

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS GRADUAÇÃO EM MÚSICA
MESTRADO EM MÚSICA

A VIDEO GAME MUSIC NA INTERNET: NOSTALGIA E ESTÉTICA NO YOUTUBE

SCHNEIDER FERREIRA REIS DE SOUZA

RIO DE JANEIRO

2014

SCHNEIDER FERREIRA REIS DE SOUZA

**A VIDEO GAME MUSIC NA INTERNET: NOSTALGIA E ESTÉTICA NO
YOUTUBE**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Música do Centro de Letras e Artes da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Orientadora: Prof. Dr.^a Martha Tupinambá de Ulhôa

RIO DE JANEIRO

2014

Souza, Schneider Ferreira Reis de Souza.

S729 A video game music na internet: nostalgia e estética no youtube /

Schneider Ferreira Reis de Souza, 2014.

viii, 158 f. ; 30 cm

Orientadora: Martha Tupinambá de Ulhôa.

Dissertação (Mestrado em Música) – Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

AGRADECIMENTOS

Depois destes dois anos de mestrado, sinto-me no dever de agradecer as diversas pessoas que me apoiaram, de diversas maneiras, nesse processo.

Primeiramente minha mãe Teresinha Francisca Reis de Souza que me apoio das diversas formas possíveis: com palavras motivadoras, com ensinamentos significativos, com carinho, com afeto, dentre tantas outras coisas, que se eu fosse ficar enumerando aqui, iria utilizar todo o espaço de agradecimento.

Ao meu pai José Ferreira de Souza por sempre ter lutado pelo meu bem. Demorou um tempo, mas diversas conversas e discussões nos levaram a nos entender cada vez mais, tornando-nos mais amigos com o tempo. Atualmente, entendo meu pai.

Ao meu filho Artur, pois sua simples existência me motivou nessa caminhada. É impressionante a sua capacidade de mostrar-me a cada dia, como coisas simples da vida são importantes, aquelas mesmas coisas que, por vezes, são banalizadas durante as rotinas que encaro na sociedade.

Logicamente, também devo agradecer a minha namorada Naiana que me ajudou nesta caminhada de diversas formas: lendo meus textos, opinando e criticando sobre a pesquisa, ouvindo minhas reclamações, consolando minhas frustrações e, principalmente, por acreditar em mim.

A Dr.^a Martha Tupinambá de Ulhôa por diversos motivos. O primeiro foi por ter coragem e acreditar no meu projeto de pesquisa, pois além disso ter me dado a oportunidade de cursar o mestrado, me ensinou que não devo me contentar em ficar na minha “zona de segurança”, que devo ousar e superar as adversidades. Segundo, por ter me aconselhado nesses dois últimos anos com paciência, tendo ouvido minhas inquietações. E por, último, por ter feito tudo isso com carinho, respeito e consideração.

Também quero agradecer ao Dr.^o Samuel Araújo por ter me mostrado o mundo da pesquisa quando participei de seu projeto de pesquisa. Seus ensinamentos estão sempre sendo relevantes para pensar sobre pesquisa, para desenvolver minha curiosidade ousada.

E, por último, quero agradecer aos *youtubers* entrevistados: Bruno Guitar Dreamer, Megafive, Batera Gamer e Marco Junior. Todos me ajudaram bastante nesta pesquisa.

SCHNEIDER, Souza F. A Video Game Music na internet: nostalgia e estética no YouTube. 2014. Dissertação (Mestrado em Música) – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

RESUMO

A presente dissertação tem como objetivo, apresentar uma pesquisa sobre a Video Game Music (VGM) no site de compartilhamento de vídeos YouTube. Duas questões se fazem presente: (1) a nostalgia que os fãs de VGM sentem ao ouvir essa música; e (2) o prazer estético imbuído na escuta da VGM. A pesquisa de caráter qualitativo utilizou-se da etnografia virtual como método principal de coleta de dados. Foram selecionados quatro canais de YouTube de fãs brasileiros de VGM, que produziam conteúdos em vídeo dessa música. A pesquisa demonstrou que o espaço virtual não é um problema para os ouvintes e músicos desse tipo de música, pelo contrário, ele é entendido como uma forma facilitada para se compartilhar e ter acesso à VGM. Com a pesquisa de campo, foi possível perceber que a maioria das músicas tocadas, pelos sujeitos envolvidos na pesquisa, são de jogos produzidos na década de 1980 e 1990. Por causa disso, a maioria dos comentários, dos usuários do site, é relacionada à nostalgia sentida por eles ao escutar a música do jogo e poder lembrá-lo. Porém, também foi identificado que há prazer estético na escuta da VGM, relacionado diretamente ao jogo ou à sua música.

Palavras-chave: Video Game Music, pesquisa de campo, etnografia virtual, YouTube, nostalgia.

SCHNEIDER, Souza F. Video game music in the internet: nostalgia and aesthetics on Youtube. 2014. (Master Thesis) – Programa de Pós-Graduação em Música, Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.

ABSTRACT

The main goal of this dissertation is to show a research about VGM on YouTube. Two issues stand out: (1) the nostalgia that fans of VGM feel when they listen to this kind of music; and (2) the aesthetic pleasure they feel when listening to it. This qualitative research used virtual ethnography as the main method. It were selected four channels of YouTube Brazilians fans of VGM, which produced video content of this music. The research demonstrated that the virtual space is not a problem for listeners and musicians of this music. Instead, it is understood as an easier way to share and have access to VGM. With the field research, it was possible to notice that the majority of songs played by the subjects, involved in this research, are from games produced in the 1980s and 1990s. Because of that, most of the comments is related to the nostalgia felt by them while listening to game's music, and being able to recall it. However, was also identified that there is an aesthetic pleasure in listening to VGM, directly related to the game or its music.

Keywords: Video Game Music, field research, virtual ethnography, YouTube, nostalgia.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tennis for Two em osciloscópio	13
Figura 2: Máquina de Computer Space	14
Figura 3: Máquina de PONG	14
Figura 4: Magnavox Odyssey	16
Figura 5: O console Channel F	17
Figura 6: Atari VCS	18
Figura 7: O console Famicom	20
Figura 8: O console NES	21
Figura 9: O console Master System	22
Figura 10: Master System Evolution (versão brasileira do console da Sega)	23
Figura 11: O console Turbografx 16 com drive de CD-ROM	24
Figura 12: O console Mega Drive	25
Figura 13: O console Neo Geo	26
Figura 14: O console Super Nintendo Entertainment System	27
Figura 15: O console 3DO	29
Figura 16: O console Sega Saturn	30
Figura 17: O console Playstation	31
Figura 18: O console Nintendo 64	31
Figura 19: O console Dreamcast	33
Figura 20: O console Playstation 2	33
Figura 21: O console Gamecube	34
Figura 22: O console Xbox	35
Figura 23: O console Xbox 360	37
Figura 24: O Console Playstation	38
Figura 25: O console Wii	38
Figura 26: O console Nintendo Wii U	40
Figura 27: O console Xbox One	40
Figura 28: O console Playstation 4	41
Figura 29: Página inicial do <i>#GuitarDreamer VGM Covers</i>	86

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: repertório dos *youtubers*98

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA: UMA CRONOLOGIA DOS VIDEOGAMES E DE SUA MÚSICA.....	9
1.1 Primeira geração.....	12
1.2 Segunda geração.....	16
1.2.1 The video game crash of 1983	19
1.2 Terceira geração	20
1.2 Quarta geração	23
1.2.1. As sonoridades da quarta geração de videogames	27
1.3 Quinta geração	28
1.4 Sexta geração	32
1.4.1 Jogos musicais.....	35
1.5 Sétima geração	36
1.6 Oitava geração.....	39
2 ASPECTOS METODOLOGICOS DA PESQUISA: ETNOGRAFIA VIRTUAL	42
2.1 A exploração inicial do tema: definindo objeto e os procedimentos de pesquisa.....	42
2.1.1 Etnografia e Pesquisa de Campo em Música	45
2.1.1.1 Entendendo a etnografia virtual: aspectos específicos de uma etnografia feita na internet	50
2.1.2 Entrevistas	60
2.1.3 Refletindo sobre pesquisa participante e engajamento do pesquisa no campo.....	63
2.1.3.1 Construindo minha entrada no YouTube: a buscade um envolvimento maior com o campo	66
2.2 O ambiente de pesquisa: O YouTube.....	69
3 DE MERRIAM A FRITH: REFLETINDO SOBRE AS FUNÇÕES SOCIAIS DA MÚSICA.....	74
4 REFLETINDO SOBRE OS DADOS DA PESQUISA	84
4.1 Um breve relato da experiência vivida em campo	84
4.2 Discutindo sobre nostalgia	91
4.3 A estética dos games na VGM.....	100
4.3.1 Separando estética musical de estética do jogo.....	104
CONSIDERAÇÕES FINAIS	107
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	112
APÊNDICES	118

INTRODUÇÃO

No início do século XXI, a existência dos jogos eletrônicos (videogames, jogos digitais ou games) não é mais uma novidade. Desde a fabricação do primeiro fliperama do jogo *Pong*¹ em 1972, eles sofreram um processo acelerado de popularização se tornando, atualmente, uma forma de entretenimento difundida e apreciada por pessoas de diversas idades e contextos sociais distintos em escala global. Essa popularização é facilmente “visível” em sites de relacionamento online, como por exemplo, Facebook, Orkut, YouTube, dentre outros, pois eles possuem comunidades com foco específico em alguns, consoles² ou músicas de games. Segundo estudos realizados em 2009 pelo Cambridge Strategic Management Group (2009), o mercado de games deveria movimentar até 40 bilhões de dólares em receitas anuais em 2012, porém em 2013 a agência de pesquisa Gartner constatou que o montante de vendas em 2012 foi de aproximadamente 79 bilhões de dólares, quase que o dobro do valor esperado.³ Esse tipo de informação demonstra que, apesar de serem produtos com custo relativamente elevado em alguns países,⁴ os jogos eletrônicos são muito consumidos e difundidos na sociedade capitalista atual.

Os videogames são hardwares computacionais produzidos por causa do desenvolvimento tecnológico do século XX; eles proporcionam experiências singulares de entretenimento. Há uma diversidade tão grande de experiências que são proporcionadas pelos avanços tecnológicos que estes games são divididos em gêneros, como: ação, esporte, aventura, quebra-cabeça, luta, role-playing-game (RPG),⁵ rítmicos, dentre outros.

Os games, de um modo geral, podem levar o jogador à diversas experiências como, por exemplo, a de controlar jogadores de futebol ouvindo gritos da torcida; ou ser um herói de uma grande aventura, num mundo de fantasia inspirado nas obras John Ronald Reuel Tolkien – principalmente a trilogia *O Senhor dos Anéis* - com uma trilha sonora de característica

¹ O Pong foi o primeiro videogame a ter sucesso comercial.

² O console é o termo utilizado para representar os aparelhos de videogames caseiros.

³ Notícia disponível em: <http://articles.economictimes.indiatimes.com/2013-10-31/news/43561628_1_console-hardware-software-sales-video-game-market> acesso em 20 de março de 2014.

⁴ Destaco, neste caso, o Brasil onde o preço de um vídeo popular como o *Xbox 360* da empresa Microsoft gira em torno de R\$700,00, valor equivalente a mais de 95% do salário mínimo brasileiro de 2014 (R\$724,00).

⁵ Role-Playing Game, traduzido como “jogo de interpretação de personagem” é mais conhecido pela sigla RPG e é um tipo de jogo em que jogadores assumem o papel de personagens e criam narrativas de forma colaborativa baseadas no sistema de regras de cada sistema. O primeiro RPG com sistema definido de regras foi o *Dungeons & Dragons* criado Gary Gygax e Dave Arneson, em 1974. No caso dos videogames, o RPG se apresenta com a assunção de um personagem ou grupo de personagens, história e sistema preestabelecidos pelo próprio jogo.

“hollywoodiana”.⁶ Para Henry Jenkins, diretor de estudos de mídia do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), “os videogames são uma forma de arte expressiva e interpretativa” (JENKINS, 2007). Concordando com Jenkins, pode-se dizer que os games são uma combinação de: imagem, som (música e efeitos sonoros) e *jogabilidade*,⁷ que juntos proporcionam uma experiência imersiva do jogador no universo lúdico do jogo e que, conseqüentemente, desperta experiências emotivas. Numa análise de cada aspecto dos games, podemos notar um conteúdo que integra diversas formas de arte: narrativa, música e arte gráfica.

Contrariando essa ideia de que os games sejam arte, em março de 2013 a ministra da cultura, Martha Suplicy, foi questionada sobre se os videogames seriam incluídos como produtos acessíveis pelo Vale Cultura,⁸ ela respondeu categoricamente: “nem pensar” (ARENAIG, 2013).⁹ Em resposta à ministra, houveram duas medidas significativas, uma por parte dos jogadores/fãs e outra por parte de uma fabricante de games. No caso dos jogadores, foi criada uma petição¹⁰ pedindo que os games fossem adicionados a tal política do governo federal e, conseqüentemente, considerados como produto cultural legítimo. Já no caso das fabricantes, a empresa Square-Enix¹¹ se destacou por enviar um material que comprovasse conteúdo artístico-cultural nos games como: livro de artes gráficas e Cds de áudio com a trilha sonora de seus jogos e, além disso, divulgaram essa ação na mídia, impulsionando um debate sobre o tema. Esse posicionamento irredutível da ministra mostra é necessário mais debate sobre o tema para mostrar que os games sejam produtos culturais legítimos, com conteúdo artístico. O que o fato citado mostra, é que há uma disputa político-social relacionada ao valor dos jogos eletrônicos na sociedade, que é influenciada por preconceitos oriundos da falta de informação, ou visões estreitas da realidade. Micael Herschmann diz que “no imaginário social e em inúmeras matérias jornalísticas, o *boom* dos *games* eletrônicos é encarado de

⁶ Faço menção à série de jogos de futebol chamada *FIFA*, produzida pela empresa Electronic Arts, e a série de jogos de RPG *The Elder Scrolls* da empresa Bethesda.

⁷ Jogabilidade (em inglês, *gameplay* ou *playability*) é um termo muito utilizado por jogadores e pela mídia especializada em jogos eletrônicos, que se refere às experiências do jogador durante sua interação com os sistemas de um jogo, de como os controles se adequam ao sistema de jogo.

⁸ O Vale Cultura é um programa do governo federal brasileiro que tem como principal proposta o aumento no acesso a produtos e apresentações culturais. O trabalhador deve aceitar um desconto em seu salário de R\$5,00 para conseguir um vale de R\$50,00, que só pode ser gasto em consumo de cultura; o que faz parte desse “cardápio cultural” é definido pelo Ministério da Cultura.

⁹ Notícia disponível em: <<http://arena.ig.com.br/2013-03-14/games-nao-serao-incluidos-no-vale-cultura-reforca-ministra-marta-suplicy.html>>. Acesso em: 20 de março de 2014

¹⁰ Petição disponível em: <<http://www.change.org/pt-BR/peti%C3%A7%C3%B5es/vamos-incluir-os-games-no-vale-cultura-ministra-marta-suplicy>>. Acesso em: 14 abr. 2014.

¹¹ A Square Enix é uma empresa de jogos eletrônicos japonesa criada em 2003 a partir da fusão das empresas Square Co, e Enix.

forma preconceituosa e negativa: como um claro sinal de um processo de ‘infantilização do social’, resultado de um empobrecimento cultural, e até da banalização da violência no mundo atual” (HERSCHMANN, 2010, online).

Independentemente da aceitação, ou não, dos games no Vale Cultura, eles são um tipo de arte com moldes de produção análogos ao cinema, onde uma produtora, para desenvolver um jogo, precisa produzir animações gráficas e músicas que se adequem à narrativa proposta no game, demandando, em muitos casos, uma grande quantidade de pessoas envolvidas no processo de produção. Essa complexidade dificulta empreendimentos individuais que estejam fora da indústria cultural e de seus mecanismos de funcionamento, pois a técnica de produção necessita de um capital financeiro elevado para o investimento em equipamentos, mão de obra, publicidade e distribuição. Ou seja, a participação na indústria dos games, na atualidade, é restrita de modo semelhante ao que acontece na indústria de produtos culturais de massa, restando aos produtores de games que estão fora das grandes empresas, procurar nichos de mercado mais específicos onde possam produzir games com menos capital. Essas produtoras, que são consideradas independentes, criaram umas categorias de jogos conhecida por *Indie Game*.¹²

Como já dito anteriormente, os games possuem uma produção que integra jogo, vídeo e áudio, porém será destacado, nesta dissertação, a música existente neles. A música dos jogos eletrônicos, em resumo, é produzida para servir de trilha sonora, funcionando como como um tipo de ferramenta para aumentar a imersão do jogador no jogo (COLLINS, 2008, p. 3). Apesar de existirem sons nos jogos eletrônicos (games) desde a criação do Computer Space em 1971,¹³ a música contínua durante o jogo apareceu somente em 1978 com o jogo *Space Invaders* da empresa japonesa Taito. E somente na década de 1980 que a música começou ser utilizada na maioria dos jogos eletrônicos, sendo hoje considerada parte importante dos games, salvo os casos em que o silêncio é considerado mais adequado para compor o cenário de um jogo.

A música dos games sempre foi considerada um tanto quanto banal, pois, inicialmente, servira apenas de pano de fundo para os jogos e, também, porque tinham timbres muito distantes da realidade musical da época, soando como se fossem apenas ruídos organizados.

¹² O *Indie Game*, ou jogo independente, é um tipo de jogo eletrônico produzido por um indivíduo ou pequena empresa sem o apoio de uma publicadora de jogos, vendidos primordialmente na internet em formato digital. Para mais informações, ver o filme *Indie Game: The Movie* lançado em 2012.

¹³ O Computer Space foi um dos primeiros jogos eletrônicos já feitos.

Mas, com o desenvolvimento tecnológico dos dispositivos reprodutores de áudio (chips de áudio) nos videogames, uma gama maior de possibilidades se apresentou para os compositores musicais que trabalham nesse mercado, aumentando o nível de elaboração dessas músicas, chegando ao ponto de ser possível utilizar sons em alta fidelidade, reproduzidos a partir de prévia gravação de instrumentos musicais (COLLINS, 2008).

Além de ser um componente integrado à experiência de jogo, a música dos games ganha apreciação também fora deles, sendo ouvida em momentos extra jogo e sendo nomeada, atualmente pela comunidade *gamer*,¹⁴ como Video Game Music (VGM). A VGM é um tipo de música que foi se difundindo de diversas formas: umas delas é a partir de uma opção acessível dentro de alguns games chamada de *sound test*, que possibilita a escuta de todas as faixas de áudio de um jogo; outra forma interessante vem do empreendimento de alguns fãs que gravavam essas músicas para escutar em outros momentos, utilizando outras mídias, como: fita cassete, VHS,¹⁵ CD¹⁶ e arquivos digitais de computador. Dentre essas mídias, pelas quais a VGM circula, é importante destacar o papel dos arquivos digitais, pois foram importantes para o aumento do compartilhamento desse tipo de música na internet. Não se sabe exatamente quando o compartilhamento online de VGM começou, mas se considerar que o site especializado em VGM chamado de Video Game Music Archive¹⁷, que está disponível desde 1996, percebe-se que a prática de compartilhamento online desse tipo de música tem no mínimo 18 anos de existência.

Essa música, também, se manifesta quando alguns músicos resolvem transcrevê-la para seus instrumentos, criando arranjos (musicais) de suas músicas de games favoritas; alguns chegam a criar grupos musicais, como: *Megadriver*, *Gameboys*, *Minibosses*, *Neskimos*, *Power Glove*, *Video Games Live*, dentre outros. Em relação aos exemplos citados, é importante comentar que são alguns dos que possuem algum nível de profissionalização da prática de tocar VGM, com certa inserção no mercado musical. Além deles, podem ser encontrados grupos sem pretensões comerciais.

¹⁴ Neologismo utilizado pela mídia especializada e pelos jogadores, para rotular uma pessoa que joga videogames rotineiramente.

¹⁵ Lembro-me de um caso empírico, em que um grupo de amigos, no início da década de 1990, gravavam essas seções de áudio em VHS de um jogo de um deles, para que pudéssemos escutá-la depois, mesmo sem ter o game.

¹⁶ Existem diversos CDs que são lançados pelas fabricantes de jogos eletrônicos contendo trilha sonora de seus games.

¹⁷ Site especializado em VGM que possui mais de 30 mil arquivos de VGM para download. Disponível em: <www.vgmusic.com>. Acesso em: 10 abr. 2014.

Apesar de ter contato com jogos eletrônicos desde minha infância, nunca tinha dado muita atenção à música dos games. Inicialmente, o que criou em mim uma curiosidade sobre essa música e, conseqüentemente, o interesse de realizar estudos sobre ela, foram alguns fatos que pude presenciar como professor particular de violão. Durante uma aula particular, um aluno reconheceu, ao tocar as terceira e quarta cordas do violão em sequência, a sonoridade do intervalo como sendo semelhante à das primeiras notas tocadas na música tema do game *The Legend of Zelda*. De fato, a música em questão se inicia com o intervalo de quarta justa descendente, porém as notas são diferentes, mas o simples fato de ele ter reconhecido, naquele momento, o início da música a partir da escuta do intervalo de quarta justa descendente, me chamou a atenção, pois ele desenvolveu uma habilidade musical significativa a partir de sua própria experiência musical. Em outro momento, um aluno com dificuldades em executar certos trechos do repertório, já cristalizado, de iniciação ao violão solo, conseguia tocar com certa tranquilidade uma música do game *Super Mario Bros*, executando trechos difíceis com naturalidade.

Esses fatos me levaram ao questionamento sobre qual seria o motivo desse repertório específico ser significativo para eles e, além disso, se o gosto por música de games de diversos alunos eram reconhecidos pelos professores de música. Esses questionamentos foram muito relevantes para buscar informações sobre o assunto, pois, além de ser professor particular de música, eu estava cursando naquele período o curso de Licenciatura em Música na Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Esses questionamentos geraram um trabalho para a disciplina Música e Tradições Orais na UFRJ, lecionada pelo professor doutor Samuel Araújo em 2008: a proposta do trabalho consistia em investigar como essa música, reproduzida nos videogames, pode transmitir certas mensagens que contextualizam-se com as imagens visuais passadas nos games. Além disso, tentava-se identificar o conteúdo simbólico representado na junção, quase que inerente, de música-imagem presente nos games. O fato é que esta experiência me fez perceber que é possível pesquisar sobre música e games ao mesmo tempo.

Em momento posterior, buscando entender mais sobre esse tipo de música, comecei a conversar com alguns fãs que fui conhecendo, e nesse processo pude observar que o site YouTube foi muito citado por eles, como um dos lugares que acessavam para encontrar conteúdos relacionados à VGM. Em uma pesquisa exploratória no site, pude notar que alguns vídeos relacionados à música de games, possuem um alto número de visualizações, alguns

ultrapassando a faixa dos milhões como, por exemplo, o vídeo *Vadrum Meets Super Mario Bros (Drum Video)* possuía na época [2012] mais de 18 milhões de visualizações.¹⁸ É possível encontrar, no site, desde vídeos populares como a conhecida (entre os fãs) orquestra Video Games Live, até vídeos mais simples com algumas pessoas mostrando os primeiros passos do aprendizado de sua VGM favorita em seu instrumento. Há muitos arranjos de VGM, feitos por alguns usuários do site, onde os criadores exploram a utilização de diversos instrumentos como, por exemplo: guitarra, bateria, baixo, violino, ocarina, dentre outros. O YouTube, portanto, mostra-se como um lugar virtual no qual é fácil encontrar pessoas que tocam VGM. A partir disso, uma pesquisa sobre a VGM praticada no YouTube mostra-se significativa para o entendimento desse tipo de música, e das práticas culturais relacionadas a ela.

Sobre o YouTube, pode-se dizer, em resumo, que ele é um site popular de vídeos, através do qual os seus usuários podem compartilhá-los de uma maneira simplificada. Segundo Burgess e Green (2009), o YouTube facilita o compartilhamento de vídeos na internet por disponibilizar uma interface simplificada para o usuário, onde ele consegue, sem muitas dificuldades, fazer o upload de seus vídeos para os servidores do YouTube e compartilhá-los em diversas redes sociais ou fóruns de discussão na internet. Em informações disponibilizadas pelo próprio YouTube, o tráfego mensal no site ultrapassa o número de 1 bilhão de pessoas, constituindo mais de seis bilhões de horas de vídeo assistida, um número bastante expressivo.¹⁹

Considerando o que foi exposto, é perceptível que há práticas culturais relacionadas à VGM que acontecem na internet. Neste sentido, algumas perguntas que conduzem este trabalho são: Como funciona essa prática musical no YouTube? Há algum aspecto estético diferenciado na escuta dessa música? Por que algumas pessoas tocam VGM? Qual o sentimento mais marcante nesta prática musical?

Portanto, esta dissertação tem como objetivo mostrar uma pesquisa sobre a prática musical da VGM no YouTube. Para isto, foi realizada uma pesquisa de campo dentro no site YouTube com intenções de coletar dados qualitativos, desenvolvendo questões que sejam pertinentes para o entendimento da prática desta música no site. Pelo YouTube ser um site da internet, representando um ambiente digital, destaca-se nesse âmbito a etnografia virtual como

¹⁸ Vídeo disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=SZqwvjwqWk4#aid=P-N0ooiGxiI> > Acesso em: 11 abr. 2014.

¹⁹ Informação disponível em: < <https://www.youtube.com/yt/press/pt-BR/statistics.html> >. Acesso em: 10 mar. 2014

sendo o método base pelo qual a pesquisa se conduziu. Além disso, procurei elaborar e desenvolver questões a partir das teorias de funções sociais da música de Alan Merriam (1964) e Simon Frith (1987). Não quero dizer que todo o trabalho será focado nestas teorias, mas que elas foram importantes para pensar elementos básicos que compõem a prática musical da VGM nos canais de YouTube pesquisados.

No primeiro capítulo, será apresentada uma cronologia dos videogames, mostrando desde a criação dos primeiros jogos eletrônicos conhecidos, até informações sobre os mais atuais. A cronologia que será apresentada contará com fatos importantes – ou considerados importantes para a maioria dos *gamers* – sobre os videogames mais conhecidos, além de conter algumas passagens sobre o desenvolvimento tecnológico que influenciou a construção das músicas dos games existentes. Por não ser uma pesquisa focada na história dos games, os fatos serão apresentados de maneira breve, sem muito detalhamento, e, por isso, é importante ressaltar que alguns videogames, pouco conhecidos, não serão abordados nela.

O segundo capítulo, é dedicado a um debate sobre os métodos de pesquisa utilizados para coletar dados em campo e uma explicação breve sobre o ambiente pesquisado. Neste caso, destaca-se uma reflexão que será apresentada sobre etnografia e etnografia virtual, pois é a partir dela que as questões, sobre a característica digital do ambiente, serão debatidas. Também, serão apresentadas e problematizadas as outras duas estratégias de pesquisa que foram utilizadas no campo: engajamento do pesquisador em campo e entrevistas. A última seção do capítulo, é dedicada a explicar o que seria o YouTube e como ele funciona.

O terceiro capítulo se trata de uma breve revisão bibliográfica sobre as funções sociais da música. Serão abordadas as dez funções sociais da música de Alan Merriam que estão em seu clássico livro *The Anthropology of Music* (1964) e, também, as funções sociais da música popular de Simon Frith que são sugeridas por ele no artigo *Towards an Aesthetics of Popular Music* (1987). A importância dessa breve revisão bibliográfica se deve ao fato dela constituir uma base reflexiva para se pensar o que motiva as pessoas a tocarem VGM e a compartilhar na internet, pois, segundo Freire (2010), as teorias funcionalistas possibilitam análises práticas que ajudam a levantar questões importantes para o entendimento de determinadas culturas.

E, por último, o quarto capítulo é dedicado à exposição dos dados de pesquisa. Primeiramente, será apresentada uma transcrição do primeiro dia do caderno de campo para exemplificar claramente como o trabalho se conduziu. Depois, serão discutidos alguns temas

de forma objetiva, a partir da seleção de dados que considere pertinentes para discutir estas questões. Os temas que pretendo tratar são: (1) o sentimento de nostalgia que está envolvido na prática de VGM no YouTube e (2) o prazer estético que está envolvido na apreciação musical deste tipo de música, também, no YouTube.

1 CONTEXTUALIZANDO A PESQUISA: UMA CRONOLOGIA DOS VIDEOGAMES E DE SUA MÚSICA

Para contar a história dos games, poder-se-ia começar falando de todos os tipos de jogos eletrônicos já criados, como as máquinas de *pinball*²⁰ ou até mesmo o computador Nimrod²¹, porém o tipo de jogo eletrônico que venho tratar nesse texto é o videogame e, por isso, será mostrada uma história a partir dos jogos eletrônicos que utilizam o vídeo.

A história dos games é tratada de forma singular pelos jogadores e pela mídia especializada. Eles dividem a história dos games a partir de gerações que definem limites temporais dos hardwares de videogame a partir de suas possibilidades tecnológicas. Esta divisão é, possivelmente, uma analogia as gerações humanas (x, y, @, etc.). As gerações são definidas a partir de uma lógica evolutiva que é contestável, pois não pode-se dizer que o que é novo é sempre melhor, ainda mais que hoje em dia há uma grande influência da nostalgia no desenvolvimento de jogos *retro*, jogos que utilizam fórmulas gráficas e sonoras baseadas em games antigos.

Independentemente dessa ideia de gerações ser contestável, ou não, o fato é que esse tipo de segmentação histórica é utilizado amplamente pela mídia e pelos *gamers* quando vão discutir alguma questão relacionada a estes hardwares. Então, nesta seção, a cronologia dos games será exposta conforme essa divisão por gerações

Vale ressaltar, que os jogos produzidos para computador são incluídos na categoria videogame, uma vez que participam do desenvolvimento da tecnologia e da experiência. Afinal, como objetos, videogames nada mais são do que computadores cujo hardware serve de plataforma de leitura de softwares de jogos. Porém, os computadores pessoais (PCs) em si ficam de fora dessa categorização de gerações - exceto pela primeira geração - por serem dispositivos com aspectos tecnológicos e comerciais específicos. Além de possuírem diversas funções que não são relacionadas aos jogos. Os computadores, também, são difíceis de enquadrá-los dentro de alguma geração por possuírem hardware customizável pelo usuário, fato que impossibilita pensar nele como um objeto com características únicas. Este fato, faz

²⁰ Pinball é um jogo mecânico onde o jogador manipula duas paletas para rebater uma bolinha de modo a acertar certos alvos para ganhar pontos. O jogador perde quando não consegue acertar a bolinha e ela cai em um buraco que fica atrás das paletas,

²¹ Nimrod é um computador que tinha display mas não tinha tela; tendo sido desenvolvido em função do Nim, um jogo de estratégia matemática.

com que a relação comercial comparativa não exista. O que existe, na verdade, são diferenças de peças do computador, não da ideia de computador.

É importante dizer que, por não ser o foco do trabalho, a cronologia que será mostrada compõe-se dos videogames mais famosos ou que trouxeram algum tipo de inovação. Essa medida não exclui a importância histórica dos videogames ou jogos que não serão citados no texto, se trata apenas de uma tentativa de contextualizar o leitor sobre esse objeto que é importante para a presente pesquisa, pois sem videogames não existiria a VGM.

Em termos gerais, uma parte da história dos games no Brasil foi presenciada por mim. Desde 1990, com 7 anos de idade, tenho tido contato com os games e percebo que muitas das informações contidas em diversos sites, revistas e livros corroboram entre si e com minhas próprias lembranças sobre os fatos. A partir disso, é possível constatar que parte dessas informações históricas fazem parte de certo senso comum compartilhado pela maioria dos *gamers*. Muitos jogadores, por exemplo, sabem diferenciar as gerações dos games, conhecem as disputas comerciais de cada época e, além disso, entram em debates, para definir qual foi o melhor jogo de cada geração. Debates estes que podem adquirir características hostis explícitas nos discursos.

A partir disso, é importante deixar claro que algumas das informações históricas que serão apresentadas, nesta dissertação, são compartilhadas por esse “senso comum”. Muitos dos dados apresentados corroboram com informações encontradas em revistas de games (*Supergame*, *Game Power*, *Super Game Power*, *Video Game*, dentre outras) e em sites especializados (IGN, Gamespot, UOL Games, Baixaki Jogos, dentre outros). Porém, deve-se ressaltar que foram consultados livros (COLLINS, 2008; GULARTE, 2010; KENT, 2001; HERZ, 1997) e dissertações (GASPAR, 2007; FINCO, 2010) importantes para complementar a história dos games que fica fora desse “espectro” histórico, amplamente divulgado por diversas mídias de informação (revistas e sites).

Este capítulo será dividido em sete seções onde serão apresentadas as gerações dos videogames, onde será tomado como fio condutor as inovações tecnológicas e econômicas que tiveram um impacto na história. Entre elas, o desenvolvimento do hardware de áudio, algumas mudanças gráficas e a disputa comercial entre as empresas.²²

²² Para exemplificar algumas diferenças, há exemplos de games e VGM de diversas gerações em anexo.

A primeira seção consiste em apresentar a gênese dos jogos eletrônicos e a primeira geração de videogames, apontando as primeiras pessoas que tiveram a ideia de utilizar o vídeo como interface de jogo.

A segunda geração é marcada pela entrada dos videogames nas casas das pessoas, se transformando em produtos comerciáveis e acessíveis à uma parcela privilegiada de pessoas com condições financeiras para isso. Pode-se dizer, que foi nessa geração que os games começaram a sofrer um processo de popularização que foi explorado em excesso, causando problemas ao mercado dos games na época.

Após entrarem nas casas e se consolidarem como objetos presentes nas salas de estar de muitas famílias, os videogames atraíram empresas querendo desenvolver formas de jogar que fossem mais criativas e interessantes. Na terceira geração, será mostrado como as empresas japonesas (Nintendo e Sega) entraram no mercado de produção de videogames, e consolidaram uma indústria diferenciada com produções criativas de jogos. O impacto dessas empresas na vida dos jogadores foi tão grande que muitos dos que viveram na época até hoje rivalizam-se em discussões sobre quais os melhores consoles, o da Nintendo ou o da Sega.

Quando empresas entram num mesmo mercado, há uma tendência de que elas disputem a maior fatia desse mercado – ou até mesmo dele todo. A quarta geração mostra como as empresas começaram a desenvolver um hardware com maior potencial para produzir imagens e sons mais bonitos para os jogadores e tentar convence-los de que o seu produto é melhor.

A quinta geração mostra a consolidação do CD-ROM como mídia para armazenar jogos de videogame e a mudança na perspectiva que os jogadores teriam com o começo dos games com mundo tridimensional. Além disso, mostra a entrada de outra empresa na disputa, a Sony.

Os jogos começaram a ganhar narrativas complexas e extensas, fazendo com que fossem necessárias ainda mais mudanças de mídia, e a sexta geração marca a entrada do DVD-ROM. Com mídias com capacidade maior, a sexta geração não demonstrava dificuldades de produção e reprodução de sons com qualidade análoga as que podiam ser produzidas para um filme de cinema.

Na sétima geração, os gráficos dos jogos ficam mais elaborados com a introdução do conceito de gráficos em HD (alta definição), mas ao mesmo tempo mostra que inovações da *jogabilidade* ainda são interessantes para os jogadores. Os videogames nessa geração deixam de ser apenas objetos utilizados para jogar e começam a se consolidar, também, como meios para acesso à internet.

Por último, a oitava geração representa o momento atual da indústria de videogames, onde os avanços tecnológicos estão mais focados nas experiências sociais online. Neste sentido, a ideia de compartilhamento da experiência de jogo ganha força tanto no âmbito das empresas que criam esses serviços de compartilhamento, quanto no âmbito dos consumidores que usufruem deles.

1.1 Primeira geração

Em 1952 o inglês Alexander Shaft Douglas, para fazer uma demonstração de sua tese de doutorado sobre a interação humano-máquina, construiu o *OXO*, um jogo eletrônico que possuía imagens reproduzidas através de uma tela de cinescópio. O *OXO* se trata de um *jogo da velha* onde as informações das jogadas são passadas para o computador utilizando um telefone de disco e transmitidas para uma tela onde os jogadores poderiam ver a imagem de sua jogada representada.

Nessa década [1950], o mundo estava acometido pelas tensões da guerra fria. Nesse período, o governo americano investiu imensamente em tecnologia para que pudesse demonstrar a sua capacidade de desenvolvimento tecnológico-militar. Nesse contexto, o físico americano Willian Higinbotham, que trabalhava em uma divisão do *Brookhaven National Laboratory*, teve condições propicias para criar, em 1958, o segundo jogo eletrônico conhecido, o *Tennis for Two* (figura 1). Esse jogo utilizava um osciloscópio para mostrar as imagens e tentava simular um jogo de tênis para dois jogadores.

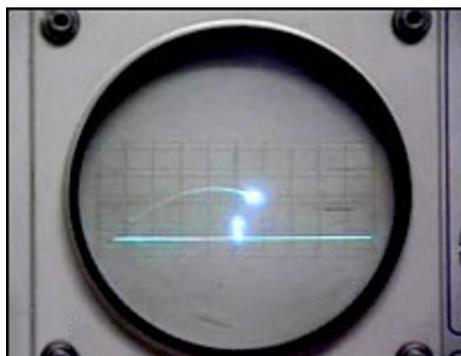


Figura 1: Tennis for Two em osciloscópio²³

Durante a guerra fria muitas coisas movimentavam o imaginário humano, dentre elas pode-se destacar a disputa espacial que teve início com o envio de do Satélite artificial Sputnik pelos soviéticos em 1957. As ideias sobre o espaço sideral, sobre o que haveria fora do planeta Terra, sempre mexeram muito com os seres humanos, sendo que o século XX se destaca por possuir diversos produtos artísticos que mostram esse imaginário, como os quadrinhos de *Flash Gordon* (1932) e *Buck Rogers* (1928) e alguns filmes como *A Woman in the Moon* (1929). Vale ressaltar que diversas produções de ficção científica são produzidas até hoje.

Em 1961, Steve Russel, um estudante do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), criou nesta universidade o jogo eletrônico *Spacewar!*, utilizando um computador DEC PDP-1.²⁴ Tratava-se de um combate espacial entre duas naves, sendo cada uma controlada por um jogador, que tinha como objetivo destruir a espaçonave do outro. Essa criação deve-se, provavelmente, à influência do gosto de Russel pela ficção científica como os quadrinhos de *Flash Gordon* (KENT, 2001). Por ser um computador de valor elevado, o jogo não se tornou popular para a população geral, se restringindo aos poucos lugares que tinham acesso a ele.

Somente em 1971, um jogo eletrônico chamado *Computer Space* (figura 2), criado pelos americanos Nolan Bushnel e Ted Dabney, seria lançado para consumo do público geral, não restringindo-se às universidades e laboratórios militares. O *Computer Space* foi um jogo de combate espacial na mesma tendência do *Spacewar!*, mas montado em uma máquina especial para o jogo, sendo necessário que se inserissem moedas para que o jogo se iniciasse, sistema semelhante ao utilizado em máquinas caça-níqueis. Apesar de ser considerado o primeiro jogo com disponibilidade significativa para o público geral, ele foi considerado um fracasso comercial por não ter atraído muitos jogadores. Um dos prováveis motivos desse fracasso deve-se ao fato do *Spacewar!* necessitar da leitura de um complexo manual de instruções que, possivelmente, intimidava os jogadores (GULARTE, 2010). Após isso, em 1972, Bushnel e Dabney fundaram a empresa Atari que tem grande participação na história dos games.

²³ Imagem retirada do site Pong Museum, disponível em: <<http://pongmuseum.com/history/FirstElectronicGameEverMade.php>> Acesso em: 12 abr. 2014.

²⁴ O DEC PDP-1 foi um computador do tamanho de um armário e utilizava por volta de 2700 transistores e 3000 diodos em sua composição.

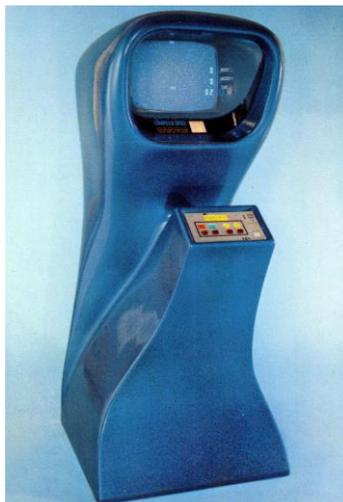


Figura 2: Máquina de Computer Space²⁵

Nolan Bushnell, criador de *Computer Space*, insistindo em negócios relacionados a games, teve uma ideia de um jogo simples que seria um tipo de simulação de jogo de tênis de mesa. Para consolidar esta ideia, ele convidou o engenheiro de computação Allan Alcorn para ajudá-lo a desenvolver esta ideia. O resultado disso foi a criação do jogo eletrônico *Pong* (Figura 3), em 1972, que é considerado o primeiro arcade²⁶ a conseguir sucesso comercial. O sucesso foi tanto, que em 1974 começaram a vender versões do *Pong* para serem usadas em casa, utilizando a televisão que as pessoas já tinham para transmitir as imagens.



Figura 3: Máquina de PONG²⁷

²⁵ Imagem retirada do site Pin Repair, disponível em: <<http://www.pinrepair.com/arcade/cspace.htm>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

²⁶ Um arcade é um jogo eletrônico montado em um gabinete de madeira ou plástico com um monitor. No Brasil, eles são conhecidos, também, como fliperama.

²⁷ Imagem retirada do site Pong Museum, disponível em: <<http://pongmuseum.com/faq/>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

Pong se destaca, também, por ser um dos primeiros jogos onde sons foram utilizados com a intenção de aumentar a imersão no jogo. Nele havia uma sonoridade que simulava a ideia de uma torcida gritando e comemorando quando algum jogador fazia pontos. Em uma entrevista ao site IGN, Al Alcorn fala sobre quando lhe foi pedido para criar esses sons para o *Pong*:

Como você faz isso com circuitos digitais? Uns e zeros? Eu não tinha ideia, então eu fui lá pela tarde e em menos de uma hora cutuquei em volta e achei sons diferentes que já existiam no gerador de sincronização, e fechei-os, isso levou metade de um chip para fazer. E eu disse ai está o som – se você não gosta dele, faça você! Foi desse jeito que ele ficou, então eu adoro quando pessoas falam o quão maravilhoso e bem pensado esses sons são²⁸ (Alcorn, Al. “Al Alcorn Interview.” Shea, Cam. IGN, Mar 10, 2008, internet).²⁹

No mesmo ano [1972], a empresa Magnavox lança o projeto do engenheiro alemão Ralph Baer, o Magnavox Odyssey (figura 4) que se trata do primeiro videogame caseiro.³⁰ O Odyssey (nome resumido e mais utilizado) utilizava a televisão para projetar as imagens do jogo, ou seja, exatamente o que um videogame, da forma que é entendido hoje em dia, faz. Os jogos já vinham dentro da memória do próprio console e eram trocados a partir de *jumpers*³¹ que mudavam a configuração do videogame dando acesso aos outros jogos na sua memória interna. Um fato interessante é que o Odyssey utilizava plásticos translúcidos que poderiam ser colocados na tela da televisão para simular uma aparência colorida do cenário do jogo. Vale ressaltar, que o Magnavox, em sua primeira versão, não apresenta nenhum tipo de som nos jogos.

