

Entre tocar e jogar: levantamentos sobre o jogador como intérprete do material musical em videogames

MODALIDADE: COMUNICAÇÃO EM SIMPÓSIO
SIMPÓSIO: XXXV Congresso da ANPPOM

Caio Souza
UNIRIO
caiopontocom@gmail.com

Daniel Fils Puig
UFSB
danielpuig@usfb.br

Resumo. Este trabalho investiga as práticas musicais mediadas por videogames, com foco na relação entre interatividade, trilha sonora e agência do jogador. A partir de autores como Collins, Nyman, Villberg e Keller, propõe-se que jogar pode ser entendido como uma prática musical não tradicional, marcada por indeterminação. Jogos de ritmo musical, como *Guitar Hero*, promovem uma experiência de performance simulada, baseada na reprodução perfeita de trilhas pré-gravadas, configurando um simulacro da prática musical. A música nos games emerge de forma responsiva às ações do jogador. Essa prática amplia a noção de instrumento e desafia os papéis tradicionais de compositor, intérprete e ouvinte. Argumenta-se que o jogador deve ser compreendido como agente interativo, cuja manipulação sonora resulta em experiências musicais singulares.

Palavras-chave. Trilha sonora, Jogos eletrônicos, Intérprete, Jogador

Title. *Between Playing and Gaming: Observations on the Player as a Performer of Musical Material in Videogames*

Abstract. This paper investigates musical practices mediated by video games, focusing on the relationship between interactivity, soundtrack, and player agency. Drawing on authors such as Collins, Nyman, Villberg, and Keller, it is proposed that playing video games can be understood as a non-traditional musical practice, marked by indeterminacy. Rhythm-based games like *Guitar Hero* promote an experience of simulated performance based on the flawless reproduction of pre-recorded tracks, configuring a simulacrum of musical practice. In contrast, game music emerges responsively and in real time, shaped by the player's choices and contextual variables. This practice expands the notion of musical instruments and challenges traditional roles of composer, performer, and listener. It is argued that the player should be understood as an interactive agent, whose manipulation of sonic material results in unique musical experiences.

Keywords. Soundtrack, Videogame, Performer, Player



Jogos de música e a música de jogos

Ligar um videogame pode não parecer algo relacionado a tocar e fazer música. Mesmo assim, uma vez que o som do dispositivo esteja ativado, o contato com uma variedade de sugestões musicais é uma consequência direta de pressionar o botão para iniciar um jogo digital. Os acontecimentos observados na tela ganham uma representação, ou mesmo uma metáfora sonora que ajuda os jogadores a mergulharem em um ambiente mais imersivo.

Alguns exemplos de jogos digitais como as séries *Guitar Hero* e *Rock Band* se baseiam inteiramente na proposta de criar uma simulação em que os agentes interativos têm a sensação de estar tocando instrumentos a partir da sincronia entre sequências de eventos e o pressionar de diferentes combinações de botões específicos, assim como visto na Figura 1. Existem até aparelhos periféricos que substituem o controle convencional, dando lugar a dispositivos que se assemelham a instrumentos tradicionais. Contudo, as formas de se utilizar estes aparelhos se baseiam nos elementos interativos do jogo, e não reproduzem de maneira fiel como o instrumento no qual foram inspirados é de fato tocado.

Figura 1 – *Guitar Hero III – Legends of Rock*



Fonte: Guitar Hero, why is it over? - <https://medium.com/@mateusaugusto692/guitar-hero-por-que-acabou-6098f6e82529>

Jogos desse tipo (ritmo musical), apesar de criarem a simulação de um evento que pode ser real, fazem uso dessa proximidade a uma situação conhecida ao passo que inibem os jogadores de explorarem outras possibilidades. Enquanto esses operadores, imersos na ficção proposta pelo videogame, “sentem” que estão de fato tocando um instrumento, somente são gratificados com os sons esperados (no caso, a audição da música que está sendo tocada) quando replicam de maneira exata os comandos indicados na tela. Comandos incorretos são representados por ruídos genéricos de um dado instrumento. Quando aquele que opera o jogo acerta todos os comandos de um certo exemplo musical, haverá uma reprodução literal do conteúdo musical, visto que esses jogos funcionam com reproduções de conteúdo pré-gravado. Dessa recorrência de repetições perfeitas surge então um simulacro, uma representação de um acontecimento que não condiz mais com um evento fundado no mundo real. Segundo Baudrillard (1991), tal dinâmica configura uma forma de hiper-realidade onde a simulação se torna mais real para o jogador que a própria atividade original. Este tipo de fluxo sonoro é de uma natureza diferente da prática interpretativa. Mesmo o instrumentista mais virtuoso, ao tentar reproduzir uma única peça múltiplas vezes, gera pequenas imperfeições comparativas derivadas tanto de ações associadas à mecânica dos movimentos, quanto aspectos que podem mudar a acústica do instrumento ou do ambiente. Jogos de ritmo musical como *Guitar Hero* operam nesse nível, simulando a performance musical de forma tão precisa que inibem a criação ou interpretação espontânea.

