

Trilhas sonoras de jogos eletrônicos: impactos do uso do videogame nas aprendizagens musicais de jogadoras

Comunicação

Júlia Sória Martin

Universidade Federal do Pampa

martin.julia0707@gmail.com

Adriana Bozzetto

Universidade Federal do Pampa

adrianabozzetto@unipampa.edu.br

Resumo: A presente pesquisa, em andamento, tem 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. O estudo 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. Apoiada em Souza (2009) como referencial teórico, a pesquisa tem 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 trouxe até aqui um pouco do que as músicas presentes nos jogos eletrônicos oportunizaram para que elas construíssem considerável ligação com as trilhas sonoras dos games e, assim, seus gostos musicais. Para as jogadoras entrevistadas, essas composições podem carregar diversos significados dependendo, também, da interpretação individual e do que cada jogo vai proporcionando de experiências musicais para elas. A etapa de análise, ainda em andamento, busca uma visão mais atenta, e sensível, para as trilhas sonoras de videogames e seus impactos para o ensino e aprendizagem de música.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos, Sociologia da Educação Musical, Trilhas sonoras de videogames.

Construção do estudo e interesse sobre o tema

Os jogos eletrônicos, comumente referidos como games¹, passaram a compor uma parcela da indústria do entretenimento na metade do século XX e tornou-se mais popular ao

¹ Termo em inglês para se referir à palavra jogos.

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 geeks², 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 Souls³, 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.

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.

² Gíria inglesa para se referir a pessoas fãs de tecnologia, eletrônicos, histórias em quadrinhos, animes, jogos, etc.

³ Franquia de RPG de ação desenvolvida pela FromSoftware. Motoi Sakuraba e Yuka Kitamura, músicos e compositores, foram os responsáveis pelas trilhas originais dos jogos.

Os valores e saberes adquiridos coletivamente, em família, permanecem até hoje. Em sinergia a esse vínculo, o interesse em aprender um instrumento musical veio de uma composição que compõe a trilha sonora de um jogo de terror, lançado em 2001. Na faixa, o único instrumento musical identificado por mim, na época, foi o piano; essa motivação por trás da aprendizagem do instrumento, posteriormente, me levou à graduação em música na Universidade Federal do Pampa em 2020.

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 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”. Apoiada em Souza (2009) como referencial teórico, essa pesquisa, ainda em andamento, tem 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. Para além destes objetivos, 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 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.

Revisão de literatura: conhecendo temáticas e suas ligações com a educação musical

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 ocorreu durante esse período. Os autores 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.

Aspectos metodológicos

Para alcançar os objetivos propostos pela pesquisa, optamos pela abordagem qualitativa e a realização de entrevistas semiestruturadas. Seguindo orientações de Minayo (2012), 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, 2012, 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) 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 foram o alicerce na produção dessa pesquisa. Cada etapa metodológica visou compreender a individualidade e as perspectivas das entrevistadas, provocando reflexões e problematizações em cada ponto abordado. O primeiro contato com as possíveis entrevistadas foi realizado pessoalmente, no ambiente universitário, considerando que ambas são minhas colegas de graduação. Apesar de terem aceito participarem como colaboradoras da pesquisa, o convite foi reforçado pelo aplicativo Whatsapp e oficializado pelo termo de consentimento.

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 dessas escolhas era permitir que as entrevistadas pudessem estar em um ambiente confortável e descontraído, para que pudessem relatar suas vivências. Por questões éticas da pesquisa, as entrevistadas escolheram um pseudônimo que será utilizado para representá-las ao longo do estudo. *Anput* foi o pseudônimo escolhido pela primeira entrevistada, que não revelou a motivação por trás de sua escolha; já *Ellie*, pseudônimo escolhido pela segunda entrevistada, homenageou a personagem de mesmo nome da franquia de jogos *The Last Of Us Parte I e II*. A fim de facilitar a compreensão da leitura, ambos os pseudônimos serão destacados em itálico.

Durante as gravações das entrevistas, ressaltar para as entrevistadas que desejava conhecer suas vivências e perspectivas em relação ao tema desenvolvido. Na fluidez das 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.

