

## Além da nostalgia na Game Music: uma análise reflexiva a partir de entrevistas

Schneider Souza<sup>1</sup>

UFF/PPGCOM – COMUNICAÇÃO

SIMPOM: *Etnomusicologia*

schneidersouza@gmail.com

**Resumo:** Este artigo se trata de uma reflexão sobre entrevistas realizadas na pesquisa de campo,<sup>2</sup> na qual uma *etnografia virtual*<sup>3</sup> foi realizada no site de compartilhamento de vídeos YouTube com músicos que tocavam e fãs que consumiam Game Music. Na dissertação foram abordados aspectos relacionados ao sentimento de nostalgia apresentado pelos participantes (músicos e fãs) e também sobre a experiência estética envolvida no processo de apreciação dos vídeos (Souza 2014). Entretanto, algumas questões, provenientes dos dados obtidos, não foram trabalhadas na dissertação. Destacamos aqui, portanto, uma análise sobre as entrevistas que tenta ir além daquilo que foi tratado na pesquisa do mestrado. Dentro do paradigma das etnografias, que se fundamentou a partir da influência de Malinowski (1976) na antropologia,<sup>4</sup> podemos perceber que os estudos de etnomusicologia têm assumido uma perspectiva cada vez mais antropológica ao dar mais valor às questões propostas pelo próprio campo. Muitos etnomusicólogos encontram uma realidade em campo composta por diversas questões que vão além daquelas encontradas nas propostas de sua pesquisa, mas que, por questões de objetividade acadêmica, tempo ou desinteresse, acabam não as abordando em suas comunicações ou artigos. O problema é que estas questões deixadas de lado também poderiam contribuir de maneira significativa para a pesquisa ou para os estudos sobre o tema. Neste sentido, acreditamos que este artigo possa ser útil para os estudos de Game Music por se tratar de uma tentativa de ressaltar questões relevantes para o tema.

**Palavras-chave:** Game Music; Entrevista; Internet; Etnografia; YouTube.

---

<sup>1</sup> Está pesquisa foi orientada pela Doutora Martha Ulhôa 2012 a 2014, período do mestrado. Além disso, contou com o financiamento da CAPES. Atualmente, no doutorado, a pesquisa está sendo orientada pelo Doutor Felipe Trotta.

<sup>2</sup> A pesquisa de campo fez parte do mestrado realizado entre 2012 e 2014. A defesa desta pesquisa ocorreu em novembro de 2014 na Universidade do Estado do Rio de Janeiro.

<sup>3</sup> A *etnografia virtual* se trata de uma adaptação do método etnográfico para o seu uso no universo digital da internet (ver HINE, 2000; KOZINETS, 2010; ALMEIDA, 2010).

<sup>4</sup> É importante ressaltar que há outros trabalhos importantíssimos que fundamentaram o trabalho antropológico, mas Malinowski tem uma importância histórica reconhecida na área.

## **Beyond the Nostalgia in Game Music: an Analysis Based on Interviews**

**Abstract:** This paper is a reflection regarding interviews conducted in a field research in which a virtual ethnography was performed in the video share website YouTube with musicians and fans that play and consume Game Music. In the thesis, were discussed aspects related to the nostalgia felt by the participants (musicians and fans) and the aesthetic experience involved in the appraisal process of the videos, but some issues were not discussed. Therefore, we emphasize here an analysis of the interviews trying to go beyond what was covered. Into the paradigm of ethnographic research based in Malinowski's (1976) influence in anthropology, we can acknowledge that the study of ethnomusicology have assumed an increasingly anthropological perspective by highlighting the questions proposed by the field itself. Many ethnomusicologists find a reality in the field composed by several issues that goes beyond the objectives of their works, but, for reasons of academic objectivity, time or even lack of interest, those questions are not covered in their reports of papers. The problem is that those ignored issues could also contribute significantly to the research or other studies on the subject. In this sense, we believe that this paper will be useful for studies of Game Music because it is an attempt to highlight issues relevant to the theme.

