

Palco das ilusões: a fantasia de *rock star* em *Guitar Hero Live*

Bruno Vasconcelos¹

¹ Graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará e mestre em Comunicação pela Universidade Federal de Pernambuco.

RESUMO: o artigo consiste em analisar como o game *Guitar Hero Live* tenta proporcionar aos jogadores a sensação de estar no palco de um grande show de rock. Nesta versão de 2015 da famosa franquia da *Activision*, o *joystick* em formato de guitarra ganhou algumas alterações, permitindo que os movimentos das mãos dos jogadores ficassem ainda mais similares aos dos músicos que dominam o instrumento. Outra inovação do game é o destaque para o vídeo, no qual a câmera do jogo passa a ser em primeira pessoa, buscando promover a percepção de estar em cima de um palco, além de tentar proporcionar uma interação com *roadies*, produtores e, principalmente, com companheiros de banda e público, que são interpretados por atores reais e atuam diretamente no *gameplay*. Para nossa análise, autores como Huizinga (2000) e Caillois (1990), McHaram (2003) e Murray (2003) são fundamentais para que possamos compreender como o game tenta envolver emocionalmente seus jogadores, ao diminuir a distância crítica entre a fantasia e a realidade, para criar a ilusão de que estão tocando um instrumento de verdade em um show ao vivo.

PALAVRAS-CHAVE: *Guitar Hero Live*; games; ilusão.

ABSTRACT: this article consists of analyzing how the game *Guitar Hero Live* tries to give players the feeling of being on the stage of a great rock concert. In 2015 version of Activision's famous franchise, the guitar-shaped joystick gained a few changes, allowing players' hands to move even more closely to those of the musicians who dominate the instrument. Another innovation of the game is the video, in which the game's camera becomes a first-person, to promote perception of being on a stage, as well as trying to provide an interaction with *roadies*, producers and, mainly, with *Bandmates* and audience, who are played by real actors whose affects directly the *gameplay*. For our analysis, authors such as Huizinga (2000) and Caillois (1990), McHaram (2003) and Murray (2003) are fundamental to understand how the game tries to emotionally involve its players by reducing the critical distance between fantasy and reality, to create the illusion that they are playing a real instrument in a live show.

KEYWORDS: *Guitar Hero Live*; games; ilusion.

A VOLTA AO PALCO PARA UM BIS

Poucos meses após o lançamento de *Guitar Hero: Warriors of Rock*— o décimo primeiro da série,² disponibilizado para o mercado em setembro de 2010 —, a *Activision*, detentora da famosa franquia de jogos musicais, decidiu encerrar sua produção.³ A empresa alegou que as baixas vendas do título, aliadas ao crescente desinteresse dos jogadores por games do gênero e aos altos custos para o seu desenvolvimento — que demandavam grandes investimentos para o licenciamento das músicas que faziam parte de sua trilha sonora, além dos custos para a produção dos *joysticks* especiais no formato de instrumentos musicais —, proporcionaram uma queda nos lucros e foram determinantes para sua descontinuidade.

No entanto, em abril de 2015, o mercado de games foi surpreendido pela notícia de que um novo título da série seria lançado.⁴ Além de retomar a franquia, o novo *Guitar Hero* promoveria a sua estreia nos consoles de última geração, como o *Playstation 4* e o *Xbox one*, que chegaram às lojas no fim de 2013 e passaram a se popularizar entre os jogadores. Era uma nova oportunidade de negócios para reavivar uma marca muito poderosa entre os fãs de jogos eletrônicos e no mundo do entretenimento, já que a franquia extrapolou o universo dos games, aparecendo em filmes de *Hollywood*, histórias em quadrinhos, animações e em quadros de programas de televisão.⁵

Guitar Hero Live foi lançado em outubro de 2015 e promoveu algumas mudanças importantes para tentar reconquistar o interesse do público, dentre as quais retomar o foco na guitarra, deixando de lado a bateria e o microfone⁶— que passaram a fazer parte da série em 2008 com *Guitar Hero: World Tour*. O instrumento que dá nome ao jogo voltou a ser o protagonista e o *design* dos botões do *joystick* foi alterado para diminuir a dificuldade para alguns jogadores, ao mesmo tempo em que tenta tornar o movimento das mãos mais próximo ao de guitarristas de verdade. O game também apresentou dois modos de jogo, o *Live* e o *GHTV*.

Neste modo, é obrigatória uma conexão de internet, que, por sua vez, permite acesso a um catálogo de mais de duzentos vídeos, ampliando e muito a oferta das quarenta e quatro canções jogáveis contidas no game. A conexão em rede também possibilita que o ca-

2 Entre 2005 e 2010, foram lançados os seguintes títulos para a franquia: *Guitar Hero*, *Guitar Hero II*, *Guitar Hero III: Legends of Rock*, *Guitar Hero: World Tour* e *Guitar Hero 5*. A série também contou com versões especiais, além das que homenageavam algumas bandas clássicas do rock, como: *Guitar Hero Encore: Rock the 80's*, *Guitar Hero: Aerosmith*, *Guitar Hero: Metallica*, *Guitar Hero: Smash Hits* e *GuitarHero: Van Halen*.

3 Disponível em: <<http://link.estadao.com.br/noticias/geral,adeus-ao-guitar-hero,10000040575/>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

4 Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2015/04/activision-anuncia-novo-guitar-hero-apos-encerrar-serie-em-2011.html>>. Acesso em: 20 jan. 2017.

5 *Guitar Hero* apareceu em filmes como “Os Smurfs”, “A Órfã” e foi tema do desenho *South Park*, no episódio *Guitar Queer-o*. O jogo também apareceu no programa *Mais Você*, da apresentadora Ana Maria Braga, no quadro *Guitar Game*, e no programa *Caldeirão do Huck*, ambos da Rede Globo de televisão. Os personagens da Turma da Mônica, do desenhista Maurício de Souza, jogam uma paródia do *game*, o *Guitarrero*, numa edição de 2009 da revista do *Cebolinha*.

6 O game dá suporte para a utilização de microfones, assim como nas edições anteriores. No entanto, a jogabilidade com vocais é coadjuvante neste título.

tálogo de clipes seja modificado periodicamente, o que pode prolongar a atração do jogador pelo game — que poderia se cansar de jogar sempre as mesmas músicas.

O modo *GHTV* se assemelha a uma transmissão de televisão, na qual videoclipes das mais diversas bandas são exibidos em tempo real em dois canais, o *GH1* e o *GH2*. Ao escolher um dos videoclipes dos canais, o jogador poderá “tocar” a música a partir do ponto em que está sendo exibido — não necessariamente será do início da canção. A programação dos canais é disponibilizada em *streaming* pelo servidor da *Activision*, o que permite que jogadores dos locais mais diversos possam jogar as mesmas canções, ao mesmo tempo.

No *GHTV*, inicialmente, o jogador não pode escolher a música que pretende para jogar, ou seja, deverá optar entre os videoclipes que estão sendo exibidas naquele momento. Após ganhar pontos, é que ele poderá trocá-los por créditos que permitem tocar a música desejada, sem ter de esperar que seu videoclipe seja exibido na programação dos canais. Entretanto, caso queira, poderá desembolsar seu dinheiro para comprar os créditos do jogo e otimizar sua diversão, sem perder tanto tempo jogando para acumular pontuação.

