

Autodeterminação para aprender a tocar guitarra jogando o *Rocksmith*

Gibson Alves Marinho da Silva
UERN
gibson.musica@gmail.com

Giann Mendes Ribeiro
UERN
giannribeiro@gmail.com

Ruân Cezar Cezário Silva
UERN
ruann.cezar@gmail.com

Resumo: Esta Pesquisa apresenta um recorte de um Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Pós-Graduação *lato sensu*, cujo objetivo é compreender os processos motivacionais na aprendizagem musical de alunos de guitarra, jogando o *Rocksmith*, sob a perspectiva da Teoria da Autodeterminação (TAD). Esta estuda os diferentes tipos de motivação de um indivíduo e classifica-os, além de observar e analisar os fatores que podem aumentar ou minar a motivação de um indivíduo, segundo Reeve (2006). A metodologia usada foi a pesquisa-ação, na qual o pesquisador e os envolvidos na pesquisa diagnosticam um problema e buscam solucioná-lo de forma colaborativa. As análises apontaram que as necessidades psicológicas básicas foram supridas pelo jogo, mesmo sendo uma máquina artificial e pouco provedora de autonomia.

Palavras chave: Pedagogia da Performance Musical, *Rocksmith*; Teoria da Autodeterminação; Guitarra Elétrica.

Introdução

Desde a sua criação, os *games*¹ tinham como função o entretenimento. Com o passar do tempo os mesmos ultrapassaram os limites da diversão e passaram a funcionar também como meio de ensino, além de buscar cada vez mais o realismo. Com isso, os jogos eletrônicos evoluíram para proporcionarem aos jogadores as mesmas sensações que teriam em uma tarefa

¹ O termo é utilizado para fazer referência aos jogos digitais e eletrônicos que utiliza diversas formas de plataformas de jogos (PFUTZENREUTER, 2013).

real. Buscando a criação de jogos inovadores, que servissem tanto ao entretenimento quanto ao aprendizado, foi criado o *Rocksmith*.

O presente estudo ampliou as discussões sobre o uso de jogos eletrônicos no ensino de instrumentos musicais, especificamente do *Rocksmith*, e teve como objetivo investigar os procedimentos motivacionais dos alunos envolvidos, sob a perspectiva da Teoria da Autodeterminação. No mercado atual de *games* podemos encontrar vários jogos, *softwares* e aplicativos para smartphone com a proposta de ensinar um instrumento musical. Dentre esses, podemos citar o *Yousican*, aplicativo pra smartphone, cuja finalidade é ensinar guitarra, violão e piano; o *Joy Tune Recover*, que tem a proposta de ensinar flauta doce e possui uma *webpage* onde o professor pode acompanhar o desempenho dos alunos (ALIEL; GOHN, 2012). Outro software desenvolvido para ensinar instrumento musical e a leitura de partitura é o *See2Songs*, onde vários instrumentos podem ser utilizados, tais como: saxofone, violão, guitarra, contra-baixo, violino, clarinete, trompete, flauta e piano (PFUTZENREUTER, 2013).

Alguns jogos usam controles no formato de guitarra, o *Guitar Hero* e *Rock Band*. Esses jogos despertam o interesse dos alunos em aprofundarem-se no aprendizado do instrumento, buscando adquirirem novas técnicas para tocar, que só são desenvolvidas em sua totalidade em uma escola especializada (ASSUNÇÃO, 2012; PFUTZENREUTER, 2013; SILVA, 2014).

Nos últimos tempos, notamos a ascensão de um desse jogos, que tem se tornado bastante popular, devido a algumas singularidades: o *Rocksmith*. Lançado em 2011 com o objetivo de ensinar guitarra enquanto se joga, o *game* vem se mostrando uma grande ferramenta de aprendizagem. Nele há canções para tocar e também várias lições que usam técnicas e articulações oriundas da guitarra.

