

Propuesta metodológica para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos

Sean Moscoso Samilla^(*)

Resumen: El presente artículo se inscribe en el marco de la ludomusicología para proponer y desarrollar una metodología de análisis de la experiencia de escucha en videojuegos. A partir de una aproximación teórico-práctica y mediante diarios de campos y ejercicios autoetnográficos, se intenta agrupar experiencias y expresiones no idénticas, pero similares o análogas dentro de un marco común para ayudar a identificar una actividad compleja y de orden performática. El objetivo es explicar una serie de estrategias de escucha y reflexión basado en los aportes teóricos y metodológicos de Delalande, Martínez, Chion y, la ludomusicóloga, Isabel van Elferen que guían una metodología específica para la escucha de música de videojuego al jugar estos mismo, con el fin de trabajar intersubjetivamente y como desde la ludomusicología pueda abordarse una experiencia que es a la vez personal y colectiva.

Palabras clave: metodología - escucha - videojuego - análisis

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 137]

^(*) Licenciado en Educación y Profesor de Educación Artística (Universidad Católica Silva Henríquez), Magister en Artes (Pontificia Universidad Católica de Chile), Doctorando en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad (Universidad de Valparaíso), y Académico Profesor Asistente del Departamento de Sonido de la Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

El videojuego como campo para diversas escuchas

Los estudios de música de videojuegos son un campo en consolidación, que se ha desarrollado con gran dinamismo en los últimos años (Kamp et al., 2017). Entre sus precedentes destacan trabajos como los de Zack Whalen (2004) y *Game Sound: An introduction to the History, Theory and Practice of Video Game música and Sound Design* (Collins, 2008).

El término ludomusicología aparece en la academia en el 2013 (Kamp et al., 2017) aunando distintos acercamientos al fenómeno lúdico como, la ludología, la narratología, los estudios de diseño de juegos (game gesign) con textos fundacionales como *Cibertext. Perspectives on Ergodic Literature*, del filósofo y escritor Espen Aarseth (1997). Otro eje constituyente del campo de la ludomusicología se ve conformado en el trinomio de sociología, política y estética, como evidencia el libro *A Thought-Provoking Play* de Martin Roth (2017), que da cuenta de la negociación ética, estética y de visión de mundo o de marcos culturales que acontecen en el proceso creativo. Desde el ámbito musical, el material es más bien difuso, sin tener todavía las instituciones una forma sistemática de abordar el campo. Un ejemplo cercano a cómo se está configurando el campo actualmente es el núcleo inglés Ludomusicology, cuyo libro *Ludomusicology, Approaches to Videogame Music* (2017) recopila una serie de artículos acerca de los videojuegos y su música. En ese contexto, existen pocos trabajos académicos que tengan su origen en Latinoamérica, destacando la tesis de magister de Mónica Moreira, *La música de los videojuegos: Modalidades de uso y su relación con el imaginario social*, un estudio sobre la banda sonora del juego *Final Fantasy VI* (2004) dirigido por el académico Jorge Martínez que aporta un análisis semiológico de dicho juego, incluyendo en su aparato analítico también una perspectiva latinoamericana. Moreira hace una lectura geopolítica del proceso de producción y fruición de los videojuegos planteando que a través de su distribución internacional se dan a conocer y legitiman los marcos valóricos de las sociedades que los producen (Moreira, 2004). En ese sentido, la dimensión estética de la música es siempre una dimensión ética, tal como indica Katya Mandoki al plantear que “también la ética y la estética se traslapan al tratar con el sujeto en términos de su sensibilidad, pero en el primer caso se enfoca la acción y sus consecuencias, mientras en el segundo la atracción o repulsión hacia su objeto” (2006, p. 49). Es relevante que una indagación sobre las formas de relacionarse a través de estas músicas, y las prácticas que emergen en torno a ellas, tenga también una perspectiva crítica y situada. Sólo así comprenderemos también las implicancias culturales y sociales de las relaciones internacionales que se dan a través de este objeto cultural que son los videojuegos. Cabe destacar que dentro del campo ludomusicológico hay un terreno fértil de exploración de modelos de entendimiento del fenómeno, divergentes a lo que institucionalmente es generalmente propuesto (Gallego, 2019). Por lo tanto, el presente artículo no busca constituirse en un ejemplo de un estudio de corte positivista o técnico/poiético del fenómeno, como se daría cotidianamente en la academia musical, cuyo fin todavía es el estudio del modelo abstracto de las obras musicales, o bien el estudio técnico instrumental correspondiente a una artesanía específica asociada al repertorio en cuestión. Creemos que parte del problema puede encontrarse en lo que el musicólogo Philip Tagg describe como la visión de la música absoluta de la institución musical occidental (2013), cuya noción despoja a la música de cualquier tipo de implicancia fuera de la materialidad misma de “lo que suena”. Fuera de esa definición hermética de música, creemos que no resulta útil ni apropiado acercarse a la música de videojuegos de tal forma. Siguiendo las ideas de Tagg y los posteriores desarrollos de los musicólogos Jorge Martínez (2017) y Julio Mendivil (2016), consideramos apropiado el buscar métodos y modelos de análisis que nos permitan entender a esta forma de música como un entramado de significaciones.

