

CENTRO UNIVERSITÁRIO BRASILEIRO - UNIBRA
CURSO DE GRADUAÇÃO TECNOLÓGICA EM
PRODUÇÃO AUDIOVISUAL

LUCAS IAGO SILVA BRITO

**A INFLUÊNCIA DA TRILHA SONORA NA
JOGABILIDADE E NARRATIVA DOS JOGOS
ELETRÔNICOS**

RECIFE/2022

LUCAS IAGO SILVA BRITO

**A INFLUÊNCIA DA TRILHA SONORA NA
JOGABILIDADE E NARRATIVA DOS JOGOS
ELETRÔNICOS**

Artigo apresentado ao Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, como requisito parcial para obtenção do título de tecnólogo em produção audiovisual.

Professor Orientador: Mestre Marcela Araújo de Freitas Brito

RECIFE/2022

Ficha catalográfica elaborada pela
bibliotecária: Dayane Apolinário, CRB4- 1745.

B862i Brito, Lucas Iago Silva
A influência da trilha sonora na jogabilidade e narrativa dos jogos
eletrônicos. / Lucas Iago Silva Brito. Recife: O Autor, 2022.
27 p.

Orientador(a): Prof. Ms. Marcela Araújo de Freitas Brito.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Centro Universitário
Brasileiro – UNIBRA. Tecnólogo em produção audiovisual, 2022.

Inclui Referências.

1. Trilha sonora. 2. Jogabilidade. 3. Narrativa. 4. Imersão. I. Centro
Universitário Brasileiro - UNIBRA. II. Título.

CDU: 004.4'27

Dedico esse trabalho primeiramente a Ele e a minha namorada, Karen Milleny.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao meu professor, Danilo Lúcio.

A minha orientadora Mestre Marcela Araújo de Freitas Brito.

Aos meus colegas, Netto Andrade, Thales Menezes e Tatiana Gusmão.

*“A vida é como um videogame, não
podemos pular as suas fases difíceis pois as
mesmas nos ensinaram a como vencer as
que ainda virão a seguir.”*

(Cissa Furtunato)

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 08 |
| 2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO..... | 10 |
| 3 RESULTADOS..... | 11 |
| 3.1 ENTENDENDO O CONCEITO DE TRILHA SONORA..... | 11 |
| 3.2 ELEMENTOS SONOROS PRESENTES NA TRILHA SONORA..... | 13 |
| 3.3 O SOM DIEGÉTICO E SUAS VARIAÇÕES..... | 15 |
| 3.4 TRILHA SONORA COMO FERRAMENTA NARRATIVA..... | 16 |
| 3.5 A INFLUÊNCIA DA TRILHA SONORA NA IMERSÃO..... | 17 |
| 3.6 O PRIMOR DA PRODUÇÃO DE THE WITCHER III..... | 18 |
| 4 DISCUSSÃO..... | 19 |
| 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 22 |
| REFERÊNCIAS..... | 23 |

A INFLUÊNCIA DA TRILHA SONORA NA JOGABILIDADE E NARRATIVA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Lucas Iago Silva Brito

Marcela Brito¹

Resumo: Este artigo bibliográfico tem como objetivo investigar a trilha sonora dos jogos eletrônicos. A partir da perspectiva da trilha sonora como elemento imersivo nos jogos.

Palavras-chave: Trilha Sonora. Jogabilidade. Narrativa. Imersão.

1 INTRODUÇÃO

Com o desenvolvimento de cada geração, as pessoas estão interagindo cada vez mais com jogos eletrônicos. Jogar em Smartphones, computadores ou consoles de videogame é uma atividade cada vez mais ativa nos primeiros anos de vida humana como fonte de lazer e entretenimento. Com o passar dos anos, esses jogos se tornaram mais elaborados, detalhados e desenvolvidos em termos de jogabilidade e narrativa. Jogos de mundo aberto, por exemplo, são um subgênero com popularidade ascendente, onde o jogador pode traçar um caminho não linear para explorar o ambiente, imergindo de forma gradativa na história e nos detalhes do mundo apresentado. A música tornou-se uma característica essencial no universo dos jogos eletrônicos. Um jogo sem trilhas sonoras perde boa parte da magia da imersão.

O conceito de trilha sonora é amplamente abrangente e, quase sempre, utilizado de forma errônea durante nossas discussões no nosso cotidiano. Geralmente as pessoas utilizam a expressão trilha sonora para referirem-se à música de algum filme em questão, ou de algum jogo eletrônico, por exemplo. Falando a partir da perspectiva técnica, trilha sonora é um conjunto de sons

¹ Professora da UNIBRA. Mestre em Design, Especialista em Gestão de Pessoas, graduada em Relações Públicas. E-mail para contato: marcela_fbrito@hotmail.com

presentes em uma obra audiovisual, podendo ser ela um filme, ou um programa de televisão ou até mesmo um jogo eletrônico.

Ou seja, o conceito de trilha sonora não está limitado somente à música, mas também agrega todos os outros sons presentes nas obras audiovisuais.

