

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA
MÚSICA/LICENCIATURA

NATAN MARTINS VELASQUE

THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME:
APRENDIZAGENS E PRÁTICAS MUSICAIS A PARTIR DE JOGOS
ELETRÔNICOS

Bagé, 2021

NATAN MARTINS VELASQUE

***THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME:*
APRENDIZAGENS E PRÁTICAS MUSICAIS A PARTIR DE JOGOS
ELETRÔNICOS**

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

Orientador: Prof. Dr. André Muller Reck

Bagé, 2021

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

V434t Velasque, Natan Martins

The Legend of Zelda - Ocarina of Time: aprendizagens e
práticas musicais a partir de jogos eletrônicos. / Natan
Martins Velasque.

51 p.

Trabalho de Conclusão de Curso(Graduação)-- Universidade
Federal do Pampa, MÚSICA, 2021.

"Orientação: André Muller Reck".

1. Jogos eletrônicos . 2. Aprendizagens musicais. 3.
Educação musical. I. Título.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
Universidade Federal do Pampa

NATAN MARTINS VELASQUE

THE LEGEND OF ZELDA - OCARINA OF TIME: APRENDIZAGENS E PRÁTICAS MUSICAIS A PARTIR DE JOGOS ELETRÔNICOS

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

Trabalho de Conclusão de Curso defendido e aprovado em: 11 de maio de 2021.

Banca examinadora:

Prof. Dr. André Müller Reck
Orientador
(UNIPAMPA)

Profa. Dra. Adriana Bozzetto
(UNIPAMPA)

Prof. Esp. Rafael Gonçalves Oliveira da Silva
(UNIPAMPA)



Assinado eletronicamente por **ADRIANA BOZZETTO, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 11/05/2021, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **RAFAEL GONCALVES OLIVEIRA DA SILVA, PROFESSOR MAGISTERIO SUPERIOR - SUBSTITUTO**, em 11/05/2021, às 11:15, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



Assinado eletronicamente por **ANDRE MULLER RECK, PROFESSOR DO MAGISTERIO SUPERIOR**, em 11/05/2021, às 11:16, conforme horário oficial de Brasília, de acordo com as normativas legais aplicáveis.



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.unipampa.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0522181** e o código CRC **1717BA2C**.

Referência: Processo nº 23100.013717/2020-41 SEI nº 0522181

Dedico este trabalho a minha mãe, irmã,
avó, madrinha e ao meu irmão, meus
parceiros de vida.

AGRADECIMENTO

Agradeço primeiramente a minha mãe, Alessandra Souza Martins, a minha avó, Maria Felisberta Souza Martins e a minha irmã, Cassia Eloá Martins de Oliveira, por terem me apoiado de todas as formas no momento da escrita desse trabalho, agradeço também a minha madrinha, Dalva Aparecida Boeira Velasque, por ter me ajudado nessa escrita, essas são pessoas maravilhosas, pessoas que te dão tudo que elas têm sem pedir nada em troca. Agradeço ao meu orientador, André Reck, que topou participar dessa pesquisa e esteve comigo nesse processo de escrita, e a minha ex-namorada, Alice Correa Arruda, por ter feito parte desse processo também.

Agradeço também ao meu irmão, Lucas Martins Velasque, sem ele essa pesquisa não estaria acontecendo, e agradeço de todo o coração a meus entrevistados, que doaram seu tempo para a construção dessa pesquisa, essas são pessoas maravilhosas.

*“Sonho que se sonha só, é só um sonho
que se sonha só, mas sonho que se
sonha junto é realidade”.*

Raul Seixas

RESUMO

O objetivo deste trabalho é conhecer e discutir práticas e experiências musicais mediadas/produzidas pelo jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, entre licenciandos do Curso de Música da Universidade Federal do Pampa – UNIPAMPA localizada no campus de Bagé-RS. Como referencial teórico, foram utilizados trabalhos da educação musical que dialogam com o uso de mídias no cotidiano. A pesquisa partiu de uma abordagem qualitativa, e a produção de dados foi realizada por meio de entrevistas com cinco discentes do Curso de Música, utilizando o *google meet*. A partir da análise dos dados, foram feitas reflexões sobre as experiências e práticas musicais que os entrevistados vivenciaram com o jogo, evidenciando suas percepções sobre as características musicais, quais foram suas relações com o instrumento musical ocarina e seus aprendizados. Essa pesquisa visa contribuir para o campo da educação musical, a partir de um olhar para os *videogames*, buscando entender de que forma essa mídia pode ser importante para as reflexões na área, por conta da sua popularidade com os jovens no momento atual.

Palavras-chave: Jogos eletrônicos. Aprendizagens musicais. Educação musical.

ABSTRACT

This project has as objective to get to know and discuss musical practices and experiences mediated/produced by the game *The Legend of Zelda: Ocarina of time*, between the students from the Music degree course in the Federal University of Pampa - UNIPAMPA, located in Bagé-RS campus. The theoretical references used on this academic paper were based on projects from musical education which establish a dialogue with the use of media on the quotidian. Utilizing *googlemeet*, the research started from a qualitative approach, and the data production was realized through interviews with five students from the Music degree course. Based on the analysis research, were made reflections about the musicals experiences and practices lived by the interviewees through the game, evincing their perceptions about the musicals characteristics, their relationship with the instrument Ocarina and the learnings from the content. This research intends to contribute to the field of musical education studies as of a videogames look at, intending to comprise in which way this media can be useful for this studies área, because of its popularity with young people at the present time.

Keywords: Electronic games. Musical learnings. Musical education.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>The Legend of Zelda: Ocarina of Time</i>	24
Figura 2 – Partitura do jogo.....	37
Figura 3 – Principais notas na partitura.....	38
Figura 4 – Tessitura do controle na partitura.....	38
Figura 5 – Partitura de <i>Epona' Songs</i>	40
Figura 6 – Motivo de <i>Epona' Songs</i>	40
Figura 7 – Motivo resposta de <i>Epona' Songs</i>	41

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EUA – Estados Unidos da América

PIBID - Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência

RPG - Role-Playing Game

UNIPAMPA – Universidade Federal do Pampa

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 CULTURA GEEK.....	15
3 NINTENDO 64 E A EMERGÊNCIA DA CULTURA DOS GAMES	19
4 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME.....	23
5 METODOLOGIA	27
5.1 Pesquisa qualitativa	27
5.2 Produção de dados	28
6 ANÁLISE DE DADOS.....	31
6.1 Trilha sonora e memórias musicais.....	31
6.2 Ocarina do tempo.....	35
6.3 Aprendizagens musicais	41
7 CONSIDERAÇÕES FINAIS	45
REFERÊNCIAS.....	47
APÊNDICES	49

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos sempre estiveram presentes na minha vida, desde muito pequeno até os dias de hoje, de maneira que eles obtiveram cada vez mais relevância ao longo do tempo para mim, na forma como eu consumia e vivenciava/pensava essa cultura. Com a música não era diferente, já que os meios pelos quais escutava música sempre estiveram ligados às mídias, por meio de computadores, celulares, televisão e aparelhos de som. Os jogos mudaram a forma como eu ouvia e entendia a música, sendo que a música estava presente como trilha sonora ou como uma ferramenta nesses jogos, em especial em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que foi um jogo que me proporcionou uma experiência musical diferente e esse fato foi marcante em minha vida.

Foi a partir desse jogo que surgiu o meu interesse em estudar música. Lembro que quando estava no sétimo ano do ensino fundamental, a escola onde eu estudava estava oferecendo uma oficina de flauta doce, e por causa do jogo eu quis participar dessa oficina, já que o personagem do jogo tocava um instrumento de sopro, que era a ocarina, então eu também queria tocar um instrumento de sopro. Lembro que só o que eu queria era chegar em casa com a flauta doce, para tentar tocar as melodias que o personagem do jogo tocava. Foi uma experiência que me marcou muito.

Ao entrar no Curso de Licenciatura em Música, conheci diversos trabalhos envolvendo as mídias na área da educação musical (SOUZA 2008; SOUZA; TORRES, 2009; SANTOS; BOZZETTO, 2010; JESUS; URIARTE; RAABE, 2010; FARIA, 2014), e que me auxiliaram na construção desta pesquisa, que tem como objetivos conhecer e discutir práticas e experiências musicais mediadas/produzidas pelo jogo *The legend of Zelda: Ocarina of Time*, entre licenciandos do Curso de Música da Universidade Federal do Pampa - UNIPAMPA. Sendo os objetivos específicos compreender processos de aprendizagem musical construídos a partir desse jogo; refletir sobre a relação dos jogadores com o instrumento musical ocarina; revelar interesses/motivações por essas práticas e possíveis aprendizagens musicais através de jogos eletrônicos, pelo viés das teorias do cotidiano.

A perspectiva dessas teorias analisa o sujeito imerso e envolvido numa teia de relações presentes na realidade histórica prenhe de significações culturais. Logo, a aprendizagem não se dá num vácuo, mas num contexto

complexo. Ela é constituída de experiências que nós realizamos no mundo. Dessa maneira, a aprendizagem pode ser vista como um processo no qual – consciente ou inconscientemente – criamos sentidos e fazemos o mundo possível (SOUZA, 2008, p.7).

A pesquisa utilizou uma abordagem qualitativa, pois a partir de entrevistas semiestruturadas com os discentes do Curso de Música, foram produzidos os dados. As entrevistas proporcionaram a reflexão sobre várias questões em torno da aprendizagem de música a partir de jogos eletrônicos, onde os entrevistados compartilharam suas experiências com o jogo e, a partir delas, surgiram algumas questões sobre como aprendemos música com esse jogo, em um contexto do cotidiano, e o quão pode ser importante para a educação musical ter um olhar para essa mídia, por conta da sua popularidade com os jovens no momento atual.

O presente trabalho estrutura-se da seguinte maneira: o primeiro capítulo consiste na introdução, onde apresento os objetivos da pesquisa; o segundo capítulo tem como foco a cultura *geek* e como ela se tornou um dos pilares para a criação de jogos; o terceiro capítulo é onde trago um pouco da transformação dos *videogames* ao longo do tempo até o lançamento do *Nintendo 64*; o quarto capítulo apresenta o jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. No quinto capítulo, falo sobre a metodologia utilizada nesta pesquisa e como os dados foram produzidos; no sexto capítulo, faço a análise dos dados a partir das entrevistas dos discentes. E no sétimo capítulo ocorrem as considerações finais, onde faço alguns apontamentos sobre os assuntos abordados.

