

A TRANSPOSIÇÃO DO ROCK PARA OS GAMES, UMA VISÃO LUCRATIVA

TRANSPOSITION OF ROCK FOR THE GAMES A VISION PROFITABLE

¹VITORETI, T; ²VALVERDE, D. L. A.

¹FEMA-Fundação Educacional do Município de Assis-Aluno do Curso de Publicidade e Propaganda.
²Faculdades Integradas de Ourinhos-FIO/FEMM

RESUMO

O Rock é um estilo musical de ampla penetração nas mais variadas sociedades. Uma dessas causas corresponde ao fato de propor elementos de identificação bastante evidentes na juventude. No que tange a Indústria Cultural, parte-se do princípio de que esta apodera-se deste conjunto de significados para desenvolver suas estratégias de consumo, que aliadas a perspectiva de penetração social, foi capaz de propor uma nova modalidade de games musicais. Valendo-se deste fato, a indústria de games observou que o Rock tornou-se um meio lucrativo de ampliar os horizontes de divulgação de tal modalidade de jogos eletrônicos. Para tanto, procurou resgatar repertórios de conjuntos musicais que constituíram grande sucesso de vendas nos anos 1970. Por assim dizer, este estudo tem por objetivo desenvolver uma análise sobre o processo de desenvolvimento e expansão da Indústria Cultural por meio dos jogos eletrônicos na atualidade, a partir da perspectiva de valoração de ideias, mensagens e significados no contexto social que o Rock, enquanto estilo musical, movimento e atitude representam.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos, Indústria Cultural, Rock.

ABSTRACT

The Rock is a musical style of broad penetration in various societies. One of these causes corresponds to the fact propose identifying elements quite evident in youth. Regarding the Cultural Industry, it starts from the principle that it seizes upon this set of meanings to develop their strategies of consumption, which coupled with the prospect of social penetration, was able to propose a new kind of music games. Availing himself of this fact, the games industry noted that the Rock became a lucrative means to expand the horizons of disclosure of such type of games. To this end, we tried to rescue repertoires of musical ensembles which were big sellers in the 1970s. So to say, this study aims to develop an analysis of the process of development and expansion of the Culture Industry by electronic games today, from the perspective of valuation of ideas, messages and meanings in the social context that the Rock, while musical style, movement and attitude represent.

Keywords: Cultural Industry, Eletronic Games, Rock.

INTRODUÇÃO

Indústria Cultural é um conceito desenvolvido pelos filósofos e sociólogos alemães Theodor Adorno e Max Horkheimer, membros da Escola de Frankfurt¹. Os autores criaram tal conceito para definir a conversão da cultura em mercadoria. No entanto, o conceito não se refere aos veículos televisão, jornais, rádio, mas ao uso dessas tecnologias por parte da classe dominante, para disseminação de suas ideias conformistas e controle da população. Neste sentido, a produção cultural e intelectual passa a ser guiada pela possibilidade de consumo mercadológico com a mais abrangente face capitalista. Neste contexto, na atualidade, os jogos eletrônicos são uma realidade presente no mundo todo, onde diversas formas de competição ou arte são elaboradas: tais como; ação, luta, música e esportes, entre outras modalidades. São apresentados em formatos para vídeo game, computador, e celulares em sua maioria. Neste sentido, a cultura não é tida não como um instrumento de crítica, expressão ou conhecimento, mas como um produto a ser consumido.

Neste embate, o Rock enquanto estilo musical e forma artística, transforma-se em produto comercial para os adeptos de jogos virtuais, convertido, e apresentado em um formato tradicional de jogo eletrônico.

A cultura é resgatada de uma banda ou movimento a qual tal banda pertence ou fez parte, e transferida para a esfera do jogo eletrônico, representada pelos personagens, musicalidade, e traços pertencentes aos movimentos por qual tal banda inserida no jogo fez parte.