²⁸ How do you do that with digital circuits? Ones and zeroes? I had no idea, so I went in there that afternoon and in less than an hour poked around and found different tones that already existed in the sync generator, and gated them out and it took half a chip to do that. And I said 'there's the sound – if you don't like it you do it!' That's the way it was left, so I love it when people talk about how wonderful and well thought out the sounds are.

²⁹ Entrevista disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/03/11/al-alcorn-interview?page=2>>. Acesso em: 30 jan. 2014.

³⁰ O termo videogame caseiro é utilizado para representar o videogame que é feito para ser utilizado em casa, não o videogame construído em uma casa.

³¹ *Jumpers* são peças com filamentos de metal, responsáveis por condução elétrica. O posicionamento destas peças no circuito, fazem com que sejam acionadas configurações diferentes em um dispositivo computacional. No caso do Odyssey, cada *jumper* faz com que seja acionado um jogo diferente na memória dentro do console.



Figura 4: Magnavox Odyssey³²

Na história dos games, existiram – e ainda existem – muitas disputas judiciais relacionadas a direitos autorais, sendo que uma das primeiras envolve os personagens citados no capítulo: Ralph Baer e Nolan Bushnel. Ralph Baer, em conjunto com a Magnavox, acusou Nolan Bushnel de plagiar o seu jogo de tênis que foi adicionado no Magnavox. Pois, segundo Baer, Bushnel copiou a ideia do seu jogo de tênis e criou o Pong porque o viu durante uma apresentação em uma feira de ciências que foi realizada meses antes do lançamento do Pong.³³ Baer (1998) mostra em seu artigo “Genesis: How the Home Video Game Industry Began” como ele concebeu a ideia do protótipo do Odyssey e dos jogos contidos nele, alegando a originalidade de sua invenção e que o Pong da Atari era uma cópia de seu projeto (BAER, 1998). O fato, é que a justiça, posteriormente, deu ganho de causa para Baer, porém as pessoas no senso comum continuam achando que Bushnel foi o criador do jogo e da indústria de games desencadeada pela criação dele.

1.2 Segunda geração

A segunda geração começa com a empresa Fairchild lançando em 1976 o Channel F (Figura 5), que seria o primeiro videogame com a tecnologia de troca de jogos a partir da troca de cartucho de memória ROM.³⁴ Com o Channel F, o jogador pôde trocar o jogo trocando o cartucho de memória por outro de um jogo diferente. O console apresenta sonoridades bem ruidosas, muito semelhantes aos primeiros sons existentes no Pong, e são reproduzidas através de autofalantes internos próprios, não através da televisão.

³² Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://fr.wikipedia.org/wiki/Liste_de_consoles_de_jeux_vid%C3%A9o>. Acesso em: 12 abr. 2014.

³³ Artigo disponível em: <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm>. Acesso em: 30 jan. 2014.

³⁴ *Read only memory* (ROM) ou memórias de somente leitura, é qualquer tipo de memória armazenada que só pode ser lida, não alterada.



Figura 5: O console Channel F³⁵

A Atari, influenciada por essa inovação presente no Channel F, resolve lançar um videogame com a mesma proposta de troca de cartuchos e lança em 1977, o Atari VCS (Video Computer System; figura 6). O Atari VCS foi extremamente popular, consolidando a presença dos videogames em ambientes domésticos, principalmente nos países com economia mais desenvolvida. Segundo Gaspar:

O Atari 2600 redefinia o conceito de cartuchos ao diminuir suas proporções e com o trabalho mais cuidadoso no que se refere à arte gráfica e à variedade temática dos jogos, aproximando-os muitas vezes dos enredos de filmes e seriados de televisão (GASPAR, 2007, p. 58).

Para Herz (1997, p. 37), os videogames “deram às pessoas a habilidade para manipular ação na tela, que fizeram deles, essencialmente, a primeira forma de televisão interativa”.³⁶

³⁵ Imagem retirada do site Pong Picture Page, disponível em: <http://www.pong-picture-page.de/catalog/index.php?cPath=2_20_134&osCsid=54a1c78d4>. Acesso: 12 abr. 2014.

³⁶ Home videogames even gave people the ability to manipulate action on the screen, which made them, essentially, the first form of interactive television.



Figura 6: Atari VCS³⁷

Em 1978, no Japão, a empresa Taito lança o game *Space Invaders*, um arcade que foi muito popular no Japão chegando a causar escassez de moedas de 100 yens no país (KENT, 2001; GULARTE, 2010). No game em questão, o jogador controlava um canhão laser que se movimentava horizontalmente e tinha que disparar tiros contra alienígenas que avançavam pela tela. Um fator interessante é que esse game continha a primeira música dos jogos eletrônicos: uma sequência melódica de 4 notas cromáticas que ficavam se repetindo durante o jogo, e que sua velocidade aumentava conforme os alienígenas se aproximavam do jogador (COLLINS, 2008).

O game chamou tanta atenção que a Atari procurou a Taito e fez um contrato para que fosse criada uma versão do jogo para o Atari VCS. Depois de criado, o jogo foi comercializado junto com o console a partir de 1980.

Tanto o Atari VCS quanto as máquinas de arcade utilizavam um Programmable Sound Generator (PSG) para processar os dados de áudio e transformá-los em som. Segundo Collins os PSGs,

[PSGs] são chips para aplicações de áudio que geram sons baseados na informação entrada pelo usuário. Estas especificações são usualmente codificadas em linguagem conjunta para encaixar os osciladores. Um oscilador é sinal elétrico que gera uma forma repetida, ou uma forma de onda. Ondas senoidais são as formas mais comuns de um oscilador³⁸ (COLLINS, 2008, p. 10).

³⁷ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <<http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/d/dc/Atari2600a.JPG>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

³⁸ [PSG] Are sound chips for audio applications that generate sound based on the user's input. These specifications are usually coded in assembly language to engage the oscillators. An oscillator is an electric signal that generates a repeating shape, or wave form. Sine waves are the most common form of oscillator.

Como já foi dito, os chips de áudio dedicado proporcionaram a sonoridade de jogos como *Space Invaders*, mas cabe ressaltar que eles diferenciavam-se entre si, pois novos games com chips de áudio distintos iam sendo criados conforme a tecnologia permitisse. No caso dos arcades, os chips de áudio eram feitos individualmente para cada jogo na época, e foram se tornando mais elaborados e com mais sonoridades disponíveis. Como exemplo, nos arcades são interessantes os jogos: *Rally X* (Namco/Midway, 1980), *Carnival* (Sega, 1980), *Donkey Kong* (Nintendo, 1981) e o próprio *Space Invaders* (Taito, 1978). Estes jogos possuem as primeiras músicas de games produzidas.

1.2.1 The video game crash of 1983

Anos depois, em 1983, a prolífera indústria de games teve uma quebra financeira no mercado norte-americano, conhecida como *The Video Game Crash of 1983* (OXFORD, 2011). Como os videogames eram populares e sendo muito rentáveis para as empresas e investidores, diversos produtores começaram produzir jogos em alta escala, acelerando todos os processos de produção e causando um excesso de jogos mal acabados e, conseqüentemente, com qualidade ruim. Os jogadores começaram a perder o interesse pelos jogos que eram feitos, ocasionando fatos intrigantes como o jogo do E.T, baseado no filme de mesmo nome da Disney, que foi considerado tão ruim que a Atari teve que lidar com as frustrações das crianças decepcionadas por ver o alienígena carismático que foi um grande sucesso cinematográfico em um jogo sem a "mágica" vista nos cinemas. Segundo Gularte:

O jogo *ET* foi considerado a primeira grande bomba da história dos videogames. Juntamente com outros jogos como *Bobby is Going Home* (Bitcorp, 1986), os jogadores mal tinham a noção do objetivo do jogo, do seu desafio e das regras. Já que os produtores dos jogos obrigavam os desenvolvedores a lançar jogos precocemente, certamente várias fases de game design eram abortadas. Esses profissionais acabavam fazendo o papel de produtores, criadores, ilustradores, escritores e até publicitários (GULARTE, 2010, p. 67).

A produção de jogos mal acabados fez com que as pessoas não se interessassem mais em adquirir os jogos para o ATARI VCS ocasionando estoques de jogos parados e descrença de investidores.

Um outro fator que impulsionou essa “queda” dos videogames foi a diminuição do preço de alguns computadores, tornando-os mais acessíveis para o público geral. Computadores como Commodore 64, Adam Computer e Apple II, poderiam processar programas úteis para uma família e jogos com sons e gráficos tecnicamente superiores aos do ATARI VCS. Portanto, eram opções mais atrativas para se ter em casa.

1.2 Terceira geração

Enquanto os videogames sofriam a descrença do mercado, muitas das empresas começaram a migrar seus esforços para o desenvolvimento de jogos para os computadores que vinham se popularizando na época.

Em meio ao pessimismo americano, a empresa japonesa Nintendo lançava em 1983, no Japão, um console mais potente que o Atari VCS, o Famicom (figura 7). O Famicom possuía como diferencial marcante um controle com direcional digital em forma de cruz grega³⁹, diferente do manche utilizado em consoles anteriores, possibilitando 8 direções - que tornava bastante intuitivo o controle do jogo para o jogador - e, também, dois botões de ação (um a mais do que vinha sendo utilizado pelo Atari). Ele utilizava um chip de áudio com cinco canais chamado Ricoh 2A03 como PSG para reprodução do arquivo de áudio presente em cada cartucho.



Figura 7: O console Famicom⁴⁰

Para introduzir o console no mercado ocidental a Nintendo lançou o mesmo videogame em 1985 com o nome de Nintendo Entertainment System (NES) e uma carcaça diferente (figura 8). O NES foi um console extremamente popular, aquecendo novamente a indústria dos games, pois sua “aproximação gráfica e do som com os

³⁹ Cruz grega é um tipo de cruz onde todos os “braços” possuem a mesma medida.

⁴⁰ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Entertainment_System>. Acesso em: 14 abr. 2014.

arcades e computadores pessoais gerou novas experiências sensoriais” (GULARTE, 2010: 72). Considerado um dos videogames mais famosos já produzidos, o NES vendeu 61,9 milhões de unidades.⁴¹



Figura 8: O console NES⁴²

No mesmo ano, a Nintendo lança o jogo *Super Mario Bros* para o seu console, um dos jogos mais populares da história dos videogames. O *Super Mario Bros* é um jogo em que você controla o encanador Mario na tentativa de salvar a princesa do reino dos cogumelos que foi aprisionada pelo vilão Koopa, uma tartaruga gigante. O jogo apresenta elementos simples de narrativa que, em conjunto com uma jogabilidade diferenciada, fez com que muitos dos seus elementos fossem referência para a maioria dos jogos que vieram depois dele. Para Gularte, o “Super Mario Bros introduziu uma série de aspectos relevantes ao game design. Músicas temáticas, efeitos de som, design de personagens e roteiro faziam de Super Mario Bros um jogo mágico” (GULARTE, 2010, p. 72). A música desse game acabou se tornando um símbolo da VGM, tamanha sua popularidade; é possível em uma simples busca no site de vídeos YouTube ver uma quantidade significativa de pessoas tocando a música do jogo e com quantidade altíssima de visualizações.⁴³

Em 1986, a empresa japonesa Sega lança o Master System (figura 9) para fazer frente ao domínio de mercado da Nintendo. Apesar do sistema ter mais potencial gráfico

⁴¹ Dados disponibilizados pela própria fabricante e que podem ser acessados em: <http://www.nintendo.co.jp/ir/library/historical_data/pdf/consolidated_sales_e1312.pdf>. Acesso: 10 mar. 2014.

⁴² Imagem retirada do site Vaca Nerd, disponível em: <<http://vacanerd.com.br/35-fatos-e-curiosidades-para-relembrar-o-nintendinho/>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁴³ Para exemplificar, a partir uma busca com as palavras "super mario bros theme" é possível encontrar diversos vídeos relacionados ao tema, onde pode-se destacar o video de Greg Patillo intitulado de "beatboxing flute super mario brother theme" que possui aproximadamente 23 milhões de visualizações e mostra Greg tocando o tema do jogo em sua flauta transversa intercalando com a técnica de *beatboxing*. Disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=crfrKqFp0Zg>>. Acesso em: 22 jan. 2014.

que o da Nintendo, a Sega não conseguiu fazer com seu produto alcançasse o mesmo nível de aceitação de mercado do NES, pois tinha uma biblioteca de jogos menor. Um motivo, para que houvesse menos jogos para o sistema, foi um contrato que a Nintendo impunha sobre as empresas, onde para poderem produzir jogos para o NES, não poderiam distribuir esses jogos para outro sistema (KENT, 2001). Essa situação fazia com que as empresas optassem por produzir jogos para o NES, pois ele já estava bastante difundido no mercado, fato que possibilita um maior potencial para vendas.



Figura 9: O console Master System⁴⁴

Na tentativa de fugir desse domínio da Nintendo, a Sega buscou mercado em outros países, sendo um desses o Brasil. No Brasil, a Sega firmou parceria com a empresa Tec Toy em 1989 para que ela fizesse a distribuição do videogame no mercado brasileiro. A Tec Toy conseguiu um relativo sucesso vendendo este sistema, que é lembrado até hoje por muitos brasileiros. É possível, até hoje [2014], encontrar versões do Master System (figura 10) sendo vendidas no mercado brasileiro. Segundo a Tec Toy, o número de vendas deste sistema no Brasil ultrapassou a faixa de 5 milhões de unidades.⁴⁵

⁴⁴ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://de.wikipedia.org/wiki/Sega_Master_System>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁴⁵ Notícia disponível em: <<http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2012/07/30/vinte-anos-depois-master-system-e-mega-drive-vendem-150-mil-unidades-por-ano-no-brasil.htm>>. Acesso em: 22 jan. 2014.



Figura 10: Master System Evolution (versão brasileira do console da Sega)⁴⁶

O Master System possui um chip de áudio PSG com quatro canais, chamado de SN 76489 produzido pela Texas Instruments. Vale destacar, que o modelo do Master System que foi lançado no Japão tinha o nome de Mark III e possuía um acessório exclusivo que se chamava *FM Sound Unit*. Lançado em 1987, este acessório adicionava ao videogame um chip de áudio que reproduzia sons sintetizados em Frequency Modulation (FM). Esse acessório possibilitava ao Mark III reproduzir os sons de alguns jogos com maior amplitude de timbres para os sons gerados tanto para música quando para os efeitos sonoros. Segundo Collins,

FM usa um modulador (normalmente senoidal) de sinal de onda para mudar a altura de outra onda (chamada de portadora). Cada som FM precisa de ao menos dois geradores de sinal (osciladores), um deles é a onda portadora e a outra é a onda moduladora (COLLINS, 2008, p. 10-11).

É interessante notar, que a Sega não teve interesse de lançar esse acessório no mercado ocidental, apesar de que muitos dos cartuchos vendidos, neste mercado, tinham suporte para o acessório. O que parece é que os problemas comerciais encontrados pela Sega no ocidente devem tê-la feito desistir de investir muito neste videogame para, assim, poder focar seus esforços na produção de um sistema mais potente, o Mega Drive que será explicado na próxima seção.

1.2 Quarta geração

⁴⁶ Imagem retirada do site da Tec Toy, disponível em: http://www.tectoy.com.br/prod_interna.aspx?id=20. Acesso em: 12 abr. 2014.

Na quarta geração, pode-se destacar a utilização de novas mídias para armazenamento de jogos, em adição ao já existente cartucho. Também, destacam-se as primeiras experiências com gráficos poligonais em alguns jogos, tornando mais próxima a experiência de um mundo tridimensional virtualizado.

O videogame que inaugura a quarta geração é o TurboGrafx 16 (figura 11) lançado no Japão em 1987 pela empresa Nippon Eletronic Company (NEC) que tinha intenções iniciais de competir com o NES, porém acabou competindo com os consoles da quarta geração que vieram depois dele. As especificações do chip de áudio do TurboGrafx 16 mostram algumas adições em relação ao NES e ao Master system. O chip em questão possui seis canais que produziam som por Wavetable Synthesis,⁴⁷ diferente do PSG presente no NES ou no Master System.



Figura 11: O console Turbogرافx 16 com drive de CD-ROM⁴⁸

O TurboGrafx 16 se destaca por ser o primeiro videogame a oferecer suporte a um drive de CD-ROM,⁴⁹ sendo o primeiro videogame a utilizar CDs como mídia para acessar os jogos. Isso significa um grande salto em relação ao armazenamento de dados de jogos, pois se compararmos com um dos maiores jogos da geração passada, o *Phantasy Star* do Master System que tinha um total de 512 kilobytes, e o CD-ROM que tem aproximadamente 650 megabytes, percebemos uma capacidade de armazenamento 1269 vezes maior. Vale ressaltar, que a utilização de todo o potencial de informação do CD-ROM só viria a ser utilizado na próxima geração de consoles. A adição do CD-ROM também adicionava a capacidade de reprodução de áudio em Modulação por

⁴⁷ Wavetable Synthesis é uma técnica de produção sonora a partir de ondas sonoras periódicas. Na prática o som não parece tão distinto do PSG, apesar de proporcionar maior gama de timbres.

⁴⁸ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível: <<http://en.wikipedia.org/wiki/TurboGrafx-16>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁴⁹ O CD-ROM do TurboGrafx 16 era um acessório vendido separado.

Código de Pulso (Pulse Code Modulation ou PCM) que é a forma padrão de áudio digital para computadores e CDs de áudio. O CD-ROM possibilitou que o áudio pudesse ser gravado previamente e reproduzido diretamente sem precisar que um sintetizador modulasse o sinal para criar os timbres, as notas e as percussões.

Em 1988, a Sega lança no Japão o console Mega Drive (figura 12) com capacidade de processamento gráfico muito superior ao NES. A empresa fez uma campanha de marketing intensiva nos anos que seguiram ao lançamento do Mega Drive no ocidente,⁵⁰ em 1999, utilizando profissionais dos esportes como John Montana (futebol americano), Pat Riley (Basquete), Arnold Palmer (golfe), dentre outros. Também, incluem-se artistas da música pop como, por exemplo, Michael Jackson com o jogo *Moonwalker*, baseado no filme homônimo, que tem uma trilha sonora com as músicas do cantor.



Figura 12: O console Mega Drive⁵¹

Com foco nos jogos de esporte e versões dos arcades da época, a Sega pretendia direcionar seus esforços para agradar um público mais maduro, tentando diferenciar-se dos produtos da Nintendo, detentora de maior fatia do mercado e sua principal rival na época. Além desses games, ela resolveu criar uma mascote para competir diretamente com o carisma do personagem Super Mario da Nintendo, lançando, assim, o ouriço chamado Sonic. Sonic, do jogo *Sonic the Hedgehog*, foi criado com a intenção de fazer uma oposição direta ao Super Mario, “jogos do Mário eram lentos e amigáveis, jogos do Sonic deveriam ser rápidos a ponto do ouriço olhar para câmera e bater os pés

⁵⁰ Por problemas de patente relacionados ao nome Mega Drive, ele foi lançado com o nome de Genesis nos Estados Unidos da América.

⁵¹ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Mega_Drive>. Acesso em: 12 abr. 2014.

impacientemente se o jogador não se mover rápido o suficiente⁵² (KENT, 2001, p. 429-430). Além disso a Sega utilizava uma campanha de marketing agressiva com o slogan “Genesis does what nintendon’t” que é muito conhecida pelos *gamers* que viveram esta época. Esse slogan é uma forma de brincar com a linguagem do idioma inglês, para dizer que o console da Sega faz coisas que o console da Nintendo não é capaz de fazer, além de ser uma declaração aberta de “guerra” comercial.

A Sega também lançou algumas inovações de hardware como o Sega-CD (1991) que consiste em um drive de CD-ROM que se acopla ao console Mega Drive, um sistema semelhante ao utilizado pelo TurboGrafx 16, e o Sega Meganet (1990), que se trata de um modem que permitia com que jogadores pudessem se conectar à internet e jogar online.

Neste mesmo ano também foi lançado o Neo Geo (figura 13), um console que se trata de um hardware de arcade em uma versão compacta para que pudesse ser comercializado. Produzido pela SNK Corporation, o Neo Geo possuía um hardware caro para época, com o custo por volta de U\$650,00⁵³. Porém, seus jogos eram versões idênticas as dos arcades, sendo então objeto de desejo da maioria dos jogadores que viviam nas casas de jogos eletrônicos. Ele utilizava um chip de som FM semelhante ao do Mega Drive, porém tinha a capacidade para utilizar um total de 15 canais de áudio.



Figura 13: O console Neo Geo

Para continuar com a liderança no mercado, a Nintendo em 1990 lança o Super Nintendo Entertainment System (SNES). O SNES (figura 14) possui uma capacidade gráfica, em termos de cores e efeitos, superior às do Mega Drive e TurboGrafx16, porém sua performance é mais lenta do que a do Mega Drive. Destaca-se aqui o efeito *Mode 7* que consistia numa mudança de perspectiva através de um plano de fundo dinâmico que

⁵² Mario games were slow and friendly, Sonic games would be fast and the eponymous groundhog glare at the camera and tap his foot impatiently if the player not move quickly enough.

⁵³ Dados disponíveis em: <<http://www.neogeokult.com/articles-us/neo-geo-history/>> Acesso em 5 de outubro de 2014.

poderia aproximar e afastar um objeto na tela, além de produzir rotações do cenário. Em termos de áudio, o SNES contava com um processamento de áudio mais “elaborado” do que dos outros consoles dessa geração, quando comparados aos sistemas sem o acessório de CD-ROM. Ele consistia num processador de sinal digital que acessava um banco de instrumentos MIDI programáveis, constituindo, assim, uma forma mais fácil de programar as músicas e timbrar os “instrumentos” do que a forma apresentada nos chips de áudio FM como o do Mega Drive, do Neo Geo e de algumas placas de som de computador.



Figura 14: O console Super Nintendo Entertainment System⁵⁴

1.2.1. As sonoridades da quarta geração de videogames

Essa geração possibilitou que as músicas e os sons nos jogos fossem utilizados para promover maior imersão nas narrativas dos games, pois conseguiu-se uma maior liberdade na exploração de sonoridades. Destacam-se, neste sentido, a utilização do MIDI para composição das trilhas sonoras e também da utilização do CD-ROM como mídia para jogos. Sobre MIDI, Collins considera:

As vantagens do MIDI, para os compositores de música de games, foram grandes. Não era mais necessário se sobrecarregar em complicados ajustes ou linguagens de programação difíceis. A mais importante vantagem do MIDI, no entanto, foi o fato que o arquivo de áudio consistia somente do código, ao invés de arquivos de áudio digitais gravados (...), e, assim, ocuparia pouco da limitada memória RAM⁵⁵ do jogo⁵⁶ (COLLINS, 2008, p. 50).

⁵⁴ Imagem retirada do site Ocd Gamer, disponível em: <<http://ocdgamer.dk/system/?id=snes>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁵⁵ RAM ou Random Access Memory (Memória de acesso aleatório) é a memória aonde se realizam as atividades computacionais durante qualquer tipo de trabalho. A quantidade de memória RAM em um dispositivo mostra a sua capacidade de trabalhar com programas maiores e mais elaborados. Por ser uma

O fato é que o banco de instrumentos MIDI, como os que tinha no SNES, facilitou muito o trabalho dos compositores da época, pois eles poderiam focar mais na criação musical do que na programação do som. O MIDI trazia uma sonoridade pronta e que se assemelhava mais aos sons dos instrumentos reais do que a sonoridade produzida pelos chips FM (COLLINS, 2008). Porém, é perceptível que a sonoridade do MIDI é um pouco genérica - devido a sua extensiva utilização pelos computadores - e a do FM é mais única, com mais “personalidade”. Nisto, é importante ressaltar que há debates entre os fãs e compositores sobre qual chip de áudio é melhor ou pior e, por isso, esta pesquisa não pretende emitir uma opinião que seja absoluta sobre o assunto.

No caso do CD-ROM, ele possibilitou que o áudio pudesse ser gravado e reproduzido diretamente, sem a utilização de sintetizadores. Então, poder-se-ia gravar não apenas as músicas que seriam tocadas nos jogos, mas também vozes e diálogos com qualidade mais clara, devido a quantidade de espaço extra que o CD-ROM proporcionava.

1.3 Quinta geração

A quinta geração é caracterizada, principalmente, pelo uso de gráficos em três dimensões que proporcionaram uma imersão diferenciada para o jogador em relação aos gráficos em duas dimensões das gerações passadas. Essa evolução gráfica também possibilitou que fossem criadas pequenas cenas cinematográficas conhecidas como *cut scene*⁵⁷ que traziam novas possibilidades narrativas ao serem inseridas no contexto do jogo. Essas cenas ficavam ainda mais cinematográficas com as possibilidades de áudio trazidas pelo CD-ROM que foi presente em quase todos os videogames desta geração.

O primeiro videogame dessa geração foi o 3DO Interactive Multiplayer (figura 15), lançado em 1993 pela 3DO Company. Ele contava exclusivamente com um drive de leitura de CD-ROM, mais poderio gráfico e a possibilidade de reprodução sonora de

memória somente de trabalho, ela não armazena informações e quando o dispositivo, no qual ela estiver vinculada, é desligado, ela se esvazia.

⁵⁶ The advantages of MIDI for games composers were great. No longer encumbered with the awkward tunings of difficult programming languages, composers could instead write their music on music keyboards. The most important advantage of MIDI, however, was the fact that the audio file consisted of only code, rather than recorded digital audio files (...), and thereby would take up little of game's limited amount of RAM.

⁵⁷ *Cut Scene* é um tipo de cena – geralmente animações produzidas através de computação gráfica – inserida no jogo, tendo a função de desenvolver e enriquecer o enredo do game.

16-bit de qualidade de CD de áudio (COLLINS, 2008). O preço excessivo de U\$699 no mercado americano, devido ao hardware de produção cara, foi um dos principais motivos para que o 3DO não conseguisse se concretizar no mercado.

O 3DO foi um videogame que tinha um processo de fabricação diferente dos outros consoles até então. Ele consistia, na verdade, de um projeto de videogame que foi licenciado para a fabricação por outras empresas, sendo a Panasonic a empresa que mais fabricou e comercializou o console.



Figura 15: O console 3DO⁵⁸

No ano seguinte [1994], a Sega lançou o Sega Saturn (figura 16), um videogame, também, com leitor de CD-ROM, mas que não conseguiu se consolidar no mercado como fez o seu antecessor, o Mega Drive. O Sega Saturn vendeu pouco mais de 9 milhões de unidades no mundo até o ano 2000 quando foi descontinuado, pois a Sega a partir de 1997 já tinha deslocado seus esforços para a produção de um videogame da geração seguinte.⁵⁹

Um dos maiores problemas do Saturn era sua arquitetura de processamento gráfico que contava com processadores de gráficos 2D de qualidade, porém com baixo desempenho para gráficos em 3D. Este problema fez com que ele não conseguisse acompanhar seus concorrentes que conseguiam reproduzir mais facilmente os gráficos em 3D que estavam em moda.

⁵⁸ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/3DO_Interactive_Multiplayer>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁵⁹ Notícia Disponível em: <http://info.abril.com.br/noticias/blogs/ctrlz/blog-info-ctrlz/saturn-e-o-comeco-do-declinio-da-sega/>. Acesso em: 24 jan. 2014



Figura 16: O console Sega Saturn⁶⁰

Esse mesmo ano, também é marcado pela entrada da empresa Sony na disputa pelo mercado de videogames caseiros, lançando o Playstation (figura 17), videogame que também tinha um leitor de CD-ROM e potencial gráfico parecido – mas não igual – ao do Sega Saturn. O que destacava o Playstation, na época, era que ele conseguia reproduzir os gráficos em 3D com mais facilidade que o Sega Saturn.

O Playstation também possui um chip de áudio com capacidade de reproduzir áudio de CD-ROM e sintetizar MIDI. Os compositores, podiam tanto se aproveitar da qualidade da gravação de um áudio de CD-ROM quanto usar o MIDI para economizar espaço de dados.

Além de um preço mais sugestivo do que o da concorrência,⁶¹ a Sony conseguiu apoio de diversas produtoras de games, quebrando assim a estrutura de produção restritiva que era empregada pela Sega e a Nintendo nas gerações anteriores. A sua capacidade de produzir gráficos em 3D, qualidade de reprodução sonora e utilização do CD como mídia principal, fizeram com que diversas produtoras de games “adotassem” ele como sendo a principal plataforma para desenvolvimento de seus jogos, fato que fez com que o Playstation tivesse o maior acervo de games dentre os videogames desta geração. As qualidades de jogos, junto com a grande quantidade de jogos, fizeram com que o Playstation se tornasse o videogame mais vendido da geração, consolidando a entrada da Sony no mercado de videogames.

⁶⁰ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Sega_Saturn>. Acesso em: 12 de abr. 2014.

⁶¹ O Playstation foi lançado, no Mercado americano com o preço de \$299, o Saturn \$399,00, o 3DO \$699,00 e o Nintendo 64 por \$199,00.



Figura 17: O console Playstation⁶²

A Nintendo fez sua entrada nessa geração com o console Nintendo 64 (figura 18), um console graficamente mais poderoso do que seus concorrentes. O Nintendo 64, ainda utilizava cartucho de memória ROM, uma versão com capacidade máxima de 64 Megabytes, que é maior do que as usadas pelos consoles anteriores, porém ainda menor do que a capacidade máxima oferecida pelo CD-ROM de 700mb. Essa característica prejudicou a utilização de *cut scene* no console, diminuindo sua capacidade de levar os efeitos narrativos que estavam em alta na época. Um dos possíveis motivos para a Nintendo não ter utilizado o CD-ROM, foi a lentidão de leitura dos dados contidos nele, que fazia com que o jogador esperasse para que os dados fossem lidos pelo videogame a cada mudança de cenário. Então, a manutenção do cartucho como mídia principal seria uma forma de evitar esse problema que, para a Nintendo, prejudicava a dinâmica dos jogos (GULARTE, 2010). O problema disso tudo, é que o cartucho de memória ROM era muito mais caro, fazendo com que a margem de lucro dos produtores fosse menor, afastando diversas empresas que optaram por produzir games para o Playstation. Deve-se considerar, também, que a utilização de uma mídia com menos capacidade ia na contramão do que era elaborado criativamente pelos produtores de games, que estavam sempre em busca de explorar mais a capacidade dos videogames para produzir produtos artísticos mais complexos.



Figura 18: O console Nintendo 64⁶³

⁶² Imagem retirada do site Menos Fio, disponível em: <<http://www.menosfios.com/2014/02/melhores-momentos-da-sony-do-walkman-ao-playstation/>> Acesso em: 12 abr. 2014.

O Nintendo 64 era capaz de reproduzir áudio em 16 bits como os outros consoles que usava o CD-ROM, porém tinha taxa de amostragem de 48 Khz, maior que a dos outros consoles que era de 41,1 Khz padrão de áudio para CD.⁶⁴ Porém, por utilizar o cartucho, o espaço para informação de áudio e vídeo era restrito, fato que acabou fazendo com que seu potencial fosse pouco explorado na criação de narrativas mais complexas. Se analisarmos o jogo Final Fantasy 7 (Square, 1997), produzido para Playstation, que utilizava 3 CDs para comportar todos os dados do game, então, seriam necessários, aproximadamente, 32 cartuchos de 64 Megabytes para colocar toda a informação do jogo, se ele fosse produzido para o Nintendo 64.

1.4 Sexta geração

Para tentar recuperar a fatia do mercado perdida com o Saturn, a Sega em 1998 lança o Dreamcast (figura 19). O Dreamcast possui um leitor de GD-ROM, um disco de memória ROM com capacidade de 1,2Gb, sendo maior que a capacidade do CD (700mb). Além disso, ele conta com um chip de áudio que possibilita uma reprodução parecida com a do Playstation, porém o hardware total do Dreamcast possibilitava um processamento mais dinâmico de som e vídeo.

Apesar de contar com um hardware competente, a Sega continuava a ser pressionada pela concorrência, fato que fez com que a ela, prematuramente, descontinuasse a produção do Dreamcast em 2001, abandonando o mercado de produção de videogames e focando na produção de jogos, agora para os seus antigos rivais.



⁶³ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://fi.wikipedia.org/wiki/Nintendo_64>. Acesso em: 12 abr. de 2014.

⁶⁴ O áudio em 44,1 Khz tem qualidade suficiente para reproduzir música em alta fidelidade, porém com 48Khz consegue-se uma sincronia áudio-vídeo melhor em produções audiovisuais. (ver ZASNICOFF, 2009).

Figura 19: O console Dreamcast⁶⁵

A entrada da Sony no mercado foi tão bem-sucedida que em 2000 ela lança o Playstation 2 (figura 20). Diferente do Dreamcast, o Playstation 2 utiliza o DVD-ROM, um disco que suporta 4,7 Gigabytes (Gb) na versão padrão ou 8,7Gb em disco Dual-Layer,⁶⁶ que vinha se popularizando na época como a mídia que substituiria o VHS para reprodução de filmes. Esse fator adicionou mais interesse do público pelo console, pois ele poderia ser utilizado para reproduzir filmes disponíveis em DVD-ROM. A capacidade de armazenamento do DVD foi um salto tão grande que possibilitou que fossem gravados filmes com alta qualidade de imagem e som. Conseqüentemente, essa qualidade, também pôde ser utilizada na produção de jogos. Vale ressaltar, que o processamento das imagens em jogos ainda precisava de um chip gráfico com capacidade suficiente para processar os gráficos adequadamente.



Figura 20: O console Playstation 2⁶⁷

O Playstation 2 possui uma capacidade de reprodução de áudio de até 48Khz, padrão utilizado pelos filmes em DVD. Além disso conta com a tecnologia multicanal de áudio digital 3D dolby digital (ac-3 e o DTS) que era utilizada para reproduzir o som *surround* utilizado em DVDs.

Segundo a Sony, foram vendidos mais de 150 milhões unidades do Playstation 2 no mundo todo até o ano de 2011, fazendo dele o videogame caseiro mais vendido de

⁶⁵ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Dreamcast>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁶⁶ O DVD Dual-Layer é um disco que tem uma tecnologia que permite que duas camadas de informação sejam sobrepostas e acessíveis em apenas 1 lado do DVD, fazendo com que ele tenha acesso a quase o dobro de capacidade.

⁶⁷ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/PlayStation_2_retail_configurations> Acesso em: 12 abr. 2014.

todos os tempos. Além disso, é também o que teve maior tempo de produção, pois só pararam de produzi-lo no início de 2013, ou seja, praticamente 12 anos após seu lançamento.⁶⁸

Um ano após o lançamento do Playstation 2, a Nintendo lança o Gamecube (figura 21). O console contava com um leitor de Nintendo Optical Disc, uma mídia em formato de um mini-DVD que foi utilizado pela Nintendo para dificultar pirataria, evitar o pagamento de royalties para usar o DVD e, além disso, diminuir o tempo de carregamento dos jogos. Em termos de áudio o Gamecube possuía capacidade semelhantes ao PS2, porém, alguns modelos ainda tinham a adição do áudio 5.1 em *cut scenes*.



Figura 21: O console Gamecube⁶⁹

No final de 2001, a Microsoft fez sua entrada no mercado lançando o Xbox (figura 22), um console com um visual de uma grande caixa preta. O console utiliza uma engenharia que possibilita o uso de DirectX,⁷⁰ tornando a programação de seus jogos semelhante aquelas feitas para jogos de computador com sistema Windows. Essa característica facilitava para que jogos fossem criados tanto para ele quanto para computadores. O Xbox foi o primeiro videogame a contar com um disco rígido embutido – o Playstation 2 também possui a possibilidade de utilizar um disco rígido, porém era um acessório vendido separadamente -, isso possibilita que os jogadores possam gravar o progresso de seus jogos na memória do próprio console ao invés de precisar dos cartões de memórias e, além disso, poderiam adicionar faixas de áudio para que pudessem ser reproduzidas durante o jogo no lugar da música que o jogo já possuía.

⁶⁸ Notícia Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2013/01/02/playstation-2-production-ceases-in-japan>>. Acesso em: 1 fev. 2014.

⁶⁹ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_GameCube>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁷⁰ DirectX é um conjunto de aplicações utilizadas para programação de jogos para o Sistema operacional Microsoft Windows, padronizando a comunicação entre hardware e software.



Figura 22: O console Xbox⁷¹

Em termos de áudio o Xbox possuía capacidades semelhantes do Gamecube e do Playstation2, mas, por ser mais potente, poderia reproduzir áudio 5.1 em tempo real, diferente dos outros consoles que só conseguiam isso durante as *cut scenes*.

Em resumo, esta geração teve mais consistência na produção gráfica, onde os gráficos em 3D não possuíam o excesso de polígonos da geração anterior.

1.4.1 Jogos musicais

Durante essa geração é interessante destacar a popularização de jogos que utilizam elementos musicais como elemento principal da *jogabilidade*. Os games musicais (HERSCHMAN, 2010) ou jogos de ritmo-ação (COLLINS, 2008) são jogos em que os jogadores devem responder a alguma forma de ritmo ou melodia apresentada no jogo, usando o controle do videogame, algum controle especial ou cineticamente.⁷²

Nesse período, podem-se destacar dois jogos: o *Dance Dance Revolution* (DDR) e o *Guitar Hero*. O DDR, produzido pela empresa japonesa Konami, é uma série de games que consiste na simulação de dança. No jogo, o jogador é guiado por sequências de botões na tela que devem ser apertados no tempo certo utilizando um grande controle que fica no chão para que os botões sejam acessados através do movimento de pisar. As sequências dos botões, que deveriam ser pisados, fazem com que passos de dança sejam simulados. Segundo Auerbach:

⁷¹ Imagem retirada do site Sonic Wikia, disponível em: <<http://sonic.wikia.com/wiki/Xbox>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁷² Os games com sensores de movimento capazes de fazer algum tipo de leitura cinética fazem parte da sétima geração de consoles, utilizando os acessórios Wiimote, Kinect e Playstation Move.

A primeira vista o jogo provoca duas reações. Como seres humanos, nós respondemos a uma prática no DDR com intriga e certo nível de divertimento. DDR é projetado para criar espetáculo público, em parte, por meio da música e visuais psicodélicos, mas também por virtude pela completa interação corporal com o jogo (ou talvez com dois indivíduos movendo em uníssono em tapetes de dança próximos)⁷³ (AUERBACH, 2010, online).

O DDR foi primeiramente lançado em 1998 para as máquinas de arcade e depois para quase todos os consoles da sexta e sétima geração. No caso dos consoles, foi lançado um tapete especial para servir de controlador que era vendido como um acessório específico para o game.

O *Guitar Hero*, é uma série de games produzida pela Harmonix Music System com a sua primeira versão lançada em 2005 para o console Playstation 2⁷⁴. O game consiste num tipo de jogo que propõe ao jogador uma experiência simulada de ser um guitarrista de uma banda de rock. Para isso, utiliza-se de um controle parecido com uma guitarra onde o jogador deve apertar os botões no momento certo estipulado pelo jogo; cada acerto faz com que a parte da guitarra na música seja tocada, fazendo com que o jogador sinta a sensação de estar tocando-a, como se fosse um guitarrista de uma banda. O jogo foi bastante difundido com um número de vendas que ultrapassam 36 milhões de unidades vendidas no mundo, fazendo com que um debate em relação a autenticidade musical e performática do game, fosse fomentado (MILLER, 2010).

Em relação o repertório, DDR possui uma lista baseada em artistas de música eletrônica ou pop com músicas dançantes, como Alexia, Black Eye Peas, Good Charlotte, The B-52s, dentre outros. Já o *Guitar Hero*, o repertório é mais focado em rock, metal e algumas músicas de blues, com autoria de diversos artistas, como: Iron Maiden, Beatles, Black Sabbath, Aerosmith, Stevie Ray Vaughan, Metallica, dentre outros.

1.5 Sétima geração

⁷³ One's initial viewing of the game generally produces two reactions. As human beings, we respond to a DDR performance with intrigue and likely a degree of amusement. DDR is designed to create a public spectacle partly by means of the music and psychedelic visuals, but also by virtue of the player's wholesale bodily interaction with the game (or perhaps with two separate individuals moving in unison on adjacent dance pads).

⁷⁴ As demais versões podem ser encontradas em outras plataformas como, Xbox 360, Playstation 3 e Nintendo Wii, além do Playstation 2

A sétima geração começa com a Microsoft investindo alto para se manter na indústria de jogos, lançando em 2005, antes de seus concorrentes, o console Xbox 360 (figura 23). A primeira mudança percebida no console é que ele conta com capacidade de produzir gráficos em *High Definition* (HD),⁷⁵ que vinha se popularizando como recurso presente em televisores da época. Esse recurso foi muito utilizado para jogos e alguns vídeos acessíveis por serviços de *streaming*, porém não foi muito aproveitado em filmes, pois o Xbox 360 utilizava o DVD-ROM ao invés das mídias utilizadas para filmes em HD como o HD-DVD e o Blu-Ray.



Figura 23: O console Xbox 360⁷⁶

Em novembro de 2006, a Sony lança o Playstation 3 (figura 24) com potencial técnico elevado para jogos, mas com uma tecnologia muito cara. O console foi vendido inicialmente em duas versões, uma por U\$499,00 e outra por U\$599,00. O preço elevado retardou as vendas nos primeiros anos do consoles, mas não evitou confusão durante o lançamento como estoque inicial esgotado e brigas por pessoas nas filas de espera.⁷⁷

⁷⁵ High Definition é o termo utilizado para representar imagens que são reproduzidas em aparelhos com alta definição de detalhes ao utilizar processamento digital que possibilita maior resolução e, conseqüentemente, o uso de telas maiores.

⁷⁶Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_Xbox_360_retail_configurations>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁷⁷Notícia disponível em: <http://usatoday30.usatoday.com/tech/gaming/2006-11-18-ps3-violence_x.htm>. Acesso em: 2 fev. 2014.



Figura 24: O Console Playstation⁷⁸

Em relação aos gráficos, o Playstation 3 também poderia reproduzir imagens em HD, sendo que o maior diferencial é a utilização do Blu-Ray como mídia padrão, isso possibilitava, ao dono de um Playstation 3, assistir filmes em alta definição lançados para essa mídia e que são lançados até hoje [2014].

Indo contra a tendência dos gráficos em HD, a Nintendo lança o Wii (figura 25), um console que não focava no avanço de processamento gráfico, mas sim em uma nova forma de jogar. O Wii possui uma tecnologia capaz de reconhecer certos movimentos corporais do jogador e utiliza-los como controlador de jogo. Utilizando um pequeno controle com sensor infra vermelho, o jogador deveria movimentar sua mão e braço conforme a proposta do jogo, como exemplo, em um jogo de baseball, o jogador deveria fazer o movimento igual a um rebatedor para conseguir rebater a bola no jogo.



Figura 25: O console Wii⁷⁹

⁷⁸ Imagem retirada do site Engadget, disponível em: <<http://www.engadget.com/products/sony/playstation/3/>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

⁷⁹ Imagem retirada do site Wikipédia, disponível em: <<http://en.wikipedia.org/wiki/Wii>>. Acesso em: 12 abr. 2014.

A forma intuitiva de jogar atraiu muitos jogadores, até mesmo, os que não eram considerados *gamers*, tornando o Wii o console com maior número de vendas da geração. Devido a isso, os concorrentes criaram tecnologias análogas, que também fizessem com que os jogadores utilizassem movimentos corporais para jogar: o Kinect para Xbox 360 e o Playstation Move para Playstation 3.

Tais características passaram a permitir aos jogadores não mais ficarem restritos ao apertado de botões ou joysticks para controlar os jogos. Com o Wii passou a ser possível controlar os jogos apontando, mexendo e movimentando o controlador – o que abriu um novo leque de possibilidade para os jogos, principalmente os jogos baseados em esportes (FINCO, 2010, p. 40).

