

Montando uma Banda
Breves discussões sobre videogames de música

Autor: Sandro Albernaz Massarani

Disciplina: Tópicos Especiais – Música e/na Cidade

Professores: Nílton Santos, Jorge de la Barre, Daniel Bitter

1. Introdução

O caminho percorrido pelos videogames de música tem sido, ao longo dos anos, bem irregular. Com alguns jogos esporádicos na década de 1980, começou a se consolidar no Japão na segunda metade dos anos 90 até alcançar um prestígio e um elevado número de vendas no mundo ocidental a partir do século XXI, com destaque para os jogos onde são utilizados controles que buscam simular instrumentos verdadeiros.

Apesar do significativo declínio de popularidade nos últimos anos, os videogames de música consolidaram um gênero próprio e se tornaram uma rica fonte de estudos antropológicos, principalmente no que se refere a questão da subjetividade e da representação do *self*.

Busco nesse pequeno trabalho o objetivo de levantar algumas questões que envolvam esses jogos, questões essas relativas a como nos sentimos ao participarmos de uma “banda” através do videogame, como se estabelece a fronteira entre o músico e o não músico, quais problemas de autoria e imagem se apresentam, quais as possíveis razões da queda de sua popularidade e venda e quais caminhos de inovação tem sido buscados.

Utilizei opiniões de jogadores adquiridas através de entrevistas em trabalho de campo realizado em sessões de jogos na cidade de Niterói, no Rio de Janeiro, e comentários retirados de fóruns e sites especializados. Irei me concentrar mais em discussões envolvendo o sentimento de pertencimento a um grupo musical presente em séries como *Guitar Hero* e *Rock Band*, onde temos instrumentos de plástico buscando simular guitarra, baixo, bateria e voz, em conjunto.

Os jogos de dança e karaokê também participam do mesmo gênero de games, porém tem trajetórias e públicos distintos, sendo levados em consideração mas menos analisados para o objetivo aqui escolhido. Como um primeiro passo, faço uma sucinta e incompleta, mas necessária, cronologia sobre a história dos videogames envolvendo a participação direta do jogador com a música.

2. Uma Breve História dos Videogames de Música

Podemos dizer que o “patriarca” dos atuais videogames de música nos consoles¹, computadores e arcades² é o brinquedo eletrônico *Simon*, criado em 1978 por Howard Morrison e pelo famoso inventor Ralph Baer³. Lançado em grande estilo no Studio 54 em Nova York, *Simon* se tornou um ícone da cultura do início dos anos 80, fazendo grande sucesso não somente nos EUA mas também em outros países vendendo milhões de unidades⁴. No Brasil foi lançado pela Estrela em junho de 1980 com o nome de *Genius*⁵.



Figura 1 – Simon, de 1978

O conceito do aparelho era bem simples e sua inovação foi acrescentar efeitos sonoros a uma ideia já trabalhada pela Atari no fliperama *Touch-Me* de 1974⁶. O jogador deveria apertar os botões coloridos na sequência randômica que o jogo determinava, sendo que cada botão gerava uma nota musical. A cada acerto, mais uma nota era acrescentada na sequência, que, ao se tornar cada vez mais extensa, exigia um esforço de memória maior. Veremos ao longo do texto que a característica de apertar os botões na ordem correta se tornou a essência dos videogames de música até hoje.

¹ Aparelho feito com o principal intuito de rodar videogames. Exemplos: Sony Playstation, Microsoft Xbox, Nintendo Wii e outros.

² Espaços onde se situam os chamados fliperamas.

³ Ralph Baer foi também o criador do primeiro console de videogame caseiro, o *Odyssey*, em 1972. (KENT, 2001).

⁴ <http://www.1up.com/features/simon-turns-30>

⁵ <http://theanos80.blogspot.com.br/2011/09/genius-estrela.html>

⁶ http://www.arcade-museum.com/game_detail.php?letter=T&game_id=12694

Penso que a relação entre os videogames e a música começa a se solidificar com a chegada do *Commodore 64* em 1982. Equipado internamente com o revolucionário chip de som SID, criado pela MOS Technology, o *Commodore 64 (C64)* propiciou uma enorme fonte de criatividade para os músicos que estavam se adaptando a revolução digital do som da década de 1980. Antes, os jogos em sua grande maioria só possuíam efeitos sonoros ou frases musicais bem simples, com poucas notas e uma só trilha de áudio.