O *Rocksmith* nasceu de um *game* chamado *Guitar Rising*, que consiste em uma inteligência artificial que equilibra o desafio ao nível dos jogadores. Essa inteligência artificial é chamada de *Dynamic Difficulty*, e funciona em tempo real (PFUTZENREUTER, 2013). Diferente do que acontece com os outros jogos, cujos níveis se dividem em três: iniciante, intermediário e profissional, o *Rocksmith*, por ser baseado no desempenho do jogador, aumenta ou diminui o nível do jogo, fundamentado nos erros e acertos do jogador.

Dentro do *game* encontramos várias sessões ou *models* (modelos) com a finalidade de ensinar ao jogador. Apesar de não ter sido desenvolvido por educadores, a interface e as sessões são didáticas a ponto de tornar-se um professor digital. Na *webpage* da *Ubisoft*, que é o desenvolvedor do *game*, encontramos vários relatos de pessoas que aprenderam guitarra através do jogo. Além da proposta de ensinar a tocar guitarra, o *game* também tem lições para contrabaixo elétrico, podendo os dois serem executados simultaneamente.

Esta pesquisa buscou responder ao seguinte questionamento: Quais as percepções de estudantes de uma escola especializada em música (em aulas de guitarra elétrica) sobre a satisfação de suas necessidades psicológicas básicas de autonomia, competência e pertencimento, aprendendo a tocar jogando *Rocksmith*?

Para responder a esta questão foi utilizado o procedimento metodológico da pesquisa-ação (BARBIER, 2007; MORIN, 2004). As principais técnicas de coleta de dados foram: observação dos participantes; entrevista semiestruturada; filmagem das aulas foram, com a finalidade de registrar as performances, para a análise *a posteriori*. Com isso, além de buscamos compreender os processos motivacionais na aprendizagem musical de alunos de guitarra, jogando o *Rocksmith*, procuramos também discutir as influências socioambientais sobre a motivação dos estudantes, verificar as manifestações das necessidades psicológicas básicas dos estudantes, jogando *Rocksmith* e destacar as principais características dos mesmos, que auxiliaram em seus processos motivacionais.

Nosso campo de pesquisa foi o Conservatório de Música D'alva Stella Nogueira Freire, da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN). Nele há três tipos de cursos: musicalização, básico e médio. O curso de musicalização tem como público alvo crianças de 10 a 12 anos de idade, e tem duração de 2 anos. Os cursos básico e médio são direcionados a jovens a partir dos 12 anos, que não têm ou não um convívio musical, respectivamente.

Teoria da autodeterminação (TAD)

A teoria da autodeterminação estuda os diferentes tipos de motivação de um indivíduo, classifica-as, além de observar e analisar os fatores que podem aumentar ou minar sua

motivação. Também trata que o ambiente tem grande influência na motivação do mesmo. Segundo Ribeiro, “Esse modelo considera que a motivação não decorre exclusivamente de fatores intraindividuais e espontâneos ou, ao contrário, que a motivação decorra unicamente em função dos fatores socioambientais” (RIBEIRO, 2013, p. 51).

A TAD tem como marco importante as obras de Edward Deci e Richard Ryan (2008). Essa teoria busca compreender os fatores da motivação intrínseca e extrínseca que possibilitam sua realização. Ela sustenta o argumento de que todo ser humano tem uma natureza ativa e a autorregulação para uma vida saudável. Esta é uma macro teoria da Motivação, que é formada por seis microteorias: 1) Necessidades Psicológicas Básicas; 2) Avaliação Cognitiva; 3) Integração Organísmica; 4) Orientações de Causalidade; 5) Metas Motivacionais e 6) Teoria da Motivação nos Relacionamentos. Para essa pesquisa focamos na Teoria das necessidades psicológicas básicas.