O Nintendo Wii não possui inovação de áudio em seu hardware de processamento. Em contrapartida, possui um alto falante no controle que reproduz sons específicos do jogo quando um movimento é realizado, criando uma atmosfera especializada diferenciada. Nos casos do Playstation 3 e do Xbox 360, ambos são muito similares, tendo um hardware que suporta a reprodução de som com qualidade igual a utilizada para o cinema.

1.6 Oitava geração

A oitava geração se inicia com a Nintendo lançando o console Wii U (figura 26), em 2012. Além de uma tecnologia que tinha melhor potencial de processamento gráfico que seus antecessores, como era de costume de cada avanço de geração, o Wii U possui como destaque um controle em forma de tablet que possibilita que o jogador utilize a outra tela para: (1) servir como extensão do ambiente;⁸⁰ (2) mostrar o mapa ou os equipamentos do jogo; e (3) possibilitar que alguns jogos sejam jogados com a TV desligada, utilizando a tela do tablet como um semi portátil.⁸¹

⁸⁰ Através do posicionamento do controle, ele mostraria o ambiente expandido. Por exemplo, em um jogo de golfe dentro do game *Wii Sports Club*, o jogador posiciona o controle no chão onde será mostrada a bola, sendo que na tela da televisão é apresentada a visão do buraco. Assim, o jogador com um controle que usa sensor de movimento – o mesmo controle do Wii -, olha para o controle em forma de tablet para mirar a bola. Então, quando ele fizer o movimento de batida, a bola vai fazer o movimento de estar saindo da tela do controle de tablet, e vai aparecer seguindo o seu trajeto em direção ao buraco.

⁸¹ Ele não se torna um portátil porque há um limite de distância que se deve manter do aparelho para que esta função funcione.



Figura 26: O console Nintendo Wii U

Um outro destaque do Wii U é o *Miiverse*, que se trata de um universo online onde os jogadores podem compartilhar informações, comentar e debater sobre os jogos. Para fazer parte deste universo o usuário deve assumir o papel de um avatar caricaturizado conhecido como *mii*.

No ano seguinte, no mesmo mês de novembro, Microsoft e Sony lançam seus consoles de oitava geração, o Xbox One (figura 27) e o Playstation 4 (figura 28) respectivamente. De modo geral, ambos os consoles são bastante similares em termos tecnológicos, mas podemos dar alguns destaques específicos.

O Xbox One se destaca por trazer uma versão melhorada do Kinect que corrigia diversas falhas do modelo anterior, como, imprecisão de certos movimentos e atraso de resposta de comando. O console também possibilita a gravação de até cinco minutos de jogo para que as pessoas possam gravar algumas partes específicas e compartilhar em rede. Em resposta ao dispositivo da Nintendo, a Microsoft lançou um aplicativo para tablets e celulares chamado Smart Glass, que consiste em mostrar certas informações relacionadas ao jogo que se está jogando no momento.



Figura 27: O console Xbox One

No caso do Playstation 4, ele tem como diferencial um botão chamando *share* que fica em seu controle, que faz com que o jogador possa selecionar alguns trechos dos últimos minutos de jogo que queira compartilhar. Desta forma, o vídeo pode ser compartilhado diretamente com mídias sociais como Facebook, Twitter e a Playstation Network.



Figura 28: O console Playstation 4

Além disso, o Playstation 4 possui conectividade com o PS Vita, o portátil da Sony. A conectividade desse portátil com o console possibilita que seja possível jogar os games de Playstation 4 na tela do portátil, recurso semelhante ao do Wii U.

O que vem se destacando, nesta geração, são as possibilidades de integração e compartilhamento de experiência através da internet. Todos os consoles possuem formas de utilizar a internet como meio para que os jogadores desenvolvem atividades sociais na rede. No caso do Wii U, temos o *Miiverse*, no caso dos outros consoles, o destaque está na possibilidade de gravar vídeos e realizar streaming de jogos ao vivo.

2 ASPECTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA: ETNOGRAFIA VIRTUAL

Ao se inserir dentro da linha de pesquisa etnografia das práticas musicais, e investigar um tipo de música específico (VGM), esta pesquisa precisou de um certo tempo para amadurecer o seu objetivo. Foi necessário um trabalho de pesquisa exploratório para reconhecer algumas questões significativas sobre esse tipo de música. Neste processo, foi identificado um local específico, virtualizado, onde a VGM era muito ouvida e tocada: o YouTube. Percebendo que o YouTube seria um bom local para investigar a VGM, resolvi procurar uma bibliografia específica que pudesse me ajudar a conduzir esse tipo de pesquisa. Neste processo, encontrei a tese de Luciano Almeida (2010) que mostra alguns caminhos para realizar uma pesquisa de campo nesse ambiente através da etnografia virtual, além de indicar outros autores sobre o tema. Baseado nisso, este capítulo tem o objetivo de apresentar e descrever os instrumentos e procedimentos utilizados para a coleta e análise de dados feita na internet.

Na primeira seção do capítulo, irei explicar todo o processo que passei para reconhecer a importância do YouTube como local significativo para a prática da VGM. Além disso, serão apresentadas discussões sobre: etnografia virtual, entrevista semiestruturada e observação participante.

No final de capítulo há uma seção que explica o que é o YouTube, o ambiente digital estudado.

2.1 A exploração inicial do tema: definindo objeto e os procedimentos de pesquisa

A presente pesquisa passou por diversas mudanças significativas que considero importantes para o amadurecimento do tema e das questões relacionadas a ele. A pesquisa começou com um objetivo muito ambicioso: entender a influência que a música dos games têm na sociedade. Porém, a necessidade de adequar a pesquisa, ao tempo disponível no mestrado, fez com que eu buscasse, inicialmente, direcionar meus esforços para selecionar um recorte apropriado: procedimento este que melhoraria o foco da coleta de dados e da escolha de material para revisão bibliográfica da pesquisa. Para encontrar esse objetivo de pesquisa dentro de um recorte mais acessível dentro do universo da VGM, resolvi tomar três iniciativas práticas:

1 – Fazer uma etnografia do show da orquestra Vídeo Games Live (VGL), uma orquestra com repertório musical exclusivamente de VGM, que foi realizado em outubro de 2012 – no semestre que tinha iniciado o mestrado.

2 – Participar ativamente de grupos de VGM online.

3 – Conversar mais ativamente com fãs de VGM e realizar algumas entrevistas com os mesmos.

Primeiramente, a etnografia que produzi no evento da VGL possibilitou pensar algumas questões relevantes que se relacionavam à música dos games – algumas delas serão apresentadas indiretamente em seções futuras -, porém o que mais chamou a minha atenção foi o material, relacionado ao grupo, que havia no YouTube que tinha sido postado pela própria VGL ou por seus fãs. Este material compartilhado, se trata de recortes de alguns shows e faixas do CD oficial que foram postadas. Interessante notar, que os CDs foram compartilhados a partir de um procedimento peculiar, onde, ao invés de vídeo, havia apenas a imagem da capa do CD enquanto a música tocava. Mas, o que chamou a atenção, foi o fato de que, no YouTube, pude ver diversas apresentações orquestrais de outros grupos músicas com suas versões de VGM.

Também foi notado, durante a participação nos grupos online que tinham relação com games, que os usuários quando falavam de VGM, eles postavam links direcionados ao YouTube para mostrar a música original ou alguma versão dela.

Por último, conversando com diversos fãs de música de games, o YouTube também foi citado muitas vezes como o lugar onde buscavam material relacionado à VGM, pela facilidade de acesso e pela diversidade do material.

Após todo este processo, ficou evidente, para mim, a importância do YouTube para os fãs de VGM. Apesar de existirem diversas formas pela qual essa música transita por diversas mídias, chamou muita atenção o fato do YouTube ter sido constantemente citado como local onde iam para consumir VGM.⁸² Partindo disso, não pude ignorar que havia uma relevância desse espaço virtual para a existência da VGM enquanto produto

⁸² Outros locais citados, foram os sites: Overclocked Remix, VG Music, VGMdb, Violão 8 bits e Zophar's Domain. O único local *offline* citado foi o show itinerante do grupo orquestral Video Games Live.

cultural autônomo, de consumo fora do momento de jogo. Em uma busca simples, dentro do próprio site, com palavras chaves relacionadas à VGM,⁸³ foram encontrados diversos vídeos com algum conteúdo relacionado a esse tipo de música, sendo que alguns possuem um número de visualizações que ultrapassam milhões. Além disso, foram encontrados diversos conteúdos sobre VGM que iam além das versões originais, como: covers, remixes e lições musicais (vídeo aula). Nisto, é importante comentar que a maioria dos conteúdos são disponibilizados pelos próprios fãs de VGM, que extraíam o áudio de seus Cds ou do próprio jogo,⁸⁴ criavam arranjos únicos ou que simplesmente gravavam um vídeo tocando a sua VGM favorita.

Portanto, uma pesquisa de campo online se mostrou adequada para investigar a VGM no YouTube. E, para isso, uma bibliografia sobre etnografia virtual (ALMEIDA, 2010; AMARAL et ali, 2013; HINE, 2000; KOZINETS, 2010; WESCH, 2008) foi constantemente consultada para orientar a coleta de dados de forma coerente com o aspecto digitalizado do campo. A etnografia virtual é um método de pesquisa que se trata de uma adaptação da etnografia clássica para os espaços digitais da internet e, portanto, as questões relacionadas a ela serão tratadas nas seções seguintes.

Em resumo, a pesquisa de campo foi composta por três procedimentos: (1) construção de caderno de campo, (2) entrevistas e (3) envolvimento com a prática. Apesar das pesquisas de cunho etnográfico já preverem o uso de entrevistas e da discussão sobre o envolvimento do pesquisador nas práticas estudadas, resolvi discutilas em separado, pois há debates específicos acerca de cada um desses procedimentos. Mas, é importante ressaltar que a *práxis* da pesquisa não separou os três procedimentos, pelo contrário, eles foram utilizados em conjunto.

Por esta ser uma pesquisa de uma pessoa, foi necessário fazer um recorte que possibilitasse realiza-la dentro do tempo disponível. Por isso, resolvi focar em canais do YouTube produzidos por fãs brasileiros de VGM, pois, devido à natureza globalizada da internet e da dinâmica de produção do site, seria impraticável acompanhar o material produzido no mundo todo.

⁸³ As palavras utilizadas foram: *Video Game Music*, *Game Music*, *Música de Videogame*.

⁸⁴ Há uma diversidade de formas para se extrair áudio de um jogo, como, por exemplo: a partir de um cabeamento específico que é colocado da saída de áudio do videogame em direção a entrada de áudio de algum dispositivo gravador (computador ou gravador de fitas) ou a partir de softwares que simulam os consoles (emuladores de videogames) que possuem opções para você gravar o som do jogo.

Para iniciar a pesquisa, entrei em contato com alguns canais de YouTube que produziam conteúdo de VGM a partir dos seguintes critérios: 1 – ser brasileiro; 2 – ter produção de vídeos de VGM constante. O critério de nacionalidade está ligado a intenção de ter um contato mais próximo com a produção realizada no Brasil, onde as questões socioculturais offline são vividas por mim, então, poderia refleti-las sobre um prisma mais familiar. Além disso, este critério também foi pensado por haver uma certa insegurança em relação a necessidade de que alguma entrevista precisasse ser realizada presencialmente. Neste caso, seria mais fácil me locomover dentro das fronteiras do país.

Por outro lado, o segundo critério foi selecionado por perceber que há uma certa sazonalidade na produção de diversos canais de YouTube. Então, procurou-se selecionar os canais que tivesse uma produção mais ativa, pois, desta forma, poderia encontrar pessoas mais interessadas em falar sobre o assunto, VGM.

A partir disso, enviei mensagens pelo YouTube e por e-mail para seis canais que mostraram-se adequados ao perfil procurado na pesquisa: produtores brasileiros de vídeos de VGM com produção constante e ativa no YouTube. Apresentei-me nas mensagens como sendo um pesquisador de música que estava cursando o mestrado pela UNIRIO. Explicava também que estava pesquisando à VGM que acontecia no YouTube e pedia para que me passassem algum outro contato para que pudesse realizar uma conversa por chat online ou uma entrevista. Inicialmente, recebi respostas positivas de todos, porém optei por retirar dois deles da pesquisa, pelos seguintes motivos: um deles, que, por algum motivo desconhecido, parou repentinamente de responder às tentativas de comunicação que foram-lhe enviadas e o outro demonstrou estar ocupado demais para realizar uma entrevista no período em que o trabalho de campo foi realizado.

Os canais que recebi resposta positiva foram: *#Batera Gamer*, *#Canal VideogameCovers*, *#GuitarDreamer VGM Covers* e *#Megafive*. Por ter estabelecido uma comunicação anterior com Bruno Shinkou, proprietário do canal *#GuitarDreamer VGM Covers*, iniciei a observação pelo canal dele, fato que acabou por gerar maior quantidade de dados sobre ele na pesquisa.

2.1.1 Etnografia e Pesquisa de Campo em Música

A etnografia é um método de pesquisa qualitativa pelo qual o pesquisador, a partir de uma pesquisa de campo, coleta dados empíricos relacionados à cultura estudada de modo sistematizado (VAN MAANEN, 2011). É um método flexível e, por isso, utilizado por diversas áreas - incluindo música -, porém é na Antropologia onde encontram-se a maioria dos trabalhos etnográficos que formaram a base bibliográfica desse método. Na prática, a etnografia é produzida quando o pesquisador vai a campo e registra, a partir da observação direta, o que acontece no cotidiano de uma determinada cultura. Para Eckert e Rocha, “a observação direta é sem dúvida a técnica privilegiada para investigar os saberes e as práticas da vida social e reconhecer as ações e as representações coletivas na vida humana” (ECKERT E ROCHA, 2008, p. 2).

A etnografia tornou-se um método reconhecido a partir do trabalho de campo de Bronislaw Malinowski que está em seu livro *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* (1976). Nele, Malinowski fala sobre sua pesquisa realizada no início do século XX com o povo das Ilhas Trobriand em Papua Nova Guiné, onde se destacava a sua abordagem sobre pesquisa de campo, mostrando a importância da vivência do pesquisador junto com os nativos. Malinowski viveu no campo de pesquisa e pôde, a partir disso, explicar a vida nativa a partir de sua própria experiência em campo (LAGE, 2009). Esta ideia de que o pesquisador devia viver e participar, de certo modo, das práticas culturais dos pesquisados, foi importante por criar uma tendência que ia contra as pesquisas antropológicas “de gabinete”, que estavam distantes da realidade do campo (CLIFFFORD, 2011).

Esta obra de Malinowski criou uma base reflexiva que possibilitou que a etnografia se consolidasse como método de pesquisa. Sobre pesquisa de campo, Malinowski diz:

O objetivo fundamental da pesquisa etnográfica de campo é, portanto, estabelecer o contorno firme e claro da constituição tribal e delinear as leis e os padrões de todos os fenômenos culturais, isolando-os de fatos irrelevantes. É necessário, em primeiro lugar, descobrir-se o esquema básico da vida trivial. Este objetivo exige que se apresente, antes de mais nada, um levantamento geral de todos os fenômenos, não um mero inventário de coisas singulares e sensacionais – e muitos menos ainda daquilo que parece original e engraçado. Foi-se o tempo em que se aceitavam relatos nos quais o nativo aparecia como uma caricatura infantil do ser humano.” (MALINOWSKI, 1976, p. 24)

Neste trecho, Malinowski aponta para a necessidade de descobrir o esquema básico da vida da sociedade estudada. Mas, percebe-se que ele demonstra uma preocupação com relação a seriedade de como a pesquisa é conduzida e exposta, uma preocupação para como os dados são coletados e interpretados. Ele também mostra a importância de entender o nativo como um ser humano, e que suas condições de vida, interpretações e cultura, são humanamente construídas. Desta forma, Malinowski prepara o caminho para a ideia de que é importante entender, valorizar, o ponto de vista do nativo. O ponto de vista do nativo foi tão importante para Malinowski que ele não traduziu os termos utilizados pelos *trobriandeses* para ser fiel às categorias criadas por eles, categorias que são diferentes daquelas da língua nativa do pesquisador (PEIRANO, 1995).

Para Uriarte (2012), a importância de valorizar o ponto de vista do nativo, ideia presente na obra de Malinowski, é que isso fez com que a antropologia do século XX relativizasse as questões culturais a ponto de diminuir as ideias etnocêntricas que recaiam sobre o “outro”. Uriarte também considera que a voz que damos aos nativos (os *outros*) não é uma caridade do pesquisador, mas o entendimento de que eles têm algo a dizer. “E essa voz não é monológica, é dialógica. O pesquisador e o nativo conversam, falam, dialogam. É nisso que consiste o cerne do método etnográfico: em trabalhar com pessoas, dialogando pacientemente com elas” (URIARTE, 2012, p. 5).

Também é importante pensar sobre o impacto que os dispositivos tecnológicos causaram no método etnográfico. Como já é bem conhecido, o início do método etnográfico - dos primeiros registros e observações de campo – consistiu basicamente de anotações escritas e, por isso, o objeto mais emblemático deste tipo de pesquisa é o caderno de campo. Com o passar do tempo, a humanidade desenvolveu tecnologias que possibilitaram novas formas de registro além das anotações em papel escrito, como: gravação em áudio, gravação em vídeo e fotografia. Destacando a gravação em áudio, vemos diversos registros de áudio, feitos desde a criação do fonógrafo de Edison, que foram mudando a percepção das pessoas sobre a música. Tiago de Oliveira Pinto (2005) considera que a possibilidade de poder registrar uma música, em um arquivo de áudio, foi um fator revolucionário para as pesquisas em música possibilitando que o som em si pudesse ser analisado em outro momento, além de poder mostra-lo objetivamente para outras pessoas. As gravações, com o passar do tempo foram utilizadas para ajudar o

pesquisador em seus trabalhos de campo e, de modo geral, possibilitaram que as reflexões acerca da cultura estudada transcendessem um pouco a visão pela qual os dados eram vistos; uma visão exclusiva do pesquisador que estava registrando os dados em anotações em caderno de campo para repassá-los para a comunidade acadêmica já interpretados. Portanto, esses registros possibilitaram, ao pesquisador, demonstrar o arquivo sonoro daquela música para que outros apreciassem e tirassem suas próprias interpretações. No caso da música de tradição oral, a gravação permitiu um registro mais fiel do que a transcrição em notação musical tradicional, pois esta não dava conta de grafar todos os parâmetros musicais das diferentes músicas existentes no mundo. Atualmente, é possível encontrar pesquisas que utilizam diversos desses dispositivos tecnológicos para gravar áudio e vídeo, elaborar e gerenciar questionários, e fotografar. Desta forma, criam-se acervos de materiais que complementam as anotações escritas durante o processo de análise. Além disso, vale ressaltar que há pesquisas que utilizam os acervos como fonte primária, ou seja, que são baseadas nos dados coletados por outros pesquisadores.

De fato, os registros são importantes para o processo de análise, porém a pesquisa de campo envolve mais do que registrar. Bruno Nettl, por exemplo, considera que em uma etnografia, “o produto mais importante do trabalho não será um registro físico, mas a capacidade do pesquisador e o seu conhecimento da cultura musical que ele está visitando”⁸⁵ (NETTL 1964, p. 41). Com esse pensamento, Nettl sugere que, apesar do método etnográfico pressupor registro e coleta de dados, o mais importante da pesquisa de campo é que o pesquisador se desenvolva dentro do campo. Aprenda nele, com ele e através dele. Portanto, as interpretações do pesquisador são importantes na medida em que ele entende, de forma legítima, o funcionamento da cultura estudada. Isso corrobora, também, com a ideia de entender o ponto de vista do nativo de Malinowski. Em resumo, os registros são importantes para etnografia, e sua forma de registrar deve ser rigorosa, porém é importante que o pesquisador faça uma intermediação destes dados de forma coerente, a partir de sua vivência em campo.

A etnografia é um método qualitativo de pesquisa interessante porque a sua forma de coleta exige uma constante revisão do conhecimento encontrado em campo e

⁸⁵ the most important product of the work will not be a physical record but the field worker's ability and knowledge in the musical culture which he is visiting.

também um reexame do próprio método (MERCADO, 2012); conforme se vai ao campo para coletar dados, molda-se simultaneamente o olhar sobre o que está sendo observado. Neste processo, o pesquisador se torna mais focado e objetivo na hora de realizar os procedimentos de coleta e análise de dados, influenciando positivamente no aprofundamento das questões encontradas no campo. Em outras palavras, a etnografia se molda a partir da personalidade do pesquisador e de como ele “absorve” os fenômenos recorrentes no campo.

Porém, também é importante levar em consideração a ideia de Clifford Geertz (1978) de que a etnografia deve ser uma *descrição densa*; o etnógrafo deve ser rigoroso ao coletar e analisar os dados referentes a uma cultura. Segundo, o próprio Geertz:

... a etnografia é uma *descrição densa*. O que o etnógrafo enfrenta, de fato é uma multiplicidade de estruturas conceituais complexas, muitas delas sobrepostas ou amarradas umas às outras, que são simultaneamente estranhas, irregulares e implícitas, e que ele tem que, de alguma forma, primeiro apreender e depois apresentar (GEERTZ, 1978, p. 20, grifo do autor).

O que Geertz aponta é a necessidade da etnografia se mostrar o mais completa possível, pois somente com a descrição dos eventos e fenômenos, presenciados durante a pesquisa, que será possível entender a complexidade envolvida nas práticas cotidianas estudadas.

Além do que foi dito, e por esta dissertação falar de um tipo específico de música, é importante comentar um pouco sobre a etnografia que é feita para pesquisar uma prática musical: a etnografia da música. Para isso, Seeger em seu artigo “Etnografia da Música” (2008) define-a da seguinte maneira:

A etnografia da música não deve corresponder a uma antropologia da música, já que a etnografia não é definida por linhas disciplinares ou perspectivas teóricas, mas por meio de uma abordagem descritiva da música, que vai além do registro escrito de sons, apontando para o registro escrito de como os sons são concebidos, criados, apreciados, e como influenciam outros processos musicais e sociais, indivíduos e grupos. A etnografia da música é a escrita sobre as maneiras que as pessoas fazem música. Ela deve estar ligada à transcrição analítica dos eventos, mais do que simplesmente à transcrição dos sons (SEEGER, 2008, p. 239).

O que Seeger mostra é que o registro dos sons é importante, porém a etnografia da música não se trata apenas disso. Pensar sobre ‘o como’, ‘o porquê’ e ‘onde’ as pessoas fazem músicas, é também uma das formas de entender a prática musical

pesquisada. Em outras palavras, pode-se dizer que a música é a fonte geradora das questões que vão conduzir o olhar do pesquisador sobre o contexto da prática musical pesquisada.

Por fim, deve-se entender que etnografia não consiste apenas em ir a campo e fazer anotações. Ela exige que o pesquisador se prepare teoricamente, que ele faça negociações com os agentes nativos e que esteja disposto a se adequar ao campo.

2.1.1.1 Entendendo a etnografia virtual: aspectos específicos de uma etnografia feita na internet

Como foi mostrado na seção anterior, a etnografia é um método de coleta de dados flexível e aplicável em diversos locais e culturas. Nela, o pesquisador vai a campo para poder observar o objeto de pesquisa e coletar dados. Mas, no caso da etnografia virtual, este campo - onde o pesquisador deve entrar - é a internet, e, por isso, ela deve ser entendida como um ambiente social em que as pessoas desenvolvem práticas culturais significativas. Em resumo, a etnografia na internet funciona igual à etnografia como sempre foi produzida desde a sua consolidação na antropologia, mas com a diferença de que a coleta de dados é feita no ambiente digital da internet. Local onde o tipo de contato desenvolvido pelas pessoas é virtual.

Esse aspecto virtual da internet pode causar um certo estranhamento para a maioria dos etnógrafos que estão acostumados a entender o campo como sendo um local físico, em que as pessoas têm contatos físicos entre si. Porém, essa falta de contato físico não caracteriza um problema para os usuários desse ambiente virtual. É fato que algumas pessoas estão utilizando a internet para desenvolver relações pessoais significativas, construir comunidades e constituir práticas culturais que podem ser uma extensão do mundo *offline*, ou até mesmo que existam apenas no *online*. Christine Hine considera que: “a etnografia da internet não necessariamente envolve viagem física. Visitando a internet, o foco é mais na experiência do que no deslocamento físico”⁸⁶ (HINE, 2000, p. 45). Baseado nisto, cabe ao pesquisador entender essa experiência a partir da comunicação feita na internet.

⁸⁶ “The ethnography of the internet does not necessarily involve physical travel. Visiting the Internet focuses on experiential rather than physical displacement.”

As etnografias realizadas na internet têm recebidos diversas nomenclaturas específicas: etnografia virtual (HINE, 2000), netnografia (KOZINETS, 2009), etnografia do ciberespaço (MAYANS I PLANELLS, 2002) e etnografia digital (WESCH, 2012). Porém, todos estes conceitos possuem em comum a característica de representar uma etnografia realizada na internet, se diferenciando apenas pelo seu uso na área de conhecimento a qual pertence cada autor. Luciano Almeida (2010), em sua tese *Etnomusicologia no Ciberespaço: Processos Criativos e de Disseminação de videoclipes amadores*, fez um estudo sobre as diversas formas de se fazer etnografia online e, a partir disso, considera que as diversas abordagens da etnografia online - incluindo as citadas anteriormente - não devam ser entendidas como discordantes, pois, apesar de algumas diferenças, reconhecem o ambiente digital como um espaço legítimo de pesquisa. Em outras palavras, é possível pensar nessas abordagens como complementares.

Dentre as diversas definições, foi escolhido para utilizar, nesta dissertação, o termo sugerido por Christine Hine: etnografia virtual, pois, em seu livro *Virtual Ethnography* (2000), expõe o tema de maneira clara e consistente, criando subsídios teóricos suficientes para realizar uma etnografia na internet. Christine Hine considera que “mover a etnografia para um ambiente online tem envolvido um reexame do que a metodologia requer”⁸⁷ (HINE, 2000, p. 21). Partindo disso, torna-se importante mostrar uma discussão teórica em relação a etnografia virtual.

A etnografia virtual estuda, como qualquer etnografia, as práticas sociais e o significado destas para os participantes de uma determinada cultura, porém ela é essencialmente mediada por um dispositivo computacional: uma ferramenta pela qual os usuários interagem entre si, e que o pesquisador deve utilizar para se comunicar com eles. Segundo Mercado (2012), a etnografia virtual possibilita “um estudo detalhado das relações nos espaços virtuais, nos quais a internet é a interface cotidiana da vida das pessoas e lugar de encontro que permite a formação de comunidades, grupos estáveis e a emergência de novas formas de sociabilidade” (MERCADO, 2012, p. 169). São nessas formas de sociabilidade na internet que se constroem práticas culturais onde se desenvolvem relacionamentos e se produzem conhecimentos diversos e que, além disso,

⁸⁷ “moving ethnography to an online setting has involved some re-examinations of what the methodology entails.”

desempenham um papel significativo na vida das pessoas, legitimando, entre seus participantes, as práticas culturais realizadas neste ambiente digital. Segundo Dilton Couto Junior e Rosemary Santos (2013), “a netnografia [etnografia virtual] aponta caminhos para pensar a investigação em um novo lócus de pesquisa que reconhece e legitima a produção de conhecimentos que vem sendo, mais recentemente, exercida cotidianamente pelos sujeitos nos ambientes virtuais” (COUTO JUNIOR e ROSEMARY, 2013, p. 87).

Christine Hine (2000) fundamenta que uma pesquisa que utilize a etnografia virtual deve basear-se em 10 princípios:

1 - Etnografia virtual como forma de problematizar o uso da internet: “O status da internet como modo de comunicação, como um objeto dentro da vida das pessoas, como um local para formações de comunidades semelhantes, é alcançado e mantido nos modos em que ela é usada, interpretada e reinterpretada”⁸⁸ (HINE, 2000, p. 64);

2 - Deve-se pensar nas conexões que o ciberespaço tem com a “vida real”: “Ele [ciberespaço] mantém conexões ricas e complexas com os contextos em que é usado. Ele, também depende das tecnologias que são usadas e entendidas de forma diferente em diferentes contextos; tendo sido adquiridas, aprendidas, interpretadas e incorporadas nesses contextos. Estas tecnologias mostram um alto grau de flexibilidade interpretativa...”⁸⁹ (Ibidem);

3 - Problematizar o conceito de espaço: “A investigação da construção e reconstrução do espaço através da interação mediada é uma grande oportunidade para a abordagem etnográfica”⁹⁰ (Ibidem);

4 - Ampliação do conceito de lugar: “se cultura e comunidade não são evidentemente localizados num lugar, então nem a etnografia é. O objeto da

⁸⁸ “The status of the Internet as a way of communicating, as an object within people's lives and as a site for community-like formations is achieved and sustained in the ways in which it is used interpreted and reinterpreted” (HINE, 2000: 64).

⁸⁹ “It [Cyberspace] has rich and complex connections with the contexts in which it is used. It also depends on technologies which are used and understood differently in different contexts, and which have to be acquired, learnt, interpreted and incorporated in context. These technologies show a high degree of interpretive flexibility” (idem).

⁹⁰ “The investigation of the making and remaking of space through mediated interaction is a major opportunity for the ethnographic approach. We can usefully think of the ethnography of mediated interaction as mobile rather than multi-sited” (idem).

investigação etnográfica pode ser remodelado concentrando-se no fluxo de conectividade ao invés de localização e limites como princípio organizador”⁹¹ (Ibidem);

5 - Os limites da pesquisa devem ser assumidos somente através da etnografia: “O desafio da etnografia virtual é explorar a construção de limites e a construção das conexões, especialmente entre ‘virtual’ e ‘real’ (...). O objeto etnográfico em si pode ser reformulado a cada decisão, para seguir uma outra conexão ou refazer passos de um ponto anterior”⁹² (Ibidem);

6 - O contexto mediado tem ligação com outros tipos de mídia: “Etnografia Virtual é intersticial, na medida que se encaixa em outras atividades de ambos, etnógrafo e sujeitos. Imersão nesse contexto somente é alcançada de forma intermitente”⁹³ (HINE, 2000, p. 65);

7 - A etnografia virtual é sempre um estudo parcial: “Uma descrição holística de alguma informação, localização ou cultura é impossível de ser alcançada (...) Nossos registros podem ser baseados em ideias estrategicamente relevantes ao invés de representações fieis de realidades objetivas”⁹⁴ (Ibidem);

8 - A integração com o meio deve ser profunda: “Etnografia Virtual pode extrair informações úteis do etnógrafo como informante e abraçar a dimensão reflexiva. A modelagem das interações [do etnógrafo] com informantes pela tecnologia é parte da etnografia, assim como a interação do etnógrafo com a tecnologia”⁹⁵ (Ibidem);

9 - Os informantes e pesquisadores podem estar ausentes e presentes simultaneamente: “Novas tecnologias de interação tornam possível para ambos, o

⁹¹ “if culture and community are not self-evidently located in place, then neither is ethnography. The object of ethnographic enquiry can usefully be reshaped by concentrating on flow and connectivity rather than location and boundary as the organizing principle” (idem).

⁹² “The challenge of virtual ethnography is to explore the making of boundaries and the making of connections, especially between the ‘virtual’ and the ‘real’.... The ethnographic object itself can be reformulated with each decision to either follow yet another connection or retrace steps to a previous point” (p.64).

⁹³ “Virtual ethnography is interstitial, in that it fits into the other activities of both ethnographer and subjects. Immersion in the setting is only intermittently achieved” (HINE, 2000: 65).

⁹⁴ “A holistic description of any information, location or culture is impossible to achieve (...) Our accounts can be based on ideas of strategic relevance rather than faithful representations” (idem).

⁹⁵ “Virtual ethnography can be usefully draw on ethnographer as informant and embrace the reflexive dimension. The shaping of iterations with informants by the technology is part of the ethnography, as are the ethnographer's interactions with the technology” (idem).

etnógrafo e informante, se ausentarem ou estarem presentes na etnografia (...) Todas as formas de interação são etnograficamente válidas, não apenas a cara-a-cara (...) Esta é uma etnografia *no, do e através* do virtual”⁹⁶ (Ibidem);

10 - Etnografia Virtual é uma etnografia adaptada: “Etnografia Virtual não é somente virtual no sentido de ser descorporificada. A ideia de virtual também carrega uma conotação de ‘não completamente’, adequada para propósitos práticos, mesmo que não seja a coisa estritamente real (...) Etnografia virtual é adequada para o propósito prático de explorar as relações da interação mediada, mesmo que não seja a coisa real em termos metodologicamente puristas. Ela é uma etnografia adaptável, no sentido em que se adequa às condições em que se encontra”⁹⁷ (Ibidem);

A partir desses princípios, é possível entender o caráter específico que a etnografia virtual tem, do que devemos estar cientes na hora de ir a campo. Sobre os princípios da etnografia virtual citados por Hine, Almeida considera que ela [Christine Hine] “parece querer chamar a atenção para o fato de que uma ‘etnografia virtual, antes de tudo é uma etnografia’” (ALMEIDA, 2010, p. 82). Almeida também considera que a teoria de Hine pode ser interpretada a partir duas perspectivas: o contexto e o etnógrafo. O contexto exige que os conceitos de lugar sejam reinterpretados constantemente, levando em consideração que muitos usos e apropriações acontecem através de um dispositivo computacional, mas sem deixar de lado a participação das interações presenciais, fora da rede. Já o etnógrafo deve buscar meios para se adaptar a este contexto, e isso faz com que seja necessário estabelecer limites pragmáticos. “Essas interações entre contexto e etnógrafo devem acontecer de forma bidirecional: o contexto, por suas configurações, exige do etnógrafo um conjunto de estratégias e este, através dessas estratégias, deve adaptar-se ao contexto em prol do êxito do seu trabalho” (Ibidem).

⁹⁶ “New technologies of interactions make it possible both for informants to be absent and to render them present within the ethnography. In the same way, the ethnographer is both absent from and present with informants (...) All forms of interaction are ethnographically valid, not just the face-to-face (...) This is ethnography *in, of and through* the virtual” (idem).

⁹⁷ “Virtual ethnography is not only virtual in the sense of being disembodied. Virtuality also carries a connotation of ‘not quite’, adequate for practical purposes even if not strictly the real thing (...) Virtual ethnography is adequate for the practical purpose of exploring the relations of mediated interaction, even if not quite the real thing in methodologically purist terms. It is an adaptive ethnography which sets out to suit itself to the conditions in which it finds itself.”

Em resumo, deve-se entender a etnografia virtual como uma etnografia, porém dando atenção aos fatores que a diferenciam do modelo tradicional: (1) a internet que é o ambiente onde se realiza a etnografia e (2) os dispositivos computacionais pelos quais se tem acesso à internet.

Com base no que foi exposto até agora, pretendo explorar 3 temas/conceitos: internet, virtualidade e ciberespaço. A problematização desses conceitos é importante para o entendimento da etnografia virtual e, conseqüentemente, da eficiência em sua aplicação.

2.1.1.1.1 A Internet

Considerando a importância de entender a internet para entender a etnografia virtual, procurarei expor nesta seção o que seria esse ambiente virtual conhecido como internet. Para isso será explicado, inicialmente, um pouco da história da internet para esclarecer a natureza e origem desse ambiente.

A internet, como o nome traduzido implica, é uma rede interna. Ela teve origem numa rede interna de computadores no pentágono americano na década de 1960 (período da Guerra Fria) com o objetivo de possibilitar a troca rápida de informações entre diversos centros de inteligência militar. Na década seguinte (1970), o engenheiro norte americano, Robert Eliot Kahn, introduziu a ideia de uma arquitetura aberta que descentralizava o controle operacional da rede, facilitando a agregação de novos computadores a ela (CERF et al, 1997). Em 1985, a internet foi desmembrada entre ramos civil e militar, para que, assim, as informações militares tivessem uma proteção maior (COHEN-ALMAGOR, 2011). Conforme os computadores começaram a ser comercializados no âmbito civil, aumentou gradativamente a demanda pelo uso da internet para que pessoas pudessem se relacionar a distância e trocar informações. Interessante perceber que, atualmente, a internet não é entendida como uma rede interna de acesso local, ela é reconhecida por ser uma rede de comunicação em longa distância, ou onde a distância é quase irrelevante para o acesso aos dados, fato que contraria a tradução direta do inglês - internet igual a rede internet, exclusiva e privada.

Atualmente, pode-se ver facilmente, que a internet alcançou uma popularização a nível mundial. O site Internet World Stats,⁹⁸ por exemplo, mostra com dados de junho de 2012 que, nesta época, a internet ultrapassava a marca de dois bilhões de usuários em todo o planeta. No Brasil, pesquisas realizadas pelo Ibope Media mostram que, durante o primeiro semestre de 2013, o número de usuários no Brasil ultrapassou os 102,3 milhões de pessoas.⁹⁹

Independentemente disso, a internet se apresenta de maneira específica para seus usuários: com pouca exigência do entendimento técnico de seu funcionamento. Não é necessário saber como funciona o sistema de códigos de programação que são utilizados para transportar os dados pela rede, para poder usufruir da internet. O que acontece é que o usuário utiliza ferramentas que já estão prontas para tornar a navegação, pela internet, fácil. Por exemplo, o usuário abre seu browser de preferência e digita o endereço de um website; lá ele começa a ver diversas informações em áudio, vídeo ou texto, e através de seus “cliques”, ele pode ativar outras páginas que contêm outros conteúdos. Isso é possível, porque a navegação é simplificada em uma interface relativamente amigável, onde os hiperlinks¹⁰⁰ facilitam todo este processo que só foi possível através da consolidação da World Wide Web (WWW) como estrutura básica de navegação por hipertexto. Hine explica a WWW da seguinte forma:

Qualquer palavra ou imagem pode ser vinculada a outra imagem ou pedaço de texto. O texto vinculado pode ser produzido por qualquer pessoa, qualquer lugar, completamente desconhecido pelo autor. O visitante que clica no link não irá necessariamente saber antecipadamente para onde esses destinos o levará. É uma complexa estrutura de links, que juntos com a falta de indícios sobre a localização física em que os documentos foram produzidos e estão armazenados, levou as pessoas a sugerirem que a web não seja espacializada. Esta visão, no entanto, exclui a intensa consciência que desenvolvedores da web tem do território de seus próprios sites, e a espacialidade que decorre da

⁹⁸ O Internet World Stats (www.internetworldstats.com) contém informações quantitativas sobre o uso da internet no mundo, utilizando dados da International Telecommunications Union (ITU). Acesso em 07 de janeiro de 2014.

⁹⁹ Notícia disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Numero-de-pessoas-com-acesso-a-internet-passa-de-100-milhoes.aspx>>. Acesso em: 7 jan. 2014.

¹⁰⁰ “hiperlinks são conexões automatizadas que, quando acionadas, dão acesso a outro módulo de informação, não necessariamente em ordem linear. Definidos assim, os links parecem ser muito simples – e, de certo modo são mesmo. Essa simplicidade básica é o que garante sua enorme flexibilidade e permite que eles sejam utilizados de muitas formas, com diferentes objetivos e distintas motivações.” (AMARAL et al, 2013:41)

conexão dos sites. Uma das principais dimensões da espacialidade na WWW é o território¹⁰¹ (HINE, 2000, p. 105).

Em outras palavras, o usuário ao “cliquear” em alguma imagem, é redirecionado a uma outra página com outros conteúdos expostos. Neste sentido, a WWW tornou possível que um usuário, através de um navegador, possa visualizar páginas com textos, vídeos e áudio, vinculadas por hiperlinks. Esse sistema teve sua origem no final da década de 1980 com o inglês Tim Berners-Lee (1989), que projetou um servidor baseado em hipermídia,¹⁰² e de compartilhamento de informações com alcance global. Raphael Cohen-Almagor (2011) considera que a criação de Tim Berners-Lee é impactante por facilitar o acesso das pessoas aos conteúdos contidos na internet, em um sistema onde as informações são interligadas e que podem ser acessados de qualquer computador que faça parte da rede. Mas, também inclui-se a isto o fato de que o sistema de hiperlinks incentivou aos outros usuários a serem produtores de conteúdo, expandindo, assim, a quantidade de informação disponível na internet.

Dentro dessa estrutura de WWW, Christine Hine considera que há duas perspectivas para entender a internet: 1 - como cultura; e 2 - como artefato cultural.

Para ela [Hine], a internet como cultura faz com que o enfoque do estudo seja no contexto cultural dos fenômenos que acontecem nos ambientes virtuais, sem explorar muito a sua relação com o offline, pois supõe-se que os processos culturais podem ser explicados a partir dela. Entretanto, um estudo que entende a internet como artefato cultural, observa a “inserção da tecnologia na vida cotidiana. Assim favorece a percepção da rede como um elemento cultural e não como uma entidade à parte, em uma perspectiva que se diferencia da anterior, entre outras coisas, pela integração dos âmbitos online e offline” (AMARAL et al 2013, p. 42). Almeida considera que “uma perspectiva não necessariamente contrapõe-se a outra e, de certa forma, entender internet como cultura é, provavelmente, também assumi-la como artefato cultural”

¹⁰¹ “The WWW has a hypertextual structure. Any word or image can be linked to another image or piece of text. The linked text may be produced by someone else, somewhere else, completely unknown to the author. The visitor who clicks the link will not necessarily know in advance to which of these destinations they will be taken. It is complex interlinking structure, together with the lack of clues to the physical location at which documents were produced and are stored, that has led people to suggest that the web is aspatial. This view, however, deletes the intense awareness which web developers have of the territory of their own web sites, and the spatiality which stems from the differential connectedness of sites. One of the key dimensions of spatiality on the WWW is that of territory”.

¹⁰² Se trata da união de várias mídias (áudio, vídeo e imagem) em um formato computacional.

(ALMEIDA, 2010, p. 79). Mas, para Hine, deve-se tomar um certo cuidado na combinação das duas perspectivas.

Combinar as duas abordagens da internet traz algumas dificuldades metodológicas. Isto se deve a problemas de configurações de uma tecnologia de comunicação que parece interromper a noção dos limites. Etnógrafos frequentemente tem optado por estudar ambos os contextos online e offline. Porém, para combinar os dois, é necessário repensar a relação entre etnografia e espaço¹⁰³ (HINE, 2003, p. 10).

A questão relacionada a delimitação territorial exigida pelo método etnográfico, apontada por Hine, é importante para refletir as noções de espaço também em etnografias realizadas offline. A delimitação de espaço, que ajuda a melhorar o foco do pesquisador, também pode acabar tirando sua visão do todo.

2.1.1.1.2 O virtual é real?

Pela internet ser considerada um ambiente virtual, será problematizado nesta seção o conceito de virtual, pois trata-se de uma característica que é o diferencial da internet.