Com o SID, complexas e peculiares peças musicais começam a se interligar com os videogames trazendo toda uma nova experiência subjetiva. O *C64* se tornaria o computador pessoal mais vendido de todos os tempos⁷ e uma efervescente cena musical seria criada em torno de seus jogos⁸. A importância do *Commodore 64* está mais no fato do impulso que deu a qualidade das músicas nos games do que propriamente no estabelecimento do gênero de jogos de música, onde pouco contribuiu. Talvez haja espaço para destacarmos o jogo *Breakdance* (Epyx, 1984), onde o personagem controlado pelo jogador tem que imitar movimentos de dança de rua através de comandos no joystick.

A partir da segunda metade dos anos 80 foi no Japão que os videogames de música receberam mais atenção dos desenvolvedores e começaram a se tornar cada vez mais populares. *Otocky* (ASCII Corporation, 1987) é um jogo de tiro (*shooter*) em 2D lançado para o *Famicom Disk System* onde uma nota musical é emitida para cada direção apontada pelo jogador no joystick, permitindo a composição musical ao longo do jogo. Inovador, misturava estilos de jogos e permitia uma experiência musical única, mantendo sua relevância ao longo dos anos⁹.

Em 1996, o músico Masaya Matsuura retoma o conceito de *Simon* e lança pela Sony para o primeiro *Playstation* o game *PaRappa the Rapper*, onde o jogador controla um cachorro rapper que busca conquistar o coração de sua amada. PaRappa

⁷ http://www.maximumpc.com/article/news/commodore_64_turns_30_years_old_still_best_selling_pc_all_time

⁸ O site HVSC (High Voltage Sid Collection) fez uma lista das 100 melhores músicas do C64 que é uma ótima introdução para os interessados. A lista é encontrada em: http://www.transbyte.org/SID/HVSC_Top100.html É válido notar que muitos músicos ainda utilizam o SID na cena musical eletrônica, principalmente européia.

⁹ <http://hardcoregaming101.net/otocky/otocky.htm>

precisa passar por várias situações, como aprender a lutar kung-fu e tirar carteira de motorista. Manipulando o joystick na ordem e sequência corretas, o simpático canino vence duelos de rap e se aproxima do seu objetivo. A trilha sonora é empolgante e os visuais alegres e bem desenhados, com a intenção de passar uma mensagem positiva, tendo PaRappa como lema a frase “I gotta believe!”. O jogo ficou entre os dez mais vendidos do Japão no ano de 1997¹⁰.

Uma das grandes diferenças entre a indústria dos videogames no Japão e a do ocidente (Europa e Américas) está na popularidade dos arcades. Enquanto que nos EUA, por exemplo, essas lojas onde dezenas de fliperamas ficam lado a lado teve seu ápice na década de 1970 e hoje estão em decadência, no Japão continuam tendo uma significativa presença na paisagem urbana. E foi dentro desses arcades que temos uma sequência de jogos de música que popularizou definitivamente o gênero e cultivou as raízes para o sucesso financeiro que esse tipo de jogo teria no ocidente no início do século XXI. Em *Beatmania* (Konami, 1997), temos um controle que busca se assemelhar com um equipamento de um DJ, incluindo uma *turntable*, onde o jogador vê símbolos gráficos descendo em fileiras, e quando esses símbolos chegam na parte de baixo da tela um respectivo botão ou um certo movimento deve ser acionado. Esse design de jogo com notas “em cascata” se tornou o modelo a ser seguido nos videogames atuais de música.

