

**EFEITOS E EXPERIÊNCIAS (RE)VISITADAS EM JOGOS DE  
VIDEOGAMES:  
A MEMÓRIA AFETIVA EM *THE LEGEND OF ZELDA***

**EFFECTS AND EXPERIENCES (RE)VISITED IN VIDEO GAMES:  
THE AFFECTIVE MEMORY IN THE LEGEND OF ZELDA**

DOI: 10.18616/lendu.v6i2.7792

Mário Abel Bressan Júnior<sup>1</sup>  
marioabelbj@gmail.com  
Vinicius Albini-Saints<sup>2</sup>  
vinicius.albini@outlook.com

**RESUMO**

Com objetivo de entender a influência das trilhas sonoras em jogadores que possuem memórias afetivas relacionadas à franquia *The Legend of Zelda*, este artigo propõe uma análise sobre os relatos em forma de comentários de usuários do YouTube nos vídeos com as músicas utilizadas no jogo *Breath of the Wild*. De modo que possamos compreender os jogadores, propomos um estudo sobre como *videogames* se tornaram parte dos lares, a importância das trilhas sonoras nas experiências em jogos e como a memória afetiva fundamenta a interpretação que o indivíduo possui do presente. Com enfoque em trilhas que fazem referências às composições de jogos anteriores, recortamos os depoimentos que mencionam sensações, reações e observações que exprimem o reflexo da impressão causada ao ouvir as faixas durante a experiência de jogo. Observamos que existe uma tendência de jogadores com lembranças da franquia criarem uma interpretação nova da narrativa proposta no jogo, a partir das memórias afetivas de experiências no passado. O resultado do estudo mostra que há êxito dos compositores em enriquecer as histórias com auxílio das lembranças dos jogadores, servindo como agentes narrativos importantes no jogo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Trilha sonora; Memória afetiva; The Legend of Zelda.

**ABSTRACT**

In order to understand the influence of soundtracks on players who have affective memories related to *The Legend of Zelda* franchise, this article proposes an analysis of the reports in the form of comments by YouTube users in videos with the songs used in the game *Breath of the Wild*. In a way that we can understand the players, we propose a study on how video games have become part of homes, the importance of soundtracks in gaming experiences and how affective memory underlies the interpretation that the individual has of the present. Focusing on tracks that make references to the compositions of previous games, we cut out the statements that mention sensations, reactions and observations that express the reflection of the impression caused when listening to the tracks during the game experience. We observed that there is a tendency for players with memories of the franchise to create a new interpretation of the narrative proposed in the game, based on affective memories of past experiences.

---

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (2017). Atualmente é professor titular da Universidade do Sul de Santa Catarina. Professor no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Linguagem (PPGCL - UNISUL), linha: linguagem e cultura. Coordenador do Grupo de Pesquisa Memória, Afeto e Redes Convergentes - .marc.

<sup>2</sup> Graduado em Publicidade e Propaganda pela Universidade do Sul de Santa Catarina (Unisul).

The result of the study shows that the composers are successful in enriching the stories with the help of the players' recollections, serving as important narrative agents in the game.

**KEYWORDS:** Soundtrack. Affective Memory. The Legend of Zelda.

## 1 INTRODUÇÃO

Durante nossa infância, começamos a reter apenas as memórias mais relevantes, e esse aprendizado retido estabelece como entendemos e apreciamos a música. Naturalmente, uma das primeiras preferências que definimos é por música, já criando gosto por estilos e gêneros que tenham melhores vínculos na infância (LEVITIN, 2006).

Nessa fase, também somos introduzidos a outros estilos de arte, e passamos a definir preferências e criar memórias. Começamos a ouvir histórias, ver desenhos, ler livros ou quadrinhos, e, alguns, jogar *videogames*. Na infância, tudo é feito em repetição, sem medo de “enjoar” ou cansar e, inclusive, isso é benéfico para o desenvolvimento<sup>3</sup>. Se gosta de um filme, o assiste incontáveis vezes. Se gosta de uma música, a ouve “até furar o disco”. E se gosta de um jogo, joga enquanto puder jogá-lo. É assim que estimulamos a mente a memorizar e criar uma forte lembrança no futuro, especialmente neste último exemplo, em que o fator interativo entre a criança e o jogo reforça o potencial de memorização.

Huysen (2000) afirma que somos obcecados por repetições, visto que aquilo que consumimos no passado é mais interessante do que o futuro. E quando passamos horas e horas na frente de uma tela, durante um momento tão importante e leve que é a infância, jogando um *videogame* que cativou nossa atenção, com melodias que ficam repetindo, criamos natural identificação, afinidade e experiências com a narrativa, como explica Schäfer (2011). Por mais que os anos passem, e os cartuchos dos jogos fiquem na gaveta, as canções presentes nesses momentos permanecerão na memória no jogador, até um dia em que ele se depara com elas novamente em um novo cenário, seja ouvindo a música eventualmente ou experienciando um jogo ligado ao seu passado.

---

<sup>3</sup> RAMPIN, Soloni. ‘De novo!’ O papel da repetição no desenvolvimento infantil <<https://lunetas.com.br/repeticao-no-desenvolvimento-infantil/>> Acesso em 26 nov. 2021.

Para compreender isso, colocamos em foco o jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*, lançado em 2017 e premiado como “Jogo do Ano” na ocasião<sup>4</sup>. O título, publicado pela Nintendo, traz três novos compositores que entenderam o valor afetivo dos temas criados anteriormente pelo compositor Koji Kondo, responsável pela trilha sonora nos principais jogos da franquia *The Legend of Zelda*, criada em 1986.

Ao analisarmos a narrativa proposta em *Breath of the Wild*, enxergamos a importância da trilha sonora para a história contada, convidando o jogador a ouvi-la atentamente para capturar dicas, pistas e informações que podem modificar sua interpretação e suas ações no jogo. Neste artigo, tratamos de buscar como os jogadores as perceberam e quais foram suas reações durante a experiência proposta pelo *game*, ao rememorar as canções que fazem parte da série de jogos lançados desde 1986 e que voltam em 2017 em outras versões e estilos.

Dessa forma, este artigo busca responder as seguintes questões de pesquisa: quais reações um indivíduo com memórias afetivas relacionadas aos jogos de *The Legend of Zelda* demonstram ao ouvir temas musicais de jogos antigos ao experimentar o jogo *Breath of the Wild*? Como isso influencia nas suas decisões, enquanto jogador, ao perceber a presença de temas musicais que fazem parte de seu passado? Qual interpretação do cenário de *Breath of the Wild* este jogador pode obter a partir da ativação de suas lembranças de experiências passadas?

Nosso interesse pelo uso de elementos do passado, em ações do presente, é o que motiva este artigo. Parte de uma particular curiosidade em entender melhor as experiências de uma comunidade de jogadores ao ouvirem trechos de músicas que fizeram parte do passado e que, agora, é recuperada e auxilia na construção de uma nova narrativa, contribuindo para outra aventura com os personagens do jogo.