A palavra *virtual*, tornou-se de uso constante na sociedade a partir do aumento no acesso aos computadores e de alguns produtos artísticos que mechem com o imaginário social. Como exemplos, temos: os filmes *Tron* (1982), *O Vingador do Futuro* (1990), *O passageiro do Futuro* (1992) e *Matrix* (1999), e o livro de ficção científica *Neuromancer* (GIBSON, 2008). O problema é que a palavra *virtual* sempre foi, em sua acepção no senso comum, “empregada com frequência para significar a pura e simples ausência de existência, a ‘realidade’ supondo uma efetuação material, uma presença tangível” (LÉVY, 2011, p. 15). Karla Godoy (2009) ao discutir sobre esse assunto em sua tese exemplifica:

Pode-se citar o caso de uma conversa entre as pessoas, em que uma delas faz qualquer colocação que soe como inacreditável e, portanto, inexistente. Na mesma hora, a outra poderia retrucar afirmando que isso é algo virtual. Neste caso, o termo virtual é empregado como um sinônimo de irreal, de algo que dificilmente pode existir como realidade. Outro uso comum do termo se faz quando, por exemplo, é relatado o fato de um funcionário nunca estar

¹⁰³ “Combining the two approaches to the Internet raises some methodological difficulties. This is due to problems settings to a communications technology which seems to disrupt the notion of boundaries. Ethnographers have often settled for studying either online or offline contexts. To combine the two requires a rethinking of the relationship between ethnography and space, to take account of the Internet as both as culture and cultural artefact.”

presente nas reuniões de trabalho. Assim, interpreta-se sua atitude como virtual, pela sua condição de não-presença. Com essas acepções, pode-se inferir que virtual é usualmente compreendido de duas formas: como o contrário de real e como a ausência de algo tangível (GODOY, 2009, p. 28).

Esse entendimento do conceito de *virtual*, como sendo algo irreal, é problemático porque deslegitima as práticas sociais construídas em ambientes virtuais. Segundo Lévy: “em termos rigorosamente filosóficos, o virtual não se opõe ao real mas ao atual: virtualidade e atualidade são apenas duas maneiras de ser diferentes”. A palavra *virtual* não tem relação com o irreal, ela, na verdade, “vem do latim medieval *virtualis*, derivado por sua vez de *virtus*, força, potência” (LÉVY, 2011, p. 15). Isso mostra que a interpretação do real se opondo ao virtual, que vem imbuída no discurso cotidiano das pessoas, não vem de sua origem filosófica, mas sim de seu uso prático na sociedade atual. A palavra *virtual* tem seu uso atrelado a aquilo que não está presente fisicamente, que não pode ser acessível diretamente através dos sentidos humanos, como visão, olfato e tato, pois existe um certo nível de abstração que é exigido para o entendimento da virtualidade. O fato é que essa característica virtual da internet, de não ter presença física direta, tem levado a interpretações generalizantes que colocam o virtual como sendo o oposto do real. Portanto essa dicotomia entre real e virtual é infundada em termos filosóficos, segundo Pierre Lévy em seu livro “*O que é virtual?*”, as dicotomias corretas seriam: virtual-atual e possível-virtual. Sobre isso, Godoy (2009) considera:

O virtual é um complexo problemático que evoca uma resolução: o virtual tende para uma atualização, que é criação, solução de um problema. Já o possível é estático, está desde sempre constituído. O processo do possível é uma realização. A realização não é criação, mas uma decorrência ou implicação já determinada. O real é a existência do possível (GODOY, 2009, p. 30).

Cabe então procurar entender o quanto que a falta de presença física torna irreal as relações que os seres humanos têm na internet. Mas, parece evidente que a simples existência de um relacionamento entre humanos já é o suficiente para mostrar que a falta de presença física não impede que seres humanos se relacionem a partir de interações sociais bem realistas. Portanto, a virtualização dos relacionamentos não os caracteriza como irreais. “A virtualização não é uma desrealização (a transformação de uma realidade num conjunto de possíveis), mas uma mutação da identidade, um deslocamento do centro de gravidade do objeto considerado” (LÉVY, 2011, p. 17-18).

2.1.1.1.3 O ciberespaço

O termo ciberespaço, muito utilizado atualmente, apareceu pela primeira no livro de ficção científica *Neuromancer* do escritor inglês Willian Gibson como uma forma de identificar um espaço (local) não físico, virtual. A partir disso, a palavra ciberespaço vem sendo utilizada para representar os espaços/locais virtuais, como é o caso da internet. Segundo Silvana Monteiro (2007):

Com a criação da World Wide Web (teia de alcance mundial), por Tim Berners-Lee, no começo da década de 1990, acompanhada pelo hipertexto operacional, a noção de ciberespaço emerge, pois se torna o espaço amplamente utilizado de virtualização, deslocamentos, desterritorialização e comunicação, tornando-se também espaço de criação de uma nova cultura: a cibercultura. Nesse sentido, a Web é o principal "lugar" do ciberespaço, seu principal edifício, podendo tomá-la como o centro de todas as possibilidades de interfaces (MONTEIRO, 2007, online).

O que ela tenta esclarecer é que o ciberespaço é um mundo virtual porque existe em potência, e por mais que não seja tocável com as próprias mãos, ele existe em outra forma, outra realidade. Neste caso, os ambientes produzidos e existentes na internet são a referência para a maioria das pessoas daquilo que seria um ciberespaço. Costa e Souza consideram que o ciberespaço se constitui a partir de “uma comunicação, em linguagens e diálogos homem-máquina, máquina-máquina, operado em equipamentos físicos e localizados” (COSTA e SOUZA, 2005, p. 107). Neste sentido, fica evidente que o conceito de ciberespaço é utilizado como metáfora para representar os ambientes digitalizados; locais que precisam de um nível de abstração humana para serem interpretados e, assim, possibilitar usos práticos desse espaço. Pois, é somente a partir da interação do ser humano nestes ambientes que se concretiza a ideia de ciberespaço, e nisso fica evidente que os computadores são ferramentas eficientes e importantes para o processo.

2.1.2 Entrevistas

As entrevistas foram realizadas com caráter semiestruturado utilizando algumas questões básicas relacionadas ao tema do trabalho. Todas foram realizadas pela internet, pois os entrevistados moravam em cidades diferentes, dificultando o encontro pessoal. Além disso, houveram problemas relacionados aos horários disponíveis dos entrevistados.

Considerando que a pesquisa, da qual este trabalho se refere, busca estudar um grupo específico de pessoas (*youtubers*¹⁰⁴ brasileiros que praticam VGM no YouTube) tornou-se interessante a utilização de entrevistas semiestruturadas, pois de acordo com Manzini:

A entrevista semiestruturada tem como característica um roteiro com perguntas abertas e é indicada para estudar um fenômeno com uma população específicas (...) Deve existir flexibilidade na sequência da apresentação das perguntas ao entrevistado e o entrevistador pode realizar perguntas complementares para entender melhor o fenômeno em pauta (MANZINI, 2012, p. 156).

A partir desse roteiro, a escolha da entrevista semiestruturada possibilita uma forma objetiva de entrevistar, sem uma rigidez que limite o aparecimento de novas questões que podem vir a ser interessantes para a pesquisa. O contexto no qual a entrevista semiestruturada se insere é amplo, é um tipo de entrevista que pode ser “concebida como um processo de interação social, verbal, e não verbal, que ocorre face a face, entre um pesquisador, que tem um objetivo previamente definido, e um entrevistado que, supostamente, possui a informação possibilita estudar o fenômeno em pauta, e cuja mediação ocorre, principalmente, por meio da linguagem” (MANZINI, 2004, p. 9). Manzini complementa dizendo que este tipo de afirmação pode levar alguém a entender que esse tipo de entrevista acaba por excluir algumas formas de entrevista que utilizam a internet ou telefone, porém, deve-se ter noção de que essas outras entrevistas, sem o face-a-face, tem uma forma de interação diferente que conduz a procedimentos diferenciados que se adequem a elas (MAZINI, 2004). Em outras palavras, as entrevistas semiestruturadas em espaços digitais vão utilizar-se de experiências diferentes, que refletem a natureza desse ambiente.

Esse fato, leva a uma reflexão crítica sobre a natureza de uma entrevista online. As entrevistas feitas por chat, por exemplo, são feitas a partir de textos digitados, que são construídos a partir de pensamentos elaborados e selecionados pelos entrevistados e entrevistadores. O que se pode entender, a partir disso, é que alguém pode enviar uma resposta totalmente racionalizada, sem a naturalidade do momento. Neste caso, o entrevistado escreve sua resposta, corrige-a, considera diversos fatores e, somente depois, envia a resposta para o entrevistador. Já no caso de uma entrevista face-a-face,

¹⁰⁴ *Youtuber* é um neologismo utilizado pelos usuários do YouTube para se referir à aquela pessoa que produz vídeos para o site.

com a presença física, supõem-se que a resposta dada pelo entrevistado seja mais espontânea, devido a uma certa urgência de resposta que a pergunta engatilha no momento em que ela é feita. O entrevistado fica coibido pelo silêncio repentino que faz com que seja posto em dúvida o seu domínio sobre o assunto ou a veracidade de sua fala. Isto pode ser um tanto quanto intimidador e provocar uma certa precipitação do entrevistado, resultando em uma resposta mais espontânea, porém que talvez não seja o que de fato pensa, pois há também o fator de que o entrevistado possa estar querendo corresponder a uma certa expectativa do entrevistador.

O que pretende-se problematizar aqui é que em uma entrevista com contato físico direto, face-a-face, ou através da internet, o pesquisador deve estar atento a uma diversidade de fatores que influenciam as respostas dadas pelos entrevistados. Em outras palavras, deve-se pôr em questão as condições nas quais as entrevistas foram realizadas para que o processo de análise, que será realizado posteriormente, seja mais consistente, criando uma coerência com a realidade vivida na pesquisa e, com isso, dando mais factibilidade para ela.

Pensando nisso as perguntas selecionadas procuraram servir de base para explorar as questões relacionados à VGM no YouTube, mas sem prender os entrevistados somente a elas. As perguntas que serviram como roteiro para as entrevistas foram:

- 1 – O que te motivou a tocar Vídeo Game Music?
- 2 – Por que resolveu compartilhar vídeos no YouTube?
- 3 – O que te motiva a continuar tocando e produzindo vídeos para o YouTube?
- 4 – Quando começou a tocar um instrumento musical?
- 5 – Tem algum retorno financeiro com o YouTube?
- 6 – Teve algum problema com direitos autorais?

As três primeiras perguntas foram utilizadas para entender a relação direta que o *youtuber* tem com a VGM e com a sua prática musical no YouTube. Com essas

perguntas, buscou-se informações que esclareçam a *praxis* dos *youtubers* que tocam VGM: o que motivou esses *youtubers* a iniciarem essa produção e o porquê continuarem.

A quarta questão é uma forma simples de conhecer um breve histórico desse músico, qual foi seu primeiro instrumento e suas primeiras experiências musicais. Pretendia-se, com esta questão, encontrar informações que relacionassem esse passado musical com o modo pela qual sua prática musical se apresenta atualmente.

Sabendo que é possível ganhar dinheiro com vídeos no YouTube, a questão cinco buscou compreender a importância que os vídeos têm na economia pessoal dos entrevistados. Percebendo a relação que o usuário tem com fatores financeiros, pode-se abordar questões relacionadas a profissionalização da VGM e as condições socioeconômicas que vivem esses produtores de conteúdo.

Pela prática de VGM no YouTube, feita pelos *youtubers*, consistir praticamente de músicas das quais os direitos estão em posse dos produtores dos games, pareceu coerente propor uma pergunta sobre esse tema para ver como é problematizada essa questão pelos *youtubers*. Os direitos autorais se fundamentam na ideia de um sistema de proteção ao autor de determinada obra intelectual, que faz com que sua utilização para fins comerciais seja feita somente pelo autor, ou com devida autorização cedida por ele (BRANCO JUNIOR, 2007). O YouTube possui sua própria forma de lidar com direitos autorais podendo ser a partir da acusação de algum usuário de que seu conteúdo está sendo utilizado por terceiros ou a partir de um aplicativo disponibilizado pelo YouTube que monitora automaticamente os vídeos do site.

2.1.3 Refletindo sobre pesquisa participante e engajamento do pesquisado no campo

Desde Malinowski em *Os Argonautas do Pacífico Ocidental* (MALINOWSKI, 1976), o envolvimento do pesquisador com as práticas culturais estudadas se tornou uma forma de pesquisa muito utilizada em investigações de cunho antropológico. De fato, a possibilidade de experimentar “na própria pele” as práticas culturais do nativo pode conduzir a diferentes maneiras de interpretar e entender a cultura estudada.

Inicialmente, a pesquisa deste trabalho tinha o intuito de utilizar somente as anotações de campo e as entrevistas, pois acreditava que seria suficiente seguir as

orientações de Hine (2005) sobre etnografia virtual, porém durante a pesquisa me deparei com o trabalho *An Anthropological Introduction to YouTube* de Michael Wesch (2008), que consistia em uma pesquisa no YouTube onde procurou realizar atividades práticas similares àquelas que vinha pesquisador no YouTube. Hine em *Virtual Ethnography* (2005) fala sobre diversas formas de interação que se pode fazer com a comunidade online estudada, porém ela não faz nenhum procedimento que se assimila claramente do que era feito pelos pesquisados, ela se mantém como observadora das práticas culturais apenas. Wesch, por outro lado, destaca o papel da pesquisa desse engajamento dentro do ciberespaço do YouTube. Ele, em sua pesquisa, teve a ideia de produzir vídeos em um canal para tentar entender como é passar pelo processo de produção de conteúdo, compartilhamento e exposição de si próprio na internet. Essa ideia me chamou a atenção e, a partir disso, decidi fazer uma experiência análoga a dele, produzindo vídeos de VGM que tentavam mimetizar a produção feita pelos canais que observei em campo.

Wesch fala que se inspirou na pesquisa participante para realizar sua pesquisa, assim como esta pesquisa sobre VGM. Porém, aqui preferiu-se evitar a utilização deste termo porque ele em si já remete a certos procedimentos de pesquisas específicos, e filosofias, que a pesquisa não deu conta de abordar amplamente. Neste sentido, pode-se dizer que o pesquisador tentou engajar-se dentro do “universo” da pesquisa criando um canal de YouTube com uma produção que tentava se assemelhar àquela produzida pelos outros canais pesquisados. Como é um procedimento inspirado na pesquisa participante cabe levar em consideração o que Cambria fala sobre o assunto:

O pesquisador observa essas práticas [por ele estudadas] e seu contexto como se o fato dele estar ali observando não comporte alguma mudança. Além disso, às vezes, não ficam claras quais as condições de produção de seu discurso sobre seu contexto. Um pesquisador participa de algumas atividades e não de outras, observa alguns eventos e não outros, entra em contato com algumas pessoas e não com outras mas o seu relato final parece pretender apresentar um quadro que seja completo (CAMBRIA, 2002, p. 30).

A partir disso, pode-se entender que o pesquisador interfere no campo, de uma forma parcial, porém que é uma escolha dele. As decisões do que fazer ou não fazer acabam sendo do pesquisador que está interessado em cumprir os objetivos de sua pesquisa. Por isso, a pesquisa tentou levar em consideração essa fala de Cambria, tentando deixar claro as intenções da pesquisa para as pessoas contatadas durante o

processo. Além disso, procurou-se ter a consciência de que a experiência vivida pelo pesquisador dentro do campo possibilita sim uma importante fonte de análise, porém ela reflete apenas um pedaço da realidade. O fato é que a complexidade envolvida na dinâmica dos contextos vividos por qualquer cultura, impossibilita a imutabilidade do pesquisador perante os acontecimentos presenciados em campo e isso quer dizer que as questões desenvolvidas na pesquisa também são influenciadas por esse fato; assim, o pesquisador precisa adequar-se às demandas do campo conforme o encaminhamento da pesquisa.

Cabe ressaltar, que o que motivou o engajamento do pesquisador, nesta estratégia de pesquisa, é que ela possibilita distanciar-se dos cânones metodológicos que selecionam da realidade apenas aquilo que é adequado ao método, deixando de lado questões relevantes que se apresentam somente na cultura pesquisada, que são específicas: com pessoas únicas, em atividades únicas e num tempo único. Pedro Demo considera os cânones imutáveis dos métodos como um tipo de ditadura do método sobre a realidade, que restringem a pesquisa a descrições parciais da realidade, ignorando a dimensão política dos fenômenos culturais que são carregados de subjetividade (DEMO, 1995, p. 231-232). Esse posicionamento de Demo é direcionado a certas pesquisas que se baseiam, principalmente, no positivismo científico, que acreditam em um certo tipo de neutralidade científica durante o processo de pesquisa que, de fato, não existe. Este tipo de pesquisa pode ser considerado uma tentativa de aproximação do pesquisador que se sente incomodado com o distanciamento que tem da cultura estudada e, principalmente, das pessoas que a constituem. A partir disto, talvez, seja possível uma aproximação da cultura a tal ponto de diminuir a barreira que separa o pesquisador do “outro”, aquele que é tratado como “objeto” a ser pesquisado: uma cobaia no qual aplica-se algum método e do qual tira-se algum conhecimento que, em alguns casos, tem relevância social duvidosa.

James Clifford (2011) considera que,

A observação participante serve como uma fórmula para o contínuo vaivém entre o “interior” e o “exterior” dos acontecimentos: de um lado, captando o sentido de ocorrências e gestos específicos, pela empatia; de outro, dá um passo atrás, para situar esses significados em contextos mais amplos. Acontecimentos singulares, assim, adquirem uma significação mais profunda ou mais geral, regras estruturais, e assim por diante. Entendida de um modo literal, a observação participante é uma fórmula paradoxal e enganosa, mas pode ser considerada seriamente se reformulada em termos hermenêuticos,

como uma dialética entre experiência e interpretação. (CLIFFORD, 2011, p. 32)

Em outras palavras, a observação participante exige do pesquisador uma constante atualização dos seus pensamentos, pois ela tem a tendência de desconstruir pressupostos de pesquisa, ao mesmo tempo que possibilita novas interpretações dos fenômenos vistos em campo. Neste sentido, uma pesquisa que tenta adaptar alguns procedimentos da pesquisa participante pode ajudar a conhecer as experiências e dificuldades sofridas pelos criadores de vídeos de VGM, além de possibilitar um maior entendimento do que os motiva a continuar produzindo o conteúdo.

A partir do que foi exposto, pode-se dizer que esta pesquisa tentou incluir em sua metodologia um procedimento similar a pesquisa participante. O que pretendia-se, com isso, era encontrar algumas questões significativas para o trabalho a partir de uma maior aproximação com a realidade vivida no ambiente de pesquisa. Com essa aproximação, tentava-se evitar uma prática de pesquisa afastada da realidade do campo, não comprometida com as preocupações dos envolvidos na pesquisa. Ressaltando que esta pesquisa, ao utilizar este procedimento, não teve a ilusão de que o mesmo seria suficiente para trazer verdades absolutas sobre a prática musical da VGM no YouTube.

A próxima seção é dedicada a mostrar como se deu esse processo de criação de um canal de YouTube com produção de VGM.

2.1.3.1 Construindo minha entrada no YouTube: a busca de um envolvimento maior com o campo

Antes mesmo de começar a pesquisa no mestrado, desde 2010 acompanho com certa assiduidade alguns canais de YouTube que contêm conteúdos relacionados à VGM. Neste processo, pude adquirir um gosto pessoal para esse tipo de apresentação, que demonstra a força com que o contato com esse tipo de produção musical influenciou a forma como a VGM é entendida por mim atualmente. Portanto, há determinados padrões de produção desse tipo de música que me chamaram a atenção e que pretendia experimentar nas produções dos meus próprios vídeos.

Primeiramente, compus um arranjo musical em forma de miscelânea utilizando três músicas do game *Castlevania*:¹⁰⁵ *Vampire Killer*, *Heart of Fire* e *Wicked Child*. Para construção do arranjo, foi necessário transcrever as três músicas da fonte original para, assim, criar o arranjo sem tirar as características principais das músicas. Essas músicas foram escolhidas a partir de dois critérios que me pareceram coerentes com o que vinha presenciando em minhas observações: (1) a música deve ter certa popularidade entre os ouvintes de VGM, pois sem isso se torna complexa a tarefa de divulgação e compartilhamento; (2) a música deve ser do gosto do autor do vídeo, tornando possível ao músico um certo prazer pessoal naquela atividade.

Com estes critérios, eu pretendia realizar uma certa interlocução entre o gosto pessoal e gosto da “comunidade gamer”, pois estava evidente, para mim neste momento, que era importante para os *youtubers* de VGM que os seus vídeos fossem vistos pelo maior número de pessoas possíveis, mas sem deixar de lado o prazer de poder tocar uma música que gostem.

Por possuir uma certa experiência com softwares de edição musical, revolvi utilizá-la para tentar conseguir um resultado satisfatório, que se aproximasse, de alguma maneira, dos vídeos dos *youtubers* que vinha acompanhando. É interessante notar que o simples fato de precisar de conhecimentos de edição musical já demonstrava para mim que a tarefa não seria fácil e me levava a questionar: quanto de tempo os *youtubers* utilizam para adquirir as habilidades de produção audiovisual capazes de produzir os vídeos de VGM que eu vinha acompanhando na pesquisa?

Para criar o arranjo, resolvi escreve-lo em um programa de edição de partitura conhecido como Guitar Pro 5 que dá a possibilidade de exportar o arquivo produzido em formato MIDI. Fato que facilitaria o trabalho posterior, já que pretendia utilizar instrumentos virtuais para criar algumas instrumentações extras para o arranjo. Além

¹⁰⁵ *Castlevania* é um jogo com temática gótica baseado nos mitos do conde Drácula, lançado inicialmente em 1986 pela Konami para o Famicom Disk System no Japão e depois para o Nintendo Entertainment System em 1987.

disso, eu tinha domínio considerável sobre o programa, fato que facilitaria partes do processo.¹⁰⁶

O arranjo construído possuía uma instrumentação com quatro guitarras, um baixo, uma bateria e um sintetizador de chip de videogame. A intenção foi de utilizar minha trajetória musical e construir uma música com uma “pegada roqueira”. Duas guitarras, sintetizador e o baixo iriam se encarregar de fazer o papel de base instrumental, outra guitarra tocava a melodia da música, a bateria fazia uma condução rítmica baseada em rock/metal, o sintetizador iria acompanhar a melodia em alguns momentos e em outros iria acompanhar a base, e a última guitarra dobraria com a melodia em alguns momentos.

Com o MIDI construído, importei-o para o Cubase 5¹⁰⁷ onde utilizei instrumentos virtuais para produzir sons com timbres mais adequados de bateria e contrabaixo. No caso da guitarra, preferi utilizar o equipamento que já possuía para gravá-la. Depois desse processo, estava pronto o acompanhamento pelo qual eu iria gravar a melodia enquanto produzia o vídeo. O fato, é que por ser guitarrista, optei por produzir um vídeo tocando a linha melódica principal da música na guitarra, em cima do acompanhamento. Essa decisão se deve ao fato de que os *youtubers* de maneira geral - excluem-se aqui, principalmente, os vídeos produzidos por empresas ou instituições -, produzem vídeos com produções pessoais expondo a personalidade de seu criador.

Para realizar a gravação do vídeo, utilizei ao mesmo tempo uma câmera portátil com a capacidade de gravar vídeos em alta definição, e uma interface de áudio USB capaz de captar e gravar o sinal da guitarra direto para o software de gravação (Cubase). A opção de fazer a gravação dessa forma se deve a vontade de manter o áudio separado para poder manipulá-lo melhor depois, através do processo de mixagem de áudio, deixando os instrumentos com uma sonoridade mais clara e organizada. Esse método é também utilizado pelos *youtubers* entrevistados.

¹⁰⁶ Essa atitude, inicialmente, me fez pensar que estava burlando um pouco as regras da pesquisa participante, pois descobri que os *youtubers* não utilizam softwares de edição de partitura. Porém, o fato é que isso não diferencia-se tanto de outros procedimentos utilizados por eles, como a utilização de programas de samples ou de notação musical por *piano roll* digital. Pois, ambas as ferramentas composicionais podem ser consideradas como acelerados da produção musical.

¹⁰⁷ Cubase é um software de gravação e manipulação de áudio multipista produzido pela empresa alemã Steinberg. Ele permite a utilização de plug-ins para manipulação de áudio e a utilização de instrumentos virtuais através do MIDI.

Depois de gravar o áudio e o vídeo, utilizei o software de edição de vídeo, Sony Vegas 9, para juntá-los e sincronizá-los. Depois desse processo, que me tomou muitas horas, pude postar o vídeo no YouTube, no canal que já possuía desde 2006.¹⁰⁸

Do mesmo modo que os outros *youtubers*, divulguei o vídeo em algumas mídias sociais (Facebook e o Twitter) e esperei a reação das pessoas que assistissem o vídeo. Interessante notar que, diferente das demais pesquisas participativas onde você tem que pedir permissão para as pessoas da cultura estudada, no YouTube você não tem contato humano direto ou qualquer tipo de negociação com o site, é necessário apenas criar uma conta no mesmo e aceitar seus termos de serviço¹⁰⁹ para poder compartilhar os vídeos em seu canal.

2.2 O ambiente de pesquisa: o YouTube

O YouTube é um site que surgiu no ano de 2005, criado pelos ex-funcionários da empresa Paypal:¹¹⁰ Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, a partir da ideia de um site onde as pessoas pudessem compartilhar os vídeos de uma maneira simples. Segundo Burgess e Green (2009), o YouTube facilita o compartilhamento de vídeos na internet por disponibilizar uma interface simplificada para o usuário, onde consegue-se, sem muitas dificuldades, fazer o upload de seus vídeos para os servidores do YouTube. Depois de enviar seu vídeo para os servidores do YouTube, o usuário recebe o endereço online (link), tornando possível com que ele seja divulgado e, com isso, outras pessoas possam assisti-lo. Além da facilidade apresentada em sua interface e nas utilizações das ferramentas disponíveis, é importante notar que o YouTube também dá, aos usuários, espaço de armazenamento no seu servidor,¹¹¹ até então considerado ilimitado, para que os vídeos fiquem armazenados. Este fato, é importante para todo esse processo de divulgação dos vídeos, pois o usuário não precisa deixar o seu computador ligado para que as pessoas possam ter acesso ao seu vídeo, ou seja, tudo funciona a partir dos servidores do próprio YouTube 24 horas por dia.

¹⁰⁸ Endereço do canal : <www.youtube.com/schneidersouza> Acesso em: 10 out. 2014.

¹⁰⁹ Termo de compromisso disponível em: <<https://www.youtube.com/t/terms>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

¹¹⁰ O Paypal é um serviço de transferência monetária entre usuários registrados, podendo ser entre pessoa física ou jurídica. A ideia do site é dar segurança para as transações online. O Paypal tem serviços semelhantes no Brasil, como, por exemplo, o Pag Seguro.

¹¹¹ Espaço de armazenamento em servidores dedicados na maioria das vezes são pagos e não possuem uma interface facilitada para o armazenamento e divulgação do conteúdo.

O YouTube pode ser entendido simplesmente como um site eletrônico que funciona igual a um grande depósito de vídeos, sendo acessível a praticamente qualquer pessoa que tenha acesso a internet e aos equipamentos mínimos de gravação. Segundo dados disponibilizados pelo próprio YouTube (2014):

Mais de um bilhão de usuários únicos visitam o YouTube todos os meses; mais de seis bilhões de horas de vídeo são assistidas por mês no YouTube, ou seja, quase que uma hora para cada pessoa do planeta; cem horas de vídeo são enviadas ao YouTube a cada minuto; 80% do tráfego do YouTube fora dos EUA; o YouTube está localizado em 61 países e 61 idiomas (YouTube, 2014. Acesso em 10 de março de 2014).

Esses números representativos do YouTube, mostram o tamanho de sua difusão no mundo. Mostram também que ele é considerado, por muitas pessoas, como um local de referência para poderem guardar e compartilhar vídeos, entreterem-se e comunicarem-se.

A facilidade já citada, para enviar e divulgar vídeos, faz com que seja possível encontrar uma grande diversidade de vídeos de particulares ou de canais de televisão, como MTV,¹¹² TV Cultura,¹¹³ TV Justiça¹¹⁴ e diversas outras. Essa diversidade, torna praticamente impossível classificar toda a produção audiovisual presente no site. É interessante notar que mesmo depois de anos utilizando o site como usuário - e, agora pesquisador - encontro vídeos que me surpreendem, como é o caso do vídeo, amplamente divulgado no mês de fevereiro, *Willian Bonner é Corrigido ao Vivo*.¹¹⁵ O vídeo em questão mostra algumas formas criativas que as pessoas na internet estão encontrando para protestar contra discursos jornalísticos hegemônicos, que se apresentam cotidianamente e são amplamente proferidos pelas mídias de comunicação em massa. Rosselane Giordani (2009) considera que “O discurso jornalístico é uma prática articulatória que se soma a outras na sociedade. Práticas essas discursivas que lutam por estabelecer verdades em torno do social. O efeito do discurso jornalístico tem, desse modo, uma possibilidade de reinventar, questionar ou construir a lógica social da organização do mundo” (GIORDANI, 2009, p. 83). Nesse sentido, o YouTube é,

¹¹² Canal disponível em: <<http://www.youtube.com/user/MTV>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

¹¹³ Canal disponível em: <<http://www.youtube.com/user/cultura>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

¹¹⁴ Canal disponível em: <<http://www.youtube.com/user/TVJustica>>. Acesso em: 7 abr. 2014.

¹¹⁵ Vídeo disponível em: <<http://www.youtube.com/watch?v=Z63YMbCZnkU>>. Acesso em: 17 mar. 2014.

também, um espaço que está sendo utilizado para demonstrar alguma insatisfação em relação a esse tipo de discurso e por quem o incita.

O YouTube pode ser entendido como um site aberto para qualquer pessoa que tenha acesso à internet e a um computador capaz de reproduzir vídeos; e se considerarmos a modernização dos equipamentos eletrônicos, na sociedade capitalista atual, o acesso a internet é algo bem comum de se encontrar em muitas casas. Mas, é importante estar ciente de que muitas pessoas não têm acesso à internet, pois ainda há bolsões de pobreza nas cidades ou nos campos por todo o mundo; não se deve cair na ilusão de que o espaço da internet – consequentemente, o YouTube - é totalmente democratizado e igualitário.

De maneira geral, pude identificar três tipos de usuários do site YouTube: 1 - visitante; 2 - visitante registrado; 3 - produtor de conteúdo.

O visitante é o tipo de usuário que entra no site somente para ver os vídeos e não cria vínculos claros com outros usuários ou produtores de conteúdo, deixando poucos rastros de sua “aparição”. A única forma de saber que esse tipo de visitante passou pelo site, é através da numeração da contagem total de visualizações: uma ferramenta do próprio YouTube que fala a quantidade pessoas que visualizou determinado vídeo. Porém, esta ferramenta não especifica quem são as pessoas que viram aquele vídeo.

O visitante registrado é parecido com o visitante: ele entra no site para ver os vídeos, porém a diferença é que ele possui um registro no site, fato que lhe dá acesso a algumas ferramentas de interação entre os usuários. Essas ferramentas que são disponibilizadas, desde o momento que o usuário faz seu registro no site, possibilitam a ele comentar e avaliar vídeos disponíveis no YouTube, e a inscrever-se nos canais, para receber notificação sempre que um vídeo novo seja postado no canal inscrito. Ao se registrar no YouTube, o usuário começa a ter um canal onde ele pode postar vídeos próprios e criar listas de reprodução customizadas com os vídeos favoritos de outros usuários. O registro no YouTube possibilita que esta pessoa possa postar vídeos em seu próprio canal, porém a característica do visitante registrado é a de que ele prefere se manter apenas como consumidor dos conteúdos presentes no site, não criando nenhum tipo de produção audiovisual.

E, por último, o produtor de conteúdo é igual ao visitante registrado, se diferenciando no modo pelo qual utiliza o YouTube. O produtor de conteúdo, ou

youtuber, é aquele que produz vídeos e utiliza o YouTube como o meio para divulgar o seu trabalho.

The image shows a YouTube interface. At the top, there's the YouTube logo and a search bar. The main content is a video player showing a guitar cover of 'Marble Zone' from the game Sonic the Hedgehog. The video is by SchneiderSouza, has 176 views, and was published on 15/02/2014. The video player shows a score of 600, time of 2:10, and 58 rings. Below the video, there are comments from Megafive and SchneiderSouza. To the right, there is a list of recommended videos, including 'L'Arc~en~Ciel - Blurry Eyes guitar cover', 'Led Zeppelin-Stairway To Heaven (guitar solo)', 'Summer Moved On - a-ha - Amazing Guitar Cover - Denis Salgado', 'Sonic The Hedgehog Guitar Medley (All Stages)', 'Foo Fighters - Monkey Wrench (Guitar Cover)', 'MrMatröck - Chuck Berry - Johnny B. Good', 'Castlevania 1 Guitar Medley', 'L'Arc~en~Ciel - My heart draws a dream guitar cover', 'A-ha Take on me guitar cover instrumental (full song)', 'System Of A Down Violent Pornography Lyrics', 'Johnny B. Goode (guitar cover) - Chuck Berry', and 'How to Play "Johnny B. Goode" by Chuck Berry - Guitar Tutorial'.

Figura 25: Layout do YouTube

Como exemplo, a figura 25 mostra o modo como o YouTube se apresenta para qualquer usuário que esteja vendo um vídeo. Da para notar, que é fácil encontrar diversas informações relacionadas ao vídeo, como: quantidades de vezes que ele foi visto, a data de publicação e a qualificação recebida pelos usuários. Na parte inferior esquerda, é o local aonde ficam os comentários dos usuários e uma caixa de texto com o dizer convidativo “compartilhe suas ideias”, que é local aonde qualquer pessoa, que tenha o registro no site, possa deixar alguma mensagem (comentário) no vídeo. Do lado direito, é possível ver diversos vídeos que tenham algum tipo de conteúdo relacionado

com o título do vídeo que esteja vendo. Está é uma forma que o YouTube tem de divulgar outros vídeos, incentivando quem está assistindo a continuar consumindo os conteúdos presentes no site.

3 DE MERRIAM A FRITH: REFLETINDO SOBRE AS FUNÇÕES SOCIAIS DA MÚSICA

Por ser um trabalho piloto e com uma diversidade de questões, ainda a serem levantadas, pretendo fazer uma análise dos dados a partir de questões básicas, como: por que as pessoas fazem esse tipo de música? Como fazem, por que e como se relacionam com ela? Neste sentido, teorias que procuram entender princípios básicos do papel de cada música, ou prática musical na sociedade, mostram-se pertinentes para refletir e aprofundar nestas questões propostas. No caso desta dissertação, pretendo analisar as questões a partir de duas teorias sobre a função social da música, uma do norte Americano Alan Merriam e outra do inglês Simon Frith.

Em meados do século XX, Alan Merriam, em seu livro *The Anthropology of Music* (MERRIAM, 1964), desenvolveu algumas teorias relacionadas à pesquisa de práticas musicais com cunho antropológico. Este livro, que é considerado um clássico da etnomusicologia, contém as principais ideias de Merriam referentes a forma de como conduzir uma pesquisa em música de viés antropológico, principalmente, em relação ao “olhar” que o pesquisador deve ter durante a pesquisa. Para ele, não podemos analisar um tipo de música apenas a partir do material sonoro, deve-se incluir, portanto, o estudo de todo o contexto no qual a música estudada está ligado. Em outras palavras, quando um pesquisador realizar uma pesquisa sobre algum tipo de música, ele precisa analisar a música como parte da cultura como um todo, um complexo no qual as relações sociais influenciam significativamente no fazer musical dos envolvidos. Para Merriam, as práticas musicais devem ser compreendidas como parte de um tripé: som, comportamento e conceito. Toda prática musical é fruto de um comportamento humano, com sentido organizado pela sociedade que o produz (teorização, explicação). Essa ideia, que se opunha as formas de pesquisa que focavam, tão somente, nos aspectos sonoros da música, foi uma contribuição importante que ele deu para o estudo da música e, além disso, ajudou a definir linhas disciplinares iniciais para a, atualmente conhecida, etnomusicologia.

Uma outra contribuição de Merriam, que é utilizada nesta dissertação, é uma teoria desenvolvida por ele, na mesma obra, relacionada às funções sociais da música. Para isso, ele definiu inicialmente o que seria o *uso* e o que seria a *função* da música. Para Merriam, o *uso* da música é uma forma apenas de definir “a situação na qual a

música é empregada na ação humana”¹¹⁶ (MERRIAM, 1964, p. 210), com qual prática cultural ela está relacionada. Por exemplo: música usada para acompanhar um casamento, para dançar, acompanhar uma liturgia, etc. Já a *função* é uma ideia mais complexa, que se refere as razões do *uso* de tal música em uma sociedade ou grupo cultural; ou seja, é a implicação do *uso* de determinada música para o contexto social mais amplo, no qual ela está inserida. Em outras palavras, ‘o como’ e ‘o porquê’, que uma prática musical contribui para o funcionamento de todo ou parte do sistema social. Ao estudar os comportamentos de uma sociedade ligados a música, e como ela está ligada a esses comportamentos, pode-se entender o complexo social vivido pelas pessoas envolvidas em determinada prática musical. Pode-se, com isso, entender que tipo de música é feita, como ela é feita e o porquê ela é feita.

Merriam diz que “uma compreensão do produto, portanto, inevitavelmente, envolve uma compreensão do comportamento do artista. Assim, o cientista social e o humanista são amarrados juntos de modo que ambos devem considerar o comportamento humano para que possam compreender o produto artístico”¹¹⁷ (MERRIAM, 1964, p. 25). Merriam, neste caso, está querendo mostrar o como é importante o uso do aporte sociológico para o entendimento da música em uma sociedade. Para ele, o produto artístico-musical é resultado dos comportamentos moldados pelas sociedades/culturas que o produz.

A música é um fenômeno exclusivamente humano, que só existe em termos de interação social; ou seja, é feito por pessoas para outras pessoas, e isso é um comportamento aprendido. Ela não é e não pode existir por, de, e para si mesma; deve sempre haver seres humanos fazendo alguma coisa para produzi-la. Em suma, a música não pode ser definida como um fenômeno sonoro somente, pois envolve o comportamento de indivíduos e grupos de indivíduos, e sua organização em particular, exige a concordância social das pessoas que decidem o que ela pode ou não ser¹¹⁸ (MERRIAM, 1964, p. 27).

¹¹⁶ The situation in which music is employed in human action

¹¹⁷ An understanding of the product therefore inevitably involves an understanding of the Behavior of the artist. Thus the social scientist and the humanist are tied together in that both must consider human behavior if they are to understand the art product

¹¹⁸ Music is a uniquely human phenomenon which exists only in terms of social interaction; that is, it is made by people for other people, and it is learned behavior. It does not and cannot exist by, of, and for itself; there must always be human beings doing something to produce it. In short, music cannot be defined as a phenomenon of sound alone, for it involves the behavior of individuals and groups of individuals, and its particular organization demands the social concurrence of people who decide what it can and cannot be.

Entendendo o estudo da música desta forma, Merriam sugere um modelo de análise da música que tem como ponto chave a função social da música. Este modelo, que é proposto para servir de base para a compreensão do que motiva a existência de determinada música ou prática musical em uma sociedade, é constituído pela categorização de dez funções sociais da música: (1) expressão emocional, (2) prazer estético, (3) divertimento, (4) comunicação, (5) representação simbólica, (6) reação física, (7) reforçar conformidade às normas sociais, (8) validação das instituições sociais e dos rituais religiosos, (9) contribuição para a continuidade e (10) estabilidade da cultura, contribuição para a integração da sociedade.

1) *função de expressão emocional*: é quando a música é feita em uma sociedade, por indivíduos ou grupo de indivíduos, para expressar algum sentimento. Assim, a música é utilizada como um canal onde as pessoas poderiam utilizar para fruir certas experiências emotivas. Em outras palavras, a música pode ser usada, por quem pratica ou a escuta, para desabafar ou evocar algum sentimento específico. Merriam cita, como exemplo, os sentimentos de tranquilidade, solidariedade, excitação sexual, diminuição da frustração, religiosidade, patriotismo, dentre outros.

2) *função de prazer estético*: é uma função que mostra como a música é utilizada em uma cultura para se obter prazer estético, e como esse prazer estético é um fator importante para o funcionamento dessa cultura. Merriam, quando fala sobre essa função, está se referindo ao prazer estético tanto do ponto de vista do criador quanto do contemplador. A fruição estética é, de fato, um motivador pela qual muitas pessoas buscam a música nas culturas, mas é importante estar ciente de que essa ideia de estética não é universal, ela varia conforme a cultura.

3) *função de divertimento*: é quando uma música é praticada com fins de divertir-se, quando uma música é utilizada como diversão pura ou quando ela está atrelada a outra função.

4) *função de comunicação*: Se refere a utilização da música para comunicar algo. Segundo Merriam,

enquanto nós sabemos que a música comunica algo, não somos claros sobre o quanto, o que, como, e nem à quem. A música não é uma linguagem universal, mas é moldada em termos de cultura da qual ela faz parte. Nos

textos de canções, ela emprega, ela comunica informações diretamente para aqueles que entendem a língua em que ela é redigida. Ela transmite emoção, ou algo semelhante à emoção, para aqueles que entendem o seu idioma. O fato de que a música é compartilhada como uma atividade humana por todos os povos, pode significar que ela comunica uma certa compreensão limitada simplesmente pela sua existência¹¹⁹ (MERRIAM, 1964, p. 223).

5) *função de representação simbólica*: é quando a música tem uma função de representar simbolicamente “outras coisas, ideias e comportamentos”¹²⁰ (MERRIAM, 1964, p. 223). Para Merriam, os simbolismos são tão importantes para o entendimento de uma cultura que ele dedica um capítulo específico para falar sobre comportamento simbólico. Ele diz que a busca e estudo dos simbolismos “pode muito, concebivelmente, resultar em uma melhor compreensão das unidades que impelem o ser humano ao fazer musical”¹²¹ (MERRIAM, 1964, p. 258).

6) *função de reação física*: é uma função que se refere a como uma música pode produzir uma resposta física no corpo do praticante. Merriam sugere essa função com certa hesitação, porém, segundo ele, é um fato que a música provoca reação física. O problema, portanto, está em entender como essa reação é moldada por convenções sociais ou necessidade biológicas.

7) *função de reforçar conformidade às normas sociais*: é referente as músicas que são feitas com alguma intenção educativa, servindo como instrutora de valores. “Canções de controle social desempenham um papel importante em um número substancial de culturas, tanto por meio de aviso direto para os membros errantes da sociedade e através do estabelecimento indireto do que é considerado comportamento apropriado”¹²² (MERRIAN, 1964, p. 224).

8) *função de validação das instituições sociais e dos rituais religiosos*: nas palavras de Merriam:

¹¹⁹ while we know music communicates something, we are not clear as to what, how, or to whom. Music is not a universal language, but rather is shaped in terms of the culture of which it is a part. In the song texts it employs, it communicates direct information to those who understand the language in which it is couched. It conveys emotion, or something similar to emotion, to those who understand its idiom. The fact that music is shared as a human activity by all peoples may mean that it communicates a certain limited understanding simply by its existence.

¹²⁰ Other things, ideas and behaviors

¹²¹ ...may quite conceivably result in a better understanding of the drives which impel man toward music-making.

¹²² Songs of social control play an important part in a substantial number of cultures, both through direct warning to erring members of the society and through indirect establishment of what is considered to be proper behavior.

Os sistemas religiosos são validados, como no folclore, através da recitação do mito e lenda em música, bem como através da música que expressa preceitos religiosos. As instituições sociais são validadas através de canções que enfatizam o próprio e impróprio na sociedade, bem como aqueles que dizer às pessoas o que fazer e como fazê-lo. Esta função da música, no entanto, precisa ser mais estudada e, de forma mais concisa, expressa¹²³ (MERRIAM, 1964, p. 224-225).

9) *função de contribuição para a continuidade e estabilidade da cultura*: Essa função existe por causa da existência das outras funções. Merriam, diz que:

Se a música permite expressão emocional, dá prazer estético, entretém, comunica, elicia resposta física, impõe conformidade para normas sociais, e valida instituições sociais e rituais religiosos, é claro que ela contribui para a continuidade e estabilidade da cultura. Nesse sentido, talvez, contribui nem mais nem menos do que qualquer outro aspecto da cultura, estamos aqui, provavelmente, usando a função no sentido limitado de "desempenhar um papel"¹²⁴ (MERRIAM, 1964, p. 225).