Com a conclusão das entrevistas, o processo da transcrição do material gravado foi iniciado. Cada entrevista teve, aproximadamente, cinquenta minutos de duração, uma contendo sete páginas transcritas e, a outra, dez páginas. Através da escuta das gravações, o processo de transcrição objetivou a precisão das falas e gestos das entrevistadas, onde foram observados momentos de pausas ou emoções, assim como possíveis detalhes que, presencialmente, não foram percebidos e que revelavam outras narrações. Ao mesmo tempo, os objetivos estipulados para elaboração da pesquisa foram recapitulados e os materiais que seriam utilizados para a próxima etapa, a análise dos dados, foram sendo definidos.

Aprendizagens musicais proporcionadas pelas trilhas sonoras de videogames

Para que as questões que cercam as aprendizagens musicais possam ser abordadas, esse tópico será iniciado com uma breve contextualização sobre as vivências e preferências das entrevistadas. Jogos dos gêneros simulação de vida, terror, sobrevivência e ação foram alguns dos estilos mencionados pelas entrevistadas, que tiveram contato com os videogames desde a infância, apresentados por suas figuras paternas. No presente, ambas ainda mantêm contato com os jogos e participam ativamente de comunidades em redes sociais sobre o tema. Essas comunidades, disponíveis nas redes sociais, são desenvolvidas com o intuito de reunir jogadores, de títulos específicos ou não, em um espaço onde possam debater e compartilhar as experiências vividas nos jogos.

Quando questionada sobre sua participação nas comunidades, *Anput* conta que participa de vários grupos de jogos de simulação de vida e comenta que acredita que o gênero conta com um maior público feminino por ser mais customizável:

[...] 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).

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

Conforme a entrevista decorria, *Ellie* demonstrava que essa cobrança a faz sentir pressionada a ser uma boa jogadora e, por esse motivo, não costuma falar abertamente sobre sua relação com o videogame. Em ambos os casos, as entrevistadas relataram já terem sofrido discriminação de gênero de outros jogadores nas comunidades de jogos eletrônicos e discorreram, brevemente, sobre as situações que viveram.

Através da análise desse eixo, tornou-se evidente a necessidade de discutir sobre a inserção de mulheres nesse meio. Nesse momento, foi perceptível o desabado das entrevistas perante a discriminação que sofrem nesse ambiente. O reflexo do preconceito cultural contra as mulheres retrata questões enraizadas que, de alguma forma, ainda são reforçadas e fortalecem a desigualdade de gênero nesse cenário.

Diante das preferências anteriormente reveladas por *Anput* e *Ellie*, buscamos, então, conhecer as possíveis aprendizagens musicais proporcionadas pelas trilhas sonoras dos videogames na trajetória musical das entrevistadas. *The Last Of Us*⁴ e *Life Is Strange*⁵ foram

⁴ Franquia de jogos desenvolvidas pela empresa Naughty Dog e publicada pela Sony Interactive Entertainment.

⁵ Franquia de jogos desenvolvidas pelas empresas Dontnod Entertainment, Deck Nine Games, Black Wing Foundation e Feral Interactive.

títulos comumente reforçados pelas entrevistadas durante as entrevistas que, apesar de suas narrativas serem distintas, suas respectivas trilhas sonoras não passaram despercebidas pelas jogadoras. *Ellie* comenta que seu apreço pelo título *Life Is Strange* é reforçado pelas músicas presentes no jogo que são interpretadas pelos seus próprios instrumentos musicais: o violão e a voz. Já *Anput* afirma que “*Life Is Strange*, sem a trilha sonora, não é *Life Is Strange*” e comenta sobre o quanto as ações presentes no jogo permitem momentos de apreciação musical dessas composições.

The Last Of Us foi uma franquia citada de forma significativa pelas entrevistadas. Dentro da narrativa do jogo, a música conta com uma importante função ao auxiliar na formação de vínculos afetivos entre os personagens principais. O segundo título da série de jogos inovou ao permitir que o violão⁶, instrumento tocado pelo personagem principal, ficasse disponível para que os jogadores pudessem tocá-lo.