Definimos como objetivo geral do estudo analisar como as composições presentes na trilha sonora de *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* estimulam a memória afetiva dos jogadores, visto que podem criar peças importantes para a construção da narrativa do jogo. Além disso, nos propomos como objetivos específicos: a) observar as reações demonstradas pelos jogadores, compartilhando sentimentos e experiências de quando viveram a rememoração de suas lembranças por conta da trilha sonora do jogo; b) analisar os relatos a respeito de interpretações dos jogadores a partir de percepções de referências na trilha sonora de *Breath of*

---

<sup>4</sup> IGN. *Zelda: Breath of the Wild* vence prêmio de Melhor jogo de 2017 no The Game Awards <<https://br.ign.com/the-game-awards/56431/feature/zelda-breath-of-the-wild-vence-premio-de-melhor-jogo-de-2017-no-the-game-awards>> Acesso em 26 nov. 2021.

*the Wild*; c) verificar como acontece a compreensão do cenário vivido no jogo e ações frente aos desafios propostos nos ambientes virtuais do *game*.

Para a realização da pesquisa, trabalhamos com a metodologia de análise qualitativa descritiva e análise de conteúdo de Laurence Bardin (2011). A AC nos permite identificar os efeitos semânticos e categorizar o corpus de análise para o artigo, que consiste nos comentários publicados por jogadores no site YouTube, em vídeos que apresentam as versões originais, e na íntegra, das trilhas sonoras que compõe o jogo *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. Apresentaremos, na seção de análise, os critérios definidos para seleção das músicas e os comentários extraídos referentes às memórias, experiências e os laços afetivos e interativos mediados com as canções do *game*.

Entendemos que este artigo pode auxiliar estudos relacionados aos jogos eletrônicos, composições musicais e vínculos afetivos criados a partir dessas experiências.

## 2 TRILHAS SONORAS COMO ESTÍMULOS AOS JOGADORES

A história do uso das trilhas sonoras nos jogos eletrônicos pode partir de um paralelo com o avanço do uso de sons no cinema. Em 1878, temos o primeiro registro de uma sequência de cenas em animação, “*Sallie Gardner at a Gallop*”, uma série de fotos montadas para comprovar o movimento do cavalo durante seu galope<sup>5</sup>. Mas foi apenas 54 anos depois que tivemos o primeiro registro de sincronia entre som e imagem, na animação de 1932 “*Flower and Trees*”<sup>6</sup>, um curta-metragem produzido por Walt Disney, com 8 minutos de duração, destacando-se, também, por ser o primeiro lançamento comercial de uma animação em cores em três tiras de Technicolor<sup>7</sup>.

No universo dos *videogames*, o intervalo de tempo entre o primeiro jogo criado e o primeiro a conter sons foi menor. Treze anos separam o “*Tennis for Two*” e os efeitos sonoros apresentados em “*Computer Space*”, com sons que ambientavam o jogador no cenário espacial, com ruídos e *bips* típicos de suas naves. Em 1972, o uso de efeitos sonoros teve um grande

<sup>5</sup> Film in America. Sallie Gardner (inglês) <<http://www.filminamerica.com/Movies/SallieGardner/>> Acesso em 25 nov. 2021.

<sup>6</sup> Filmhow. Flores e Árvores <<https://filmow.com/flores-e-arvores-t32830/>> Acesso em 25 nov. 2021

<sup>7</sup> Técnica de gravação com três câmeras analógicas próximas entre si, com filtros das cores primárias aplicadas em cada uma. Ao projetar os três filmes gravados em preto e branco sobrepostos era possível então visualizar o filme colorido como resultado.

marco, com o jogo de arcade “*Pong*” da Atari. Inclusive, seu nome é inspirado no som reproduzido ao rebater a bolinha na raquete, controlada pelos jogadores, sendo a primeira experiência sonora que reagia às ações de seu jogador<sup>8</sup>.

Em 1975, é registrado o primeiro uso de música em um jogo, com “*Gun Fight*”<sup>9</sup>, da produtora japonesa Taito, ao inserir um pequeno trecho do terceiro movimento da Sonata para piano N° 2 do pianista polonês Frédéric Chopin, conhecida como “marcha fúnebre”. Três anos depois, em um novo lançamento da empresa, “*Space Invaders*” apresenta o primeiro uso de música dinâmica, que interage com a evolução do jogo. Summers (2016, p. 86) diz que “a música é parte de como o jogo ‘projeta’ seu mundo, ‘dando dicas’ à compreensão do jogador sobre o universo e as regras do jogo”<sup>10</sup> e, na ocasião, o jogador recebe indicações, pelo aumento da velocidade da música, de que a dificuldade também está aumentado, ou seja, uma dica sobre o que está acontecendo, o que influenciava na jogabilidade.

Segundo Summers (2016, p. 36), “por jogar e ouvir a música atentamente, um entendimento básico da relação entre o conteúdo musical e a jogabilidade pode ser formulado”.<sup>11</sup> Isso se pauta no conceito de jogabilidade, que implica justamente em todas as experiências do jogador durante a sua interação com o que é proposto pelo jogo, especialmente no que diz respeito às formas que ele irá se comportar com os controles e desafios dispostos. Com influência da trilha sonora, é compreendido que ela faz parte do contexto para a experiência do jogador tal qual os demais elementos representados no jogo.

Visualizamos diversos marcos a partir de “*Space Invaders*”, como o primeiro uso de música contínua em “*Rally-X*” (1980), que funcionou como o efeito de *looping*, como as músicas de jogos eletrônicos são bem reconhecidas<sup>12</sup> e o primeiro uso de música licenciada em

<sup>8</sup> Stelios Kanitsakis. An audio research on the gameplay sounds of Atari’s “Pong” and the silence of Magnavox Odyssey’s “Tennis” (inglês) <<https://stelioskanitsakis.medium.com/an-audio-comparison-between-the-sounds-of-atari-s-pong-and-the-silence-of-magnavox-odyssey-s-83e6fac56653>> Acesso 25 nov. 2021.

<sup>9</sup> The History of How We Play. First Music: The Mystery of the First Video Game Soundtrack <<https://thehistoryofhowweplay.wordpress.com/2019/06/13/first-music-the-mystery-of-the-first-video-game-soundtrack/>> Acesso 25 nov. 2021.

<sup>10</sup> Tradução nossa do trecho original “Music is part of how the game ‘projects’ its world, ‘cueing’ the player’s understanding of the universe and the game’s rules.”

<sup>11</sup> Tradução nossa do trecho original “By playing the game and listening attentively, a basic understanding of the core musical material and its relationship to the gameplay can be formulated”.

<sup>12</sup> Gamehall. Chiptune: conheça a história das “musiquinhas de videogames” dos anos de 1980 e 1990 <<https://gamehall.com.br/chiptune-conheca-a-historia-das-musiquinhas-de-videogames-dos-anos-de-1980-e-1990/>> Acesso em 25 nov. 2021.

“*Vanguard*” (1981), ou seja, adaptar para o jogo composições originais de outras mídias, no caso, sendo as trilhas temas de *Star Trek* (1979) e *Flash Gordon* (1980)<sup>13</sup>.