10) *função de contribuição para a integração da sociedade*: Esta função se refere a capacidade que uma prática musical tem para conseguir integrar pessoas em uma sociedade. A música, neste caso, gera um local onde membros de uma sociedade se engajam em atividades cooperativas. “A música, então, proporciona um ponto de encontro em torno do qual os membros da sociedade se reúnem para se envolver em atividades que requerem a cooperação e a coordenação do grupo”¹²⁵ (MERRIAM, 1964, p. 227).

Toda essa categorização de Merriam, torna possível uma análise das práticas musicais a partir de princípios básicos existentes em cada cultura. Desta forma, novas questões podem ser levantadas e aprofundadas. Mas, é importante está ciente de que esta categorização funcionalista também tem seus problemas, pois segundo Freire:

a categorização de Merriam, como todo instrumento de análise, é passível de limitações, com possíveis distorções da realidade, podendo não dar conta da totalidade do objeto de estudo, entre outros aspectos. Aliás, a própria concepção de função social da música, da forma como Merriam opera, traduz

¹²³ Religious systems are validated, as in folklore, through the recitation of myth and legend in song, as well as through music which expresses religious precepts. Social institutions are validated through songs which emphasize the proper and improper in society, as well as those which tell people what to do and how to do it. This function of music, however, needs to be further studied and more concisely expressed.

¹²⁴ If music allows emotional expression, gives aesthetic pleasure, entertains, communicates, elicits physical response, enforces conformity to social norms, and validates social institutions and religious rituals, it is clear that it contributes to the continuity and stability of culture. In this sense, perhaps, it contributes no more or no less than any other aspect of culture, and we are probably here using function in the limited sense of “playing a part”.

¹²⁵ Music, then, provides a rallying point around which the members of society gather to engage in activities which require the cooperation and coordination of the group.

uma abordagem funcionalista, que como tal, visualiza a sociedade como fenômeno organizacional, resultante da interação de partes concatenadas, o que, certamente, é discutível e passível de outras interpretações (FREIRE, 2010, p. 36).

O que Freire chama atenção, é que a abordagem funcionalista, como a de Merriam, pode acabar mostrando somente a parte harmoniosa da sociedade, não trabalhando com a “perspectiva de superação e transformação do sistema” (Ibidem). Porém, ela considera também que a abordagem funcionalista tem seus méritos, pois tem potencial para expor e esclarecer algumas questões do complexo estudo das relações sociais em uma cultura.

Uma outra teoria relacionada a função social da música é a de Simon Frith que em seu artigo “Toward an aesthetic of popular music” (1987) faz uma reflexão sobre música popular e como a estética musical desta música frui a partir de condições sociais específicas. Para isso, ele sugere uma forma de entender a música popular a partir de quatro funções: (1) criação de identidade, (2) gerenciamento da vida emocional, (3) moldar a noção de tempo e, por último, a (4) música popular como uma propriedade.

1) *criação de identidade* – se refere a forma pela qual uma música popular é utilizada para nos auto definirmos, dando um lugar de pertencimento. “O prazer que a música popular produz é um prazer de identificação – com a música, com o que gostamos, com os interpretes que gostamos com outras pessoas que gostam dela”¹²⁶ (FRITH, 1987, p. 140). Além disso, Frith ressalta que o processo de identificação e não-identificação ocorrem simultaneamente, pois as pessoas sabem o que elas gostam e o que não gostam, podendo chegar ao ponto de serem agressivas ao falarem de músicas que não gostam.

2) *gerenciamento da vida emocional* – partindo do fato de que existem muitas músicas românticas, Frith diz que elas existem porque através dos artistas “nosso sentimento parece mais rico e mais convincente do que podemos fazer com que pareçam em nossas palavras, mesmo para nós mesmos”¹²⁷ (FRITH, 1987, p. 142). Isso acontece, porque pessoas precisam da música romântica para “dar forma e voz às

¹²⁶ The pleasure that pop music produces is a pleasure of identification – with the music we like, with the performers we like, with the other people who like it

¹²⁷ ...our feeling seem richer and more convincing than we can make them appear in our words, even to ourselves.

emoções que de outra forma não podem ser expressadas sem constrangimento ou incoerência”¹²⁸ (FRITH, 1987, p. 141). Em outras palavras, a música é usada para dar voz a diversos sentimentos internalizados pelas pessoas que precisam “colocá-los para fora” ou, até mesmo, ressignificá-los. Apesar de Frith, neste artigo, usar a música romântica como exemplo, ele está se referindo a música popular de um modo geral. Uma canção pode expressar sentimentos que, se ditos com a fala cotidiana, seriam considerados ridículos ou constrangedores – sentimentos sobre amizade, ciúme, amor, tristeza, etc.

3) *moldar a noção de tempo* – Essa função se refere à forma como o tempo é percebido “dentro” e “através” da música. Assim, “dentro” da música, Frith diz que “uma medida de boa música (...) é, precisamente, a sua presença, a sua capacidade de parar o tempo, de nos fazer sentir que estamos vivendo dentro de um momento, sem memória ou ansiedade, sobre o que veio antes, o que virá depois”¹²⁹ (FRITH, 1987, p. 142). E quando ele fala “através” da música, ele está se referindo a força da música de criar um sentimento de identificação com uma época, a ponto de trazer lembranças significativas do passado, um sentimento de nostalgia.

4) *música popular como propriedade* - Frith chama a atenção para a relação que temos com a música enquanto uma *comoditie* (mercadoria), um produto que seja “nós” e nosso. “Obviamente, é a forma de mercadoria da música que faz com que esse sentimento de posse musical seja possível, mas não é apenas das gravações que as pessoas pensam que são donas: nós sentimos também que possuímos a música em si, a performance específica, e seu artista”¹³⁰ (FRITH, 1987, p. 143). Esse argumento se evidencia facilmente quando uma crítica musical, que denigre uma música que gostamos, nos afeta. Neste sentido, a crítica é interpretada como sendo uma ofensa pessoal também. Em outras palavras, essa função se refere à forma da música como propriedade, uma posse individual que define parte de nossa identidade e constrói um senso de nós mesmo.

¹²⁸ ...people need them to give shape and voice to emotions that otherwise cannot be expressed without embarrassment or incoherence.

¹²⁹ ...one measure of good music ... is, precisely its presence, its ability to stop time, to make us feel we are living within a moment, with no memory or anxiety, about what has come before , what will come after.

¹³⁰ Obviously it is the commodity form of music which makes this sense of musical possession possible, but it is not just the record that people think they own: we feel that we also possess the song itself, the particular performance, and its performer

Diferentemente de Merriam, Frith tem um modelo mais restrito, com apenas quatro categorias, porém ele é mais objetivo, por focar um tipo específico de música: a música popular. Com estas categorias, ele quer “sugerir que a abordagem sociológica da música popular não condiciona uma teoria estética mas, ao contrário, ela possibilita uma”¹³¹ (FRITH, 1987, p.133). Em outras palavras, suas categorias têm como objetivo, funcionar como base sociológica para elaboração e desenvolvimento de questões relacionadas à estética musical da música popular.

Cabe ressaltar que para Frith, estética musical é a capacidade de alguém apreciar a música de uma forma que lhe dê prazer. Ou seja, a música é utilizada como objeto para proporcionar uma experiência prazerosa. Neste sentido, está em jogo, a preferência pessoal de cada indivíduo, pois cada uma tem uma forma singular de fruir a experiência estética. Então, entender a estética da música popular é importante para Frith, sendo peça importante na estruturação do complexo social, e entender como isso se dá, a nível social, seria uma forma de esclarecer seu funcionamento e seu papel nessa estruturação. Neste sentido, o discurso das pessoas sobre a música tem muito o que revelar, pois é a partir dele que muitas pessoas expressão seus gostos musicais

As reflexões sociológicas sugeridas por Frith nos possibilita pensar nas questões estéticas - que são muito fortes no estudo da música popular - a partir da esfera do indivíduo para a esfera social ou vice-versa.

Mas, qual o sentido de pensar em duas teorias sobre funções sociais da música? O sentido está na possibilidade de pensar nessas ideias como complementares. Merriam, quando criou as categorias das funções da música, estava preocupado em desenvolver uma teoria que pudesse ser utilizada para pensar qualquer tipo de prática musical no mundo, o que de fato é possível, desde que sejam feitos ajustes adequados e sistemáticos. Porém, sua preocupação era com o estudo de qualquer tipo de música, não uma música específica. Ele não se aprofunda em questões relacionadas a cada função, deixando implícito, em seu texto sobre a antropologia da música, que isso é papel do pesquisador ativo na cultura pesquisada.

¹³¹ ...suggest that the sociological approach to popular music does not rule out an aesthetic theory but, on the contrary, makes one possible

Apesar de sua proposta ser direcionada a uma teoria geral de função da música, pode-se perceber que a preocupação de Merriam é referente a forma pela qual o assunto musical é abordado por pesquisadores, que realizam pesquisas em culturas constituídas fora das tradições sociais, econômicas e filosóficas do pesquisador. Em outras palavras, ele está preocupado com grupos indígenas ou folclóricos que possuem estruturas de pensamento e comportamento diferentes do pesquisador. Essa teorização de Merriam, parte dos seus próprios estudos sobre os índios *Flathead* de Montana nos Estados Unidos e dos *Basongye* do antigo Zaire (atual República Federativa do Congo), sociedades que não podem ser analisadas somente a partir do prisma filosófico do qual os pesquisadores pertencem. Pois, este prisma é construído em uma sociedade muito diferente da estudada. Neste sentido, é importante conhecer as ideias do ponto de vista do nativo e entendê-lo.

Frith, por outro lado, está preocupado com a música popular, uma música feita e desenvolvida dentro do pensamento europeu - que se alastrou junto com a expansão europeia - que ainda se mantém vinculado à nossa sociedade. Esta música foi muito influenciada pelo pensamento grego na construção inicial de padrões estéticos mas, atualmente, é condicionada também por valores de mercado (FRITH, 1987). Nisto, percebe-se que esta música é a música encontrada na sociedade do qual o próprio pesquisador pertence.

Pode-se perceber que há diversas músicas presentes em nossa sociedade que compartilham comportamentos, conceitos, mercado, representações e simbolismos, independente da proximidade geográfica. Como exemplo, sabe-se que o rock inglês é diferente do rock brasileiro, porém é perceptível que há características comuns que fazem com que as pessoas identifiquem ambos os estilos como sendo “rock”. Os gêneros rock brasileiro e rock inglês utilizam o mesmo conceito [rock] porque ambos possuem características comuns que fazem com que seus fãs aceitem a utilização desses termos.

A ideia de Frith, com este artigo, é tornar possível pensar em uma estética da música popular, a partir de uma aproximação sociológica. A estética é ponto central da teoria de Frith, pois, para ele, as pessoas se relacionam com a música, em nossa sociedade, a partir de julgamentos de valor que são construídos dentro das relações

sociais. Ele fala que “gostos individuais são, de fato, exemplos de gosto coletivo e refletem gênero, classe e antecedentes étnicos do consumidor; a ‘popularidade’ da música pode ser tomada como uma medida estimada do poder social”¹³² (FRITH, 1987, p. 149).

Estes valores da música popular revelam uma relação direta que os indivíduos têm com o consumo e produção musical, e possibilitam, portanto, entender questões de cunho social. Em outras palavras, esses valores expressos, por julgamentos expostos no discurso das pessoas, são valores pelos quais os indivíduos criam identidade e se definem como participantes de um grupo social.

¹³² Individual tastes are, in fact, examples of collective taste and reflect consumers’ gender, class and ethnic background; the ‘popularity’ of music can then be taken as one measure of a balance of social power.

4 REFLETINDO SOBRE OS DADOS DA PESQUISA

Este capítulo é dedicado a exposição dos dados e análises da pesquisa. Inicialmente, irei transcrever um trecho de minha ida ao campo em uma exposição narrativa. Pretendo, desta forma, ilustrar a pesquisa de campo, deixando explícito alguns processos reflexivos que aconteceram no desenvolver da pesquisa.

Além disso, pretendo discutir algumas questões que apareceram durante a pesquisa e que chamaram a atenção. Para isso, foram selecionados alguns trechos de entrevistas ou de comentários deixados pelos usuários nos vídeos, que mostram dados referentes as questões tratadas nesta dissertação. A primeira questão, que chamou a atenção, é relacionada aos fatores nostálgicos que estão envolvidos no momento em que alguém escuta VGM.

O segundo assunto, se trata de uma reflexão sobre os limites da apreciação da VGM no YouTube. Serão discutidos alguns aspectos estéticos, relacionados aos jogos, que são desencadeados pela escuta dessa música.

Fazendo a exposição dos dados dessa forma, selecionando os mais pertinentes à discussão, tenho a intenção de deixar a leitura mais objetiva, porém ressalto que estou ciente de que esse tipo de pesquisa mostra apenas uma parte da realidade, com diversas formas possíveis de analisar cada dado coletado. Portanto, esta dissertação focará somente em alguns dados que se mostraram relevantes para o entendimento do funcionamento da VGM que acontece no YouTube. A partir disso, que fique claro que tanto os dados quanto as análises que serão expostas, não têm a presunção de encerrar nenhum tipo de reflexão sobre os temas tratados aqui.

4.1 Um breve relato da experiência vivida em campo

Depois de me dedicar um tempo somente a leituras relacionadas à etnografia virtual, resolvo iniciar a pesquisa de campo no dia dois de novembro de 2013. De início, acho interessante o fato de não precisar marcar um horário com o proprietário do canal para poder entrar naquele espaço e realizar a pesquisa de campo. Em trabalhos etnográficos anteriores, em que realizei como participante de um grupo de pesquisa no

bairro Maré,¹³³ sempre que um trabalho etnográfico em algum evento musical fosse necessário para a pesquisa, era necessário procurar, previamente, os responsáveis de determinado local/evento para pedir permissão para realizar qualquer atividade de pesquisa naquele local. É um fato, que questões relacionadas à segurança pessoal do pesquisador e dos envolvidos, são problemas constantes nas pesquisas de campo, porém não parece ser um problema nesta pesquisa online. Primeiramente, porque não há contato físico entre os envolvidos na pesquisa, fazendo com que nenhuma das partes tenha medo de sofrer algum tipo de lesão física. Segundo, porque as informações que estão disponíveis na internet já são informações selecionadas pelos usuários daquele espaço e, por isso, já pressupõe-se que não seja um problema, para eles, disponibilizá-las abertamente na rede. Isso quer dizer que as informações particulares não serão disponibilizadas e, no caso daquele espaço exigir alguma informação que o usuário não queira compartilhar, ele simplesmente não vai participar daquele ambiente para evitar expor algo que não lhes é conveniente.

Como a noção de tempo da internet é diferenciada, fica claro que não é necessário marcar um horário com o YouTube, e nem com o dono do canal, para poder visitá-lo, pois o espaço já está aberto para o acesso a qualquer hora do dia. Mas, para evitar qualquer problema futuro resolvo iniciar a observação por um dos canais que já tive um contato anterior com o proprietário e, por isso, iniciei a observação pelo canal *#GuitarDreamer VGM Covers* do qual Bruno Shinkou é dono.

Então, às 17:30 do dia dois de novembro de 2013 abro o navegador e busco o canal de YouTube *#GuitarDreamer VGM Covers*, digitando o endereço www.youtube.com/user.brunoguitardreamer, fato que me leva direto até a página inicial do canal.

¹³³ De 2008 à 2012 participei do projeto de pesquisa em etnomusicologia Música e Sociabilidade na Maré, que realizava pesquisa em música no bairro Maré na cidade do Rio de Janeiro.

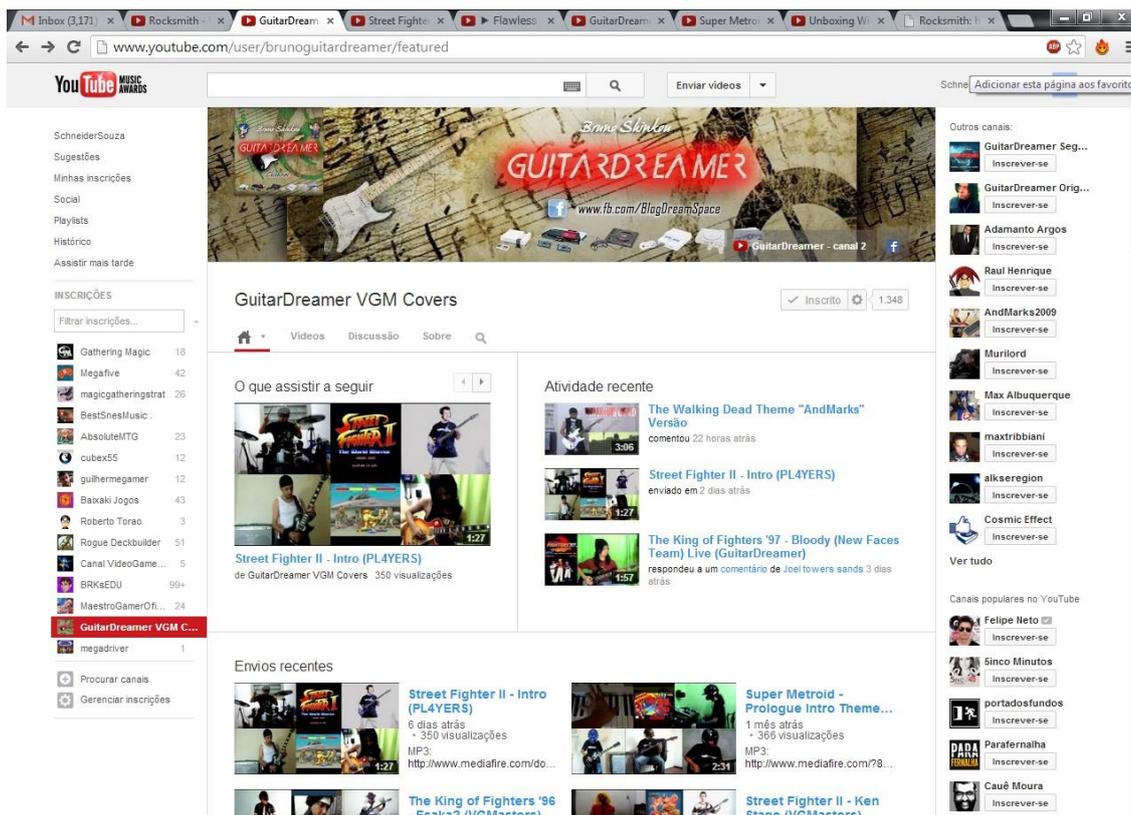


Figura 29: Página inicial do #GuitarDreamer VGM Covers

Na primeira tela (Figura 1) vejo a disposição de certos elementos que servem para apresentar o canal: banner, as guias de menus, ícones que levam a vídeos, playlists e ícones que levam a outros canais. O banner de apresentação do canal mostra uma arte, criada para o canal, contendo uma partitura antiga, uma guitarra e um letreiro, como principais destaques. No letreiro está escrito *Bruno Shinkou Guitar Dreamer Video Game Music*, sendo notório que o termo *Guitar Dreamer* está escrito com uma fonte diferente. Provavelmente feito para chamar a atenção para esse apelido artístico escolhido por Bruno, uma certa estratégia de marketing. Também é possível ver no banner pequenos fotogramas de seis consoles de videogame: NES, Master System, Mega Drive, Super Nintendo, Playstation e Nintendo 64. Interessante notar que são consoles referentes as terceira, quarta e quinta geração de consoles e, provavelmente, têm a intenção de indicar que as músicas apresentadas no canal serão referentes a essas gerações de videogames. Esse fato, dá uma certa indicação de que, possivelmente, serão deixadas de fora, do repertório tocado por bruno, as músicas das gerações de videogames atuais como a sétima e oitava, por exemplo. De fato, após ver essas

imagens no banner gerou em mim uma certa expectativa em relação aos vídeos disponíveis no canal visto que são videogames no qual tenho certa familiaridade.

As guias, que são formas de navegar pelo canal, levam às seguintes seções:

1 – Início: Destaca as atividades recentes do canal, como os vídeos que foram adicionados mais recentemente e um quadro com sugestões do que assistir no canal. Este quadro me chama a atenção e me leva a questionar o critério de seleção utilizado pelo sistema do YouTube para escolher os vídeos que estarão nele.

2 – Vídeos: listagem de todos os vídeos postados onde a visualização pode ser organizada de três formas: (1) ranqueado a partir do mais visto para o menos visto, (2) do mais novo para o mais velho ou (3) do mais velho para o mais novo. Essa forma de organização de acordo com a data, se mostra muito útil para se guiar entre os vídeos, pois possibilita entender as mudanças ocorridas, pela produção do canal, no tempo.

3 – Playlists: Seção composta por diversas playlists criadas por Bruno, usando os seus próprios vídeos, e que visam uma organização mais objetiva e temática, por exemplo: Nintendo covers, Mega Drive cover, Super Nintendo Cover, etc. São formas de organizar o conteúdo para que algum fã encontre a VGM relacionada a um console específico de maneira mais. Se alguém quiser ouvir versões de um console específico que tenha marcado a infância, será possível fazer essa seleção de forma facilitada com apenas um clique na playlists desejada. Essa separação, já mostra que há diferenças marcantes entre essas músicas, uma certa distinção do conteúdo produzido para aquele console, logo, isso mostra indícios de que há também distinção entre os fãs.

4 – Discussão: Seção onde pessoas podem deixar mensagens diretas para o dono do canal, podendo ele responder neste mesmo espaço. É interessante notar, que este é um espaço aonde tanto as mensagens dos usuários comuns quanto dos produtores de conteúdo são expostas, não funcionando como um tipo caixa de mensagem privada. Porém, parece ser, também, um espaço subutilizado, pois o canal tem apenas 121 mensagens em cinco anos de existência.

5 – Sobre: Seção destinada a uma explicação geral do canal. Há espaço para que o dono do canal possa escrever um texto apresentando o seu canal e, no caso de *#GuitarDreamer VGM Covers*, a mensagem encontrada foi a seguinte:

Este canal é dedicado aos meus trabalhos com músicas de games (covers e remixes), tanto em solo quanto em dueto, trio ou banda completa. Eu (Bruno) amo VGMusic desde criança, e assim que aprendi a tocar guitarra (2005) comecei então a gravar várias versões. Com o tempo fui conhecendo pessoas das quais fiz amizade e participam comigo em vários vídeos.

Com a constância de collabs, surgiu então a banda VGMasters. Iniciada em dezembro de 2012, é uma banda de VGMusic formada por mim, juntamente com AndMarks, Murilord, Dark Hunter, Tribbiani e PhantasyZoner. Também contaremos com diversos vocalistas para versões cantadas.

Levamos VGMusic a sério e vamos sacudir a web levando material de qualidade a gamers de todo o mundo. E, é claro, levando a bandeira do Brasil! Grande abraço, galera!

(Confiram também o segundo canal: /brunoguitardreamer2)

Muitas dessas informações já tinham sido me apresentadas por Bruno em momento anterior, porém são informações objetivas que podem dar um resumo satisfatório para alguma pessoa que esteja interessado em conhecer mais o trabalho dele. Há informações que demonstram a personalidade dele, como seu amor por VGM e a vontade de “sacudir a web” com seus vídeos, além de informações biográficas como o ano em que começou a aprender a tocar guitarra.

Após isso, vou em direção ao que considero, neste momento, o foco principal em minha pesquisa, os vídeos. Na seção “vídeos”, utilizo a ferramenta do YouTube para organizar os vídeos a partir do mais novo até o mais antigo para assim ter a noção do período total no qual Bruno toca VGM e compartilha seus vídeos no YouTube. O vídeo mais antigo do canal, supostamente o primeiro, é *Haunted Castle Don't Wait Until Night (Guitar Dreamer)*¹³⁴ que foi enviado para o YouTube em 15 de agosto de 2008, e o mais atual é *Street Fighter II Intro (Pl4ayes)*, enviado em 26 de outubro de 2013, dados que mostram que sua relação com a VGM e vídeos ultrapassam cinco anos. Para iniciar a observação dos vídeos, tomo a decisão de ver exatamente estes dois vídeos citados, para ter uma visão geral de como Bruno começou esta produção musical e de como ela se encontra atualmente.

¹³⁴ Em uma entrevista Bruno diz que esse vídeo não foi o primeiro enviado ao canal, pois os primeiros vídeos tinham sido deletados por ele.

O primeiro vídeo *Haunted Castle Don't Wait Until Night (Guitar Dreamer)*, mostra Bruno dentro de algum cômodo de uma casa sentado (supostamente sua própria casa) e tocando a melodia da música em uma guitarra, acompanhado por playback tocado ao fundo. Ele executa a música com diversas técnicas de guitarra como, vibrato, slide (glissando), ligado, bend e harmônicos artificiais, com certa tranquilidade.

Em um determinado momento do vídeo, ele erra um bend criando uma desafinação, porém ele continua até o fim sem se abalar. Há uma certa descontração, pois ao invés de ocultar o erro por edição, ele simplesmente adiciona os dizeres “OpA...^^”, uma forma descontraída de admitir o erro usando uma figura de linguagem mesclada com símbolos utilizados nas redes sociais na internet.

O vídeo em questão, foi enviado para o YouTube em agosto de 2008 e conta com 2225 visualizações, dezoito avaliações positivas e oito comentários. Chama atenção o fato de que todos os comentários tenham sido feitos em inglês. Isso mostra que o YouTube já tinha um potencial de exposição mundial, mesmo para o primeiro vídeo lançado por um canal. Os comentários mostram elogios ao cover da música, mostrando que as pessoas ou não se importaram com a desafinação do bend, ou o relevaram por causa da admissão do erro pelo próprio Bruno. Há, também, um comentário perguntando sobre aonde pode-se conseguir a tablatura da música tocada, e que Bruno responde que tirou-a de ouvido.

Em relação ao vídeo mais atual *Street Fighter II Intro (Pl4ayers)*, ele possui 350 visualizações e em seus primeiros momentos já é perceptível diversos aspectos diferentes. A primeira diferença notável, é uma divisão do vídeo em 5 quadros: 4 quadros com um músico cada e um quadro centralizado com um vídeo do jogo referente à música tocada. Há quatro músicos, com Bruno tocando guitarra com outras músicas que ainda desconheço. Olhando rapidamente nas informações do vídeo, noto que há as informações sobre os outros músicos: Guitardreamer (guitar), AndMarks (guitar), Murilord (bass) e Phantasyzoner (drums). Como visto no “sobre” do canal, são todos membros da banda VGMasters. Interessante é que eles se referem a si próprios como “Pl4ayers” uma forma de juntar a ideia de que são quatro jogadores-músicos em uma palavra. Cada músico está tocando isolado em locais diferentes (cenários diferentes) o que mostra que a gravação não foi feita com a presença dos músicos num mesmo local,

juntos, mas sim a partir de um processo de produção audiovisual onde a gravação ocorre em etapas e cada músico grava a sua parte em separado, para somente depois, a partir de um processo de edição feita por softwares de computador, essas partes sejam reunidas na a construção de um vídeo único. Esse tipo de produção faz referência ao modo de produção de videoclipes musicais que sempre foram utilizados como forma de divulgação de trabalhos musicais e que acabaram se tornando um produto artístico em si. Pensando nessa forma de produção musical apresentada nos vídeos, pode-se dizer que a banda não está tocando no mesmo espaço físico, mas sim no mesmo espaço virtual. E, por mais que eu saiba que eles gravaram em diferentes locais e em momentos distintos, ainda tenho a sensação de que eles estão tocando juntos em uma prática musical coletiva.

A música em questão se trata de um cover da música da introdução do jogo *Street Fighter 2*, onde poucas diferenças são notadas em relação ao arranjo original. A única diferença que noto, no momento, é a utilização de melodias, dobradas em terças, em uma parte específica da música que não há no original.

Em relação ao vídeo do jogo que fica ativo durante a música, ele parece estar ali para reforçar a nostalgia nas pessoas que jogaram esse game e estejam vendo o vídeo, ou mostrar o jogo para alguém que não o conheça. O jogo em questão produzido em 1991 foi popular na época, e pela aparência dos músicos, deve ter feito parte da infância deles.

Observando os comentários deixados para o vídeo, percebe-se que a maioria deles são elogios. Porém, chama a atenção o seguinte comentário:

Usuário Game&Over: “Massa cara, muito bom. Em meu canal faço vídeos de jogos de Nintendo. Se possível, dá uma conferida, e se gostar se inscreva lá, ajudaria muito. Valeu Ah, uma perguntinha: não deu problemas de direitos autorais por ter usado música de jogo? Abraços :)”

Usuário GuitarDreamer VGM Covers: “Opa, valeu aí brother! Então, não dá problema porque todos os instrumentos fomos nós que gravamos. Já tive sim, uns dois pedidos de reconhecimento de obra em dois covers do Castlevania que eu fiz, mas não era nada grave, pedindo para tirar ou algo do tipo. Pode rolar pedido de reconhecimento, mas não rola pedidos mais sérios, nem ameaça de strike. Isso geralmente acontece quando copiamos gravações originais do jeito que são. No caso, como aqui rolam covers, todos regravados, isso não acontece.”

Parece haver uma questão relacionada aos direitos autorais de cada música, que é mediada pelo YouTube, que possa ser importante realizar uma investigação mais aprofundada sobre.

Fim do registro deste dia.

4.2 Discutindo sobre nostalgia

Os primeiros dados que serão expostos estão relacionados com a questão da nostalgia. Esse conceito foi encontrado de maneira recorrente, nos comentários dos usuários em diversos vídeos. Alguns exemplos encontrados, foram:

1. Spriter GORS: (3 anos atrás): “Meu amigo me passou o jogo, agora ele é meu melhor amigo e esse jogo é um dos meus favoritos.”
2. Somacruz (3 anos atrás): “Como sempre, você me faz re-jogar os jogos”.¹³⁵
3. Vinícius Zanquetta Costa (1 ano atrás): “Infância boooooo, e nunca tinha percebido como a trilha sonora dos Sonic's de Mega Drive era tão boas.”
4. Gabriel Kazama (7 meses atrás) cara minha infância foi foda!!!!!!!!!!!! muito bom cara chorei aqui”.
5. Eduardo Silva (7 meses atrás): “Minha infância traduzida nos acordes da sua guitarra, jogo Sonic até hoje.... Parabéns”.
6. Yuri Morato (1 ano atrás): “Esse Tema é o Resumo da minha Infância. Muito Bom! Além de muito Nostálgico!”

Como pode ser visto, esses comentários selecionados mostram como cada música, presente em cada vídeo, trouxeram lembranças desses jogos, reaproximando a pessoa dele. Esses usuários não fizeram nenhum comentário sobre algum aspecto sonoro da música ou sobre a qualidade audiovisual do vídeo. Eles estão, na verdade, demonstrando uma relação afetiva significativa com os games, destacando passagens que reforçam esse sentimento que é vivo em suas memórias. Um sentimento de nostalgia.

¹³⁵ As Always u make me replay the game.

No primeiro comentário, pode-se notar que há uma relação afetiva que o usuário tem com um momento de seu passado que transcende a experiência proposta pelo vídeo. Ele comenta que o jogo é bom, mas, além disso, deixa implícito que o game foi importante aumentar o vínculo afetivo com um de seus amigos. Há, portanto, uma nostalgia relacionada ao fato de que ele pegou o game num determinado período de sua vida, e que este momento culminou no aprofundamento de sua amizade. Provavelmente, este jogo é um de seus favoritos porque a sua experiência com ele também está mesclada à experiência de amizade que tem com seu amigo.

O segundo comentário, mostra que a nostalgia também suscita a vontade de jogar novamente o game, de lembrar as experiências vividas na época em que o jogou, e que foram significantes para ele. A vontade de “re-jogar” surge a partir da apreciação da música que está contida no vídeo que funcionou como um tipo de gatilho para este sentimento. Portanto, fica evidente que este usuário em questão quer jogar o game para tenta reviver esse passado.

No terceiro comentário, o usuário fala da trilha sonora depois de falar que sua infância foi boa. Isto mostra que o jogo em si, fez parte de sua infância, mas que a música do game nunca foi destacada de sua experiência. Assim, por não ter tomado ciência de que a trilha sonora era boa, pode-se perceber que ela foi consumida, na época citada, como um componente integrado à experiência de jogo, ou seja, esta pessoa não fazia distinção entre os elementos estéticos existentes no jogo (imagem e som). Pode-se dizer, que a nostalgia foi tão impactante que fez com que ele apreciasse a música do game somente neste momento. Mas, também pode-se dizer que antes ele não tinha a percepção musical de agora e isso quer dizer que somente agora que ele consegue interpretar os códigos sonoros com um percepção estética que possibilite à ele usufruir dessa experiência auditiva. A nostalgia, neste caso, pode ter sido o potencializador das emoções do passado, moldando um caminho para o usuário gostar daquilo que, na época em que jogava o game, não era aparentemente relevante, a VGM em si.

O quarto comentário, mostra um elogio direcionando à própria infância. O vídeo foi capaz de suscitar um sentimento de saudade da infância, e foi capaz, também, de mostrar que ela foi boa (feliz). Nisto, pode-se perceber que o jogo foi tão significativo para esta pessoa que ela diz ter chorado ao ver o vídeo, ou seja, o impacto foi tão grande

que provocou uma reação física nela. Mas, é claro que não deve-se crer que o jogo seja o único componente significativo desse momento precioso de seu passado. Deve-se ter ciência de que os processos cognitivos envolvidos, neste processo, são tão complexos que é possível que o que esteja em voga por traz desse discurso, - ou dessa parte superficial que ele mostra do sentimento das pessoas - não seja referente ao momento que ele teve jogando o jogo, mas sim à tudo aquilo que representa jogar o jogo; uma volta ao passado, onde o próprio olhar sobre a vida era diferente. Quando pensamos na infância como parte boa de nossa vida, pensamos também na nossa condição de criança, que é totalmente diferente da noção que temos de nós quando adultos. É muito diferente, por exemplo, a forma e quantidade pelas quais os compromissos se apresentam para um adulto na sociedade moderna atual, em comparação aos compromissos que uma criança ou adolescente tem. Além disso, tem-se que ter ciência de que a ideia de infância, no passado dessas pessoas, é diferente da ideia de infância na atualidade.

O quinto comentário, mostra um fator interessante para ser adicionado à discussão: a capacidade da música expressar um momento da vida da pessoa através da execução musical realizada por outra pessoa. Quando está pessoa viu o vídeo com a música sendo tocada, ela sentiu o seu passado representado. Neste momento, em que foi representado o seu passado, talvez tenha havido alguma interferência da nostalgia nesta percepção do usuário, a ponto de que esse passado, que ele diz ter sido expresso “através dos acordes da guitarra”, não seja o passado verdadeiro como de fato foi, mas sim uma idealização do mesmo. O interessante é notar que a experiência foi tão significativa que o comentário foi finalizado com um “parabéns”, uma forma de agradecer por esse momento de remontagem de seu passado que aconteceu durante a escuta da VGM no vídeo.

No sexto comentário, o conceito de nostalgia é empregado para elogiar a produção, fato que evidencia que o conceito é utilizado para remeter a uma saudade que é boa. Pode-se perceber que, diferente do comentário anterior, este não é direcionado para a forma pela qual a música expressa um momento da infância, mas sim para como o tema musical é capaz de conter informações que contam a história da infância de uma pessoa. O que parece, na verdade, é que o comentário foi realizado de forma empolgada (no calor do momento) e talvez seja apenas um exagero.

Os comentários mostrados, expõem um certo potencial dos vídeos de VGM para trazer à tona as lembranças do passado dessas pessoas. Além disso, através do discurso empregado pelos usuários, é possível perceber que há uma certa positividade em relação à ideia de nostalgia. Neste sentido, a nostalgia é um conceito atualmente utilizado para descrever um sentimento de saudade de um passado que foi bom, gostoso e agradável. Svetlana Boym (2007) considera que a nostalgia é uma forma romantizada de sentir falta de algo que está em um passado inalcançável. Pode-se pensar que a idealização do momento, é um tipo de ilusão que faz com que alguém ignore a realidade dos fatos do passado, e reconstrua um novo em sua memória, contendo somente bons momentos. Velikonja (2008), em seus estudos sobre nostalgia que buscam entender esses sentimentos do povo Iugoslavo em relação ao *titoismo*,¹³⁶ define a nostalgia da seguinte forma:

Em minha própria definição, nostalgia é uma complexa, diferenciada, mutável, carregada de emoção, pessoal ou coletiva, (não) instrumentalizada história que dicotomiza lamentos e glorifica tempos perdidos romantizados, pessoas, objetos, sentimentos, aromas, eventos, espaços, relacionamentos, valores, política, tudo e outros sistemas, tudo aquilo que está em nítido contraste com o presente inferior. É um luto pela perda irreversível do passado, um anseio por ele, e, frequentemente, envolve um desejo utópico e até mesmo um esforço para trazê-lo de volta¹³⁷ (VELIKONJA, 2008, p. 27).

Esse emaranhado de exemplos que ele utiliza para definir nostalgia, mostra como o conceito é complexo e, por isso, merece uma discussão rápida sobre o assunto para entendê-lo dentro do universo pesquisado.

Em seu artigo “Nostalgia and Its Discontents”, Boym (2007) fala que o conceito nostalgia tem origem na medicina, onde era utilizado para caracterizar uma doença relacionada a um sentimento de saudade que as pessoas sentiam de suas terras natais, durante períodos de guerra no século XVII. É um conceito que, com o passar do tempo, foi perdendo sua característica negativa de doença, saindo da esfera médica e entrando no discurso do senso comum com outra conotação, uma mais positiva. Essa mudança se

¹³⁶ *Titoismo* é termo para se referir ao governo de Josip Bros Tito na Iugoslavia no período de 1945 à 1980. O governo em questão tinha característica socialista diferentes do estado soviético, sendo uma das principais a diferença, a combinação de uma econômica estatizada com algumas liberdades, como liberdade de culto.

¹³⁷ In my own definition, nostalgia is a complex, differentiated, changing, emotion-laden, personal or collective, (non)instrumentalized story which dichotomously laments and glorifies romanticized lost times, people, objects, feelings, scents, events, spaces, relationships, values, political and other systems, all of which stand in sharp contrast to the inferior present. It is a mourning for the irreversible loss of the past, a longing for it, and it frequently involves a utopian wish and even an effort to bring it back.

deve ao fato de que nos séculos seguintes a modernidade possibilitou ao ser humano ter mais acesso a produtos artísticos que poderiam recriar esses passados - ou até mesmo passados não vividos - em experiências sensoriais distintas (BOYM, 2007).

Além disso, Boym considera que a nostalgia não é meramente um sentimento individual, mas sim um sintoma de nossa época, uma emoção coletiva e histórica. A partir disso, ela considera que entender nostalgia pode fazer com que entendamos, também, o ser humano e a sociedade atual. Primeiro, que por mais que a nostalgia seja um tipo de saudade de um passado idealizado, ela não é *antimoderna*, mas sim contemporânea da modernidade. Segundo, porque a nostalgia, apesar de parecer uma saudade de um momento específico do passado, é, na verdade, um anseio por um tempo diferente. Ou seja, a “nostalgia é uma rebelião contra a ideia moderna de tempo, o tempo de história e progresso”¹³⁸ (BOYM, 2007, p. 8). E, por último, nostalgia “não é sempre retrospectiva; ela pode ser prospectiva também. As fantasias do passado, determinadas pelas necessidades do presente, tem um impacto direto nas realidades do futuro”¹³⁹ (Ibidem).

Essas ideias corroboram com o final da conceituação de Velikonja citada anteriormente: [nostalgia] “envolve um desejo utópico e até mesmo um esforço para trazê-lo de volta” (VELIKONJA, 2008, p. 27). Nisso, cabe questionar: qual o desejo neste passado idealizado que os fãs de VGM buscam?

Entender a nostalgia é importante, pois, como vimos nos exemplos anteriores, ela tem papel representativo no discurso dos usuários que assistiram aos vídeos de VGM no YouTube. A nostalgia é um sentimento que estes *gamers* sentem ao ouvir a música de um jogo que representa um momento específico de seu passado. Pode-se entender que a nostalgia é, de fato, representativa para eles por duas formas interligadas: (1) por ser canal de expressão de uma emoção e (2) por esta emoção está referenciada numa noção de tempo diferenciada, uma idealização do passado. Neste caso, pode-se perceber que a VGM tem uma função de expressar emoções nostálgicas, tanto pelo lado dos artistas quanto dos fãs.

¹³⁸ nostalgia is a rebellion against the modern idea of time, the time of history and progress.

¹³⁹ is not always retrospective; it can be prospective as well. The fantasies of the past, determined by the needs of the present, have a direct impact on the realities of the future

A partir dos exemplos, fica evidente que a nostalgia tem relação direta com função de *expressão emocional* da teoria de Alan Merriam (1964), pois a VGM, nos casos estudados, serve para evocar esses sentimentos nostálgicos.

Além disso, a noção de tempo, que está ligada nessa expressão emotiva, intensifica todo o processo. A nostalgia é um sentimento que se refere diretamente à uma noção de tempo diferenciada. O que esses usuários sentem, é claramente uma identificação com uma época de suas vidas. Há uma relação intimamente idealizada dessa época, fato que torna a presença, mesmo que virtual, desse sentimento, muito forte e significativa. Pode-se pensar a questão a partir da ideia de Frith de que uma das funções da música é *moldar a noção do tempo*, pois é o senso de identificação com uma época que faz com que esse sentimento de nostalgia exista.

O assunto nostalgia, também pode ser encontrado nas entrevistas com os *youtubers*. Marco Junior, dono do canal *#Video Game Covers*, quando perguntado sobre quando teve a ideia de criar vídeos de VGM e compartilhá-los no YouTube, responde:

Eu gostava muito de fazer versões de músicas instrumentais com uma pegada mais pesada, fiz vários temas pra mim mesmo que nunca postei como, o tema da vitória, tema do esporte espetacular, tema da copa do mundo e hinos de países. Um dia resolvi fazer uma versão do famoso tema do Super Mario. Fiz e achei legal, deu aquela nostalgia. Aí partiu a ideia, só não tinha bons equipamentos para fazer na época. Aí, depois de tempos, consegui adquirir alguns equipamentos e resolvi fazer um canal com essas músicas nostálgicas.¹⁴⁰

Ele cita claramente o conceito de nostalgia para expressar um sentimento bom que teve ao fazer uma versão do tema do jogo *Super Mario Bros*. Quando perguntado sobre se a nostalgia era o principal motivo para iniciar o canal de YouTube, com uma produção séria e constante, ele respondeu: “Em partes. Depois outro lance motivador foi escutar o tema do top gear tocado pela banda *Mega Driver*”.¹⁴¹

Marco indica nessa fala dois motivos para tocar VGM. O primeiro, é por gostar de criar versões instrumentais das músicas que gostava. Interessante notar, que tanto os exemplos citados por ele quanto a maioria das músicas de games, são músicas

¹⁴⁰ JUNIOR, Marco. Entrevista e 2 [Novembro, 2013]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por chat (Skype). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

¹⁴¹ Ibid.

instrumentais. O segundo, é o sentimento de nostalgia envolvido ao tocar a VGM. Ou seja, a nostalgia é citada claramente por ele como um fator importante para começar a fazer os vídeos. O sentimento afetivo de nostalgia fez com que ele relembresse momentos de quando jogava em sua infância.