Devido ao amplo desenvolvimento da tecnologia, incluindo o desenvolvimento de computadores, consoles de videogame e smartphones, podemos afirmar que os jogos eletrônicos passaram a fazer parte do cotidiano humano. Com essa expansão, os jogos estão sendo cada vez mais bem desenvolvidos, elaborados e detalhados, e vêm se tornando referência no quesito de desenvolvimento audiovisual.

Os sons presentes nessas obras são uma contribuição significativa para a narrativa do jogo assim como sua jogabilidade. Todas as junções de sons do ambiente como representação do vento de gestos dos personagens e músicas autorais de artistas contribuem de forma mais que significativa para aprofundar o espectador ou jogador no mundo nele inserido.

Todos os esses aspectos sonoros devem ser cuidadosamente implementados para que quando o jogador feche os olhos, saiba imediatamente o que está acontecendo na tela. Não sendo preciso nem olhar para o jogo, de tão característicos que devem ser os sons. Como por exemplo sons de batalhas medievais com espadas ou outras armas cortantes que tem como objetivo que cada som de golpe e corte seja muito atraente para a imaginação, de forma que pareça brutal, sujo, para fazer você sentir arrepios no corpo todo. Obviamente, caso o objetivo da obra seja abordar temas como esse de forma mais realista e sombria.

Apesar desses apontamentos aqui evidenciados, a quantidade abrangente de jogos já desenvolvidos e em desenvolvimento que não possuem como prioridade a melhora narrativa ou melhora na jogabilidade a partir da produção e desenvolvimento de uma trilha sonora por suas desenvolvedoras, que busca focar quase que todo o seu desenvolvimento em formas de simplesmente monetizar o jogo e torná-lo um simples serviço comercial, transformando-o em uma ferramenta apenas de consumo e deixando de lado o fator apreciação, tanto em questão de narrativa, quanto em questão de buscar o

aprofundamento do jogador a obra. Trazendo assim mais valor artístico além do valor monetário. De que forma a trilha sonora influencia a narrativa e a jogabilidade dos jogos eletrônicos?

Este artigo visa compreender a trilha sonora como forma de imersão na narrativa e como forma de acrescentar na complexidade do jogo em si, ampliando o conhecimento sobre as complexas produções audiovisuais de videogames, a partir disto, será evidenciada a importância da trilha sonora tanto na jogabilidade quanto na narrativa dos mesmos. A música nos mais variados estilos, tem como função principal envolver emocionalmente o espectador, desarmando o seu espírito crítico e colocando-o "dentro" da obra. Assim sendo, buscou-se também utilizar como objeto de estudo específico o jogo eletrônico de nome: "The Witcher III: Wild Hunt". Visando, agregar ao entendimento do tema e a pesquisa, também visando exemplificar os tópicos aqui presentes através de bibliografias e artigos relacionados com o tema aqui abordado. De forma que, fique evidente os principais destaques desta obra como exemplo em relação à problemática aqui abordada.

Portanto, este estudo é relevante, pois revela a importância da trilha sonora em obras de jogos virtuais e os quão mais importantes são para videogames em questão de imersão na obra em comparação com o cinema, buscando também expor o distanciamento gradual dos jogos eletrônicos como obras audiovisuais. Ao mesmo tempo, este estudo traz um pensamento poderoso para ajudar em métodos, filosofias e ferramentas que permitem a melhora constante de obras audiovisuais para jogos eletrônicos.

2 DELINEAMENTO METODOLÓGICO

Para desenvolvimento do artigo, foi adotada pesquisa bibliográfica, com o tema: A influência da trilha sonora na jogabilidade e na narrativa dos jogos eletrônicos. Segundo Boccato (2006, p. 266), "a pesquisa bibliográfica possui a finalidade de buscar a solução de um problema (hipótese) através de referenciais teóricos publicados, buscando analisar e discutir as diversas contribuições científicas. Esse tipo de pesquisa irá contribuir para o

conhecimento sobre o que foi pesquisado, como e sob que perspectivas e/ou enfoque foi abordado o assunto apresentado na literatura científica”.

Dessa forma, o objetivo dessa pesquisa é definido como exploratória e explicativa a fim de buscar uma resolução para a problemática mediante emprego de procedimento científico. Portanto, para atender os objetivos acadêmicos deste artigo, o fizemos através da forma exploratória e explicativa que segundo Gil (2002, p. 41), as pesquisas exploratórias “têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”. Já a pesquisa explicativa, segundo Gil (2019 p. 26), “a pesquisa explicativa visa identificar os fatores que determinam ou contribuem para a ocorrência dos fenômenos. Essas pesquisas são as que aprofundam o conhecimento da realidade, pois visam explicar a razão, o porquê das coisas”.

A pesquisa bibliográfica, segundo Gil (2008), é desenvolvida a partir de material já elaborado por outros pesquisadores, tendo sido dada ênfase ao método qualitativo, Minayo (2003, p. 21) define a pesquisa qualitativa como aquela que “trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”, assim buscando coletar informações através de fontes bibliográficas a fim de evidenciar os motivos da problemática em si assim como sua solução.