2 CULTURA GEEK

A cultura *geek* está presente na sociedade já há algumas décadas, mas foi só há alguns anos que ganhou força e se tornou cada vez mais presente no dia a dia, seja em livros, filmes, séries, jogos ou na maneira de se vestir. Mas o que é *geek*? E por que esse termo está tão presente na cultura atualmente? A origem da palavra *geek* veio da Inglaterra, no final do século 19, atribuída a um tipo de artista circense secundário que arrancava a cabeça de pequenos animais vivos fazendo um *show* de horror na frente do público.

“Geek” é um termo em inglês que tem sua origem na segunda metade do século XIX, e era comumente atribuído na identificação de artistas de rua que realizavam apresentações bizarras. Nesta época, “geek” significava algo como “bobo” ou “idiota” (SANTOS, 2019, p.25).

A palavra *geek* caiu em desuso e só foi voltar em meados dos anos 80, usada de uma forma pejorativa para classificar grupos de jovens que não tinham uma vida social ativa, eram aficionados por computadores, filmes, livros e eram considerados com uma inteligência acima da média. A principal característica consiste na paixão que esse grupo tem por um universo ficcional, como por exemplo, a série televisiva *Jornada nas Estrelas*¹ ou os livros de *O Senhor dos Anéis*², consumindo e estudando vários tipos de mídias diferentes sobre o mesmo assunto, adquirindo um vasto conhecimento sobre o universo ficcional de seu interesse.

Já mencionamos a ficção científica e a fantasia como expressões culturais *geek*. Esses dois gêneros, bem como terror, aventuras de ação e super-heróis, são o conteúdo principal da cultura *geek*, quer estejamos falando de jogos, filmes, literatura ou outro tipo de exibição estética (KONZACK, 2006, p.05, **tradução do autor**)³.

¹ Jornada nas Estrelas é uma série de televisão norte-americana, surgida no ano de 1966, apresentando histórias de aventura do gênero de ficção científica, tornando-se uma franquia famosa do gênero.

² Senhor dos Anéis é uma trilogia de livros do subgênero alta fantasia, escrita por J.R.R.Tolkien entre 1937 e 1949, contando a história de seres mágicos em um universo medieval de fantasia, como elfos, dragões e magos.

³ We have already mentioned science fiction and fantasy as geek cultural expressions. These two genres as well as horror, action adventures, and superheroes are the main content of geek culture, whether we are talking games, movies, literature, or other kind of aesthetics displays (KONZACK, 2006, p.05).

O *Homem Aranha* tornou-se um personagem importante para a representação dos *geeks* nessa época, sendo fundamental para a identificação desses jovens, pois ele foi criado justamente para que jovens como esses se identificassem com o personagem da história, de maneira que podemos ver muito das características dos jovens *geeks* nesse personagem. O *Homem Aranha* apareceu no início dos anos 60 em uma história em quadrinho⁴ e se tornou um sucesso entre os *geeks*. Peter Parker, o herói por de trás da máscara do personagem, era um jovem aficionado por computadores, pouco sociável, sofria *bullying* na escola onde estudava e almejava ter uma vida social menos conturbada.

A identificação com o personagem por parte dos leitores foi consequência da humanização de Parker. Assim como você, ele também paga contas -- normalmente, atrasadas. Ele também lida com problemas no colégio ou faculdade. O chefe também pega no seu pé e seus relacionamentos costumam ser bastante desastrosos. Ainda assim, em meio a todo o caos rotineiro, ele arranja tempo para salvar a vizinhança (IGNBRASIL, 2018).

Na medida em que essas mídias tornaram-se mais populares e começaram a se tornar mais acessíveis, a palavra *geek* foi deixando de ter um sentido pejorativo, sendo usada agora para classificar um estilo de vida. Com a ajuda do cinema, esses universos ficcionais das histórias em quadrinhos e dos livros, impactaram na cultura e na estética atual, tornando-se parte da cultura *pop*, com todo um mercado de consumo voltado para os *geeks*.

Um dos programas de televisão que deu força à cultura *geek* na década atual, foi a série televisiva *The Big Bang Theory*. Na série acompanhamos a vida de quatro jovens cientistas com o estilo de vida *geek*, apaixonados por ficção científica, histórias em quadrinhos e jogos de computador. A série norte-americana do gênero comédia, criada e produzida por Chuck Lorre e Bill Prady, teve início no ano de 2007, encerrando-se no ano de 2019. *The Big Bang Theory* ajudou a cultura *geek* a se tornar mais popular, levando mais pessoas a se identificarem com esse estilo de vida.

[...] o universo nerd tem algum peso na indústria cultural desde os primeiros best-sellers de ficção científica, mas as coisas mudaram de patamar neste século. E a série estrelada por Sheldon, Leonard, Penny e companhia teve um papel inegavelmente importante, ainda que difícil de mensurar, nessa transformação (UOL, 2019).

⁴ Revista Amazing Fantasy n 15 (1962)

A internet possibilita encontrar *sites* e canais do *youtube* especializados em conteúdo *geek*. Esses meios de comunicação têm a função de divulgar e analisar tudo que acontece no meio, informando sobre novos filmes, séries, livros, histórias em quadrinhos e jogos. Muitos desses canais do *youtube* ou *sites* no Brasil levam à tradução da palavra *geek* em seus títulos como, por exemplo, os canais *Ei Nerd*, *Jovem Nerd* ou o *Nerdologia*.

Enquanto as mídias de massa como jornais, rádio e televisão transformaram as pessoas em consumidores superficiais da mídia, a Internet cria pessoas que se tornam engajadas no desenvolvimento do conteúdo do meio. Espera-se que cada um tenha sua própria página inicial, blog e participe de discussões em fóruns da Internet, etc. Tornou-se possível discutir tópicos em comunidades de interesses na Internet. Antes era preciso encontrar comunidades de interesses em escala local, agora é possível em escala global. O participante da Internet tem todas as possibilidades de mergulhar em um campo de interesse, tornando-se um *geek* (KONZACK, 2006, p.06, **tradução do autor**)⁵.

Nesse sentido, os *geeks* não são apenas consumidores dessas mídias, mas são extremamente criativos e gostam de contribuir artisticamente para a sua cultura. “Essa é sua maneira distinta de se divertir. Os *geeks* não estão apenas lendo quadrinhos, mas fazendo seus próprios desenhos também. Os *geeks* não estão apenas jogando, mas tentam criar conteúdo de jogo também” (KONZACK, 2006, p.06,07, **tradução do autor**)⁶.

Os jogos são a principal mídia que sempre esteve no meio *geek*, o princípio dessa cultura surgiu a partir dos jogos de tabuleiros e cartas, que se utilizam da interpretação e criatividade do jogador. O mestre cria uma narrativa, sendo o narrador da história que guia os jogadores com seus personagens por um mundo de fantasia. Por sua vez, esses jogadores entram nesse mundo de fantasia com seus personagens através da imaginação e seguem a narrativa do mestre podendo fazer escolhas e alterar seus próprios destinos dentro do jogo. Esse estilo de jogo é

⁵ While the mass-medias like newspapers, radio, and television made the people into shallow media consumers, the Internet creates people who become engaged in developing the content of the medium [12] [13]. Everyone is expected to have his or her own homepage, weblog, and participate in Internet-forum discussions etc. It's has become possible to discuss topics in communities of interests on the Internet. Earlier on one had to find communities of interests on a local scale, now it's possible on a global scale. The Internet participant has every possibility to delve into a field of interest, thereby becoming a geek (KONZACK, 2006, p.06).

⁶ That is their distinctive way of having fun. The geeks don't just read comics, but make their own drawings as well. The geeks are not just playing games, but try to make game content too (KONZACK, 2006, p.06,07).

chamado de *Role-Playing Game* (RPG), sendo muito popular e jogado até hoje. Atualmente temos os jogos eletrônicos, sendo os *geeks* o principal pilar na criação e no desenvolvimento desses jogos.

Existe uma comunidade em que a cultura *geek* já conquistou uma posição central. Esta é, obviamente, a comunidade de design de jogos que está lotada de *geeks*. Consequentemente, a estética e as visões de mundo na comunidade de design de jogos refletem os pensamentos e valores dos *geeks*. Por meio desses jogos, o sistema de valores é passado para o resto da sociedade, transformando assim a cultura da sociedade na forma de cultura *geek* (KONZACK, 2006, p.07, **tradução do autor**)⁷.

Existem *sites* e canais no *youtube* especializados apenas no conteúdo de jogos, fazendo sua análise e divulgando seus conteúdos. *Sites* como *IGN Brasil*, *Arkade*, *Voxel* e canais como *Pipocando Games*, *Zangado* e *Nautilus*, encarregam-se de gerar conteúdos focados em jogos. Um jogo eletrônico pode conter todo tipo de linguagem artística, seja literatura, cinema, artes visuais ou música. Para criar um jogo, precisa-se criar o enredo, a arte visual que vem a ser os modelos de design, e por fim uma trilha sonora. Os games ocupam um espaço importante na cultura contemporânea, superando economicamente outros produtos culturais que já vinham se estabelecendo há tempos, como o cinema. Esta afirmação pode ser exemplificada através do jogo lançado em 2013, *Grand Theft Auto V*, que faturou seis bilhões em vendas, sendo o produto cultural mais rentável de todos os tempos⁸.

Essa cultura surge da informação e utiliza como meios a internet, filmes, histórias em quadrinhos e jogos eletrônicos. Se antes eles se aprofundavam em um universo ficcional de fantasia como *O Senhor dos Anéis*, agora através da criação de jogos eletrônicos, eles criam seu próprio universo ficcional totalmente interativo, integrando todo conhecimento adquirido de outras mídias, contribuindo para a estética e a cultura dessas mídias e as expandindo.

⁷ There is a community in which the geek culture has already conquered a central position. This is of course the game design community that is crowded by geeks. Consequently, the aesthetics and worldviews in the game design community reflect the thoughts and values of the geeks. Through these games the value system is passed on to the rest of the society, thereby transforming the culture of the society into the geek culture norm (KONZACK, 2006, p.07).