**Keywords:** Game Music; Interview; Internet; Etnography; YouTube.

### **1. Introdução**

Os videogames, enquanto artefatos tecnológicos, já não são novidades. Estes objetos singulares, frutos do desenvolvimento tecnológico-computacional do século XX, são muitos populares no mundo atual. Eles movimentam um mercado significativo a nível mundial de importância na economia do mundo capitalista contemporâneo. Segundo dados da agência Newzoo, em 2013 o mercado de games movimentou uma quantia superior a 75 bilhões de dólares no mundo, e, além disso, há uma projeção de que o valor deve ultrapassar os 100 bilhões em 2017.

Os jogos digitais constituem, atualmente, uma mídia de entretenimento que une a estrutura de um jogo com música, efeitos sonoros e vídeo. Através da interação com o universo apresentado nas telas com imagens e músicas, o jogador tem experiências singulares de entretenimento ativo.

Com a popularização dos games, as pessoas começaram a apreciar os seus aspectos estéticos específicos, separando-os do jogo. Temos, por exemplo, o designer dos jogos que são apreciados como arte visual a ponto de influenciar outras produções artísticas, como a *pixel-art*, baseada nos gráficos *pixelados*<sup>5</sup> dos games das décadas de 1980 e início dos

---

<sup>5</sup> Neologismo utilizado para indicar uma arte gráfica produzida a partir de pixels.

1990. Além disso, podemos destacar sua música, que vem ganhando popularidade de diversas formas entre os fãs de games a ponto de criarem um conceito para defini-la: Game Music.

A Game Music é um tipo de música que foi originalmente criada para servir de trilha sonora de um game (Collins, 2008). Isto significa que a Game Music pode ser qualquer gênero musical conhecido desde que criado inicialmente para servir de trilha sonora de um jogo. Logicamente, que o modo de funcionamento do game é diferenciado e exige perspectivas composicionais específicas (Collins, 2008 e 2013; Marks, 2009).

Durante pesquisa exploratória, percebi que muitos fãs citavam o YouTube como local que iam para consumir esse tipo Game Music. Através de uma busca no YouTube, poderiam escutar desde a música original até versões com outros arranjos. Em comunidades online de Game Music, o YouTube sempre é utilizado para compartilhar experiências desta música. Comentando sobre vídeos de Game Music do YouTube que as pessoas começavam a se relacionar, a compartilhar experiências. Se fizermos uma busca hoje<sup>6</sup> no site, com os termos “Super Mario Theme”, uma das músicas mais conhecidas de games, encontraremos diversos vídeos com este tema tocado de formas diferentes. Temos, por exemplo, o artista sul coreano Sungha Jung executando uma versão em Ukelele solo com mais 12 milhões de visualizações no vídeo e também temos o vídeo do artista Smooth Mcgroove com uma versão super produzida de um coro virtual *acapella*, na qual gravou várias tomadas e, através de técnicas de colagem, produziu um vídeo sozinho fazendo todas as sonoridades do tema com sua voz.

Esta diversidade me fez escolher o YouTube como campo de pesquisa. Portanto, a pesquisa de mestrado se deu através de um recorte específico, no qual selecionei *youtubers* brasileiros que produziam vídeos de Game Music e realizei o estudo em seus canais. A questão que direcionava a investigação foi: Por que tocar Game Music no YouTube?

Os dados de campo demonstravam claramente a importância do sentimento de nostalgia e da experiência estética para funcionamento desta prática musical no contexto estudado. Entretanto, notei outras questões não expostas no trabalho anterior, das quais discutirei brevemente utilizando um recorte das entrevistas realizadas. Deste modo, este artigo tem dois objetivos: 1 – estender a reflexão sobre a motivação destas pessoas em tocar Game Music no YouTube; e 2 – mostrar que as entrevistas podem trazer reflexões além daquelas previstas pelo pesquisador e que são importantes para o entendimento do universo estudado.

---

<sup>6</sup> Pesquisa realizada no site YouTube no dia 13 de janeiro de 2015.

## 2. Com quem e como foram realizadas as entrevistas

As entrevistas foram realizadas com quatro *youtubers* brasileiros com produção ativa de Game Music durante o período da pesquisa: Carlos Dontal (*#Megafive*), Marco Junior (*#Videogamecovers*), Carlos (*#Batera Gamer*) e Bruno Shinkou (*#Guitardreamer Game Music Covers*). Nestes canais, realizei entrevistas semiestruturadas. De acordo com Manzini (2012), este tipo de entrevista apresenta uma dinâmica flexível utilizando um roteiro de perguntas abertas sobre o tema de pesquisa, mas deixando brechas para que o entrevistado tenha liberdade para trazer outras questões. Logicamente, é necessária uma postura adequada do entrevistador para isso.