Teoria das necessidades psicológicas básicas

Essa teoria sustenta-se por meio do argumento de que todos os indivíduos são motivados a partir das necessidades psicológicas de autonomia, competência e pertencimento (DECY; RYAN, 2008). A satisfação dessas necessidades ajuda no bom relacionamento de um indivíduo com o ambiente e auxilia no desenvolvimento da motivação autônoma. O ambiente pode promover a motivação autônoma das pessoas, desde que as necessidades psicológicas sejam saciadas. Portanto, a pessoa é influenciada pelo ambiente tanto quanto o ambiente também pode ser influenciado pela pessoa, e tanto a pessoa como o ambiente sofrem constantes alterações (REVEE, 2006).

O comportamento autônomo ocorre quando temos liberdade para atuarmos de forma decisiva quanto à realização ou não de certas atividades. É uma necessidade que temos de livre arbítrio, em vez de deixar que eventos ambientais determinem as ações que se deve executar (REVEE, 2006). Essa necessidade está qualificada em três tipos de experiências subjetivas: Locus de Causalidades Percebida (LCP), que busca compreender de onde partem suas ações motivadoras, dentro de um *continuum* bipolar que varia de interno para externo, no qual o

indivíduo é a origem ou o peão de suas escolhas, e se a sua atuação partiu de sua própria fonte individual; a Volição é a vontade do indivíduo de empregar-se em certas atividades sem estar sendo pressionado, tem um sentimento de liberdade em suas escolhas; e Percepção de haver escolhido suas próprias ações, que são promovidas por ambientes flexíveis à autonomia.

Entendemos por Competência a necessidade que o indivíduo tem de testar suas habilidades em Desafios em Nível Ótimo em determinadas tarefas (REVEE, 2006). Esse desafio ocorre quando as habilidades do ser humano são compatíveis com o desafio apresentado, isso faz com que o mesmo se motive e tenha um *feedback* positivo.

Pertencimento é a necessidade de uma interação com o próximo, o estabelecimento de um elo, um vínculo emocional com outros indivíduos, que lhe proporcione afeto, apreciação, aceitação e valorização. Para Revee (2006) “a interação com os outros é a condição primeira que envolve a necessidade de relacionamento, pelo menos à medida que essas interações prometem a quem nelas se engaja a possibilidade de ter relações calorosas, de afeto e de preocupação mútua” (p. 77). A autora também defende que se no contexto social não houver essas interações, não haverá a satisfação dessa necessidade, pois essa última auxilia na internalização do “*self*”.

Metodologia

Para alcançarmos os objetivos propostos, a metodologia empregada foi a pesquisa-ação. Segundo André Morin, esse método “designa, em geral, um método utilizado com vista a uma ação estratégica e requerendo a participação dos atores” (MORIN, 2004, p.56). De acordo com Barbier (2007), o envolvimento da população na pesquisa-ação é crescente e o pesquisador transforma-se em interventor e agente de mudanças, buscando respostas para os questionamentos junto à sociedade. Esse mesmo autor acredita que tais pesquisas elaboram um plano envolvendo seus atores na resolução de um problema. Tendo em vista essa participação, os alunos do conservatório de música da UERN foram de suma importância, tanto para a realização e execução, quanto para a estruturação dos resultados. Todos os alunos envolvidos participaram desde a elaboração dos planos de aula até os exercícios dentro da sala de aula.

Foram realizados 8 encontros no período de três meses. Participaram das aulas, três

alunos com faixa etária entre 18 e 22 anos, inicialmente todos do curso básico do conservatório. Porém, por motivos pessoais, um dos alunos desistiu. Escolhemos um aluno do curso médio com o intuito de diversificar os perfis. Com isso, a turma ficou com a seguinte configuração: dois alunos do curso básico e um do médio. A pesquisa contou com a atuação constante dos alunos, e estes tiveram uma participação ativa na mesma. Essa característica do projeto nos apontou mais uma vez que a utilização da pesquisa-ação como método mais apropriado.

