

“Meme aside, it is still a great song”: a música de videojogos na cultura digital dos  
*memes* da internet

## Resumo

Proposto inicialmente por Richard Dawkins (1976), o termo *meme* refere-se aos processos de circulação e transformação de uma ideia, objecto e/ou produto cultural, tornando-se um depósito de símbolos e práticas culturais que podem ser transmitidas através de vários formatos. Na era da internet e cultura participativa (Jenkins 2006) e numa lógica de remediação (Bolter e Grusin 1999), *memes* são das principais formas de co-criatividade, produção, difusão e variação de conteúdos pelos utilizadores principalmente associados aos universos audiovisuais *mainstream*, recorrendo a paródias, sátiras e outras componentes humorísticas que se propagam e negociam os seus significados. Entre imagens, vídeos, fóruns, redes sociais e outros espaços *online*, um dos objectos de extensa produção principalmente no *Youtube* e com escassa atenção na literatura científica é a música. O termo *meme* resulta em milhares de vídeos e listas de reprodução que compilam e associam músicas pré-existentes com *memes*, músicas concebidas para *memes* e, principalmente, músicas que *são memes*. Neste sentido, os videojogos e as suas dimensões musicais desempenham um papel particular na ideia de música *meme*. Ao verificar a música *fora* do contexto original – a jogabilidade – este universo é uma das grandes inspirações para a produção de conteúdos *meméticos*, como subculturas vídeo (Plank 2016) a *covers* e ainda *playlists* estimuladas por músicas de videojogos. Tendo como base os modelos teóricos de Shifman (2014) e Milner (2017), este trabalho procura examinar o papel dos videojogos na consolidação do termo *meme music*, discutindo a sua relevância nesta cultura *online* enquanto se efectua uma análise da literacia audiovisual dos agentes que o (re)negociam e transformam, enquanto, simultaneamente, produzem diferentes significados

## Nota biográfica

Joana Freitas é doutoranda em Ciências Musicais Históricas na NOVA FCSH com uma bolsa de doutoramento FCT (SFRH/BD/139120/2018) e concluiu o mestrado na mesma instituição com a dissertação “The music is the only thing you don’t have to mod: a composição musical em ficheiros de modificação para videojogos”. É actualmente membro do Grupo de Teoria Crítica e Comunicação (GTCC) e respectivas linhas de investigação SociMus, CysMus e NEGEM do Centro de Estudos em Sociologia e Estética Musical (CESEM). As suas principais áreas de interesse são a ludomusicologia e o estudo da música em videojogos e audiovisuais, a música e sociabilidades em plataformas digitais e estudos em música e género.