sonoras desses jogos se tornaram uma das minhas principais preferências musicais.

Sobre videogame e aprendizagens musicais

O primeiro console ao qual tive acesso foi o *PlayStation 1*, por volta dos três anos de idade. Os jogos, gravados em CD's¹, eram alguns dos mais populares da primeira década dos anos 2000, como os da franquia *Crash Bandicoot*. O *Super Nintendo* também marcou presença na mesma época, com os títulos *Super Mario* e *Donkey Kong* compondo o acervo.

Com aproximadamente doze anos de idade, passei a me interessar por games do gênero de terror, mais precisamente da franquia de jogos *Silent Hill*; apesar do receio em jogar esses títulos, a história e simbologia por trás do segundo jogo da franquia captaram o meu interesse. Além do enredo da narrativa presente no game, a trilha sonora também era alvo da minha atenção.

O álbum, nomeado *Silent Hill 2 Original Soundtrack*, foi lançado em 2001 - mesmo ano de lançamento do jogo - e foi composto pelo músico e compositor Akira Tamaoka. A trilha sonora

¹ Sigla para *Compact Disc* ou Disco Compacto. Foi desenvolvido para armazenar dados de mídia.

é composta por trinta faixas musicais, sendo, em sua maioria, composições instrumentais. A música *Promise*, do referido compositor, tornou-se a minha favorita do álbum. Além da simbologia por trás da composição e sua ligação com os personagens do game, o piano presente na música despertou, em mim, o desejo de aprender a tocar esse instrumento. Essa motivação, com o tempo, levou-me à graduação em música.

Logo que demonstrei interesse em aprender piano, meu pai me presenteou com um teclado para que pudesse iniciar meus estudos. Evidentemente, *Promise (Reprise)* foi a primeira música que aprendi a tocar, por imitação, através de um tutorial encontrado na plataforma YouTube. O tutorial foi postado na plataforma em 2009 pela usuária Liz Turner. Na descrição do canal, a proprietária revela que, apesar de ter feito aulas de piano na infância, tocava apenas por diversão e tinha preferência por ensinar músicas de videogames. Em seu canal, é possível encontrar tutoriais de músicas de diversos títulos conhecidos no mundo dos videogames, como *Resident Evil* e *Metal Gear Solid*. O último vídeo postado pela usuária foi em 2010, desde então, não foram encontradas mais atualizações.

O vídeo, nomeado *Silent Hill 2 Promise Reprise Tutorial*, tem 2 minutos e 14 segundos de duração e é dividido em três partes: *left hand*, *right hand* e *together*. A gravação mostra um modelo de teclado eletrônico e a mão da musicista, sendo filmada pela parte de cima do instrumento. O tutorial é inteiramente visual, não há descrição sobre as notas utilizadas na música, sua tonalidade ou um dedilhado sugerido. Pela forma em que a câmera é posicionada, é possível observar quais notas estão sendo executadas.

Figura 1 – Captura de tela do tutorial



Fonte: Autora (2024)

No vídeo, podemos observar que a parte harmônica, o ostinato que se repete por toda a duração da música, está a cargo da mão esquerda enquanto a melodia é executada pela mão

direita. Cada mão é ensinada separadamente, sem repetição, e, ao final, a musicista toca com ambas as mãos em um andamento lento, fazendo pequenas pausas para ressaltar quando as notas devem ser tocadas juntas. Ao final do vídeo, a musicista escreve que a introdução deve ser tocada uma vez, enquanto as outras partes devem ser repetidas quatro vezes.

Figura 2 – Captura de tela do tutorial



Fonte: Autora (2024)

É possível observar que o intuito do tutorial é ensinar, através da imitação, a canção sem necessariamente aprofundar-se no estudo da música ou do instrumento. Não há instrução sobre a região do piano em que a música deve ser tocada ou correções quanto à forma de mão. Percebe-se que o tutorial foi elaborado para iniciantes no instrumento, possibilitando que o aprendiz toque a composição ainda que não tenha conhecimento sobre o piano ou sobre a notação musical tradicional.

O meu processo de aprendizagem dessa música durou cerca de duas semanas. Com os recursos propostos pela plataforma *YouTube*, tinha total autonomia para pausar o vídeo e retornar caso fosse necessário. O recurso de retornar o vídeo foi bastante útil levando em consideração que não há indicação escrita ou vocal das notas utilizadas na composição. Em vários momentos, houve necessidade de retornar o tutorial para saber quais notas deveriam ser tocadas.

Anos mais tarde, tive a oportunidade de ingressar em um conservatório de música, onde, além de ter aulas de piano, estudei teoria musical. Com esses novos conhecimentos, o meu interesse em aprender músicas de videogames se manteve. No entanto, passei a procurar por partituras musicais das músicas que gostaria de aprender para me aprofundar na aprendizagem de notação musical.

Sobre os jogos eletrônicos e suas trilhas sonoras

Os jogos eletrônicos, comumente referidos como *games*², passaram a compor uma parcela da indústria do entretenimento a partir da metade do século XX, e tornou-se mais popular ao decorrer das décadas. Com os constantes avanços proporcionados pela tecnologia, dispositivos, aparelhos e consoles passaram a ser desenvolvidos e aperfeiçoados, ocasionando, dessa forma, a facilidade de acesso ao seu público, assim como novas possibilidades de ferramentas e mecânicas de criação. Com a popularização dos jogos eletrônicos, e suas conquistas alcançadas perante as comunidades *geeks*³, os desenvolvedores passaram a buscar elementos capazes de tornar seus jogos mais imersivos e exclusivos, sendo um deles a inserção de trilhas sonoras.

Os games apresentam uma notável variedade de estilos, ou gêneros, desenvolvidos para atender às diversas preferências de seu público. Os estilos variam de console, mecânica e gráfico, e os fatores são estipulados visando o melhor aproveitamento da imersão dos jogadores. A música também desempenha um importante papel para potencializar a experiência proporcionada pelo jogo, intensificando as emoções e sensações que os desenvolvedores buscam transmitir ao público. Certos títulos, como a franquia de jogos *Dark Souls*⁴, contam com uma trilha original composta e a participação ativa dos compositores no desenvolvimento dos jogos. Já outros, optam por utilizar faixas licenciadas e as inserem em momentos oportunos, buscando ampliar o enredo do jogo.

As trilhas sonoras podem ser atribuídas a diferentes funções dentro dos jogos, como, por exemplo, auxiliar na ambientação proposta pela narrativa e promover variadas sensações e sentimentos nos jogadores. Para além das narrativas, as composições também contribuem para a construção de personagens e suas características, e podem ser distintas dependendo da variedade de personagens presentes no jogo. Essas trilhas sonoras ganharam visibilidade no meio musical em 2022 ao obter uma categoria própria na cerimônia de premiação norte-americana *Grammy Awards*, revelando seu reconhecimento perante a indústria musical. Através do compartilhamento de vídeos em plataformas, também é possível encontrar fãs e compositores que divulgam suas músicas autorais inspiradas nas histórias e personagens dos jogos. Em algumas publicações, o próprio cenário do jogo torna-se palco para a produção de clipes.

Com meu ingresso na universidade, e a iniciação na pesquisa acadêmica, as trilhas sonoras dos jogos incentivaram-me a buscar possíveis vínculos entre a temática e a área da

² Termo em inglês para se referir à palavra jogos.

³ Gíria inglesa para se referir a pessoas fãs de tecnologia, eletrônicos, histórias em quadrinhos, animes, jogos etc.

⁴ Franquia de *RPG* de ação desenvolvida pela *FromSoftware*. Motoi Sakuraba e Yuka Kitamura, músicos e compositores, foram os responsáveis pelas trilhas originais dos jogos.

educação musical. Souza (2009, p. 8), autora que se dedica aos estudos das teorias do cotidiano, defende que “as transformações tecnológicas configuraram novas formas de aprender e ensinar música presentes na educação musical contemporânea” e que, perante essa concepção, para os educadores musicais é “imperiosa a necessidade de compreender as condições de produção de sentidos que as tecnologias eletrônicas promovem nas experiências pedagógico-musicais dos alunos”. Faria, Gitahy e Barros (2016, p. 17) também sugerem a utilização das tecnologias contemporâneas para “atrair os jovens e envolvê-los no processo de aprendizagem, conscientizando-os de que, para haver educação, é necessária a participação ativa e responsável” .

Orientada pelas ideias de Souza (2009), Faria, Gitahy e Barros (2016), essa pesquisa tem como objetivo geral investigar o impacto das trilhas sonoras dos jogos eletrônicos nas vivências experimentadas por jogadoras mulheres e relacionar esses elementos com suas trajetórias musicais. Como objetivos específicos, a pesquisa também busca discutir a inserção de mulheres em um espaço composto, majoritariamente, por um público masculino, pela visão das próprias jogadoras pertencentes a esse grupo. A importância deste estudo também repousa na perspectiva de desvelar sentimentos/construções relacionadas ao gosto musical de jogadoras mulheres e, juntamente, identificar experiências musicais proporcionadas através da imersão em jogos eletrônicos, investigando suas possibilidades alinhada ao olhar sociológico, dentro do campo da educação musical.

2. REVISÃO DE LITERATURA

Em busca de revisão de literatura sobre a temática escolhida, alguns trabalhos foram selecionados e serviram de apoio para a construção da pesquisa. É importante ressaltar a dificuldade em encontrar variadas produções de trabalhos sobre o tema, sobretudo na área de educação musical. Para que as questões de gêneros pudessem ser abrangidas, produções de outras áreas de pesquisa também foram consideradas.

O primeiro estudo encontrado sobre a temática foi o trabalho de conclusão de curso de Natan Martins Velasque (2021). Em seu TCC, intitulado “*The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time: aprendizagens e práticas musicais a partir de jogos eletrônicos*”, Velasque (2021) revelou que:

De uma forma geral, esse trabalho traz o foco para os videogames, de como essa mídia pode proporcionar uma experiência musical e o quão essa mídia pode ser relevante para o estudo na área da educação musical, de modo que ainda há muito a ser investigado sobre o assunto (Velasque, 2021, p. 46).

Buscando compreender as práticas musicais que possam ser aprendidas por intermédio do jogo, que leva o título de seu trabalho, o autor investigou, através da abordagem qualitativa, discentes de licenciatura em música que já haviam tido contato com o game e observou suas relações com a trilha sonora presente no jogo. Cabe ressaltar que o trabalho de Velasque (2021) foi o ponto de partida para a construção dessa pesquisa. O autor abordou a temática do videogame como ferramenta a ser utilizada dentro da educação musical, valorizando as vivências dos alunos para ensinar música. Em seu estudo, Velasque (2021) também enfatizou os limites de suas discussões que não puderam abranger o universo feminino. Segundo o autor:

[...] não houve participação feminina na pesquisa, o que pode gerar questões em torno da predominância masculina no mundo dos jogos pelo menos na época em que o jogo foi lançado. Será que atualmente há mais mulheres no mundo dos games? E qual a participação feminina na construção dessa cultura? (Velasque, 2021, p. 46).