Es en este contexto que surge en el año 2018 el Núcleo de Creación e Investigación en Ludomusicología LUDUM, conformado por Ariel Grez Valdenegro, Guillermo Jarpa, Daniel Miranda, Joaquín Gutiérrez y Sean Moscoso, quienes se desempeñan como estudiantes, egresados o académicos de la Universidad de Chile. Así, a la fecha LUDUM ha realizado actividades como la organización del Primer Encuentro Nacional de Ludomusicología en Chile (Grez, 2019), participación en las VII Jornadas Musicológicas de Jóvenes Investigadores de la Sociedad Chilena de Musicología, además de varias investigaciones financiadas por los Fondos de Cultura del Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio de Chile, como “Análisis de la poética, condiciones de producción y recepción de la producción nacional de música de videojuegos” y “Modos de escucha y videojuegos: análisis en torno a experiencias interactivas” (investigación de la cual emerge el presente artículo). En resumen, como núcleo hemos intentado proponer un método incipiente y exploratorio con el cual iniciar nuestras actuales y próximas investigaciones con el fin de intentar incluir en la escucha, en el sentido amplio, cuestiones performativas y de orden cotidianas con los videojuegos.

Referentes Teóricos considerados en la propuesta metodológica

Al respecto, la decisión inicial fue trabajar con el modelo ALI (acrónimo de Affect, Literacy, Interaction), ya que este es un enfoque metodológico que emerge de la propia ludomusicología en el texto homónimo y propuesto por Isabella Van Elferen (2017). Por lo demás, esta propuesta ya la habíamos utilizado para investigaciones anteriores junto al núcleo LUDUM y pretendíamos complementarla con otras. Asimismo, la consideración de la propuesta de Michel Chion se basa en lo influyente que han resultado sus teorías de la interacción entre imagen y sonido en el cine, por lo que creemos que las ideas acerca de la *Audiovisión* (1993) podían abarcar metodológicamente experiencias análogas a los videojuegos. También decidimos incluir la propuesta del profesor Jorge Martínez (2017), por varios motivos: el primero, por cercanía disciplinar, pues es un compositor y musicólogo, quien además, fue quien dirigió la tesis de musicología de Mónica Moreira (2004) acerca de la música del juego *Final Fantasy VI*; en segundo lugar, su propuesta tripartita es un modelo que puede dar cuenta de cómo se articula lo musical, entendido como práctica socio-comunicativa, y los soportes escritos o digitales de la misma, cuestión que complementa con las otras propuestas, especialmente, con cuestiones de la intertextualidad. Finalmente, la propuesta de Delalande (1998), sin tratarse directamente de música de videojuegos, era la más cercana a los objetivos planteados por nuestra investigación, acerca de un análisis de la escucha, para lo que este autor denomina “testimonio de escucha”, los cuales se plantea grabar, transcribir y finalmente comparar distinciones metafóricas. A continuación realizaremos una explicación y desglose de las propuestas metodológicas en específico de cada autor. Para empezar, Michel Chion (1993) propone tres niveles de clasificación para la escucha: la Escucha Causal, la Escucha Semántica y la Escucha Reducida. El primero, la Escucha Causal, pretende obtener información sonora para tener referencias sobre la realidad cercana y