⁸ “De acordo com o levantamento feito pelo “MarketWatch” especializado em análise do mercado, o game da Rockstar vendeu mais que qualquer álbum musical, livro, filme ou mesmo jogo, com mais de 90 milhões de unidades vendidas nestes últimos cinco anos. Os lucros deixam para trás blockbusters do cinema como “Star Wars”, “Avatar” e “E o Vento Levou”, que geraram uma receita de cerca de US\$ 3 bilhões, cada.” Disponível em <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias>

3 NINTENDO 64 E A EMERGÊNCIA DA CULTURA DOS GAMES

No ano de 1972, foi lançado o primeiro *videogame* doméstico que utilizava o sistema de cartuchos⁹, o *Magnavox Odyssey*. Nesse *console*, os cartuchos não serviam para armazenar o jogo, mas sim como uma chave para liberar o jogo dentro do *videogame*. Em 1976, foi lançado o *Fairchild Channel F*, sendo o primeiro *console* a utilizar cartuchos para armazenar seus jogos de fato, nesse momento estabeleceu-se um padrão na indústria dos *videogames*, sendo que todos os *consoles* domésticos lançados até 1995 utilizaram os cartuchos como meio de armazenar e comercializar jogos. Em 1977, o *Atari Video Computer System*, mais tarde chamado de *Atari 2600*, foi lançado, sendo esse *console* um dos principais responsáveis pela popularização desse modo de consumo de jogos.

O Atari VCS, lançado em 1977, foi um grande sucesso, principalmente porque Nolan Bushnell, fundador e diretor, vendeu a empresa para o grupo Warner. Sua atitude faz com que seu produto fosse um dos *videogames* mais populares do mundo até hoje. Com um processador gráfico dedicado melhor, desbancou rapidamente o Fairchild Channel F (o mesmo Fairchild VES). O VCS também introduziu o controle estilo joystick digital, que serviu de padrão para todos os jogos de gerações futuras (BOJOGÁ, 2020).

O *console* da Atari esteve bem no mercado até o ano de 1983, quando os *videogames* começaram a perder sua popularidade de forma drástica. Isso aconteceu por três motivos, nesse período estavam sendo vendidos computadores domésticos, sendo um meio fácil e de baixo custo de consumir jogos em casa, ao mesmo tempo em que havia muitos *consoles* diferentes no mercado com pouco potencial, o que dificultava na escolha de um aparelho e, por último, a baixa qualidade dos jogos. Um caso famoso é o jogo *E.T The Extra-terrestrial* do Atari 2600, lançado no natal de 1982, sendo o grande “bum” para o fim dos *videogames* no mercado em 1983. Esse jogo foi inspirado no filme de mesmo nome¹⁰ e foi encomendado pelo próprio diretor do filme, Steven Spielberg, sendo o grande lançamento daquele ano no mercado dos *videogames*. Por conta de a encomenda

⁹ Cartuchos: é um dispositivo de armazenamento utilizado principalmente para guardar os dados referentes a um *videogame* (tal como imagens, sons e vídeos).

¹⁰ E.T.: O Extraterrestre (*E.T. the Extra-Terrestrial*) foi um filme do gênero de ficção científica lançado no ano de 1982 dirigido por Steven Spielberg, sendo um blockbuster e se tornando um dos filmes com maior bilheteria de todos os tempos durante 11 anos até o ano de 1993.

exigir um curto período de tempo para a produção do jogo, o resultado não saiu como esperado e o jogo recebeu duras críticas em seu lançamento, o que alavancou de vez a popularidade negativa atribuída aos *videogames*, ficando conhecida como “a crise dos jogos eletrônicos de 1983”.

Como resultado, enquanto algumas lojas vendiam novos jogos e máquinas, a maioria dos varejistas parou de vender consoles de videogame ou reduziu significativamente seu estoque, reservando espaço para outros produtos. Mais empresas fecham suas divisões de videogames e mudam seu segmento de mercado, como a Coleco. A partir de então, qualquer coisa que se chamasse videogame ou lembrasse tal produto não seria vendido. A Atari viu seu império ruir, deixando escapar de suas mãos um monopólio de entretenimento eletrônico que seria alcançado por outras empresas de outros países (BOJOGÁ, 2020).

O *videogame* que veio para tirar a indústria dos jogos dessa crise e estabelecer novos padrões que seriam seguidos pela mesma, foi o *Nintendo Entertainment System*. O *console* da *Nintendo*¹¹ veio do Japão para os Estados Unidos (EUA) no ano de 1985, revitalizando o mercado dos jogos eletrônicos e se tornando dominante nas vendas. Foi nesse momento que a *Nintendo* deu início às suas grandes franquias de jogos, como o *Super Mario*¹² e o *The Legend of Zelda*, prestando muita atenção na qualidade de seus jogos para não cometer o mesmo erro que a *Atari*.

Em 1986, o presidente da Nintendo, Hiroshi Yamauchi, observou que “a Atari entrou em colapso porque deu muita liberdade a desenvolvedores de terceiros e o mercado foi inundado de jogos que são um lixo”. Em resposta, a Nintendo limitou o número de títulos que desenvolvedores de software poderiam lançar em seu sistema a cada ano e promoveu seu “Selo de Qualidade”, que permitiu ser usado em jogos e periféricos por editores que atendiam aos padrões de qualidade da Nintendo (BOJOGÁ, 2020).

A *Nintendo* deu muita atenção às suas franquias, sendo seu cargo chefe o *Super Mario* na publicidade para o lançamento de novos *consoles*. *The Legend of Zelda* é uma das franquias de sucesso da desenvolvedora, com vários jogos de mesmo nome em cada *console* lançado até os dias de hoje. Seu próximo *console* foi o *Super Nintendo*, lançado no ano de 1990, esse *videogame* ainda era muito

¹¹ *Nintendo* é uma desenvolvedora e publicadora japonesa de jogos eletrônicos sediada em Quioto, Quioto.

¹² *Super Mario* se tornou o mascote da *Nintendo* após o enorme sucesso de seus jogos e seu carisma, se tornando uma série de jogos de plataforma exclusiva dos *consoles* da *Nintendo*.

parecido com o *Nintendo Entertainment System*, apenas com uma evolução de seu potencial, os jogos ainda possuíam gráficos em 2D, porém eles eram mais definidos e coloridos, trazendo suas franquias famosas e as renovando. No ano de 1996 foi lançado o último *videogame* que utilizava o sistema de cartuchos, ele se chamava *Nintendo 64* e trazia em seus jogos gráficos 3D, podendo expandir mais os universos de suas franquias.

A quinta geração de videogames foi marcada por inúmeras inovações, destacando-se pelo menos três delas: a ambientação dos jogos em três dimensões (3D), a inserção da alavanca analógica nos controles e a utilização do CD como mídia de armazenamento dos jogos. Três consoles disputaram o posto de melhor console: Sega Saturn (fabricado pela Sega, também conhecido apenas pelo nome Saturn), Playstation (fabricado pela Sony, posteriormente batizado como Playstation One), e Nintendo 64 (fabricado pela Nintendo, conhecido pela sigla N64) (SILVA, 2012, p.07).

Nessa nova geração de *videogames*, a *Nintendo* teve que dar espaço para um estreante no mercado, o *Playstation One*, que tomou o primeiro lugar em vendas tanto no Japão quanto nos EUA. Embora seus concorrentes estivessem usando uma nova mídia para a comercialização de seus jogos, o *Nintendo 64* ainda conseguiu ficar à frente do *console* da *Sega*, o *Sega Saturn*. O que levou a *Nintendo* perder a dominância no mercado dos *videogames* foi a escolha de ainda utilizar o cartucho como meio de comercializar seus jogos. Dessa forma, embora seu *console* fosse mais potente, tendo a capacidade de processamento de 64 bits, e seus concorrentes uma capacidade de 32 bits, a utilização do cartucho limitava a possibilidade de armazenamento ou no uso de recursos e efeitos gráficos dos jogos, o que fez com que as produtoras de jogos migrassem para o *console* da *Sony*, fazendo uso da nova mídia, o CD.

O GamePak (cartucho do N64) possuía a capacidade de armazenamento de dados entre 8MB e 96MB, enquanto um CD utilizado no Playstation, por exemplo, tinha a capacidade de armazenamento de até 700MB.No CD era possível armazenar músicas ou vídeos em seu formato original, podendo ser compostas e desenvolvidas especificamente para o jogo, com melhor qualidade de reprodução do que no cartucho (SILVA, 2012, p.10,11).

Mesmo com as limitações do cartucho e o *console* da *Sony* dominando o mercado, a *Nintendo* seguia se dedicando às suas franquias com capricho, seguindo com o selo de qualidade para seus títulos/jogos exclusivos. Em 23 de novembro de

1998, era lançado o quinto jogo da série *The Legend of Zelda*, intitulado de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* para seu console, o *Nintendo 64*. Esse jogo marcou uma geração, mesmo sendo lançado entre uma transição de mídias, conseguiu ficar em primeiro lugar na lista de “melhores jogos de todos os tempos” pelo *Metacritic*¹³, sendo o jogo com a maior nota no site até os dias de hoje.

¹³ “**Metacritic** é um website americano que reúne críticas de álbuns *videogames*, filmes, programas de televisão, DVDs e livros. Para cada produto, um valor numérico de crítica é computado e daí retirada uma média aritmética ponderada. Um trecho de cada crítica é citada junto com um hyperlink para a fonte.” Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Metacritic> acessado em 12 de outubro de 2020.

4 THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

The Legend of Zelda: Ocarina of Time é um jogo de ação e aventura, podendo se encaixar no gênero de RPG, tornando-se um híbrido do gênero, sendo classificado como um RPG de ação. Em um RPG, é comum o personagem do jogador aumentar seu nível conforme vai progredindo em sua aventura, como passando do nível 1 ao nível 2, ganhando pontos de habilidades e se tornando mais forte a cada fase de sua aventura. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* o progresso do protagonista, chamado Link, acontece de forma semelhante, alterando o número de nível por número de corações, que representam a vitalidade do personagem, sendo que suas habilidades são adquiridas conforme encontra itens e equipamentos ao longo de sua aventura.

Em *Ocarina of time* também é possível encontrar os elementos de RPG, como o “aventureiro com habilidades de combate” (Link, o personagem principal) ou o aumento dos atributos do personagem conforme o sucesso do jogador – embora no jogo esse aumento não seja representado por números como é comum no RPG (SILVA, 2012, p.17,18).

O diferencial deste jogo está justamente na diversificação dentro da sua jogabilidade. Ele possui inúmeras habilidades, como: lutar de espada, pescar, andar a cavalo, dentre outras. Neste contexto, cabe ressaltar que o elemento diferencial que marcou o jogo é o de poder tocar um instrumento musical.