Diversas perguntas foram feitas relacionadas à prática musical de cada um, inicialmente utilizando o modelo quase que jornalístico de Seeger (2008),<sup>7</sup> para depois aprofundar nos interesses de pesquisa. Sobre a análise que seguirá, pretendo focar nas questões referentes à motivação destes artistas pela opção de tocar Game Music, porém evitarei enfatizar no tema nostalgia – já explorado em minha dissertação.

### 3. Entrevista 1 – Carlos Dontal (*#Megafive*)<sup>8</sup>

Eu sempre gostei de games, jogava desde pequeno, e também de música. Aliás, acho que desde sempre ficava ligado nas músicas de games também. (...). Aí, eu comecei a ver no YouTube alguns canais de games e de música também. Dentre os que eu vi e que me inspiraram, foram os canais do Lord Vinheteiro, o Fábio Lima, o BateraGamer e o Canal Videogames cover. (DONTAL, 2013 entrevista.)

Neste relato, Dontal mostra que sua motivação veio de outros *youtubers* que teve algo em seus trabalhos que chamou a atenção, que o cativou. Deste modo, ele se sentiu inspirado a fazer um produto semelhante. Ele diz que gostava das músicas desde sempre, porém somente com essa inspiração que ele resolveu seguir neste caminho. É como se somente a partir da apreciação desses trabalhos que ele tivesse notado que houvesse uma possibilidade de compartilhar com outras pessoas o seu gosto por Game Music. Isso parece se concretizar com sua fala exposta a seguir, sobre o início de seu aprendizado em música.

Meu pai tinha comprado violões para as minhas irmãs mais velhas, só que elas nunca tocaram. Eu sempre tive curiosidade quando eu o via no armário, mas só aos 13 anos resolvi tocar porque era uma época que o pessoal da escola estava a fim de

<sup>7</sup> O modelo proposto por Seeger, em seu artigo *Etnografia da Música* (2008), se trata de utilizar perguntas simples, mas que são muito significativas para entender o funcionamento de uma prática música. Estas perguntas se fundamentariam em: *como, onde e por quê?*

<sup>8</sup> No momento da entrevista, Carlos Dontal era designer gráfico autônomo com 28 anos e vivia na cidade de São Caetano do Sul. Seu canal de YouTube se encontra em: <https://www.youtube.com/user/5Megafive>

montar banda. Foi nessa época que eu aprendi a tocar. Fui autodidata mesmo. Hoje estou com 28 anos, então eu toco faz uns 15 anos. (...) Eu comecei mesmo por causa de bandas de rock. (...) Eu cheguei a tocar músicas de games em churrascos. Na verdade foi só entre amigos mesmo. Enquanto tocava músicas conhecidas, me arriscava tocando músicas do Street Fighter, por exemplo. (DONTAL, 2013 entrevista.)

Neste trecho, Dontal mostra que, apesar do gosto pelas músicas de Games, começou a tocar por causa de bandas de rock. Ele pretendia montar uma banda assim como muitos adolescentes, porém, no momento que ele conta o caso do churrasco que participou, percebemos algo interessante em seu discurso. Ele diz: “enquanto tocava músicas conhecidas, [também] me **arriscava** tocando músicas do Street Fighter” (grifos do autor). Através da ideia de arriscar que notamos que tocar Game Music não é comum em eventos sociais. Ele sentiu-se a vontade para “arriscar” este repertório somente em uma festa entre amigos. Isso demonstra que naquele momento de sua vida a música de games não se mostrava de comum aceitação do público geral. Logicamente, podemos dizer que é sempre um risco tocarmos qualquer repertório estranho aos participantes de quaisquer eventos. É um risco tocar Heavy Metal durante um evento de Funk ou Samba, por exemplo. Mas podemos ir além, analisando a condição dos games enquanto valor cultural.