Já o modo *Live* traz algumas modificações importantes e que podem afetar diretamente a experiência do jogador. Dentre elas, um melhor desenvolvimento do vídeo, que passa a ter uma câmera em primeira pessoa, além da utilização de atores em substituição aos avatares de animação tridimensional das edições anteriores e alguns ajustes nos botões do *joystick*, para tornar a experiência mais próxima do real. Neste artigo, analisaremos como que tais modificações apresentadas em *Guitar Hero Live* contribuem para o envolvimento emocional de seus jogadores, ao buscar diminuir a distância crítica entre a fantasia e a realidade, incrementando a ilusão de que são *rock stars* quando estão num palco, em um show ao vivo.

ASCENSÃO E QUEDA DE UM HERÓI

Lançado no fim de 2005, pela desenvolvedora *Harmonix Music System*, em parceria com a produtora de periféricos para videogame *RedOctane*, o *Guitar Hero* chegou ao mercado com uma proposta nada original: uma guitarra de plástico em miniatura como *joystick*, na qual haviam botões coloridos que deveriam ser pressionados em determinados momentos, para acompanhar as canções que eram tocadas durante o jogo. A falta de originalidade da proposta consistia em o conceito ser o mesmo de um game lançado pela *Konami*, em 1998, para os arcades japoneses, o *Guitar Freaks*.

Apesar de muito semelhantes, alguns fatores podem ser explicitados para que possamos compreender por que, mesmo sendo lançado sete anos antes, *Guitar Freaks* não ter feito o mesmo sucesso comercial que o seu sucessor. Ambos os jogos fazem parte de um gênero de games conhecidos como *rhythm-action*, no qual as músicas — as quais normalmente nos

videogames ficam em segundo plano⁷— são elevadas à condição de protagonistas e passam a estar diretamente envolvidas na ação dos jogadores, ou seja, com o *gameplay*.⁸

De acordo com Dovey e Kennedy (2006, p.07), o *gameplay* refere-se ao processo que surge da relação que é estabelecida entre o jogador e o *game*, por meio de uma mecânica que permite a interação entre ambos, tais como as fases, os sistemas de pontuação, os comandos, o tempo dos eventos e das ações, as interações com os personagens não jogáveis, além do *joystick*. Para Rouse: “Um *gameplay* de um jogo é o grau e a natureza da interatividade que o jogo inclui, como o jogador é capaz de interagir com o mundo do jogo e como este mundo do jogo reage às escolhas que o jogador realiza (*apud* SATO; CARDOSO, 2016, p. 03).

No gênero *rhythm-action*, a trilha sonora é determinante para o *gameplay*, no qual o desafio é pressionar os botões no momento exato de alguns trechos das canções para somar pontos e passar de fases. Portanto, são as músicas que ditam o andamento do jogo, orientando o jogador sobre o ritmo do acionamento dos botões, para que cumpra os objetivos.

Por ser intrínseca ao *gameplay*, a escolha das canções pode ser determinante para a popularidade de um jogo de *rhythm-action*. Assim, o sucesso de *Guitar Freaks*— por mais que tenha sido exportado para outros países e tenha sido lançado posteriormente em versões para consoles, como os *Playstation 1* e *2*— se manteve restrito ao território nipônico e um importante fator que pode ter contribuído para isso foi a escolha de uma trilha sonora original, com pouco apelo massivo, e que não foi muito além dos fãs da cultura pop japonesa.

De forma diferente, o *Guitar Hero* tornou-se uma das franquias mais lucrativas de todos os tempos.⁹ Um dos motivos fundamentais do seu êxito comercial foi a lista de canções que compunha o game. Grandes artistas da história do rock, como *Joan Jett*, *Ramones*, *Metallica* e *Black Sabbath*, cederam suas músicas, o que atraiu pessoas que não necessariamente eram fãs de videogames para a franquia, mas que gostavam de sua trilha sonora e da oportunidade de jogá-las. Isto também deu indícios de que a trilha, aliada aos *joysticks* com *designs* diferenciados — como pistolas, volantes e, nos games em questão, guitarras — podia ser determinante para a experiência dos jogadores.

Sobre os *joysticks*, o game da *Activision*¹⁰ também apresentou alguns recursos que o diferenciaram de *Guitar Freaks* e que podem ter colaborado para a sua popularidade, principal-

7 Nos games, é mais comum que a música atue como uma trilha sonora que acompanha a ação dos personagens.

8 “O termo *gameplay* normalmente é traduzido por jogabilidade, um termo que ainda não se encontra em nenhum dicionário de língua portuguesa. Mesmo assim, em sites e revistas especializadas, o termo é frequentemente utilizado. Muitos dos sites e revistas especializadas em games se valem do termo sem dar uma definição exata, como que partindo do pressuposto de se tratar de um termo corriqueiro” (VANNUCHI, 2010, p. 114).

9 Disponível em: <<http://ovicio.com.br/os-jogos-mais-lucrativos-da-actual-geracao/>>. Acesso em: 09 fev. 2012.

10 Em 2007, a *RedOctane* foi adquirida pela *Activision*, que, a partir de então, passou a ter os direitos da franquia, iniciando essa parceria com o lançamento de *Guitar Hero III: Legends of Rock*. Já a *Harmonix* foi adquirida pela *MTV Games* e passou a produzir o game que se tornou o principal concorrente da franquia de jogos de guitarra: o *Rock Band*. Este ia além da guitarra e apresentava um simulador de bateria e um microfone de *Karaoke*, trabalhando mais o conceito de uma banda do que um guitarrista de destaque. Como dissemos anteriormente, a partir do lançamento de *Guitar Hero: World Tour*, em 2008, a *Activision* também passou a disponibilizar os mesmos simuladores de instrumentos que o seu concorrente.

mente nos consoles. Enquanto a guitarra do jogo da *Konami* possuía três botões e consistia em emular o modelo *Explorer*, a produtora de *Guitar Hero* fez uma parceria com a *Gibson*, famosa marca de guitarras, e seu *joystick* se apropriou do modelo SG — famoso por ser utilizado por grandes guitarristas da história do rock, como Angus Young, da banda *AC/DC*, e Tommy Iommi, do *Black Sabbath*. Segundo Millard (2004, p.150), utilizar o mesmo instrumento que estrelas da música é importante para se tornar parecido com elas, pois isto pode trazer autenticidade ao guitarrista. Apesar de ser um *joystick*, podemos dizer que, de certa maneira, por utilizar tal modelo identificado com grandes guitarristas, *Guitar Hero* tenta trazer um pouco desta autenticidade ao jogador, agregando mais um diferencial ao *gameplay*, possibilitando ainda mais recursos para que incorpore a fantasia de ser um *rock star*.