São marcos como esses que possibilitam as primeiras relações jogador e trilha sonora, especialmente a partir do lançamento do *NES*. O *console* de mesa da Nintendo permitiu, através de sua tecnologia, uma área de trabalho maior para compositores organizarem suas criações no plano de fundo sonoro dos jogos desenvolvidos para a plataforma. Pela primeira vez, era possível criar faixas para a melodia, o contrabaixo e a percussão, funcionando tal como uma verdadeira banda popular<sup>14</sup>. Foi, então, que compositores como Koji Kondo (*Super Mario* e *The Legend of Zelda*), Hirokazu Tanaka (*Metroid* e *Heartbound*) e David Wise (*Donkey Kong*) assumiram a criação de trilhas sonoras que se tornaram atemporais e responsáveis por transformar as experiências dos jogadores.

Isso ocorreu, especialmente, por conta dos longos períodos de exposição e intensidade das relações dos jogadores com os jogos e suas trilhas sonoras, como afirma Schäffer (2011, p. 113). A autora ainda pontua ser “natural que ele guarde na memória as canções que tocaram por um longo tempo ou que caracterizaram um momento emocionante do game”. Ou seja, entende-se que a música contida no jogo é um poderoso agente no quesito de identificação entre o jogador e o jogo, determinante na seleção daquilo que o indivíduo irá se lembrar no futuro ou não. No entanto, aprofundaremos sobre esse tema no decorrer do artigo.

Complementarmente, podemos avaliar os avanços e investimentos feitos na *game music* que, como afirma Schäffer (2011, p. 114), “surgiu como uma necessidade nos jogos e ganhou novas aplicações”. As trilhas sonoras não se restringem mais às telas dos televisores ou aos dispositivos portáteis, pois assumem papel de protagonismo na cultura popular, fruto da “identificação e admiração por parte do jogador”, que a autora defende.

Existem justificativas científicas para nosso apego pelas músicas dos jogos, especialmente aquelas as quais estamos imersos e expostos a horas, tal qual em “radionovelas ou no cinema”, como Schäffer (2011, p. 112) menciona. Ela ainda complementa que “o áudio funciona como forma de ambientar o espaço onde o avatar se encontra, além de ter a função de despertar os mais diferentes sentimentos no jogador”.

<sup>13</sup> Arcade Club. *Vanguard* (inglês) <<https://www.arcadeclub.co.uk/games/vanguard/>> Acesso em 25 nov. 2021

<sup>14</sup> Popular Mechanics. The Simple Technology That Defined That Nintendo Sound (inglês) <<https://www.popularmechanics.com/technology/audio/a17684/8-bit-guy-vintage-sound/>> Acesso em 25 nov. 2021.

As sensações presentes ao estarmos em contato com as músicas que constituem as trilhas sonoras, segundo Levitin (2006, p. 129), não passam de manipulações por parte dos compositores, “porque sabem quais são as nossas expectativas e, então, tratam de controlar quando elas serão atendidas ou não”. Juntando as intenções de compositores e roteiristas, temos uma trama em que as emoções dos jogadores são não apenas estimuladas, mas também controladas para se envolverem com o jogo, engajando-os na narrativa através das experiências sensorial e emocional. Isso pode ocorrer, especialmente, em jogos nos quais os jogadores possuem uma memória afetiva vinculada, sendo a trilha sonora um dos agentes capazes de ativar lembranças e evocar sentimentos, de modo que influencie na forma que a história será interpretada. Para compreender melhor essa relação, propomos-nos a analisar a construção da memória afetiva e a comunicação com ela provinda de elementos externos.

### **3 MEMÓRIA E MEMÓRIA AFETIVA**

Até aqui, propomos análises construídas sobre a cronologia dos jogos eletrônicos e a evolução de suas trilhas sonoras. E, ao recorrermos ao uso da história para apoiarmos o conhecimento sobre esses temas, também recorreremos à memória que possuímos referente aos assuntos propostos. De acordo com Halbwachs (1990, p. 25), essas lembranças podem ser despertadas sem a necessidade de uma testemunha, visto que o conteúdo deste artigo se apresenta como uma série de depoimentos que reconstroem o conjunto de memórias no indivíduo. Isso facilita a compreensão e contextualização do que analisaremos a seguir.

No entanto, como as histórias de videogames e suas trilhas sonoras não são comuns para todos, é importante a apresentação de dados, como os já apresentados, para esclarecer do que tudo isso se trata. Afinal, como Halbwachs (1990, p. 28) ainda propõe em seu estudo sobre memória coletiva, não é o bastante propor uma série de depoimentos no caso de não haver uma lembrança sobre os fatos percorridos. O autor ainda diz ser preciso operar a reconstrução a partir de noções comuns em nossos espíritos e nos dos outros.

Maurice Halbwachs, autor das obras *Les cadres sociaux de la mémoire* e *La mémoire collective*, explica que a memória só é manifestada por meio das relações sociais vividas pelas pessoas. Trata-se, para o autor, de uma memória coletiva, visto a relação social desempenhada na formação e evocação dela. Por mais individual que pareçam ser nossas recordações, mesmo manifestadas de forma isolada em nossas mentes, as memórias, para

Halbwachs (1990) compõem uma coletividade, visto que há sempre alguém conosco, mesmo não presente em um mesmo local físico ou virtual.

Bosi (1994) explica que, para compreender o conceito de Halbwachs, é preciso situá-lo no contexto da tradição sociológica francesa e que, ao prolongar os estudos de Émile Durkheim, ao levar a campo as hipóteses de Auguste Comte, observa a prioridade dos fatos e sistemas sociais sobre as ordens psicológica e individual.

Mesmo sendo uma atividade individual, a memória é formada pela participação do indivíduo em grupos (HALBWACHS, 1990). Este fato ocorre porque, para ele, as pessoas se lembram de situações que são e foram constituídas em grupos de referências.

Estudar a memória como ela é não é a pretensão de Halbwachs, destaca Bosi (1994), mas sim observá-la em função de seus 'quadros sociais'. Para o filósofo, "a memória do indivíduo depende do seu relacionamento com a família, com a classe social, com a escola, com a igreja, com a profissão; enfim, com os grupos de convívio e os grupos de referência peculiares a esse indivíduo". (BOSI, 1994, p. 54). São nesses grupos que ocorre a formação do pensamento, ou seja, lembranças começam a ser formadas em cada um de nós ao viver um fato ou cenas que aconteceram por estarmos sempre em contato com grupos de referências, grupos, esses, inseridos em uma coletividade, por isso, a memória para o autor é sempre coletiva (BRESSAN JÚNIOR, 2019b)

Por isso, recorreremos a uma análise da evolução dos elementos aqui propostos. Mas, antes de prosseguir no artigo, é preciso compreender a memória, que é o caminho para entendermos a relação afetiva entre jogadores e as trilhas sonoras dos jogos que os marcaram. Dentre as conceitualizações existentes sobre memória, a de Tedesco (2014, p. 37) atende o que propomos neste artigo. O autor afirma que memória é uma capacidade de armazenar informações e conservar traços de experiências passadas, ainda influenciando no tratamento das novas informações recebidas e vividas. Isso vale, portanto, para os vínculos criados em qualquer atividade em que somos propostos a participar.

Por mais que memórias sejam aquilo que constrói a pessoa como conjunto de ideias e valores, como afirma Tedesco (2014, p. 103), sendo ainda essencial para a sua individualidade, ela é igualmente essencial para sua integração na sociedade. Halbwachs (1990, p. 34) afirma que essa integração decorre do indivíduo construindo sua memória coletiva ao conseguir que as suas individuais sejam compreendidas e aceitas pelos demais, bem como

apresente pontos de contato entre as lembranças apresentadas na recordação dos fatos, reconstruindo fundamentos comuns.