Apesar de o autor não ter aprofundado sua pesquisa sobre essas questões, a falta da participação feminina não passou despercebida em seu trabalho. A predominância masculina no universo dos games ainda se mantém, questão a ser avaliada e discutida.

Ainda contemplando a área da educação musical, Pistorello (2018), em seu trabalho de conclusão de curso intitulado “*Trilhas sonoras de videogame: uma análise da música além dos limites do jogo*”, investigou a utilização das trilhas sonoras de videogames como fator impulsionador para a aprendizagem musical de seus entrevistados, que já apresentavam

contato prévio com os jogos eletrônicos. Sobre a influência das trilhas sonoras dos jogos sobre o processo de aprendizagem de seus entrevistados, o autor comenta que “ficou claro que os temas pelos quais os músicos possuem maior apreço acabam servindo como material para prática e estudo”. (Pistorello, 2018, p. 43). Tais resultados revelam em como as trilhas sonoras, muitas vezes tão presentes em determinados cotidianos, podem incentivar o processo de aprendizagem musical.

O artigo intitulado “Jogo Eletrônico e Educação Musical: limites e possibilidades” (Faria; Francheschini; Ogata; Rocha; Souza, 2015, p. 92-100) discute estratégias de ensino capazes de envolver os alunos no processo de aprendizagem. Em sua pesquisa, os autores buscaram analisar jogos eletrônicos musicais e as possibilidades pedagógicas que poderiam ser proporcionadas através dessa ferramenta. Para os autores:

Os jogos eletrônicos podem ser utilizados de forma pedagógica, pois contribuem para motivar os alunos que estão cansados do ensino tradicional, desinteressante e passivo. Despertar interesse dos alunos e fazê-los compreender que a educação efetiva só acontece mediante o envolvimento e a ação do aluno é um desafio enfrentado pelos professores atualmente (Faria; Francheschini; Ogata; Rocha; Souza, 2015, p. 96).

Os autores analisaram tanto jogos eletrônicos desenvolvidos para fins educativos quanto aqueles voltados para o entretenimento do jogador. Foi observado que cada jogo foi capaz de proporcionar diferentes tipos de aprendizagens musicais para o jogador, mesmo aqueles que não tinham, intencionalmente, propósitos educativos.

Sobre o processo de criação das faixas que compõem as trilhas, o artigo intitulado “Trilha sonora dos jogos eletrônicos: uma análise da série *Final Fantasy*”, publicado em 2010 pelos autores Luiz Fernando Cardoso dos Santos e Adriana Bozzetto, analisou as composições presentes na franquia de jogos *Final Fantasy*. Em seu artigo, os autores abordaram as limitações tecnológicas encontradas na época do lançamento dos primeiros jogos da série, e em como esses poucos recursos repercutiram nas trilhas sonoras compostas para o game. Segundo Santos e Bozzetto (2010, p. 41), a “série passou por diversos consoles, de variadas épocas e recursos tecnológicos”, sendo possível analisar a evolução das músicas nos jogos que ocorreram durante esse período. O autor e a autora também apresentaram uma breve abordagem sobre o efeito que as trilhas sonoras podem proporcionar ao jogador.

Também foram selecionados alguns estudos de outras áreas. Sobre questões de gênero anteriormente relatadas, localizamos o trabalho “*Level Up: Mulheres em Combate – uma análise sobre a participação feminina na indústria dos games*”, defendido por Lima (2019), na área de jornalismo. A autora focou suas entrevistas em mulheres jogadoras e/ou inseridas no

mercado dos jogos eletrônicos com o propósito de compreender a participação feminina dentro deste cenário. Ao final de sua pesquisa, Lima (2019, p. 61) salientou que “o mapeamento deste mercado, também sob o olhar feminino, mostra que a luta feminina por espaço no cenário de games é ativa hoje como nunca havia sido antes.” Essa afirmação contribuiu para dar seguimento à nossa pesquisa, oportunizando a compreensão de um olhar mais atento para com as jogadoras mulheres.

Defendido por Fontoura (2022) no Curso de Administração da UNIPAMPA, campus Santana do Livramento, o estudo intitulado “Games para Todos: a representatividade de minorias em jogos eletrônicos” abordou questões de gênero, raça e sexualidade. Através das entrevistas realizadas, ficou notável o descontentamento dos jogadores quanto à falta de representatividade de minorias dentro dos jogos. O trabalho de Fontoura (2022) pode trazer esclarecimentos não somente sobre representatividade feminina dentro dos jogos e discriminação de gêneros, como também questões relacionadas ao racismo e homofobia, outros temas que podem ser abordados em pesquisas futuras.

A revisão de literatura também oportunizou acesso ao livro “Da sala de estar à sala de aula: educação musical por meio de jogos eletrônicos”, dos autores Faria, Gitahy e Barros (2016). Por abordar a área de educação musical e a temática de minha pesquisa, também contribuiu para integrar o referencial teórico, em diálogo com Souza (2009).

O livro trata de uma pesquisa em que as autoras utilizaram do videogame como “ferramenta metodológica para o ensino de música”, buscando meios para enfrentar os desafios da sala de aula contemporânea e o “desinteresse dos alunos” (Faria; Gitahy; Barros, 2016, p. 85). A pesquisa foi realizada com alunos na faixa etária entre 12 e 14 anos de uma escola pública da cidade de Presidente Prudente no estado de São Paulo.

O *Nintendo Wii*, console selecionado por Faria, Gitahy e Barros (2016) para realização da pesquisa, possui um controle com capacidade de detectar gestos físicos e movimentos causados pelas/os jogadoras/es. Através da utilização desse console e dos jogos *Let's Tap* e *Wii Music*, a pesquisa pôde ser desenvolvida buscando o desenvolvimento da percepção auditiva dos alunos, cujos avanços foram registrados por meio de questionários aplicados ao grupo. As autoras relataram que o uso do videogame criou “um ambiente interativo, imersivo e prazeroso” onde concluem que:

O prazer em aprender é um fator extremamente importante, pois a disposição para tal ação depende desse fator, o qual está escasso na escola hoje. O professor reflexivo e criativo precisa pensar uma forma de contagiar seus alunos com esse prazer pelo saber, pois só assim podemos crer em novas perspectivas para a

Educação (Faria; Gitahy; Barros, 2016, p. 168).

A revisão de literatura apresentada serviu como alicerce para a construção do tema, localizando e abordando estudos que contribuíram para a presente pesquisa. A análise dos estudos aqui reunidos permitiu, através de diferentes teorias e perspectivas, um aprofundamento sobre a temática escolhida.

3. ASPECTOS METODOLÓGICOS

Para alcançar os objetivos propostos pela pesquisa, optamos pela abordagem qualitativa e realização de entrevistas semiestruturadas. Seguindo orientações de Minayo (2010), a pesquisa qualitativa:

trabalha com o universo dos significados, dos motivos, das aspirações, das crenças, dos valores e das atitudes. Esse conjunto de fenômenos humanos é entendido aqui como parte da realidade social, pois o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar sobre o que faz e por interpretar suas ações dentro e a partir da realidade vivida e partilhada com seus semelhantes (Minayo, 2010, p. 21).

Por se tratar de um estudo que teve como objetivo a análise da relação entre as trilhas sonoras e jogadoras mulheres, buscando compreender vínculos afetivos e/ou identitários, a abordagem qualitativa permite um olhar compreensivo para os dados de forma a não mensurar, mas aprender a lidar com subjetividades. No campo da educação musical, o artigo de Bresler (2007) *Pesquisa qualitativa em educação musical: contextos, características e possibilidades* discute diversas contribuições dessa abordagem e, dentre elas, seu potencial interpretativo. Segundo a autora:

A pesquisa qualitativa está preocupada com os diferentes significados que ações e eventos adquirem para diferentes pessoas, suas referências, seus valores, prestando atenção às intenções daqueles que são observados. Há uma tentativa de capturar as perspectivas e as percepções dos participantes, junto com a interpretação do investigador (Bresler, 2007, p. 12).

Os fundamentos encontrados na abordagem qualitativa se mostraram fundamentais na produção dessa pesquisa. As etapas metodológicas foram traçadas visando compreender a individualidade e as perspectivas das entrevistadas, provocando reflexões e problematizações em cada ponto abordado.

A técnica adotada para a entrevista foi o método semiestruturado. A entrevista semiestruturada, para Manzini (1990/1991, p. 154), “está focalizada em um objetivo sobre o qual confeccionamos um roteiro com perguntas principais, complementadas por outras questões inerentes às circunstâncias momentâneas à entrevista”. Esse método contribuiu para a conclusão dos objetivos da pesquisa, observando que a entrevista pôde transcorrer em um formato mais livre e espontâneo, permitindo, também, que as entrevistadas a conduzissem.

Por questões éticas da pesquisa, as entrevistadas escolheram um pseudônimo que será utilizado para representá-las ao longo do estudo. O pseudônimo escolhido pela primeira entrevistada foi *Anput*, de 25 anos de idade, que não revelou sua justificativa por trás da escolha. *Ellie*, de 20 anos de idade, foi o pseudônimo escolhido pela segunda entrevistada em

homenagem à personagem, de mesmo nome, dos jogos *The Last Of Us* Parte I e II. Para facilitar a compreensão da leitura, ambos os pseudônimos serão destacados em itálico, assim como os títulos de jogos e palavras originárias de língua estrangeira.

3.1 A REALIZAÇÃO DAS ENTREVISTAS

Durante o contato com as possíveis entrevistadas, o roteiro de entrevistas foi sendo formulado e dividido em três eixos, cada um contemplando os objetivos estipulados no decorrer da elaboração da pesquisa. O primeiro eixo dialoga sobre o processo da inserção das mulheres no mundo dos videogames, como personagens e jogadoras, e sobre a perspectiva das entrevistadas sobre as questões que cercam esse tema.

O segundo eixo aborda as relações entre as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos e as entrevistadas. Esse eixo buscou compreender como a música dos videogames afeta a imersão e a jogabilidade da(s) jogadora(s) e atribuição da música na narrativa do jogo, além de investigar a criação de vínculos afetivos entre os personagens e as entrevistadas.

Com a finalidade de aprofundar-se nas experiências musicais, o terceiro eixo foi elaborado buscando conhecer, e compreender, as vivências musicais das jogadoras proporcionadas através do acesso aos videogames, considerando, também, a formação musical de ambas participantes.

O primeiro contato com as possíveis entrevistadas foi realizado pessoalmente, no ambiente universitário, considerando que ambas são minhas colegas de graduação. A construção da temática da pesquisa teve início no componente de Pesquisa em Música II, ofertado no sexto semestre, enquanto estava construindo meu pré-projeto de pesquisa que, posteriormente, foi apresentado durante um encontro de pesquisa promovido pelas docentes do referido componente curricular. A partir desse encontro, as entrevistadas demonstraram interesse em colaborar com o estudo e, posteriormente, aceitaram o convite. Embora eu já tivesse contato com as comunidades de jogos e outras jogadoras, optamos por entrevistar as colegas interessadas e disponíveis, devido à limitação de tempo para a conclusão do estudo.