Além disso, o controlador endossado pela *Gibson* vinha com dois botões a mais, o que obrigava os jogadores a movimentar não apenas os dedos, como no jogo japonês, mas também as mãos e o braço, o que proporcionava mais realismo e teatralidade à performance dos jogadores. Outro trunfo que contribuiu para essa fantasia de *rock star* dos jogadores foi o modo de ativação do *Star Power*,¹¹ um recurso que apresentou uma relação direta com a proposta do game. Como observou Miller (2009, p. 402), o *Star Power* convidava os jogadores a levantar das cadeiras e sofás para jogá-lo. Um sensor foi embutido nos *joysticks*/guitarras e, para ativá-lo e aumentar a pontuação, o jogador deveria “erguer o braço da guitarra naquela clássica posição de rock de arena da década de 1970” (MILLER, 2010, p. 132).

A *Activision* também foi cuidadosa para que os gráficos do game sempre remetesse ao título. Desde a sua abertura, o jogo parecia querer deixar evidente ao jogador que o seu conteúdo era sobre rock. Podíamos perceber isso ao ver uma guitarra *Les Paul*,¹² modelo que leva o nome do inventor do instrumento, e uma mão que remetia a ser a de um roqueiro, com pulseiras e anéis de caveira; até a trilha, quando ouvíamos acordes e notas típicas de tal instrumento.

Toda a ambientação do game se apropriou de elementos do universo desse gênero musical, passando a ideia de que o “Herói da Guitarra” é inerente ao rock, que, por sua vez, reivindica tal instrumento como seu símbolo: “historicamente (...) o *rock* tem sido intimamente associado com a guitarra elétrica em termos de seu som, gestos, *performance* (os fãs, muitas vezes imitam, em ‘airguitar’, os gestos exagerados de artistas do *rock*) e iconografia” (THÉBERGE, 2001, p. 13).

Nesse sentido, a ambientação roqueira dos gráficos se estendia ao jogo em si. Diferente de muitos games de *rhythm-action*, como *Beatmania* (1997), *Drum Mania* (1999) *FreQuency* (2001) e *Amplitude* (2003), nos quais as animações do vídeo se limitavam a exibir as indicações dos botões que deveriam ser pressionados, em *Guitar Hero*, personagens e elementos cenográficos remetiam à história de muitas bandas e artistas do gênero. Os avatares foram

11 *Guitar Freaks* já apresentava uma proposta semelhante.

12 De acordo com Millard (2004), “Les Paul tem sido creditado como o inventor da guitarra em livros, vídeos e comerciais de televisão” (p.43).



FIGURA 1: Guitarra/controlador do *Guitar Hero* e Guitarra/controlador do *GuitarFreaks*

Fonte: reprodução dos originais.
Disponíveis em: <<http://jogatina.files.wordpress.com/2006/10/guitarhero-gitar.jpg>>. Acesso em: 21 jan. 2017; <http://www.blogcdn.com/www.joystiq.com/media/2006/07/konami_guitarhero.jpg>. Acesso em: 21 jan. 2017.



FIGURA 2: Eddie Van Halen em pose do rock de arena e ativação do *star power*

concebidos representando diversos subgêneros do *rock*, como o *punk*, a gótica, a alternativa e o metaleiro. Eram eles que conduziam o jogador ao longo das fases e, assim, possibilitavam a este liberar mais músicas para jogar, já que, inicialmente, apenas dez ficam disponíveis. Tal recurso incentivava as pessoas a se aventurarem na narrativa que se baseava na história real de diversos músicos do rock. O percurso percorrido pelo avatar se baseava no que Millard (2004, p. 144) e Frith (*apud* SHUKER, 2001, p. 111) chamaram de ética do *rock'n'roll*¹³ e “*The Rock*”,¹⁴ respectivamente, ou seja, as provações que muitos roqueiros enfrentam ao longo de sua carreira, como tocar em clubes pequenos sem receber cachês, antes de chegar ao estrelato.

O jogo se iniciava em palcos de pequenos bares, com poucas pessoas assistindo ao show, e, à medida do progresso do jogador, se estendia, pouco a pouco, até os grandes palcos — com grandes recursos cenográficos e pirotécnicos, em estádios e festivais, tocando para milhares de pessoas. É importante dizer que a dificuldade de “tocar” as músicas ia aumentando a cada fase avançada, sendo representadas por palcos e públicos maiores.

Com o sucesso da série, a *Activision* ampliou a franquia, abrangendo outros gêneros musicais, numa tentativa de alcançar o público que gostava de jogar com instrumentos, mas que não necessariamente era fã de rock. *Band Hero* e *DJ Hero* chegaram às lojas no fim de 2009 e, enquanto o primeiro privilegiava canções do universo pop de artistas como *Spice Girls*, *Village People*, *Lily Allen* e *Jackson Five*, o segundo trazia em sua trilha artistas do *hip-hop* e da música eletrônica, como *Eminem*, *Daft Punk*, *Cypress Hill* e *Afrika Bambaataa*. *DJ Hero* também tentou dar uma inovação nesse tipo de game, inserindo um novo tipo de controlador que simulava uma *pick-up* de um *Disc Jockey*.

A estrutura do jogo — desde os *joysticks* e sua forma de jogar, ao percurso dos personagens entre os mais diversos palcos — recebeu poucas inovações entre 2005 e 2011. Nesse período, uma enxurrada¹⁵ de títulos da própria franquia e de seus concorrentes inundou as lojas e saturaram o mercado. Apesar de a indústria fonográfica ser capaz de alimentar os jogos periodicamente — com seus grandes sucessos que chegam às rádios, aos programas de

13 Para o autor, a ética do *rock'n'roll* é um sacrifício que os músicos devem fazer, ao resistirem por anos recebendo baixos cachês e percorrerem milhares de quilômetros para a divulgação do seu trabalho e, dessa forma, alcançar o estrelato e as recompensas do seu esforço.

14 De acordo com Frith (*apud* SHUKER, 2001, p. 111), “*The Rock*” é um processo que envolve a carreira dos músicos de rock, no qual seu trajeto se estrutura como uma pirâmide. Os músicos começam seu trabalho, no que seria a base, em um nível local, tocando em pequenos locais. A partir daí, eles seguem em direção ao topo, atravessando vários níveis da pirâmide, que vão do reconhecimento local ao regional, passando a fazer shows fora da sua cidade natal, à realização de gravações em pequenas gravadoras. O nível seguinte é alcançado quando conseguem assinar contrato com uma grande gravadora e a ganhar exposição na mídia, com músicas de sucesso no rádio e apresentações pelo país. O topo é atingido quando conquistam o *status* de *superstars*, no qual suas músicas tornam-se sucessos pelos mais diversos locais do planeta, assim como suas turnês.

15 A franquia *Rock Band*, no mesmo período, disponibilizou no mercado cerca de quatorze títulos, entre sua saga principal, com *Rock Band 1*, 2 e 3; especiais como os das bandas *Beatles*, *Green Day* e *AC/DC*; além do *spin-off* *Lego Rock Band*, voltado para o público infantil, e *tracks-packs*, as que privilegiavam gêneros específicos como *Country*, *Metal* e *Classic Rock*. O período também contou com o lançamento de outros jogos similares, como o *Rock Revolution* e *Ultimate Band* — exclusivo do *Nintendo Wii* —, ambos lançados em 2008.

televisão, ao *Youtube* e demais plataformas digitais — o *gameplay* deixou de fascinar os jogadores, que, gradativamente, foram perdendo o interesse pela grande fantasia que esses jogos proporcionavam: sentirem-se *rock stars*, mesmo sem saber tocar instrumentos musicais.