As testemunhas e os dados que auxiliam na reconstrução da memória do indivíduo podem partir de elementos externos, como sugere Halbwachs (1990). Já Bressan Júnior (2019b) sugere a televisão, por exemplo, como um meio com capacidade de estimular as lembranças e os afetos provindos do passado. Dessa forma, o autor menciona, com base em Halbwachs (1990), que a TV pode ser vista como um dos lugares onde visitamos para reencontrar nossas memórias. Bressan Júnior (2019a) ainda pontua a possibilidade de rememorar e recriar sensações afetivas através das mensagens captadas pelo televisor, relembrando sentimentos de amor ou raiva, de irritação ou saudade, mesmo quando pareciam esquecidas, pois, na verdade, sempre estiveram presentes na memória. É possível, inclusive, absorver novas interpretações ou emoções dessas rememorações, dada a interferência do presente quando entramos em contato com essa lembrança.

A relação entre passado e presente também é mencionada por Tedesco (2014, p. 40), que traça um paralelo com o pensamento de Ginzburg a respeito de expandir as pesquisas sobre tempo e história e, assim, abranger também as coisas mínimas, que, no que lhe concerne, são “indícios, traços, sinais, ritmos múltiplos, mentalidades, imaginários, sentimentos coletivos de atividades práticas e do pensamento”. Para o autor, levar esses pequenos resíduos em consideração é fundamental para a reconstrução do passado quando estivermos no futuro, já que esses “fragmentos podem não ser meramente sobras, e sim, podem tornar-se totalidades, plausíveis e passíveis de identidade”.

Esses fragmentos podem ser constituídos por retratos, inscrições, cenas, composições e todos os conjuntos de signos que compõem uma imagem ou um conjunto de imagens, como menciona Tedesco (2014, p. 108). No entanto, com maiores possibilidades de enriquecermos nossa memória com conteúdos cada vez mais disponíveis, Huyssen (2000, p. 18) levanta o paralelo de que nossa memória também apresenta maior disponibilidade. A partir disso, surge exatamente a necessidade e facilidade de esquecer, como em um grande paradoxo, como menciona o autor. Tal como nossa memória é fomentada pela coletividade, criando, assim, as memórias imaginadas, elas são também esquecidas com menor dificuldade, pois carecem de vivência, da experiência do indivíduo e da relação de vínculo afetivo com essas memórias.

O ato de experienciar e relembrar, inclusive, possui um ponto em comum entre Halbwachs e Tedesco: a afetividade. Halbwachs (1990, p. 93) atribui à “efervescência afetiva” a sensação nítida de termos vivido com maior intensidade algumas lembranças específicas. Já Tedesco (2014, p. 198) afirma que “um objeto que induza uma reação afetiva terá maior probabilidade de memorização”. O autor ainda reforça com as seguintes palavras a sua colocação sobre o tópico: “A memória afetiva é um sentimento, uma impressão e uma sensação manifestada quando se reinvoca uma recordação. Intensidade, autenticidade, circunstâncias, distinções, imaginações, sentimentos e sensações expressam as características e formas da memória afetiva se recordar”.

Com tal participação na recordação, Bressan Júnior (2019a) afirma não haver possibilidade de separar a afetividade do pensamento, visto que as recordações trazem informações emocionais que moldam como experienciamos o presente. Isso concorda com as afirmações já aqui vistas, quando Tedesco (2014) discorre sobre a importância do passado para tratarmos as informações recebidas hoje.

Refletimos ser a memória afetiva uma pulsão que ocorre a partir da recordação. Vem sempre acompanhada de sentimentos que altera o estado de quem a rememora. Surge, geralmente, por estímulos externos, como imagens, cheiros e sons. Para que se construa uma memória afetiva, é preciso ter elementos que provoquem certas emoções através dos afetos obtidos pela situação vivenciada no passado e de como nos encontramos no presente.

A memória afetiva surge forte em nossas lembranças porque a relação de afetos que constituímos na coletividade favorece essa pulsão.

Quando analisamos a afirmação de Huyssen (2000, p. 24) de que “o passado está vendendo mais do que o futuro”, compreendemos o valor e o peso do uso da afetividade como um recurso comercial, que instiga e cria experiências no tempo presente. É isso o que defende Tedesco (2014, p. 200), ao dizer que “a recordação pode carregar consigo a sensação de passado, mas também produzir uma lembrança do passado emotivo novo no presente”, ou seja, uma emoção presente criada a partir da rememoração.

Essa experiência de rememorar para gerar novas emoções se tornou uma obsessão pela “re-representação, repetição, replicação”, como diz Huyssen (2000, p. 24). Para o autor, estamos privilegiando o passado e respondendo de forma altamente favorável aos mercados de memória. Isso explica, por exemplo, o mercado de *remakes* nos cinemas e a tendência retrô nas músicas contemporâneas. Mais do que isso, justifica o objeto que analisaremos a seguir: a trilha

sonora de “*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*” (2017), que faz ampla reutilização de elementos de temas de jogos passados no intuito de evocar as memórias dos jogadores para complementar o contexto narrativo do jogo.

#### 4 APRESENTAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Para analisarmos a relação entre as experiências de jogadores e as memórias despertadas pelas trilhas sonoras, tomamos a franquia “*The Legend of Zelda*” como objeto de estudo, em específico, o título “*Breath of the Wild*”, lançado pela Nintendo, em 3 de março de 2017, para os *consoles* Wii U e Nintendo Switch<sup>15</sup>. Contextualizamos brevemente a história central da franquia, para ser possível entender as emoções e os sentimentos observados a seguir.

Em 21 de fevereiro de 1986, no Japão, a Nintendo lançou para seu console *Famicon* o jogo “*The Legend of Zelda*”, primeiro título da franquia homônima<sup>16</sup>, criado por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, com trilha sonora composta por Koji Kondo. Nele, somos introduzidos aos principais elementos que se tornaram recorrentes nas histórias da saga: o protagonista Link, herói escolhido pela deusa Hylia para proteger o reino das forças malignas; a coadjuvante Zelda, princesa que é reencarnação da própria deusa; o vilão Ganon, entidade maléfica que cobiça o controle de todo o poder; e Hyrule, o reino fantasioso inspirado nos castelos e nas vilas da Idade Média, e localidade onde a maioria das tramas ocorrem.

Uma válida menção é a explicação resumida sobre a relação espiritual entre Link, Zelda e Ganon. “*The Legend of Zelda*” é uma história sobre reencarnações<sup>17</sup>, o que explica Link e Zelda nem sempre serem os mesmos e, diferente do que muitos acreditam, nunca serem realmente um casal. Já Ganon é uma entidade maligna que retorna desde que a primeira dupla de herói e princesa foi amaldiçoada por sua forma demoníaca e primitiva. Ciclicamente, em diferentes linhas do tempo e condições, a entidade vil manifesta-se, ameaça o equilíbrio em Hyrule, mas é impedido pela reencarnação da Deusa e do seu herói escolhido.