A Konami continuaria inovando nos arcades. *Dance Dance Revolution* (Konami, 1998) se torna uma febre mundial e foi um dos pioneiros ao usar o corpo como controle. O jogador usa os pés para pisar em um “tapete” seguindo os comandos da tela e, com isso, realiza movimentos de dança. *Guitar Freaks* (Konami, 1998), *Drum Mania* (Konami, 1999) e *Keyboard Mania* (Konami, 2000) seguem a mesma receita de *Beatmania* só que com controles diferentes, sendo respectivamente uma guitarra, uma bateria e um teclado. Se já acrescentarmos a esse grupo o Karaokê, muito popular no Japão, teremos praticamente um jogo para cada instrumento de uma banda. No entanto, não foi na terra do sol nascente que a receita de se juntar todos esses jogos seria colocada em prática.

¹⁰ <http://the-magicbox.com/Chart-BestSell1997.shtml>

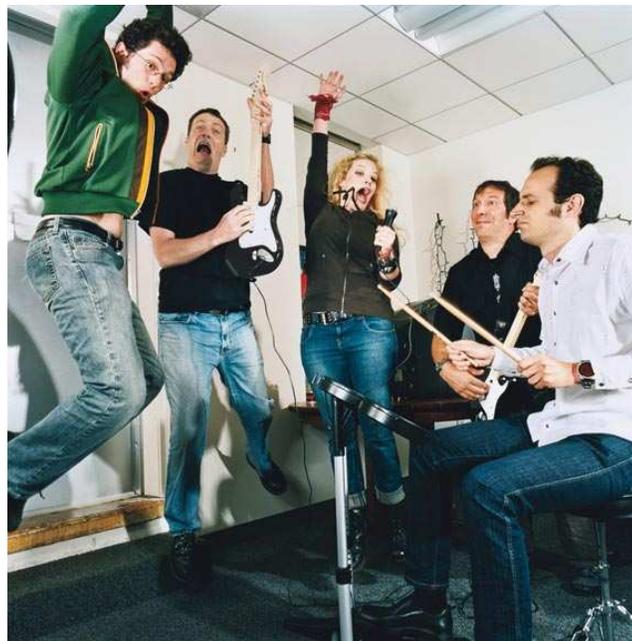


Figura 2 – Membros da Harmonix posam para uma imagem propagandística de Rock Band. A performance ganha importância.

Os instrumentos musicais de plástico realizaram uma avalanche comercial nas casas ocidentais com o lançamento dos já icônicos *Guitar Hero* (RedOctane, 2005) e *Rock Band* (MTV Games, 2007), ambos desenvolvidos pela Harmonix. Enquanto o *Guitar Hero* era uma versão mais sofisticada de *Guitar Freaks*, mantendo a guitarra como o único instrumento, *Rock Band* deu um passo além, acrescentando bateria e vocal, além de permitir o uso de duas guitarras, uma podendo ser inclusive o contrabaixo.



Figura 3 – Os instrumentos de Rock Band

A possibilidade de uso coletivo do jogo, unindo o karaokê aos videogames e simulando uma banda musical, trouxe definitivamente um novo olhar para como experimentamos os jogos eletrônicos. *Guitar Hero World Tour* (Activision, 2008) segue os passos de *Rock Band* e passa também a utilizar vários instrumentos, consolidando o formato de “banda”. Agora, o ato de jogar sozinho já não parecia ser tão interessante.

3. Sendo uma Estrela do Rock

Uma das características mais importantes de *Guitar Hero* e *Rock Band* é o nível de dificuldade bem flexível, que inclusive permite a participação em uma mesma “banda” de pessoas experientes ao lado de quem nunca jogou, fortalecendo a interação. Praticamente não há barreiras impedindo a fruição do game, e mesmo quem esteja com baixa pontuação na música pode ser ajudado por vários bônus acionados pelos colegas. Lucia Pinto, professora universitária, 60 anos, nunca havia nem visto o *Rock Band* quando em uma festa foi convidada a jogar na bateria, considerada por muitos o instrumento mais difícil. Se saiu bem e foi conquistada pelo game:

É um jogo interativo, que estimula a pessoa a participar de atividades em grupo e até mesmo individuais. A experiência que tive me deu oportunidade de descobrir que possuo algum talento para a música, o qual sempre me considerei fraca. Consegui experimentar e tocar instrumentos musicais que nunca tive acesso. Além de tudo é muito divertido e intuitivo, permitindo a aproximação entre pessoas, de forma super agradável.