As entrevistas ocorreram no segundo semestre de 2023, no mês de outubro. O local e data da realização das entrevistas foram definidas em conjunto com as entrevistadas, considerando o tempo livre disponível de cada uma e a possibilidade de deslocamento ao local para a realização. O propósito era permitir que as entrevistadas pudessem estar em um

ambiente mais confortável e descontraído, para que pudessem relatar suas vivências.

Os encontros foram gravados utilizando um programa de gravação e um microfone com suporte para mesa que foi posicionado entre a(s) entrevistada(s) e eu. Vale ressaltar que, antes da entrevista de fato, busquei previamente me aprofundar no uso do programa, considerando que não tinha familiaridade com instrumentos de gravação.

O roteiro de entrevista e o termo de consentimento foram impressos previamente e mostrados para as entrevistadas durante o primeiro momento da entrevista. O termo de consentimento foi impresso em duas vias: uma para a entrevistada e, outra, para a entrevistadora.

O primeiro encontro, realizado no início de outubro, foi com a entrevistada *Anput* e, por escolha dela, aconteceu na minha residência. A entrevista estava prevista para acontecer na sala de estar, local que acreditei ser mais confortável. Enquanto organizava o material que seria utilizado, alterei o local para o meu quarto. O motivo para essa mudança foi pela quantidade de objetos decorativos de jogos eletrônicos que se encontram nesse ambiente, como quadros de personagens, broches e desenhos a mão de alguns títulos de minha escolha. Essa modificação, no fim, se mostrou adequada, considerando que, em inúmeros momentos da entrevista, *Anput* referenciou os títulos e personagens presentes no espaço escolhido.

Ressaltei, anteriormente, a importância deste encontro ser realizado sem pressa, para que todos os tópicos da pesquisa pudessem ser discutidos. Apesar de um certo nervosismo inicial, *Anput* pareceu descontraída no decorrer da entrevista. Mesmo fazendo piadas sobre alguns assuntos que foram levantados, respondeu as questões com seriedade e, em determinados momentos, solicitou um período maior antes de responder as questões, para que pudesse desenvolver melhor e relembrar o que estávamos, naquele momento, discutindo.

A segunda entrevista, com *Ellie*, foi realizada no último dia do mês de outubro e ocorreu em uma das salas de aula da universidade com uma hora de duração. Em contato com a entrevistada *Ellie* procuramos um local que fosse facilitado para as duas, considerando o conflito de horários que surgiu entre nós e a dificuldade para encontrar um local adequado. Apesar da minha preocupação em realizar o encontro na universidade, por conta de fatores como barulho e o trânsito de pessoas, a entrevista decorreu sem interferências ou problemas externos que pudessem afetar a gravação.

Ellie, assim como *Anput*, também aparentou certo nervosismo que, no decorrer da entrevista, pareceu arrefecer. A entrevistada demonstrou estar à vontade com o ambiente e

com as questões propostas e alguns momentos de descontração contribuíram no desenvolvimento da entrevista. O local escolhido pela entrevistada foi uma das salas da universidade, no intervalo entre duas aulas, favorecendo a questão de tempo disponível.

Antes do início de cada entrevista ressaltai a importância em escutar os relatos das entrevistadas, sem expectativa prévia quanto às respostas, mas desejando conhecer suas vivências e perspectivas em relação ao tema desenvolvido. Durante as entrevistas, os momentos de descontração oportunizaram que eu também relatasse minhas vivências com os jogos. Senti que esses momentos contribuíram para o desenvolvimento das entrevistas e na relação de conforto e confiança. Destaquei para as entrevistadas que elas estavam construindo, juntamente comigo, as entrevistas e, se caso houvesse necessidade de pausa ou a vontade de não responder a alguma questão poderiam optar por isso a qualquer momento.

Assim que as entrevistas foram concluídas, comecei o processo da transcrição do material gravado. Segundo Manzini (2010, p. 4), é através da transcrição que “ocorre um segundo momento de escuta, no qual podem permear impressões e hipóteses que afloram intuitivamente durante o ato de escutar e transcrever”. Cada entrevista teve, aproximadamente, cinquenta minutos de duração documentadas, uma contendo sete páginas transcritas e, a outra, dez páginas. Apesar das novas tecnologias permitirem o uso da transcrição automática, optei por não utilizá-las devido às suas limitações atuais, que, por vezes, podem resultar na perda de informações essenciais para uma melhor compreensão das falas. O processo de transcrição do material foi mais lento, mas permitiu que pudesse fazer um “segundo momento de escuta”, como mencionado acima por Manzini (2010, p. 4).

Através da escuta das gravações, realizei as transcrições objetivando a precisão das falas e gestos das entrevistadas, observando os momentos de pausas ou emoções exacerbadas, assim como possíveis detalhes que, presencialmente, não foram percebidos e que revelavam outras narrativas. Ao mesmo tempo, recapitulei os objetivos estipulados para elaboração da pesquisa e, buscando seguir esses objetivos, estipulei os materiais que seriam utilizados para a próxima etapa: a análise dos dados e a categorização dos mesmos. Manzini (2010, p. 4) define esse momento como “pré-análise”, que tem início ainda no processo da transcrição, e não após ela, “porque é necessário definir quais serão as normas que irão reger a transcrição” já que “essas normas deverão conter os elementos essenciais para transformar as informações em dados”.

A análise dos dados foi orientada pelos objetivos da pesquisa e estruturada em três

eixos principais, cada um destinado a abordar, e compreender, as distintas experiências de cada jogadora. Dessa forma, o processo de transcrição e análise dos dados permitiu, então, construir uma compreensão mais profunda sobre as experiências musicais vivenciadas pelas entrevistadas e os impactos dessa vivência em suas trajetórias educacionais e pessoais.

4 APRESENTAÇÃO DA PESQUISA E ANÁLISE DOS RESULTADOS

A seguir, apresentamos a análise dos dados obtidos a partir da transcrição das entrevistas, mantendo um diálogo contínuo com as obras selecionadas no referencial teórico. Para facilitar a compreensão dos resultados, este capítulo foi estruturado com base nos três eixos que nortearam a pesquisa e nos objetivos definidos. No primeiro eixo, abordaremos as questões de gênero que cercam o universo dos jogos e a forma em que afetam as entrevistadas. Já, no segundo, estreitamos a relação das trilhas sonoras dos jogos com as experiências das jogadoras para que, no terceiro eixo, possamos identificar seu impacto em suas aprendizagens musicais.

4.1 A INSERÇÃO DE MULHERES NA COMUNIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS

[...] antes de saber ler eu já tinha algum contato com o Nintendo que a gente tinha” (*Ellie*, 2023)

O primeiro contato com jogos eletrônicos, com ambas entrevistadas, ocorreu já na infância. Conforme exemplificado por *Anput*:

Cara, eu lembro que eu tinha uns 9 a 10 anos, por aí, muito pequeninha, e na minha casa não tinha *Wi-Fi*, [...] a única internet que tinha no celular eram os dados móveis. E eu tinha joguinhos do telefone mesmo, então as primeiras coisas que comecei a jogar foi joguinhos do telefone do celular do meu pai mesmo, que era de botão ainda. Depois de um tempo eu tive um *Play 1* (*Anput*, 2023).

Para a entrevistada *Ellie*, seu primeiro contato ocorreu ainda mais cedo, aproximadamente aos 6 anos de idade. As entrevistadas tiveram acesso a dois consoles de videogames de diferentes desenvolvedoras: o *Nintendo* e o *PlayStation 1*. *Anput* revela que o primeiro presente que pediu para o avô foi um “*PlayStation da SEGA*”⁵ e se aproximou dos jogos clássicos da primeira década dos anos 2000, como *Crash Bandicoot*⁶ e *Super Mario Bros*⁷. Posteriormente, com o acesso à Internet e seu maior envolvimento com os jogos, passou a aventurar-se pelos jogos online, sendo o seu primeiro, o *League Of Legends*⁸, “o famoso Lolzinho”, como ela mesma mencionou.

⁵ O console *PlayStation 1* foi fabricado pela *Sony*, a *SEGA* foi outra desenvolvedora de consoles que só remasterizou seus jogos para *PlayStation 2* muitos anos depois. Provavelmente o CD não era original.

⁶ Franquia de jogos de plataforma desenvolvida pela *Naughty Dog*.

⁷ Esse título é da Nintendo, outra desenvolvedora de jogos com outro tipo de console.

⁸ Jogo online desenvolvido pela *Riot Games*.

Através dos relatos, é possível observar que, em ambos os casos, a proximidade com o universo dos videogames ocorreu por intermédio da figura paterna das entrevistadas. *Ellie* comenta que seu primeiro contato ocorreu através do pai, que gosta muito de tecnologia. Em diversos momentos das entrevistas realizadas, as figuras paternas foram citadas como uma forma de inserção ao mundo dos jogos. Os consoles se apresentaram como um meio de ligação afetiva entre pai e filha, contribuindo para as criações de vínculos que foram revelados nas entrevistas.

Visando aprofundar-me nos ambientes de convivência das entrevistadas, e das pessoas que as cercam, abordamos as relações com a família e amigos. *Anput* revelou que sua mãe reconhece seu gosto pelos jogos eletrônicos, mas ressalta a preocupação em relação ao possível vício que o entretenimento possa ocasionar. A fim de tranquilizar a família das preocupações, *Anput* mencionou sua estratégia:

Na minha adolescência eu era assim, tipo, quando eu comecei a jogar *Lol* eu era só enfiada no quarto jogando. Hoje em dia eu já sei mesclar a vida normal com o jogo e minha família curte, até meu pai ele gosta de jogar. Outro estilo de jogo que eu mais curto jogar em si, é outro tipo de jogo, como *RPG* de mesa, então eu trouxe isso pra minha família, eu fiz os meus pais aprenderem a jogar pra eles se sentirem mais incluídos e não ficarem tão encasquetados por não conhecerem (*Anput, 2023*).

Para *Ellie*, até hoje, o assunto ainda perdura nas conversas com sua figura paterna. Em relação à figura materna, comentou que, quando mais nova, “era um certo problema” para sua mãe “a questão da violência”. As cenas consideradas explícitas, segundo a entrevistada, eram “cenas assim, muito pesadas, ela [a mãe] não gostava muito que eu visse, mas como eu tava com o pai eu jurava que fechava o olho e dava certo (risos)”. *Ellie* ainda comentou que costumava ler o “detonado”⁹ para o seu pai, enquanto observava ele jogar. A entrevistada também costuma se reunir com os amigos para jogar videogames, algo que, em suas palavras, a motiva a querer jogar e estar mais envolvida nesse universo.

A partir da fala das entrevistadas, podemos observar o videogame como uma ferramenta acessível e favorável para a manutenção de vínculos afetivos entre elas e seus círculos sociais. Dessa forma, é possível considerar a presença dos consoles como parte de seus cotidianos em que, através da interação, são capazes de desempenhar um importante papel no desenvolvimento de diversas habilidades. Sobre a utilização dessa ferramenta em sala de aula, as autoras Faria, Gitahy e Barros (2016) consideram:

⁹ O detonado é um guia que auxilia o jogador a finalizar o game mostrando passo a passo para passar de fase ou onde encontrar itens que possam ajudar no desempenho do jogador. Nos anos 2000 o detonado costumava vir em revistas ou com o próprio disco do jogo. Hoje em dia, na plataforma *YouTube*, vários jogadores postam o detonado em formato de vídeo para que outros usuários tenham acesso.