No jogo, é possível controlar Link, o protagonista que possui um destino a seguir. O protagonista da história é o herói de uma terra fantasiosa chamada Hyrule, uma terra que está assolada pelo mal, o grande vilão do jogo, Ganondorf. No jogo, o herói terá que salvar a princesa Zelda das mãos de Ganondorf, para que juntos possam salvar a terra de Hyrule. Para que isso ocorra, o jogador deve explorar um vasto mundo para conseguir avançar dentro do jogo, onde terá que descobrir e aprender como usar diferentes ferramentas, sendo uma delas um instrumento de sopro chamado ocarina. Em certo momento da narrativa, o herói irá adquirir este instrumento, permitindo-lhe tocar livremente quando quiser apenas utilizando os botões do seu controle, dessa forma utilizando o controle como instrumento musical.

A característica que mais chama atenção em *Ocarina of time* é a utilização do controle do videogame como instrumento musical. Esse recurso possibilitou

maior interatividade, afetando não apenas a receptividade do jogo em termos tecnológicos, mas também o interesse musical do público. O sucesso do jogo e a utilização inovadora do controle para executar os sons de uma ocarina (ênfaticamente como elemento central da trama) ajudaram a divulgar o instrumento, que era desconhecido por boa parte do público (SILVA, 2012, p.23).

A ocarina possui um papel fundamental durante a trama do jogo. Ao longo do enredo, o herói aprenderá doze melodias para executar em seu instrumento, em que cada uma dessas doze melodias possui funcionalidade estratégica de execução para o andamento do jogo.

Figura 1: *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*



Fonte: Imagem do jogo

As melodias são ensinadas ao jogador que irá executar por meio do controle, mostrando a sequência de botões que o mesmo deve apertar para reproduzir a melodia, fazendo com que repita aquela sequência até que o jogador acerte a que está sendo apresentada. Devido ao uso repetitivo do recurso, o jogador pode criar um vínculo com o instrumento em questão. Por utilizá-la em diversos momentos e formas, o jogador pode memorizar essas melodias no controle, podendo executá-las em qualquer momento. A repercussão positiva do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* resultou na popularização da ocarina entre as pessoas que jogaram o *game* na época, impulsionando a venda do instrumento. As pessoas compravam e ainda compram este instrumento até os dias de hoje, na tentativa de executar as melodias aprendidas no jogo em uma ocarina real.

Atualmente, basta pesquisar a palavra ocarina em sites de busca, ou mesmo de compartilhamento de vídeos, para notar que grande parte dos resultados apresenta ligação com o jogo. De fato, muitas pessoas que aparecem como instrumentistas (profissionais e amadores) de ocarina, declaram ter iniciado seu interesse ou desenvolvimento ao instrumento por influência do Ocarina of Time (SILVA, 2012, p.23).

Ao pesquisar sobre a ocarina na *internet*, as primeiras notícias encontradas são ocarinas personalizadas do jogo para vender, vídeos de pessoas executando melodias do jogo em sua ocarina¹⁴, e partituras e cifras ensinando como tocar as melodias relacionadas ao jogo¹⁵.

De acordo com Silva (2012), o jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* “recebeu nota máxima em quase todas as publicações do mundo sobre *videogames*, sendo considerado o melhor jogo já criado”. No seu trabalho de conclusão de curso, é feito uma análise de todas as doze melodias apresentadas no jogo, trazendo também todo o contexto em torno do lançamento, a conversão utilitária do controle como instrumento musical e sobre cada personagem e seus *leitmotifs*¹⁶. O trabalho é uma análise de todos os elementos e funções que compõem *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. No presente trabalho, não pretendo fazer uma análise musical, mas sim compreender o jogo enquanto uma prática musical.

No ano de 2011, a *Nintendo* lançou o mesmo jogo junto ao lançamento de seu novo *console* portátil nesse mesmo ano, o *Nintendo 3DS*. O jogo foi remasterizado e otimizado para esse novo *console*, trazendo novas mecânicas que se adaptassem ao mesmo e com gráficos mais bonitos, essa nova versão teve o nome de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3DS*. Atualmente os jogos da franquia *The Legend of Zelda*, continuam fazendo muito sucesso na indústria dos *games*, no ano de 2017 foi lançado *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, sendo aclamado pela crítica e entrando para a lista de melhores jogos de todos os tempos

¹⁴“Song of Time on Ocarina”, disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=Nad5AJalcBI>, acessado em 30 de novembro de 2020.

¹⁵“Zelda’s Lullaby (The Legend of Zelda: Ocarina of Time)”, disponível em <https://musescore.com/torbybrand/scores/1694686>, acessado em 30 de novembro de 2020.

¹⁶ “Termo cunhado em meados da década de 1860 pelo historiador musical AW Ambros para descrever um lema ou tema musical recorrente em uma peça musical (geralmente uma ópera) para representar um personagem, objeto, emoção ou ideia.”

Disponível em <https://www.oxfordmusiconline.com/search?q=leitmotifs&sort=relevance&crossSearch=true>, acessado em 16 de abril de 2021.

pelo *Metacritic*¹⁷. O jogo foi lançado junto ao lançamento do *console Nintendo Switch* da *Nintendo*, com o intuito de alavancar a venda de seu novo *console* por conta do lançamento de um novo jogo da franquia *The Legend of Zelda*.

¹⁷Lista de melhores jogos de todos os tempos, disponível em <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/all/filtered>, acessado em 03 de dezembro de 2020.

5 METODOLOGIA

5.1 Pesquisa qualitativa

Esse trabalho visa ter um olhar qualitativo para sua pesquisa, levando em conta a subjetividade e o contexto dos participantes. A pesquisa qualitativa tem como foco de estudo e reflexão, as vivências, a história, o olhar e o contexto tanto micro quanto macro da pessoa ou grupo que esteja participando.

Características fundamentais do paradigma qualitativo têm a ver com um modo holístico de abordar a realidade que é vista sempre vinculada ao tempo e ao contexto, ao invés de governada por um conjunto de regras gerais. Uma assunção subjacente ao paradigma qualitativo envolve as relações do investigador e dos investigados (BRESLER, 2007, p.8).

Na pesquisa qualitativa, o investigador não está separado do grupo ao qual está estudando, de maneira que ao se inserir em um grupo ou contexto para uma pesquisa, ele também faz parte desse estudo. Seja pela sua presença e participação dentro do grupo investigado ou pelas suas próprias crenças e pensamentos ao produzir os dados, apesar de não ser possível uma neutralidade, é preciso cuidado para não levar seus próprios julgamentos na análise dos dados produzidos.

Esse modo de pesquisa tem como meio de estudo o olhar de diferentes pessoas em diferentes lugares, geralmente focando em um caso específico, sem o intuito de comparação com outros casos.

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

Ao longo da investigação, diferentes assuntos podem surgir e se tornar parte da pesquisa, como em uma entrevista, o investigador pode ir programado, mas a partir do diálogo com o grupo investigado novas questões podem surgir, fazendo com que a pesquisa se construa de forma maleável. Os dados produzidos em uma investigação devem ser escritos e interpretados pelo investigador, tornando-se a fonte de seu trabalho, a partir de gráficos ou citações.

O relatório da pesquisa procura facilitar a transferência dos resultados às experiências dos leitores. A descrição detalhada ajuda os leitores na construção de suas próprias interpretações, assim como no reconhecimento da subjetividade (BRESLER, 2007, p.12).

Dessa forma, o presente trabalho tem como caminho metodológico a pesquisa qualitativa, considerando que o investigador faz parte do grupo que será investigado, procurando compreender a relação do grupo com o objeto de pesquisa. A partir de um diálogo com o grupo e com as próprias vivências do investigador, serão produzidos os dados para a construção dessa pesquisa.

5.2 Produção de dados

A produção de dados aconteceu por meio de entrevistas semiestruturadas, onde o público alvo eram discentes do Curso de Licenciatura em Música do Campus de Bagé da UNIPAMPA que jogaram *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Realizou-se uma divulgação do projeto para encontrar os possíveis entrevistados por meio da rede social *facebook* (em um grupo específico do curso) e por *e-mail*, nessa divulgação (apêndice A) foi enviado um formulário onde os interessados podiam se inscrever para serem entrevistados. Apenas três pessoas responderam o formulário, e outras duas pessoas foram convidadas diretamente, totalizando os cinco entrevistados da pesquisa.

Antes das entrevistas acontecerem, foi feito um planejamento, onde foram formuladas as perguntas (apêndice B), sendo que na hora da entrevista outros assuntos poderiam surgir além das perguntas programadas. Então as entrevistas foram marcadas com os entrevistados, que no total foram cinco discentes do Curso de Música da UNIPAMPA, sendo que essas entrevistas aconteceram *online* por meio do *google meet*, considerando a situação de pandemia pelo COVID-19 que levou o país a um distanciamento social desde o mês de março de 2020. Na publicação de Schmidt, Palazzi e Piccinini (2020), vemos as vantagens e as desvantagens das entrevistas *online*, os meios pelos quais podem ser feitos e como, sendo que “no atual cenário, em função da COVID-19, a realização de coleta de

dados online é uma das poucas possibilidades para a continuidade de pesquisas que utilizam entrevistas” (SCHMIDT, PALAZZI, PICCININI, 2020, p.962).

Encontrando os entrevistados via *google meet*, foi esclarecido a eles o objetivo do projeto, sendo perguntas relacionadas à vivência musical que o entrevistado teve ou não em sua experiência com o jogo e como essas experiências afetaram suas visões em relação à utilização de jogos na educação musical. As entrevistas foram todas gravadas pelo aplicativo, com a devida autorização dos entrevistados, já que no início de cada entrevista foi feito um acordo verbal com os entrevistados, permitindo o uso de suas falas no projeto, sendo que esse acordo foi gravado e está disponível para eventuais consultas.

Acordou-se com os entrevistados que os mesmos ficariam anônimos, para que se sentissem mais à vontade na entrevista. Alguns escolheram seus pseudônimos, outros deixaram para que eu escolhesse, e alguns deles escolheram nomes relacionados ao jogo. O primeiro entrevistado é o Kakariko, que ingressou no curso no ano de 2017, já tocava vários instrumentos, entre eles, guitarra, teclado e violino, além de cantar. O segundo entrevistado é Darunia, entrou no curso no ano de 2019, seu instrumento é a guitarra. O terceiro entrevistado é o Grungendrunk, entrou no curso no ano de 2020, toca violão, canta e está aprendendo a tocar teclado. O quarto entrevistado é Epona, entrou no curso no ano de 2016, seus instrumentos são o violão e a guitarra. E o quinto e último entrevistado é o Mido, que entrou no curso no ano de 2018, toca vários instrumentos também, entre eles, teclado e bateria.