<sup>15</sup> Nintendo. *The Legend of Zelda™: Breath of the Wild* <[https://www.nintendo.com/pt\\_BR/games/detail/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/](https://www.nintendo.com/pt_BR/games/detail/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/)> Acesso em 26 nov. 2021.

<sup>16</sup> Jovem Nerd. Como *The Legend of Zelda* mudou a indústria de jogos (e marcou nossos corações) <<https://jovemnerd.com.br/blogs-e-colunas/escreve-mais-joga/como-the-legend-of-zelda-mudou-a-industria-de-jogos-e-marcou-nossos-coracoes/>> Acesso em 26 nov. 2021.

<sup>17</sup> Project N. *Zelda e Zíbia: o espiritismo na Lenda* <<https://projectn.com.br/zelda-e-zibia-o-espiritismo-na-lenda/>> Acesso em 26 nov. 2021.

Outro aspecto de importante observação quanto à franquia é sua conexão com a música, indo além de sua trilha sonora. “*The Legend of Zelda*” incentiva o jogador a performar na musicalidade do universo de seus jogos em diversas ocasiões, colocando nas histórias instrumentos musicais mágicos que devem ser utilizados para um propósito maior<sup>18</sup>. Dentre as inúmeras aparições, é em “*Ocarina of Time*”, de 1998, onde o jogador é encorajado a executar as melodias em sua ocarina a partir dos botões do controle, de modo que acione uma espécie de “magia” e influencie no jogo. Tal fato é mencionado por Summers (2016, p. 179) como um recurso que torna as músicas do jogo muito mais fáceis de lembrar, estimulando o aprendizado e memorização das canções tocadas por Link tal qual um recital de piano.

Já em “*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*” a narrativa põe o jogador no controle de Link, que acorda após um coma induzido por cem anos, e sem lembranças de seu passado. Por isso, mais do que uma aventura de exploração em um mundo aberto ou uma série de combates contra diversos oponentes, o jogo objetiva o resgate das memórias do protagonista, e, ao mesmo tempo, oferece um reencontro dos admiradores da franquia “*The Legend of Zelda*” com seu próprio passado, remetendo a diversos elementos desde a origem da série em 1986, através de referências diretas ou com discretas homenagens em elementos como a trilha sonora, por exemplo. No entanto, esses detalhes não são meros enfeites, visto que se revelam como fundamentais na interpretação daquilo que acontece na história de “*Breath of the Wild*”, estimulando a memória dos jogadores a ter importante participação na narrativa. Enquanto no jogo o protagonista Link parte em busca de elementos que remontem sua memória, fora dele, o jogador também recebe fragmentos de seu próprio passado em relação aos antigos jogos de

#### 4.1 “*The Legend of Zelda*”.

Buscamos conhecer as memórias compartilhadas por jogadores em espaços comuns na Internet. Isso é motivado, também, pelo advento da transformação do ato de “compartilhar” em uma cultura, como Zanetti (2011, p. 4) defende em seu estudo sobre a “cultura do compartilhamento”. Entendemos que a Internet é um espaço aberto para livre compartilhamento de opiniões e experiências, com diversos sites dedicados para a convergência de comunidades.

---

<sup>18</sup> Nintendo Blast. The Legend of Zelda e os seus incríveis instrumentos musicais <<https://www.nintendoblast.com.br/2019/06/the-legend-of-zelda-instrumento-musica.html>> Acesso em 26 nov. 2021

Por isso, na intenção de coletar relatos compartilhados por jogadores em um local de fácil acesso a todos, recorreremos ao YouTube, maior site de compartilhamento de vídeos na Internet, onde está hospedado o canal *Dystify Music*, dedicado à publicação de trilhas sonoras de jogos eletrônicos da Nintendo. Dentre os mais de 2.460 vídeos disponíveis no canal, 196 pertencem à *playlist* com a trilha sonora na íntegra de “*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*”, que conta ainda com 48 variações ou faixas adicionais pertencentes a pacotes de expansão do conteúdo jogável. Somando um total de 18.611.000 visualizações, desde suas publicações em dezembro de 2018, a *playlist* se destaca dentre as demais com mesma proposta devido a sua visibilidade, e atrai a comunidade de jogadores para alimentarem a seção de comentários públicos em cada vídeo, onde compartilham desde pequenas observações até histórias de suas vidas, conectadas com essas canções.

Dado o universo constituído por mais de 49 mil comentários publicados espontaneamente por usuários do YouTube nos vídeos da *playlist* de trilhas de “*Breath of the Wild*” no canal, analisamos os comentários pertencentes aos vídeos selecionados, e ainda considerados mais relevantes conforme os seguintes critérios: a) menção à alguma lembrança associada à franquia; b) relato de experiência quando ouviu a música pela primeira vez; c) percepção de referências a jogos antigos; d) interpretação do sentido da trilha para o jogo. Todos os comentários foram publicados em inglês, e traduzimos livremente para português, tal como fizemos adaptações na tradução para facilitar a compreensão do conteúdo publicado. Os comentários apresentados foram selecionados de acordo com nossa observação de recorrência de sensações evidenciadas, escolhendo aqueles que melhor exprimissem reações, observações ou interpretações. Eles serão dispostos obedecendo à ordem de exibição das trilhas na sequência de eventos no jogo, de modo a observarmos a evolução das percepções dos jogadores entre as primeiras trilhas apresentadas e as últimas, e como a utilização da memória afetiva dos participantes auxiliou na construção da narrativa apresentada em “*Breath of the Wild*”.

Para fins de contextualização, os comentários foram apoiados por uma descrição da cena em que a música em questão é executada no jogo. Para confirmar observações notadas nos comentários, trouxemos referências traduzidas de uma entrevista publicada em 2019 pelo portal Nintendo Everything, com a equipe de composição da trilha sonora de “*Breath of the Wild*” e o compositor Soshi Abe, autor de trilhas presentes nas expansões do jogo.

#### 4.2 *The Temple of Time*<sup>19</sup>

Os primeiros minutos em “*The Legend of Zelda: Breath of the Wild*” são de pouco contato com trilhas sonoras. O jogo ficou conhecido por permitir que as ações dos jogadores deem ritmo e sejam os condutores da imersão proposta pela experiência do cenário devastado de Hyrule, sem necessariamente sempre apresentar músicas de fundo. Kataoka (2019) diz que “uma música de fundo que permite o jogador ouvir os barulhos do ambiente e as próprias pegadas pode influenciar benéficamente na percepção que possuem do mundo ao redor dele”. Por isso, até atingir a grande construção à direita do ponto inicial da história, a única trilha sonora inserida é de cenas programadas (*cutsscenes*, como são chamadas no mundo de jogos). Guiados pelo instinto de alcançar um lugar familiar, os jogadores se deparam com um Templo do Tempo diferente daquele apresentado originalmente em “*Ocarina of Time*”. Logo, aqui, a trilha sonora e a memória dos jogadores começam a se revelar como agentes narrativos, com a finalidade de construir o grande contexto em que estão inseridos agora em “*Breath of the Wild*”.