[...] essa experiência a qual o aluno já tem em seu dia a dia, e levá-lo a refletir sobre ela, possibilita que ele aprenda a partir dessas experiências e de seus interesses. Dessa maneira, ele estará envolvido, será agente de seu próprio processo de desenvolvimento cognitivo, social, afetivo e físico (Faria; Gitahy; Barros, 2016, p. 41-42).

Com o aumento do uso das plataformas digitais e das mídias sociais, as comunidades voltadas para o público de jogadoras/es tornaram-se cada vez mais populares no universo dos jogos. As comunidades, criadas por intermédio dessas plataformas, foram desenvolvidas com o intuito de reunir os/as jogadores/as, de títulos específicos ou não, em um espaço onde pudessem debater e compartilhar as experiências vividas nos jogos. As comunidades oferecem um ambiente que favorece a interação entre os/as jogadores/as e facilita a possível criação de vínculos entre eles/as.

Anput, quando questionada sobre sua presença nas comunidades, conta que participa de vários grupos do jogo *The Sims*¹⁰ e comenta que acredita que o jogo conta com um maior público feminino por ser mais customizável e, por esse motivo, revela:

[...] eu acho que essas comunidades têm mulheres jogando e se ajudando no jogo é uma coisa muito importante porque tem muitas mulheres que se sentem oprimidas por jogar jogos eletrônicos, principalmente quando o nicho não é muito feminino (*Anput*, 2023).

Ainda, exemplifica que “jogava *CS GO*¹¹” e parou “de jogar pelo simples fato do assédio que tem nas *calls*¹² de voz, dos caras que não podem ouvir uma voz feminina, ou xingam por ser mulher ou dá em cima por ser mulher”. O assédio dentro das comunidades de jogos costuma ser mais comum em títulos que são considerados “masculinos” e violentos, como jogos de tiro – o título que ela citou – e de luta.

Ellie ressaltou alguns pontos similares quando abordamos a questão, como, por exemplo, ao revelar que se sente cobrada pela comunidade mesmo que não jogue com frequência:

Tem que saber tudo, “tu é mulher, como assim? Então fala pra mim o que é, sei lá, qual é a fala do personagem?” Ficam te testando, então eu sempre tive um pouco desse receio, e acabou que eu fui ficando sempre mais pra trás. E como eu também jogo muito mais por divertimento próprio, não era uma

¹⁰ *The Sims* é uma série de jogos lançados pela desenvolvedora *EA Games*. A proposta dele é ser um simulador de vida, então é possível criar um personagem customizável e jogar com ele em um mundo que simula a vida real. Os personagens tem necessidades como um ser humano e é possível desenvolver habilidades, trabalhar em inúmeros empregos e ter uma família no jogo.

¹¹ Essa é uma abreviação do título *Counter-Strike: Global Offensive* que é o quarto jogo de tiro em primeira pessoa desenvolvido da franquia pela *Valve Corporation* e pela *Hidden Path Entertainment*. Seu modo de jogo é online.

¹² Termo em inglês que significa, se traduzido literalmente, “chamada”. Certos títulos de jogos online contêm uma mecânica de comunicação de voz entre os jogadores para que possam interagir entre si.

coisa que eu ficava horas jogando pra ficar boa (*Ellie*, 2023).

Conforme a entrevista decorria, *Ellie* demonstrava que essa cobrança a fazia sentir pressionada a ser uma boa jogadora e, por esse motivo, não costuma falar abertamente sobre sua relação com o videogame. Sobre suas colegas, que também são jogadoras, comenta que costumam deixar “meio na encolha” o fato de jogarem e sente que “a gente [as mulheres] não têm o direito de jogar só por diversão mesmo que a gente seja ruim, o que é uma coisa natural pros caras”. *Ellie* prefere participar somente de comunidades de jogos que seus amigos já participam e que, mesmo assim, “ficava meio pra trás por não ser a melhor *player*¹³”.

Através dessa questão, pude observar um certo momento de desabafos nas entrevistas. O sentimento de desconforto – e indignação – não passou despercebido enquanto ouvia os relatos das entrevistadas. A cobrança, tão evidenciada no relato de *Ellie*, parece gerar o sentimento de insuficiência nas jogadoras, além do receio de participar das comunidades por conta do assédio. Outro fator, também pontuado por *Ellie*, é a falta de representação feminina dentro dos jogos.

Quando questionadas sobre serem acolhidas pelas comunidades, as entrevistadas responderam de maneira distinta. *Anput* sente que é acolhida porque suas preferências de jogos, em suas palavras, são “mais femininos” e as garotas “são mais acolhedoras”. Já *Ellie*, prefere não se inserir dentro das comunidades. A entrevistada confidenciou que tem receio de participar das comunidades pelos casos e experiências vivenciadas por outras jogadoras e acredita que “videogames tão muito atrelados a serem um universo masculino”. *Ellie* ainda se aprofunda na questão ao revelar que talvez a motivação pelo qual as comunidades não sejam tão receptivas ao público feminino é pela falta de representação das mulheres nesse universo. Há comunidades que optam por administrar seus participantes separadamente, ou seja, grupos onde somente homens, ou mulheres, podem ter acesso aos conteúdos e interações disponíveis dentro da comunidade, mesmo que o jogo seja comum entre ambas. *Ellie* reforçou que “é triste que, pra gente se sentir acolhida dentro da comunidade, a gente tem que tá na comunidade feminina” e que, apesar de ajudar na inserção de mulheres nesse meio, se pergunta até quando isso será necessário.

Em diversos pontos, podemos observar nas falas das entrevistadas a relação das comunidades *gamers* com os jogos online. Os jogos online são uma modalidade de jogos eletrônicos executados por intermédio da conexão com a internet, as mecânicas existentes nesse estilo, permite a interação entre os/as jogadores/as através de chamadas de áudios ou

¹³ Termo utilizado para se referir ao jogador ou jogadora. Nas comunidades gamers brasileiras, muitos/as jogadores/as utilizam palavras em inglês para se referirem uns aos outros/as e ações no jogo.

pelos *chats*¹⁴ disponibilizados. Buscando conhecer a experiência das entrevistadas nesse modo de jogo, dei oportunidade para que contassem suas vivências nesse meio. Em relação à segurança e receptividade das jogadoras nos jogos online, *Anput* sente que esse fator depende do gênero do jogo escolhido. Já *Ellie*, discorda:

Não. Não, não sinto muito, por casos que a gente vê na internet sabe? Eu sinto que a gente ainda tem, principalmente em jogos online que a gente conversa com a pessoa que tá do outro lado, tem ainda um pouco essa carga do tu ser mulher e tu não tá lá só pra jogar. As pessoas já te olham de outro jeito sabe? Então já começam a perguntar “ah, o que tu faz? Qual o teu whatsapp?”, mano, eu só quero atirar na cara dos caras lá, por favor, colabora comigo (risos) (*Ellie*, 2023).

O assédio sofrido pelas mulheres por parte de outros jogadores foi salientado em ambas as entrevistas e as duas jogadoras relataram já terem sofrido discriminação de gênero nesse ambiente. *Ellie* ainda confidenciou que não joga com um *nick*¹⁵ que revele que ela é uma mulher. Existem algumas influenciadoras games, como *Cynicalsakura*¹⁶, que gravam os assédios sofridos e postam nas plataformas de vídeos.

A presença de personagens femininas nas narrativas dos jogos foi estabelecida desde as primeiras gerações de consoles desenvolvidas, mesmo sendo tardia em comparação aos personagens masculinos. Nas gerações passadas, as personagens femininas eram comumente atribuídas a papéis secundários dentro da narrativa, seja acompanhando o protagonista em sua trajetória, ou sendo resgatada pelo mesmo. Ademais, as personagens também costumavam ser menos habilidosas – e inteligentes - em combates e consideravelmente mais frágeis que outros personagens masculinos.

O protagonismo de personagens femininas passou a ganhar destaque nas gerações atuais dos consoles, gerando resultados variáveis dentro das comunidades. *Ellie* expressou sua opinião ao dizer que sente que, apesar das personagens estarem ganhando mais destaque e protagonismo, a sexualização, em suas palavras, mais evidente nos jogos das gerações passadas, ainda é uma “marca forte”. Sexualização é o termo, relativamente atual, utilizado para se referir a objetificação corporal, de caráter sexual de algo ou alguém. A sexualização, e hipersexualização, tem sido constantemente debatida nos meios de mídia, principalmente quando se refere a indústria cinematográfica e musical.

A sexualização de personagens femininas, a qual *Anput* e *Ellie* se referiram ao longo

¹⁴ Mecânica adicionada dentro do jogo que permite que os jogadores se comuniquem através de mensagens escritas.

¹⁵ É um termo em inglês que significa usuário. Quando uma conta é criada em jogos online, o uso do “*nick*” é obrigatório já que é uma forma de identificação do/a jogador/a.

¹⁶ Jogadora e influenciadora australiana. Não foi possível encontrar seu nome verdadeiro através das redes.

da entrevista, é presente também na indústria do desenvolvimento de jogos. Roupas justas e/ou decotadas, características corporais altamente evidenciadas – muitas vezes, de forma desproporcional – e comportamento provocantes são alguns dos atributos observáveis na criação das personagens femininas ao longo das gerações de consoles. Na atualidade, essas características estão sendo enfraquecidas; esse ponto não passou despercebido pelas comunidades e o assunto tornou-se pauta de discussão em fóruns¹⁷ *gamers*.

A transformação das incumbências atribuídas às personagens femininas dos jogos na era atual dos consoles, segundo *Anput*, favoreceu a inclusão de jogadoras mulheres por intermédio da representatividade feminina nesse meio. Já *Ellie* torna a ressaltar seu descontentamento com a representação feminina nos jogos das gerações anteriores. Sobre a série de jogos *Resident Evil*¹⁸, ela relembra que as personagens femininas estavam “auxiliando ou precisando ser salvas”. Usando como exemplo a personagem Ada Wong¹⁹, *Ellie* comenta que, apesar de ser jogável, as características físicas e comportamentais da personagem foram descritas pela entrevistada como “*femme fatale*”²⁰. Durante a campanha do jogo, a personagem é obrigada a combater os inimigos existentes e resolver enigmas para conseguir prosseguir, sua jogabilidade é similar à do protagonista masculino do mesmo jogo. A vestimenta da personagem se resume a um longo vestido vermelho, com uma fenda que torna visível sua coxa e sapatos de salto; o traje escolhido pode gerar reflexões se considerarmos cenas de luta protagonizadas pela personagem ao longo de sua campanha. No *remake*²¹ de *Resident Evil 4*, lançado em 2023, suas vestes foram modificadas para serem menos reveladoras, mas ainda são irrealistas considerando a trajetória vivida pela personagem. No mesmo título, ainda é possível visualizar a roupa íntima de outra personagem em certos momentos do jogo.