Destaca-se que cada entrevistado pertence a um semestre diferente do outro, o que dá uma maior variedade na questão de turmas. Os entrevistados estão todos na faixa dos vinte anos, sendo que não houve participação feminina¹⁸.

Durante as entrevistas, peguei-me em alguns momentos dividido entre o meu lado *gamer*, ou seja, como uma pessoa conhecedora do jogo, meu lado pesquisador, tentando manter a discrição sem interferir nas falas dos entrevistados, e também o meu lado musical, meus entendimentos do que seria música e de como se aprende. Em alguns momentos eu trazia algumas curiosidades sobre o jogo e minhas experiências com ele, não como uma forma de interferir na entrevista, mas para deixar o entrevistado mais à vontade, em momento algum tentei guiar os

¹⁸ Esse assunto será brevemente abordado nas considerações finais.

entrevistados, além de questões propostas. Embora concordasse ou discordasse de algumas falas e posicionamentos dos entrevistados, mantive-me neutro e receptivo às suas falas.

Após a gravação das entrevistas, comecei o processo de transcrição, no qual eu ouvia cada entrevista e as escrevia na íntegra. Após a transcrição, fiz o processo de análise das falas dos entrevistados onde, a partir da minha interpretação dos dados produzidos, dividi a análise em três categorias, levando em conta a recorrência dos assuntos abordados pelos entrevistados.

6 ANÁLISE DE DADOS

6.1 Trilha sonora e memórias musicais

No contexto atual das produções audiovisuais, a trilha sonora é um importante elemento, seja em filmes, séries e *videogames*. No trabalho de Veloso, Silva e Bento (2018) vemos como é importante trabalhar a trilha sonora em ambiente escolar, como apreciação, percepção e criação, um elemento que envolve a sonorização para a caracterização de um ambiente. Ainda, segundo os autores, “as discussões a respeito de trilha sonora no âmbito acadêmico frequentemente apresentam a música como um elemento associado à comunicação emocional” (VELOSO, SILVA, BENTO, 2018, p.05).

De acordo com Silva (2012), a trilha sonora do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* é uma das mais famosas na história dos *videogames*, sendo composta por Koji Kondo, o primeiro compositor contratado pela *Nintendo* para trabalhar exclusivamente nas trilhas sonoras de seus jogos, se tornando o principal compositor e supervisor das trilhas dos principais jogos da empresa. A trilha sonora do jogo tem um papel fundamental na trama do jogo, não sendo composta para estar apenas em segundo plano, “Interagindo diretamente com a trama, ela toma a frente, tornando-se quase um personagem a mais, tamanha sua identidade, força, ligação com a história, cenários e eventos” (SILVA, 2012, p.02).

A trilha sonora foi um dos pontos que se destacou nas entrevistas realizadas. O entrevistado Kakariko, por exemplo, teve seu primeiro contato com o jogo na sua infância, através de um *console* do *Nintendo 64* com a fita do jogo alugada de uma locadora, mas relata que não conseguiu avançar muito no jogo por não conseguir entendê-lo. Entretanto, anos mais tarde teve outro contato com o jogo através de um emulador¹⁹ em seu computador, na entrevista Kakariko fala sobre suas lembranças referente aos aspectos musicais do jogo.

[...] tu já vê que ele é marcante a música, aquela música já marca assim, já fica na tua cabeça né, tu para de jogar e mesmo assim a música fica na tua cabeça, só que daí conforme tu vai jogando, tu descobre que tem um

¹⁹ “Os emuladores de videogame se tornaram populares durante a década de 1990, porque permitiam que as pessoas pudessem jogar títulos de consoles mais antigos em desktops modernos.” disponível em <https://www.oficinadanet.com.br/games/32706-o-que-e-e-como-funciona-um-emulador-de-jogos>, acessado em 12 de abril de 2021.

instrumento no jogo né, que é a ocarina (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Kakariko fala sobre como a música ficou em sua memória por ser muito marcante, fala como a música do jogo tem notas que se destacam por ficarem “subindo e descendo”, que é um dos motivos pela trilha se destacar tanto, que era como se a trilha sonora do jogo estivesse quase em primeiro plano. Ele também fala sobre a atmosfera que a trilha sonora criava.

[...] a música ela encara bem a atmosfera, que cada local que tu vai, cada vilarejo que tu vai, cada ambiente, tem uma música própria né. E o que eu acho interessante é quando tu passa de um lugar para outro, parece que a música ela não troca muito brusca assim, parece que ela vai trocando, não tem uma troca brusca (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Kakariko fala que na época em que o jogo foi lançado era difícil encontrar um jogo que tivesse uma mudança de música tão suave na troca de um cenário para o outro, ou seja, sem que o jogador percebesse, a trilha já havia mudado. Ele dá ênfase ao fato de que a música de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* tem esse aspecto de ser muito marcante para o jogador, e que mesmo ao passar de anos sem contato com o jogo, ainda é possível lembrar a música.

[...] tanto que tu vê o pessoal fazendo cover, eu tocava violino né, aí eu ia procurar violino no youtube assim, e tu via bastante pessoas fazendo cover das músicas do Zelda [...] As músicas marcam tanto que passa anos que tu jogou, e tu ainda fica com aquela música na cabeça e quer tirar no instrumento, tu vê bastante cover do pessoal tirando, então tu vê que marca mesmo (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Com essa fala, é possível notar como o aprendizado pode se tornar algo mais agradável e interessante, quando o material a ser estudado está ligeiramente ligado a uma memória afetiva, que traz um sentimento nostálgico, a pessoa se envolve em seu próprio aprendizado.

Outro entrevistado que citou a trilha sonora do jogo foi Darunia. E esse entrevistado não chegou a ter contato com o *console* do *Nintendo 64*, sendo que seu primeiro contato foi através de um emulador de computador e em suas primeiras experiências já adorou o jogo e não parou mais de jogar, conforme seu relato:

[...] eu achei fantástico a trilha sonora do jogo e utilizar um instrumento como chave pra algumas ações, pra abrir um lugar secreto, eu achei fantástico, eu adorei o timbre da ocarina... as músicas assim são, sei lá, gruda na cabeça, bem agradáveis, bonitas as melodias e tudo (DARUNIA, entrevista em 23/02/2021).

Ele conta que gosta de jogar o jogo ouvindo a trilha sonora por ela criar toda a atmosfera do ambiente. Diferente de um filme, onde quem assiste tem contato com a trilha sonora apenas uma vez, em um jogo o jogador tem contato com a trilha sonora várias vezes, durante vários dias enquanto joga, isso pode ajudar com que as músicas fiquem na memória.

Um dos entrevistados, o Grungendrunk, conta como foi seu contato com o jogo, aconteceu no início dos anos 2000, ele possuía um *Nintendo 64* e podia jogar alugando o jogo em uma locadora. O entrevistado conta que essa foi a única vez que jogou o jogo, portanto suas lembranças sobre o jogo poderiam estar “meio deturpadas” por conta do tempo.

[...] embora eu não lembre exatamente de todo o jogo, eu me lembro de algumas coisas e a música é uma parada que eu lembro que tinha, era meio que tu sabia que tipo de lugar que te encontrava, se era um lugar de boa, se era um lugar que ia ter bicho tenso, tá ligado, pela música assim né, a música dava essa impressão (GRUNGENDRUNK, entrevista em 23/02/2021).

Grungendrunk conta que a trilha sonora dava toda a dica do que o jogador poderia encontrar, conta que em uma fase do jogo, o *Shadow Temple*, ao entrar neste templo a música mudava, criando uma atmosfera de tensão, sugerindo que tipo de ambiente o jogador se encontrava. Ele também conta sobre outro cenário, *City Goron*, ao chegar nessa parte do jogo, mesmo sem saber o que ele iria encontrar, pela trilha sonora já identificava que ali era um lugar tranquilo, que nada lhe iria atacar.

O entrevistado Epona, por sua vez, teve seu primeiro contato com o jogo na sua infância, entre 1999 e 2000, através de um amigo que tinha o *console* da *Nintendo* e o jogo emprestado. Ele contou que mais assistia o amigo jogando do que jogava, tendo um contato maior com o jogo anos depois através de um emulador para computador. Para Epona, as músicas do jogo também possuem um caráter muito marcante, lembra como se fossem “sons de flautas”, como uma música muito agradável que “acaba grudando” na cabeça facilmente.

[...] tu vai tocar a música ali e muita gente vai saber que aquela música é do jogo, tá ligado, na questão de ser marcante também, não fico sabendo que música é de qualquer jogo assim, é difícil, o cara ouvir uma música e já saber de que jogo é, mas Zelda sim (EPONA, entrevistado em 26/02/2021).

Já o entrevistado Mido demonstrou bastante paixão pela série de jogos *The Legend of Zelda*. Mido teve seu primeiro contato com o jogo na faixa dos seis anos, pois tinha um *Nintendo 64* e também possuía a fita do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, mais tarde, quando estava na faixa dos doze anos ele voltou a jogar em um emulador de computador, onde teve um contato maior com o jogo. Ele fala sobre os aspectos musicais do jogo, abordando a trilha sonora, como sendo marcante e a forma como ela caracteriza elementos no jogo, essa técnica musical, chamada *leitmotiv*, foi abordada pelos outros entrevistados também.

Eu acho que a trilha sonora em si é bem marcante né, ela tem aquela pegada usada em Star Wars e tudo, que é uma música pra cada momento específico do jogo... Tem uma construção bem elaborada e esse negócio de ter uma música pra cada cenário, pra cada tipo de coisa, pra cada personagem, é bem legal (MIDO, entrevista em 01/03/2021).

Mido também fala sobre como ouvir a trilha sonora do jogo o deixa emocionado por conta da nostalgia que aquela música o remete. Ele conta que tem o costume de ouvir a trilha sonora da série de jogos *The Legend of Zelda* algumas vezes por semana, utilizando a plataforma *online* do *youtube*, enquanto faz algumas atividades, como estudar.