Huizinga (2010) desde o começo do século XX dizia que os jogos, de modo geral, possuem aspectos lúdicos que são complexos e devem ser entendidos a partir dessa complexidade, ou seja, fora do paradigma simplista de que jogos são divertimentos infantis, portanto, somente de validade real para crianças. No caso dos jogos eletrônicos, vemos que há uma bibliografia que identifica certo preconceito em relação aos mesmos (Gee, 2005; Moita, 2007; Herschmann, 2010). Segundo Herschmann (2010), os games ainda sofrem de um preconceito por serem entendidos como brincadeiras de criança e os jogadores adultos, portanto, são taxadas como infantilizados.

A partir disso, é possível pensar que o receio de Dontal tocar se deve a aceitação do público para com o àquilo que representa a Game Music no imaginário social. Tocar Game Music pode te colocar como participante ativo da cultura *gamer*, e, conseqüentemente, lhe posicionar como alvo de preconceitos, como dito anteriormente. Nota-se que foi se arriscando que ele conseguiu compartilhar essa experiência e, inspirado por outras pessoas, iniciou seus empreendimentos de Game Music no YouTube. Dontal precisou de um incentivo para ter coragem o suficiente de mostrar seu lado vinculado à cultura *gamer*.

Em meio a uma conversa sobre os compositores de Game Music que gostava, Dotal resolve voltar a perguntar inicial.

Mas, cara, a minha grande motivação mesmo para tocar Game Music, e música em geral, é o fato da música não ser algo quadradinha 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.

(...) 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 Game Music, e olha que tem um repertório extenso para explorar. (DONTAL, 2013 entrevista.)

Agora encontramos outro motivo para ele tocar Game Music. É na prática desta música que ele encontra prazer de manipular o material musical e consegue criar algo que tenha parte de sua identidade impressa. Ao afirmar que não possui vontade de ser um “bom instrumentista”, ele, provavelmente, utilizou o repertório da Game Music para se expressar criativamente, por ser algo familiar. Quando perguntado sobre o porquê de sua preferência por Game Music, ele diz:

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”. (DONTAL, 2013 entrevista.)

Este último trecho do recorte desta entrevista mostra objetivamente como ele se sente ao compartilhar seus vídeos no YouTube. Primeiramente, da relação com sua infância e, portanto, com a nostalgia, mas também revela sobre uma gratificação que se intensifica no momento que as pessoas no YouTube demonstram compartilhar de sentimento semelhante. Neste momento é que se cria o senso de pertencimento identitário importante para o entrevistado.

#### 4. Entrevista 2 – Bruno Shinkou (#Guitardreamer Game Music Covers)<sup>9</sup>

Então, o que me motivou a tocar foi o seguinte. Minha infância toda foi jogando videogame (...). 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 relembrar em instrumentos reais, de uma forma real, tudo aquilo que elas viveram. (SHINKOU, 2014 entrevista.)

A motivação de Shinkou é sua identificação com aquela música que fez parte de sua infância e também a possibilidade de encontrar pessoas com mesmo sentimento identitário, mas ele adiciona outro motivo: relembrar esta música em instrumentos reais.

Ele fala isto se referenciando nos primeiros videogames que utilizavam chips de áudio singulares, que funcionavam como sintetizadores de áudio previamente programado dentro dos jogos (Collins, 2008). Isto quer dizer que cada modelo de videogame possui um chip de áudio específico com sonoridades também específicas. Portanto, as músicas eram totalmente sintetizadas por esses chips e não eram previamente gravadas como é feito atualmente.

Deste modo, Shinkou quer criar uma versão destas músicas, que só tinha escutado através dos sintetizados dos videogames, com instrumentos mais convencionais da realidade musical popular, como guitarra, baixo, bateria e violão. Nisto podemos ver que ele faz uma oposição entre real e virtual em seu discurso, sintetizado = virtual, instrumentos “convencionais” = real. Pierre Levy (2011) diz que comumente as pessoas criam a oposição entre os conceitos de real e virtual, mas que na verdade não são conceitos antagônicos. O fato é que a virtualização dos sons eletrônicos, assim como do aspecto digital da internet, fazem com as pessoas criem o antagonismo a partir daquilo que elas não veem. Entretanto, é fato de que esses sons sintetizados são reais. O que parece é que a noção de real que ele está se referindo, na verdade, é sobre a utilização de instrumentos que podemos ver com os próprios olhos e tocar com as próprias mãos. O fato é que ele reafirma isso em outro momento da entrevista:

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? (...) Esse é um fator que vai além da nostalgia. (SHINKOU, 2014 entrevista.)