Logo, faz-se necessário buscar entender o que cada um dos autores quis evidenciar através de suas perspectivas sobre a trilha sonora como ferramenta de influência, tanto de narrativa quanto de jogabilidade e como ela em si visa agregar as obras audiovisuais em específico, aos jogos eletrônicos afins de torná-los uma experimentação artística ao invés de simples produto comercial.

3 RESULTADOS

3.1 ENTENDENDO O CONCEITO DE TRILHA SONORA

A partir dos apontamentos colocados por Carrasco (2010), nos é possível compreender que o conceito de trilha sonora é amplo e, quase sempre, usado de forma equivocada em nosso cotidiano. Geralmente, as pessoas utilizam o termo trilha sonora com a intenção de se referir à música de um filme, ou de um jogo, por exemplo. Falando a partir da perspectiva técnica, trilha sonora é um conjunto de sons de uma obra audiovisual, seja ela um filme, um programa de televisão ou um jogo eletrônico. Ou seja, a trilha sonora não está limitada somente à música, mas também agrega todos os outros sons presentes nas obras audiovisuais. Em termos organizacionais, uma trilha sonora é dividida em três conjuntos sonoros: os efeitos sonoros, que antes eram conhecidos como ruídos e que fazem compreensão dos sons do ambiente ao redor, como por exemplo, pessoas, objetos e etc; os diálogos, em outras palavras, as falas dos personagens; e, por último, a música. Sendo assim, tudo aquilo que em nosso dia a dia é chamado de trilha sonora é o que é chamado trilha musical, na terminologia da área.

Ao longo de anos, tratou-se a música aplicada ao audiovisual como algo menos importante do que ela é realmente. Houve, e ainda há, uma ideia equivocada de que para uma peça audiovisual a música seria um complemento. Colocando de outra forma, podemos dizer que há o pensamento de que um filme sem sua música ainda sim seria uma peça completa, de que a música não seria mais do que um simples componente de adição ao filme. Essa ideia foi se mostrando um equívoco cada vez mais ao longo do tempo, pois suas origens históricas datam da época do cinema mudo, neste período do cinema a música era tocada ao vivo enquanto ocorriam as projeções dos filmes. Portanto, o cinema teria se formado em circunstâncias em que se fazer um filme tinha o significado editar e captar imagens silenciosas, construindo com elas assim um discurso de dramaticidade e narrativa acabado, havendo na música um elemento de projeção para projeção variável.

Essa ideia começou a ganhar forma quando, tanto os realizadores de filmes quanto os teóricos, perceberam que, embora a música ainda fosse executada em conjunto com projeções ao vivo, ela já se encontrava existente nos espetáculos fílmicos desde suas origens.

O cinema já possuía o recurso musical, até mesmo antes de possuir o recurso da fala, pois segundo Manzano (2003) os enquadramentos de cenas em planos gerais em ângulos frontais e próximos como em cenas dos primeiros filmes que podia se ver trens chegando na estação, nos colocava diante de uma sensação sonora que emanava da imagem. Dessa maneira, conseguimos perceber que o recurso da música foi a primeira sonoridade que esteve presente no universo cinematográfico desde suas origens, fazendo assim, sua formação e consolidação parte de seu processo. A partir do momento em que se tornou possível ser implementado de forma sincronizada o som ao filme, na passagem das décadas de 1920 e 1930, as músicas continuaram a serem utilizadas no cinema. Foram então, incorporadas aos sons do mundo e às falas, mostrando assim que o cinema por mais poderia ter deixado de utilizar a música, não o fez. Pois, a música já vinha fazendo parte da linguagem poética do cinema, e como ainda vem fazendo.

3.2 ELEMENTOS SONOROS PRESENTES NA TRILHA SONORA

A trilha sonora é composta por elementos sonoros que a constituem como um todo. Alves (2012) nos simplifica o entendimento dos sons subdividindo cada elemento sonoro e seus significados. Sendo esses elementos: Música; Voz; Ruído; Silêncio.

Música: A música faz parte de um dos mais importantes elementos de drama na produção audiovisual, tomando para si uma privilegiada posição na trilha sonora da cinematografia. Se o cinema é conhecido como a “sétima arte”, a música pode ser colocada como a primeira, segundo Ricciotto Canudo (1995). É fato de que ela consegue navegar em um sublime sistema de criação à parte das mais variadas artes. Tendo visto que é muito vasto o universo da produção musical, milenar e complexo, há de se respeitar sua capacidade de expressão.

Voz: A voz, representada pela palavra falada, o texto verbal, está presente nos diálogos e na narração. Seguindo o padrão clássico do cinema, o diálogo é o principal, ou o mais importante dos elementos da trilha sonora.