Com as falas dos entrevistados, percebemos como sua memória musical está ligada a um sentimento de nostalgia e afeto, como essas narrativas sobre suas vivências musicais a partir do jogo podem dizer sobre cada um e como futuros professores de música, quais caminhos pedagógicos poderiam seguir. No trabalho de Louro, Teixeira e Reck (2015), vemos como as narrativas de memórias musicais de alguns professores de música podem ter relação com suas escolhas de caminhos como professores e pesquisadores, ainda citando os autores “as narrativas musicais a partir das lembranças são, nesse sentido, produzidas e produtoras de experiências musicais específicas, historicamente construídas” (LOURO, TEIXEIRA, RECK, 2015, p. 90-91).

6.2 Ocarina do tempo

Na educação musical, tem-se utilizado de *softwares* para uma iniciação à construção do conhecimento musical. No trabalho de Jesus, Uriarte e Raabe, (2010), por exemplo, vemos a utilização de um *software* de computador chamado *Zorelha*, com crianças de quatro a seis anos, como um auxílio para o desenvolvimento da percepção musical, sendo apresentados instrumentos musicais e a simulação dos sons desses instrumentos para exploração sonora dos mesmos, “As crianças brincam com os sons e através destes experimentos lúdicos constroem conhecimento sobre o sonoro e o musical” (JESUS, URIARTE, RAABE, 2010, p.95).

O jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* proporcionou aos entrevistados conhecer um instrumento musical que nunca haviam ouvido falar ou tido contato. O entrevistado Kakariko conta que ouviu falar sobre o instrumento musical ocarina quando era criança, por conta do lançamento do jogo e de sua repercussão, antes disso ele não conhecia o instrumento e que a experiência do jogo trouxe o interesse pela ocarina.

Eu tenho vontade de um dia ter a oportunidade de tocar a ocarina, tipo, da vontade de tocar, primeira coisa quando tu vê a ocarina vai ser lembrar do jogo, isso com certeza, até o pessoal fabricou a ocarina no mesmo modelo do jogo [...] Nos artesanatos às vezes tem umas ocarinas, tem o pessoal que faz umas ocarinas de cerâmica, e tu pode ver que o pessoal chegando sempre fala, “ó a ocarina”, sempre remete a o Zelda (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Ele conta que além da trilha sonora, esse instrumento dentro do jogo, onde o jogador tem que tocar as notas na ocarina para poder avançar, leva a música a ser mais importante do que só como atmosfera, tornando-se um “ponto chave no jogo”. Kakariko fala que essa música envolve a memorização, que em certo ponto do jogo essa memorização pode acontecer, ele também fala que o jogo possui algo que parece uma partitura, onde as notas são posicionadas de forma parecida com a partitura que conhecemos em relação às alturas.

Esse lado do jogo de ter ali a partitura com as alturas, tu conseguir visualizar que sobe e desce, até no próprio controle, tu toca ali, tu toca a mesma coisa que tivesse tocando uma ocarina, botar o controle na boca aqui é a mesma coisa... Então tu tem essa noção de apertar a nota e sai o som, talvez parece

até um teclado, um controlador de midi ali (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Kakariko conta que tocar a ocarina no jogo pode ser como tocar um pequeno teclado e ele chega à conclusão de que “é praticamente a mesma coisa, como se fosse um instrumento” (idem). O entrevistado Darunia achou interessante o uso da música, e embora ele não tocasse o instrumento diretamente, sentia-se emocionado por tocar o instrumento no jogo, chegando à conclusão de que a partitura que aparece no jogo é uma partitura analógica. No trabalho de França (2010), podemos ver o uso da partitura analógica como um auxílio à iniciação para a leitura musical com crianças. Conforme a autora, a “notação musical analógica”, como o nome indica, baseia-se na analogia entre propriedades do campo auditivo e do visual. Alto, baixo, horizontal, vertical, contorno, proporção e outras são qualidades compartilhadas por esses dois domínios perceptivos”(FRANÇA, 2010, p.11)

Darunia conta que o jogo o inspirou a ter um contato maior com o instrumento musical, que para ele, antes do jogo, era desconhecido. Ele ainda relata que na época em que jogava chegou a procurar algumas ocarinas para comprar, e que encontrou algumas ocarinas pequenas com poucos furos, que era possível até usar como colar. Darunia comprou uma ocarina personalizada como a do jogo, disse que tentou tocar uma música do jogo, mas achou a digitação no instrumento um tanto difícil, ele disse que também faltou um pouco de empenho da parte dele.

Cara, eu acho a ocarina, o timbre dela muito específico, muito único, não sei explicar, eu até andei procurando ocarina tudo e curso de ocarina, eu me senti inspirado a tocar, eu até comprei uma do jogo mesmo com o simbolozinho e azulzinho lá, só que acabei nem tocando, achei um pouco difícil pra tocar como autodidata (DARUNIA, entrevista em 23/02/2021).

O entrevistado Grungendrunk demorou a descobrir que ocarina era o nome do instrumento dentro do jogo, por conta do jogo ser em inglês ele demorou a relacionar, mas relata que seu primeiro contato com o instrumento foi através do jogo quando era criança. Grungendrunk ainda conta que teve um outro contato com a ocarina no curso de música, em uma atividade de construção de instrumentos do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), na qual teve a ideia de construir uma ocarina com objetos recicláveis. Ele conta que foi difícil tocar

esse instrumento, e que conseguiu tocar no máximo três notas, mas que ia fazer algumas modificações para conseguir executar mais notas no instrumento.

A gente tinha que construir alguns instrumentos recicláveis e eu acabei procurando a ocarina pra fazer, eu fiz uma ocarina de garrafa pet, uma garrafinha pequena, a caçulinha aquela, mas eu não tenho muito contato com instrumentos de sopro no geral, to tendo meu primeiro contato com a flauta doce agora na faculdade. Eu acho um instrumento interessante assim, eu gosto do som e me traz lembranças boas do jogo (GRUNGENDRUNK, entrevista em 23/02/2021).

A ideia que Grungendrunck teve de construir esse instrumento foi por influência direta do jogo, também falou sobre sua experiência com esse instrumento dentro do jogo, lembra que tocava trecho das músicas e que essas músicas ficavam guardadas no inventário do jogador, para poder relembra-las. Recordando que havia uma partitura e que nessa partitura havia uma clave e as notas posicionadas, conta que não sabe se essa partitura era um reflexo da partitura que conhecemos.

Figura 2: Partitura do jogo.



Fonte: Imagem do jogo.

Na imagem acima podemos ver a partitura do jogo, tendo uma clave que parece ser uma clave de Sol, sendo essa partitura um tetragrama, as notas posicionadas possuem os desenhos dos botões do controle, as notas mostradas são todas as notas que o jogo ensina o jogador a tocar por meio da repetição e memorização através de pequenos trechos de melodias ao longo do jogo. No trabalho de Silva (2012), podemos ver os valores reais dessas notas na partitura e os botões que as executam.

Figura 3: Principais notas na partitura.



Fonte: Silva (2012, p.29)

O entrevistado, Epona, quando criança, acreditava que o instrumento ocarina só existisse no jogo e não pensava que era um instrumento real. Hoje ele conta que não consegue dissociar a imagem da ocarina da imagem do jogo, diz que quando vê uma ocarina, estando personalizada como a do jogo ou não, irá remetê-lo ao jogo. Para Epona, o que mais chamou atenção no instrumento do jogo foi à liberdade dada ao uso desse instrumento, cita o fato do jogador poder pegar o instrumento quando bem entender e tocar livremente, sem o uso da partitura do jogo, sendo possível executar notas que o jogo não ensina, mas que são possíveis de serem feitas em uma exploração maior das combinações de botões do controle.

Figura 4: Tessitura do controle na partitura.



Fonte: Silva (2012, p.30)

No trabalho de Silva (2012), são apresentadas todas as notas que são possíveis executar com o instrumento do jogo através do controle, ele também mostra todas as combinações de botões para a execução de cada nota, segundo o autor “a tessitura do controle abrange Si⁴ a Fá⁶, passando por todos os semitons entre essas duas alturas. Com a utilização da alavanca direcional analógica como *pitch bend*, é inclusive possível dividir as alturas em intervalos menores que um semitom” (SILVA, 2012, p.29).

Epona conta que o que marcou nele foi o uso da música para modificar o ambiente do jogo, lembra que ao tocar uma das melodias ensinadas no jogo, a

Sun's Song, a noite se transformava no dia, caso tocada de novo o dia se transformava na noite. Essa ação marcou-o profundamente e ele achava muito legal, conta que lembra quando o dia se transformava na noite os zumbis apareciam. Epona entende o instrumento dentro do jogo como um programa dentro de outro programa que seria o jogo.

É meio que isso né, o jogo ele te ensina a tocar uma música no instrumento ali do jogo, então meio que tu tá aprendendo a tocar o instrumento, e esse instrumento ali, ele é um instrumento diferente de um instrumento físico, ele é um simulacro do instrumento, uma simulação, então meio que tu tá aprendendo sim a tocar ali, só que tu tá aprendendo em um instrumento que ele é digital (EPONA, entrevista em 26/02/2021).

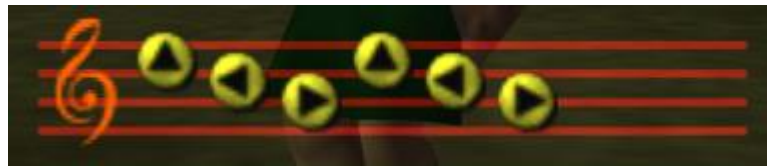
O entrevistado Mido também conheceu o instrumento ocarina através do jogo, conta que após jogar, teve interesse no instrumento, que o jogo criou esse interesse. Mido chegou a procurar o instrumento para tocar, mas não o obteve. Mido conta que sua experiência em relação ao instrumento no jogo foi mais uma questão de resolver um código do que tocar uma música, ele não sentia que estava em um ato musical jogando o jogo, ele conta que sentia que essa mecânica era mais sobre decorar um código e reproduzi-lo para a resolução de tarefas.

Eu via mais como um código de você ir e apertar os botões, eu não sentia muito que estava tocando uma música, era mais um código que tu tinha que fazer pra fazer uma certa coisa, a música em si ela tem um significado, mas eu acho que o jeito que o jogador interage com a música não tinha muito meio de significado (MIDO, entrevista em 01/03/2012).