A pesquisa apresentou caráter qualitativo e contou com as seguintes fases: planejamento, implementação e avaliação. Os dados foram coletados por meio de entrevista semiestruturada e filmagens das aulas, estas objetivaram diagnosticar as necessidades psicológicas básicas de autonomia, competência e pertencimento dos alunos envolvidos no processo. Os dados foram interpretados por meio das transcrições textuais, análise e discussão dos dados, confrontados os comportamentos dos alunos. Além da pesquisa bibliográfica que referenciou a nossa pesquisa.

Motivação para aprender a jogar *Rocksmith*

Desde o primeiro encontro, notamos a motivação dos alunos em aprender guitarra elétrica jogando *Rocksmith*. Antes de iniciarmos as aulas, marcamos um encontro com os alunos, no qual eles tiveram a oportunidade do primeiro contato com o jogo. Nesse contexto, os alunos conheceram os gráficos do jogo e suas funcionalidades. Vimos também os recursos do jogo e suas sessões. Além disso, foram escolhidas três músicas para cada um dos alunos.

Autonomia

Segundo a TAD, a autonomia é a opção de escolha, o direito de tomar suas próprias decisões sob alguma influência ou não. Em todas as aulas tivemos a preocupação de promover a autonomia dos alunos. Reeve (2006) defende que essa necessidade está ligada à liberdade de escolhermos, de decidirmos e elegermos o que é mais importante. Segundo o mesmo autor, a autonomia se divide em três qualidades: Locus de Causalidade Percebida (LCP); Volição; e Percepção de haver escolhido suas próprias ações.

Lócus de causalidade percebida - LCP

Quando os alunos foram questionados sobre o porquê de eles tocarem guitarra, notamos que nas respostas de Mayer e Govan² aparecem os LCPs internos:

Queria me aprofundar mais no instrumento, pois ele chama muito a minha atenção, isso devido à sua variedade de timbres. Apesar de não ter nenhuma influência musical na família, o instrumento que me interessou foi a guitarra (MAYER).

No discurso, o aluno deixa transparecer que o interesse no estudo partiu do gosto pelo instrumento e de seu timbre. Quando há o interesse, as preferências, o desejo e a vontade por parte do próprio indivíduo, notamos as características de um indivíduo autônomo.

O LCP externo foi percebido no depoimento de Page. Onde ele fala que seus amigos, músicas e artistas preferidos influenciaram na sua escolha pela guitarra elétrica. “Meio que foi acontecendo... Comecei a estudar violão e alguns amigos, músicas e artistas de que gostava, acabaram me influenciando, e passei a me interessar pelo aprendizado da guitarra elétrica” (PAGE). Esse depoimento mostra a influência do ambiente sobre o indivíduo. “Os ambientes, os eventos externos, os contextos sociais e as relações variam à intensidade de apoiarem ou não a necessidade que o indivíduo tem de autonomia” (REEVE, 2011, p.68).

Volição e percepção de suas próprias escolhas

Quando questionados sobre a liberdade nas aulas e sobre a autonomia do jogo, notamos que, apesar de ser o mesmo uma máquina programada, existe o sentimento de liberdade. Esse sentimento de liberdade é fundamental para a autonomia do indivíduo na busca de suprir suas necessidades psicológicas básicas e seu bem-estar. Govan mostra no depoimento o direito de escolher:

Eu senti que de alguma forma, tanto nas músicas como nos exercícios havia liberdade. As vezes havia situações com as quais eu me sentia mais confortável, exercícios que me eram de mais fácil execução, pois havia flexibilidade na

² Foram usados pseudônimos para preservar a identidades dos alunos.

maneira de executá-los. Procurava sempre fazer os exercícios e tocar as músicas de forma que me agradasse, o que tornava as tarefas mais interessantes (GOVAN).