Ellie citou dois jogos atuais que apresentam protagonistas femininas: *The Last Of Us* Parte II²², protagonizado por *Ellie* e *Horizon Zero Dawn*²³, protagonizado por *Aloy*. Através desses exemplos, *Ellie* afirma que “a gente” - as mulheres - tem sim ganhado mais destaque

¹⁷ Sites disponibilizados na Internet que permitem a interação entre pessoas ao redor do mundo. Esses sites são utilizados para debater e compartilhar experiências.

¹⁸ Franquia de jogos de *survival horror* criada por Shini Mikami e desenvolvida pela empresa *Capcom*. A série, atualmente, conta com mais de 20 jogos lançados, incluindo remakes e remasterizações.

¹⁹ Personagem feminina da série *Resident Evil*.

²⁰ Termo em inglês para se referir a uma mulher fatalmente sedutora, seja por sua personalidade ou modo de vestir.

²¹ *Remake*, em inglês, se refere a um filme, série ou jogo que é “refeito”. É uma nova versão de alguma obra que já foi publicada anteriormente. Quando se trata de jogos, o *remake* pode adicionar novas mecânicas, histórias ou personagens.

²² Jogo de sobrevivência e ação desenvolvido pela *Naughty Dog* em 2013.

²³ Jogo de RPG de ação desenvolvido pela *Guerrilla Games* em 2017.

no protagonismo dos jogos atuais.

Esse eixo visa aprofundar-se nas questões de gênero que cercam o universo dos jogos e dialogar com a experiência das entrevistadas. Em análise dos relatos, pude observar que, apesar das entrevistadas não terem contato uma com a outra, os títulos citados pelas mesmas ao longo da entrevista são muito similares. A maioria dos games mencionados possuem personagens mulheres como protagonistas e são considerados, pelas entrevistadas, como “mais feminino”. Esse conceito parece se referir ao estilo do jogo, mas não é possível afirmar com certeza seu significado, já que alguns dos títulos são violentos e explícitos.

O eixo permitiu que investigasse os fatores que estão por trás da escolha de títulos jogados pelas entrevistadas. Acredito que não seria possível separar as questões de gênero abordadas das experiências musicais proporcionadas pela vivência com os jogos, uma vez que a escolha de um impacta diretamente o outro. É possível que haja uma relação entre gênero e a escolha dos títulos, que aparenta ter como critério a representatividade feminina, capaz de gerar vínculos identitários, e, ao mesmo tempo, o receio de se aventurar por outros espaços por conta da discriminação – e assédio – que podem ocorrer nesse meio.

4.2 RELAÇÕES AFETIVAS DAS JOGADORAS COM AS TRILHAS SONORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

[...] Então a trilha sonora é uma coisa muito mais importante por conta da imersão. A música toca (*Anput*, 2023).

Buscando analisar os vínculos criados entre as entrevistadas e as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos, esse capítulo teve como motivação conhecer, e compreender, as possíveis questões de afeto e identidade capazes de serem geradas através dos diferentes estilos de jogos que as jogadoras consomem.

Os jogos eletrônicos e seus consoles possuem uma vasta diversidade de estilos, ou gêneros, desenvolvidos para atender as variadas preferências de seu público: os/as jogadores/as. Os estilos variam de console, mecânica²⁴ e gráfico, os fatores são estipulados visando o melhor aproveitamento da imersão do/a jogador/a. A música também desempenha um importante papel para aprimorar a experiência proporcionada pelo game, intensificando as emoções e sensações que os desenvolvedores buscam transmitir ao público. Certos títulos,

²⁴ As mecânicas inseridas nos jogos delimitam as definições e limitações que as/os jogadoras/es encontrarão ao jogar determinados títulos.

como a franquia de jogos *Dark Souls*²⁵, contam com uma trilha original composta e a participação ativa dos compositores no desenvolvimento dos jogos. Já outros, optam por utilizar composições produzidas por outros músicos e as inserem em momentos oportunos, que busquem ampliar o enredo do jogo.

Analisando as preferências das entrevistadas, um gênero em comum foi apontado: simulação de vida. A série de jogos *The Sims*²⁶, título citado por *Anput* e *Ellie*, foi lançada logo no início dos anos 2000 e se popularizou pelo seu estilo característico, que possibilita aos seus consumidores o domínio total sobre um mundo fictício que simula a vida real. Os jogos contam com uma mecânica customizável que concede, ao seu público, liberdade para criar um universo e personagens de acordo com suas preferências próprias. A fim de permitir que os personagens se comunicassem entre si, os desenvolvedores elaboraram uma linguagem única para o game: o *Simlish*. Não existe uma tradução original sobre *Simlish*. Os dubladores ficaram responsáveis pela interpretação da linguagem e a escrita é formada através de símbolos. Em todas as gerações de jogos, alguns artistas foram convidados pelos desenvolvedores para interpretar suas composições em *Simlish* como, por exemplo, a cantora Katy Perry²⁷ e a banda norte-americana *Paramore*. Em 2022, a cantora brasileira Pablu Vittar regravou sua canção “Buzina” em *Simlish* em conjunto com o lançamento do pacote “Kit Moda Carnaval de Rua” do *The Sims 4*; o pacote adiciona ao jogo itens e vestimentas típicas dos carnavais de rua brasileiros.

A franquia de jogos *Life Is Strange* também se tornou ponto em comum entre as entrevistadas. Para *Anput*, é a sua série favorita e *Ellie* ressaltou que gosta dos jogos e se identifica com a história e os personagens. A série de jogos *indies*²⁸ conta com uma trilha sonora composta por faixas originais e licenciadas; os artistas escolhidos, e suas composições, também se integram ao estilo indie²⁹ e foram incluídos na produção musical.

League Of Legends, comumente conhecido como *LOL*, foi o único título de jogos online citado por *Anput* e *Ellie*. O jogo, do gênero batalha em arena, conta com milhões de jogadores que participam das salas online e são ativos dentro das comunidades. A fim de promover eventos e novos materiais produzidos para o jogo, conforme relato de *Ellie*, os desenvolvedores produziram bandas virtuais com músicas autorais compostas por sua equipe

²⁵ Franquia de RPG de ação desenvolvida pela FromSoftware. Motoi Sakuraba e Yuka Kitamura, músicos e compositores, foram os responsáveis pelas trilhas originais dos jogos.

²⁶ A franquia é desenvolvida pela *Maxis* e *The Sims Studio*. A distribuição é da *Electronic Arts*.

²⁷ Cantora norte-americana. Em 2012, fez uma parceria com a franquia e regravou sua canção “*Last Friday Night*” em *Simlish*.

²⁸ No universo gamer, indie é o termo utilizado para se referir a produções independentes e de baixo orçamento.

²⁹ Na música, esse estilo é atribuído para gêneros musicais, artistas e gravadoras que são independentes e sem filiação com as indústrias musicais “convencionais”.

e em parceria com outros artistas. *K-pop*³⁰, *Heavy Metal* e *HipHop* são alguns dos gêneros escolhidos para as bandas que são compostas pelos próprios personagens que existem no universo do *League Of Legends*. O videoclipe da música *Pop/Stars*, da banda virtual *K/DA* conta com quase seiscentos milhões de visualizações na plataforma *YouTube* desde a sua data de lançamento, em 2018.

Dos gêneros terror, sobrevivência, aventura e ação, *The Last Of Us* e *Resident Evil* foram outros títulos mencionados pelas entrevistadas, assim como os clássicos do console *Super Nintendo*, como *Donkey Kong* e *Super Mario World*. A partir da análise desse primeiro momento dos relatos, pude observar que, quanto ao gênero e estilo de jogabilidade dos games, não há um padrão que pode ser definido sobre as escolhas das entrevistadas. Entretanto, destacaria outros vínculos que foram encontrados ao longo da análise.

Diante das preferências reveladas por *Anput* e *Ellie*, buscamos, então, conhecer as possíveis vivências das entrevistadas proporcionadas pelas trilhas sonoras dos videogames. As músicas, segundo as entrevistadas, podem ser atribuídas a diversas funções dentro do jogo, desde proporcionar imersão a/o jogador/a até contribuir para a narrativa da história. *Anput* sente que, se a trilha sonora não estiver diretamente ligada com a história, sua imersão na narrativa fica prejudicada, e *Ellie* revela que o papel da música vai além da ambientação, contribuindo, também, para a criação de memórias afetivas com os jogos.

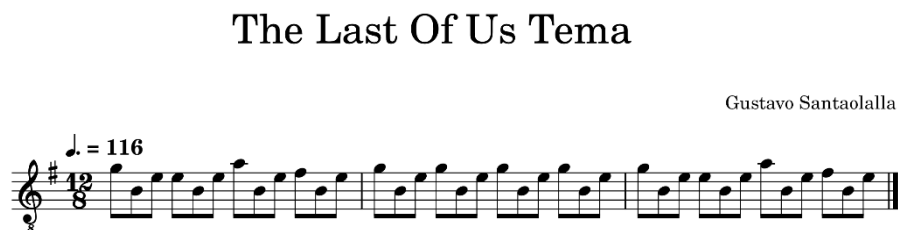
Durante as gravações das entrevistas, a série de jogos *The Last Of Us* foi citada em diversos momentos por *Anput* e *Ellie*. O primeiro jogo da franquia, lançado em 2013, recebeu uma continuação nomeada *The Last Of Us Parte II* em 2020 e um seriado de televisão de mesmo nome em 2023. Desde seu lançamento, os jogos já venderam milhões de cópias ao redor do mundo. Em 2020, o segundo jogo da franquia recebeu o prêmio de Jogo do Ano do *The Game Awards*³¹. Sua trilha sonora, produzida pelos músicos e compositores Gustavo Santaolalla e Mac Quayle, foi indicada ao prêmio de melhor trilha sonora.

As trilhas sonoras da franquia foram compostas juntamente com o desenvolvimento e produção dos jogos. As faixas, compostas por Gustavo Santaolalla, foram produzidas a fim de gerar imersão, ambientação e também sensações as/aos jogadores/as, proporcionando emoções e sentimentos. A música tema apresenta um motivo que se repete, e se modifica, durante toda a duração da música, como podemos observar na figura abaixo:

³⁰ Abreviação do gênero musical *korean pop*, que pode ser traduzido como música pop coreana.

³¹ Cerimônia de premiação para os melhores jogos produzidos no mesmo ano.

Figura 3: Partitura do motivo da música tema de *The Last Of Us*



Fonte: Autora (2024)

No decorrer da música, outros elementos são adicionados através do uso de instrumentos como a guitarra e o violão. A percussão só entra mais adiante na música e se intensifica conforme o final se aproxima. Em *The Last Of Us* Parte II podemos observar motivos similares aos compostos para a música tema do primeiro jogo. Nessa composição, a melodia é executada pelo banjo, o que resultou em outra sonoridade, mais condizente com a narrativa da trama. O compositor trabalhou ativamente com os desenvolvedores, o que inspirou os roteiristas a escreverem baseados em suas produções.