Sugere-se então voltarmos nossa atenção para jogos que utilizam o conteúdo musical de maneira metafórica, onde a trilha sonora auxilia na imersão do jogador ao reforçar aspectos narrativos, espaciais e emocionais do universo ficcional apresentado, facilitando a suspensão da descrença e promovendo um engajamento mais profundo com a experiência lúdica (Whalen, 2004). Estes “jogos com música” não constituem uma categoria específica, mas englobam uma gama de gêneros como *RPG*¹, mundo aberto, plataforma, entre muitos outros. Mesmo assim, a característica mais marcante da música de jogos eletrônicos “é a maneira como ela simula a interatividade e a combina com material pré-gravado que geralmente

¹ Do inglês – Role Playing Games



carece de interatividade”² (Villberg, 2022, p.11, tradução nossa). Em oposição à forma na qual o discurso sonoro acontece em jogos de ritmo musical, a trilha de videogames é marcada pelo seu aspecto não-linear, onde o jogador tem poder decisivo de realizar uma sequência única de ações a cada partida. Dessa maneira, as interações realizadas pelo jogador podem transformar o resultado musical que será ouvido a cada momento.

A trilha sonora nos videogames, por sua natureza interativa, caracteriza-se por um alto grau de imprevisibilidade. Ao invés de se desenvolver segundo uma sequência linear e fixa, os eventos musicais emergem em tempo real, modulados por variáveis contextuais e pelas escolhas do jogador. Essa estrutura fluida transforma a música em um elemento responsivo, que se adapta constantemente às ações no jogo, resultando em uma experiência sonora singular.

Sob o olhar da música ubíqua

Proponho aqui que, ao observar, ou melhor, escutar, a trilha de videogames, devemos atentar como o poder generativo da música nesse meio eletrônico reside tanto na programação implementada no jogo, quanto nas mãos (literalmente) dos jogadores, que podem ser leigos nos estudos musicais. É necessário compreender o conteúdo sonoro em jogos eletrônicos como uma forma de música digital contextual e interativa. Aqueles que imergem nesse acontecimento tornam-se agentes capazes de interagir com e manipular os elementos sonoros que permeiam a experiência.

A noção de música ubíqua compreende o fenômeno musical como experiência contínua, móvel e mediada por tecnologias digitais, na qual escuta e produção se integram às práticas cotidianas. Conforme apontam Bridges, Lazzarini e Keller (2017), trata-se de um paradigma em que a música assume caráter pervasivo, ultrapassando os limites de contextos específicos de performance ou reprodução. Nesse sentido, propõe-se que a trilha sonora de videogames se insere nesse quadro, ainda que se manifeste de maneira não (necessariamente) intencional. Em outras palavras, não se exige do jogador uma decisão prévia de “fazer música” para que ela surja; ela emerge do próprio processo interativo instaurado entre operador e dispositivo.

² The most definitive aspect of nonlinear music in video games and other interactive art forms is the way it simulates interactivity and combines it with pre-recorded material that usually lacks interactivity in general.



Uma vez que a possibilidade de entrar em contato com um jogo digital não reside apenas no acesso a consoles³ de última geração, estando disponível também em dispositivos móveis, e que, segundo Pimenta, Flores, Kuhn, de Farias, Keller e Lazzarini (2015, p.64) “no Brasil 85% da população tem telefone celular”, a possibilidade de gerar música através de videogames se mostra como uma realidade acessível, pelo menos em países em desenvolvimento como o Brasil.