O *Rock Band*, assim como os outros videogames em geral, também é apontado como forma de esquecer, pelo menos temporariamente, os problemas e o estresse do cotidiano. Perla, que trabalha na área jurídica, diz:

Gosto de jogar Rock Band porque é algo que me distrai, faz com que eu me desligue de todas as coisas exteriores e, principalmente porque é um jogo ligado à música, o que eu gosto muito.

Logo, a ligação com a música, o gostar, também é primordial. Os jogos japoneses de música não tinham muita penetração no mercado do ocidente por causa da barreira do idioma e por conterem em sua grande maioria músicas desconhecidas

de americanos e europeus. Por isso, *Guitar Hero* e *Rock Band*, ao incluírem bandas e músicos conhecidos do público ocidental como Ozzy Osbourne, Kiss, Red Hot Chili Peppers, Metallica, The Rolling Stones e muitos outros, facilitaram a sensação de que ser uma estrela do rock poderia se tornar possível.



Figura 4 – O número de notas varia com a dificuldade escolhida, a música e o instrumento.

No fundo os Beatles tocando Octopus's Garden.

E muitos realmente buscam nesses jogos essa vontade, a de sentir o gostinho e o glamour de pertencer a uma banda e ser “famoso”. Andrey, que trabalha na área de informática e toca contrabaixo em bandas de rock, destaca o papel de

Um videogame que une a diversão com a música que gosto de ouvir e que me faz esquecer dos problemas cotidianos. Além do fato de me sentir o “melhor guitarrista do mundo”, pelo menos da minha casa.

Bruno “Dente”, que já participou de bandas de música, afirma que

Jogar Rock band é a realização de todo músico frustrado. Você se sente como se fosse um músico de verdade, em um show de verdade. Eu gosto muito do jogo porque me proporciona a sensação de estar realmente interagindo pra tocar a música.

Thales, que agora é vocalista de sua própria banda, começou com o *Rock Band* e comenta que

Jogar Rock Band é encarnar um rockstar com o dinamismo de um videogame, brincar de música e unir até pessoas com pouca "habilidade" em prol da diversão. É conseguir participar de uma música que você gosta e até mesmo, como eu, conhecer músicas e bandas novas. Catarse, conhecimento e música numa tela.

Reparemos que surge novamente a questão da habilidade, pouco exigida. Destaca-se também o papel de unir pessoas e também o fato da possibilidade de conhecer outras bandas e canções, inclusive mais antigas.

Muitos também jogam pelo desafio de quebrar recordes, e não somente pelo prazer da sensação de ser um músico ou de gostar da música. Para Pedro Henrique, um jovem estudante, o que lhe chama mais atenção nesses jogos é que “precisam de agilidade e concentração para ganhar”.

Phillipe, que não é músico, faz um relato mais detalhado que engloba alguns pontos necessários a sequência de nossa discussão:

Sempre quis adquirir o rock band, pois sabia que seria um jogo/brinquedo que integraria meus amigos. Mas também sempre fui consciente do problema do preço. No Brasil custava em torno de 2 mil! E não sou maluco de pagar mais por um jogo do que por um videogame¹¹. Ter a oportunidade do meu irmão trazer pra mim dos EUA de presente que me apresentou de maneira efetiva ao jogo. Como é jogar? Não tenho a menor ilusão de que estou aprendendo algum instrumento ou mesmo de que estou "fazendo música". Jogo pelo simples motivo de me divertir e como mencionei antes, é uma maneira de integrar meus amigos.

Aparece aqui as ideias do “fazer música” e do aprendizado de um instrumento real. Qual seria então a fronteira entre o fazer música e o “jogar” a música?