Além disso, é interessante o fato dele ter citado a banda Mega Driver como sendo uma inspiração para produzir e compartilhar os vídeos. Ao ver esta banda em vídeos disponibilizados na internet, ele percebeu que poderia compartilhar essa experiência nostálgica com outras pessoas se criasse um canal de YouTube para mostrar suas versões de VGM.

Em outra entrevista, Dontal (*#Megafive*) mostra mais detalhes de como essa experiência afetiva é impactante devido a história dele. A partir da pergunta: “Por que a VGM é tratada de forma mais especial [por você]?”

Porque é algo que está inerente a mim. Como eu disse, desde pequeno eu jogo videogame e sempre gostei das músicas... eu tenho bandas e artistas que gosto e tudo mais... mas acredito que as músicas de videogame devem ter sido as primeiras que eu prestei atenção na vida. (...)Tem um fator nostálgico muito grande. E o legal de divulgar no YouTube é ver que o pessoal também se identifica. Eu gosto de todos os comentários que me enviam... mas quando a pessoa diz que eu fiz lembrar da infância dela, que bateu a saudade de jogar novamente. Isso me motiva a continuar o trabalho e dá aquela sensação de “dever cumprido”.¹⁴²

O que pode ser notado, é que o discurso sobre a nostalgia se mantém, porém chama a atenção o impacto que está música teve na vida do entrevistado. Quando ele diz “devem ter sido as primeiras que eu prestei atenção na vida,”¹⁴³ ele está mostrando o quão impactante foi experimentar os videogames e sua música. Neste sentido, há uma afetividade com a VGM por ela ter sido a primeira música que prestou atenção na vida, ou seja, dentro da grande quantidade de músicas que são divulgadas diariamente pelas diversas mídias, foi nos games que ele começou a apreciar música de modo geral.

Também, está claro no discurso de Dontal que o fato que o motiva a continuar a produção de vídeos, é o potencial que eles têm demonstrado como dispositivo de ativação de experiências nostálgicas. Experiências significativas que Dontal teve e que

¹⁴² DONTAL, Carlos. Entrevista 1 [Novembro, 2013]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por chat (Skype).

¹⁴³ Ibid.

sente-se feliz por poder provocar sentimentos parecidos em outras pessoas. Além disso, pode-se perceber que há um sentimento de identificação que essa atividade traz para ele, e que é compartilhada pelas pessoas nos comentários que recebe nos vídeos.

Outro fator que mostra a presença da nostalgia dentro dessa prática musical no YouTube, é o repertório musical desses canais. Separando o repertório por décadas, temos a seguinte tabela:

REPERTÓRIO DOS YOUTUBERS					
Total de Vídeos			390		
Década	1980	1990	2000	2010	Sem Data ¹⁴⁴
Quantidade de vídeos	104	251	21	8	6
Valor percentual	26,60%	64,40%	5,40%	2,10%	1,50%

Tabela 1: repertório dos *youtubers*

Nestes dados, é evidente que a maioria dos vídeos são referentes à VGM de jogos que foram produzidos na década de 1990, seguido por um segundo lugar de jogos da década de 1980. Ambas as décadas juntas acumulam um total de 91%. Isso mostra que o foco desses canais, de fato, não está na VGM de todas as épocas, pois a quantidade de vídeos com músicas mais atuais (décadas de 2000 e 2010) é muito inferior em relação às músicas dos jogos de 1980 e 1990. Como os proprietários desses canais tem em média 30 anos de idade, pode-se notar que essas décadas são as décadas da infância e adolescência deles. Então, fica evidente que a maioria do repertório é escolhido por influência do sentimento de nostalgia sentido pelos *youtubers*.

Durante a pesquisa, foi interessante notar que, estas músicas representavam também parte da minha infância e adolescência. Essa identificação ficou mais clara durante a construção do meu canal no YouTube, pois neste processo tive que tomar decisões relacionadas aos meus gostos de VGM e, neste processo, me encontrei envolvido por este sentimento de nostalgia também. Quando tive que selecionar alguma música para fazer uma versão, eu me senti compelido a escolher uma música de algum

¹⁴⁴ Os vídeos que não têm data são de um projeto específico de Bruno Shinkou de um game fanmade que não foi cancelado antes de lançar. Essas seis músicas são VGM, porém não foram lançadas oficialmente junto com o jogo.

game que gostava no passado. A ideia de poder compartilhar alguma coisa relacionada ao game que estava em meu passado, era agradável. Houve também um senso de identificação encontrado durante a remontagem do passado que minha mente ia fazendo. Além disso, a possibilidade de compartilhar essa música em rede, foi se tornando cada vez mais agradável conforme percebia que isso poderia fazer com que esse sentimento fosse amplificado, na medida em que pessoas congregassem coletivamente em torno da música.

Houve, também, um prazer no processo de produção do arranjo, pois estava reconstruindo uma música que gostava, em um molde mais adequado a minha personalidade. Mesmo sabendo que a música era de um outro compositor, quando fiz minhas versões senti que a música estava se tornando minha também. A partir da “contribuição” que fiz à música, senti uma sensação de posse, de que aquele produto era meu [também]. Fato que remete a ideia de Frith (1987), de que a música popular exerce uma função estética relacionada a sua capacidade de ser uma *propriedade*. No momento em que me envolvi na produção de versões de VGM, acabei por sentir que aquelas versões eram minhas e representava parte de mim.

Porém, é importante ressaltar que a nostalgia não é um sentimento citado por todos os entrevistados. Na entrevista com Carlos Soler (*#Batera Gamer*), quando perguntando sobre o porquê que ele começou a tocar VGM, ele responde:

Já faz um bom tempo que acompanho e assisto canais de gameplay e covers no YouTube, mas com o tempo percebi que ninguém, ou quase ninguém fazia covers de VGM (Video Game Music) na bateria. Aproveitei essa oportunidade para juntar duas coisas que gosto muito: Bateria e Games. Nessa época eu não estava tocando com muita frequência e os vídeos me ajudaram a tocar e treinar toda semana.¹⁴⁵

Soler mostra que resolveu fazer essa produção no YouTube porque não tinha visto outras pessoas fazendo vídeo de VGM tocando bateria. Em segundo lugar, ele cita como importante a ideia de juntar duas coisas que gosta (bateria e games). Além disso, ele percebia isso tudo como uma oportunidade, também, para praticar seu instrumento musical. Apesar dele não falar diretamente sobre nostalgia durante a entrevista, pode-se

¹⁴⁵ SOLER, Carlos. Entrevista 4 [Fevereiro-Junho, 2014] Entrevistador Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por –e-mail. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

notar que ela é influente em sua produção também. Através da análise do repertório do seu canal, percebe-se que 79 vídeos, de um total de 91, são referentes à VGM das décadas de 1980 e 1990. Portanto 86,8% de toda a produção de seu canal é referente aos jogos de sua infância e adolescência.

A partir desses dados pode-se afirmar: (1) que esses canais de covers de VGM, tem uma influência muito grande do sentimento de nostalgia no momento de sua concepção; e (2) o compartilhamento desse sentimento é o motivador para que continuem a produzir as versões dessas músicas no YouTube. A partir do que foi exposto, percebe-se que a nostalgia é um sentimento forte, mas não elimina a ideia de prazer estético que uma pessoa tem ao escutar uma música ou jogar um jogo. Na verdade, o prazer estético se sobrepõe a nostalgia.

4.3 A estética dos games na VGM

Como visto na seção anterior, parece que as questões relacionadas à VGM estão muito vinculadas à nostalgia, mas também percebe-se que há um tipo de sentimento direcionado ao jogo ao invés da música. Pode-se dizer, que a nostalgia é direcionada ao momento de jogar o jogo e, por isso, a escuta da música parece ficar em segundo plano.

Durante a pesquisa, foram encontrados diversos comentários que falavam diretamente sobre o jogo, sem citar qualquer coisa sobre o material audiovisual produzido. Dentre diversos comentários recorrentes sobre o assunto, selecionei três que demonstram como a música não é o foco da maioria dos assuntos recorrentes nestes canais de VGM no YouTube.

1. JOAO SANTOS: “Definitivamente meu jogo preferido de Master System (...)”
2. Ric Magus: “Uma pena para quem deixou de jogar esse jogo, pois é um dos melhores jogos 8 bits (...)”
3. Webert: “(...) Melhor jogo da minha infância (...)”

Apesar de todos os comentários possuírem uma certa relação com a nostalgia, também podemos ver que eles estão falando dos jogos em si. Portanto, não estão se referenciando ao vídeo e nem à música tocada nele. Esse discurso acontece,

provavelmente, porque a música fez o papel de um gatilho que desencadeou uma experiência que aquela pessoa teve com o jogo e que estava em sua memória. Certamente, há um fator nostálgico incluído nisto tudo, porém chama a atenção o fato de que a experiência em questão é a vivida no jogo, não a escuta da música, mesmo que o produto exposto no YouTube seja um clipe musical.

No momento em que deixam de comentar da produção audiovisual feita pelo *youtuber* e comentam sobre os jogos, estes usuários mostram que, pelo menos naquele momento, o mais importante é o jogo. Parece, neste momento, que o game é pensado como uma experiência integrada com som, áudio e jogabilidade para esses usuários, pois os elementos não estão sendo separados por esses fãs.

Como essa experiência é significativa, é evidente que ela ressurja na memória desses fãs de VGM quando escutam esse tipo de música. Assim, no momento da escuta, engatilham-se sentimentos nostálgicos que são referentes ao jogo. Parece que, neste sentido, o foco está na experiência estética do jogo como um todo, que é lembrada naquele momento. Como pôde ser notado durante a pesquisa, os erros de execução, problemas de áudio, dentre outros problemas que poderiam afetar a qualidade do produto, podem acabar sendo “perdoados”, isto no caso de uma música tocada ser de um game significativo para a pessoa que está assistindo o vídeo. Poder-se-ia dizer, nesta situação, que o que importa é a identificação com a pessoa que está tocando, pois ela compartilha, de alguma maneira, uma experiência que lhe é também significativa.

Em resumo, se por um lado a nostalgia influencia no prazer, por outro, há prazer também na experiência estética do jogo em si. Porém, o fato de que o foco dos comentários estar nos jogos e não na música tocada, mostra que a experiência estética é entendida de forma integrada. Em outras palavras, a música e o jogo são, a princípio, entendidos como uma coisa só.

Esta ligação direta pode ter sentido porque o game é uma proposta de entretenimento que mistura diversos elementos juntos: jogo, imagem e vídeo. Na entrevista com Bruno (*#GuitarDreamer VGM Covers*), ele dá uma explicação sobre o assunto da seguinte forma:

A música de videogame, na maioria das vezes, você está jogando o videogame, você está se divertindo. Então, para [a] maior parte das pessoas, era raro ouvir uma música de videogame sem estar realizando o ato de jogar um jogo de videogame. Geralmente, a pessoa queria ouvir uma música de videogame depois que ela passava a gostar do jogo. A música de videogame quando você conhece ela, vem no pacote: videogame mais música. Você não era apresentado a um instrumental de videogame [music] diretamente.¹⁴⁶

O que Bruno mostra é que a VGM é apresentada para o ouvinte como parte integrante do jogo, ou seja, no momento em que a pessoa está no papel de jogador-ouvinte, não ouvinte apenas. O jogador joga o jogo de videogame enquanto a música está tocando ao fundo e, por isso, ela é apresentada como componente de uma experiência integrada. Por ter sido uma experiência integrada, é plausível que essa experiência seja evocada no momento em que se escuta a música de um jogo específico, dando uma sensação de prazer direcionado mais à experiência com o jogo do que em relação ao material sonoro apresentado. Com isso, pode-se diferenciar a apreciação estética da VGM em dois sentidos, um que se relaciona com o prazer estético estritamente sonoro e outro sobre uma apreciação estética que é voltada mais para o jogo em si.

Niendethal (2009) corrobora com esta diferenciação no modo de entender esse tipo de apreciação. Para ele, tanto a parte gráfica quanto a música são construídas a partir de conceitos estéticos que se juntam em um produto cultural (o game) que pode ser analisado a partir de seus elementos em separado ou a partir da integração deles, pois a experiência proporcionada por cada um desses elementos separados ou integrados têm um modo de fruir diferente (NIEDENTHAL, 2009).

Então, a partir disso, pode-se dizer que a estética que “está em jogo” está voltada para a forma como a música foi escutada pela primeira vez, em sua origem. Como foi visto, os comentários citados no texto mostram que há uma ligação direta das músicas com a experiência de jogo. Uma ligação tão intensa que faz com que os aspectos sonoros não sejam referenciados nos comentários, mas sim a lembrança daquele jogo. Neste sentido, a questão se direciona para a apreciação estética do game em si, não a estética da música. Portanto, pode-se dizer que quando estas pessoas assistiram o vídeo de VGM, foram engatilhados, em suas mentes, diversos processos cognitivos que

¹⁴⁶ SHINKOU, Bruno. Entrevista 3 [Abril, 2014]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta dissertação.

ativaram a lembrança do jogo em sua memória e, conseqüentemente, a apreciação do jogo ao invés da música.

Então, o prazer estético em questão é o prazer de estar jogando, ou seja, a experiência frui a partir do jogo. Alguns autores discutem essa ideia de estética pensada dentro do universo lúdico do jogo, Johan Huizinga, por exemplo, entende que os jogos podem ser prazerosos para a percepção humana com seu ritmo e harmonia, e por isso, afirma objetivamente: “são muitos e bem íntimos os laços que unem o jogo e a beleza” (HUIZINGA, 2010, p. 9-10). Em seu livro *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura* (2012), ele considera que o jogo é capaz, a partir do seu sistema de regras, de levar o jogador ao deleite dos sentidos humanos dentro do universo lúdico. Neste sentido, Huizinga entende o prazer estético nos jogos, como sendo a forma como um jogo frui.

Este tipo de pensamento proposto por Huizinga lembra um artigo que Guerra Peixe (2007) escreveu para “A Gazeta” em 1961, onde falava sobre o jogo de Bola de gude. Neste artigo, ele detalhou como as reações dos jogadores, os elementos discursivos presentes e as regras, se harmonizavam na criação de uma experiência singular, proporcionada somente pela ludicidade alcançada pelo jogo. O que Guerra Peixe faz, também, é mostrar como sentia um prazer estético com aquela experiência, ao ver beleza naquele momento lúdico. Isso acontece porque a estética do jogo se apresenta como manifestação do impulso lúdico, provocado pela necessidade de expressão do jogador dentro daquele momento específico enquanto joga (REDONTAR, 2009). Este impulso lúdico é o que movimenta o jogador na busca do prazer na ludicidade e o que faz com que o jogo se desenvolva. A experiência de jogar ganha força no momento em que o jogador, consumido pelo jogo, procura formas de dominar o jogo, de vencer (Ibidem). Portanto, pode-se dizer que há de fato um prazer estético relacionado a experiência de jogar.

Voltando aos dados da pesquisa, o que parece é que algumas pessoas observadas conseguem perceber a beleza do jogo e, por isso, o prazer estético relacionado à VGM é, na realidade, referente ao jogo. Esta música funciona como um componente do jogo e, por isso, o jogador acaba por relaciona-la sempre ao jogo para o qual foi criada.

Portanto, a experiência do jogo e o prazer sentido ao jogar sempre ficam ligados um ao outro.

Porém, não se pode desconsiderar que há uma experiência musical envolvida nesta questão também. Mesmo que alguém esteja “usando” a VGM para engatilhar as experiências estéticas relacionadas ao passado nostálgico de jogo, ela também está sentindo uma experiência sensorial através de seus ouvidos. A pessoa não está com a mente totalmente focada no game, como acontece enquanto ela joga. Na verdade, a experiência estética do jogo, naquele momento, é parte de uma abstração desta pessoa, pois a experiência do jogo está em sua imaginação. O som, por outro lado, está sendo produzido concretamente, projetado no ar e sendo “absorvido” pelos ouvidos. Portanto, ambas as experiências fluem simultaneamente. Porém, é importante considerar que a subjetividade, envolvida nesses processos, faz com que seja complexo dizer o modo pelo qual cada pessoa, de fato, está experienciando a VGM apresentada nos vídeos.

A partir disso, pode-se entender que a VGM só vai ser aproveitada totalmente, enquanto objeto sonoro exclusivamente, se o ouvinte nunca tiver jogado o jogo anteriormente. Neste caso, ele não vai ouvir como uma VGM, mas sim como uma música de algum gênero musical específico.

4.3.1 Separando estética musical de estética do jogo

Como dito no final da seção anterior, diferentemente do grupo de pessoas que percebem a VGM como uma experiência integrada ao jogo, algumas pessoas podem apreciar a música separando-a da experiência de jogo, porém, essa separação é feita pela pessoa a partir da influência do histórico de vida de cada pessoa. O que quero dizer, é que há fatores que influenciam na forma como cada pessoa escuta uma música qualquer, e isso acaba por moldar a forma como ela percebe qualquer outro tipo de música, incluindo VGM. Cada pessoa pode ter alguma atividade em sua vida que a tenha feito desenvolver uma percepção específica direcionada a algum gosto estético, relacionado à música ou, até mesmo, à produção audiovisual. Por exemplo, um músico escutando uma VGM de um jogo, que já jogou, pode direcionar sua escuta para algum aspecto sonoro específico que o agrada, fazendo com que ele se distancie um pouco dessa experiência de jogo integrada. O que se deve frisar, neste momento, é que esses contextos complexos, e individuais, fazem com que sejam imensuráveis os limites precisos do

quanto a história de uma determinada pessoa influencia em sua percepção estética da VGM.

Um exemplo sobre como alguém aprecia uma VGM, a partir de seus elementos estéticos, pode ser visto na entrevista com Marco Junior em que ele mostra ter gostado de uma VGM sem ter jogado o jogo.

Schneider Ferreira Reis de Souza: Então, um critério seria no mínimo conhecer o jogo para você tocar a música? Se alguém falar uma música para você e te mandar o áudio e você gostar, isso é suficiente para você toca-la ou você vai buscar sempre ouvir a música no jogo antes para ver como ela funciona nele?

Marco Júnior (Video Game Covers): Só de escutar a música já é o suficiente, mas, como disse até agora, são poucos que não joguei ou não vi alguma gameplay. Por exemplo, pediram o tema do *Shadow of the Colossus*, um grande game, porém nunca joguei.

Schneider Ferreira Reis de Souza: É um tema orquestrado, pelo que me lembro.

Marco Júnior (Video Game Covers): E o tema é fantástico! Depois disso, pesquisei para ver como era o jogo sim. Ela [a música] chama-se *The Opened Way*. Essa já estou fazendo faz um tempo, um dia vai sair¹⁴⁷ (grifos do autor).

Nessa entrevista Marco afirma que fez o julgamento, se a música era boa ou não, sem ter jogado o jogo, ou seja, seus critérios foram exclusivamente sonoros e influenciados por como as suas preferências estéticas, relacionadas à música, foram construídas em sua vida. Segundo a biografia de Marco, exposta por ele durante a entrevista, ele possui uma família com músicos, gosta de música instrumental e joga videogame desde jovem. Essa parte da biografia de Marco, que evidencia uma parte da construção de como seus gostos se constituem hoje em dia, mostra como ele acabou gostando da música do game *Shadow of The Collossus* por causa de sua sonoridade apenas, sem ter jogado o game em outro momento anterior. A música em questão se chama *The Opened Way* e é uma música orquestrada que se assemelha a uma trilha sonora de filme de ação. A única informação, a princípio, que ele tem sobre a música é que ela está presente em um game e isso é o suficiente para considera-la uma VGM, mas somente depois de ter gostado da música que ele procurou mais informações sobre o jogo. O que acontece, nesta situação, é que ele escutou essa música como um ouvinte

¹⁴⁷ JUNIOR, Marco. Entrevista e 2 [Novembro, 2013]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por chat (Skype). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

de música instrumental, pois não há na VGM, atualmente, características sonoras de forma musical que a definam claramente.¹⁴⁸

No caso de Marco, o gosto pela música *The Opened Way*, não foi influenciado pela experiência de ter jogado o jogo, mas sim por suas preferências exclusivamente musicais. Pode-se dizer, que ele ou qualquer outra pessoa que tenha um gosto por música instrumental, pode gostar de uma VGM original ou alguma versão feita e tocada fora do jogo, mesmo sem saber de que se trata de uma VGM. Então, neste caso, os critérios de apreciação estética são diferente por não terem a influência do jogo da experiência de jogo. Essa diferenciação, mostra a complexidade para analisar critérios estéticos desse tipo de música, pois não é possível levar em consideração toda a história de cada pessoa que gosta do jogo. A única coisa clara, para o critério de gosto, referente à VGM, é uma generalização: pessoas que gostam de música instrumental podem gostar de uma VGM sem ter jogado o game, mas, neste sentido, essas pessoas vão considerar essa música como sendo de um gênero musical específico (rock instrumental, jazz, blues, rap, etc.).

Com isso, pode-se pensar também de maneira inversa, entendendo que o jogo, com sua música, influencia na possibilidade de uma pessoa gostar de qualquer outro tipo de música. Fato semelhante ao caso de Dotal, onde a VGM foi o primeiro tipo de música que se interessou.

O que fica evidente é que a apreciação dos elementos músicas, em separado do jogo, acontece a partir de duas condições: 1 – o histórico da pessoa que faz com que ele tenha uma percepção mais direcionada para determinados elementos musicais; e 2 – a pessoa não ter jogado o jogo em momento anterior.

¹⁴⁸ Vale esclarecer que em um dado momento histórico, o timbre poderia ser considerado um elemento musical capaz de definir a música de games, porém isso não pode ser dito atualmente, pois a VGM dos jogos atuais pode ser produzida com instrumentos reais, sem a utilização de sintetizadores. Além disso, é importante ressaltar que há um estilo musical conhecido como *chipmusic* (ver SCHAFER, 2014) que utiliza os sintetizadores dos videogames para produzir um tipo de música que não é VGM, mas que possui os timbres produzidos por esses videogames.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação procurou demonstrar que a VGM, nos canais de YouTube pesquisados, existe por diversos fatores, porém tentou-se focar em apenas dois: (1) o sentimento de nostalgia e (2) o prazer estético que frui a partir da escuta desta música. Questões estas que se destacaram no decorrer da pesquisa, pela alta incidência de discursos relacionados a elas.

Primeiramente, tentei deixar claro, que os videogames são objetos com uma história que se construiu a partir do desenvolvimento tecnológico. Criavam-se novos videogames para possibilitar que novos jogos fossem desenvolvidos, e que novas experienciais fossem proporcionadas aos jogadores. Dentro disso, compositores encontraram meios para poder empregar suas ideias musicais nos jogos eletrônicos adequando-se a cada tecnologia disponível em cada época, para conseguirem criar uma VGM adequada a cada jogo.

Sobre os jogos, de modo geral, Huizinga considera que o jogo é mais antigo que a própria cultura humana e que o lúdico pode ser encontrado em diversas esferas da sociedade: direito, guerra, conhecimento, poesia, arte e filosofia. Para ele, o jogo “transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido a ação humana” (HUIZINGA, 2010, p. 4). Portanto, a experiência de jogar é significativa para o jogador.

Pensando nisto, é possível entender o porquê que a evolução dos hardwares foi importante para os jogos, pois é fato que as novas tecnologias possibilitam novos jogos com novas experiências. Então, o desenvolvimento tecnológico dos videogames se dá através da busca dos jogadores por novas experiências significativas e diferenciadas. Os jogadores procuram novos jogos para evitar a previsibilidade total da experiência de jogo, a mesmice. Já no lado das produtoras, desenvolver tecnologia é uma forma de atrair os jogadores que buscam essas experiências diferenciadas, pois, assim, podem vender mais produtos a partir de uma demanda de mercado.

Porém, é interessante notar que essas novidades não se adequam muito bem aos gostos dos jogadores, pois, como visto nesta pesquisa, o sentimento de nostalgia pelos games “antigos” é muito presente. Isto mostra que as experiências lúdicas propostas

pelas produtoras de games, apesar de serem novas, nem sempre são àquelas desejadas pelos jogadores.

Em um segundo momento, sugeri uma reflexão metodológica sobre a etnografia virtual, onde tentei mostrar que é possível realizar uma pesquisa em música na internet, pois havia pouco material relacionado a esse tipo de pesquisa na área. Assim, procurei contribuir para a discussão lançada por Almeida (2010) em sua tese, refletindo um pouco sobre as questões específicas deste ambiente digital: virtualidade, ciberespaço e falta de contato físico. O importante, nesta discussão, foi tentar mostrar que a internet é um espaço onde as pessoas desenvolvem práticas culturais significativas e, por isso, devemos buscar cada vez mais entendê-la.

Quando iniciei a pesquisa de campo, havia uma certa insegurança que me fazia questionar se a etnografia virtual iria, de fato, me ajudar a levantar questões relevantes, para o conhecimento acadêmico, e se eu conseguiria realizar os procedimentos certos de forma adequada. O interessante é que a insegurança sumiu logo nos primeiros dias de pesquisa de campo. Na verdade, a etnografia virtual, superou as expectativas, pois mostrou que há uma grande quantidade de dados a serem analisados e que podem ser significativos para entender a prática musical da VGM. Em meio a isso, a questão inicial que mais chamou a atenção foi o sentimento nostálgico que os fãs sentiam.

A nostalgia é, de fato, muito influente para a existência dessa prática musical no YouTube. Anteriormente, não acreditava que ela poderia revelar uma reflexão significativa, porém a alta recorrência de comentários fez com que eu entendesse com “outros olhos” a questão.

Para chegar a estas questões sobre nostalgia, tive que passar por um processo reflexivo onde as teorias de funções sociais da música de Merriam (1964) e Frith (1987) foram importantes. Em resumo, posso dizer que as funções mais evidentes foram: a *função de expressão emocional* e a *função de prazer estético*, ambas de Merriam. Porém, as funções sociais da música popular, sugeridas por Frith, também foram importantes porque serviram como complementares na hora de pensar sobre cada uma, aprofundando o nível da discussão. Se por um lado as funções sociais definidas por Merriam explicam mais objetivamente a VGM apresentada nesta dissertação, por outro,

Frith possibilita pensar em algumas questões interessantes como, identidade e reconfiguração da noção de tempo. Ideias que foram muito claras na identificação que os usuários têm com as músicas e os *youtubers*, e na nostalgia sentida por ambos.

A *função de expressão emocional* se mostrou muito evidente no sentimento de nostalgia. Os fãs estão tocando versões de VGM como forma de expressar este sentimento de saudade de um passado específico e idealizado. No caso da *função de prazer estético*, ela também é evidente, porém foi necessário ir um pouco mais além do material musical para ser possível perceber que a discussão de estética é muito presente, apesar de nem sempre ser diretamente relacionado ao material audiovisual produzido pelos *youtubers*.

Como a nostalgia se trata de um sentimento de saudade de um passado idealizado, é possível dizer que a saudade deste passado é um tipo de recusa que as pessoas têm para com o presente e com o futuro que está se direcionando. O problema é que este sentimento é difícil de ser interpretado, pois exige que a história de cada indivíduo seja investigada. Por isso, não foi possível, com os dados obtidos, saber ao certo o quanto desta nostalgia é uma recusa com relação a algum aspecto dos jogos atuais, ou a algum aspecto social.

Como visto, também, a ideia idealizada de infância, se deve ao fato de que esse sentimento é idealizado, e isto quer dizer que foram excluídos os momentos ruins, de determinada época, em sua composição na memória da pessoa. A nostalgia, neste sentido, não é um passado que não voltará, mas sim um passado que nem ao menos existiu daquela forma (VELIKONJA, 2008). “Nostalgia, não é, portanto, (somente) uma história sobre como nós éramos no passado, mas sobre como nós nunca fomos”¹⁴⁹ (VELIKONJA, 2008, p. 30).

Um exemplo diferente de nostalgia relacionado aos videogames pode ser encontrado no movimento *chipmusic*. Schafer (2014), mostra em sua dissertação que há uma busca pela sonoridade produzida pelos chips de áudio dos videogames antigos. Há músicos que estão utilizando os videogames como “instrumentos musicais” para produzirem músicas originais que não são VGM. O passado que buscam, e que está

¹⁴⁹ Nostalgia is therefore not (only) a story about how we were in the past, but one about how we never were.

envolvido nesta nostalgia, é em relação às sonoridades dos videogames, porém as músicas criadas não possuem relação direta com os jogos.

A questão da nostalgia chama a atenção, também, porque ela tem se tornado componente da produção de produtos culturais. Por exemplo, há um canal no YouTube chamado #Nostalgia que possui mais de 2 milhões de inscritos e que cria vídeos falando sobre diversos produtos culturais da década de 1980 e 1990, como desenhos animados, seriados de TV, games, animes, etc., criando conteúdos exclusivos: um tipo de “melhores momentos” sobre este material. Além disso, há artigos que mostram pesquisas sobre a preferência do público em relação ao tema, ou formas de utilizar a nostalgia para aumentar o número de vendas de determinado produto (TEIXEIRA e VELOSO, 2008; HOLBROOK e SCHINDLER, 2003; MACEDO e PRESTES, 2013). Esta questão deve ser observada com cautela, pois o entendimento social da nostalgia pode acabar confundindo-se, em algum momento, com interesses comerciais que podem prejudicar análises sobre o que envolve este sentimento. O problema é que os interesses comerciais podem suplantam os interesses acadêmicos a ponto de criar um borrão sobre o tema. Seria importante desenvolver estudos tanto comerciais como acadêmicos – ou comércio-acadêmicos - sobre o assunto que possibilitem entender a nostalgia como um sentimento singular e muito presente na sociedade atual.

Voltando aos dados da pesquisa, foi notado que esse sentimento, relacionado ao passado idealizado de cada um, é, de certo modo, compartilhado entre alguns fãs de VGM e *youtubers*, no YouTube. É através dele que muitas vezes criam-se sentidos de apropriação das músicas e do passado referente à elas. A questão é que essa noção de que a música de um game é a representação de um passado, intensifica o senso de identificação existente com o jogo. Parece que, em alguns casos, o senso de apropriação está mais voltado ao jogo, do que em relação ao artista que está tocando a música no vídeo.

Agora, no caso da função de prazer estético, pode-se pensar que é possível um afastamento da ideia de nostalgia, numa divisão entre aqueles que jogaram os jogos, daqueles que não jogaram os jogos. As pessoas que jogaram os jogos sofriam influência da experiência de jogo em suas memórias e, por isso, muitas vezes foram encontrados comentários que falavam mais sobre os jogos do que sobre o material

sonoro produzido. Não que isso queira dizer que ela vai vivenciar novamente toda a experiência que estava em sua memória; não é uma questão absoluta onde uma experiência omite outra. Na verdade, o que parece é que as experiências estéticas e nostálgicas, fruem simultaneamente com um nível de influência diferenciado. Então, no momento em que alguém ouve a música e comenta o jogo, é, provavelmente, porque a força da experiência do jogo, com todos os elementos dele, está mais presente naquele momento. Entretanto, o foco tende a ir para o lado da experiência musical em si, destacando aspectos sonoros, quando a pessoa tem um histórico que influencia nisto. Posso dizer isso baseando-se em minha experiência pessoal, pois diversas vezes escutei e apreciei o material sonoro de diversas músicas de VGM, e acredito que meu histórico como músico tenha influenciado sobre esta forma de escutar VGM. Mas, que fique claro que isso não exige um nível de especialização musical para acontecer. Como dito anteriormente, talvez a única coisa que possa ser dita é: um gosto por música instrumental, pode fazer com que a experiência estética a partir do material sonoro seja mais influente no momento da escuta de uma VGM. Além disso, é interessante notar que qualquer pessoa ao escutar uma música possa fruir uma experiência estética, mesmo que minimamente. Em resumo, foi falado sobre a *função de prazer estético*, para mostrar que a nostalgia não é um sentimento absoluto na apreciação da VGM. As diversas histórias de cada indivíduo influenciam na forma como ele escuta qualquer tipo de música, e isto pode influenciar no modo como a VGM é percebida também.

Além do que foi exposto, é importante ressaltar que há várias outras questões pensadas, a partir dos dados, que não foram abordadas nesta pesquisa, mas que poderão ser abordadas em outros estudos, como, por exemplo: 1 - Será que há uma certa profissionalização da VGM no YouTube, vista no desenvolvimento dos vídeos ao longo do percurso do canal? 2 – como é entendida pelos *youtubers* as performances coletivas presentes nos vídeos? 3 – qual o circuito cultural da VGM na internet? 4 – qual a relação que a prática musical da VGM na internet tem com o mundo *offline*?

Por fim, acredito que este trabalho tenha contribuído para o debate sobre a circulação da música na internet, principalmente no YouTube. Mostrando que a VGM no YouTube constitui uma prática musical relevante para os *youtubers* e seus fãs. Além disso, acredito que as reflexões sobre VGM tenha contribuído de maneira significativa

para o estudo deste tipo de música. Neste sentido, espero que esta pesquisa possa ajudar outros interessados no tema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Luciano André da Silva. *Etnomusicologia no Ciberespaço: Processos Criativos e de Disseminação em Videoclipes Amadores*. 2010. Tese (Doutorado em Música -Etnomusicologia) – Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal da Bahia, Salvador.
- AMARAL, Adriana; FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel. *Métodos de Pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulina, 2013.
- AUERBACH, Brent. Pedagogical Applications of the Video Game Dance Dance Revolution to Aural Skills Instruction. *Music Theory Online*, Vol.6, N. 1, Jan. 2010. Disponível em <<http://www.mtosmt.org/issues/mto.10.16.1/mto.10.16.1.auerbach.html>>. Acesso em 14 de abril de 2014.
- BAER, Ralph. *Genesis: How the Home Video Games Industry Began*. 1998. Disponível em: <http://www.ralphbaer.com/how_video_games.htm> acesso em 30 de janeiro de 2014.
- BRANCO JUNIOR, Sérgio Vieira. *Direitos Autorais na Internet e o Uso de Obras Alheias*. Rio de Janeiro: Editora Lumens Juris. 2007.
- BERNERS-LEE, Tim. *Information Management: A proposal*. 1989. Disponível em: <<http://www.nic.funet.fi/index/FUNET/history/mbase/w3c/proposal.html>>. Acesso em: 03 de janeiro de 2014.
- BURGESS, Jean e GREEN, Joshua. *Youtube e a Revolução: Como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade*. Digital. Trad. Ricardo Giassetti. São Paulo: Editora Aleph. 2009.
- BOYM, Svetlana. Nosltagia and Its Discontents. *The Hedgehog Review*. Vol. 9, N. 2, p.7-18, 2007.
- CAMBRIA, Vincenzo. *Música e Identidade Negra: O caso de um bloco afro carnavalesco em Ilhéus*. 2002. Dissertação (Mestrado em Música) - Programa de Pós-Graduação em Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- CERF, Vinton; CLARK, David; Kahn, Robert; KLEINROCK, Leonard; LEINER, Barry; LYNCH, Daniel; POSTEL, Jon; ROBERTS, Lawrence. Brief History of the Internet. 1997. Disponível em: <http://www.internetsociety.org/sites/default/files/Brief_History_of_the_Internet.pdf>. Acesso em 3 janeiro 2014.
- CLIFFORD, James. *A Experiência Etnográfica: antropologia e literatura no século XX*. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2011.
- COHEN-ALMAGOR, Raphael. Internet History. *International Journal of Technoethics*. Vol.2, N.2, Abril/Junho, p. 45-64, 2011.

- COLLINS, Karen. *Game Sound: Introduction to the History, theory, and practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge (MA): Massachusetts Institute of Technology Press, 2008.
- COSTA, Marco; SOUZA, Carlos. Fronteiras do Ciberespaço. *Vértices*, Vol. 7, N. 1/3, janeiro/dezembro. 2005
- COUTO JUNIOR, Dilton e SANTOS, Rosemary. Etnografia Virtual e os Estudos com os Cotidianos: a tessitura do conhecimento em rede. *Revista Educaonline*. Vol. 7, N. 1, Janeiro/Abril, p. 22-39, 2013.
- DEMO, Pedro. *Metodologia Científica em Ciências Sociais*. São Paulo: Atlas, 1995.
- ECKERT, Cornelia; ROCHA, Ana Luiza Carvalho da. Etnografia: Saberes e práticas. *Illuminuras*. Porto Alegre. Vol. 7, N. 21, 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/index.php/iluminuras/article/view/9301/5371>>. Acesso em 5 dezembro de 2013.
- FINCO, Mateus. *WII FIT: um videogame do estilo de vida saudável*. 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Escola de Educação Física. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- FREIRE, Vanda Bellard. *Música e Sociedade: uma perspectiva história e uma reflexão aplicada ao ensino superior de Música*. Florianópolis: Associação Brasileira de Educação Musical, 2010.
- FRITH, Simon. Towards an Aesthetic of Popular Music. Em: LEPPERT, Richard e MCCLARY, Susan, *Music and Society: The Politics of Composition, Performance and Reception*. Cambridge: Cambridge University Press, p. 133-149, 1987.
- GASPAR, Deborah. *Jogos Eletrônicos: Entre a Escola e a Lan House*. 2007. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- GEERTZ, Clifford. *A interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.
- GIBSON, William. *Neuromancer*. São Paulo: Aleph. Nova York: Berkley Publishing Group, 1984.
- GIORDANI, Rosselane. Hegemonia e Discurso: O Sujeito que Resiste. *Revista Travessias* vol. 3 N. 3, p. 76-97, 2009.
- GUERRA-PEIXE, Cesar. Notas Sobre o Jogo de Bola de Gude. Em: *Estudos de Folclore e Música Popular Urbana*; Org. Samuel Araújo, p. 137-140. Belo Horizonte: Editora UFGM, 2007.
- GODOY, Karla. *Formação humana no ciberespaço: os sentidos da presença na educação a distância*. 2009. Tese (Doutorado em Políticas Públicas e Formação Humana) – Programa de Pós-Graduação em Políticas Públicas em Formação Humana, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- GULARTE, Daniel. *Jogos Eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis: Novas Ideias, 2010.
- HERSCHMANN, Micael. Uma nova indústria da música “mostra a sua cara”: relevância socioeconômica dos videogames musicais. *Revista Transcultural de Música*. Vol.14. 2010. Disponível em: <<http://www.sibetrans.com/trans/a4/uma-nova-industria->

[da-musica-mostra-a-sua-cara-relevancia-socioeconomica-dos-videogames-musicais](#)>.

Acesso em 30 de janeiro de 2014.

HERZ, J. C. *Joystick Nation: How Videogames Ate our Quarters, Won our Hearts, and Rewired our Minds*. New York: Little, Brown and Company, 1997.

HINE, Christine. *Virtual Ethnography*. Sage Publications: California, 2000.

HOLBROOK, Morris B.; SCHINDLER Robert M. Nostalgia for Early Experience as a Determinant of Consumer Preferences. *Psychology & Marketing*, Vol. 20, N.4, abril, p. 275–302, 2003.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da Cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, Henry. Rise of the video game: Level one. *Discovery Channel*, Silver Spring: 21 nov. 2007. Programa de TV.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Game: From Pong to Pokémon - The Story Behind the Craze that Touched our Lives and Changed the World*. Nova York: Three River Press, 2001.

KOZINETS, Roberts. *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Londres: Sage Publications, 2010.

LAGE, Giselle Carino. Revisitando o método etnográfico: contribuições para a narrativa antropológica. *Revista Espaço Acadêmico*, N.97, junho, p.3-6, 2009.

LÉVY, Pierre. *O que é Virtual?*. São Paulo: Editora 34, 2011 [1996].

MACEDO, Diana Gualberto; PRESTES, Ana Paula. A Influência da Nostalgia no Consumo Simbólico e Material de Bens. Em: *3º Congresso Internacional de Comunicação e Consumo*, outubro, 2013. Anais... São Paulo: ESPM, 2013.

MALINOWSKI, Bronislaw. *Argonautas do Pacífico Ocidental*. São Paulo: Abril Cultural, 1976 [1922].

MANZINI, Eduardo José. Entrevista Semiestruturada: Análise de objetivos e de roteiros. In: *Seminário Internacional Sobre Pesquisa e Estudos Qualitativos*, 2, 2004, Bauru. A pesquisa Qualitativa em debate. Anais... Bauru: USC, 2004. CD-ROM.

_____. O uso da Entrevista em Dissertações em Teses Produzidas em um Programa de Pós-Graduação em Educação. *Revista Percursos*. Maringá. Vol. 4, N. 2, p. 149-171, 2012.

MAYANS I PLANELLS, Joan. Nuevas Tecnologías, Viejas Etnografías. Objeto y método de la antropología del ciberespacio. *Fuente Original: Revista Quaderns de l'ICA*, 17-18, p. 79-97. 2002. Disponível em: <<http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=23>>. Acesso em 03 janeiro de 2014.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. Pesquisa Qualitativa On-line Utilizando a Etnografia Virtual. *Revista Teias*. Rio de Janeiro. Vol. 13, N. 30, setembro/dezembro, p. 169-183, 2012.

MERRIAM, Alan. *The Anthropology of Music*. Chicago: Northwestern University Press, 1964.

MILLER, Kiri. Por que você não pega uma guitarra de verdade? Guitar Hero, Rock Band e performance virtual. *Rumos da Cultura da Música: Negócios, estéticas, linguagens e audibilidades*, p.111-138. Porto Alegre: Sulina, 2010.

MONTEIRO, Silvana. O Ciberespaço: o termo, a definição e o conceito. *DataGramaZero - Revista de Ciência da Informação*. Vol.8, N.3, Junho, 2007. Disponível em: <http://www.dgz.org.br/jun07/Art_03.htm>. Acesso em 9 de dezembro de 2013

NETTL, Bruno. *Theory and method in ethnomusicology*. New York: The Free Press of Glencou, 1964

OXFORD, Nadia. *Ten Facts About the Great Video Game Crash of '83: It's Way More Than a Story of Cartridges Buried in the Desert*. IGN, Set 21, 2011. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83>>. Acesso em 31 de janeiro de 2014.

PINTO, Tiago de Oliveira. 100 anos de Etnomusicologia - e a "era fonográfica" da disciplina no Brasil. In: *II Encontro da Associação Brasileira de Etnomusicologia*, 2005, Salvador. *Anais ...* Salvador: UFBA, 2005. Disponível em: <<http://sonsdobrasil.blogspot.com.br/2005/10/etnomusicologia-100-anos.html>>. Acesso em 01 de abril de 2014.

REDONTAR, Jeferson José Moebus. O Fundamento Lúdico na Estética do Jogo. *Revista Cocar*, Vol. 3, N. 5, 2009.

SCHAFER, Camila. *Entre o Novo e o Obsoleto: Memória Rastros e Aura do Hardware da Chipmusic*. 2014, 136 f.. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação – Processos Midiáticos) Programa de Pós Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade Federal do Vale dos Sinos, São Leopoldo, 2014.

SEEGER, Anthony. Etnografia da Música. *Cadernos de Campo*, São Paulo, nº 17, p. 237-259, 2008

VAN MAANEN, Jon. Ethnography as Work: Some Rules of Engagement. *Journal of Management Studies*. Vol. 48. N. 1, janeiro, p. 218-234, 2011.

VELIKONJA, Mitja. *Titostalgia: A Study of Nostalgia for Josip Bros*. Metelkova: Peace Institute, 2008.

VELOSO, Bruno Fortini; TEIXEIRA, Nayara Carla. Adultescentes: nostalgia na lógica de consumo Em: *XXXI Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, setembro, 2008. Mídia, ecologia e sociedade. Anais... Natal: UFRJ, 2008.