Ruído: O conceito do elemento ruído é empregado aqui primeiramente referindo-se aos sons que não sejam de forma clara nem linguísticos e nem musicais. E ainda, com o trabalho dinâmico da pós-produção sonora presente nos filmes, os ruídos foram basicamente divididos em três categorias:

- Ruídos de ambiente: Sons criados pela geografia ou clima e que raramente são ouvidos conscientemente pelas pessoas;

- Ruídos de efeito: são sons que são oriundos de algum objeto ou de alguma origem sonora em específico. Por exemplo: Os sons típicos de carros, rajadas aviões, balas provenientes de tiros, estrondos explosões;

- Ruídos de sala: é o termo utilizado para designar o desenvolvimento de criação de sons especiais em estúdio e recriação de ruídos, principalmente os sons que são relacionados às ações e aos movimentos dos atores, como por exemplo: o ato de sentar em uma cadeira, socos, tapas, passos, arrastar uma cadeira, utilizar talheres e louças, etc.

Daí em diante, as junções de sons e imagens determinam a profundidade realista, ou não, deste elemento sonoro que, enquanto pode simplesmente vir a ocasionar as ações imagéticas, é capaz de ser aproveitado como elemento criativo e fazer parte de forma ativa da construção do drama e da emoção de uma narrativa em específico.

A palavra ruído possui uma grande quantidade de significados. Quando captada como sinônimo de distorção ou interferência, ocorre o erro de ser entendido apenas como algo negativo e visto como defeito em alguma obra.

Silêncio: Mesmo sendo mais utilizado como ferramenta no cinema moderno ou experimental, pois passa ser representado como elemento de quebra dos padrões clássicos em que a voz e a música possuem a tendência em serem predominantes na trilha, o bom emprego de situações de silêncio é uma forma de realçar momentos de grande importância para o entendimento desejado da narrativa para o espectador. Desta forma, ao não ouvir determinados sons que supostamente deveriam acompanhar a imagem, o espectador encontra-se ligado ao estado de espírito de certo personagem.

O silêncio pode ter também um valor sintático no universo audiovisual - onde é empregado como elemento separador entre dois eventos sonoros e

indica que “em seguida, começará algo completamente diferente”; um valor naturalista – onde está de acordo com a diegese; e um valor dramático – geralmente usado para criar efeitos emocionais, como por exemplo, de suspense, tensão, perigo, angústia, medo, solidão, introspecção, etc.. Em meio a tantos sons, o silêncio encontra seu espaço na trilha sonora, pois é também um importante elemento cinematográfico.

3.3 O SOM DIEGÉTICO E SUAS VARIAÇÕES

O conceito do termo “diegese” se caracteriza como uma extensão da ficção dentro de um enredo ou narrativa. Dalposso (2016, p.61) simplifica o significado apontando que quando uma ação ocorre dentro da narrativa da própria obra, essa é considerada uma ação diegética.

Emboaba e col. (2016) nos convencem de que é conveniente referir

-se à diegese enquanto: espaço diegético, tempo diegético ou som diegético, visto que segundo seus apontamentos, som/tempo/espaço coexistem na realidade do nosso mundo.

Ou seja, não necessariamente o som presente na obra pertence a nossa realidade, mas sim, ele pertence ao mundo ao qual a obra se passa, seguindo as regras de seu universo construído e de sua narrativa.

Atrelado a esse conceito temos três variações de “diegese sonora” que são muito necessárias serem compreendidas nas produções de obras audiovisuais. São elas: Som Diegético; Som Não Diegético; Som Metadiegético.

Som Diegético: É a variação que mais possui conexão direta com o termo “diegese”. São entendidos como sons diegéticos todos aqueles que compõem a obra de forma a fazer parte da realidade ao qual o mundo presente na obra se propõe a ser. E, por mais inventivo ou imaginário que seja esse mundo, ele é contextualizado através da narrativa nele firmada pelo autor.

Como por exemplo, em um mundo de fantasia e magia, são diegéticos os sons que simbolizam ou representam sinais mágicos ou rugidos de criaturas imaginárias, pois estão contextualizados a partir das regras do mundo narrativo.

Som Não Diegético: Os Sons Não Diegéticos são o oposto de sua variação mais fiel à diegese. Pois ela é caracterizada como tudo aquilo no espectro sonoro de uma obra que não pertence à realidade narrativa do mundo que se faz presente em uma obra. É tudo aquilo que os personagens em tela não são capazes de ouvir ou de reagir, e que servem apenas exclusivamente para estimular os espectadores, leitores ou jogadores.

Pode-se tomar como exemplos, a trilha musical e os efeitos sonoros que não simbolizam sons presentes em cena, como em algumas obras que buscam expressar algo como emoções ou fazer pontuações humorísticas presentes em cenas específicas através do “sounds effect”, também conhecido como “SFX”.

Som Metadieético: E por fim, essa variação em específico é peculiar por ser uma junção das variações anteriores e seu entendimento muitas vezes tende a ser subjetivo. Pois, representa os sons que não se enquadram, e ao mesmo tempo, se enquadram tanto em sons diegéticos, quanto em meta-diegéticos. Ela refere-se aos sons subjetivos onde o espectador ou jogador é capaz de ouvir, assim como o personagem na obra. Contudo, mesmo assim ela não possui verossimilhança em relação ao contexto narrativo e das regras do universo pré-estabelecidas do mundo ali empregado.