A BRINCADEIRA DE SER OUTRO

A ideia de proporcionar a um indivíduo a experiência de outra realidade está presente desde os primeiros games, quando estes se tornaram populares ainda na década de 1970. Para estimular o fascínio de habitar novos universos, muitas desenvolvedoras de jogos investiram grandes somas na produção dos mais diversos periféricos na tentativa de oferecer aos jogadores a oportunidade de vivenciar, de uma maneira próxima ao real, possibilidades diferentes das suas atividades cotidianas. Assim, a elaboração de artefatos, como pistolas, manches, cabines, volantes e guitarras de plástico, tinham como objetivo materializar muitas das narrativas fantásticas que alimentavam o imaginário desses indivíduos, como as que eram transmitidas por cinema, literatura, programas de televisão e histórias em quadrinhos — ou mesmo de profissões mais distantes da realidade de muitos, como pilotos de corrida ou atletas praticantes de tiro esportivo. Essas narrativas foram apropriadas pela crescente indústria do videogame para a criação dos seus mais diversos títulos.

Além do desenvolvimento dos periféricos para que os jogadores pudessem incorporar suas fantasias, o aperfeiçoamento dos recursos audiovisuais também foi fundamental nesse sentido. Os avanços das tecnologias gráficas e sonoras permitiram mais realismo aos jogos, contribuindo para a diluição das fronteiras existentes entre a percepção dos jogadores e os mundos virtuais. Diferentemente dos desenhos poligonais e dos sons de “bleeps”, que dominaram as primeiras décadas dos jogos eletrônicos, as últimas gerações de consoles, lançados depois dos anos 2000, têm permitido a exibição de imagens em alta resolução, capazes de reproduzir texturas, cores, sombras e luz com maior fidelidade, tornando seus personagens mais próximos da realidade humana, assim como têm possibilitado que dragões, alienígenas e monstros mitológicos se tornem críveis graças a sua reprodução fotorrealista. Da mesma forma, os aspectos sonoros permitem que o jogador possa perceber com clareza desde ruídos mínimos, como pingos de chuva, às explosões, proporcionando-o uma maior sensação de presença nesse mundo virtual, ou seja, como se estivesse inserido no ambiente que é representado pelo game.

Mesmo com o aperfeiçoamento desses recursos tecnológicos, que viabilizaram à indústria dos jogos eletrônicos aproximar os jogadores dos produtos que, com o pressionar de alguns botões, podem promover sensações próximas do real de forma quase instantânea — como tocar instrumentos musicais ou pilotar aviões e carros —, autores como Huizinga (2000) e Caillois (1990), que realizaram seus estudos muito antes do desenvolvimento dos jogos eletrônicos, mostram-nos que experimentar novas identidades, diferentes das ativida-

des cotidianas não é exclusividade dos games, sendo essa uma das principais características dos jogos em si.

De acordo com Huizinga (2000), imaginar-se habitando novos mundos e desempenhando novos papéis é uma atividade que evidencia a busca do indivíduo pelo prazer e pela diversão, e isso pode se apresentar na rotina por meio de diversos tipos de jogos e brincadeiras. Para o autor, essa busca por atividades lúdicas é o que se entende por jogo, uma prática que, naturalmente, faz com que as responsabilidades do dia a dia, momentaneamente, cedam lugar às aspirações dos sujeitos, tendo como características ser “exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, (...) acompanhada de tensão e de alegria, e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (HUIZINGA, 2000, p. 33).

Para o autor, por mais que as atividades lúdicas perpassem toda a vida do indivíduo, desde o seu nascimento, é na infância que elas são mais espontâneas e mais comuns. Exemplos disso são as brincadeiras cotidianas, nas quais as crianças podem imaginar um mundo de “faz de conta” no qual, por um momento do dia, caixas de papelão são castelos, carros ou aviões e que cabos de vassouras podem se tornar espadas ou cavalos.

Apesar de serem mais facilmente observadas entre as crianças, as atividades lúdicas dos adultos — como as de incorporação de novos personagens em novos mundos — também se manifestam, mesmo, que para que ocorram, sejam necessárias ocasiões muito especiais. Exemplo disso é quando saem de férias:

Seja por meio do exercício de atividades ancestralmente vitais (pesca, caça, colheita) reencontrado por forma lúdica, seja pela participação nos novos jogos (esportes de praia, esqui aquático, pesca submarina). A vida de férias se torna uma grande brincadeira: brinca-se de ser camponês, montanhês, pescador, lenhador, de lutar, correr, nadar... (MORIN, 1981, p. 72 e 73).

O período longe das obrigações rotineiras é especial e distinto da vida ordinária, pode ser breve e efêmero, além de acontecer sob condições específicas num determinado espaço, seja material ou imaginário: “A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela (...) têm todos a forma e a função de terrenos de jogo (...). Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial” (HUIZINGA, 2000, p.11).

Huizinga (2000) ainda pontua que o jogo possui um determinado limite de tempo, e que mais de um indivíduo pode participar. Tudo irá depender da circunstância e do tipo de jogo que se joga. É importante dizer que cada jogo possui suas próprias regras e, quando elas são desrespeitadas, podem implicar a derrocada da brincadeira, ou seja, desse mundo especial.

Para o autor, o momento no qual o indivíduo assume personagens que diferem das características e personalidade das que normalmente utiliza no cotidiano é o ápice da ativi-

dade lúdica, o que evidencia a natureza extraordinária do jogo: “o indivíduo disfarçado ou mascarado desempenha um papel como se fosse outra pessoa, ou melhor, é outra pessoa” (*Idem*, p.13). Assim como disse Sato (2009),

valores, preferências e vontades do indivíduo se modificam quando estão inseridos no ambiente de jogo. O sujeito representa seu papel no jogo de acordo com o que julga o mais adequado para isso, contrariando, em determinados momentos ou situações, suas atitudes e postura assumida na vida real. Com isso, podemos notar que o jogo, em seu caráter lúdico, possibilita a exploração de novos limites, percepções e desejos. E, contemplado com o fator de livre escolha e arbítrio, o indivíduo se envereda por experiências novas (p.41).

Assim como Huizinga, a quem seguiu os pensamentos e concepções para formatar seus estudos, Caillois (1990) também compreende o jogo como uma instância à parte da vida cotidiana. Para este, a palavra “jogo” evoca a ideia de risco, facilidade e habilidades que trazem consigo uma atmosfera de entretenimento e descontração, que rivalizam com a seriedade da rotina, mas que, ao mesmo tempo, não trazem prejuízos para esta. Além disso, o autor define jogo como uma atividade voluntária, ou seja, só se participa se quiser, quando quiser e pelo período que desejar. Esta atividade também é delimitada no tempo e no espaço, isto é, não possui relações diretas com a vida real, e incerta, no qual o seu resultado não pode ser previsto.