O fato é que a popularidade das bandas de Rock sempre foi foco nos jovens, gerou movimentos pertencentes ao estilo em diversas épocas

¹ A **Escola de Frankfurt** refere-se a uma escola de teoria social interdisciplinar neo-marxista, particularmente associada com o Instituto para Pesquisa Social da Universidade de Frankfurt. A escola inicialmente consistia de cientistas sociais marxistas dissidentes que acreditavam que alguns dos seguidores de Karl Marx tinham se tornado "papagaios" de uma limitada seleção de ideias de Marx, usualmente em defesa dos ortodoxos partidos comunistas. Entretanto, muitos desses teóricos experimentaram que a Tradicional teoria marxista não poderia explicar adequadamente o turbulento e inesperado desenvolvimento de sociedades capitalistas no século vinte. Críticos tanto do capitalismo e do socialismo da União Soviética, as suas escritas apontaram para a possibilidade de um caminho alternativo para o desenvolvimento social

MATERIAL E MÉTODOS

Para o pleno desenvolvimento deste trabalho foram consultados arquivos de jornais e revistas científicas, encontrados nas bibliotecas da FEMA-Fundação Educacional do Município de Assis, da Biblioteca da UNESP de Assis, dos arquivos do CEDAP-Centro de Documentação e Apoio à Pesquisa, da UNESP de Assis. Após a coleta, foram fichados e catalogados, analisados e interpretados às luzes das teorias pertinentes, precisamente de Theodor Adorno e Max Horkheimer.

Pretendeu-se também pesquisar a partir de fontes eletrônicas disponíveis na Internet, como forma de complementar os materiais coletados, permitindo o confronto entre dados tradicionais e eletrônicos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir de meados da década de 1990, empresas como, Activision² e Harmonix³ criaram jogos eletrônicos, que na atualidade são considerados os mais populares no segmento de games que propõem a música como ação e objetivo principal do jogo.

No entanto, o Rock, como estilo musical, se inserido em jogos eletrônicos como, Guitar Hero (Activision), e Rock Band (Harmonix), exploram um mercado atrativo nesta modalidade.

É fato que na atualidade os jogos eletrônicos detêm um mercado muito lucrativo e vasto, transformando-se em filão mercadológico atingindo as mais variadas faixas etárias.

² **Activision** Inc. (O ATVI) é uma desenvolvedora e distribuidora estadunidense de jogos eletrônicos, maior parte pertencente ao conglomerado francês; Vivendi SA. Foi fundada em 1 de outubro de 1979 e foi a primeira desenvolvedora e distribuidora independente de jogos eletrônicos para consoles de videogame.

³ A **Harmonix Music Systems** (conhecida simplesmente por **Harmonix**) é uma companhia de desenvolvimento de videogames sediada em Cambridge, Massachusetts, Estados Unidos. A empresa é conhecida pelos seus inúmeros jogos musicais. A Harmonix talvez seja mais bem conhecida como a desenvolvedora de *Rock Band*, e também como a primeira desenvolvedora de *Guitar Hero* antes de a série passar a ser de responsabilidade da Neversoft.

Neste sentido, parte-se do princípio de que o Rock é um estilo que se adequou a modalidade de jogos eletrônicos por diversos elementos presentes em sua composição que vão desde a possibilidade de se executar uma música de uma banda consagrada como o Ac/Dc sem a necessidade de ter qualquer conhecimento específico de um instrumento musical, tanto de ordem teórica como prática..

Os personagens, compostos por integrantes de bandas de rock presentes nos jogos, contribuem com sua imagem, independente da época em que atuavam ou mesmo se ainda atuam no cenário musical.

Algumas bandas foram transferidas para esta modalidade de jogos tais como, Aerosmith, Metallica e Ac/Dc. Bandas estas que são conhecidas mundialmente no cenário não só do rock, como da música.

Em busca do aperfeiçoamento gráfico constante e permanente, novas bandas e novas regras competitivas são pensadas nos jogos.

Não se pode questionar que os lucros gerados por este mercado, despertam a ação por parte das empresas, e exige constante aperfeiçoamento tecnológico para o exigente público adepto dos games focado nas inovações instantâneas da provocados pela contemporaneidade.