Pode-se atribuir como exemplo, os pensamentos dos personagens, que nos situam de suas ideias.

3.4 TRILHA SONORA COMO FERRAMENTA NARRATIVA

“... A música assume um papel de fundamental importância a serviço da representação visual. Logo, ela passa a ser utilizada como agente, que agrega valor à imagem, ao fazer com que a imagem se aproprie da música. Desse modo, quando a música se cruza com a imagem, a combinação de ambas cria novos potenciais de comunicação, reforçando o discurso narrativo.” Pereira e col. (2019, p.2).

O som também dá um novo sentido à narrativa, ganhando assim um novo significado. Também, pode-se descrever a importância da sonoridade para a narrativa. A sonoridade auxilia em todo o contexto narrativo contido na imagem do jogo em si. A música desempenha um papel fundamental no

processo de uma trilha sonora. Deste modo, ela constitui um diálogo, em potencial, entre a narrativa/imagem. O entendimento passa a ser pleno pela abstração do conteúdo narrativo, que, de igual modo, é substanciado pela música durante o discurso, para facilitar maior compreensão ao ouvinte. A trilha musical torna-se, então, eficiente na representação do discurso para alcançar os melhores resultados possíveis. A trilha musical incube-se de um papel essencial no processo dialógico, agregando valor em cada cenário através da linguagem narrativa presente no jogo. Portanto, as trilhas como fonte de reprodução nos são explicitadas, oriundas das aflições presentes na narrativa.

Ademais, Pereira e col. (2019) salientam que as trilhas nos trazem meios interessantes de engajar e são capazes nos despertar sensações e impulsos em nós usuários durante o todo processo da imersão.

3.5 A INFLUÊNCIA DA TRILHA SONORA NA IMERSÃO

A partir dos dados apontados por Angeloni e col. (2017), a trilha sonora nos jogos eletrônicos mostra sua total relevância quando se mostra de total significância perante a avaliação dos críticos e do público por conseguir dentro da obra criar a sensação de imersão, prendendo firmemente o jogador à narrativa do mundo disponibilizado. Os sons são de extrema importância para a sensação de imersão e invocação de sentimentos mais do que o visual. O mergulho cognitivo profundo na narrativa de uma obra que a imersão é capaz de propiciar, seja ela por meio digital ou não, é capaz de levar os espectadores ou consumidores de uma obra a uma realidade paralela, dando a possibilidade de que eles consigam assumir quaisquer papéis que venham a desejar.

Atrelado a isso, temos o apontamento de Boury e Mustaro (2013, p.2), quando estamos falando de imersão em jogos, mencionar o modo como o jogador interage com o jogo é importante, assim como que elementos contribuem para estabelecer a sensação de imersão.

Nos livros se faz necessário, além do que se é entendido durante a leitura, um pouco de imaginação para que uma realidade paralela seja produzida em sua mente pelo leitor. O meio digital pode levar uma pessoa a encenar suas próprias fantasias, derrotando dragões, pilotando naves espaciais, dentre

inúmeros papéis que se pode assumir. O simples fato de estar realmente no interior da cena interagindo com a mesma, independentemente do dispositivo envolvido, pode criar uma sensação de fuga da realidade, onde o jogador pode ter a experiência prazerosa de ser transportado para um lugar primorosamente simulado, independente do conteúdo da fantasia. Essa experiência é conhecida como imersão, termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água.

Atrelado a isso, a partir de análises de avaliações de consumidores fica em evidência o motivo da escolha do objeto de exemplificação que busca e consegue imergir os consumidores na obra.

3.6 O PRIMOR DA PRODUÇÃO DE THE WITCHER III

A partir da análise aprofundada feita por Oliveira (2016) através das avaliações dos consumidores do jogo The Witcher III: Wild Hunt, podemos ver que o comprometimento da empresa produtora, CD Projekt Red com a imersão narrativa do jogador é um dos principais fatores pelas boas avaliações e pelo destaque em meio à indústria.

O primeiro ponto a ser destacado para produção desta obra é o fato do comprometimento da produtora em não apenas passar para o espectador ou jogador apenas um produto visado somente no ganho monetário e na diversão satisfatória, mas também transmitir uma ideia de folclore nórdico implementado nas obras literárias originais advindas da Polônia as quais a saga de jogos de mesmo nome se baseou. Trazendo assim o jogador para a diegese do mundo ali imerso. Não sendo à toa que em sua produção o estúdio de desenvolvimento destacou em entrevistas dos bastidores a criação de músicas autênticas com a ajuda da banda “folk” polonesa conhecida como “Percival”.