A trama principal gira em torno de dois protagonistas, Joel e Ellie, em um universo pós-apocalíptico, onde a maioria da população foi infectada por um fungo capaz de controlar as ações das pessoas. Durante a jornada dos personagens na narrativa do primeiro jogo, a música se revela como um elo entre Joel e Ellie, através de um instrumento musical - o violão. O instrumento passou a ser mais presente no segundo título da franquia, onde, em momentos específicos, fica disponível para que as/os jogadoras/es possam tocá-lo. O violão é controlado a partir do controle *Dualshock 4* para *PlayStation 4*, e é através dele que podemos navegar pela mecânica do jogo em que as tonalidades são determinadas pelo círculo de quintas; pelo touchpad³² do controle é possível fazer dedilhados e acordes.

Sobre a cena do assassinato do personagem Joel, no segundo jogo, *Anput* comenta:

A música que toca quando o Joel morre, é impossível não chorar naquela parte; agora, tu fica imaginando, ia doer bastante só em ver, porém, se não tivesse a trilha sonora não ia ser tão tocante. Então a trilha sonora é uma coisa muito mais importante por conta da imersão. A música toca (*Anput*, 2023).

A cena, descrita por *Anput*, é sonorizada pela música *All Gone (Realization)*, originalmente produzida para o primeiro título da franquia, e que conta com outras variações. Nessa composição, o compositor emprega diversos elementos para expressar um caráter

³² O controle tem um sensor de toque em seu centro.

melancólico e contemplativo, como a escolha das cordas na instrumentação, o andamento lento, as notas longas e sustentadas, além da tonalidade menor. Esses elementos intensificam as emoções dos personagens, ampliando a carga emocional da cena (ou jogo)³³.

As experiências musicais proporcionadas pela franquia também sensibilizaram *Ellie*, que comentou que já gostava “muito” da música *Take On Me* e que, depois do aparecimento do jogo, se tornou “outra coisa”. Da banda norueguesa *A-ha*, a música *Take On Me* foi introduzida no jogo pela voz de Ashley Johnson, atriz e dubladora norte-americana, que deu vida à personagem Ellie nos jogos. Na cena, Ellie performa a música juntamente com um violão. *Future Days*, da banda norte-americana *Pearl Jam*, também compõe a trilha sonora de *The Last Of Us*, dessa vez interpretada, também, por Troy Baker³⁴, responsável pelo modelo e voz do personagem Joel. No primeiro trailer divulgado do jogo, a música *Through The Valley*, do cantor norte-americano Shawn James, é o foco do enredo.

As músicas que compõe a trilha sonora de *Life Is Strange* também foram mencionadas por *Ellie*, que comenta que “um violãozinho e uma pouca percussão” definiram a identidade sonora do jogo, onde a personagem principal, Maxine Caulfield, dublada por Hannah Telle³⁵, também toca violão. *Ellie* também apontou outro papel para as trilhas sonoras: o de criar memórias. A mesma acredita que “uma das melhores coisas do videogame é justamente as memórias que são criadas com ele”, e que os jogos eletrônicos têm “um peso nostálgico”:

Então ele te traz esse sentimento que, mesmo que tu não estejas jogando, tu se lembras. Até na hora do almoço eu fui ouvir umas músicas pra lembrar e só de ouvir já me lembrava as memórias que aquele jogo me traz, sabe? (*Ellie*, 2023).

Os personagens apresentam uma importante função na narrativa dos jogos eletrônicos, sendo responsáveis por auxiliar as/os jogadoras/es a aprofundar-se na história, seja pelo controle de um ou vários personagens e/ou através da relação entre eles. Os personagens, majoritariamente, são criados ainda no desenvolvimento da produção do jogo, com características, traços e personalidades baseados na narrativa e o ambiente em que serão inseridos. No decurso da narrativa dos personagens, e nas interações possíveis de desenvolver dentro do jogo, as personalidades de cada um se consolidam, revelando aspectos emocionais e características capazes de gerar laços afetivos entre os personagens e jogadoras/es.

Ambas entrevistadas, de diferentes maneiras, relataram que já se identificaram com personagens. Para *Anput*, uma personagem com a qual já se identificou era uma princesa que,

³³ Agradeço ao professor João Francisco Corrêa, docente do curso de Música – Licenciatura da Universidade Federal do Pampa, por sua contribuição para esse detalhamento técnico-musical.

³⁴ Ator, dublador e músico norte americano.

³⁵ Cantora, atriz e dubladora norte americana.

para ela, era “meio que uma psicóloga”, com a função de ajudar as/os jogadoras/es a avançar de nível no jogo. De acordo com a entrevistada, a identificação aconteceu pelo fato de que a personagem “é o que ela quiser ser, não importa se ela tiver voz grossa, se ela é gordinha”. Já Ellie ressaltou que, em sua adolescência, a personagem com a qual se identificou “era a de cabelo azul, a roqueira, a diferente de todo mundo”.

Através do relato das entrevistadas, investigamos a possível criação de vínculos entre jogadoras/es e a trilha sonora dos jogos. Nessa direção, *Ellie* revelou que os jogos que mais gosta são aqueles em que seus instrumentos musicais estão presentes: violão e voz. Conforme a entrevistada:

Porque é o meu ambiente, assim, mais seguro. Adoro a trilha sonora do *The Witcher*³⁶, as de batalha dele são muito legais, sabe? Mas talvez tenha essa relação, as trilhas sonoras uma ligação com a minha história, eu acho sim que ajuda esse vínculo. E também na memória, sabe? Por exemplo, quando eu comecei a participar da comunidade de *LOL* eu já gostava muito de *Imagine Dragons*, até hoje ainda é uma das minhas bandas favoritas, mas ver o quanto eles estavam presentes na comunidade era outra coisa que também me fazia gostar. Então, por exemplo, até hoje, eu não jogo tanto *LOL*, mas eu tenho essa memória muito das músicas (*Ellie*, 2023).

Para além dessa perspectiva, *Anput* destacou que a música de determinados jogos antecipa, ou ambienta, alguma ação que vai acontecer no jogo, desse modo:

Quando a morte aparece também no *The Sims* é uma musiquinha que tu já sabe o que vai acontecer. Então eu acho que ela traz uma imersão que tu já sabe o que vai acontecer. Cria um vínculo não só com o jogo em si, mas também com os personagens. Por exemplo, como o *The Sims* ele é bem ‘fanficado’, tu faz uma *fanfic* ali e cria uma historinha, se tu seguir aquela historinha tu já vai começar a se vincular com o personagem. (*Anput*, 2023).

Para as jogadoras, a música pode potencializar a experiência imersiva no decorrer da narrativa do jogo. *Anput* reforça que “*Life Is Strange*, sem a trilha sonora, não é *Life Is Strange*” e também destacou uma mecânica disponível no jogo, onde “tu tem que parar, olhar o horizonte do jogo e ouvir a música”, reforçando a importância da trilha sonora nesses momentos de reflexões dos personagens. Referindo o terceiro título da mesma franquia, *Anput* comenta sobre a importância da trilha sonora na construção da narrativa da história ao comentar que as músicas passam a gerar diferentes sentimentos nas/nos jogadoras/es “de acordo com o que o personagem tá sentindo” (*Anput*, 2023). Para exemplificar sua fala, ela descreveu um trecho do enredo da personagem protagonista do jogo em que, no início do jogo, “ela lembra dela pulando e batendo cabelo com o irmão dela naquele rockzão” e, ao

³⁶ Série de jogos de RPG de ação da desenvolvedora *CD Projekt RED*. O primeiro título da série foi lançado em 2007 e, atualmente, conta com onze jogos lançados.

escutar a música novamente após a morte de seu irmão, “parece que ela tá vazia, não mudou nada na música, mas o sentimento dela muda”.

Em seu relato, *Ellie* também reforça a fala de *Anput* ao revelar que as trilhas sonoras “são muito importantes para mostrar o efeito que a cena quer passar, mesmo que não seja um jogo tão centrado em cenas específicas, a trilha sonora te faz ver: agora é uma cena de tensão, agora é uma cena triste”. Além disso, a entrevistada também atribui as músicas das trilhas sonoras como potencializadoras no processo de criação de memórias afetivas ao exemplificar que “eu não preciso reescutar uma trilha sonora de *Mario* pra lembrar de como era, mas, escutando uma música 8 bits³⁷, me rememora.”

Por intermédio da análise das falas das jogadoras, é possível reconhecer a relevância do papel que as trilhas sonoras de videogames empenham dentro das definições e histórias inseridas dentro do jogo. Através dos relatos, foi observado que as jogadoras puderam criar laços afetivos, assim como identitários, que foram criados, ou potencializados, por intermédio das composições dos jogos, seja pela proximidade com os personagens ou pela própria narrativa do enredo.

4.3 EXPERIÊNCIAS MUSICAIS PROPORCIONADAS ATRAVÉS DA IMERSÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS

Para finalizar a pesquisa, o terceiro e último eixo foi elaborado com o intuito de conhecer, e reconhecer, as experiências musicais de *Anput* e *Ellie* vivenciadas por intermédio do consumo de jogos eletrônicos, relacionando-as com suas trajetórias e formações musicais. Em conjunto com os relatos obtidos, o terceiro eixo também foi construído buscando relacionar as trilhas sonoras dos jogos e suas possibilidades educativo-musicais.

Sobre a formação musical das entrevistadas, é possível encontrar dois cenários. Ainda que *Anput* e *Ellie* compartilhem do estudo dos mesmos instrumentos, suas aprendizagens foram construídas através de diferentes práticas metodológicas. Enquanto *Anput* afirma que aprendeu canto e violão em seu ambiente de convívio social, *Ellie* relata ser formada em teoria musical em um conservatório de música, em que também faz parte da banda tocando instrumentos de percussão. *Ellie* comenta que, com exceção dos instrumentos percussivos, as suas aprendizagens instrumentais, como violão e piano, são voltadas para o canto que é “o seu instrumento principal”.

Ainda durante a análise das transcrições das entrevistas, um fator notável pode ser

³⁷ Bits é a capacidade total de memória suportável dentro de um computador ou console. Em relação a música, 8 bits se referem ao tipo de gravação e sons capazes de serem suportados dentro dos consoles mais antigos.

encontrado em relação à motivação por trás do interesse das entrevistadas em cursar o Curso de licenciatura em música. Enquanto *Ellie* já lecionava em escolas de música e buscava uma formação superior, *Anput* comenta que entrou na faculdade para “encontrar o que realmente queria” e ainda não tinha experiência na docência. Antes mesmo da finalização dessa pesquisa, *Anput* optou por trancar o curso. Acredito que, pela atual pesquisa ser norteada pelos fundamentos da educação musical, essa ocorrência não poderia ser desconsiderada, podendo ser tema de futuras pesquisas.