WESCH, Michael. *An anthropological introduction to YouTube*. Vídeo. Youtube. 2008. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=TPAO-IZ4_hU>. Acesso em 7 de março de 2014.

WESCH, Michael e classe de etnografia digital do verão de 2009. Anonymous, Anonymity, and the End(s) of Identity and Group online: Lessons from the "Frist internet-Based Superconscioues". IN: WESCH, M.; WHITEHEAD, N. (Orgs.). *Human no More: Digital Subjectivities, Unhuman Subjects and the End of Anthropolgy*. Boulder: University Press of Colorado, 2012. p. 89-104.

URIARTE, Urpi Montoyae. O que é fazer etnografia para os antropólogos. Ponto Urbe [Online], Vol. 11| 2012, Disponível em: <<http://pontourbe.revues.org/300>> Acesso em 4 de setembro de 2014.

ENTREVISTAS

DONTAL, Carlos. Entrevista 1 [Novembro, 2013]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por chat (Skype). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice A desta dissertação.

JUNIOR, Marco. Entrevista e 2 [Novembro, 2013]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por chat (Skype). A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice B desta dissertação.

SHINKOU, Bruno. Entrevista 3 [Abril, 2014]. Entrevistador: Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .mp3. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice C desta dissertação.

SOLER, Carlos. Entrevista 4 [Fevereiro-Junho, 2014] Entrevistador Schneider Ferreira Reis de Souza. Internet, 2014. 1 arquivo .docx. Entrevista realizada por –e-mail. A entrevista na íntegra encontra-se transcrita no Apêndice D desta dissertação.

FONTES DA INTERNET

ALCORN, Allan. “*Al Alcorn Interview.*” SHEA, Cam. IGN, Mar 10, 2008, internet. Disponível em: <<http://www.ign.com/articles/2008/03/11/al-alcorn-interview>>. Acesso em 30 de janeiro de 2014.

ARENAIG. *Games não serão incluídos no Vale-Cultura, reforça ministra Marta Suplicy.* Internet. Disponível em: <<http://arena.ig.com.br/2013-03-14/games-nao-serao-incluidos-no-vale-cultura-reforca-ministra-marta-suplicy.html>>. Acesso em: 20 de março de 2014

CAMBRIDGE STRATEGIC MANAGEMENT GROUP. *Playing games: A revolution In Interactive Entertainment.* 2009. Disponível em <http://www.tmng.com/sites/tmng.com/files/CSMG_Playing%20Games_A%20Revolution%20In%20Interactive%20Entertainment2009.pdf>. Acesso em 6 de dezembro de 2012.

YOUTUBE. Estatísticas. Online, 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/yt/press/pt-BR/statistics.html>>. Acesso em 04 de agosto de 2014.

ZASNICOFF, Denis. Sample Rate – Mitos e Verdades. *Áudio Crítica.* Artigo online. Disponível em: <<http://www.audicaocritica.com.br/pro-audio/196-sample-rate-mitos-e-verdades>>. Acesso em 5 de fevereiro de 2014.

FILMES

MATRIX. Direção: Andy Wachowski; Larry Wachoski. Produção: Joel Silver. Village Roadshow, 1999. Cor, 136 min.

PASSAGEIRO do Futuro, O. Direção: Brett Leonard. Produção: Gimel Everett. Allied Vision, 1992. Cor, 103, min.

VINGADOR do Futuro, O. Direção: Paul Verhoeven. Produção: Buzz Feitshans e Ronal Shusett. Roteiro: Dan O'Bannon; Ronald Shusett; Gary Goldman. Beverly Hills: Carolco Pictures, 1990. Cor, 113min.

TRON. Direção: Steven Lisberger. Produção: Donal Kushner. Roteiro: Steven Lisberger e Bonnie Macbird. Boston: Linsberger Studios, 1982. Cor, 96min.

APÊNDICE A – ENTREVISTA COM CARLOS DONTAL (MEGAFIVE)

1. A ideia da entrevista é bater um papo sobre: o que te motiva a tocar VGM e divulgar no YouTube? Coisas do tipo.

Carlos Dontal (Megafive): Entendi. Legal cara. Antes de tudo queria só fazer uma pergunta, é mais por curiosidade mesmo.

2. Diga.

Carlos Dontal (Megafive): Você conheceu meu canal através de outros canais, se foi do YouTube mesmo ou de Twitter e Facebook?

3. Foi no YouTube mesmo. Eu constantemente procuro alguém tocando alguma VGM. Tenho vários canais adicionados, mas do Brasil tenho poucos. Então, esses dias enquanto estava num desses canais eu vi o seu canal no meio dessas sugestões que o YouTube mostra, que ficam no lado direito da tela.

Carlos Dontal (Megafive): Entendi, legal. Então, vou te contar a história desde o início. Eu assim como você sempre gostei de games, jogava desde pequeno e também de música. Aliás, acho que desde sempre ficava ligado nas músicas de games também. Eu cantarolava junto enquanto estava jogando na maior parte das vezes hahaah. Aí eu comecei a ver no youtube alguns canais de games e de música também. Dentre os que eu vi e que me inspiraram, que acredito que você tenha adicionado alguns, foram os canais do Lord Vinheteiro, o Fábio Lima, o BateraGamer e o Canal Videogames cover.

4. Sim, canais de brasileiros.

Carlos Dontal (Megafive): Isso mesmo... e alguns lá de fora também como o Family Jules 7x e o Songe Le Reveur, além do Smooth McGroove que é fantástico.

5. Também conheço, mas o Smooth McGroove não conheço. Vou adicionar aqui para ver.

Carlos Dontal (Megafive): Cara, adiciona. Sério, esse é o cara que mais bomba lá fora tocando VGM.

6. Sim, já vi ele algumas vezes sim.

Carlos Dontal (Megafive): Porque ele faz tudo a capella.

7. Quando você resolveu tocar algum instrumento?

Carlos Dontal (Megafive): Foi quando eu tinha 13 anos. Meu pai tinha comprado violões para as minhas irmãs mais velhas, só que elas nunca tocaram. Eu sempre tive curiosidade quando eu os via no armário, mas só aos 13 anos resolvi tocar porque era uma época que o pessoal da escola estava afim de montar banda. Foi nessa época que eu aprendi a tocar. Fui auto didata mesmo. Hoje estou com 28 anos, então eu toco faz uns 15 anos mais ou menos

8. Então você não tocou por causa das músicas de games?

Carlos Dontal (Megafive): Não, eu comecei mesmo por causa de bandas de rock. Mas, então, o meu canal, a princípio, eu fazia gameplays e covers, mas deu tanto certo o lance dos covers que eu resolvi voltar o canal mais pra música mesmo. Talvez eu faça gameplays mais pra frente, mas resolvi focar mais na música.

9. Então você grava a bateria da música também? Não estou lembrado dos vídeos se você estava tocando bateria ou não

Carlos Dontal (Megafive): A primeira música de game que eu tirei foi a música do Ken do Street Fighter, que é a primeira música do meu canal também. Eu cheguei a tocar músicas de games em churrascos

10. Só lembro de você tocando guitarra e baixo. Sério, em churrasco?

Carlos Dontal (Megafive): Mesmo, na verdade eu faço o acompanhamento de bateria com plugins. Eu crio a bateria do zero, e aí faço o arranjo por cima. Sim, tocava músicas de desenhos animados também. Essa foi minha primeira experiência tocando VGM.

11. Você tocou num churrasco como uma apresentação mesmo? Tipo um show entre amigos ou foi em uma rodinha entre amigos?

Carlos Dontal (Megafive): Na verdade foi só entre amigos mesmo. Enquanto tocava músicas conhecidas, me arriscava tocando músicas do Street Fighter, por exemplo.

Além dos covers no meu canal, não sei se você viu um vídeo [em] que falo sobre a trilha sonora de um jogo?

12. Do Streets of Rage?

Carlos Dontal (Megafive): Isso... essa é uma serie que pretendo continuar. Porque eu não vi muita gente fazendo algo assim no YouTube, e eu sempre achei legal dar credito aos caras que compõem essas músicas. São poucos os que conhecem. Além de trazer curiosidades.

13. Achei bem legal. Teve informações, das músicas, que não conhecia.

Carlos Dontal (Megafive): Sou muito fã do trabalho do Yuzo Koshiro, assim como Nobuo Uematsu, Masato Nakamura, Yasunori Mitsuda, Yoko Shimomura.. etc.

15. Eu imaginava que elas pareciam alguma outra música que conhecia, mas não sabia ao certo qual.

Carlos Dontal (Megafive): É, eu conhecia algumas músicas porque meu irmão ouvia quando era pequeno.

14. Tem outros compositores a adicionar?

Carlos Dontal (Megafive): tem esses e mais 1 que não posso jamais esquecer, Koji Kondo, o compositor de Mario e Zelda. Você conhece a respeito dos compositores de VGM?

15. Eu conheço mais das músicas dos jogos em si do que dos compositores. Eu conheço os compositores, mais ou menos, pelo estilo da música, mas não consigo lembrar os nomes, sou péssimo com nomes. Alguns eu conheço de cabeça, se você falar eu lembro. Os que você falou, eu sei quase todos.

Carlos Dontal (Megafive): É que, também, são todos japoneses. Têm nomes muito complicados. Eu decorei por insistência haahah. Mas, cara, a minha grande motivação mesmo para tocar as VGMs, e música em geral, é o fato da música não ser algo quadradinho sabe. Ela é "elástica". Então, eu decidi no meu canal, mesmo que seja sutil ou até mais evidente, fazer arranjos diferentes para as músicas. Porque elas já existem de uma maneira, então eu posso colocar um toque meu e dar uma cara nova. Colaborar pra que ela tenha uma releitura. Geralmente, eu não mexo em quase nada da melodia

principal, mas o resto eu gosto de estudar possibilidades. Foi assim com a música do Ryu que eu transformei em Funk/groove.

16. Deixa eu escutar ela aqui.

Carlos Dontal (Megafive): Ou a do Super Mario Bros, que eu fiz numa pegada mais Disco. Perdão, Super Mario World.

17. Essa eu lembro. Percebi isso quando a escutei. Então, não é apenas uma questão de tocar as músicas dos games, tem a vontade de experimentar coisas, fazer experiências de criação musical?

Carlos Dontal (Megafive): Exatamente! Não só tocar a música original, mas experimentar como ela ficaria de outra forma. Eu nunca pretendi ser um bom instrumentista, seja tocando guitarra, violão, etc., mas sempre gostei de criar. Então, por isso, eu prezo pela criação dos arranjos na hora de tocar a VGM e olha que tem um repertório extenso para explorar.

18. Mas você poderia fazer isso com outro tipo de música. Por que a VGM é tratada de forma mais especial [por você]?

Carlos Dontal (Megafive): Porque é algo que está inerente a mim. Como eu disse, desde pequeno eu jogo videogame e sempre gostei das músicas... eu tenho bandas e artistas que gosto e tudo mais... mas acredito que as músicas de videogame devem ter sido as primeiras que eu prestei atenção na vida. (...)Tem um fator nostálgico muito grande. E o legal de divulgar no YouTube é ver que o pessoal também se identifica. Eu gosto de todos os comentários que me enviam... mas quando a pessoa diz que eu fiz lembrar da infância dela, que bateu a saudade de jogar novamente. Isso me motiva a continuar o trabalho e dá aquela sensação de “dever cumprido”.

19. Eu digo o mesmo, a música de videogame foi o primeiro tipo de música que prestei atenção na vida.

Carlos Dontal (Megafive): Pois é cara, eu tive um Mega Drive.

20. Seu primeiro videogame?

Carlos Dontal (Megafive): E tive o prazer de ouvir muiiiiita música do Sonic. Meu mesmo foi ele. Antes dele eu cheguei a jogar o Odyssey, o CP-400 (um computador que

só rodava jogo) que eram dos meus irmãos e um Phantom System, que era clone de nintendinho, que era de um amigo do meu irmão.

21. Você “viveu” mais a geração do Mega Drive e por isso o nome do seu canal é Megafive?

Carlos Dontal (Megafive): Isso mesmo. Por causa do Mega Drive e o número 5 que é número da sorte. Eu queria dar um significado maior no começo porque eu estava querendo fazer várias coisas no canal, mas aí acabou ficando um nome mais genérico ou um trocadilho com Mega Drive. Eu vivi mais na geração do Mega Drive mesmo, alugava fita todo final de semana. O Super Nintendo eu nunca joguei direito, só na casa de amigos. Mas quando descobri os emuladores fui conhecer mais a fundo os jogos.

22. Você continuou comprando os novos consoles?

Carlos Dontal (Megafive): Em 1998 meu Mega Drive pifou. Aí nunca levei ele para consertar, então parei de jogar em console. Daí pra frente foi só PC até em 2009 que eu comprei um PS3. Aí vendi. Hoje tenho um XBOX 360, mas eu jogo bem pouco desde que comecei com o canal.

23. Então, os jogos que você jogou, atualmente, são mais de PC? Mas, você dedica muito tempo para o canal?

Carlos Dontal (Megafive): Mais ou menos, acho que mais de Xbox mesmo. Eu joguei muito os jogos da série Assassins Creed, por exemplo. Quando eu faço o vídeo de cover eu demoro uns 4 ou 5 dias para fazer tudo. Como eu tenho meu emprego, também, eu faço tudo a noite ou então de final de semana. A parte mais trabalhosa é a edição.

24. Edição do vídeo ou a mixagem do áudio?

Carlos Dontal (Megafive): A edição do vídeo mesmo, porque faço muitos cortes. Não sei se é interessante pra sua pesquisa, mas a forma como são divulgados os vídeos são um ponto interessante a ressaltar eu fui aprendendo com o tempo.

25. Sim, eu iria perguntar isso.

Carlos Dontal (Megafive): Aliando YouTube com Facebook e Twitter, a divulgação é ainda maior

26. Você sempre faz aliando tudo?

Carlos Dontal (Megafive): Sempre. Quando eu público um vídeo, ele automaticamente sai no Twitter. Lá é um canal direto que tenho com as pessoas que me seguem e, também, com outros donos de canais do YouTube. Para você ter uma ideia, vou te contar um case. Um rapaz de um canal chamado Fiaspo um dia escreveu no Twitter que estava sem ideias para fazer um vídeo. Fui lá e respondi, dei uma ideia pra ele. Ai ele me agradeceu e falou que iria usar este tema mais pra frente e iria citar o meu canal no vídeo. Hoje ele publicou o vídeo e como o canal dele tem mais inscritos, a divulgação dele até ajudou bastante para eu ganhar mais inscritos. Antes da divulgação dele, eu estava com 985. Agora está beirando os 1.100. Também tenho a fanpage.

27. Bastante em!

Carlos Dontal (Megafive): Curiosamente, na fanpage não tenho uma divulgação muito forte, porem quando público no meu perfil pessoal, meus amigos ajudam bastante na divulgação e assistem mais do que na fanpage. Cara é uma loucura, meu canal tem apenas 4 meses e já tenho tudo isso de inscritos e visualizações. No começo do canal eu cheguei a enviar meu vídeo para alguns canais maiores avaliarem. Isso me ajudou bastante.

28. Mas você busca mais inscritos por algum motivo específico? Eu sei que é uma pergunta complexa, mas qualquer resposta é bem interessante. Você pretende se profissionalizar de alguma forma com isso, ou é apenas possibilidade de divulgar e compartilhar com as pessoas o que você gosta?

Carlos Dontal (Megafive): Não tem problema, pode perguntar! Olha, eu tenho vontade sim que meu trabalho abranja um público cada vez maior. Como eu falei, por enquanto isso é um hobby meu, mas acredito que ele possa ser um trampolim pra algo maior. Como eu disse, eu sou designer e dependo de portfólio para conseguir emprego ou freelancer, então quando eu mostro 1 vídeo meu, lá tem tudo o que eu sei fazer, como: design, edição de áudio, animação, edição de vídeo e ilustração. Tudo depende do futuro, de como as coisas andam. Claro que se um dia isso tivesse a possibilidade de gerar renda, não pensaria nem 2 vezes para fazer o que gosto. Mas, por enquanto, é só uma forma de eu enriquecer meu portfolio e espairer a mente fazendo o que gosto. Você trabalha em algo que gosta?

29. Eu trabalho com música. Sou formado nisso, trabalho no que gosto sim. Lógico que tenho muitos projetos e, felizmente, estou fazendo um mestrado em música.

Carlos Dontal (Megafive): Muito legal cara, é bom quando se faz o que gosta, porque você faz com mais vontade. Isso transparece no trabalho

30. Você é do Machinima. Isso te dá algum benefício? Aliás, antes disso era melhor eu ter perguntando sobre direitos autorais.

Carlos Dontal (Megafive): Podemos responder tudo de uma vez então. O YouTube te dá a possibilidade de monetizar o seu vídeo, sendo parceiro dele. Porém você só consegue ganhar alguma coisa fazendo vlogs ou conteúdo próprio. Eu tive problemas no início do canal quando toquei as músicas do Megaman 2 e do Castlevania 2. O YouTube não deixava monetizar porque ele detectou que o conteúdo pertencia a terceiros mas, é claro, não tinha como negar e nem recorrer pra isso. Felizmente quando eu estava prestes a lançar meu quinto vídeo. O recrutador do machinima me viu através do canal do Batera Gamer, e através do Twitter e perguntou se eu queria fazer uma parceria. Aí eu aceitei, preenchi o formulário e a partir do quinto cover, lá estava o logo do machinima no meu canal. Vou ser bem sincero, até hoje o único benefício foi o de não me preocupar com a questão dos direitos autorais.

31. Isso resolveu os problemas de direitos autorais ne?

Carlos Dontal (Megafive): sim, resolveu tudo. (...) Você conseguiu contato também com outros youtubers para fazer a pesquisa cara?

32. Sim, ... mais ou menos. Tem um que já entrevistei, uma pessoa da minha cidade. O Fabio Lima me respondeu também, mas tem outros que não me responderam. O Batera Gamer não me respondeu, por exemplo. Mas, é questão de tempo até me responderem.

Carlos Dontal (Megafive): Tá certo. É até bom pra você ter pontos de vista e motivações diferentes. O Mega Driver é um dos percussores aqui no brasil com covers de VGM né?

33. É, ele foi um dos primeiros que vi. O primeiro cover que vi, acho que foi de uma banda, Minibosses ou Neskimo não lembro ao certo, foi em 2001.

Carlos Dontal (Megafive): Eu acho que já ouvi o Minibosses. Então falando em Fabio Lima, não sei se você sabe, mas ele montou um grupo no Facebook onde o pessoal divulga os trabalhos deles. Eu entrei lá também e divulguei alguns vídeos meus.

34. Você tira as músicas de ouvido?

Carlos Dontal (Megafive): Sim, a melodia principalmente. Eu tiro toda de ouvido se a música tiver a harmonia fácil de tirar. No caso da música dos Cavaleiros do Zodíaco eu

tirei de ouvido também. Agora, tem músicas mais complexas como a Green Hill Zone, eu abri num programa a MIDI dela para ver o piano roll e tirar nota por nota.

35. Você tira a música e escreve, ou tira e decora de cabeça?

Carlos Dontal (Megafive): Eu não escrevo não cara, eu decoro cada parte, mas é uma coisa de cada vez.

36. Você tem alguma noção de teoria musical?

Carlos Dontal (Megafive): Foi muito difícil tirar o baixo da música do Super Mario World ao mesmo tempo que tinha que prestar atenção na melodia e guitarra base. Tenho bem pouca teoria, cheguei a fazer uns 6 meses de aula. Não sei escrever partitura direito... mas no piano, por exemplo, eu sei onde está cada nota. Não sei tocar piano porque não tenho coordenação para separar as duas mãos. Mas sabendo onde está cada nota, pra mim fica mais fácil para tirar músicas mais complexas observando no piano virtual. Eu desenvolvi tirar músicas de ouvido na adolescência, tirando músicas dos Ramones. Eram só 3 ou 4 acordes. Facilitava muito haahah. Aí fui exercitando até pegar coisas mais complexas. A música mais difícil que eu tirei de ouvido foi uma do Andres Segóvia que meu pai gosta. Eu tirei primeiro a melodia, depois o acompanhamento e juntei os dois. Só que é um tipo de música que tem que praticar, eu já esqueci boa parte dela.

37. Qual música do Segóvia, por acaso?

Carlos Dontal (Megafive): Se eu não me engano chamava Bourré ou La Bourré, mas não era a de Bach.

38. Segóvia é um grande nome do violão clássico.

Carlos Dontal (Megafive): Era diferente, se eu achar aqui o Cd eu pego a música e te mostro. Sem dúvidas, meu pai tem um Cd dele e essa era a primeira música.

39. Você gosta de violão solo nessa linha?

Carlos Dontal (Megafive): Gosto sim, aprecio muito. Tem outras que eu tentei tocar só no violão, como a (eu não sei como falar em português) “Air on a G String” do Bach. Alguma coisa na corda Sol. Tem outra que chama Romance de amor, ou só romance, já tirei também.

40. Ária na quarta corda?

Carlos Dontal (Megafive): Boa!! agora eu sei como falar o nome dela em português. Tem também a 9a sinfonia de Beethoven e Jesus alegria dos homens.

41. Você conhece o canal de um japonês que faz isso com games, o #lolonjp?

Carlos Dontal (Megafive): não conheço não, vou assistir.

42. O canal dele foi um dos primeiros de games que eu segui.

Carlos Dontal (Megafive): Nossa eu já vi esse canal!! Eu lembro que assisti a um vídeo dele tocando o tema do Frog de Chrono Trigger. Vou até me inscrever agora.

43. Qual foi o critério para escolha do seu atual repertório no YouTube? É algo do momento, ou tem algo já programado?

Carlos Dontal (Megafive): No começo era mais escolha pessoal. Hoje em dia eu atendo a algum pedido que me fizeram ou nos comentários do YouTube ou pelas outras redes sociais.

44. Então, você tem uma comunicação constante com os "leitores" do canal?

Carlos Dontal (Megafive): Sim, não tenho tanto como deveria por falta de tempo. Mas, por exemplo, no YouTube eu procuro enquanto é possível responder cada uma das pessoas e nas outras redes eu interajo não só com coisas do meu canal, mas também com os dos outros. Esse network, acredito que cria uma ajuda mútua pra todos.

45. Então, tocar no YouTube também tem a ver com fazer propaganda? Explorar outras redes?

Carlos Dontal (Megafive): Isso mesmo, atualmente ao meu ver é o canal principal para divulgação, as outras redes auxiliam. Talvez, mais pra frente, eu até crie um site para colocar os vídeos e as músicas para baixar. Colocar alguns textos também. Mas hoje, por enquanto, é no YouTube que está o maior público.

46. É o que tenho reparado mesmo. O YouTube parece estar juntando as pessoas que gostam de VGM.

Carlos Dontal (Megafive): Isso depende de canal para canal também. Pode variar porque cada um tem um público diferente.

APÊNDICE B – ENTREVISTA COM MARCO JUNIOR (VIDEO GAME COVERS)

1. Quando você teve essa ideia de tocar VGM e postar os vídeos no YouTube?

Marco Júnior (Video Game Covers): Eu gostava muito de fazer versões de músicas instrumentais com uma pegada mais pesada, fiz vários temas pra mim mesmo que nunca postei como, o tema da vitória, tema do esporte espetacular, tema da copa do mundo e hinos de países. Um dia resolvi fazer uma versão do famoso tema do Super Mario. Fiz e achei legal, deu aquela nostalgia. Aí partiu a ideia, só não tinha bons equipamentos para fazer na época. Aí, depois de tempos, consegui adquirir alguns equipamentos e resolvi fazer um canal com essas músicas nostálgicas.

2. Você fazia os arranjos e gravava antes mesmo do YouTube?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim sim. Por hobby mesmo, mas não ficavam boas sabe, porque estava aprendendo ainda e não tinha equipamentos. Imagina a qualidade.

3. Entendo, mas esse lance de nostalgia, no momento que você estava fazendo o tema do Mario você teve a nostalgia. Isso foi o motivador para você começar a levar a sério a música dos games ou teve algum outro motivo?

Marco Júnior (Video Game Covers): Em partes, depois outro lance motivador foi escutar o tema do Top Gear tocado pela banda Mega Driver.

4. Música de qual jogo do Mario que você tocou?

Marco Júnior (Video Game Covers): O mais conhecido de todos, Overworld do Super Mario do NES.

5. Realmente, mais conhecido. Já teve aluno meu tocando ele.

Marco Júnior (Video Game Covers): Até quem não joga conhece essa música

6. Impressionante que muita gente conheça.

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, sim. Mario é um ícone, não tem quem não conheça.

7. Muita gente que eu conversei citou o Mega Driver.

Marco Júnior (Video Game Covers): Conheci o site dele há tempos, me amarrava nas versões do Nino. Isso com certeza foi um grande motivador pra mim. Sou muito fã dele.

8. Você toca instrumento a quanto tempo? Aprendeu para poder tocar VGM?

Marco Júnior (Video Game Covers): Olha fazem uns 10 anos já eu acho. Aprendi porque acho que todo moleque adolescente é vidrado em guitarra hehe. Já venho de família de músicos, comecei a fazer aulas de teclado mas, depois de um tempo, vi que minha praia era outra.

9. Você aprendeu por algum estilo musical específico? Qual estilo de música você gostava na época que te motivou e do que você gosta agora?

Marco Júnior (Video Game Covers): Gostava muito de rock na época, nacionais como Detonautas, Pitty, COM. Comecei a tocar, na verdade, no violão depois que desisti de tocar teclado. Fiquei um tempo parado, aí resolvi pegar um violão que meu avô tinha e ver se eu conseguia aprender alguma coisa. Tirei algumas cifras na internet e comecei a praticar, quando já sabia fazer alguns acordes resolvi fazer aulas. Minha primeira música, que toquei, foi “Outro Lugar” dos Detonautas.

10. Você fez aulas de guitarra?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, depois que aprendi uns acordes resolvi fazer aulas de guitarra. Foi aí que nasceu a paixão pelo instrumento

11. Você gosta dos guitarristas que fazem música instrumental? Vai, Satriani?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim sim. Meu estilo favorito são músicas instrumentais. Vai, Satriani, Jhonson, Malmsteen, Petrucci entre outros.

12. Você acha que a música dos games teve algum influencia no seu gosto?

Marco Júnior (Video Game Covers): O meu favorito sem dúvidas é Eric Jhonson, minha música favorita dele é Manhattan, muito calma, relaxante. Como assim? No meu gosto por músicas instrumentais?

13. Sim, no seu gosto por músicas instrumentais. Porque pelos jogos que você faz cover, você deve jogar videogame desde antes de começar a tocar instrumentos musicais.

Marco Júnior (Video Game Covers): Com certeza, desde criança jogava nintendinho. Acho que teve alguma influência sim, mas o que mais influenciou foi instrumentais de guitarra mesmo. Hoje gosto muito de ficar ouvindo temas de games, faço uma playlist no YouTube e fico ouvindo enquanto trabalho.

14. Playlist com as músicas que a galera no YouTube toca?

Marco Júnior (Video Game Covers): Também, escuto originais, que a galera faz, as minhas também.

15. Você só usa o YouTube para escutar VGM ou você tem outras fontes?

Marco Júnior (Video Game Covers): Só o YouTube. Conheço outras fontes, mas o YouTube é mais prático e rápido.

16. Teve algum trabalho [de alguém] que o influenciou a tocar VGM e ainda por cima a divulga-la no YouTube?

Marco Júnior (Video Game Covers): Trabalho de outros?

17. Sim. Você viu algum trabalho que gostou e achou que seria legal fazer também ou você conheceu só depois de ter feito algo no YouTube?

Marco Júnior (Video Game Covers): Mega Driver. Depois de ouvir as versões dele, ficava imaginando como seriam outras músicas de games tocadas na guitarra. Ficava montando na minha cabeça. Antes de fazer, também conheci o trabalho do Charlie Parra e do Familyjules7x. Mas ai já tinha a ideia na cabeça de fazer o canal

18. Mas você poderia também ter divulgado por mp3, em áudio apenas. Por que o vídeo?

Marco Júnior (Video Game Covers): Porque na época o YouTube já estava bombando. Qual outra plataforma de divulgação melhor que o YouTube?

19. Não sei. Na verdade, o YouTube ainda está sendo estudado.

Marco Júnior (Video Game Covers): Então, tem algumas, como o palcomp3, mas não tem tanto alcance.

20. Então, você divulga as músicas para algum tipo de profissionalização? Ela de alguma forma é boa para sua profissão ou tem a intenção de profissionalizar cada vez mais o seu trabalho com VGM?

Marco Júnior (Video Game Covers): Eu diria que é mais um hobby mesmo, mas tenho intenção de melhorar cada vez mais o canal, vai que dá certo né.

21. Entendo. Percebo que a interação com os usuários, a galera curtindo, vai motivando a melhorar, certo?

Marco Júnior (Video Game Covers): Com certeza, se não é a galera postando mensagens positivas, não sei se estaria hoje gravando vídeos para o YouTube. Eu vejo a galera postando "melhor versão que já vi" ou me comparando com grandes nomes que fazem covers de VGM me motiva demais. Logico que não sou melhor que ninguém, admiro o trabalho de todos eles e sou muito fã. Mas isso com certeza motiva.

22. Eu percebo que no vídeo você utiliza recursos de imagem, não só a música, nem só você tocando. Você utiliza alguns gameplays gravados, mostrando algumas cenas e algumas imagens dos jogos. Por que isso?

Marco Júnior (Video Game Covers): É mais para quem está assistindo, viver aquele momento do game, imaginar como seria jogar Sonic, por exemplo, com a minha versão do tema. "Isso agrega valor" hahahaha.

23. Então, esse é um recuso que não é possível num arquivo de áudio. Você acha que esse vídeo ajuda o público a sentir mais a nostalgia?

Marco Júnior (Video Game Covers): Com certeza.

24. Em relação ao tocar no vídeo. Quando você grava, você grava pensando mais na técnica para mostrar a música ou você fica pensando em elementos de performance para agregar algo mais teatral?

Marco Júnior (Video Game Covers): Cara, não penso em nada, faço o que vier na cabeça. Se vier algo legal eu faço.

25. Tipo, eu vi que você usa algumas coisas: camisa da umbrela e adesivo do Sonic, elementos ligados aos games.

Marco Júnior (Video Game Covers): Ah sim, o adesivo do Sonic foi para agregar ao canal mesmo. Já tive vários comentários "ah essa guitarra do Sonic é foda", marca né. Colei o Sonic porque é o meu personagem, de games, favorito.

26. Bacana... e a primeira música que tocou foi a do Mario?

Marco Júnior (Video Game Covers): Pois é cara, mas não entro nessa briga de fanboys. Gosto muito dos 2, porém Sonic leva uma vantagem.

27. Como é ser uma banda de um homem só? Como é tocar sozinho com uma base feita por você mesmo?

Marco Júnior (Video Game Covers): É uma maravilha, nunca tem atrasos no ensaio e na gravação xD.

28. Mas, em relação a tocar ... você sente falta de estar tocando com alguém? Trocando ideias musicais?

Marco Júnior (Video Game Covers): Não cara, é tranquilo. Coloco minhas ideias no "papel" e já era.

29. Então, não há planos para montar uma banda e fazer apresentações fora YouTube?

Marco Júnior (Video Game Covers): Não. Caso ocorrer de tocar fora do YouTube, levo meus playbacks. A não ser se for uma reunião de amigos como Megafive, Bateragamer, aí sim. Mas, é difícil.

30. Você pretende fazer algo como muitos guitarristas fazem, pegar o playback e continuar solo?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, sim.

31. E como é experiência de fazer um vídeo colaborativo? Essa coisa de tocar separado, mas junto ao mesmo tempo? Me refiro ao vídeo com o bateragamer.

Marco Júnior (Video Game Covers): É uma coisa sensacional cara, é incrível como sai o resultado. Só fiz uma vez, mas com certeza já temos ideia de fazer mais coisas do tipo.

32. Você quando grava, quando está planejando, quando está editando o vídeo, sente-se tocando com alguém ou é uma performance isolada?

Marco Júnior (Video Game Covers): No caso do bateragamer, fiz um playback sem bateria para ele gravar, aí ele me mandou e depois gravei as guitarras e o vídeo. No dele eu fiz um playback com um ritmo de bateria. Gravei e tirei a batera depois. Aí mandei pra ele.

33. Não é muito fácil encontrar pessoas que queiram tocam VGM por ai, mas parece que as pessoas estão encontrando formas de fazer isso via YouTube.

Marco Júnior (Video Game Covers): O único que tem uma banda de verdade é o Mega Driver, mas isso é legal, olha o que a internet é capaz de fazer. Não é?

34. Acho bastante interessante... por isso decidi focar a pesquisa na internet e, principalmente, no YouTube. Ele parece estar catalisando práticas musicais e a VGM é uma das que mais está se favorecendo disso. Você tem mais algum tempo ou já passou da hora?

Marco Júnior (Video Game Covers): A VGM está se favorecendo justamente porque os games estão em alta no YouTube. Pode continuar cara.

35. Sobre direitos autorais agora. Eu vejo que você agora é do Machinima e sei que eles resolvem os problemas autorais, mas os seus vídeos iniciais não possuem isso. Você já teve algum problema com direito autoral? Como você lida com esse assunto?

Marco Júnior (Video Game Covers): Só tive problema no meu primeiro vídeo, do Dragon Ball Z. Caiu em "conteúdo de terceiros", mas isso não é grave, só não posso monetizar o vídeo. O YouTube é o seguinte, você pode fazer qualquer cover, só vai dar problema se você monetizar o vídeo. Se não está monetizado, está tranquilo.

36. Eu estou experimentando uma modalidade de pesquisa que é a pesquisa participante. Então, resolvi tirar da gaveta minhas ideias de tocar VGM. Resolvi gravar os vídeos também para ver como é. Os dois vídeos estão com "conteúdo de terceiros".

Marco Júnior (Video Game Covers): Então é de boa, só não pode monetizar. Eu só passei a monetizar depois da parceria com a Machinima, mas mesmo com essa parceria é perigoso cair nos direitos autorais.

37. Eu percebo que quando se começa a gravar os vídeos, você começa a analisá-lo e se preocupar com a estética dele de forma geral. Você fica interessado em coisas como iluminação, câmera, edição de vídeo?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, me preocupo com iluminação, não é nada profissional mas quebra o galho. Edição de vídeo eu já manjava um pouco, pois é um assunto que sempre me interessou também. Câmera eu investi e comprei uma nova superior.

28. É possível ver uma mudança clara nos seus vídeos, desde os primeiros até os atuais

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, porque vou sempre tentando melhorar. Investi em câmera, testei iluminações, fiz edições diferentes, fui evoluindo. A câmera é semiprofissional, dá para gravar em 720p, está ótimo!

29. Com lentes intercambiáveis?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, é uma Canon t3i.

30. Teve algum equipamento de áudio que você comprou por causa do canal?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim, minha placa de áudio, sem ela eu não gravaria nada. Tive que comprar para começar

31. Então o seu primeiro vídeo já é com ela né?

Marco Júnior (Video Game Covers): Sim.

32. Então, tudo é um investimento considerável: câmera, placa de som e coisas do tipo. Valeu a pena o investimento para fazer os vídeos no YouTube? Pergunto porque me parece que, apesar do Machinima, você não deve ter um retorno financeiro significativo com isso, ao menos diretamente com os vídeos

Marco Júnior (Video Game Covers): Valeu porque é um hobby. Gosto de fazer isso, e essa coisa de ganhar dinheiro com o YouTube é difícil cara, até hoje ganhei uns \$20 dólares. Só quem é grande mesmo consegue alguma coisa.

33. Então, o que valeu a pena é o prazer do hobby, de tocar a música e compartilhar com as pessoas? Aliás, todas as músicas que você toca são de jogos que você já jogou ou tem alguma de um jogo que não jogou?

Marco Júnior (Video Game Covers): Não, tem games que eu não joguei, como Sonic Adventure 2, Punch-Out e Alex Kidd. Só vi gameplays no YouTube.

34. Você gostou da música pelo gameplay e resolveu tocar?

Marco Júnior (Video Game Covers): Exato. Se eu gostar do tema eu faço. Game of Thrones também, só assisti um pouco do primeiro episódio da série, mas acho o tema foda demais. Piratas do caribe eu nunca tinha assistido os filmes, depois que fiz o tema assisti todos e gostei pra caramba.

35. Você resolveu ver os gameplays depois que alguém te sugeriu a música ou teve outro motivo? Eu gosto muito da música do punch-out, mas não vejo a galera comentando da música, por isso achei um pouco inusitado você tocar.

Marco Júnior (Video Game Covers): Nunca joguei, mas gostei do tema e é clássico né. Uma que a galera também não comentou muito foi o tema do DuckTales, cara joguei isso no meu clone de nintendinho, esse jogo me marcou muito. Ninguém pediu, fiz porque eu quis mesmo.

36. As músicas do Ducktales são excelentes... também gostei muito do jogo e da música.

Marco Júnior (Video Game Covers): sim.

37. Então, um critério seria no mínimo conhecer o jogo para você tocar a música? Se alguém falar uma música para você e te mandar o áudio e você gostar, isso é suficiente para você toca-la ou você vai buscar sempre ouvir a música no jogo antes para ver como ela funciona nele?

Marco Júnior (Video Game Covers): Só de escutar a música já é o suficiente, mas, como disse até agora, são poucos que não joguei ou não vi alguma gameplay. Por exemplo, pediram o tema do *Shadow of the Colossus*, um grande game, porém nunca joguei (grifos do autor).

38. É um tema orquestrado, pelo que me lembro.

Marco Júnior (Video Game Covers): E o tema é fantástico! Depois disso, pesquisei para ver como era o jogo sim. Ela chama-se *The Opened Way*. Essa já estou fazendo faz um tempo, um dia vai sair (grifos do autor).

APÊNDICE C – ENTREVISTA COM BRUNO SHINKOU (GUITAR DREAMER)*

1. Por que você começou a tocar VGM? O que te motivou a começar a tocar?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Então, o que me motivou a tocar foi o seguinte...Minha infância toda foi jogando videogame em grande parte, porque fui criado dentro de casa. Podia sair sim, mas não podia sair muito. Tinha aquela desconfiança: sociedade, gente na rua, sequestro de criança. Aquela coisa que não era igual hoje, porque hoje está muito pior, mas já preocupava um pouco naquela época. Então, tive uma criação mais caseira, então joguei muito videogame. A minha diversão mais segura era essa. Então, isso representa grande parte da minha vida. E eu quis representar isso em instrumento porque, certamente, outras pessoas também iam se identificar da mesma maneira. Muitas outras pessoas tiveram uma infância voltada para o videogame e certamente gostam de estar lembrando em instrumentos reais, de uma forma real, tudo aquilo que elas viveram.

2. Então, tem um fator nostálgico? Você toca para reviver aquele momento?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Exatamente! A nostalgia também engloba-se muito com filmes e tudo mais. Mas, no meu caso, eu gosto de muito de vários filmes, com certeza, mas, a maior parte, o meu maior gosto na infância, era mesmo o videogame. Então, ele acabou tomando a frente de tudo. Têm pessoas que gostam de fazer versões de filme, no meu caso foi o videogame.

3. Então, você lembra do momento em que jogava, naquela época? O que realmente sente nesta nostalgia? É lembrar as coisas boas daquela época ou que o jogo ela legal?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Então, é você estar se ligando no passado. Como funciona? Você pega a música que você gostava muito e você lembra dela como ela é, você escuta e as vezes até conhece uma música de um outro jogo e você vê que a música é você. Aí você sente aquela vontade de passar isso para o instrumento real, mas, a maioria das vezes, uma música que você já gostava. Então, você sente: “eu gostaria de ouvir essa música, de estar prestando uma homenagem a esta música e vendo como ela vai ficar num instrumento real, numa banda real”. O sentimento de nostalgia, na verdade, vem quando você está escutando aquilo que produziu. Quando você escuta o original você sente a nostalgia, [mas] Quando você está produzindo você está meio agarrado, fica mais como se fosse uma questão profissional. Então, você está editando, está mexendo, você está meio ligado na produção em si, mas quando você termina o trabalho

* Bruno possui ensino médio completo, 31 anos de idade, trabalha como autônomo e mora na cidade de Volta Redonda.

e escuta, aquilo remete de novo ao passado e você vê com uma característica atual, real né? Tudo aquilo que você sentia e tal, e você fala: “caramba que legal!” Muitas das vezes você coloca um gameplay junto com a música que você fez e é legal de você estar conferindo. É muito gratificante você estar lembrando o que viveu com uma roupagem nova né.

4. Poderia dizer que a nostalgia é mais relacionada as coisas boas daquela época, excluindo as ruins? As coisas ruins não são muito relevantes na hora de ouvir a música?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Se os anos 90 fossem hoje, eu com a idade que estou agora, seria simplesmente dias atuais comuns. Então, a nostalgia está nisso: de você vê uma realidade que você tinha, mas excluindo os coisas ruins e guardando as boas. Lembrando que não volta mais.

Você falou dos acontecimentos, uma coisa interessante que no videogame, dependendo da música, você pode se lembrar de um acontecimento. No meu caso, não costuma lembrar muitos os acontecimentos, a de videogame, [mas] as músicas de estúdio de rádio, sim. A de videogame, poucas cenas. Porque as músicas de videogame você está jogando, então você está ocupado. Sua mente está bem distraída com o videogame, então, pode ter uma música ou outra que você lembre de algum acontecimento no videogame. Mas, geralmente, como você está focado com a mente no jogo, então, quando você ouve, você lembra dos momentos de diversão do jogo.

5. Não aqueles de frustração?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): É, não os de frustração e não a outros tipos de âncora. Porque é esta a questão da âncora. Né? Quando você ouve uma música de estúdio, de rádio, ela vai ancorar a qualquer coisa que você estiver fazendo porque a parte auditiva está ativa no cérebro, mas a parte visual e outras partes do que você está sentindo esta ligado a atmosfera, a tudo que está ao seu redor. Então, você pode ancorar uma música de rádio a qualquer coisa. Boa, ruim, qualquer coisa. A de videogame também? Também! Só que a de videogame, na maioria das vezes, você está jogando videogame. Você está se divertindo. Então, para maior parte das pessoas, era raro ouvir, uma música de videogame, sem estar realizando o ato de jogar um jogo de videogame. Geralmente, uma pessoa queria ouvir uma música de videogame depois que começava a gostar [do jogo]. A música quando você conhece ela, ela já vem no pacote: videogame mais música. Você não era apresentando a um instrumental de videogame diretamente.

6. Só para fazer uma última pergunta sobre nostalgia. Então, poderia dizer que você não toca música de jogos atuais? Qual a música de jogo atual que você toca?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Ahh Nenhum, difícil...

7. Qual que é o mais novo, você consegue lembrar?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): O mais recente não consigo lembrar, porque são muitos jogos que a gente toca e tal.

8. Da era 32 bits, época do 64? Tem alguma dessas épocas? Porque eu sei que você toca muito 8 bits e 16 [bits].

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu não tenha nada que me faça repetir da época atual, qualquer coisa assim. Mas, geralmente, eu mantenho uma preferência dos 64 bits para baixo porque eram épocas que usam ... assim, até os portáteis eu prefiro separar os consoles que fazem música MIDI. Eu gosto de estar representando para o mundo real, as músicas de consoles que faziam musica MIDI.