4. Músico x Não Músico

Em setembro de 2009, o ex-baixista do Rolling Stones Bill Wyman e o baterista Nick Mason do Pink Floyd fizeram polêmicos e interessantes comentários para a BBC

¹¹ Aqui ele se refere a um console, ou seja, o aparelho para jogar.

criticando *Rock Band*. Mason disse que se suas crianças usassem o tempo que gastam “apertando os botões” no *Rock Band* em uma guitarra de verdade, eles já estariam “muito bons” no instrumento verdadeiro. Já Wyman afirmou que o jogo “encoraja as crianças a não aprenderem.”¹²

Na mesma reportagem, Alex Rigopoulos, co-fundador da Harmonix procura confrontar Mason com a ideia de que

A maioria das pessoas tentam aprender um instrumento musical em algum ponto de suas vidas, e quase todos desistem após alguns meses ou um ou dois anos. Os primeiros anos de aprendizado de um instrumento são os menos gratificantes. Quando as pessoas jogam *Rock Band*, no entanto, elas rapidamente conseguem ter um vislumbre de como é estar do outro lado do muro. Estamos constantemente ouvindo de fãs que foram inspirados a tocar um instrumento real por causa do *Rock Band*.

Mateus Viana, de 24 anos, percorreu um caminho interessante do jogo para a música que contribui para o tema:

Havia um amigo que era o cara mais viciado da rua em *Guitar Hero*, até eu, a lenda, começar a jogar. Uahauh No controle¹³ eu acordava jogando até a hora de dormir. Comecei no easy... passei para o normal, hard e expert.. até o expert tava ficando fácil, então comecei a usar macete para ficar mais difícil ainda só para treinar... quando o jogo começou a ficar patético, eu comecei a enjoar de sempre as mesmas músicas, sempre a mesma coisa, e até que vendi o ps2¹⁴. Comprei o ps3 mas o *Guitar Hero* era caro então fiquei um tempo sem... quando peguei, comecei jogando direto com os instrumentos e tava jogando bem também, mas nem se comparava ao controle que eu acertava coisas que eu nem sei como, mas o divertido mesmo era quando tava com o pessoal, e nem sempre tava todo mundo junto para jogar. Então, comecei a tocar teclado de verdade com um amigo que tocava violão o dia inteiro... do teclado me identifiquei com o som da bateria, então peguei a bateria. A bateria incomodava o vizinho, então peguei o cajon, e cajon não dá para ficar tocando sozinho, então peguei um violão só para brincar. Mas até hoje meu forte ficou na bateria e comecei com uma banda, mas pra quebrar um ganho, o violão é o melhor instrumento para distrair sozinho ou levar no dia a dia de um lado para o outro.

Já o jogador Danny não tem uma resposta bem delicada a um comentário que defende o conhecimento de um instrumento real para jogos de música:

¹² <http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/8242749.stm>

¹³ Ele está se referindo ao joystick. Era possível nos primeiro *Guitar Hero* jogar com o joystick ao invés da guitarra.

¹⁴ Playstation 2

Vá se ferrar cara, eu só quero jogar um videogame com minha música favorita. Por que todo mundo pensa que *music gamers*¹⁵ precisam tocar um instrumento? Você gostaria se um veterano de guerra te incomodasse cada vez que você jogasse *Call of Duty*?¹⁶

Esses argumentos servem para mostrar como é híbrida a área que se situa esse tipo de videogame. Quando uma pessoa apenas ouve música e não tem contato com qualquer instrumento ou teoria, sendo somente um “apreciador”, há um muro que separa o músico do não músico. Mas a partir do momento que esse agente segura em um instrumento de plástico e começa a jogar, ele atravessa por uma faixa de transição entre esses dois estágios. É o ser e não ser músico ao mesmo tempo.

Mesmo que nesse caso o “tocar” dos instrumentos musicais não se assemelhem ao dos instrumentos reais, particularmente acredito que qualquer atividade que envolva música possa abrir os horizontes do conhecimento e produzir uma subjetividade desejada. Não deve haver radicalismos:

Music develops within and between people and groups of people, with their conditions of life and with their position in the productive forces of society, not according to aesthetic taboos, be they elitist old hat or elitist hip. (TAGG, 1987, p.15).

Uma outra questão que se coloca são os limites que o jogo impõe na hora da execução da música. Praticamente não há liberdade musical e possibilidades de improviso nesses jogos de pressionar botões no tempo certo. Talvez o jogo que tenha sofrido mais críticas por essa ausência de liberdade criativa tenha sido o *DJ Hero* (Activision, 2009). Inspirado no clássico *Beatmania*, o jogo procura simular o *turntablism* dos disk jockeys, onde o jogador, através de um controle especial, acrescenta e realiza efeitos em mixagens previamente gravadas.