Sob esta ótica, celulares, consoles, computadores, ou qualquer ferramenta utilizada para fazer funcionar um videogame poderia ser considerada um dispositivo de música ubíqua. Consequentemente, o jogador assume o papel de agente interativo que ativa as respostas que dão origem a manifestações musicais nesse contexto. Ademais:

Enquanto as metáforas de interação musical fornecem o apoio necessário para que leigos e músicos consigam atingir resultados musicais, as metáforas para a ação criativa visam aumentar o potencial criativo dos participantes. Esse potencial criativo pode ter impacto nos produtos intencionais e não intencionais da atividade musical. (Freitas, Keller, Bessa, da Costa, de Farias, 2020, p.39)

Jogadores podem transitar por um videogame sem realizar interações musicais propositalmente, e podem até optar por fazê-lo sem o áudio ligado. Entretanto, as ferramentas interativas dos sons de jogos digitais existem para amplificar a imersão no universo fictício, trazendo os jogadores para dentro do contexto virtual. De maneira intencional ou não, cada jogador pode escolher como manipular o conteúdo musical e, seguindo as regras propostas pela programação do jogo, construir sua própria narrativa sonora. Mesmo assim:

... um dispositivo de música ubíqua pode acabar não sendo afinal considerado como um *instrumento* - um objeto passivo que um músico pode tocar. De fato, pode ser mais útil considerá-lo como um *agente em um sistema dinâmico* que se adapta à atividade musical, ao ambiente local e a outros agentes que interagem com ele. (Pimenta et. al., 2015, p.64)

³ Dispositivo eletrônico projetado para rodar jogos digitais como *PlayStation* e *Nintendo 64*, entre outros



Sob o olhar de Nyman e sua visão da música experimental

No contexto dos jogos eletrônicos, a relação entre jogador e trilha sonora se distancia da lógica tradicional de recepção passiva. Conforme argumenta Collins (2008), o jogador não atua apenas como receptor do som final, mas também participa ativamente da emissão e da sincronização dos eventos sonoros, influenciando diretamente a maneira como a música se manifesta no jogo. Essa perspectiva se aproxima das propostas da música experimental, que, segundo Nyman (1999), promove uma redefinição dos papéis tradicionalmente atribuídos a compositor, intérprete e ouvinte, desestabilizando o modelo comunicacional linear baseado na transmissão unidirecional da informação sonora.

Tanto na trilha de videogames quanto em práticas musicais experimentais, observa-se uma reconfiguração das funções dentro do processo musical, marcada pela fluidez e pela imprevisibilidade. A criação sonora passa a depender da interação contínua entre os sujeitos e o sistema, resultando em experiências musicais não-lineares, abertas e colaborativas.

Como apontado, a indeterminação do resultado sonoro de uma obra pode também decorrer da atuação direta dos intérpretes, cuja intervenção transforma a realização musical em um processo aberto. Nesse contexto, as possibilidades e limitações de manipulação do material sonoro não são inteiramente pré-determinadas pelo compositor, mas emergem a partir de regras que estão intrinsecamente vinculadas àqueles que efetivamente produzem o som. Trata-se, portanto, de um modelo em que o intérprete participa ativamente da configuração da obra, contribuindo para um resultado sonoro que só se concretiza plenamente no momento da performance.

Os videogames de mundo aberto, caracterizados por universos virtuais não-lineares nos quais o jogador pode explorar livremente e escolher a ordem em que cumpre os objetivos propostos (Vidqvist, 2019), promovem um ambiente altamente interativo e imprevisível. Nesse tipo de estrutura, a progressão narrativa não é rigidamente delimitada por uma sequência pré-estabelecida de eventos, o que confere ao jogador um elevado grau de liberdade decisória. A construção da experiência, portanto, emerge da agência dos jogadores, cuja participação ativa influencia diretamente o rumo e o ritmo da narrativa dentro do jogo, e por consequência, também manipula os resultados musicais.



Mais uma vez é possível observar que o jogador assume o papel de agente interativo do acontecimento musical. A relação compositor/intérprete/ouvinte escapa de suas características divisórias tradicionais para dar lugar a um processo de interação. O “compositor” sugere uma série de materiais musicais, o programador musical proporciona elementos que conectam essas sugestões às ações do jogador, e por fim, o agente interativo forma e transforma o conteúdo musical em acontecimento que pode ser ouvido.