9. A partir de um sintetizador qualquer?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Exatamente! Transformar isso em música real. Eu não sinto muito desejo, de fazer um cover de Playstation por mais que seja um Playstation 1, o Sega Saturn, por exemplo, ele saiu em 1994. Então, na mesma época, [Eu] tinha poucos anos depois dessa era “antigona”, mas, eu não sinto desejo, são poucas músicas. A música, na minha opinião, já está pronta, ela já existe. Ela já é um formato de estúdio, já é um formato guitarra real, baixo, bateria real. Te dá vontade de tocar uma música dessa? As vezes até da. Uma ou outra que você curta, “pô que *riff* maneiro, que arranjo maneiro”, você sente vontade representar. Assim, como músicas do Jaspion, Tokusatsu e anime, que são músicas reais que a nostalgia ou a bem feitura, sei lá. A boa qualidade da música te dá vontade de representar ela de novo, de fazer um cover dela; das músicas reais. Minha preferência está em videogames, em músicas que foram sintetizadas, porque dá aquela curiosidade de você vê: “porra como isso ficaria numa bateria de verdade? Num baixo de verdade, numa guitarra de verdade?”

10. Então, esse é o motivador: você ver essa transformação? “Essa música é assim, mas ela pode ficar desse outro jeito”.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Exatamente, esse é um fator que vai além da nostalgia. Um outro gosto meu é optar por faixas que são sintetizadas. Como, por exemplo, *Castlevania Order of Ecclesia* saiu em 2007, sei lá.

11. É do Nintendo DS ne?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): É, então, não é muito distante, saiu tem pouco tempo. Pouco tempo entre aspas, não é aquela coisa muito distante, mas eu acho legal fazer músicas desse jogo porque são músicas feitas no sintetizador, te dá vontade de ver como fica com um timbre em instrumento real.

12. Eu sei qual é [a música], é de sintetizador mesmo o timbre.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): A música é legal, mas é sintetizador. No meu caso, eu sinto aquela vontade de estar representando em instrumentos reais. Agora, outros músicos já têm outras motivações. Tem gente que toca só pela nostalgia. Tem gente que toca porque gosta, então não fica muito na música de videogame e vai para as músicas que foram feitas, mistura. O meu critério de seleção é esse, a nostalgia mais a curiosidade de ver instrumentos diferentes, de fazer versões daquilo que fez parte da sua infância, da sua adolescência, e ver as características modificadas.

13. Você conhece gente que não toca só pela nostalgia? Você já ouviu alguém dizer um outro motivo?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Geralmente, são pessoas que gostam da música mesmo. Independentemente da época, independentemente de ter sido cover ou não, independentemente de ser música que já existe.

14. “Eu gosto e quero tocar”?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Isso! Já existe e quero tocar de novo.

15. No caso, você está falando isso em relação aos covers. E essa coisa de fazer um arranjo novo?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu faço de vez em quando, curto fazer. É uma coisa que é bom você parar e pensar. É uma coisa que te dá um trabalho adicional de recriar. Eu tenho alguns remixes, não são muitos. Geralmente, eu faço mais covers mas eu tenho sim. Quando me dá vontade de fazer o remix eu paro sento e vejo: poxa esse riff vai dar certo para a música? Não vai ficar muito agressivo? Faço uma pegada e não gostei? faço outra até chegar mais ou menos no que eu quero. Aí sim eu pego a segurança de estar fazendo remix. Apesar de fazer mais covers eu acho que o remix é a grande sacada porque é o que te mostra, é o que estampa a pessoa na música, que mostra as características dela na música. Não que eu seja contra o cover, tanto que faço mais covers até, só que o remix é melhor ainda. Porque o remix você bota a sua pegada. Você bota: porra! pera ai, a música está em valsa, mas quero transformar num rock leve,

um rock antigo. Você pega toda a música, transporta, faz um *riff*, transporta para aquele ritmo e dá a característica para um rock 70.

16. Então, tem o fato de ser um prazer de compor? O fato de você de você gostar de estar ali participando da composição? Digamos assim, a composição já não é mais a composição do cara que fez o jogo; não é o Yuzo Koshiro, é o Yuzo Koshiro e eu.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Exatamente, é esse o espírito. Você pega o material de alguém e fala: “cara é ele e sou eu também, junto”. E você consegue homenagear, de certa forma você sente a gratificação quando vê o trabalho pronto. Depois, quando você produziu mais uns vinte trabalhos, você ouve o primeiro e você se sente gratificado de novo e se você acha que tem que melhorar na técnica, você pode lapidar aquele trabalho em cima do original. É lógico que você não vai chamar o trabalho de seu porque a ideia não é por ai, mas é você ver que o principal é a gratificação. O reconhecimento, vem além. É lógico que todo mundo que faz este trabalho quer reconhecimento igual. Eu também quero, mas isso é uma coisa a parte. O principal mesmo é: você estar homenageando e se gratificando, fazendo uma coisa, um produto que você gostaria de, você mesmo, consumir, depois de pronto. Porque você já gostava da música crua, você reestrutura, [mas] ela conserva fatores originais. Acrescenta uma coisa sua e vai se divertir com uma coisa que você fez também; um material novo, paralelo ao já existente. Isso é maravilhoso cara.

17. Antes de pensar em compartilhar no YouTube, você já tocava música de videogame. Ou você já pensou no YouTube, vou tocar e vou compartilhar?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Quando era mais novo eu sempre gostei de música de videogame por estar remetendo a diversão e tudo mais, mas eu não tocava nenhum instrumento. Quando eu era pequeno, seis, sete anos, sei lá, eu ficava cantarolando a música do videogame e as vezes eu gravava em fita para eu mesmo ouvir eu cantarolando. Era uma coisa de louco. Tipo a música do Sonic, eu gravava (cantarola o tema do Sonic) e ficava ouvindo depois. Era, eu não digo doença, era um: gostar muito. Se não seria doença eu cantar uma música do Michael Jackson, acho que não seria doença eu cantarolar uma música de videogame. É raro, diferente, vamos dizer assim. O que caracteriza a diferença é uma música ser do Michael Jackson que é uma [música] real, que está no mercado e a outra está no videogame. Quanto ao Youtube eu não tinha tido essa ideia antes porque o instrumento veio muito depois. Então, saiu o Youtube e eu tinha acesso a internet, então acompanhava o trabalho dos outros porque era uma coisa que eu queria antes de existir internet. Mas, é lógico, como eu não sabia da existência da internet, não pensava em fazer sucesso ou gerar coisas para fazer sucesso, ou gerar material para passar para frente. Mas, muito antes de eu saber da existência da internet eu já tinha vontade tocar no instrumento uma música de videogame e estar gravando numa fita cassete e mostrando para os amigos. “Olha eu aprendi a tocar a música do Sonic, não sei o que”. Então, era uma coisa que sempre teve, mas tempos depois, quando eu já tinha acesso na internet, tudo mais, eu vim a ter a minha primeira guitarra. Que é ai que eu comecei... Tipo assim, eu já tinha aprendido um pouco do violão, no ano de 98. Aprendi os quatorze acordes básicos: as sete posições maiores e

menores, não sabia diminuto, não sabia com sétima, não sabia nenhuma dissonância. E, parei! Aprendi os 14 básicos e parei ali. Sabia tocar músicas que tivessem os 14 básicos e fui assim até 2005 quando eu ganhei uma guitarra. Aí, quando eu ganhei a guitarra comecei a estudar mais a fundo. E aí começaram as produções em casa. Não tinha webcam, peguei uma emprestada, depois comprei uma. E aos poucos você vai comprando equipamento, trabalhando e comprando coisa nova.

18. Mas, por que que você resolveu pôr no Youtube? Você quis copiar alguém?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Na época, eu sempre quis fazer isso, mas não tinha instrumento. Aí, eu comecei a acessar a internet e comecei a ouvir várias versões: Minibosses, mídis de fãs que faziam no VG Music.

19. Esse site existe a bastante tempo mesmo.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu comecei [na] internet, tipo assim. Um amigo meu começou cedo, quando estava muita febre de UOL, (...) Para a gente de Volta Redonda só falava de UOL e Quicknet.

20. Quicknet que é de Volta Redonda né?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): É. Aí um amigo meu colocou a internet. Até então, lá em casa não dava, eu não tinha aceso. Tinha só um 486 e fiquei com ele durante muito tempo e não dava. Ai eu fui acompanhando a internet não sei o que e tudo mais. Depois, eu tive acesso à internet e comecei a entrar nesses sites na época de 2002, e acessar esse vgmusic.com. E os outros eu comecei a conhecer material de gente que fazia o que eu queria fazer. Gente que já tinha realizado o sonho que queria realizar. Mais para frente que eu conheci o Mega Driver, achei muito bom e baixei muitas músicas do Mega Driver.

21. Era uma época que tinha um cenário com coisas do Mega Drive mesmo (...) eu lembro.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Hoje em dia eu não acompanho mais o Mega Driver porque depois que comecei a produzir um conteúdo próprio, segui o meu caminho; as minhas ideias de composição são diferentes. Então, nem sempre estou ouvindo Mega Driver porque hoje eu sei tocar e sei representar: o que eu quero ouvir, eu represento. Isso não é arrogância, deixa eu deixar bem claro o que está acontecendo. O Mega Driver faz uma música que eu gosto, heavy metal. Eu amo heavy metal! Só que nem sempre eu queria ouvir heavy metal, eu queria ouvir um rock mais leve, eu queria

ouvir outras dinâmicas, outras coisas. Às vezes eu queria ouvir a música mais próxima do original, mais fiel ao original, mas feita com instrumentos reais.

22. É por que ele “metaliza” todas as músicas?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Ele é o fundador do gênero *game metal* no Brasil, pelo menos, vamos dizer assim, na internet. Oficializar um grande movimento no Brasil. Foi ele quem começou a onda da *game metal* no Brasil. Lá fora eu não sei quem foi.

23. No Brasil não vi ninguém citado antes dele não.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Foi ele o precursor do *game metal*. Por mais que tenha pessoas no Brasil, foi ele quem levou para televisão. Enfim, ele é o pioneiro, o precursor. Só que ele faz *game metal*. No meu caso, eu amo heavy metal, mas minha cabeça não é só heavy metal. Eu gosto de heavy metal mas as vezes eu sinto vontade de fazer um rock mais leve. A vezes eu sinto vontade de fazer um blues, se bem que ainda não lancei um blues, mas as vezes você está brincando de blues, você quer botar uma música em blues. Eu gosto de dance music, as vezes quero usar a guitarra e colocar uma base de dance music. Eu gosto de muita música diferente. Então, quando eu aprendi a tocar guitarra, aos poucos eu fui desvencilhando de ouvir as pessoas que eu admiro e comecei a ficar muito tempo ocupado criando o meu material.

24. Foi exigindo cada vez mais tempo também?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): O que acontece, uma vez ou outra vou nos sites e escuto Mega Driver ainda. Escuto Gameboys que é uma banda que “meu Deus do céu”. Eu acho assim: no Brasil, Gameboys é a banda que representa exatamente o gosto que eu tenho. Eu não digo que nenhuma delas é fonte inspiradora pra mim porque eu não fico ouvindo essas músicas para me basear. Quando me baseio em alguma coisa, me baseio ou na música original diretamente que eu fico escutando ela toda a vida, ou em bandas heavy metal ou orquestras de música clássica, ou músicas de dance music. Geralmente, busco referências em músicas externas que não têm nada a ver com videogame, e as vezes misturo ideias e jogo no videogame. Mas, se fosse falar: “Bruno, mesmo não tendo uma referência na galera da VGM brasileira, tem alguma banda que você acha que tem tudo a ver com você?” Eu diria Gameboys. É uma banda que eles representam, eles fazem com uma fidelidade ao original. Eles colocam o instrumento real mas eles mantem uma fidelidade com a música original muito grande. E isso é bom, não que deva ser só assim, tanto que eu gosto de heavy metal também. Acho que é uma mesclagem das duas coisas, entendeu? Essa daqui eu vou lançar um heavy metal, essa daqui eu vou lançar... mas enfim, fugi da pergunta ... falei falei falei e não respondi.

25. Mas você acabou respondendo uma outra que era sobre sua formação musical. Quando você colocou o primeiro vídeo no YouTube o que você esperava?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu resolvi colocar as músicas no YouTube para compartilhar com as pessoas que tenham o mesmo gosto. Eu nunca pensava assim: “eu vou fazer sucesso.” Nada disso, tem gente que começava gravando e pensava assim. No meu caso, não foi assim, e não é falsa afirmação não. Realmente, eu não pensava em: “ah vai crescer, canal não sei o que”. Simplesmente queria encontrar pessoas que gostassem de fazer mesmas coisas que eu. E meu foco principal era montar uma banda de videogame music virtual, sempre foi. Aliás, no primeiro momento nem foi isso. No primeiro momento foi só expor meu material e conseguir encontrar gente que gosta de VG music para trocar um papo, bater uma ideia e sei lá, fazer amizades com pessoas que curtem a mesma coisa que eu.

26. Para conhecer gente e compartilhar?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Isso. Conhecer outros guitarristas, conhecer outros músicos também e pessoas que gostam de conversar sobre videogame. Então, lancei o material para isso, com esse intuito.

27. O primeiro vídeo, não sei se você lembra de cabeça, eu estou com ele aberto aqui na frente.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu não sei se eu cheguei a deletar o primeiro vídeo. Eu acho, não sei se ele está aí ainda, que foi uma música *do Kenseiden* de Master System.

28. O primeiro que está aqui é a música do *Haunted Castle*.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Haunted? Esse não foi o primeiro não.

29. Então, não foi o primeiro não? É bom saber disso.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): *Haunted Castle* foi depois que já tinha, o equipamento e ainda estava ruim, mas já tinha um patamar um pouquinho melhor, já tinha conseguido algumas coisinhas melhorzinhas já. Na época, eu usava o Guitar Rig, não usava mais o pedal.

30. Quinze do cinco de 2008.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Foi antes ainda disso, foi antes.

31. Mas você deletou essas músicas?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Algumas eu deletei porque a qualidade [estava] muito baixa. Eu fiz um backup antes né, salvei para mim, para o acervo aqui, mas eu deletei do YouTube porque, conforme a qualidade do equipamento foi melhorando, eu não queria expor um material de baixa qualidade, por causa do nome do canal.

32. Tem um vídeo com você tocando a música na guitarra com um MIDI rolando...

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Soundfont eu já usava já. Acho que a única música que eu fiz, não foi nem do *Kenseiden* não, *Kenseiden* eu já tinha pegado uma distorção de boa qualidade. A primeira música que eu fiz, acho que está no YouTube sim. Eu acho que foi a do *Castle of Illusion*, Clock Tower. Eu tenho certeza.

33. Mas você repostou ela?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Não. Eu acho que ela está lá ainda.

34. Eu acho que passei por ela, mas ela não é mais antiga não.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): não é não?

35. Nas datas não. A data mais antiga que tem aqui é o *Haunted Castle*.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Deixa eu ver aqui. Pra mim têm mais vídeos. A *Haunted Castle* eu gravei com a distorção do Guitar Rig na época. Antes eu não usava o Guitar Rig, porque teve uma época que eu só usava o pedal da Zoom que tinha uma distorção muito ruim e eu não tinha amplificador para ajudar a timbrar o som e ficava um negócio muito horrível.

36. O interessante do seu canal é que tem uma história de YouTube nele, porque tem várias experimentações. Tem vídeo com pouca luz, vídeo com muita luz. Tem vídeo com quadradinho, vídeo tocando só com imagem do jogo. Só na cara, só na guitarra. Coisas que eram muito comuns no YouTube a tempos atrás. Hoje não tem muito isso.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Foram muitos vídeos experimentais assim.

37. O seu canal é o que tem mais vídeos, de VGM, de cover. É o que mais tem, eu não encontrei nenhum [outro], nem lá fora. O que mais achei é de *youtuber* que pega a música de jogo e coloca no canal. Ele pega o jogo, extrai o áudio e coloca no canal aí faz um “vídeo” com cada música. Assim ele tem mil vídeos, mas tocou nenhum. Ele teve o trabalho de extrair e colocar, não de criar um arranjo, de tirar uma música e tocar que é [algo] muito mais demorado.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Legal! Eu não sabia que eu tinha a maior quantidade vídeos.

Aqui! Eu estava vendo aqui agora, agora eu entendi o que aconteceu. Esse vídeo do *Haunted Castle* eu gravei com a distorção do Guitar Rig, só que o áudio dele é o áudio ambiente. Acho que gravei com a câmera com o áudio ambiente, a guitarra estava plugada, mas o som gravado não foi plugado diretamente no computador.

38. É o som do microfone da câmera?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Isso mesmo. O primeiro vídeo que gravei foi da primeira fase do *Kenseiden*. Que se você quiser, que se você precisar do material, eu posso te upar o vídeo. Com esse mesmo método, gravando com o áudio da câmera, e depois eu consegui uma distorção, um equipamento ruim, mas que era a única maneira de gravar plugado que foi usando uma Zoom 505 II direto em linha, que não tinha uma característica boa de distorção, mas que era um som limpo, do ambiente, que era o melhor equipamento que eu tinha na época, meu.

39. Importante para mim, talvez, seria se você conseguisse lembrar a data de quando você colocou o primeiro vídeo? Ao menos, por exemplo, você me falar se a música foi feita no mesmo mês do vídeo do *Haunted Castle*?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu sei que foi em 2008, mas, realmente, a data...

40. 2008, ao menos o ano dá para falar.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Esse vídeo eu vou manter sempre porque, apesar de estar com baixa qualidade, ele está com qualidade razoável. Sei lá, segundo os meus critérios, acho que esta uma qualidade razoável para quem vê, mesmo porque é um som de áudio externo. Então, as outras músicas, conforme eu for fazendo remake de versões eu vou deletando.

41. Você vai deletando?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Mas eu vou guardando um acervo meu. Este acervo eu vou liberar nos sites mais tarde. Porque tipo assim, eu não sou famoso, mas existe uma pessoa o outra o que é fã do seu trabalho que gosta do seu trabalho.

42. Aqui eu estou vendo um vídeo que achei muito interessante, o vídeo que você fez do Comix Zone. Você criou uma história, tipo uma parodia. Você criou uma arte em cima de uma que já existia. E achei que ficou legal a ideia, foi bem original

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Deu a louca de entrar no *Comix Zone* e ver o que ia dar.

43. Exatamente! não é um trabalho simples. Não dá para saber o tanto de tempo que durou para fazer. Parece que, pelos outros vídeos, você tirava a música e tocava. Esse, além de você gravar, você teve que dar um jeito de fazer desenho, de criar imagem, de colocar o texto lá dentro. Isso deve ter durado um tempo, não durou?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Deu um trabalhinho. Na época, eu usava outros programas de produção que não eram de qualidade igual aos que eu uso hoje. Então, você vai se descobrindo, você vai usando o material testando um, testando o outro, testando um programa, testando um áudio. Aí é isso, tomou esse rumo né, e começou tudo isso. Eu quero mostrar para pessoas que gostam da mesma coisa, querendo conhecer pessoas que gostam da mesma coisa. E mais para frente, quando eu vi que a coisa começou a andar devagar, bem devagar, porque ainda não tem muitas inscrições. Mesmo que devagar, eu comecei a querer montar banda. Comecei a querer a montar banda para gravar no YouTube mesmo. Nada sério assim, externo. Mas, hoje em dia, já tem uma banda virtual que trabalha constantemente, que a gente já está com plano de tocar de verdade.

44. O que te motiva a continuar produzindo esses vídeos para o YouTube? Eu lembro que até pouco você fez os vídeos do Street Fighter 2 e do [Super] Metroid, o que está te motivando atualmente?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Atualmente, o que está me motivando? São poucos pontos, mas são os pontos que me fazem mesmo continuar. Primeiro, o que me faz continuar gostando de videogame music, tanto que tipo assim. O que eu acho engraçado, que muita gente não sabe, talvez... as pessoas que acompanham mesmo devem saber. Mas, muita gente não sabe é que, apesar de eu gostar de VG Music, eu não me considero gamer. E é engraçado estar falando isso porque eu vivo conversando sobre videogame e música de videogame. Eu vivo mexendo com material relacionado a retrogaming, inclusive porque material game atual é raro, quase nunca falo né. Geralmente, eu estou muito imerso no assunto retrogaming, mas jogar mesmo, jogar, a prática de jogar, eu não tenho jogado tanto. Eu fico muito imerso na música,

representando as músicas dos jogos que eu curto, mais tempo na música em si do que na jogatina. Isso é engraçado porque [as pessoas devem pensar] “o Bruno deve jogar videogame o dia inteiro, maior nerd. Inclusive o termo nerd é bem amplo né, hoje em dia pode significar qualquer coisa.

45. Antigamente era pejorativo, hoje não é mais. Você fala: o cara o é nerd, e ele fala sou mesmo.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Tinha todo um estereótipo, tipo nerd é isso! Achava que todo o nerd tem que ser o cara que curti ciências exatas, que tem o jeito tímido e fechado, que é desengonçado na hora de se expressar. Ou muito magrelo ou muito gordo, um visual pouco atrativo. Não é isso. Hoje em dia, nerd é uma pessoa que tem conhecimento muito específico, muito aprofundando, em alguma coisa que a sociedade, normalmente, não procura buscar conhecimento. O cara que se aprofunda muito em música, “você é muito nerd você fica estudando técnica musical”, “você é muito nerd, você fica estudando eletrônicos”, “você é muito nerd, fica estudando muito biologia”, “você é muito nerd [porque] está muito nesta ginástica olímpica”, você é nerd [porque] anda de skate o dia inteiro”! ...

46. Então, um dos motivos é o seu gosto pela música de videogame até mais do que jogar o jogo em si.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): A conexão com a nostalgia né cara. É o que me move bastante.

47. E os relacionamentos que você fez, estas pessoas elogiam o seu trabalho e isso acaba, de certa forma, influenciando?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Isso dá um gás extra. Foi interessante você está falando isso. Isso é uma coisa extra que está além do que eu produzo. Porque, assim, no meu ponto de vista, tem gente que realiza um trabalho só para conseguir fama. As pessoas que começam a fazer o trabalho só para conseguir fama, elas acabam muito rápido porque elas estão trabalhando com o intuito de conseguir fama. Eu, por exemplo, eu não tenho fama, eu não tenho metade do que queria ter. Às vezes dá vontade de você largar, mas não de vez. Às vezes você se sente frustrado com número de *views* ou qualquer coisa do tipo e te dá vontade de largar por hora. Você fala: “porra, eu estou cansado Trabalhei pra cacete, não deu um resultado popular muito grande”. Mas, no meu caso, eu nunca vou largar porque é o que eu gosto de fazer. Então, eu paro um mês, paro algumas semanas, daqui a pouco eu estou lá de novo fazendo a mesma coisa. Eu não estou fazendo para ganhar view, mas isso é um extra, ganhar um gás, porque quando você vê algumas pessoas que gostam do que você faz, isso te motiva também.

48. O motivo de pôr no YouTube, é para as pessoas verem?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Exatamente, se não tivesse ninguém assistindo não, teria o porquê estar fazendo o vídeo né.

49. Você tem algum retorno financeiro com o YouTube?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Jamais, nunca.

50. Indireto?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Nem direto e nem indireto. Eu gasto com o Youtube hahahaha.

51. Por que tem gente que tem retorno financeiro ...

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Tem muita gente. Inclusive, muita gente que faz conteúdo melhor que o meu, em termos técnicos de execução e muita gente que faz um conteúdo pior que o meu, horrível, e que também tem um alto público. Então, é uma coisa, o sucesso varia muito

52. Das pessoas que eu conversei, uma citou que, por estar em uma network, ganhou no total, até hoje, U\$20,00. Até hoje não, até o dia que falei com ele, dois meses atrás. Essa é uma quantia que paga dois jogos de corda no máximo isso. E o equipamento que a pessoa usa é o um equipamento caro, comprou uma câmera cara. Você também teve que comprar câmera, você comprou uma guitarra melhor. Digamos assim, o fator financeiro não é o motivador para você? Ou você tem algum plano?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Sim e não. O que acontece: querer ganhar dinheiro eu quero, lógico, todo mundo quer, mas esse não é o fator pelo qual estou fazendo o trabalho, porque se eu me focar nisso eu estou ferrado. Foram muitos anos gastando muito dinheiro meu. Trabalhando, trabalhando duro em firmas. Algumas delas que eu nem queria estar trabalhando. Fazendo trabalhos que as vezes eu não queria estar fazendo. Não especificamente para isso, mas sabendo que, se eu saísse, eu não teria investimento para comprar meu tipo de material. Isso me encorajava a estar aguentando algumas coisas ruins que eu não, necessariamente, tinha que aguentar, porque eu poderia pedir demissão e procurar outro emprego. Mas, eu queria uma estabilidade na época para poder ter o meu dinheiro e comprar minhas coisas. Então, na verdade o YouTube só me trouxe entre aspas, prejuízo. Por que não considerar como prejuízo? Porque são materiais que eu compro e vou continuar usando. Porque eu não comprei por causa do Youtube, eu comprei porque quero usar. Se amanhã ou depois eu não vier a usar no YouTube eu tenho a opção de deixar o material paralisado ou usar em outras

produções. Agora, ganhar dinheiro não pode ser um objetivo e não é o meu. Apesar de eu querer, lógico. Se eu disser para você que eu estou produzindo material sem querer ganhar um dia com produções que eu faço, seria mentira. Mas, se esse fosse o foco principal? Já era, já teria acabado meu canal.

53. No aspecto financeiro, poderia dizer que você teve prejuízo?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Não deu nada. Não me deu um centavo até hoje. E o número de pessoas que tenho nos meus trabalhos para mim é uma coisa risória, não da. Não atinge minhas expectativas ainda, mas eu não me frustro porque é o que eu gosto de fazer e, hoje em dia, eu faço com uma qualidade que eu acho boa. Com equipamento bom ...

54. Até porque não é uma questão só do financeiro. Tem o prazer de estar trabalhando, é o que está aparecendo. Não é?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): O prazer de estar fazendo uma coisa que você gosta e tentar adequar isso a uma maneira de você ter um retorno financeiro, porém isso acaba entrando em um segundo plano.

55. Eu suponho que, [dentre] as pessoas que eu vou conversar, o único que tenha algum retorno mesmo, eu imagino que seja o Mega Driver porque ele faz show. Vou ter que perguntar pra ele isso. E suspeito que pela quantidade de visualizações, que também não é exorbitante, que ele vai dizer que ganha dinheiro indiretamente com shows.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Então, o que acontece.... Essas músicas que a gente faz, a gente não pode vender essas músicas porque são propriedades de terceiro. O que a gente pode é homenagear, ganhar um dinheiro fazendo shows mesmo. Porque, na verdade, é uma homenagem que a gente está fazendo, por mais que vem aquela briguinha, “mas eu fiz um arranjo”, “mas eu criei isso”. A verdade é que está na cara: a gente se baseou numa música que a gente gosta e [que] não é nossa, então não dá para ganhar dinheiro com isso. Mas, aí se você consegue fazer uma composição sua, paralela, não levando o nome, se você for compor para outros jogos ou de repente compor uma música falando sobre um jogo que você gosta, uma música sua, cem por cento falando, de repente sem citar nomes da empresa, sem citar nomes dos personagens do jogo, talvez, de para você ganhar uma grana por fora sim. Uma produção cem por cento autoral falando do assunto, acredito que pode até gerar uma briga mas é aquela coisa, você vai ter que ter uma sutileza em manusear esse material, legalmente falando.

56. Você já teve algum problema com direitos autorais?

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Eu nunca tive problemas com coisas autorais. Acredito que é porque eu não usei o material do jeito que ele era. Mas, mesmo assim, muitas pessoas que estão com o material do jeito que ele é, não sofrem penalidade. E Eu vou ser sincero, no meu ponto de vista Bruno Arantes de Castro (Guitar Dreamer), acho o Youtube muito injusto porque ele penaliza as pessoas de maneiras mais variáveis possíveis, uns vídeos são penalizados outros não. Uns usuários podem fazer isso, outros não.

57. Deu um problema recente. Muita gente tomou flag.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): As empresas estão “flaguando” direto ne. Eu já tomei um pedido de reconhecimento de obra de autor, mas eu não usei nada de autor. Original, que eu estou falando, é que não usei *ctrl x ctrl v* em nada. Tudo que peguei foi refeito, e como eram músicas de terceiros eu reconheci e tudo bem. E como eu nunca monetizei nenhum vídeo do meu primeiro canal e nem vou monetizar... Acho que isso me ajudou a não ter nenhum problema.

58. As networks fazem isso para você. Elas monetizam e resolvem o problema com o pessoal dos direitos autorais do YouTube. Tem gente que escapa dessa forma, para monetizar os vídeos.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): E tem gente que escapa sem essa forma também.

59. Um exemplo meu. Eu postei três vídeos, o Castlevania (um guitar medley), que foi o primeiro. Aí teve o segundo que foi o Dracula’s Castle, e teve o Sonic, Marble Zone. O interessante é o seguinte: no Castlevania Medley [que foi] todo arranjado, tomei flag. O Dracula’s Castle eu admito tomar um flag porque eu fiz o cover: motei o midi e a bateria, mas o começo meio e fim, a forma da música, é igual a [do] original. E o Sonic eu não tomei. Entendi nada.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Interessante você ter falado isso. Porque têm os flags e os pedidos de reconhecimento.

60. Tem um que é o pior que se você tomar tantos...

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Ahh desculpa! É flag mesmo, pedido de reconhecimento é flag, o outro é strike. Strike é quando pedem para retirar mesmo, porque você está usando o conteúdo alguém e mandam você retirar.

61. Até aconteceu um problema com o canal famoso brasileiro, o Nostalgia.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Três strikes que ele tomou. Graças a popularidade, e ao apelo da galera, conseguiram salvar.

62. É um fato interessante porque eles fizeram um vídeo elogiando o trabalho dos Simpsons. É estranho, a empresa não viu que era melhor ter o vídeo do que não ter.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Gera uma controvérsia isso daí mas é interessante. Essas empresas elas pensam de uma forma diferente que a gente. Como acredito que elas pensam? “Para mim não interessa se está fazendo propaganda, eu acho que a Fox não precisa de propaganda, já está muito bem consolidada e eu não quero dar não sei quantos centavos de dólar para esse cara que faz um vídeo falando do meu desenho, do meu canal. Então, eu quero fechar a boca desse cara que está ganhando centavos nas views e eu quero continuar com meu império intacto”. Eu acho isso uma ‘filhadaputisse’.

63. Ela não deu o flag. Pelo que eu saiba se a Fox desse o flag, a monetização iria pra ela, mas ela quis dar um strike.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Foi strike mesmo. Foi uma palhaçada. Às vezes acontecem lá também que dizem que empresas fantasmas no YouTube estão flagueando e cobrando reconhecimento de trabalhos que não foram deles. No caso, como foi a Fox, foi a Fox mesmo porque o pedido foi identificado.

64. Deixa até ver se as [flags] dos Castlevania são a mesmas [da mesma fonte reivindicadora].

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Também, os dois flags que tomei foram em músicas de Castlevania também. Ou seja, tem alguém que está de olho no Castlevania.

65. As pessoas que estão aqui são diferentes. As entidades são diferentes. Essas questões dos direitos autorais são muito interessantes para pensar em vídeo game music, porque, [no geral], são covers. Então, o pessoal anda numa certa corda bamba ne.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Na minha maneira de pensar, o que seria justo, neste caso, seria o seguinte: reconhecendo que o material é de terceiro, corta a monetização daquele vídeo só, ponto. As pessoas são injustas, fazem um alarde, putaria, sacanagem com o produtor de conteúdo, por uma coisa que não era para gerar tanto barulho. É muito fácil. Essa música me pertence e é cover? corta a monetização daquele vídeo, só isso. Da uma bandeira no vídeo, resolvido o problema. O restante é propaganda que o cara está gerando. É lucro para empresa.

66. Perder o canal é um tanto quanto extremo. Não há dialogo.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Com certeza, e a pessoa querendo destruir o seu canal, “porque está se promovendo com o desenho que eu faço”. Mas, vai olhar o canal da pessoa e veja se ela fala só do desenho da X ou da Y. Ela fala um monte de coisa diferente.

67. Tem gente que de vez em quando comenta um fato, que a Sega deu um problema com os vídeos do jogo *Bayonetta*. A galera fez uma resenha do jogo elogiando e mesmo assim receberam strike ou flag. Reclamaram muito com a Sega e ela voltou a atrás. Isso aconteceu com várias fabricantes e eles resolveram aproveitar esse lado que você está falando: “deixa a galera pôr o vídeo que vai divulgar o jogo pra mim”.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): A internet é a voz do povo né cara? Acho que se a internet trabalhasse, todo mundo num grande abaixo assinado mundial, num grande movimento mundial para poder representar o conteúdo, para ver se a galera volta. Não sei o que ia acontecer, mas de repente várias empresas poderiam liberar a representação artística, não a monetização. No mínimo, a representação artística do trabalho deles. Qual o problema de um cara fazer um boneco de porcelana do Sonic ou fazer um boneco de massinha falando e deixar o vídeo lá? Por mais que ele não ganhe dinheiro com isso, mas deixar o vídeo dele lá com o Sonic falando num curta metragem de massinha e ganhar reconhecimento com aquele trabalho. Por que que eu teria que dar um strike? Por que eu teria que ferrar com um cara que está fazendo um trabalho de um negócio que ele gosta, homenageando? Porque eles pensam da seguinte forma: “já está pronto, eu consolidei, eu joguei nas mídias eu joguei no mercado, é um trabalho meu e a pessoa vai ganhar reconhecimento? Eu não preciso”. Então, é uma forma injusto, é uma maneira de podar as pessoas que fazem um trabalho original.

68. Você conhece o Angry Joe? Ele é um cara americano que faz resenha de jogos. Ele faz um teatro, faz a resenha e fala do jogo.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Esse não tem nada a ver com o Angry Video Game Nerd ou tem?

69. Não, esse faz de jogos atuais. Lançou, ele faz a resenha e fala com a galera.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Porque eu não acompanho muitos canais estrangeiros, vou ser sincero, pela preguiça de pensar em inglês. Quando você tem uma

linguagem que você não está 100% fluente, está no nível intermediário, no meu caso estou no nível intermediário. Então, quando eu escuto, quando estou vendo algum vídeo em inglês, alguma coisa, eu tenho que focar muita atenção nas palavras porque eu ainda não estou acostumado com a mesma fonética em bocas diferentes. Então, eu tenho que estar muito atento.

70. Eu entendo, sei como é que é. Mas, [voltando ao assunto], aconteceu esse lance [dos flags] alguns meses atrás. Ele [Angry Joe] fez um vídeo, tipo um vlog. Ele estava em ira, porque estava indignado porque tomou flag em todos os vídeos. Ele falou que fazia um vídeo de 20 minutos com um conteúdo com uma música em [apenas] 10 segundos e tomou flag. “Eu tomo flag por 10 segundos de conteúdo deles que eu usei e eles vão ganhar nos meus outros 19 minutos e 50 segundos?” Ele estava revoltado, estava enlouquecido porque achava injusto. Teve um vídeo que ele tomou um flag que era o seguinte: ele foi fazer uma entrevista com um cara, acho que na E3, e tinha uma música de fundo de um jogo, pegaram essa música, tinha nada a ver com a entrevista. Ele se sentiu injustiçado que é o que você estava falando: “é um sistema injusto.”

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Isso só vai acabar quando outras empresas produtoras de vídeo conseguirem um formato, um formato mais amplo de integração com outras redes sociais. Vamos supor, o Vimeo que é uma outra rede de vídeo. Se o Vimeo der uma pincelada ou uma expandida, com integração do Vimeo com o facebook com a rede social não sei das quantas, com todas as redes sociais. Plug-ins do VIMEO para sites diversos. O Vimeo pode dar aquele *boom*, aquela expandida para se adaptar a tudo quanto é tipo de rede social, tudo quanto é tipo de coisa. Um bombástico investimento de propagando, jogar até propaganda na televisão. Uma hora o que acontece, se as pessoas verem que está sendo vantagem, elas colocaram os vídeos dela em outro lugar. O YouTube cai. Para o YouTube cair tem que ter um movimento muito grande de usuário e outras empresas alternativas que queiram bater de frente com ele, e os dois trabalhando ao mesmo tempo. Porque o YouTube está se aproveitando de toda supremacia de vídeo e fazendo toda essa cagada com a galera.

71. Tem um youtuber que ele faz cover de música de videogame que quando teve essa integração forçado com o Google +, ele postou um vídeo e falou: “se continuar assim eu vou parar de fazer vídeo no Youtube”. Só por isso, para alguns é uma bobagem, mas para ele não. Ele acha ruim obrigar as pessoas.

Bruno Shinkou (Guitar Dreamer): Então, hoje em dia o que que muita gente faz? Eu já tenho, mas que talvez muita gente passe a fazer por causa disso. Integrar o canal de um YouTube com um site. Olha que escroto a linha de raciocínio, mas que é uma realidade. Se amanhã eu perder o meu canal por causa dessas empresas palhaças, vou ver o meu site e os caras vão estar no meu site. E depois que eu criar o outro canal, a galera vai continuar acompanhando no meu próximo canal. Então, é uma coisa absurda, você faz propagando para os outros. Os caras vão ganhar dinheiro com isso. O #Nostalgia fez um especial do Simpsons e quantos caras não vão querer ver os Simpson

só porque viram no #Nostalgia? As vezes uma pessoa que já assina a Fox, assina TV por assinatura e caga para a Fox, mas viu no #Nostalgia por estar no YouTube, muito tempo consumindo no Youtube. “Taí, vou ver um Simpsons hoje”, aí dá um pico lá por causa disso. É um favor para as empresas só que a nossa conversa aqui é a conversa num patamar baixo financeiramente. A conversa lá na cúpula dos filhos da putas cheios de dinheiro é outro tipo de papo. Eles estão cagando se você está consumindo ou não. O papo deles é baseado nos direitos: o que eu posso restringir, o que eu não posso restringir e a imagem da empresa. Para conseguir uma coisa mais justa, o povo teria que fazer um movimento grande porque o único modo da empresa ficar com medo é alguém levantar um clamor gigante a ponto de queimar o filme da empresa. De certa maneira, eles voltariam atrás como foi o caso da Sega.

APÊNDICE D – ENTREVISTA COM CARLOS SOLER (BATERA GAMER)

1. Perfil: Formação? Quantos anos tem? Trabalha de que? Onde mora?

Carlos (Batera Gamer): Superior incompleto em Engenharia da Computação. 30 anos. Desenvolvedor Web Senior e trabalho com desenvolvimento de anúncios interativos para revistas digitais com HTML5, JavaScript e CSS3. Moro em São Paulo/SP.

2. Por que resolveu tocar música de vídeo game?

Carlos (Batera Gamer): Já faz um bom tempo que acompanho e assisto canais de gameplay e covers no YouTube, mas com o tempo percebi que ninguém, ou quase ninguém fazia covers de VGM (Video Game Music) na bateria. Aproveitei essa oportunidade para juntar duas coisas que gosto muito: Bateria e Games. Nessa época eu não estava tocando com muita frequência e os vídeos me ajudaram a tocar e treinar toda semana.

3. Por que resolveu divulgar no YouTube?

Carlos (Batera Gamer): Por ser uma pessoa que sempre assistiu vídeos e acompanhou canais no YouTube, fiquei motivado a criar meu próprio canal com uma proposta um pouco diferente e que juntasse gameplays e covers de VGM na bateria. No começo do canal até postei alguns gameplays (que tirei do ar), mas o que fez meu canal chegar onde está hoje foram os covers.

4 - O que te motiva a continuar no YouTube?

Carlos (Batera Gamer): A minha motivação de continuar no YouTube é o feedback do público que realmente gosta do meu conteúdo e como gosto de tocar, acabo juntando as duas coisas. Acredito que essa seja a principal motivação.

5 - Você já teve algum problema com direitos autorais no YouTube?

Carlos (Batera Gamer): Essa parte é interessante, eu já levei vários flags do YouTube por causa dos covers. Dando uma explicação rápida, um flag é quando o YouTube reconhece automaticamente que o seu conteúdo pertence a terceiros e direciona toda a renda do vídeo para esse terceiro, já um strike é quando a pessoa que detém os direitos sobre a música (ou conteúdo) sinaliza para o YouTube que você está fazendo o uso sem autorização, seu vídeo é deletado na hora e se você levar 3 strikes seu canal é deletado.

Como eu não vivo da renda do meu canal, se eu levar flags não tem problema, porque o vídeo continua no ar, o máximo que pode acontecer é ficar bloqueado em alguns países, mas strike eu nunca levei.

Agora vem o fato mais legal, dois compositores de músicas que fiz covers, me mandaram mensagens ou comentários no YouTube elogiando meu trabalho, um feedback super positivo do próprio criador das músicas, isso foi bem legal e com certeza entra na parte de motivação.

6. Muito legal você receber o reconhecimento dos compositores, você poderia me dizer quais são os compositores e a músicas elogiadas?

Carlos (Batera Gamer): Sim, foram esses vídeos:

<https://www.youtube.com/watch?v=E6XkkwJxHdg> (<https://twitter.com/biggiantcircles>)

https://www.youtube.com/watch?v=QdsoX__63tQ (<http://www.mobygames.com/developer/sheet/view/developerId,5215/>)

7. Quando você começou a tocar algum instrumento musical? Qual foi o seu primeiro instrumento?

Carlos (Batera Gamer): O primeiro foi violão, eu devia ter por volta de 15 anos, mas desisti logo no começo. A bateria veio depois, comecei com 17 e 18 e não parei mais.

8. Os vídeos que você faz no YouTube te trazem algum retorno profissional ou financeiro?

Carlos (Batera Gamer): Atualmente os vídeos geram uma receita bem pequena por mês, junto alguns meses para comprar jogos ou coisas do tipo. Sobre retorno profissional, o único que tive foi um fone de ouvido da Razer. Mas é basicamente isso, o canal é um lazer e passatempo que gosto de fazer.

9. Você toca bateria em algum grupo musical, ou só toca no seu projeto de VGM no YouTube?

Carlos (Batera Gamer): Eu toquei em banda por muito tempo, minha última banda se chamava Delenda Arcana (<http://delendaarcana.com>) e esse foi nosso maior show: AAA Depois de 7 anos com a banda, desanimei, daí me mudei pra SP e nunca mais toquei com banda.

10. Qual o processo que você realiza para produzir o seu arranjo musical? Você tem noção de quanto tempo em média que que você gasta para produzir um de seus vídeos?

Carlos (Batera Gamer): O arranjo é algo bem interessante pois eu coloco a música e fico tocando até chegar em algo que me agrada, as vezes demora 1h as vezes o dia inteiro. Depois vem a parte da gravação e se eu erro alguma coisa faço questão de regravar, quantas vezes forem necessárias, até que fique do jeito que eu quero. A parte da edição depende do vídeo e da quantidade de câmeras que foram usadas, colocar o gameplay, etc. Sobre o tempo para fazer um vídeo, eu nunca marquei, pois faço uma parte por dia, mas deve dar umas 5 horas na média.

11. Como a música de games entra na sua vida fora da internet?

Carlos (Batera Gamer): Até o momento de nenhuma forma, eu escuto bastante VGM, mas por enquanto as coisas estão bem separadas. Isso não foi uma opção minha, não escondo meu nome por exemplo, mas por enquanto o canal não gerou nenhum trabalho ou algo do tipo fora da internet. Espero que isso aconteça algum dia, eu ficaria feliz.

12. O seu trabalho no Youtube influencia, de alguma forma, no seu trabalho ou na sua vida fora da internet?

Carlos (Batera Gamer): No meu trabalho não, mas de certa forma influencia um pouco na minha vida, pois preciso dedicar um tempo as gravações, e nesse tempo deixo de fazer outras coisas, mas faço com prazer.