Também em entrevista o Produtor Sênior salienta e dá ênfase não só a trilha musical, mas também as ruídos como os sons ambientes ao redor do jogador e em como eles são necessários por criar a atmosfera ao redor e destacar o contexto narrativo através de diversas técnicas de criação de sons e de organização, focando em na variação de sons diegéticos ao perambular por

tabernas pelas cidades e focando também nos não diegéticos ao implementar a trilha musical em momentos de tensão extrema em que o personagem se encontra. O que provoca uma completa imersão e quebra a barreira da fantasia com a realidade, colocando o jogador completamente imerso no mundo por mais que vários aspectos do mundo ficcional da obra em si diferem-se em grande parte da nossa realidade no mundo real.

Há também, a salientação da importância em prender o jogador a obra de forma que ele possa saber tudo que está acontecendo em tela sem a necessidade de manter os olhos abertos para que a contextualização da cena possa ser produzida na mente do espectador antes mesmo dele abrir os seus olhos.

E Mello (2018) atribui que a trilha sonora é grande parte do papel imersivo nos jogos, apesar das demais áreas como design, programação e roteiro também serem consideradas plenamente importantes para se consolidar um elo entre o jogador e a jogabilidade.

“A função interativa da trilha sonora para com os jogos, já aprofundada anteriormente, possui um papel significativo também no fator imersivo, sendo às vezes mais forte do que a experiência encontrada no cinema”. (E MELLO, 2018, p. 72).

4 DISCUSSÃO

Os sons são de extrema importância para a sensação de imersão e invocação de sentimentos mais do que o visual.

Cada vez mais a indústria de jogos vem deixando de lado narrativas e questões técnicas mais aprofundadas direcionadas para a criação de histórias cinematográficas visando apenas as obras como produto de serviço. Porém, esse não é o caso de *The Witcher III*. A trilha sonora presente na obra busca trabalhar os detalhes presentes no decorrer do jogo, somando os demais fatores auxiliares da caminhada rumo à imersão, para conseguir criar uma concentração fortemente imersiva para com o jogador, elaborando um elo entre ele e tudo que se passa, conseqüentemente deixando-o mais atento para o

detalhamento apresentado no mapa mesmo em áreas onde a ação não é presente.

A trilha do jogo em questão mostra-se extremamente versátil a partir do momento em que nos é percebido a capacidade de nos contextualizar em diversos ambientes e situações. A trilha é utilizada para estimular o jogador nas tarefas presentes no jogo, deixando-as mais divertidas, empolgantes ou dinâmicas e conseqüentemente mais imersivas.

Em Grande parte dos jogos na atualidade não há, e os desenvolvedores também não possuem interesse em acrescentar um certo grau profundidade ou algo similar a uma conexão com o personagem o qual se encontra no controle do jogador, o protagonista.

É então que, *The Witcher III* nos evidencia a efetividade narrativa em agregar trilhas sonoras únicas em cada situação e contexto em que o jogador se encontra. Como nos momentos iniciais em que a livre exploração é liberada. É possível notar melancolia nas notas musicais ao caminhar ou cavalgar pela estrada. Evidenciando que a jornada que vamos seguir não será cheia de aventuras alegres, mas sim de grandes dificuldades ao decorrer do caminho. A trilha do jogo neste momento também se mostra equilibrada em relação ao volume dos sons presentes no trecho. É possível ouvir pessoas conversando, o balançar das árvores, o seu cavalo relinchando assim como seus passos, e sentir o peso das armas e armadura do protagonista assim como, de outros personagens ao seu redor que possuem tais objetos. Isso nos passa uma sensação crua de realidade sem deixar de lado uma trilha musical que nos faz mergulhar ainda mais profundamente nos sons do ambiente à nossa volta. Pode-se notar o cuidado em manter o alto e bom som não só da trilha musical, mas também de todos os outros sons presentes. Assim, mantendo o peso narrativo do contexto do ambiente em que o protagonista se encontra.

Em contrapartida, o mundo dos jogos eletrônicos está focado em jogos competitivos e em jogos como serviço. O que em si não é um problema, porém vem sendo cada vez mais priorizado por grandes empresas em detrimento da criação de jogos visados para a apreciação não só como entretenimento e diversão, mas também como obra de autoria artística no âmbito de peça

audiovisual. É possível corroborar esta afirmação a partir do momento em que observamos uma crescente produção e lançamento de jogos que são nitidamente pouco desenvolvidos e com pouca preocupação em questões técnicas como, por exemplo, a sonoplastia, apresentando características técnicas até genéricas utilizadas por jogos anteriores e atualmente replicadas na atualidade. Como é possível evidenciar ao observar o jogo Destiny 2, em que os desenvolvedores re-utilizam narrações e até missões do jogo base para depois as chamadas “dlc’s”, as “download able content” conhecidas também como conteúdos extras não inclusos com a venda do produto original.