*Eu não joguei um único Zelda desde Ocarina of Time, quando eu era uma criança. Primeira coisa que fiz quando joguei Breath of the Wild foi seguir direto para o Templo. Foi diferente e me senti um pouco triste e nostálgico, lembrando até dos tempos em que eu era criança sem preocupações. A sensação de relembrar é tão poderosa aqui. A pessoa que toca o piano da música parece estar tentando lembrar a canção de tempos esquecidos, o que encaixa muito bem no contexto do jogo.*

Dentre os 192 comentários presentes no vídeo com a peça musical na íntegra, são recorrentes as lembranças a “*Ocarina of Time*”, além de menções a sensações como “melancolia” e “tristeza”. Ver o imponente Templo do Tempo de anos atrás transformado em um “fantasma de sua própria existência”, como o próprio jogo define, somando a uma trilha sonora que estimula a sensação de ausência com o espaçamento entre as notas, aflora memórias nostálgicas, porém, distantes da realidade atual. A sensação de ausência de notas estimula outro instinto de nosso cérebro: o de complementar espaços vazios naquilo que ouvimos, como Levitin (p. 115) propõe em seu estudo, associando nossa primitiva necessidade de sobrevivência com a nossa capacidade de estabelecer uma nova informação. Isso concorda com a intenção de Iwata (2019), que afirmou ser “importante que a música representasse as ruínas do templo”, e isso estimula a primeira memória resgatada pelo jogo.

---

<sup>19</sup> Vídeo com trilha na íntegra: <https://youtu.be/apgzJyE3Mq0>

### 4.3 *Mysterious Old Man*<sup>20</sup>

Após progredir na exploração do primeiro ambiente apresentado em “*Breath of the Wild*”, o protagonista é abordado pelo senhor que foi a primeira - e até então única - pessoa com quem Link conversou no jogo. No entanto, diferente do primeiro contato, nesse segundo, é possível ouvir uma pequena melodia executada no piano. Novamente, não é ao acaso, e alguns dos 135 comentários provam observar uma das dicas colocadas na trilha sonora:

*O tema do Castelo de Hyrule, de A Link to the Past não é sutil, no mínimo. (...). Mas, eu estava tão distraído com toda a excitante experiência e tudo que era novo, que eu nem pensei nisso mesmo após meu cérebro perceber essa referência. Eu estava prestando atenção em outras coisas antes de ter a chance de colocar 2 e 2 juntos.*

Jogadores com ouvidos mais atentos e com passado vinculado aos títulos antigos da saga poderiam extrair uma valiosa informação a partir da trilha “*Mysterious Old Man*” (homem velho misterioso, em tradução livre). Aqui, o jogo recompensa a memória de quem reconhecer o tema inserido originalmente no título “*The Legend of Zelda: A Link to the Past*”, de 1991. O tema atribuído aos castelos de Hyrule também se conecta sempre com seu rei, deixando, então, uma pista da identidade do personagem que apenas se apresenta como *old man* (homem velho, em tradução livre do inglês). Essa relação atesta a colocação de Tedesco (2014), em que experiências do passado são essenciais para a construção de um novo sentido no presente, ou seja, a apresentação do personagem possui uma interpretação para aqueles que não experienciaram títulos passados da franquia, e outra para o grupo que se recordou ao ouvir o *leitmotiv*<sup>21</sup> do rei de Hyrule ao fundo da cena.

### 4.4 *Stables*<sup>22</sup>

Após deixar o Grande Planalto para desbravar a selvagem Hyrule, o jogador se depara com um terreno hostil e com criaturas ameaçadoras. No entanto, é justamente em meio

<sup>20</sup> Vídeo com trilha na íntegra: [https://youtu.be/oe\\_K4kcQ0lg](https://youtu.be/oe_K4kcQ0lg)

<sup>21</sup> Segundo *Oxford Languages*, ‘leitmotiv’ é o tema melódico ou harmônico destinado a caracterizar um personagem, uma situação ou um estado de espírito, reaparecendo naturalmente ao longo de uma obra maior.

<sup>22</sup> Vídeo com trilha na íntegra: <https://youtu.be/25sa9R3G2cw>

à angústia de estar sozinho em um novo mundo que uma canção familiar surge, despertando uma recorrente sensação dentre os 190 comentários analisados: alívio.

*Essa música evoca uma série de sensações que eu nem sequer consigo nomear. Parece a de estar em casa, mas não. É como familiaridade, mas não exatamente. O começo da música especialmente. É parecido como uma recepção familiar em forma de som e emoção.  
O som de casa, segurança e cama macia para dormir. Uma de minhas trilhas favoritas. Eu amo me aproximar de um estábulo, à noite, especialmente. É como um suspiro de alívio.*

A similaridade entre a faixa que toca nos estábulos de “*Breath of the Wild*” e o rancho Lon Lon de “*Ocarina of Time*” estimula a sensação de conforto e proteção, graças ao afeto associado à canção da égua Epona, introduzida no jogo de 1998. Esse é um exemplo da colocação de Tedesco (2014), que defende a importância da afetividade para se recordar com mais facilidade. Neste caso, a música de Epona é tocada na ocarina do herói para que a égua vá ao encontro do protagonista e possa o ajudar em sua jornada e, por isso, torna-se um estímulo afetivo para ser lembrada no futuro, e os compositores fazem uso disso para pegar emprestado os sentimentos e as sensações que a memória pode conceder ao ouvir o mesmo tema novamente.

Tem-se nessa relação a pulsão de uma memória afetiva, visto as descrições nos comentários selecionados. Quando apresentam que há “sensações que nem sequer consigo nomear” ou “suspiro de alívio”, percebemos a alteração de estado dos sujeitos por meio das memórias afetivas provocadas.

#### 4.5 *Riding (Day)*<sup>23</sup> e *Riding (Night)*<sup>24</sup>

Para os momentos de montaria, a trilha sonora acrescenta novamente na experiência do jogador, inserindo diferentes referências nas variações da peça para quando se cavalga de dia e de noite. Dentre os 205 comentários no vídeo com a trilha “*Riding (Day)*”, é válido observar as reações à nova proposta na música de fundo para essa ação:

*Eu odiei essa música quando ouvi pela primeira vez. Queria que a trilha sonora fosse mais tradicional. Agora, quando eu a ouço, apenas me lembro do quão grandioso foi meu tempo enquanto experienciei *Breath of the Wild* pela primeira vez. Também percebo bem que ela encaixa nos sentimentos que eles pretendiam criar para esse jogo.*

<sup>23</sup> Vídeo com trilha na íntegra: [https://youtu.be/ihP7THu8\\_ZU](https://youtu.be/ihP7THu8_ZU)

<sup>24</sup> Vídeo com trilha na íntegra: <https://youtu.be/6cypuYIL8Y0>

Tal sensação se justifica pelo costume de emprestar composições com temas épicos para os momentos de montaria. No entanto, Wakai (2019) revelou que sua intenção no projeto de composição das trilhas para “*Breath of the Wild*” era de realmente mudar o conceito de que as pessoas tinham como certo para as canções de “*The Legend of Zelda*”. Em complemento a isso, Kataoka (2019) afirma que as poucas canções que havia prioridade no reuso eram nos temas de “*Overworld*” (ocasionalmente referida como a música-tema da franquia), Ganon e Zelda. E foi justamente com a primeira e a terceira, respectivamente, que os novos temas de cavalgada foram compostos, como alguns dos 93 comentários para a versão “*Riding (Night)*” pontuam:

*Deus, essa música é tão boa. Uma verdadeira obra-prima que captura perfeitamente o sentimento do jogo. Uma arruinada, porém em lenta reconstrução, versão de Hyrule.*

*A primeira vez que ouvi a viola reprisar o tema principal acima do piano, eu vim às lágrimas. Foi como se eu tivesse finalmente entendido a vibe do jogo e confiado nela.*

A experiência de cavalgar livremente por essa nova Hyrule, apresentando uma nova versão dos temas que os jogadores estavam habituados, auxiliou na construção da visão de que vinham elaborando sobre esse novo cenário. Summers (2016) argumenta justamente sobre a capacidade da trilha sonora em orientar a interpretação do jogador a respeito do mundo em que ele está inserido. Uma trilha que desvia das expectativas também sucede em atrair a atenção e emoção dos jogadores, como sugere o estudo de Levitin (2006). Então, a composição alcança seu objetivo em mostrar que o cenário é diferente das experiências passadas.