---

<sup>9</sup> Bruno Shinkou possuía 31 anos de idade, trabalhava como autônomo e morava na cidade de Volta Redonda. Seu canal se encontra em: <https://www.youtube.com/user/brunoguitardreamer>

Como podemos ver, ele indica que há algo além da nostalgia. A nostalgia como já disse é um sentimento que tanto músicos quanto fãs comentam sempre como fator importante para apreciação desta prática musical, porém, Shinkou demonstra um desejo particular, fruto da curiosidade. Seu desejo é ver a transformação desta música sintetizada para uma não sintetizada, isto quer dizer que ele sente satisfação em poder produzir um material sonoro diferente do original. Há motivação tanto no ato de produzir quanto no de escutar o produto final.

### 5. Entrevista 3 – Marco Junior (#Videogamecovers)

Marco Junior possui família com músicos e incentivo musical desde criança. É apreciador de música instrumental e diversos guitarristas como Joe Satriani, Steve Vai e Eric Jhonson, John Petrucci. Ele comenta que seu gosto por música instrumental pode ter influenciado seu interesse por Game Music. Quando perguntado sobre quando começou a tocar Game Music ele disse:

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, depois de tempos, consegui adquirir alguns equipamentos e resolvi fazer um canal com essas músicas nostálgicas. (MARCO JUNIOR, 2013, entrevista.)

Como a maioria, Marco mostra que há um fator nostálgico que influencia sua motivação, mas ele também possui um interesse em transformar aquela música. Este fato pode ser comprovado quando afirma que gosta de fazer versões com “pegada mais pesada”. Entre os guitarristas, isso quer dizer utilizar uma dinâmica mais agressiva e até mesmo utilizar distorção na guitarra. Logo a seguir ele mostra que sofreu influências de outros artistas.

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 aí já tinha a ideia na cabeça de fazer o canal. (MARCO JUNIOR, 2013, entrevista.)

Além da nostalgia e da vontade criar suas versões, Marco mostra a influência de ter visto a banda Mega Driver<sup>10</sup> fazendo versões. A inspiração dada por outro artista é algo muito influente para criar suas versões, ainda mais em se tratando de um guitarrista, como no caso do Mega Driver. Ele também diz abertamente que está prática se trata de um hobby

<sup>10</sup> Em resumo, a banda Mega Driver é um dos primeiros grupos musicais a fazer versões de Game Music no Brasil e tem como líder o guitarrista Nino Megadrive, idealizador do projeto que teve origem em 2003.

particular, mas que vai tem a intenção de investir no canal e completar com: “vai que dá certo né.” Isso mostra um desejo de tornar sua prática em um empreendimento remunerado. Mas, ele também demonstra que sua vontade não se resume a isso.

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 Game Music. Lógico que não sou melhor que ninguém. Admiro o trabalho de todos eles e sou muito fã. Mas isso, com certeza, motiva. (MARCO JUNIOR, 2013, entrevista.)

Neste último trecho apresentado, podemos notar que ele sente satisfação também em poder compartilhar com as pessoas, e que o reconhecimento do seu trabalho é um motivador importante. Por mais que o fator econômico seja algo de grande impacto na sociedade capitalista atual, podemos notar que a identificação e o reconhecimento também é algo significativo.

## 6. Entrevista 3 – Carlos Soler (#Batera Gamer)<sup>11</sup>

Soler apresenta uma perspectiva diferente em seu discurso. Ele queria juntar duas coisas que gosta (games e baterias) em uma atividade que pudesse ser proveitosa.

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 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. Por ser uma pessoa que sempre assistiu vídeos e acompanhou canais no YouTube, fiquei motivado a criar meu próprio canal. (SOLER, 2013, entrevista.)