A partir da observação destas práticas cometidas no atual cenário da indústria gamer pelas empresas desenvolvedoras é compreensivelmente válido o questionamento feito por jogadores e críticos acerca do futuro da indústria de jogos eletrônicos. Tendo em vista que a dedicação no trabalho de criação de aspectos técnicos como visto até mesmo em filmes referência no cenário sonoplasta como o filme Star Wars da produtora “Lucasfilm” renomado por seus efeitos visuais e principalmente por seus sons marcantes e únicos presentes apenas na franquia de filmes de George Lucas e também do filme Wall-e, da produtora Pixar como podemos visualizar todo o seu trabalho técnico em... (WALL-E..., 2017) e em... (BEN..., 2018). Ambos que possuem prêmios por se destacarem por suas características técnicas igualmente bem trabalhadas e visando não só acrescentar algo às obras, mas sim complementar suas narrativas e contextualizações visuais para dar a experiência mais rica em detalhes para o espectador. Assim como podemos ver na produção de todas as músicas e efeitos sonoros presentes em The Witcher III.

Não é à toa que The Witcher III tenha arrecadado milhões em vendas e diversos prêmios por todas as suas qualidades técnicas. Desde o tilintar das armas e das armaduras, até os berros incomparáveis das criaturas do universo do jogo, mesmo que a criação das mesmas tenha sido influenciada pela mitologia da cultura Polonesa. É evidente o cuidado técnico e artístico para a criação de tais sons.

Apesar disso, boa parte das grandes empresas ignoram esses cuidados técnicos e visam monetizar as obras através de mecanismos cada vez mais danosos para a indústria de jogos e acabam decepcionando e tornando os consumidores cada vez mais céticos em relação ao conteúdo adquirido. Assim como, foi o desenvolvimento conturbado de Anthem, jogo produzido e desenvolvido pela Electronic Arts.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho foi apresentada a importância de ser incentivado o comprometimento das empresas com as produções de qualidade de seus jogos, assim como da valorização e do zelo dos jogadores para com as produções dos mesmos, visando induzir as empresas à criação de obras que busquem gerar sensações para com o jogador através de jogos eletrônicos que possuam o intuito de imergir completamente o jogador na obra, valorizando assim os projetos de jogos e o mercado gamer.

Primeiramente, ao entendermos o conceito de trilha sonora acabamos por nos desvencilhar do entendimento popular e visamos a terminologia técnica e como deve ser devidamente referenciada e utilizada para que se possa ser possível o entendimento de que a trilha sonora agrega como um todo os sons presentes em obras audiovisuais.

Por conseguinte, buscamos entender os diversos componentes sonoros presentes na trilha sonora. Como a música: Voz, Ruído e Silêncio.

Além do mais, a pesquisa então se dedicou a definir os pontos importantes da funcionalidade na trilha sonora para com as obras audiovisuais assim como para os jogos eletrônicos. Além de estabelecer os diferentes pontos no auxílio à imersão e narrativa.

Além disto, buscou-se reforçar a importância e relevância da trilha sonora no papel de imersão além de agregador narrativo através dos sons e dos componentes sonoros previamente abordados, evidenciando a principal diferenciação de obras que possuem e têm como objetivo produzir trilhas

capazes desprender o jogador ou o espectador de sua realidade e trazê-lo para dentro da obra.

E por fim, foram combinadas todas as informações até então adquiridas para elaborar as comparações diretas entre a atual desvalorização da busca da imersão através de aspectos técnicos além de trilhas sonoras de jogos digitais com o ameaçador crescimento dos produtos de jogos eletrônicos como serviço de monetização exacerbada. Dando como exemplos obras premiadas e reconhecidas mundialmente tanto por críticos quanto por jogadores que vêm sofrendo com essa crescente desvalorização das grandes empresas pela arte que é o desenvolvimento técnico e criativo dos jogos eletrônicos.

Esta pesquisa buscou salientar a importância de se levantar questionamentos e textos que possuam o intuito de comparar e deixar em evidência como o atual mercado vem abandonando jogos focados em narrativas, desenvolvimento técnico árduo e história para focar seus esforços em lucrar com a monetização de serviços dentro de jogos eletrônicos e em como isso cada vez mais vem empobrecer as nossas opções de conteúdos de real qualidade de imersão narrativa, identificação com personagens e criação de histórias comparáveis e até mais memoráveis do que em certos filmes.

REFERÊNCIAS

ALVES, B. M. Trilha Sonora: o cinema e seus sons. *Novos Olhares*, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 90-95, 2012. DOI: 10.11606/issn.2238-7714.no.2012.55404. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/novosolhares/article/view/55404>. Acesso em: 20 jul. 2022.

AN, D. M. Aspectos funcionais da trilha sonora para videogame no gênero RPG: um estudo do jogo Final Fantasy VII. In: AN, D. M. Aspectos funcionais da trilha sonora para videogame no gênero RPG: um estudo do jogo Final Fantasy VII. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Música) - Universidade do Estado do Amazonas, Manaus, 2018. p. 65. Disponível em:

<http://repositorioinstitucional.uea.edu.br//handle/riuea/1333>. Acesso em: 20 jul. 2022.

ANGELONI, Maria Paula Corrêa; SILVEIRA, Ramon Henrique Philippi. Influências dos roteiros e sons nos jogos eletrônicos. 2017. 58 p. Trabalhos de Conclusão de Curso (Bacharel em Tecnologias da Informação e Comunicação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Araranguá, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/172682>. Acesso em: 16 jun. 2022.