O problema é que o jogo lança todas as bases para permitir um certo improviso musical mas acaba não o executando, frustrando o jogador que geralmente é um não músico que deseja imitar as “manobras” de um verdadeiro dj. O site *beginnerdj*

¹⁵ Ótimo termo. Grifo meu.

¹⁶ <http://www.joystiq.com/2009/07/22/guitar-hero-rock-band-sales-slide-reminiscent-of-ddr/>, Lembrando que *Call of Duty* é uma famosa série de jogos de tiro que situa o jogador em várias guerras e missões, tanto históricas quanto contemporâneas.

chegou a se pronunciar de forma incisiva comparando o jogo com a profissão¹⁷. Chris Watters, editor do popular site de críticas Gamespot, considerou como ponto negativo do jogo a sua deficiência em “abraçar a criatividade de uma mixagem real.” Para Watters, apesar do jogo ter recebido nota 8, aqueles que “esperam flexionar os músculos da criatividade, ficarão desapontados.”¹⁸



Figura 5 – Imagem promocional do *DJ Hero* mostrando seu controle sendo utilizado por mãos que lembram as do duo de música eletrônica Daft Punk

5. Problemas de Autoria

Sabemos que a questão da autoria se torna cada vez mais complicada com a evolução digital. Um dos mais fortes exemplos que temos é em relação a música eletrônica, com posições que oscilam desde uma individualização e apropriação sonora até uma articulação entre os envolvidos. “No contexto da música eletrônica, o incremento de modernas tecnologias de composição, gravação e reprodução possibilitou uma proliferação de artistas e compositores que vêm ampliando/quebrando os limites da noção de autoria na música.” (SANTOS, 2005, p.1). O mesmo raciocínio acaba sendo também muito atuante nas discussões envolvendo os jogos musicais. Enquanto que no primeiro *Guitar Hero* as 30 principais músicas foram gravadas por uma banda cover, os jogos seguintes já

¹⁷ <http://www.beginnerdj.com/dj-hero-vs-the-real-thing>

¹⁸ <http://www.gamespot.com/dj-hero/reviews/dj-hero-review-6239273/>

começaram a disponibilizar as versões originais (*masters recordings*) das canções presentes, buscando dar maior caráter de autenticidade.

O Led Zeppelin é uma das grandes omissões nos jogos musicais¹⁹, e seu guitarrista Jimmy Page já deixou bem claro que se sente desconfortável a dar qualquer tipo de acesso a suas gravações originais para as companhias de jogos²⁰. Os comentários de jogadores no site joystiq em relação a esta notícia nos revelam algumas opiniões envolvendo a ideia da banda se “vender” ou não comercialmente²¹. Diz Lord Bowser que Jimmy Page realiza “que uma ação dessas iria desvalorizar o seu trabalho. Sua banda iria do status de arte para simples marionete de corporações”. Já Garrett contradiz o seu colega de fórum quando afirma que o “Led Zep apareceu em muitas propagandas, o que os já o tornou marionete de corporações”. Presenciamos, portanto, a antiga discussão musical do mercado versus integridade artística.

A discussão sobre autoria nos jogos musicais tem também outros rumos, bem curiosos e válidos do ponto de vista antropológico envolvendo a imagem. O jogo *Guitar Hero 5* (Activision, 2009) resolveu incluir como opção de avatar o guitarrista da banda Nirvana, Kurt Cobain, o que causou um pouco de controvérsia, principalmente por causa do seu suicídio²² e da ideia dele não ser um guitarrista conceituado²³. Para estar em um jogo chamado *Herói da Guitarra* é necessário ser um virtuoso? Para justificar a inclusão de Cobain, o jogador The Delanator comenta que

Habilidade não é tudo na música. Eu amo ouvir um metal com certa técnica, mas Kurt foi um cara sensacional e honesto quanto a suas letras. Saber todas as escalas em todos os tons e ter um vocal com alcance de mais de 5 oitavas não significa nada quando não há emoção ou atitude por trás da música.