su causa. En términos generales, esta es una de las más abundantes en los videojuegos por su capacidad de comunicación rápida para mecánicas y el establecimiento general de las lógicas del videojuego. La Escucha Semántica, por su parte, es un tipo de escucha relacionada con un código o un lenguaje, usada para interpretar un mensaje que opera en un sistema de oposiciones y de diferencias. Estas dos escuchas pueden operar simultáneamente pues, por ejemplo, oímos a la vez lo que alguien nos dice y cómo lo dice. Finalmente, La Escucha Reducida consiste en las cualidades y formas propios del sonido, independientemente de su sentido (Schaeffer, 1988), la misma resulta difícil y debe ser una escucha intencional, ya que solemos nombrar los sonidos con palabras que aluden a su fuente (aflautados, chirriantes, etc.) o a su significado o direccionalidad comparativa. Respecto a este tipo de escucha, consideramos que sólo podría darse en un ambiente controlado, como un laboratorio acústico, y rara vez podría producirse en un ambiente doméstico de videojugadores. Sin embargo, creemos relevante el enfoque acusmático que contiene la propuesta al incluir los medios en que se produce esta escucha, siendo un desafío el problema del lenguaje para comunicar estas modulaciones de la escucha y, en general, cualquier otra que ocurra. Por otra parte, el modelo de Delalande (1998), traducido por Schumacher y Fuentes (2017), consiste en tres tipos de estrategias de escucha: la Escucha Taxonómica, la Escucha Empática y la Escucha Figurativa. En primer lugar, la Escucha Taxonómica, es un tipo de escucha que se manifiesta por una tendencia del auditor a desarrollar distinciones, segmentaciones y a cualificar la traza acústica, con el objeto de obtener una mirada sinóptica de la obra. En segundo lugar, la Escucha Empática, el auditor que adopta esta actitud está atento a las sensaciones, que declara sin tapujos como “fisiológicas”, que produce el sonido en él. Los comentarios se relacionan, entonces, con el nivel de la sensación corporal. En tercer lugar, la Escucha Figurativa corresponde a una tendencia en el auditor a encontrar algo “figurativo” en la música, teniendo en cuenta que ciertos sonidos evocan algo que tiene movimiento, eventualmente, que vive (Schumacher y Fuentes, 2017). Como bien destacan Schumacher y Fuentes del modelo de Delalande, relatar una experiencia siempre implica una estrategia de escucha, como cualquier otro condicionamiento, ya que el relato de una audición siempre es una reconstrucción, por lo que habría que considerar ausencias y desarrollos. Finalmente, el análisis comparativo de los testimonios transcritos puede ayudar a agrupar de los testimonios transcritos puede ayudar a agrupar verbalizaciones análogas, pero no idénticas, lo que sería siempre una aproximación y una suerte de interpretación de la interpretación, estando en la misma línea con lo planteado Simon Frith (2014), quien afirma que escuchar una performance es propiamente hacer una nueva performance. Isabella Van Elferen (2017) propone el modelo ALI (*Affect, Literacy, Interaction*) para clasificar la música en tres categorías que pueden extenderse también a los sonidos y efectos sonoros. Primero, *Musical Affect*, el Afecto Musical puede definirse como una conexión personal en una situación mediante la memoria, las emociones y/o identificación. El afecto es un aspecto vital e inevitable de cualquier experiencia musical, se sienten emociones y connotaciones que agencian, además de su significado propio, uno u otros de carácter expresivos. Segundo, *Musical Literacy*, “Literatura/Alfabetización Musical”, hace referencia a la práctica habitual de encontrar significados en otros productos culturales ya mediados por prácticas o discursos de los medios sociales.

Esto incluye cine, televisión, música o videojuegos, entre otros, para una práctica intertextual consciente en las culturas mediáticas. Tercero, *Musical Interaction*, “Interacción Musical”, describe la interacción con y a través de la música. Por regla general habla de la percepción de conexión directa entre las acciones del jugador y la música del juego. Un ejemplo de esto puede verse en los deportes, la danza, el karaoke y el videojuego. Finalmente, recurrimos al marco conceptual y propuesta de análisis semiótico de Jorge Martínez (2017) para extenderlo al uso específico de la escucha. Martínez propone un sistema tripartito: Texto, Pretexto y Contexto. El Texto (de la escucha), consiste en comentarios asociados al “objeto estético”, a los sonidos y sus estructuras. Estas pueden ser descritas mediante el uso de técnicas y relatos que ponen el foco en los sonidos. El Contexto (de la escucha), son los comentarios asociados al intertexto de otros sonidos o piezas asociadas, un flujo entre el sonido/música y algún canon o cuerpo genealógico, similar al *Literacy* del modelo ALI. Por último, el Pretexto (de la escucha), está constituido por los comentarios asociados a las motivaciones por el cual se escucha mientras se juega, por ejemplo: ¿por qué se escucha como se escucha al videojugar? O: ¿qué se quiere conseguir con este actuar de escucha? En resumen, las cuatro propuestas provienen de distintas disciplinas y enfoques metodológicos (Acusmática, Teoría del Cine, Semiótica Musical y Ludomusicología) y se articulan cubriendo aspectos que otras no toman en consideración, pero también se traslapan desde otro ángulo, como el ejemplo de Contexto (Martínez) y *Literacy* (Van Elferen) o Escucha Taxonómica (Delalande) y Texto (Martínez), lo que posibilita que los “testimonios de escucha” asociados a esas áreas tengan mayor posibilidad de ser pesquisados.