Mido conta que nunca teve muito interesse em decorar as melodias do jogo, então fazia um maior uso das partituras das melodias guardadas no inventário do jogador, para poder reproduzi-las quando preciso. Para ele, as notas na partitura estão bem representadas na questão de altura, as notas mais graves são mais para baixo e as agudas mais para cima, mas não na questão da marcação de andamento. Embora o jogo apresente as melodias ao jogador com uma marcação de andamento, é escolha do jogador reproduzir esse andamento ou não, mesmo que as notas sejam tocadas fora do andamento, o jogador ainda vai ter sucesso nas tarefas do jogo, desde que acerte as notas.

O entrevistado Mido expõe que não via essa experiência do jogo como um ato musical, que não havia nenhum código cultural ou social que dissesse para ele que aquilo era música. Embora ele achasse legal o efeito dessas músicas no jogo, como tocar uma música para chamar o cavalo do personagem, as músicas no jogo tinham um significado, mas para ele a ação de apertar os botões do controle para fazer aquela música não tinha muito significado.

Figura 5: Partitura de *Epona' Songs*.



Fonte: Imagem do jogo.

Na imagem acima podemos ver a melodia citada por Mido na partitura do jogo, ao jogador tocar *Epona' Songs*, o cavalo do personagem aparece para ajudá-lo, esse é um dos efeitos da música no jogo entre outros. Na imagem abaixo, podemos ver essa melodia representada na partitura.

Figura 6: Motivo de *Epona' Songs*.



Fonte: Silva (2012, p.45)

Segundo Silva (2012), o jogo ensina ao jogador apenas o motivo inicial da melodia. Quando essa melodia é tocada pelo jogador, o jogo aciona automaticamente a resposta a esse motivo, tocando a melodia completa em resposta à execução do jogador e ativando o efeito dessa melodia no jogo. Na imagem abaixo podemos ver na partitura essa resposta automática que o jogo dá ao jogador.

Figura 7: Motivo resposta de *Epona' Songs*.



Fonte: Silva (2012, p.45)

6.3 Aprendizagens musicais

Os jogos eletrônicos na educação musical, seja a criação de um jogo musical ou a utilização de um jogo que envolva música, têm sido foco de pesquisa para alguns educadores nos últimos anos. No trabalho de mestrado de Faria (2014), a autora aborda o uso de dois jogos do *Nintendo Wii*, que envolvem conhecimento musical, como uma proposta pedagógica para uma turma de doze alunos, com a intenção de descobrir se o uso desses jogos poderia contribuir para o desenvolvimento da percepção auditiva. Os resultados de sua pesquisa foram positivos, segundo ela os alunos obtiveram uma melhora na descrição dos sons em seus testes após jogar os jogos e também por um maior interesse dos alunos pelas atividades.

[...] as respostas registradas pelos alunos apresentaram boa evolução do conhecimento musical em relação à percepção auditiva dos parâmetros sonoros, descrevendo os sons com mais detalhes e precisão. Notamos, também, o prazer com que eles realizaram a atividade proposta por esta pesquisa, promovendo, assim, um ambiente de aprendizagem interessante e envolvente, o qual instiga os alunos a sentirem prazer em aprender (FARIA, 2012, p.21).

Kakariko diz que seu aprendizado musical com o jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* foi mais uma questão de aumentar seu repertório musical, pois quando jogou o jogo mais assiduamente já tinha um conhecimento musical e tocava alguns instrumentos, assim conseguia reproduzir as melodias do jogo apenas buscando-as na memória em uma flauta doce. Para Kakariko, existem dois pontos no jogo onde pode haver um aprendizado musical, a primeira é na questão da percepção, onde o jogador está inserido na atmosfera do jogo através da trilha sonora, a segunda seria a execução, onde o jogador interage com o instrumento ocarina.

Tu tá inserido ali na atmosfera da música, isso já seria uma boa prática da apreciação da música, tu ter aqueles sentidos, de quando tá mais tenso, essa coisa toda, a trilha sonora também, já é uma coisa de percepção, quanto dessa parte da execução, de tu fazer as notas ali, mesmo de tu precisar acertar elas e fazer do jeito certo pra conseguir avançar e etc, aí já entra a parte da execução. Então sem dúvida tem uma prática ali, não é só teoria de achar que poderia ter uma coisa, não, tem uma prática ali mesmo (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Para Kakariko, é importante trazer o jogo como um meio de inserir o aluno na aula de música e que ensinar música a partir de um jogo é possível, dependendo da metodologia do professor. Ele conta que as pessoas estão cada vez mais inseridas na cultura dos *games* e que seria importante o professor de música tomar conhecimento desse meio para ter uma maior aproximação com o aluno. Muito da educação musical infantil, por exemplo, gira em torno de brincadeiras que envolvem música, de modo que “as crianças demonstram grande interesse pelos sons e frequentemente utilizam-no como brinquedo, direta ou indiretamente” (JESUS, URIARTE, RAABE, 2010, p.95).

[...] o pessoal mais novo curte jogo, curte jogar assim, e às vezes tem muito dos professores que não gostam de associar o jogo à educação, por que acha que o jogo é só brincadeira, que o jogo não vai ensinar, ou de repente que o jogo vai piorar a pessoa. Mas não, tu pode usar o jogo pra ensinar com certeza, aí tu usando o jogo pra ensinar, tu consegue de repente aderir o aluno pra tuas aulas (KAKARIKO, entrevista em 23/02/2021).

Para Darunia, seu aprendizado com o jogo envolveu a percepção musical, conta que as músicas do jogo surgem na memória e que tenta reproduzir no violão, percebendo se está reproduzindo as notas corretas ou não. O entrevistado fala que os *games* estão mais populares e acessíveis atualmente, pois essa tecnologia é uma realidade à nossa volta e que os jogos têm uma grande influência no aprendizado musical. Na questão desse jogo, fala que é uma oportunidade de conhecer outro tipo de música e outro tipo de instrumento, um timbre antes desconhecido para ele.

[...] é uma outra oportunidade de som, outra forma de tu se expressar, principalmente por causa do timbre né, que eu falei, você pode fazer uma melodia no violão, pode fazer uma no teclado, e vai fazendo numa ocarina já soa de outra forma, acho que é uma possibilidade a mais (DARUNIA, entrevista em 23/02/2021).

O entrevistado Grungendrunk conta que todo contato com a música pode ter, de alguma forma, um aprendizado, questiona “onde é que a gente aprende música?”. Grungendrunk fala que só o fato dele estar ouvindo uma música que antes era desconhecida para ele, de ter conhecido um instrumento novo, de estar tendo constantemente um contato com uma música que não era o que estava acostumado a ouvir e essa música ter ficado gravado em sua memória, considera ter aprendido bastante musicalmente.

O mesmo também fala sobre o quão ele acha importante utilizar os jogos eletrônicos na educação musical para tentar atrair um maior interesse por parte do aluno, sendo que é um trabalho do professor procurar meios para aproximar o aluno do conteúdo. Essa percepção vai ao encontro de Faria (2012, p.16) ao entender que “a escola poderia usar das tecnologias contemporâneas, tão presentes no cotidiano da sociedade, para atrair os jovens e envolvê-los no processo de aprendizagem, conscientizando-os de que, para haver educação, é necessária a participação ativa e responsável” (FARIA, 2012, p.16).

[...] os jogos estão cada vez mais acessíveis, então acho que como educador, grande parte da tua função é conseguir se conectar com teus alunos né, conseguir saber que tipo de abordagem, e isso te dá repertório, jogos te dão um repertório, vai ter alguém que vai jogar alguma coisa e esse jogo com certeza tem uma trilha sonora, e não só trilha sonora, tem outros aspectos do jogo que às vezes tu pode usar pra ensinar (GRUNGENDRUNK, entrevista em 23/02/2021).

O entrevistado Epona conta que, ao ter contato com a flauta doce na universidade, tentou reproduzir as músicas do jogo, pois para ele o jogo é uma referência de repertório para o instrumento. Ele diz que o jogo é uma referência musical muito importante, por conta das melodias, do instrumento ocarina que ele conheceu através do jogo e de seu timbre. Epona acredita que utilizar os jogos na educação musical é importante pela sua popularidade entre os jovens, e que através dos celulares é possível ter acesso a muitos jogos, sendo que “a *internet*, o celular, o computador pessoal e os jogos em rede ocupam posição de importância na vida dos jovens, os quais passam horas imersos em ambientes tecnológicos” (FARIA, 2012, p.16).

Não consigo pensar num adolescente que não jogue, numa criança que não tenha contato com jogo, e saber unir a questão de música e jogo, nem que seja pra atrair a atenção, ou usar mesmo o jogo pra ensinar música né, acho que é muito importante, cada vez vai ser mais importante dominar, saber usar esse meio a favor sabe, do que a pessoa gosta pra ensinar algo novo. Eu acho imprescindível cada vez mais o professor tá ligado nas tecnologias que podem ser usadas como ferramentas de ensino (EPONA, entrevista em 26/02/2021).

Para Mido, a pessoa que for jogar esse jogo e quiser entender melhor a partitura, deve ter um conhecimento musical básico, mas isso não a impede de conseguir jogar. Ele conta que o jogo não lhe proporcionou aprendizado musical pelo fato dele já ter um “conhecimento musical prévio”. Mido conta que para ele nesse jogo não existe uma intenção metodológica de ensino, para ele os jogos podem sim ser usados para ensinar música, mas esses jogos devem ter um direcionamento metodológico, uma proposta concreta de ensinar música não como entretenimento, mas como didática.

No caso do jogo, desse específico não seria uma metodologia musical, mas em casos de outros jogos ai pode sim, tanto que tem alguns aplicativos para tablet pra tu aprender a tocar piano e tudo por jogos musicais, aí é uma forma didática diferente né, então não só o jogo ter música, mas o jogo ter a proposta de ensinar música, que venha com uma forma didática que já foi testada ou que tá em teste né, que você pode usar os alunos pra testar aquela forma, mas tem que ter essa intenção, se não tem essa intenção é mais uma mecânica de jogo (MIDO, entrevista em 02/03/2021).

O ato de jogar é uma ação que envolve o aluno ativamente, como foi dito pelos entrevistados, e a experiência de um jogo de *videogame* na vida de um aluno pode ser de muita importância para ele, e dessa experiência é possível ter diversos aprendizados musicais, ainda que, algumas vezes, não seja perceptível ao aluno. É trabalho do professor trazer esse universo para educação musical e tornar esses aprendizados musicais mais perceptíveis ao aluno envolvendo-o, assim, em seu próprio aprendizado.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das minhas próprias experiências com o jogo, surgiu o interesse de saber sobre as experiências de outras pessoas com o mesmo, o que levou ao objetivo da pesquisa, que era conhecer e discutir práticas e experiências musicais mediadas/produzidas pelo jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, entre licenciandos do Curso de Música da UNIPAMPA. Recapitulando que a produção dos dados aconteceu por meio de entrevistas *online* e, após a transcrição das entrevistas, o processo de análise desses dados produzidos.