Caillois (IDEM) também apresenta outras características que são fundamentais para definição os jogos: são reconhecidos como uma atividade improdutiva, que não geram bens e nem mercadorias, apesar de, em algumas ocasiões, estes poderem ser repassados de um indivíduo a outro; podem ser regidos por regras que não necessariamente são as da vida cotidiana, mas que restringem as ações dos jogadores; e também podem ser fictícios¹⁶, como um faz de conta, uma nova realidade que pode ser experienciada.

O autor também propôs uma classificação para os mais diversos tipos de jogo: *agôn*, que diz respeito à disputa entre concorrentes, ou seja, há um embate entre antagonistas em condições de igualdade; *alea*, que abrange os chamados “jogos de azar”, nos quais “se trata mais de vencer o destino do que um adversário” (CAILLOIS, 1990, p.37); *ilinx*, os jogos de desorientação que causam um atordoamento físico e psíquico, uma vertigem momentânea nos indivíduos; e o *mimicry*, que são os jogos nos quais há a interpretação de personagens imaginários, ou seja, aqui os participantes aceitam desempenhar novos papéis, acreditando ou fazendo os outros acreditarem que, no momento do jogo, são pessoas diferentes: “Esquece, disfarça, despoja-se temporariamente da sua personalidade para fingir uma outra” (*Idem*, p. 39 e 40).

16 Para o autor, os jogos nos quais desempenhamos um papel, sejam de pessoas ou coisas, não há regras, em termos fixos ou rígidos. Tais jogos apresentam uma relação paradoxal com as regras: “o sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exactamente (sic) a mesma função. Em si mesma a regra cria uma ficção” (CAILLOIS, 1990, p.28).

De acordo com Caillois, os jogos da categoria *mimicry* supõem a aceitação temporária de uma ilusão — termo que quer dizer “entrada em jogo”, ou seja, *in-lusio*—, ou de um universo imaginário. Os jogos de *mimicry* abrangem toda diversão nas quais participamos mascarados ou travestidos, como as peças de teatro e os grandes eventos esportivos, como jogos de futebol e tênis, que são exhibições nas quais os participantes utilizam trajes, contam com aberturas solenes, além de uma liturgia apropriada, que acabam funcionando como uma dramatização na qual o público fica envolto em expectativas que podem ir da exaltação à ilusão no fim das disputas. Ainda segundo o autor, nesses eventos há uma identificação do público com os protagonistas, o que pode gerar uma situação de perda momentânea da personalidade entre a audiência: “(...) semelhante àquela que faz com que o leitor se reconheça no herói do romance e o espectador no herói do filme” (*Idem*, p. 42).

Para o autor (*Idem*, p. 43), a *mimicry* se constitui como uma categoria especial dos jogos, pois apresenta quase todas as suas características: liberdade, convenção, suspensão da realidade cotidiana, e delimitação do espaço e do tempo. Excetua-se apenas em um aspecto: não se submete continuamente a regras imperativas e precisas.

A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro o conduza à reclusa da ilusão; para o espectador, consiste em se prestar à ilusão sem recusar a priori o cenário, a máscara e o artifício em que o convidam a acreditar, durante um dado tempo, como um real mais real do que o real (CAILLOIS, 1990, p. 43).

No entanto, tal percepção do autor não se aplica ao universo dos videogames, pois como apontou Vannucchi (2010, p. 102), nestes jogos as regras atuam regulando o mundo do jogo e as ações do jogador, sendo determinantes para a experiência deste. Dessa forma, o jogador participa da ficção desempenhando um papel para cumprir um objetivo específico, de acordo com a proposta de cada título. Assim, nos videogames, as regras são importantes e fundamentais para delimitar e conduzir o papel a ser exercido pelo jogador em cada narrativa interativa, reforçando a ilusão dessa nova realidade temporária que “nos permite mergulhar em outros universos, nos liberando temporariamente das tensões e dos afazeres diários.” (IDEM).

Por mais que tenham sido propostas muito antes do sucesso comercial dos jogos eletrônicos, as concepções de Huizinga e Caillois sobre as relações dos indivíduos com os jogos demonstram que esse desejo por vivenciar outras realidades — que proporcionem experiências diferentes das impostas pela vida ordinária — fazem parte da natureza humana que se constituem numa constante busca pelo prazer. Nesse sentido, a partir do pensamento dos autores supracitados, podemos compreender em parte o fascínio causado pelos videogames, principalmente pelo *Guitar Hero Live*, que é o objeto deste artigo.



FIGURA 3: A nova guitarra de *Guitar Hero Live!*

Fonte: <<http://aquinaoemarte.blogspot.com.br/2015/06/a-volta-de-guitar-hero-gh-live.html>>. Acesso em: 23 jan. 2017.



FIGURA 4: As cinco notas coloridas da franquia até 2011
Fonte: <<http://criticalhits.com.br/novo-guitar-hero-esta-para-ser-anunciado-neste-ano/>>. Acesso em: 23 jan. 2017.



FIGURA 5: Nova apresentação das notas em *GH Live!*

Fonte: <<http://www.techtudo.com.br/review/guitar-hero-live.html>>. Acesso em: 23 jan. 2017.

GUITAR HERO LIVE: O PALCO DAS ILUSÕES

Como foi dito anteriormente, *Guitar Hero Live* apresentou algumas novidades significativas em relação aos seus antecessores, numa tentativa de voltar a ser uma franquia de prestígio no mundo dos games, e de também reconquistar os jogadores para a brincadeira de ser um *rock'n'roll star* que encanta multidões com suas habilidades com instrumentos musicais. Dessa forma, manteve como obrigatória¹⁷ a necessidade de usar o *joystick* em formato de guitarra para que se jogue o game, o que implica que, indispensavelmente, o jogador terá de interpretar um personagem para “entrar no jogo”, pois como afirmou Vannucchi:

Nos videogames, a arena do jogo compreende mais do que o espaço da tela visualizado pelo jogador e abrange todo o sistema de mundo no qual o jogo se desenrola. Este sistema de mundo, em geral, apresenta diversas informações ao jogador, algumas relevantes para o desenvolvimento do jogo em si, outras responsáveis pela ambientação do jogo. Os elementos responsáveis pela ambientação são importantes para o estabelecimento do senso de faz de conta, que torna as ações significativas dentro do ambiente de jogo, uma vez que coloca o jogador “dentro do jogo”. (2010, p. 174 e 175)

Para tentar aproximar ainda mais o movimento dos dedos dos jogadores do gesto de guitarristas e incrementar a brincadeira, a *Activision* decidiu inovar no *design* do controlador/guitarra. Para isso, substituiu os cinco botões coloridos (verde, vermelho, amarelo, azul e laranja) por duas fileiras (inferior e superior) de três botões, que são representados, cada qual, nas cores preta e branca. Essa mudança, apesar de deixar o braço e a mão do jogador mais imóveis, como era no *Guitar Freaks*, permite que seus dedos deslizem de cima abaixo como se estivessem pressionando as cordas de uma guitarra, num movimento típico dos “heróis” do instrumento no seu momento de destaque nas músicas: os solos. Tal alteração também passou a exigir dos dedos dos jogadores uma configuração que lembra as mãos de um guitarrista quando forma um acorde. Essa modificação no arranjo dos botões parece simples, no entanto pode estimular ainda mais a fantasia dos indivíduos, evidenciando que o jogo possui atributos da categoria *mimicry*, proposta por Caillois.