Todos os envolvidos declararam que tiveram o sentimento de liberdade. Outro ponto questionado foi a pressão em realizar as atividades e a ansiedade. Esses dois fatores podem minar a autonomia do indivíduo. Segundo Reeve (2006) os espaços que cobram metas, prazos, imposições, limites são espaços pouco provedores de autonomia e com isso a liberdade é ameaçada e acarreta baixa produtividade. Ambientes provedores de autonomia apresentam altos níveis de liberdade e a tarefa realizada por eles é bem-sucedida. Então, ocorre uma sensação de maior competência que tem como consequência maiores índices de aprendizagem, desempenho e persistência (REEVE, 2006). Essa pressão pôde ser sentida por Page e Govan. A pressão que Page sentia para executar as notas corretas, pode ter atrapalhado um pouco a aprendizagem: “A pressão era mais pessoal mesmo, pressão individual, porque eu queria executar da forma correta, no tempo correto, era algo mais psicológico mesmo. O jogo dava muita liberdade” (PAGE).

Competência

Nessa pesquisa todos os participantes declararam que as tarefas do *Rocksmith* eram moderadas. Os mesmos falaram que as tarefas eram fáceis, por conhecerem a técnica ou a articulação, e difíceis por ser o conteúdo novo: “No geral elas tinham um nível mediano. Algumas tornavam-se mais fáceis devido a gente conhecer a técnica, outras eram mais difíceis por serem algo novo, no entanto, com o desenvolvimento acabavam se tornando algo mediano” (PAGE).

Nas falas de todos percebemos que a maioria das dificuldades foram encontradas nas lições que o jogo traz consigo e que foram usadas nessa pesquisa. No entanto, o jogo se adapta ao nível do jogador, e isso fez com que o *feedback* fosse positivo. Notadamente, as habilidades estavam compatíveis com o desafio que o jogo apresentava. Já na execução das músicas do repertório, pudemos ver maior satisfação da competência, e percebemos que os alunos se sentiam mais à vontade e até sorriam durante as aulas.

Para que o aluno sinta um bem-estar ao realizar a tarefa é necessário que haja um *feedback* positivo. Ele pode ser percebido de quatro formas diferentes: pela própria tarefa; pela comparação de seu nível anterior com o atual; pela comparação com outras pessoas; e pela avaliação feita por outras pessoas (REEVE, 2006). Quando foi comparado com os outros alunos, Page diz que: “No meu caso foi inferior, principalmente pela questão da experiência que eles já tinham, e também pela dedicação, pois eles sempre se mostraram mais dedicados do que eu”. Diferente de Page, Govan sentiu o feedback positivo comparando o seu nível anterior com o atual: “Deu para desenvolver muitas coisas, muitas técnicas que não tinha estudado e isso me ajudou muito. Têm coisas que hoje mesmo utilizo no dia-dia. Então deu para progredir muito”.

Pertencimento

Apesar da nossa pesquisa ter sido realizada com alunos que tiveram aulas usando uma máquina (*videogame*), e sendo aulas individuais, os mesmos sentiram que tiveram relações interpessoais uns com os outros, assim suprimindo a necessidade de relacionamento. Os mesmos sentiram que tiveram essa relação de aluno para aluno e de professor com alunos. Isso pode ser visto nos depoimentos a seguir:

Eu acho que as interações foram bastante positivas, tanto no âmbito pessoal quanto no âmbito do instrumento, em relação a troca de experiências, a troca de informações entre professor e aluno... eu acho que foi bastante positiva essa troca. E com os outros colegas? Com os colegas houve a troca de dicas mesmo, porque cada um tem uma forma de pensar diferente, e as vezes você presta atenção no jeito que o outro pode pensar para melhor executar alguma coisa, então você pensa: “ah! Poderia fazer dessa forma” (MAYER).

Os alunos apontaram que a troca de experiências e a orientação do professor foram fatores que promoveram a interação entre todos os envolvidos na pesquisa. Segundo Reeve (2006, p. 77), “a interação com o outro é a condição primeira que envolve a necessidade de relacionamento, pelo menos à medida que essas interações prometem a quem nelas se engaja a possibilidade de ter relações calorosas, de afeto e de preocupação mútua”.