Com o objetivo de compreender a profundidade do impacto de trilhas sonoras dos jogos no cotidiano das entrevistadas, buscamos relacionar esses elementos através do uso das plataformas de mídias digitais, em específico os streamings de música. Em ambos casos, as entrevistadas relataram que utilizam as playlists, disponibilizadas nas plataformas, para ouvir a trilha sonora do mesmo jogo anteriormente citado pela duas, *Life Is Strange*. *Ellie* ressaltou que dispõe das playlists para “fazer os trabalhos da faculdade”. Importante destacar que as playlists, quando não são criadas pela própria plataforma, são elaboradas pelos fãs e disponibilizadas para salvamento por qualquer usuário.

Em perspectiva com os fundamentos das teorias do cotidiano, que analisam “o sujeito imerso e envolvido numa teia de relações presentes na realidade histórica preche de significações culturais”, Souza também afirma que “a aprendizagem não se dá num vácuo, mas num contexto complexo” (Souza, 2009, p. 7). Nessa perspectiva, buscamos estreitar a relação das jogadoras com as faixas sonoras dos jogos, desta vez investigando os compositores por trás da criação das trilhas sonoras e outras possíveis práticas e aprendizagens musicais derivadas da utilização dos consoles de videogames. Quando questionada sobre o assunto, *Ellie* relatou que nunca buscou conhecer sobre os compositores de suas trilhas favoritas por “falta de curiosidade”, o que difere do comentário de *Anput*:

[...] a cantora que cantou *Creep* da personagem do *True Colors* eu fui atrás pra saber quem era ela. É uma cantora famosa que dublou a música, ela tem musiquinhas de Lofi, essas coisas. Ela tem uma voz maravilhosa e ela cantou, tipo, por ela mesmo, não foi um bagulho produzido, ela pegou o violão e cantou e eles gravaram e colocaram no jogo. Agora eu escuto todas as músicas que ela toca, eu amei as músicas dela (*Anput*, 2023).

Seja de maneira intencional, ou não, as práticas musicais se fazem presente dentro da narrativa dos jogos ao promover às/aos jogadoras/es mecânicas interativas capazes de proporcionar momentos de apreciação musical das trilhas sonoras durante o transcorrer da história. Em vista disso, buscamos identificar possíveis práticas ou experiências musicais vivenciadas pelas jogadoras entrevistadas, visando compreender impactos em suas trajetórias

enquanto musicistas e professoras em formação.

As práticas musicais ou instrumentais, como anteriormente discutido, podem estar inseridas nos jogos eletrônicos por intermédio de diferentes propostas, sejam elas intencionais, ou não. O título *Guitar Hero*, lançado em 2005, propôs ao público uma mecânica de jogo inteiramente musical, inovando ao desenvolver um controle em formato de uma guitarra elétrica, com botões simulando as notas musicais do repertório³⁸ do jogo. As/os jogadoras/es utilizam os botões coloridos do controle para conduzir o ritmo das músicas, as notas que devem ser tocadas são exibidas no monitor ao qual o jogo está conectado. Tanto *Anput*, quanto *Ellie*, revelaram que, em momentos diferentes de suas vidas, tiveram contato com o jogo *Guitar Hero* e que essa exposição despertou a vontade nas entrevistadas de aprender guitarra, mas ambas não deram início aos estudos.

The Sims voltou a ser citado por *Anput*, levando em consideração que os últimos dois jogos da franquia permitem que os personagens criados desenvolvam habilidades em diferentes instrumentos, como violão e piano, e possam criar bandas. *Anput* evidenciou seu desejo em aprender bateria porque seu “personagem era ruim em tudo, mas só era bom em bateria” e, por causa disso, surgiu o interesse pelo instrumento.

Ellie citou sua curiosidade pela ocarina, instrumento presente no jogo *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*, e fez um comparativo em relação à flauta doce, já que “é um instrumento de sopro”. Porém, a “posição dos dedos” entre os instrumentos é diferente. Ocarina é um instrumento de sopro que pode ser construído a partir de diversos materiais, como porcelana e madeira. Em *The Legend Of Zelda: Ocarina Of Time*, o instrumento tem destaque no enredo da história já que, para avançar na trama, são necessários aprender e executar as melodias propostas pelo jogo através dos botões do controle.

Em ambos os casos, as entrevistadas relataram que utilizaram as trilhas sonoras dos jogos como repertório para estudo. A música tema de *The Last Of Us* foi ponto em comum de aprendizagem entre as entrevistadas que já tinham conhecimento sobre o violão. *Ellie* comenta que aprendeu a música “de ouvido” somente com a escuta. Além da música tema, *Anput* também estudou as faixas licenciadas da trilha, principalmente, a de seu cantor favorito, Shawn James³⁹. Para Pistorello (2018), as trilhas sonoras dos jogos “de certa forma acabam servindo como fonte de inspiração” para as aprendizagens musicais, e pode ser reforçada ao analisar os relatos apresentados pelas entrevistadas, que também revelaram seu

³⁸ O repertório proposto tem como destaque músicas do gênero rock, assim como outros subgêneros como punk rock e rock clássico.

³⁹ Músico e compositor norte americano.

interesse em aprender guitarra, inspiradas pelo jogo *Guitar Hero*⁴⁰.

Sobre utilizar o videogame como recurso em sala de aula, Faria, Gitahy e Barros (2016), em sua pesquisa, comentam os benefícios dessa prática em prol do desenvolvimento musical do aluno:

Os jogos de videogame utilizados se mostraram eficientes ferramentas para promover uma experiência envolvente de aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento da percepção auditiva de forma autônoma. Ainda que sejam artefatos comercializados para o entretenimento, eles podem ser utilizados na escola, exigindo do professor muita clareza e planejamento no processo de ensino e criatividade para aplicá-lo junto às classes a quais reúnem um grande número de alunos (Faria; Gitahy; Barros, 2016, p. 170-171).

As autoras também reforçam a necessidade do professor em conhecer as ferramentas tecnológicas e, acima de tudo, saber como e onde aplicá-las, já que “a tecnologia por si só não é suficiente para a educação, é necessário que o professor conheça os potenciais de tal tecnologia, faça um planejamento e saiba engajá-la com seu conteúdo programático”, afinal, “sem esse planejamento, o uso da tecnologia como meio pedagógico nada mais é do que dar uma nova ‘roupagem’ a uma maneira tradicionalista (e não mais conveniente à sociedade contemporânea) de ensino” (Faria; Gitahy; Barros, 2016, p. 43).

Por intermédio das conclusões expostas pelas autoras, e considerando a formação em andamento das entrevistadas, buscamos identificar aprendizagens musicais resultantes do uso dos videogames e suas trilhas sonoras, tanto por trás de práticas como discentes, tanto quanto docentes.

Como educadora musical, *Ellie* comenta que já ensinou alunos que desejavam aprender músicas de trilhas sonoras de videogames e comenta sobre o possível uso dessa ferramenta perante os desafios da educação musical:

Hoje ainda a gente tem alunos que querem tocar por causa de um jogo [...] E eu acho que a gente tem que buscar formas de usar isso na educação musical, eu imagino *The Last Of Us* sendo uma porta de entrada para isso; campo harmônico tu consegue ensinar usando esse jogo sabe? Os acordes tu consegue levar muito pra ensinar coisas que às vezes a gente se prende tanto a conceitos, “ah, primeiro grau, quinto grau” sabe? E ali tá escrito de uma forma diferente. Então a gente tem que começar a ter um olhar mais atento (*Ellie*, 2023).

Sobre explorar novas mídias e ferramentas na educação musical, *Ellie* ressalta a importância de ter um olhar atento para as possíveis aprendizagens que as músicas dos jogos eletrônicos podem proporcionar e utilizar delas como recurso. Como aprendizagem individual, *Anput* também afirma o potencial de uso nas trilhas, na área da educação, ao

⁴⁰ Franquia de jogos musicais.

revelar o fato de que seu cantor favorito estar presente em uma das trilhas sonoras potencializou os seus estudos:

Cara, eu acho que ia ser muito legal lecionar coisas envolvendo os jogos tá ligado? Tipo, musiquinhas que são conhecidas porém, entretanto, ninguém sabe como foi composta, quais são as pessoas que tocam, então foi mais ou menos isso que eu fiz quando eu comecei a jogar *The Last Of Us*, *The Sims* e etc, eu comecei a ir atrás de pessoas que tavam ensinando porque ai tu tem foco em uma música, tu gosta de quem tá tocando e tu quer aprender a tocar (Anput, 2023).

Conforme Faria, Gitahy e Barros (2016) discutem, para que “a Educação Musical efetivamente aconteça no ambiente escolar e essas capacidades humanas sejam, de fato, desenvolvidas a partir dessa linguagem artística, é necessário que o aluno vivencie os três eixos da experiência musical” (p. 76), dentre eles “a execução musical (composição/criação, improvisação e interpretação), a apreciação musical e reflexões sobre a música como um produto histórico e cultural”. Assim, “é necessário fazer música na escola e refletir sobre essa prática. Tocar, cantar, criar, ouvir, conhecer, apreciar de forma consciente, orientada e reflexiva, não apenas como prática intuitiva, mas como uma prática e apreciação musical analítica.” (Faria; Gitahy; Barros, 2016, p. 76-77).

Mediante a relação de diálogo entre o referencial teórico escolhido e os relatos evidenciados, é possível notar o potencial da utilização do videogame como um recurso pedagógico e motivador, nas práticas e estudos musicais tanto das entrevistadas, quanto de seus alunos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa realizada teve como objetivo investigar impactos das trilhas sonoras de videogames nas trajetórias musicais de duas jogadoras, musicistas e futuras educadoras musicais, através da abordagem qualitativa de pesquisa e a escuta de suas narrativas. O estudo também evidenciou algumas questões de gênero presentes no universo dos videogames com base nas vivências compartilhadas pelas jogadoras. Nessa perspectiva, buscamos identificar possíveis aprendizagens musicais proporcionadas através dessa interação.

Ao entrevistar duas jogadoras mulheres, discentes de um curso de Licenciatura em Música, o estudo explorou como as músicas presentes nos jogos eletrônicos possibilitaram a construção de uma conexão entre as trilhas sonoras dos games e seus gostos musicais. Para as jogadoras entrevistadas, essas composições, presentes em seus cotidianos, podem carregar diversos significados dependendo, também, da interpretação individual e das experiências que cada jogo pode proporcionar. Sobre o campo da educação musical e suas relações com o cotidiano, Souza (2009, p. 12) destaca a troca mútua entre as áreas ao revelar que “o tema considera também as possibilidades de inserção da música como reflexo da biografia do aluno, isto é, da música como reflexo de vida e das experiências estéticas que ele vivencia diariamente”.

Através dos relatos das entrevistadas, em diálogo com o referencial teórico, foi possível observar a necessidade de um olhar mais atento para as músicas do videogame como recurso nas aulas de música, visando à aproximação das vivências e saberes do aluno com a aprendizagem musical. Sobre as propostas de ensino, Faria, Gitahy e Barros (2016, p. 36) comentam que “devem partir da reflexão sobre o cotidiano do aluno e sobre o ambiente escolar” buscando “diminuir a distâncias entre essas duas realidades, de forma que a escola não seja compreendida como um ambiente dissonante do cotidiano”.