O problema se agravou quando, lançado o jogo, havia a possibilidade de Cobain “tocar” as músicas de outras bandas, provocando a ira de fãs, que, perplexos, viam

¹⁹ Em maio de 2012 surgiu mais um boato de que o Led Zeppelin teria um Rock Band exclusivo, o que foi logo negado pela Harmonix.

²⁰ <http://www.wired.com/gamelif/2008/07/led-zeppelin-un/>

²¹ <http://www.joystiq.com/2008/07/05/zeppelin-frontman-uncomfortable-lending-master-recordings-to-rhy/>

²² <http://xbox360.gamespy.com/xbox-360/guitar-hero-5/1020505p1.html>

²³ <http://kotaku.com/5347385/sit-awkwardly-through-kurt-cobains-guitar-hero-5-performance>

o músico grunge na frente de músicas do Bon Jovi, por exemplo²⁴. Rapidamente tanto sua viúva Courtney Love (através de ataques no Twitter) quanto seu antigo parceiro de banda Dave Grohl se pronunciaram contra o uso de Kurt em performance nas canções de outros, ambos alegando que no contrato assinado não havia essa possibilidade²⁵, o que foi desmentido pela Activision que garantiu ter o direito de uso das imagens do músico por lei. Caso muito semelhante aconteceu com a banda No Doubt, que processou a empresa por sua aparição em músicas de outras bandas no jogo *Band Hero* (Activision, 2009), dizendo que se sentia em um “virtual karaoke circus act”²⁶.



Figura 6 – Kurt Cobain em Guitar Hero 5.

Ira dos fãs, da viúva e de antigos membros do Nirvana.

6. Fim da Banda?

O final de 2009 é um momento marcante na história dos videogames musicais com instrumentos pois foi constatada uma forte queda nas vendas dos jogos desse gênero. Interessante é que seguindo um caminho oposto ao do *Guitar Hero* e do *Rock Band*, os jogos voltados para a dança crescem em um ritmo bem significativo²⁷. O site Gamasutra noticiou um declínio de 30% na franquia *Guitar Hero*, enquanto a do *Rock Band* havia despencado 55% em relação a 2008²⁸. A moda havia passado? Quais eram as razões dessa mudança?

²⁴ <http://gawker.com/5356730/twitter+crazed-courtney-love-wants-dave-grohl-ass+raped-by-everett-true>

²⁵ http://www.mojo4music.com/blog/2009/09/post_89.html

²⁶ <http://www.rollingstone.com/music/news/no-doubt-sue-activision-over-use-of-band-hero-avatars-20091104>

²⁷ <http://articles.latimes.com/2011/nov/29/business/la-fi-1129-ct-dancing-fitness-games-20111129>

²⁸ http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=25739

Tanto o professor David Wesley, da Universidade de Northeastern,²⁹ quanto o site Ars Technica³⁰ falam com profundidade do assunto, e suas opiniões muitas vezes refletem a dos próprios jogadores. Saturação do mercado, recessão global, altos preços. Na seção de comentários da Joystiq³¹, Gun Barrier ressalta que não está surpreso, pois “jogue um guitar hero e terá jogado todos.” Mayor West complementa: “O que eles esperavam? Inundaram o mercado com esses produtos. Activision lança um Guitar Hero novo a cada mês. E eles esperam que os consumidores corram e comprem instrumentos de plástico por algumas centenas de dólares todo mês?”

Uma das saídas que as empresas buscaram para inovar e retomar o crescimento foi aproximar os jogos cada vez mais da realidade, tornando ainda mais complexa a relação músico e não músico. O *Rock Band 3* (MTV Games, 2010), por exemplo, acrescentou o modo pro e duas novas guitarras opcionais, uma com 102 botões e outra com cordas de verdade. *Rocksmith* (Ubisoft, 2011) também usa uma guitarra real e até teve críticas positivas³², mas não causou grande impacto nas vendas, gerando revolta na própria empresa que criou o jogo. O diretor da Ubisoft Laurent Detoc disparou críticas aos sites especializados e aos próprios jogadores dizendo que “apesar deles [os críticos] dizerem que desejam inovação, não a querem.”³³