Não se propõe aqui que a trilha sonora de jogos eletrônicos seja enquadrada como prática de música experimental. Contudo, mostra-se pertinente recorrer a sistemas que se afastem do tradicionalismo da música de concerto clássico-romântica para melhor compreender o acontecimento musical nos videogames. A concepção do jogador como agente transformador do material musical inscreve-se na mesma perspectiva que postula a dissolução das fronteiras entre compositor, intérprete e ouvinte. Uma vez que o papel de quem cria, de quem executa e de quem escuta a trilha sonora converge em um processo fluido, dinâmico e sem fronteiras definidas entre essas ações, a tentativa de identificar um intérprete específico do material musical torna-se irrelevante. Emerge, assim, um novo papel e uma nova função na (co-)criação da trilha sonora, fenômeno que não se restringe apenas ao campo dos jogos eletrônicos.

Conclusões

Considerar a atividade de se jogar um videogame como uma prática musical, seja essa exercida na forma de criação, reprodução ou exercício do material sonoro, não necessariamente torna o jogador um intérprete do conteúdo musical no mesmo sentido que um musicista toca uma linha instrumental de uma sinfonia de Beethoven. Embora haja uma semelhança inicial, em que o intérprete manipula um instrumento para produzir sons e o agente interativo em um videogame utiliza o dispositivo eletrônico para realizar ações que geram respostas sonoras, a natureza desses dois acontecimentos é distinta.

O jogador, de maneira intencional ou não, assume o papel de agente em um sistema dinâmico em que, sem sua participação, a música não se forma nem se transforma. Contudo, a noção tradicional de intérprete se atenua à medida que os processos de compor, tocar e ouvir se fundem em um procedimento contínuo e fluido. Essa condição aproxima o jogador não de



um músico convencional, mas de um performer ou artista que age tal qual o artista plástico vinculado ao expressionismo abstrato americano, para quem “o processo de não controle e incorporação do acaso se dá a partir de uma manipulação ‘empírica’ do material (...) e não a partir de formulações conceituais” (Costa, 2009, p.84).

Pretende-se avançar essa pesquisa por meio da investigação de interações musicais presentes em jogos como *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e *The Last of Us II*, nos quais o jogador pode simular a execução de instrumentos virtuais (ocarina e violão, respectivamente), mesmo quando não há objetivos específicos do jogo que estejam vinculados a essas ações musicais. Nesses momentos, diferentemente dos jogos de ritmo, o gesto musical escapa à lógica da recompensa por desempenho, abrindo espaço para práticas musicais livres e exploratórias.

Referências

BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e Simulação*. Tradução de Maria Pereira. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.

BRIGDES, Brian; LAZZARINI, Victor; KELLER, Damián. Ecologically grounded creative practices in ubiquitous music. *Organised Sound*, Cambridge, v. 22, n. 1, p. 61-72, 2017.

COLLINS, Karen. *Game Sound: an introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. ed. 1, Massachusetts: The MIT Press, 2008.

COSTA, Rogério L. M. *A idéia de jogo em obras de John Cage e no ambiente da livre improvisação*. Per Musi, Belo Horizonte, n.19, 2009, p. 83-90

FREITAS, Brendah; KELLER, Damián; BESSA, Willian Ramon Barbosa; DA COSTA, David Ferreira; DE FARIAS, Flávio Miranda. *Interação Timbrística em Música Ubíqua: A Ecologia de Metáforas da Esfera Sonora*. International Journal of Digital Media and Interaction, v. 3, n. 5, p. 38-59, 2020.

PIMENTA, Marcelo S.; FLORES, Luciano V.; KUHN, Carlos; DE FARIAS, Flávio M.; KELLER, Damián; LAZZARINI, Victor. *Música Ubíqua: Suporte para atividades musicais em dispositivos móveis*. ScientiaTec, Porto Alegre, v. 2, n. 2, p. 61-74, 2015.

NYMAN, Michael. *Experimental Music: Cage and Beyond*. ed. 2, Cambridge, Cambridge University Press, 1999.



VIDQVIST, Joel. *Open-world Game Design* – Case Study The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Tese (Bacharelado em Produção de Jogos). Tempere University of Applied Sciences. Tempere, 2019

VILLBERG, Aleks. *Composing Nonlinear Music for Video Games*. 2022. 69 p. (Mestrado em Novas Mídias) - Aalto University, 2022.

WHALEN, Zachary. *Play Along: Video Game Music as Metaphor and Metonymy*. Florida, 2004. 60 p. (Master em Artes). University of Florida, Florida, 2004.