Metodología para el análisis intersubjetivo de la escucha en videojuegos.

Para las estrategias de indagación buscamos inspiración en la literatura y metodologías de la investigación artística. En este ámbito, López-Cano y San Cristobal (2014) destacan la utilidad del diario de campo y de la posterior reflexión para la reconstrucción de experiencias mediante textos, considerando el hecho de tener que relatar la experiencia influye en la estrategia de escucha como cualquier otro condicionamiento, y que el relato mismo de una audición es una reconstrucción, lo que implica ausencias y desarrollos, por lo que el proyecto aspira a clasificar o agrupar verbalización análogas pero no idénticas, lo que conlleva a aproximaciones e interpretaciones (Schumacher y Fuentes, 2017). En este sentido, los textos tendrán características autoetnográficas, ya que la experiencia de una persona puede dar cuenta de los contextos en que vive (Ferraroti, 1983), por lo que es posible leer una sociedad a través de una biografía (Iniesta y Feixa, 2006). Un individuo no representa a la sociedad en su totalidad de manera directa, sino que lo hace a través de la mediación en su contexto inmediato. Finalmente, para Bénard (2019; Ellis et al, 2001), la autoetnografía es un acercamiento a la investigación y a la escritura que busca describir y analizar sistemáticamente la experiencia personal para entender la experiencia cultural. El investigador usa principios de autobiografía y de etnografía para

escribir acerca de su experiencia. Por ello, como método, la autoetnografía es a la vez proceso y producto. A saber, lo robusto de esta metodología como herramienta es su utilización bajo un marco teórico común para nuestras diversas experiencias (Bénard, 2019). El uso de estas propuestas teóricas y metodológicas garantizan que, pese a que la estrategia puede parecer un tanto dispersa, dentro de la diversidad de posibles resultados exista un territorio delimitado que pueda recorrerse de distintas maneras desde la experiencia. Ha quedado demostrado que obtener y recoger las experiencias de jugar y escuchar en simultáneo, por ejemplo, grabarse hablando mientras se juega y otras actividades similares al streaming de videojuegos como en Youtube o Twitch, resultan ineficaz debido al nivel de implicancia y corporalidad que conlleva la interactividad propia de la performance del jugador. Dichas prácticas imposibilitaban la generación de frases completas o, al menos, con algún sentido.

Etapas del análisis de experiencias de escucha en videojuegos

La construcción de la metodología propuesta se basa en una estrategia similar a la descrita por Delalande (1998). Esto quiere decir que los investigadores-jugadores, cuando tengan experiencias de juego de un mismo videojuego, y a partir de estas, con la mayor inmediatez posible, transcriban la música, los sonidos y los efectos sonoros del juego. Esta estrategia intenta hacer posible una especie de relato/descripción/interpretación lo más próximo al fenómeno interpretativo de la escucha que, a continuación, describimos en sus pasos y etapas.