Ao perceber que existia uma oportunidade de se destacar em um meio em que poucos fazem o que ele faz, viu que conseguiria maior destaque. Isso mostra que há uma intenção profissionalizante, de conseguir capital através de seu canal de Game Music. É fato que há pessoas atualmente vivendo com trabalho de produtor de conteúdo para YouTube, como é o caso do *youtuber* PewDiePie que declarou ter ganhado mais de 7,4 milhões de dólares no ano de 2014 com vídeos de games no YouTube.<sup>12</sup> Vale ressaltar que este interesse em poder ganhar capital através dos vídeos é compartilhado entre os *youtubers* entrevistados. Além disso, é importante notar que ele via seu canal também como uma motivação extra para estudar bateria. Fato que mostra que ele tenta manter um comprometimento com seu instrumento e o desenvolvimento técnico do mesmo.

<sup>11</sup> Carlos Soler possuía 30 anos, trabalhava como desenvolvedor *Web Senior* e morava na cidade de São Paulo. Seu canal se encontra em: <https://www.youtube.com/user/bateragamer>

<sup>12</sup> Notícia disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/jul/08/youtube-pewdiepie-annual-earnings-responds-haters>> Acesso em 14 de janeiro de 2015.

Conforme a entrevista ocorria ele mostra que outras motivações surgiram com o tempo.

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. (SOLER, 2013, entrevista.)

Ele diz que junto do prazer de tocar seu instrumento, a resposta do público é motivadora. Essa relação entre público e artista parece ser uma motivação comum entre os *youtubers* entrevistados. Parece haver um impacto positivo quando os mesmos percebem que sua produção é significativa para outras pessoas, há um senso de alteridade.

### Considerações finais

O que podemos ver é que a análise de entrevista sempre abre possibilidades de trabalhar outros temas importantes para entender o tema estudado. Sobre a Game Music, podemos condensar a análise em quatro questões: (1) profissionalização; (2) prazer de tocar o instrumento; (3) identidade; (4) experimentação.

A profissionalização seria um tema interessante para pensar sobre as questões relacionadas a Game Music, pois há poucas bandas que tocam este repertório fora da internet e que sobrevivem com os dividendos de seu trabalho. Entretanto, seria muito simples afirmar que alguém toca Game Music por causa do retorno financeiro. Na própria pesquisa isso foi identificado como pouco relevante, pois os entrevistados ganhavam pouco ou nada com suas produções.<sup>13</sup> Portanto, outros fatores são relevantes para esta prática musical: o reconhecimento do público que gera um pertencimento identitário, o próprio prazer de praticar música e a vontade de se expressar artisticamente.

### Referências

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, 2010.

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.

---

<sup>13</sup> Somente um dos entrevistados declarou ter conseguido ganhar alguma quantia de dinheiro com os vídeos. Este entrevistado disse ter ganhado \$20 em um ano.

\_\_\_\_\_. *Playing with Sound: A Theory of interacting with Sound and Music in Video Games*. Cambridge (MA): Massachusetts Institute of Technology Press, 2013.

DONTAL, Carlos. Entrevista concedida a Schneider Souza. Internet. Novembro, 2013

GEE, James Paul. *Why video games are good for your soul*. Pleasure and Learning: 2005

HERSCHMANN, Micael. Uma nova indústria da música “mostra a sua cara”: relevância socioeconômica dos videogames musicais. *Revista Transcultural de Música*. Vol.14. Online, 2010. Disponível em: <<http://www.sibetrans.com/trans/a4/uma-nova-industriadamusica-mostra-a-sua-cara-relevancia-socioeconmica-dos-videogames-musicais>>. Acesso em 13 de janeiro de 2014.

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

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

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

JUNIOR, Marco. Entrevista concedida a Schneider Souza. Internet. Novembro, 2013

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

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

MARKS, Aaron. *The Complete Guide to Game Audio*. Burlington: Elsevier, 2009.

MANZINI, Eduardo José. 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. 149171, 2012.

MOITA, Filomena. *Game on: jogos eletrônicos na escolha e na vida da geração @*. Campinas: Editora Alínea, 2007.

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

SHINKOU, Bruno. Entrevista concedida a Schneider Souza. Internet. Abril, 2014.

SOLER, Carlos. Entrevista concedida a Schneider Souza. Internet. Fevereiro-Junho, 2014

SOUZA, Schneider. *A Video Game Music na Internet: nostalgia e estética no YouTube*. Dissertação (Mestrado em Musica – Musicologia). 158 f. Programa de PróGraduação em Música, Universidade Federal do Rio de Janeiro, 2014.