Por intermédio da análise dos dados, foi possível observar que as trilhas sonoras dos jogos eletrônicos funcionam como um elo entre as jogadoras e suas vivências musicais, impactando em suas trajetórias e preferências individuais. A interpretação dessas trilhas, para as jogadoras entrevistadas, é relacionada ao contexto lúdico e também por aspectos subjetivos, como a imersão e as experiências emocionais vividas durante a interação com os jogos. Essa análise permitiu compreender como as músicas de jogos eletrônicos podem se entrelaçar com a construção da identidade musical das jogadoras, ampliando a percepção sobre os impactos das trilhas sonoras no ensino e aprendizagem de música, além de revelar

suas possibilidades de uso dentro de diferentes espaços educacionais.

O estudo possibilitou, para além de minha própria experiência com *as game songs*, um olhar mais abrangente sobre as vivências e os impactos nas experiências de outras jogadoras. Esse processo contribuiu para minha perspectiva, permitindo-me enxergar não apenas como aprendiz, mas também como educadora musical, o que trouxe uma compreensão mais profunda sobre o papel das trilhas sonoras no desenvolvimento musical e nas práticas pedagógicas.

Ao longo da produção dessa pesquisa, alguns desafios puderam ser encontrados, tanto no desenvolvimento do trabalho quanto em sua execução. Um dos principais obstáculos está vinculado à dificuldade de encontrar estudos que abordassem a interseção entre as trilhas sonoras de jogos, e os videogames, dentro do campo da educação musical. As pesquisas costumam se concentrar em outras áreas ligadas à música como, por exemplo, a análise das composições das trilhas. Além disso, ao final das gravações das entrevistas, encontrei dificuldade em contatar uma das participantes, o que limitou a compreensão dos dados anteriormente obtidos.

Antes da finalização desse estudo, ao participar da sessão⁴¹ final do projeto de extensão “Pianos Abertos”, coordenado pela Prof.^a Dra. Adriana Bozzetto na Universidade Federal do Pampa, do qual sou integrante voluntária, algumas crianças compartilharam o desejo de aprender músicas de videogames no piano. Essa fala surgiu quando a coordenadora do projeto apresentou a ficha de avaliação para todos e leu rapidamente as perguntas; uma delas tratava “do que gostariam de aprender em um próximo encontro”. Não por acaso, a fala partiu de uma menina. Esse comentário trouxe as trilhas sonoras de jogos como uma possível abordagem para o ensino de piano.

Ao final deste estudo, cuja temática me trouxe à graduação em Música – Licenciatura, percebo a potência das trilhas sonoras de videogames em diferentes perspectivas, não aprendidas no contexto escolar, mas dentro das aprendizagens em família. Futuras pesquisas poderiam abordar mais profundamente as questões de gênero, a invisibilidade feminina nesse universo das composições das *game songs* e a compreensão de que a música está presente nos mais inesperados contextos da vida cotidiana.

⁴¹ Realizada em 26 de novembro de 2024.

REFERÊNCIAS

- BRESLER, Liora. Pesquisa qualitativa em educação musical: contextos, características e possibilidades. **Revista da ABEM**, [S. l.], v. 15, n. 16, 2007. Disponível em: http://abemeducacaomusical.com.br/revista_abem/ed16/revista16_artigo1.pdf Acesso em: 6 ago. 2024.
- FARIA, Carolina Fernandes Faria; FRANCESCHINI, Sheila Regiane; OGATA, Beatriz de Oliveira; ROCHA, Karen Rodrigues da; SOUZA, Wellington Ricardo de. Jogo eletrônico e educação musical: limites e possibilidades. **Colloquium Humanarum**. ISSN: 1809-8207, [S. l.], v. 12, n. 2, p. 92–100, 2015. Disponível em: <https://journal.unoeste.br/index.PHP/ch/article/view/1241>. Acesso em: 12 ago. 2024.
- FARIA, Luciana Carolina Fernandes de; GITAHY, Raquel Rosan Christino; BARROS, Helena Faria de. **Da sala de estar à sala de aula: educação musical por meio de jogos eletrônicos**. Jundiaí: Paco Editora, 2016.
- FONTOURA, Giovane Moreira. **Games para todos: a representatividade de minorias em jogos eletrônicos**. 2022. 26 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Administração) - Universidade Federal do Pampa. Santana do Livramento. Disponível em: <https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/rii/7148/1/Giovane%20Moreira%20Fontoura%20-%202022.pdf>. Acesso em: 15 de out. de 2024.
- LIMA, Carolina Rodrigues Helfstein. **Level Up: mulheres em combate – uma análise sobre a participação feminina na indústria dos games**. 2019. 159 p. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Jornalismo) - Universidade Federal do Pampa. São Borja. Disponível em: <https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/bitstream/rii/5441/1/Carolina%20Rodrigues%20Helfstein%20Lima%202019%20-%20TCC.pdf>. Acesso em: 12 de out. 2024.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). **Pesquisa qualitativa: teoria, método e criatividade**. 32. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.
- MANZINI, Eduardo José. A entrevista na pesquisa social. **Didática**, São Paulo, v. 26-27, 1990-1991, p. 149-158. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/consagro/files/2012/03/MANZINI-Jos%C3%A9-Eduardo-Entevista-se-mi-estruturada-An%C3%A1lise-de-objetivos-e-de-roteiros.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2024.
- MANZINI, Eduardo José. Considerações sobre a transcrição de entrevistas. In: MARCONI, Marina de Andrade.; LAKATOS, Eva Maria (org.). **Técnicas de Pesquisa: planejamento e execução de pesquisas. Amostragens e técnicas de pesquisa. Elaboração, análise e interpretação de dados**. 7.ed. São Paulo: Atlas, 2010. p. 1-23.
- PISTORELLO, Alessandro. **Trilhas sonoras de jogos de videogame: uma análise da música além dos limites do jogo**. 2018. 49 p. Trabalho de conclusão de curso (Graduação de Licenciatura em Música) – Universidade Federal de Caxias do Sul, Caxias do Sul. Disponível em: <https://repositorio.ucs.br/xmlui/bitstream/handle/11338/4461/TCC%20Alessandro%20Pistorello.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 de out. 2024.

SANTOS, Luiz Fernando Cardozo dos; BOZZETTO, Adriana. Trilha sonora dos jogos eletrônicos: uma análise da série Final Fantasy. **Revista da Fundarte**, Montenegro, ano 10, n. 19, jan./jun. 2010. Disponível em:

<http://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/issue/viewIssue/7/7>. Acesso em: 28 nov. 2022.

SOUZA, Jusamara. **Aprender e ensinar música no cotidiano**: pesquisas e reflexões. *In*: SOUZA, Jusamara (org.). *Aprender e Ensinar Música no Cotidiano*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2009, p. 7-12.

VELASQUE, Natan Martins. **The Legend Of Zelda - Ocarina of Time**: aprendizagens e práticas musicais a partir de jogos eletrônicos. 2021. 51 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Música - Licenciatura) - Universidade Federal do Pampa, Campus Bagé, Bagé, 2021. Disponível em:

<https://dspace.unipampa.edu.br/bitstream/rii/5696/1/NATAN%20MARTINS%20VELASQUEtcc.pdf>. Acesso em: 31 out. 2024.

ANEXOS**ANEXO A - Termo de consentimento**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
CURSO DE MÚSICA - LICENCIATURA

**Termo de Consentimento
para uso da entrevista realizada**

(Baseado na Lei n. 9.610, de 19 de fevereiro de 1998)

Pelo presente instrumento, eu, _____,
portadora do CPF _____, RG _____, e-mail
_____, autorizo, sem limitação de tempo ou número de exibições,
a utilização da entrevista realizada, e posteriormente transcrita, como colaboradora para a
pesquisa de Trabalho de Conclusão de Curso da discente Júlia Sória Martin, do Curso de
Música - Licenciatura, da Universidade Federal do Pampa, campus Bagé RS. O trabalho é
orientado pela Prof.^a Dra. Adriana Bozzetto.

Bagé RS, ____ de _____ de 2023.

(Nome da colaboradora da pesquisa)

APÊNDICES

APÊNDICE A – Roteiro de entrevista

ROTEIRO DE ENTREVISTA

Ficha de apresentação

Nome:

Pseudônimo:

Data de realização da(s) entrevista(s):

Local de realização da(s) entrevista(s):

Número de páginas transcritas:

Idade:

Escolaridade:

Contatos (e-mail e whatsapp):

I – SOBRE A INSERÇÃO DE MULHERES DENTRO DA COMUNIDADE DOS JOGOS ELETRÔNICOS

- 1) Quando, e como, ocorreu o seu primeiro contato com jogos eletrônicos?
- 2) O que a sua família, e amigos, pensam sobre a sua relação com os videogames?
- 3) O que você comentaria em relação à inserção das mulheres na comunidade gamer? Você participa de alguma?
- 4) Com a evolução dos jogos eletrônicos, e o crescimento de jogadoras dentro deste meio, personagens femininos tem alcançado papéis de destaque e protagonismos nos games. Qual sua opinião sobre isso?
- 5) De que maneiras você percebe o papel que personagens femininas exerciam dentro dos jogos nas gerações passadas em relação à geração atual?
- 6) Você se sente acolhida pela comunidade gamer? Poderia falar mais sobre sua experiência?
- 7) Em relação aos jogos online, você sente que este ambiente é receptivo e seguro para mulheres?

- 8) Em algum momento você já sofreu alguma discriminação dentro da comunidade gamer?

II – SOBRE A RELAÇÃO DE MOTIVAÇÕES/VÍNCULOS DE JOGADORAS MULHERES COM AS TRILHAS SONORAS DE JOGOS ELETRÔNICOS

- 9) Quais jogos eletrônicos você costuma jogar?
- 10) Na sua opinião, qual seria o papel da música nos jogos eletrônicos?
- 11) Você tem alguma preferência em relação aos estilos de jogos eletrônicos?
- 12) Você já se identificou com um/a personagem de videogame?
- 13) Você acredita que a trilha sonora dos jogos contribui na criação de vínculos entre a jogadora e os personagens da trama? Poderia exemplificar?
- 14) Como você diria que a música potencializa, ou não, a experiência imersiva da jogadora?

III – SOBRE A FORMAÇÃO MUSICAL DAS ENTREVISTADAS E EXPERIÊNCIAS MUSICAIS PROPORCIONADAS ATRAVÉS DA IMERSÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS

- 15) Fale um pouco sobre sua formação musical até o momento.
- 16) Você costuma ouvir as trilhas sonoras dos jogos fora do videogame? Como, por exemplo, em plataformas de *streaming* de música?
- 17) Você já buscou conhecer sobre os compositores, cantores e instrumentistas que estão por trás das criações e interpretações musicais das trilhas sonoras?
- 18) Você já conheceu um instrumento (ou prática musical) por sua presença em um jogo?
- 19) Você já teve interesse em aprender um instrumento para tocar as músicas presentes nos games? Se sim, você já aprendeu a tocar alguma música composta para um jogo eletrônico?
- 20) Para finalizar, deixo em aberto algum comentário que você destacaria, como por exemplo a presença das músicas de jogos eletrônicos em práticas de ensino ou outro tema que achares importante.