7. Conclusão

Em praticamente todos os videogames, nós desempenhamos um papel que na tela é representado por um avatar, o “ser virtual” que controlamos. Jogos como *Guitar Hero* e *Rock Band* acrescentam uma interessante peculiaridade a partir do momento que não somente nos preocupamos com nossa representação dentro do jogo, mas também com uma performance corporal fora dele. É divertido não só jogar, mas também como assistir quem está jogando. Diz Isabelle Lyra, professora de Artes e que adora cantar no jogo:

²⁹ <http://performancetrapped.com/2009/10/28/decline-of-guitar-hero-and-rock-band/>

³⁰ <http://arstechnica.com/gaming/2009/11/innovating-problems-why-dj-hero-flopped/>

³¹ <http://www.joystiq.com/2009/07/22/guitar-hero-rock-band-sales-slide-reminiscent-of-ddr/>

³² <http://www.gamerankings.com/ps3/624516-rocksmith/index.html>

³³ <http://www.rollingstone.com/culture/blogs/gear-up/the-rocksmith-fallout-what-is-real-innovation-in-music-games-20111115>

Quando estou jogando o Rock Band, sinto-me como se estivesse em uma banda real, em total sintonia com o grupo e procuro dar o melhor de mim para não “afundar a banda”, ou seja, não correr o risco de ir e conseqüente perda do jogo. Gosto muito de jogos em grupo e este é especial porque é divertido, é lúdico, familiar e performático. Eu não tenho muito controle motor e não entendo de música, mas adoro cantar e no Rock Band, gosto de cantar em pé para a voz sair melhor e os personagens que escolho no jogo fazem movimentos performáticos do rock, danças e atitudes de show que me estimulam a repetir. Até quem não canta ou toca os instrumentos fica torcendo e acompanhando a letra da música para ajudar a banda e também se divertir.

Ainda no campo da performance, diz Chris Kohler ao analisar o impacto de *Beatmania*:

É uma performance musical. Assistir os dedos dos jogadores em volta das teclas como uma incrivelmente complicada, perfeitamente sincronizada música bombeando um mix para fora das grandes caixas de som situadas acima do fliperama é um entretenimento tanto por dentro quanto por fora. (KOHLE, 2004, p156.).

Não podemos deixar de inserir esses jogos em um contexto musical mais amplo, talvez no de cosmopolitanismo defendido por Martin Stokes, onde há a criação de

Mundos musicais e novas linguagens musicais, partindo de dentro de sistemas de circulação que determinam, em grande parte, o que é disponível e como (e em qual direção) os elementos musicais se movem. (STOKES, 2007, p.15).

O processo de, pelo menos durante alguns minutos, se “tornar” uma estrela musical, de cruzar a fronteira entre o ser músico e o ser fã, de buscar uma sensação específica, contribuem para o poder social dessas atividades. Estamos vivendo uma nova linguagem sonora, e sem dúvida aguardaremos com fascínio para que direção esses elementos musicais se moverão nos próximos anos, sempre em busca de perguntas que nos façam compreender um pouco mais esse encantador, mas conturbado, mundo sônico.

Referências Bibliográficas

FORSTER, Winnie. *The Encyclopedia of Game Machines*. Alemanha: Magdalena Gniatczynska, 2005.

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon--The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World*. Estados Unidos: Three Rivers Press, 2001.

KOHLER, Chris. *Power-Up: How Japanese Video Games Gave the World an Extra Life*. Estados Unidos: Brady Games, 2004.

SANTOS, Nilton Silva dos. Procés Sònic: O Lugar da Autoria na Música Eletrônica. In: *Anais do V Congresso Latinoamericano da Associação Internacional para o Estudo da Música Popular*, 2005.

Disponível em: <http://www.hist.puc.cl/historia/iaspmla.html>

STOKES, Martin, On Musical Cosmopolitanism. In: *The Macalester International Roundtable 2007. Paper 3*.

Disponível em: <http://digitalcommons.macalester.edu/intlrtable/3>

TAGG, Philip. *Open Letter About 'Black Music', 'Afro-American Music' and 'European Music'*, 1987.

Disponível em: <http://tagg.org/articles/opelet.html>