#### 4.6 *Great Fairy Fountain*<sup>25</sup>

Em “*The Legend of Zelda*”, é comum a manutenção de alguns efeitos sonoros, de modo a manter as assimilações simples entre ações e consequências no jogo. Por mais repaginados que os temas sejam, as composições para quando se conquista um item ou morre são essencialmente as mesmas. No entanto, além dos três temas principais mencionados acima, na fala de Kataoka, também podemos notar o mesmo cuidado com a trilha que era originalmente utilizada como música de fundo para a tela de seleção em “*A Link to the Past*”, e que também

---

<sup>25</sup> Vídeo com trilha na íntegra: <https://youtu.be/oE1bqPpJMQA>

se tornou a música tema das Grandes Fadas, em “*Ocarina of Time*”. Desde sempre, permaneceram intocáveis, como um dos 221 comentários no vídeo relata:

*Sabe o que é elegante sobre essa música aqui? É uma das poucas trilhas no jogo que é basicamente a original em toda a sua glória. Em todos os outros lugares você ouve pistas dos antigos temas, pois são ecos de um passado distante; tudo está em ruínas. Tudo, exceto o poder da grande fada. Isso faz que haja muito mais sentido para que essa música seja a mesma, porque as grandes fadas sobreviveram.*

Em “*Breath of the Wild*”, o protagonista Link deve restaurar as fontes onde vivem as grandes fadas, o que confirma o ponto mencionado pelo jogador. Graças ao recurso da memória e da observação, é possível extrair essa importante nota no que diz respeito ao cenário montado subliminarmente na imaginação do jogador. Podemos, inclusive, dizer que essa construção de entendimento do contexto atual da história se dá graças à capacidade de utilizar recordações para transformar fragmentos em totalidades, como é defendido por Tedesco (2014). Ou seja, a partir de nossas lembranças e de informações percebidas na narrativa e na trilha sonora, conseguimos formular um novo entendimento.

#### 4.7 Link's Memories: “Zelda's Awakening”<sup>26</sup>

Poucos temas são tão emblemáticos e facilmente reconhecíveis na franquia “*The Legend of Zelda*” como a canção que leva o nome da princesa que intitula a série: “*Zelda's Lullaby*”, apresentada pela primeira vez em “*A Link to the Past*”. Inclusive, Kataoka (2019) afirma que foi solicitado que este tema fosse inserido de forma sutil nas lembranças resgatadas por Link. No entanto, é quando o herói recupera sua última memória que os jogadores presenciam o verdadeiro despertar do tema da princesa, aflorando lembranças e interpretações, como observamos neste recorte dos 558 comentários publicados:

*O coral em Zelda's Lullaby quase faz parecer como se todas as Zeldas anteriores estivessem cantando para ela, e então o piano depois é ela respondendo.*

*Podemos apenas falar sobre o quão sutilmente você consegue contar uma história a partir dessa música. Mesmo que você não saiba o que está acontecendo, ela ainda cria uma história.*

---

<sup>26</sup> Vídeo com trilha na íntegra: <https://youtu.be/uSMUkcVfhv4>

O “despertar de Zelda”, como o nome da faixa sugere em inglês, sintetiza o momento em que princesa revela seu poder interior para poder salvar o exaurido herói de uma morte certa. É um momento alto do desenvolvimento da personagem, e ao recorrer à memória dos jogadores, a coloca em paralelo com as antigas encarnações de princesas das lendas.

*Quando eu vi essa memória pela primeira vez e vi a Master Sword brilhar, sei que meu coração saltou. Independentemente do quão irritante os comentários de Fi podiam ser, eu a amava do mesmo jeito. (...) Ela o encontrou novamente em outra vida, Link apenas nunca percebeu isso.*

*Eu nunca vou me cansar de como que isso é literalmente Fi falando com Zelda.*

Esse detalhe sonoro confirma que a *Master Sword* (espada mestra, em inglês) de Link é a mesma apresentada no jogo “*Skyward Sword*”, de 2011. O *leitmotiv* que toca após o trecho com a canção de Zelda pertence ao tema de Fi, espírito que habita a lendária espada. A personagem e o seu tema foram introduzidos no título que narra o início de toda a saga, em que, pela primeira vez, surge o herói escolhido pela deusa Hylia, que utiliza a espada sagrada para selar um mal antigo com a ajuda da divindade reencarnada na donzela Zelda.

Analisando a reação dos jogadores para toda a construção dessa trilha, podemos traçar um paralelo com a colocação de Halbwachs (1990) quanto à nossa capacidade em conservar experiências passadas (no caso, cenas com a princesa Zelda e o espírito Fi) para podermos interpretar e tratar a nova experiência sendo apresentada e vivida. Dessa forma, a trilha sonora por si só narra a história transmitida ao jogador, somando detalhes percebidos por aqueles que carregam consigo relações com jogos passados de “*The Legend of Zelda*”.

#### 4.8 Epilogue<sup>27</sup>

O herói e a princesa, enfim, sucedem em sua missão secular ao banir a criatura. Após o disparar da flecha de luz contra o ponto vital da fera, o jogador se torna espectador de uma sequência de *cutsscenes* até o subir dos créditos. Ao longo disso, diversos temas são revistos, especialmente os clássicos “*Zelda’s Lullaby*” e “*Overworld*”, sendo, inclusive, a base para a trilha da última cena, como alguns dos 182 comentários mencionam:

*Essa é minha versão favorita do tema Overworld. É bela e tranquilizante, simplesmente um grande fechamento para encerrar um jogo incrível.*

<sup>27</sup> Vídeo com trilha na íntegra: <https://youtu.be/05iWG29me7M>

*Esse foi o momento que fez anos jogando vários jogos de Zelda valerem a pena. Absolutamente incrível. :)*

A faixa do epílogo é mencionada por Kataoka (2019) como uma de suas composições favoritas, por justamente reapresentar motivos da faixa “*Despair*” (desespero, em português), unindo, assim, a sensação de êxito e fracasso, glória e queda. Colocando esses elementos em uma só canção, podemos observar que é senso comum entre os comentários a satisfação ao ouvi-la, trazendo de volta experiências passadas com a franquia e as memórias do próprio jogo. Isso resgata a afirmação de Schäffer (2011), de que é natural a rememoração dessas músicas pelo intenso contato que o jogo propõe que seu jogador tenha com elas, como observamos aqui com um desfecho de uma batalha épica e a conquista do final feliz.