Considerações finais

Pesquisas que abordem jogos do tipo *Rocksmith* ou que utilizem instrumentos musicais reais é algo novo no Brasil. Quando foi feito o levantamento sobre as pesquisas no território nacional acerca desse jogo, só foram encontrados duas: a pesquisa realizada por Pfützenreuter (2013), que teve como objetivo investigar os jogadores de *Rocksmith* sob a perspectiva da teoria do fluxo; e o trabalho de Silva (2014), onde o mesmo fez uma descrição dos recursos do jogo e os analisou como sendo uma ferramenta de Educação à Distância. Todas essas pesquisas apontaram o *Rocksmith* como uma ferramenta para o ensino da guitarra elétrica. Em uma pesquisa realizada por Aliel e Gohn (2012), chegou-se à conclusão de que jogos eletrônicos são uma ferramenta inovadora para a educação musical, desde que a mesma ocorra conjuntamente com o professor. Também concordamos com Aliel e Gohn e completamos: toda tecnologia é válida quando beneficia o ensino.

Desse modo, acreditamos que futuras pesquisas dessa natureza possam ser realizadas para a utilização no ensino de instrumentos musicais, e para aumentar as discussões sobre esses recursos didáticos. No mercado atual de *games* há vários jogos com o intuito de ensinar algum instrumento musical e utilizam como controle o instrumento real. A maioria desses jogos também são desenvolvidos para tablets e *smartphones*. Esses aparelhos, que são bastante utilizados pelas pessoas, podem ser um recurso para o ensino de instrumentos musicais, e esses aplicativos podem ser objetos de pesquisas futuras.

Referências

ALIEL, Luzilei; GOHN, Daniel. **Jogos eletrônicos e educação musical: breve análise**. In: IV SEMANA DE EDUCAÇÃO MUSICAL IA_UNESP/VII ENCONTRO REGIONAL SUDESTE DA ABEM, 4./8., 2012, Barra Funda - São Paulo. Anais... São Paulo: Instituto de Artes, 2012. p. 641-650.

ARAÚJO, Isac R. **A Motivação De Licenciandos Em Música A Perspectiva Da Teoria Da Autodeterminação**. 2015. 143f. Dissertação (Mestrado Em Educação Musical) – Programa De Pós-Graduação Em Música, Universidade Federal Do Rio Grande Do Norte, Natal, 2015.

BARBIER, René. **A Pesquisa-Ação**. René Barbier. Brasília: Líber Livro Editora, 2007.

DECI, E.L.; RYAN, R.M. **Self-determination theory: a macrotheory of human motivation, development, and health**. Canadian Psychology, v. 49, n. 3, p. 182-185, 2008.

MORIN, André. **Pesquisa-Ação integral e sistemática: uma antropopedagogia renovada**. Rio de Janeiro: DP&A, 2004.

RIBEIRO, Giann M. **Autodeterminação Para Aprender Nas Aulas De Violão A Distância On-Line: Uma Perspectiva Contemporânea Da Motivação**. 2013. 242f. Tese (Doutorado Em Música) – Programa De Pós-Graduação Em Música, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2013.

REEVE, Johnmarshall. **Motivação E Emoção**. Rio De Janeiro: LCT, 2006.

PFÜTZENREUTER, Allan. C. **Tocar E Jogar Rocksmith: As Experiências De Flow De Jovens Guitarristas Que Jogam Games De Música**. 2013. 202f. Dissertação (Mestrado Em Educação Musical) – Programa De Pós-Graduação Em Música, Universidade Federal Do Rio Grande Do Sul, Porto Alegre, 2013.

SILVA, Hudson C. **Rochsmith 2014: Jogos Interativos Como Recursos de Ensino e Aprendizagem Musical**. 2014. 42f. (Monografia) - Universidade de Brasília, Instituto de Artes, Departamento de Música, Brasília, 2014.