La primera etapa consiste en que cada jugador-investigador realice un texto autoetnográfico acerca de su experiencia cotidiana de la escucha al videojugar. Sugerimos una extensión máxima de entre 2000 y 2500 palabras. Aquella biografía y experiencias acumuladas son importantes. Este material servirá para reconocer las distancias y negociaciones para las otras próximas experiencias. Se buscará que en cada repetición se minimicen las referencias a las experiencias anteriores ya vertidas en esta etapa. La segunda etapa consiste en acordar un número de sesiones de juego para el videojuego en común entre los investigadores-jugadores. En base a nuestra práctica proponemos de cinco a seis sesiones. Para cada sesión de juego se realizará un diario de campo de cada experiencia de escucha, con la idea de anotar, experiencias, sentimientos, sospechas, comentarios y emociones. Como experiencia común, en una de estas sesiones se debe silenciar completamente el videojuego, lo que Chion (1993) llama el método de los ocultadores, paso que intenta quitar la variable sonora a fin de hacer explícito las modulaciones que ocurren entre la imagen y el sonido. Luego, para cada entrada del diario de campo, o sea, para cada experiencia, se debe realizar una reflexión de campo luego de la experiencia misma, distanciada en el tiempo de la escritura del diario como de la experiencia misma de videojugar. En esta instancia se puede reflexionar acerca de lo anotado en el diario de campo. La idea en este gesto de reflexibilidad es poder identificar y clasificar las experiencias y las expresiones usadas para poder asociarlas a alguna de las clasificaciones propuestas en el marco teórico

usado, incluso podrían ser asociadas a más de una clasificación, pues estas suelen sobreponerse o hacer referencia a un modo similar de escucha. Al final de las sesiones pactadas se debería tener el material de cada una de las sesiones, o sea, los diarios de campo, sus reflexiones y las asociaciones de expresiones y verbalizaciones con el marco teórico usado, lo que daría sentido al ejercicio autoetnográfico por el uso de marco conceptuales comunes. La última etapa es la realización de un meta-análisis, que puede ser realizada por uno de los investigadores-jugadores. Recomendamos acordarlo posteriormente a las primeras dos etapas, a fin de evitar cualquier intervención o sesgo que pueda resultar de tal responsabilidad. De esta manera esta persona es la que leerá e interpretará todo el material, tanto el propio como el del resto del grupo, con el objetivo de agrupar las expresiones y las categorizaciones que se realicen en común, buscando generar un documento donde se hagan explícitas la mayor cantidad de similitudes, coincidencias en el uso y asociaciones del marco, como de diferencias para esta escucha de un videojuego en común.

Conclusiones

Parfraseando a Leo Felipe (2022): cuando se pregunta acerca del cómo se puede registrar la experiencia, cuestión principal para todos quienes se plantean investigar la subjetividad, no podemos reducir la experiencia a un puñado de estructuras estáticas y pretender que estas den cuenta de la procesualidad de la vida. Al respecto, esta propuesta metodológica se presenta cómo una ampliación del modelo ALI de Van Elferen (2017), con la que comparte el enfoque exploratorio con el que abordaje ludomusicológico de la música, los efectos y los sonidos de los videojuegos. En ese sentido, se pretende complementar el modelo ALI incluyendo herramientas y enfoques que reducen la distancia entre la experiencia de la escucha lúdica y su análisis. Asimismo, su principal fortaleza es la posibilidad de aplicación en contextos colectivos, donde lo que se busca es un punto de partida para el análisis de la escucha del videojugador. Ahora, los límites de esta propuesta metodológica radican en su carácter exploratorio, ya que los resultados pueden variar de gran manera dependiendo del capital cultural y de la experiencia previa de los jugadores investigadores. Así, un desarrollo posible puede conducir a adaptaciones específicas para tipos de videojuegos donde la relación musical y mecánica sea central, como sucede en los juegos musicales, o en aquellos donde la mecánica de la sincronía rítmica sea preponderante. Ahora bien, esta metodología se centra en la construcción autoetnográfica de la experiencia de escuchar jugando como rasgo principal; algunos caminos de desarrollo futuro podrían implicar el abordar o complementar esta herramienta con una etapa dedicada a la interpretación o foco hermenéutico (Kamp, 2021). Finalmente, la propuesta metodológica de este artículo se propone ofrecer una alternativa para la recolección de información de parte de investigadores/jugadores, una experiencia novedosa de estudio en la que la escucha no puede separarse de la actividad performativa del videojugador respecto de los propios objetivos del videojuego, un escenario multimedia singular de los videojuegos contemporáneos.