BOURY, E. S.; MUSTARO, P. N. Um estudo sobre áudio como elemento imersivo em jogos eletrônicos. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/41-dt-paper.pdf>. Acesso em: 17/08/2022.

BOCCATO, V. R. C. Metodologia da pesquisa bibliográfica na área odontológica e o artigo científico como forma de comunicação. Rev. Odontol. Univ. Cidade São Paulo, São Paulo, v. 18, n. 3, p. 265-274, 2006. Disponível em:

https://arquivos.cruzeirodosuleducacional.edu.br/principal/old/revista_odontologia/pdf/setembro_dezembro_2006/metodologia_pesquisa_bibliografica.pdf.

Acesso em: 17/08/2022

CASTRO, Igor Henrique Ferreira. Microtransações e loot boxes em jogos eletrônicos e o impacto no consumidor. 2021. 23 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em Direito) - Centro Universitário de Maringá, Maringá, 2020. Disponível em: <http://rdu.unicesumar.edu.br/handle/123456789/7300>. Acesso em: 22 jun. 2022.

CARRASCO, Ney. Trilhas: o som e a música no cinema. ComCiência, Campinas, n. 116, 2010. Disponível em:

http://comciencia.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1519-7654201000200009&lng=en&nrm=iso. Acesso em: 02 Ago. 2022.

CANUDO, R. (1995). *Manifeste des sept arts*. Paris: Séguier.

DE CAMARGO, Fernando Emboaba; FORNARI, José. Narratividade e randomização da paisagem sonora em jogos eletrônicos. In: XXVII Congresso da Anppom-Campinas/SP. 2017. Disponível em:

<https://revistas.nics.unicamp.br/revistas/ojs/index.php/nr/article/view/230>.

Acesso em: 25 Jul. 2022.

DALPOSSO, Gabriel Henrique. Aplicando Diegese em jogos digitais de ação, 2016. Trabalho de conclusão de curso (Curso de Tecnologia em Jogos Digitais) - Faculdade de Tecnologia de Americana, Americana, 2016. Disponível em: <http://ric.cps.sp.gov.br/handle/123456789/369>. Acesso em: 18 Jul. 2022.

EMBOABA, F.; MAIA JUNIOR, A. Equivalência do som transdiegético próprio dos jogos eletrônicos com a função do diálogo no cinema. *Revista GEMINIS*, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 234–256, 2016. Disponível em: <https://www.revistageminis.ufscar.br/index.php/geminis/article/view/260>. Acesso em: 01 Out. 2022.

E MELLO, Marcos de Lima. Trilha sonora em jogos digitais: uma análise histórica, funcional e suas relações com a música no cinema. 2018. Dissertação de Mestrado (Pós-Graduação em Música) - Universidade Federal de Minas Gerais, [S. l.], 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/1843/AAGS-B75EPG>. Acesso em: 03 Out. 2022.

GIL, Antonio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

MAIA, Alessandra; MEDEIROS, Beatriz Azevedo; DA SILVA, Natália Ribeiro. Imersão nos games de horror, silêncio como mediador entre os espaços diegéticos e extradiegéticos. Proceedings do XV Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames), 2016.

MENEGUETTE, Lucas. Áudio dinâmico para games: conceitos fundamentais e procedimentos de composição adaptativa. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL, 10., 2011, Salvador: Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 2011.

MANZANO, Luiz Adelmo Fernandes. Som-imagem no cinema: a experiência alemã de Fritz Lang. Ed. Perspectiva, 2003.

MINAYO, M. C. de S. (Org.). Pesquisa Social. 22 ed. Petrópolis: Vozes, 2003

OLIVEIRA, Iago Albuquerque de. Processo de decisão de compra e atributos de produto: um estudo sobre The Witcher 3 - Wild Hunt. 2016. 94 f. TCC (graduação em Administração) - Universidade Federal do Ceará, Faculdade de Economia, Administração, Atuária e Contabilidade, Fortaleza/CE, 2016. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/25923>. Acesso em: 27 Jul. 2022.

SILVA, Diego Curcio de Borba da. A influência das trilhas sonoras da era 16-bits sobre a percepção da imersão em jogos eletrônicos. 2019. 88 f. TCC (Graduação em Sistemas e Mídias Digitais) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2019. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/55070>. Acesso em: 15 jun. 2022.

YGLESIAS, Vinicius. A diegese sonora nas mídias audiovisuais - parte 1. *Blog C4*, Campinas: Nics; Unicamp, 10 jun 2022. ISSN: 2764-5754. Disponível em: <https://unicampc4.blogspot.com/2022/06/a-diegese-sonora-nas-midias.html>. Acesso em: 01 Nov. 2022.

YGLESIAS, Vinicius. A diegese sonora nas mídias audiovisuais - parte 2. Blog C4, Campinas: Nics; Unicamp, 08 jul. 2022. ISSN: 2764-5754. Disponível em: <https://unicampc4.blogspot.com/2022/06/a-diegese-sonora-nas-midias.html>.

Acesso em: 01 Nov. 2022.