Ao analisar o conjunto total, observamos, então, diversas reações conforme temas foram resgatados e apresentados em “*Breath of the Wild*”. Certamente, ao avaliar o posicionamento dos compositores e o desenvolver narrativo, os jogadores foram capazes de captar a intenção de cada trilha apresentada, como a compreensão dos cenários em que estavam inseridos ou de utilizar lembranças para complementar lacunas propositais na história. Os comentários mostraram a importância de os compositores terem considerado a memória afetiva dos jogadores como um elemento ativo no jogo, capaz de modificar como eles reagiriam a cada momento da história. Sensações como tristeza, emoção, alívio, determinação, medo e urgência foram afloradas justamente por recordações de experiências passadas dos jogadores com a franquia “*The Legend of Zelda*”, conectando passado e presente com as trilhas sonoras apresentadas em cada ambiente ou ocasião. O trabalho de Hajime Wakai, Manaka Kataoka e Yasuaki Iwata se mostra um sucesso ao avaliarmos que as trilhas sonoras ativaram lembranças e desencadearam sentimentos e reações nos jogadores.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

É importante observamos como compositores conseguem influenciar as reações dos jogadores através do uso de melodias que toquem diretamente em suas memórias. As recorrentes menções aos sentimentos expressos na análise, além de constantes comentários de jogadores que revelaram chorar com as trilhas sonoras, mostram o quão poderosa uma música pode ser em nosso imaginário.

Não apenas isso, mas fica evidente que o uso das trilhas sonoras, apoiadas na memória afetiva do jogador, possui influência, também, nas ações no jogo. Ouvir a música “*Stables*” ao longe permite que os jogadores sintam que há um lugar de descanso por perto; já o tema “*Hyrule Castle (Interior)*” desperta o senso de urgência naqueles mais atentos aos detalhes na música de fundo; enquanto as canções “*Dark Beast Ganon Appears*” e “*Dark Beast Ganon Battle*” encorajam o jogador a assumir o papel definitivo do herói, com temas que remontam sua jornada e despertam a sua importância no combate. Ainda, percebemos como as trilhas de *Breath of the Wild* complementam o universo onde o jogador assume o papel de Link, dando dicas de quem é o homem que o aborda no início da história com o *leitmotiv*, tradicionalmente associado ao reino de Hyrule, ou indicando que o espírito que auxiliou a primeira encarnação do herói esteve, de fato, presente ao longo de todos os milênios, habitando dentro da *Master Sword*.

Assim, pudemos encontrar as respostas para as questões que foram propostas neste estudo. Observamos relatos de reações em cada tema apresentado, provando que é possível despertar e recordar emoções vividas no passado para experimentar o presente. Seguido a isso, também foi possível analisar a forma como uma memória afetiva pode alterar suas decisões no jogo, efetivamente engajando o jogador a participar da construção da narrativa, assumindo um papel mais importante que um observador da história, por justamente ser recompensado ao carregar essas memórias consigo e retomá-las conforme as trilhas são apresentadas. Por fim, ainda pudemos atestar que a percepção dos resgates de temas passados e as pequenas recapitulações de *leitmotifs* podem moldar a interpretação de que o jogador tem da história, montando em seu imaginário a razão dos compositores de “*Breath of the Wild*” de terem utilizado as músicas que estiveram presentes em títulos do passado.

Além disso, a memória coletiva corrobora para esses efeitos afetivos das recordações. Por mais individual que sejam nossas memórias, a relação social com os grupos de referência potencializam a composição dos afetos e que, conseqüentemente, aparecem, tempos depois, nas memórias afetivas.

A experiência com o ato de jogar com trilhas que trazem um tempo e um espaço já vivido manifesta memórias afetivas e coletivas, visto que nunca estamos sozinhos, pertencemos a uma coletividade, por isso, a força das emoções advindas com as reminiscências.

Essas observações atendem às expectativas que criamos no início de nossas buscas. Assumimos que, a partir dessa análise, a trilha sonora pode colocar a memória do jogador como

parte da narrativa, estimulando suas lembranças para enriquecer a experiência atual - concordando com os autores utilizados em nosso estudo sobre a memória afetiva. A história de “*Breath of the Wild*” se torna completa quando, além de recuperar as memórias de Link no jogo, o próprio jogador traz suas lembranças para dentro de sua vivência na história.

Este estudo abre possibilidade para novas análises, avaliando a efetividade das trilhas sonoras no estreitamento de vínculos entre consumidores e marcas. Expandir para filmes comerciais e para a influência na decisão de compra se mostra um caminho com novos questionamentos, com possibilidades de prover futuros profissionais com maiores conhecimentos a respeito do potencial por trás da memória afetiva na música como um recurso de ativação de sentimentos favoráveis para a ação pretendida em uma campanha.

Como satisfeitos com o resultado, aqui, apresentado, vimos com naturalidade o aumento de nossa admiração pelo trabalho de composição de Hajime Wakai, Manaka Kataoka e Yasuaki Iwata, pelo cuidado com as composições originais de Koji Kondo e com as lembranças preciosas que os jogadores carregam consigo quanto à franquia “*The Legend of Zelda*”. Além disso, ao obtermos maiores conhecimentos sobre a importância de nossas memórias em nossas ações cotidianas, reforçamos o valor de nosso passado e incrementamos o estimo que temos por aquilo que carregamos com afeto em nossa história pessoal, afinal, é ela que molda o indivíduo que somos hoje, tal como quem somos na comunidade a que pertencemos.

## REFERÊNCIAS

BOSI, Ecléa. **Memória e Sociedade: lembranças de velhos**. 3.ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

BRESSAN JÚNIOR, Mario Abel. Televisão e espaço de revisitação: a formação de uma memória teleafetiva. **Intexto**, Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS, n. 45, p. 204-226, maio/ago. 2019a.

\_\_\_\_\_. Memória Teleafetiva. Florianópolis: Insular, 2019b.

BREATH of the Wild composers on changing up Zelda’s music formula and much more. **Nintendo Everything**, 2019. Disponível em: <<https://nintendoeverything.com/breath-of-the-wild-composers-on-changing-up-zeldas-music-formula-and-more/>>. Acesso em: 24 de nov. de 2021.

HALBWACHS, Maurice. **A Memória Coletiva** 2 ed. São Paulo: Editora Revista dos Tribunais, 1990.

HUYSSSEN, Andreas. **Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia** 1 ed. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.

LEVITIN, Daniel J. **A música no seu cérebro: a ciência de uma obsessão humana** 2 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

SCHÄFER, Camila. Game music como produto cultural autônomo: como ela ultrapassa os limites do jogo e se insere em outras mídias. **Fronteiras**, São Leopoldo: Unisinos, v. 13, n.2, p. 111-120, mai/ago. 2011

SUMMERS, Tim. **Understanding Video Game Music** 1 ed. Cambridge: University Press, 2016.

TEDESCO, João Carlos. **Nas Cercanias da Memória: temporalidade, experiência e narração** 2 ed. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2014.

ZANETTI, Daniela. A cultura do compartilhamento e a reprodutibilidade dos conteúdos. **Ciberlegenda**, Vitória: Universidade Federal do Espírito Santo UFES, n. 25, p. 60-70, 2011