Manteve-se o modo de jogo típico da franquia — e dos games de *rhythm-action* que simulam instrumentos musicais —, ou seja, pressionar os botões do controlador/guitarra no momento exato em que as “notas” aparecem na tela. No entanto, assim como as cores dos botões que foram alteradas no *joystick*, suas indicações no vídeo tiveram de passar por mudanças, saindo de notações coloridas para apresentações em branco e preto.

Devido à velocidade e às diferentes combinações com que aparecem no vídeo — branca e preta; branca, branca e preta; preta, branca e preta — *Guitar Hero Live* tende a provocar um atordoamento na percepção do jogador, que precisa manter-se atento às imagens e ter

¹⁷ As primeiras edições da franquia permitiam que os jogadores utilizassem o joystick dos consoles para jogar.

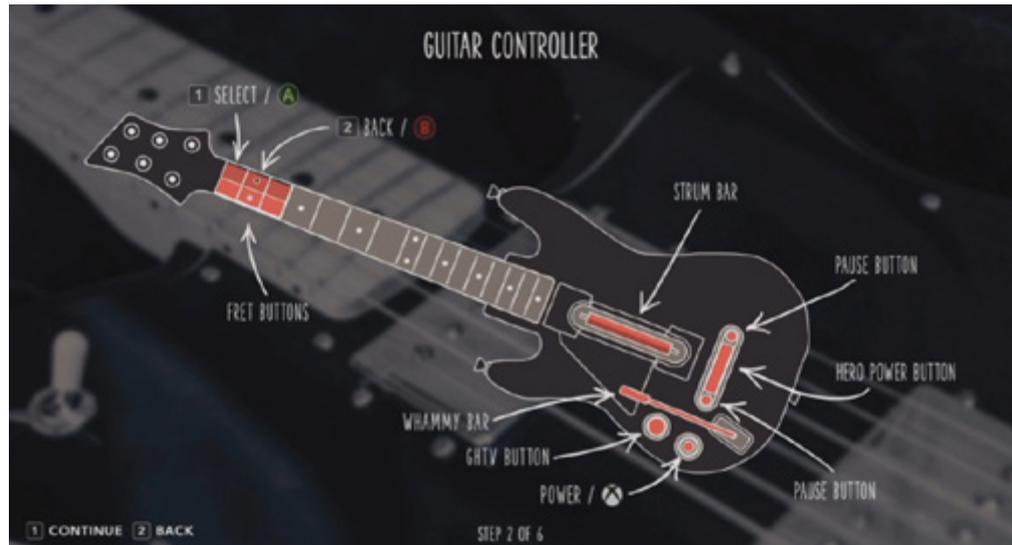


FIGURA 6: Identificação das partes do joystick de *GuitarHeroLive*

agilidade nos dedos para pressionar os botões correspondentes com exatidão, para pontuar e avançar no jogo.

O game ainda pode ter seu nível de dificuldade elevado caso jogador tente ativar o *Star Power* — nesta edição, passou a ser chamado de *Hero Power* — para alcançar uma pontuação extra. Ao levantar o braço¹⁸ do controlador/guitarra, tal como a performance exibicionista dos guitarristas do *rock* de arena, o jogador acaba adotando um posicionamento corporal que dificulta ainda mais o acerto das notas, pois essa postura contribui para elevar a sua desorientação.

Consideramos que essa característica de desorientação de *Guitar Hero Live* acaba reforçando o seu atributo *mimicry*. Muito disso se deve ao movimento das mãos, para pressionar a *strum bar* e a *whammy bar*, e a destreza nos dedos para o acerto das notas que remetem à agilidade dos personagens homenageados pelo título do game, pois, como afirma Waksman: “O *guitar hero* é um mestre do seu instrumento, possuindo a técnica necessária para tocar passagens musicais fora do alcance para outros músicos” (1999, p.240). D

A semelhança da performance entre jogadores e guitarristas fica ainda maior quanto mais difícil for o nível de jogo. No game, há cinco graus de dificuldade: *basic*, *casual*, *regular*, *advanced* e *expert*. Ao escolher os níveis mais avançados, como o *advanced* e o *expert*, a quantidade de notas que surgirá na tela será maior, assim como sua velocidade, o que fará com que elas sejam exibidas por um menor período de tempo. Para conseguir tocá-las, o jogador terá de ter a agilidade em ambas as mãos, assim como a habilidade para deslizar o seus dedos pelos seis botões com extrema precisão.

De acordo com Shultz (2008), em sua pesquisa sobre teoria musical nos jogos de *rhythm-action*, a indicação dos botões na tela de *Guitar Hero* tenta se aproximar das notações utilizadas nas partituras musicais. Dessa forma, quando o jogador possui a maestria para jogar no nível *expert*, o autor (*Idem*, p. 186 e 187) diz que, em algumas canções, a correspondência entre a partitura das músicas e as cores dos botões que aparecem na tela pode chegar a ser nota a nota, ou seja, cada botão ou combinação de botões corresponde a uma nota musical da canção na partitura, o que pode fazê-los se sentirem mais próximos dos verdadeiros *guitar heroes*.

Outro recurso que potencializa a característica *mimicry* de *Guitar Hero Live* em relação aos seus antecessores é o seu modo de exibição de vídeo. Como falamos anteriormente, para iniciar o percurso pelos palcos virtuais, o jogador deveria escolher um avatar que o representaria naquele ambiente. No entanto, o *joystick* não o controlava completamente.¹⁹ No máximo, podíamos ver as suas reações e as do público, que pode aplaudir e cantar junto ou vaiar, dependendo do desempenho do jogador durante as canções. O personagem parecia se

18 O *Hero Power* também pode ser ativado por um botão no corpo do controlador/guitarra, que pode ser utilizado pelos jogadores mais tímidos.

19 A única representação de resposta ao comando do jogador parecia ser através do *Star Power*, quando o avatar fazia malabarismos com a guitarra.

mostrar mais um elemento ilustrativo para conduzir a narrativa. Dessa forma, por mais que apresentasse um enredo, ambientes virtuais e personagens, como os membros da banda e do público, *Guitar Hero* não funcionava como os *games* mais tradicionais que possuem esses elementos, e que apresentam mais liberdade no controle do protagonista, como *Pitfall*, *God of War* ou *Super Mario Bros*.