As experiências musicais proporcionadas pela franquia sensibilizaram *Ellie*, que comentou que já gostava “muito” da música *Take On Me*⁷ e que, depois do aparecimento do jogo, se tornou “outra coisa”. Sobre uma cena específica do enredo da trama, *Anput* comenta sobre a importância da presença da música nesse momento:

A música que toca quando o Joel⁸ 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).

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 entrevistas que já tinham conhecimento sobre o violão. *Ellie* comenta que aprendeu a música “de ouvido” somente com a escuta. Além da música tema,

⁶ O violão é controlado a partir do controle Dualshock 4 para PlayStation 4.

⁷ Da banda norte americana A-ha, a música *Take On Me* foi inserida no jogo pela voz da dubladora da personagem *Ellie*, Ashley Johnson.

⁸ Personagem da franquia de jogos *The Last Of Us*.

Anput também estudou as faixas licenciadas da trilha, principalmente, a de seu cantor favorito, Shawn James⁹. 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 interesse em aprender guitarra, inspiradas pelo jogo Guitar Hero¹⁰.

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

Considerações finais

Ao entrevistar duas jogadoras mulheres, discentes de um curso de Licenciatura em Música, o estudo trouxe até aqui um pouco do que as músicas presentes nos jogos eletrônicos oportunizaram para que elas construíssem considerável ligação com as trilhas sonoras dos games e, assim, seus gostos musicais. Para as jogadoras entrevistadas, essas composições

⁹ Músico e compositor norte americano.

¹⁰ Franquia de jogos musicais.

podem carregar diversos significados dependendo, também, da interpretação individual e do que cada jogo vai proporcionando de experiências para elas.

O presente estudo tem como um de seus objetivos investigar as potencialidades das trilhas sonoras na perspectiva da sociologia da educação musical, campo que será aprofundado ao longo da análise dos dados a serem apresentados no trabalho final. 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, e os fundamentos reforçados pelo referencial teórico, podemos observar a necessidade de um olhar mais atento para utilização das músicas do videogame como recurso para as aulas de música, visando a aproximação das vivências e saberes do aluno com a aprendizagem musical. Velasque (2021), também em sua pesquisa de conclusão de curso, observou a importância do professor de música se refazer perante as mudanças que afetam as salas de aulas:

[...] grande parte do trabalho do professor é conhecer o universo do aluno e a partir disso buscar os meios para uma metodologia, na intenção de envolver o aluno em suas próprias aprendizagens. Atualmente os jogos podem estar mais presentes no cotidiano dos alunos, com o avanço da tecnologia, já que os celulares se tornaram consoles de videogames portáteis. (Velasque, 2021, p. 46).

O estudo, até o momento, está dividido em três eixos que contemplam os objetivos 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 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 e aprendizagens musicais das

jogadoras proporcionadas através do acesso aos videogames, considerando, também, a formação musical das entrevistadas. A etapa de análise, ainda em andamento, busca uma visão mais atenta, e sensível, para as trilhas sonoras de videogames e seus impactos para o ensino e aprendizagem de música.

Referências

BRESLER, Liora. Pesquisa qualitativa em educação musical: contextos, características e possibilidades. *Revista da ABEM*, [S. l.], v. 15, n. 16, 2014. Disponível em: <https://revistaabem.abem.mus.br/revistaabem/article/view/286>. 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.

FONTOURA, Giovane Moreira. *Games para todos: a representatividade de minorias em jogos eletrônicos*. Trabalho de conclusão de curso (Graduação em Administração) - Universidade Federal do Pampa. Santana do Livramento, p. 26. 2022.

LIMA, Carolina Rodrigues Helfstein. *Level Up: mulheres em combate – uma análise sobre a participação feminina na indústria dos games*. Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Jornalismo) - Universidade Federal do Pampa. São Borja, p. 159. 2019.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). *Pesquisa qualitativa: teoria, método e criatividade*. 32. ed. Petrópolis: Vozes, 2012.

PISTORELLO, Alessandro. *Trilhas sonoras de jogos de videogame: uma análise da música além dos limites do jogo*. Trabalho de conclusão de curso (Graduação de Licenciatura em Música) – Universidade Federal de Caxias do Sul, Caxias do Sul, p. 49. 2018.

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/view/issue/717>. 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*. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso de Música - Licenciatura). Universidade Federal do Pampa. Bagé, p. 51. 2021.