Dessa forma, a análise de dados foi dividida em três momentos, trilha sonora e memórias musicais, ocarina do tempo e aprendizagens musicais. No primeiro momento, os entrevistados falaram sobre a música do jogo de uma forma geral, apontando os aspectos sonoros e suas particularidades, e como a música do jogo foi marcante para cada um deles. O segundo momento teve seu foco no instrumento do jogo, onde os entrevistados trouxeram reflexões sobre suas experiências com a ocarina e uma breve análise sobre o funcionamento da mesma no jogo. O terceiro momento focou nos aprendizados musicais em torno do jogo, onde cada entrevistado fez uma reflexão sobre o que aprenderam com o jogo e também refletiram sobre a utilização de jogos na educação musical.

A partir da análise proposta, podemos ver como um jogo pode proporcionar uma experiência musical marcante, adjetivo recorrente nas falas dos entrevistados. Um deles trouxe o questionamento “Onde a gente aprende música?”, o que me fez refletir sobre essas experiências de aprendizagens musicais no cotidiano (SOUZA, 2008). Nesse sentido, um jogo pode proporcionar algumas dessas experiências, já que muitos de seus elementos são caracterizados pela música, assim como em um filme, mas no caso de um jogo a experiência pode ser mais marcante, por conta da recorrência, visto que um jogo como esse pode ter uma duração de até 20 horas de “jogatina”, tempo em que um jogador pode ter contato com todos os elementos musicais presentes no mesmo, repetidamente.

No caso desse jogo em específico, a música é uma personagem a mais na trama, pois ao utilizar o instrumento ocarina para executar diversas funções, além de ter contato com um instrumento, que antes era desconhecido, o jogador pode criar um carinho pela ocarina, tamanha sua importância no contexto. Como podemos ver

pelas falas dos entrevistados, o jogo pode despertar o desejo de ter uma ocarina ou de tocar uma, tamanha a importância que esse instrumento pode ter e a influência da música no processo.

Essas são experiências que podem ser levadas para a educação musical, como relata um dos entrevistados que, ao lembrar-se do jogo, construiu uma ocarina com objetos recicláveis em uma atividade do PIBID. Podemos ver em algumas falas dos entrevistados a importância de se adequar às novas tecnologias para o ensino da música, tendo em vista que eles poderão ser futuros professores de música, e suas experiências com o jogo e reflexões sobre o mesmo podem dar algumas pistas de suas metodologias ou pesquisas futuras.

Como já foi dito, grande parte do trabalho do professor é conhecer o universo do aluno e a partir disso buscar os meios para uma metodologia, na intenção de envolver o aluno em suas próprias aprendizagens. Atualmente os jogos podem estar mais presentes no cotidiano dos alunos, com o avanço da tecnologia, já que os celulares se tornaram *consoles* de *videogames* portáteis²⁰.

De uma forma geral, esse trabalho traz o foco para os *videogames*, de como essa mídia pode proporcionar uma experiência musical, e o quão essa mídia pode ser relevante para o estudo na área da educação musical, de maneira que ainda há muito a ser investigado sobre o assunto. Um fato que me chamou a atenção foi de que não houve participação feminina na pesquisa, o que pode gerar questões em torno da predominância masculina no mundo dos jogos, pelo menos na época em que o jogo foi lançado. Será que atualmente há mais mulheres no mundo dos *games*? E qual a participação feminina na construção dessa cultura? Ficam os questionamentos, talvez para pesquisas futuras.

Atualmente temos jogos como *Detroit: Become Human* de 2018, que fornece uma interação com um piano em sua jogatina, ou *The Last of Us Part II* de 2020, que tenta trazer uma experiência mais imersiva na interação com um violão, esses são grandes lançamentos na indústria de jogos, que vem se expandindo cada vez mais, tornando-se mais presente em nossa cultura, de modo a ser um dos produtos culturais mais bem rentáveis da atualidade. Tendo isso em vista, faz-se necessário ter um olhar mais atento para essa mídia na área da educação musical.

²⁰Nesse sentido, é importante lembrar que nem todos os alunos têm acesso a essas mídias, principalmente em um país de profundas desigualdades sociais, como o Brasil.

REFERÊNCIAS

ALIAGA, Víctor. A Inspiração de Stan Lee para Criar o Homem Aranha. **IGNBrasil**, 25 nov 2018. Disponível em: <https://br.ign.com/homem-aranha/68649/feature/a-inspiracao-de-stan-lee-para-criar-o-homem-aranha#:~:text=Criado%20por%20Stan%20Lee%20e,da%20forma%20mais%20corriqueira%20poss%C3%ADvel>, acessado em 17 set. 2020.

BRESLER, Liora. Pesquisa qualitativa em educação musical: contextos, características e possibilidades. **Revista da ABEM**, Porto Alegre, V. 16, p. 7-16, mar. 2007.

FARIA, Luciana Carolina Fernandes de. **Da sala de estar à sala de aula: Educação Musical por meio de jogos eletrônicos**. 2014. 187 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade do Oeste Paulista, Presidente Prudente, 2014.

FRANÇA, Cecília Cavaliere. Sopa de letrinhas: notações analógicas (des) construindo a forma musical. **Música na educação básica**. Porto Alegre, v.2, n. 2, setembro de 2010.

GULARTE, Daniel. O Crash dos videogames de 1983. **Bojogá**, 4 nov. 2020. Disponível em: <https://bojoga.com.br/retroplay/colunas/dossie-retro/o-crash-dos-videogames-de-1983/#:~:text=O%20Crash%20dos%20videogames%20de%201983%20%C3%A9%20conhecido%20como%20um,mercado%20e%20constru%C3%ADrem%20novos%20imp%C3%A9rios>, Acessado em 7 out. 2020.

JESUS, Elieser Ademir; URIARTE, Mônica Zewe; RAABE, André Luís Alice; Zorelha: Um Objeto de Aprendizagem para Auxiliar o Desenvolvimento da Percepção Musical em Crianças de 4 a 6 Anos. 18. ed. [S. l.]. ver. **Brasileira de Informática na Educação**, p. 91- 105. 2010.

KONZACK, Lars. **Geek Culture: The 3rd Counter-Culture**. The Inaugural Fun 'n' Games Conference, Preston, United Kingdom, V. 14, n. 39, p. 71-78, jun. 2006. Disponível em: https://www.academia.edu/3808704/Geek_Culture_The_3rd_Counter_Culture?auto=download, Acesso em: 17 set. 2020.

LOPES, Reinaldo José. Sucesso de 'The Big Bang Theory' é sintoma forte da "nerdificação" da cultura pop. **Uol, Folha de S.Paulo**, 3 jun. 2019. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrada/2019/06/sucesso-de-big-bang-theory-e-sintoma-forte-da-nerdificacao-da-cultura-pop.shtml>, Acessado em 21 set. 2020.

LOURO, Ana Lúcia, TEIXEIRA, Ziliane Lima de Oliveira, RECK, André Müller. Pesquisa em Música: Reflexões sobre memórias musicais e dimensões da "experiência de si". **Revista Digital do LAV**. 2016, 9(1), 89-102. ISSN: . Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=337045398007>, Acesso em: 14 de abr. 2021.

SANTOS, Romário da Silva. **Cultura "Geek" e construção de redes de sociabilidade e saberes**: um estudo sobre protagonismos juvenis em Horizonte-CE. 2019. 146f. – Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Ceará, Mestrado Profissional em Sociologia, Fortaleza (CE), 2019.

SANTOS, Luiz Fernando Cardozo dos; BOZZETTO, Adriana. Trilha sonora dos jogos eletrônicos: uma análise da série Final Fantasy. **Revista da FUNDARTE. Montenegro**. ano 10, nº 19, p. 41-45. 2010.

SILVA, Danilo Oliveira. **The legend of Zelda: Ocarina of time: as doze melodias da ocarina**. Trabalho de conclusão de curso - Bacharel em Música Erudita (Violão), Curso de Graduação em Música da Faculdade Integral Cantareira, São Paulo, 2012.

SOUZA, Jusamara (Org.) **Aprender e ensinar música no cotidiano**. Porto Alegre: Sulina, 2008.

SOUZA, Jusamara; TORRES, Maria Cecília de Araújo. Maneiras de ouvir música: uma questão para a educação musical com jovens. **Música na educação básica**. Porto Alegre, v. 1, n. 1, outubro de 2009. ISSN 2175 3172

VELOSO, Flávio Denis Dias; SILVA, Flávia de Andrade Campos; BENTO, Victor Lucas. A trilha sonora na sala de aula: um relato de experiência no contexto do Ensino Médio. In XVIII ENCONTRO REGIONAL SUL DA ABEM, 26 a 28 de setembro, 2018, Santa Maria. **Anais eletrônicos [...]**. Santa Maria: UFSM, 2018. Disponível em: <http://abemeducacaomusical.com.br/conferencias/index.php/sl2018/regsl/paper/view/3092>, Acesso em: 11 mar. 2021.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Imagem de divulgação para pesquisa:



The Legend of Zelda: Ocarina of Time

Essa pesquisa de trabalho de conclusão de curso em Música\Licenciatura, tem como foco, alunos do curso de Licenciatura em Música da Unipampa do Campus de Bagé, que já jogaram o jogo The Legend of Zelda: Ocarina of Time.

Precisa-se de voluntários para entrevista.

E-mail para contato:
natanvelasque.aluno@unipampa.edu.br

APÊNDICE B - Roteiro de entrevista:

- 1. Como você conheceu o jogo?**

- 2. Quais as suas impressões dos aspectos musicais do jogo?**

- 3. Como você vê a relação da música com o jogador?**

- 4. Já conhecia o instrumento ocarina antes do jogo?**

- 5. Quais tuas aprendizagens musicais com o jogo?**

- 6. Tu achas que essa experiência pode ser considerada uma prática musical?**

- 7. Tu achas que essa prática pode contribuir pra formação como músico e ou professor?**

- 8. Tu achas que é importante para a formação do educador ter conhecimento dessa cultura dos games para o ensino de música?**