Empresas lançam jogos que são compatíveis com controles sejam eles, em formato representativo de instrumentos como a guitarra, ou tradicionais controles manuais, utilizado em jogos de marcas diferentes, uma espécie de controle universal para esta modalidade.

Não se pode duvidar que na atualidade a indústria dos games fatura bilhões de dólares anualmente em vários gêneros de jogos, para computador, celular e vídeo games.

Neste segmento, vale a pena destacar que a empresa Nintendo revolucionou os consoles lançando o “*Wii*”⁴ no ano de 2006, que conta com um sensor de movimentos utilizado pelo jogador para controlar o mundo virtual.

Neste ambiente, a indústria dos games, serve-se da influência de um estilo musical em diálogo com o universo de jogos virtuais para este segmento.

⁴ Trata-se de um console de videogame doméstico produzido pela Nintendo. Corresponde a um videogame da sétima geração e o quinto console da Nintendo, sucessor do Nintendo Game Cube, que foi lançado em 2001 no mercado americano e japonês.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pelo exposto acima, pode-se concluir que o universo lucrativo dos games uniu a energia e pujança do Rock enquanto estilo musical e expressão artística, fundindo uma nova maneira de inserir a música, ou um movimento, de determinada época, não mais de maneira tradicional e passiva de se ouvir música.

É preciso acrescentar que é plenamente possível, por meio dos games musicais, participar ativamente do andamento musical.

Não se trata neste caso de se ensinar o conceito de música ou mesmo como se tocar um instrumento musical. Contudo, o leigo é convidado a participar de um processo no qual sente-se como um agente.

Desta maneira, é importante frisar que a indústria de jogos eletrônicos criou uma nova modalidade lucrativa para seu mercado, aquecida pela economia mundial focada em tecnologia, que acaba por facilitar o acesso a este gênero de produtos para consumo imediato.

Finalizando, o instrumento para a efetivação deste processo constituiu-se no uso do Rock como meio, verdadeiro instrumento para resgatar bandas de grande sucesso no passado, que consolidadas como marca representativa de seu tempo, propõem-se como atuantes no papel de conceber, e não cristalizar a arte, por meio de uma representação de liberdade criativa, que aliada aos games, nem mesmo Adorno pudesse imaginar que fosse atingida.

REFERÊNCIAS

ADORNO, W. **O fetichismo na música e a regressão da audição**. In: Adorno. Coleção os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural, 1999.

BASTOS, Ana Claudia Gondim. **A crítica social na indústria cultural: a resistência administrada no Rock Brasileiro dos anos 1980**. Documento eletrônico {on line}. Disponível na Internet via <<http://biblioteca.universia.net/ficha.do?id=6881376>>. Acesso em 10 de Setembro de 2010.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. São Paulo: Brasiliense, 1986.

CHACON, Paulo. **O que é Rock**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

COELHO NETTO, Jose Teixeira. **O que é Indústria Cultural?** São Paulo: Brasiliense, 1996.

CORTEZ, Glauco. **Romance Rock**. São Paulo: Valinhos, 2002.

FLANAGAN, Bill. **Dentro do Rock**. São Paulo: Marco Zero, 1986.

FRIEDLANDER, Paul. **Rock and Roll uma História Social**. Rio de Janeiro: Record, 2008.

GOMES CÔRREA, Tupã. **Rock nos Passos da Moda Mídia, Consumo x Mercado Cultural**. Campinas: Papyrus, 1989.

MARCOS ALVES DE SOUZA, Antônio. **Cultura Rock e Arte de Massa**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1995.

MORIN, E. **Cultura de massas no século XX : neurose**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1997.

MUGNAINI, Ayrton. **Breve História do Rock**. São Paulo: Claridade, 2007.

_____, _____. **História do Rock das Raízes ao Hard**. São Paulo: Nova Sampa Diretriz, 1994.

PICCOLI, Edgard. **Que Rock é Esse?**. São Paulo: Prol, 2008.

PUTERMAN, Paulo. **Indústria cultural: a agonia de um conceito**. Perspectiva.