O jogo nos fornecia palcos, alguns deles imensos, mas não podíamos explorá-los, tal como os ambientes dos jogos tradicionais com personagens controláveis, limitando o que, para Murray (2003), é um dos prazeres desses espaços virtuais, a navegação, ou seja, “a habilidade de se locomover pelas paisagens virtuais” (*Idem*, p. 129). Esta é decorrente do que ela chama de “agência”: “a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver o resultado de nossas decisões e escolhas” (*Idem*, p. 127), que nos fazem sentir parte desse universo. De acordo com a autora, para que tenhamos uma real sensação de agência nos mundos virtuais, os controles devem ir além de uma mera atividade ou participação. As escolhas feitas pelo indivíduo em tal ambiente são determinantes para aquele universo: “(...) O mundo está sob nosso comando” (*Idem*, p. 128). De acordo com a autora, jogos de combate exemplificam a sensação agência:

O aspecto mais atraente desses jogos é o casamento perfeito entre o dispositivo de controle e a ação na tela. Um clique tangível no mouse ou no *joystick* resulta numa explosão. É necessário um mínimo esforço de imaginação para entrar num mundo como esse, porque a sensação de agência é muito direta (*Idem*, p. 133 e 134).

Em *Guitar Hero*, mesmo quando o jogador, por alguns instantes, parasse de pressionar os botões, o avatar continuaria seu movimento como se nada tivesse acontecido, demonstrando o limitado controle sobre o personagem. O espaço que ocupava na tela parecia mais uma forma de agradar às pessoas que assistiam a alguém jogar do que ao jogador, que permanecia focado às notas que surgiam no vídeo.

Assim, apenas assistíamos, por nossa visão periférica, aos personagens virtuais fazerem sua apresentação, como se assistíssemos a uma gravação de um show de uma banda qualquer, ou melhor, de nossa própria banda, mas que não tínhamos muitas possibilidades interferir, pois, nos palcos virtuais, não podíamos escolher para qual lado iríamos — se incitaríamos a plateia que fica ao nosso lado direito ou a do lado esquerdo, se gostaríamos de subir na bateria ou se cantaríamos junto com o vocalista. Tínhamos poucas opções para modificar esse ambiente, que é limitado a “tocar” e agradar o público ou, simplesmente, parar de pressionar os botões e sermos vaiados até o encerramento da *performance*.

No entanto, *Guitar Hero Live* apresentou mudanças que, se não resolvem esses problemas de navegação e de agência típicos das edições anteriores, podem proporcionar uma maior sensação de presença nesse mundo ao jogador. Para isso, uma primeira decisão que parece acertada foi substituir todas as animações tridimensionais por vídeos pré-gravados com atores reais. Dessa forma, passamos a ver o público e os companheiros de banda como

pessoas, e não avatares. Graças à alta resolução de vídeo possibilitada pelos atuais monitores de TV, em conjunto com os consoles mais modernos, podemos perceber as nuances de cada pessoa que contribui com sua imagem para compor o cenário do game. Isso vai dos detalhes do figurino às suas expressões faciais, o que favorece a criação de individualidades entre esses personagens, o que, por sua vez, pode atuar na redução da distância crítica entre o real e o virtual, permitindo que se estabeleça uma maior conexão entre o jogador e o game, fortalecendo a ilusão.

Outro aspecto que contribui ainda mais para essa percepção de habitar o universo do game é o ângulo de câmera pelo qual visualizamos esse ambiente. Até 2011, a franquia apresentava o jogo em terceira pessoa, o que fazia do jogador também um espectador, pois além da limitação de controle pelo jogador, na narrativa diegética, o avatar escolhido era o responsável pela atração do público, que o vaiava ou o aplaudia, nos erros e acertos da execução da canção, respectivamente. Já em *Guitar Hero Live*, a câmera é em primeira pessoa, alterando de forma significativa a percepção do jogador.

Para McMahan (2003, p. 67), a perspectiva em primeira pessoa nos games proporciona aos jogadores a sensação de que eles estão incorporados ao espaço do jogo. Ainda de acordo com autor, quanto melhor for a tecnologia de exibição — como a utilização de telas maiores e com maior capacidade de resolução de imagens e também a utilização de *surround-sound*—, mais real será a sensação produzida pelos ambientes virtuais. Para ele, isso é um indicativo da existência de uma tendência dos videogames serem reconhecidos como ambientes de realidade virtual.

Em *Guitar Hero Live*, todos os personagens atuam olhando diretamente para câmera. Não há mais uma narrativa para que seja construída uma trajetória de sucesso, de pequenos clubes aos grandes festivais. O game já começa com o jogador se preparando para entrar num grande palco, em que uma das primeiras cenas é a de um *roadie*²⁰ entregando a guitarra que vai ser usada no show. Aqui, a função do personagem é a de servir como um mediador para um tutorial de apresentação do *gameplay* do jogo. O *roadie* passa as instruções — que também aparecem na tela — para que o jogador se familiarize com o *joystick* e conheça algumas das diversas combinações de botões, que, se pressionadas no momento correto, farão com que o som da guitarra seja emitido durante a performance virtual.

Antes de finalizar os preparativos para a entrada no palco, o personagem/tutor alerta: se “tocar” mal, o público irá odiá-lo. Nas versões anteriores, quando o jogador errava muitas notas e não conseguia acompanhar a execução das músicas, vaias se iniciavam na plateia e, se durassem certo período, o show era interrompido, causando uma frustração na banda, que se mostrava insatisfeita com o jogador/guitarrista. Nessa última versão do jogo, no entanto, uma alteração foi feita quanto à insatisfação da plateia e do grupo musical. Por mais que o

20 É o responsável por auxiliar o músico num show. Entre as atividades de um *roadie* estão a de montar e afinar os instrumentos, equalizar o som dos amplificadores, preparar a estrutura do palco e trocar cordas que eventualmente quebram durante a performance.

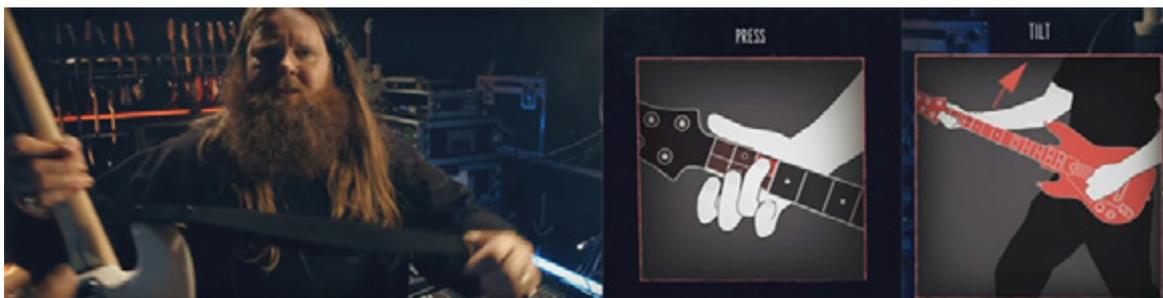


FIGURA 7: Tutorial do *gameplay* com o *roadie*

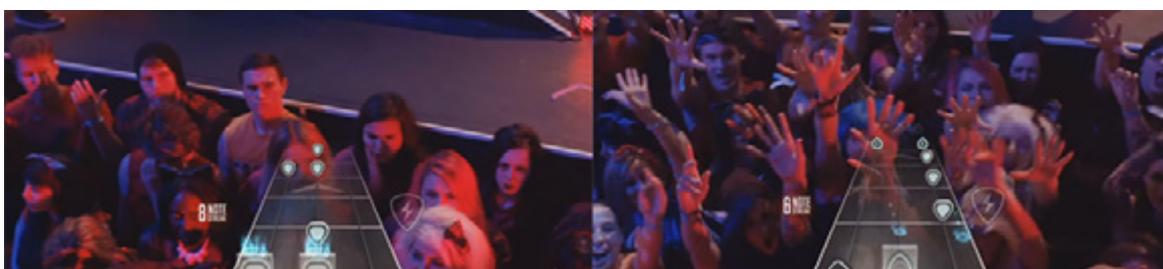


FIGURA 8: A oposição entre insatisfação e euforia do público durante a apresentação