Referencias bibliográficas

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Bénard, S., (2019). *Autoetnografía. Una metodología cualitativa*. Universidad Autónoma de Aguas Calientes.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Paidós.
- Collins, K. (2008). *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. MIT Press.
- Delalande, F (1998) Music analysis and reception behaviours: Sommeil by Pierre Henry, *Journal of New Music Research*, 27(1-2), 13-66.
- Ellis, C., Adams, T. E., & Bochner, A. P. (2011). Autoethnography: An Overview. *Historical Social Research/Historische Sozialforschung*, 36(4). 273-290.
- Felipe, L. (2022) *Historia universal del after*. Caja Negra..
- Ferraroti, F. (1983) 1988, biografía y ciencias sociales. *Cuadernos de Ciencias Sociales*, (18).
- Frith, S. (2014). *Ritos de la interpretación: sobre el valor de la música popular*. Planeta.
- Gallego, G. P. (2019). Conceptualización de la terminología ludomusicológica. *Itamar. Revista de investigación musical: territorios para el arte*, (5). 57-68.
- Grez, A., Gutiérrez, J., Jarpa, G., & Miranda, D. (2019). 1er Encuentro Nacional de Ludomusicología, *Revista musical chilena*, 73(231). 179-180.
- Iniesta, M y Feixa, C. (2006) Historia de vida y ciencias sociales. Entrevista a Franco Ferraroti. *Periféria: Revista de Recerca i Formació en Antropologia*, (5).
- Kamp, M (2021) Autoethnography, Phenomenology and Hermeneutics. Fritsch, M., Summers, T. (Eds.). *The Cambridge Companion to Video Game Music*. Cambridge University Press.
- Kamp, M., Summers, T., Sweeney, M. (Eds.) (2017). *Ludomusicology. Approaches to video game music*. Equinox Publishing.
- López-Cano, R., San Cristóbal, Ú. (2014). *Investigación artística en música. Problemas, métodos, experiencias y modelos*. Conaculta.
- Mandoki, K. (2006). *Estética cotidiana y juegos de la cultura*. Siglo Veintiuno.
- Martínez, J. (2017). «Esto lo estoy tocando mañana...». *Elementos para una filosofía de la nueva música chilena*. Vientos del Sur.
- Mendivil, J. (2016). *En contra de la música: herramientas para pensar, comprender y vivir las músicas*. Gourmet Musical
- Moreira, M. (2004). *La música de los videojuegos: Modalidades de uso y su relación con el imaginario social. Un estudio sobre la banda sonora del juego «Final Fantasy VI»*. Universidad de Chile.
- Schaeffer, P. (1988). *Tratado de los objetos musicales*. Alianza Editorial
- Schumacher, F, Fuentes, C. (2017). La experiencia de escucha acusmática: una propuesta de análisis integrado. *Revista musical chilena*, 71(227). 108-121.
- Tagg, P. (2013). *Music's Meanings: A Modern Musicology for Non-Musos*. The Mass Media Music Scholar's Press.

- Van Elferen, I. (2017). The ALI model. Kamp, M., Summers, T., Sweeney, M. (Eds.), *Ludomusicology. Approaches to Videogame Music*. (pp.32-51). Equinox Publishing
- Whalen, Z. (2004) Who Gets to Play. *A Journal of Media and Culture* 7(2). <https://doi.org/10.5204/mcj.2344>

Abstract: This article is inscribed in the framework of ludomusicology to propose and develop a methodology of analysis of the listening experience in video games. From a theoretical-practical approach and through field diaries and autoethnographic exercises, we try to group non-identical but similar or analogous experiences and expressions within a common framework to help identify a complex and performative activity. The objective is to explain a series of listening and reflection strategies based on the theoretical and methodological contributions of Delalande, Martinez, Chion and, the ludomusicologist, Isabel van Elferen that guide a specific methodology for listening to video game music while playing them, in order to work intersubjectively and how from ludomusicology an experience that is both personal and collective.

Keywords: methodology - listening - videogame - analysis

Resumo: Este artigo está inscrito no quadro da ludomusicologia para propor e desenvolver uma metodologia de análise da experiência de audição em jogos de vídeo. A partir de uma abordagem teórico-prática e através de diários de campo e exercícios autoetnográficos, tentamos agrupar experiências e expressões que não são idênticas, mas semelhantes ou análogas dentro de um quadro comum para ajudar a identificar uma actividade complexa e performativa. O objectivo é explicar uma série de estratégias de escuta e reflexão baseadas nas contribuições teóricas e metodológicas de Delalande, Martinez, Chion e, a ludomusicóloga, Isabel van Elferen, que orientam uma metodologia específica para ouvir música de jogos de vídeo quando se joga estes jogos, a fim de trabalhar intersubjectivamente e como a ludomusicologia pode abordar uma experiência que é tanto pessoal quanto coletiva.

Palavras-chave: metodologia - audição - videojogo - análise

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