FIGURA 9: Músico interage com a câmera, para produzir o efeito da perspectiva de primeira pessoa
Fonte: wikipédia.org

jogador não consiga pressionar os botões no momento exato, a apresentação continuará e ele deverá encarar o descontentamento dos personagens, que passarão a exigir uma melhor performance. Esse recurso permite que o envolvimento do jogador não seja interrompido de uma maneira abrupta, reforçando que enfrentar e tentar reverter a contrariedade da audiência e dos colegas de banda também faz parte da fantasia de ser um *rock star*.

Figura 8 – A oposição entre insatisfação e euforia do público durante a apresentação.

Apesar de mostrar avanços significativos em relação às edições anteriores, o game continua limitado quanto à navegação. Para disfarçar esse problema e manter a ilusão do jogador — de estar num palco, visualizando o público, banda, produtores, *roadies* e demais personagens envolvidos num show de rock — a *Activision* decidiu recorrer a uma câmera que captasse imagens na perspectiva de um performático guitarrista. Dessa forma, enquanto o jogador “toca”, a câmera faz movimentos como se o músico caminhasse pelo palco, explorando as diversas possibilidades que o espaço oferece, como aproximar-se do vocalista enquanto canta, subir na bateria, chegar muito próximo ao público e ficar lado a lado dos demais instrumentistas.

Assim, ao assumir o ponto de vista do personagem, *Guitar Hero Live*, mesmo limitado em seu agenciamento, pode provocar a sensação de que a tela é uma extensão do nosso ambiente e que de realmente podemos interferir nesse mundo virtual. Nesse sentido, os movimentos da câmera subjetiva— que parece percorrer livremente o palco — podem permitir que o jogador tenha a percepção de ser o real protagonista da ação e não uma representação sua, como anteriormente, já que essa perspectiva gráfica permite que não visualizemos avatares mediando o contato com os atores desse universo virtual.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atuando como um tipo de game que combina a maior parte das características das categorias dos jogos propostas por Huizinga e Caillois, acreditamos que *Guitar Hero Live* consegue alcançar o objetivo de fazer com que o jogador enriqueça sua experiência de brincar de ser uma estrela do *rock*, algo que, antes mesmo da popularização dos videogames, já era feito por muitos no ar ou com vassouras.

Além de demandar movimentos típicos desses músicos por meio da utilização de um *joystick* num formato de guitarra, que exige destreza nos dedos para que acerte as notas e provoque uma excitação na plateia virtual, a perspectiva gráfica da câmera em primeira pessoa — popular em jogos do gênero *first-person shooter*, como *Call of Duty*, *Battlefield* e em simuladores de carros e aviões —, contribui ainda mais para estimular a percepção do jogador, fazendo com que ele se insira na fantasia de ser um herói da guitarra, responsável pelo encantamento e divertimento das pessoas.

Dessa forma, mesmo limitado em sua liberdade de navegação, que é uma característica de muitos dos jogos do gênero *rhythm-action*, o game, dentro de suas possibilidades tecnológicas, pode proporcionar às mais diversas pessoas a sensação única de ser um *rock star* quando estão em cima do palco, mesmo que elas não saibam tocar instrumentos, pois como vimos, essa é a principal características dos jogos: nos fazer experienciar realidades diferentes de nossa prática cotidiana.

Não foi objetivo deste trabalho esgotar todas as possibilidades de interpretação e análise sobre a fantasia de ser um *rock star* em *Guitar Hero Live*, mas apenas introduzir uma discussão que poderá ser aprofundada a partir desta contribuição.

REFERÊNCIAS

- CAILLOIS, R. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.
- DEMERS, J. Dancing machines: 'Dance Dance Revolution', cybernetic dance, and musical taste. In: *Popular Music*. Volume 25/3. Cambridge University Press, 2006, p. 401-414.
- DOVEY, J.; KENNEDY, H.W. *Games cultures: computer games as new media*. Glasgow: Open University Press, 2006.
- HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KENT, Steven. *The Ultimate History of Videogames*. New York: Three Rivers Press, 2001.
- McMAHAN, A. Immersion, Engagement, and Presence: A method for analyzing 3-D video games. In: WOLF, M. J. P.; BERNARD, P. *The Video Game Theory Reader*, New York: Routledge, 2003.
- MILLARD, A. (Org.). *The Electric Guitar: a history of American icon*. Washington: John Hopkins University Press, 2004.
- MILLER, K. Por que você não pega uma guitarra de verdade? Guitar Hero, Rock Band & Performance Virtual. In: SÁ, Simone (Org.). *Rumos da cultura da música: negócios, estéticas, linguagens e audibilidades*. Porto Alegre: Sulina, 2010.
- MILLER, K. Schizophonic Performance: Guitar Hero, Rock Band, and Virtual Virtuosity. *Journal of the Society for American Music* 3(4): 395-429, 2009.
- MORIN, E. *Cultura de massas no século XX: o espírito do tempo. I - neurose*. 5ª ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária, 1981.
- MURRAY, J.H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 2003.
- NOGUEIRA, Bruno. *Guitar Hero: novas práticas de consumo e cultura auditiva na música através dos videogames*. Contemporânea (UFBA. Online), 2009.
- SATO, A. K. O. Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo. In: SANTAELLA, Lúcia; FEITOZA, Mirna (Orgs.). *Mapa do jogo. A diversidade cultural dos games*. 1ª ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009, v. ---, p. 37-48.

SATO, A.K.O.; CARDOSO, M.V. *Além do gênero: uma possibilidade para a classificação de jogos*. In: VII SBGames - Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, 2008, Belo Horizonte. VII SBGames - Symposium on Computer Games and Digital Entertainment. Belo Horizonte: Sociedade Brasileira de Computação - SBC, 2008. p. 54-63.

SHUKER, Roy. *Understanding Popular Music*. London: Taylor & Francis-Library, 2001.

SHULTZ, P. MusicTheory inMusicGames. In: COLLINS, Karen (Org.). *From Pac-Man to PopMusic: Interactive Audio in Games and New Media*, p. 177-188. Burlington, Vt.: Ashgate, 2008.

THÉBERGE, P. 'Plugged in': technology and popular music. In: FRITH, S.; STRAW, W.; STREET, J. (Orgs.). *The Cambridge companion to pop and rock*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.

VANNUCHI, H.. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do gameplay*. 2010. Tese (Doutorado em Comunicação), Universidade de São Paulo, USP, São Paulo.

WAKSMAN, S. *Instruments of desire: The Electric Guitar and the Shaping of musical Experience*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.