

Paola Luzia Gomes Prudente

DANÇANDO E JOGANDO EM FRENTE À TELA:
o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG

2020

Paola Luzia Gomes Prudente

DANÇANDO E JOGANDO EM FRENTE À TELA:

o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito final para a obtenção do título de Doutora em Estudos do Lazer.

Área de concentração: Lazer, Cultura e Educação.

Linha de Pesquisa: Identidade, sociabilidades e práticas de lazer

Orientador: Prof. Dr. Rafael Fortes Soares

Coorientação: Profa. Dra. Elisângela Chaves

Belo Horizonte

Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG

2020

P971 d Prudente, Paola Luzia Gomes
2020 Dançando e jogando em frente à tela: o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores. [manuscrito] / Paola Luzia Gomes Prudente – 2020.
132 f., enc.: il.

Orientador: Rafael Fortes Soares
Coorientadora: Elisângela Chaves

Tese (doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional.

Bibliografia: f. 105-116

1. Lazer – Teses. 2. Mídia digital – Teses. 3. Dança – Teses. I. Soares, Rafael Fortes. II. Chaves, Elisângela. III. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional. IV. Título.

CDU: 379.8

Ficha catalográfica elaborada pelo bibliotecário Danilo Francisco de Souza Lage, CRB 6: nº 3132, da Biblioteca da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da UFMG.



ATA DA 57ª DEFESA DE TESE

PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE

Às 14h00min do dia 24 de julho de 2020 reuniu-se de forma virtual (via videoconferência pela plataforma "Google Meet") a Comissão Examinadora de Tese, indicada pelo Colegiado do Programa para julgar, em exame final, o trabalho "DANÇANDO E JOGANDO EM FRENTE À TELA: o exergame Just Dance na perspectiva dos jogadores", requisito final para a obtenção do Grau de Doutora em Estudos do Lazer. Abrindo a sessão, o Presidente da Comissão, Prof. Dr. Rafael Fortes Soares, após dar a conhecer nos presentes o teor das Normas Regulamentares do Trabalho Final, passou a palavra para a candidata, para apresentação de seu trabalho. Seguiu-se a arguição pelos examinadores, com a respectiva defesa da candidata. Logo após, a Comissão se reuniu, sem a presença da candidata e do público, para julgamento e expedição do resultado final. Foram atribuídas as seguintes indicações:

Membros da Banca Examinadora	Aprovada	Reprovada
Prof. Dr. Rafael Fortes Soares (Orientador)	X	
Profa. Dra. Elisângela Chaves (coorientadora)	X	
Profa. Dra. Beatriz Brandão Polivanov (UFF)	X	
Prof. Dr. Cleber Augusto Gonçalves Dias (UFMG)	X	
Prof. Dr. Guilherme Carvalho Franco da Silveira (CP-UFMG)	X	
Profa. Dra. Tatiane Hilgemberg Figueiredo (UFRR)	X	

Após as indicações a candidata foi considerada: **APROVADA**

O resultado final foi comunicado publicamente, para a candidata pelo Presidente da Comissão. Nada mais havendo a tratar o Presidente encerrou a reunião e lavrou a presente ATA que será assinada por todos os membros participantes da Comissão Examinadora.

Belo Horizonte, 24 de julho de 2020.

Prof. Dr. Rafael Fortes Soares _____

Profa. Dra. Elisângela Chaves _____

Profa. Dra. Beatriz Brandão Polivanov _____

Prof. Dr. Cleber Augusto Gonçalves Dias _____

Prof. Dr. Guilherme Carvalho Franco da Silveira _____

Profa. Dra. Tatiane Hilgemberg Figueiredo _____

Aos meus filhos João e Raul por me fazerem uma pessoa
melhor a cada dia;

Aos meus pais pelo amor e apoio incondicional;

Ao meu marido pelo amor e incentivo.

AGRADECIMENTOS

Nunca foi sorte, sempre foi Deus! Não é por acaso que tenho essa frase tatuada no meu corpo. Muito Obrigada por me fazer chegar até aqui.

Aos meus pais pelo amor incondicional, pelo apoio e incentivo eterno. Sem vocês nada disso seria possível. Obrigada por cuidarem tão bem dos meus filhos naqueles momentos mais difíceis da escrita.

A vocês, meus filhos João e Raul, meu mais profundo agradecimento. Obrigada por me arrancarem sorrisos nos momentos mais difíceis. Foram tantas cartinhas embaixo da porta (inclusive a primeira com a tão sonhada letra cursiva), tantas investidas para permanecerem no quarto (escondendo embaixo da bancada), tantos abraços e beijinhos carinhosos, foram tantas brincadeiras criadas que me revigoravam a cada página escrita. Era uma contagem regressiva: mamãe, faltam quantas páginas? Mamãe, essa tese não acaba nunca? Pois hoje tenho o orgulho de dizer que a mamãe conseguiu, ou melhor, nós conseguimos.

Ao meu eterno “namorado” Ivan, meu marido, companheiro e maior incentivador. Um agradecimento especial por compreender os meus momentos de ausência mesmo estando presente. Obrigada pelo amor, carinho e escuta constante.

À tia Bete o meu mais profundo agradecimento. Obrigada por ser meu braço direito e esquerdo, pela sua amizade e carinho com a minha família. Você foi uma grande incentivadora deste trabalho.

Ao Rafael Fortes, meu orientador, obrigada pela excelência, rigor, ética, qualidade e objetividade de suas intervenções. Obrigada por compreender a minha demanda profissional e por incentivar as minhas conquistas. Rafa, lembro-me com muito carinho da sua torcida e compreensão na época do concurso da UEMG. Agradeço todos os dias por você ter sido meu orientador, você conseguiu superar todas as minhas expectativas.

À Elisângela Chaves, minha coorientadora, meu muito obrigada! Minha querida Elis, obrigada pelo acolhimento, pela escuta, pela disponibilidade, incentivo e carinho desde o primeiro dia em que conversamos. Suas contribuições foram imprescindíveis para o desenvolvimento deste trabalho.

Ao professor Cleber Dias e à Juliana Viana, obrigada pela leitura atenta e gentil e por todas as provocações ao longo do processo de qualificação.

Ao Programa de Pós-Graduação em Estudos do Lazer, aos seus professores, funcionários e colegas, meu muito obrigada.

Aos membros da banca, pela generosidade do aceite quando da composição da banca examinadora, em especial ao Guilherme Silveira pela generosidade e escrita inspiradora.

Aos colegas do Edudança, com quem pude partilhar tantas vezes esse trabalho, pelas discussões e contribuições, meu muito obrigada.

Aos amigos do Colégio Santo Agostinho, Universidade de Itaúna, Unibh e UEMG pelos ensinamentos diários, apoio, incentivo e compreensão nas ausências.

A minha amiga, irmã Aládia, confidente e companheira. Obrigada pela escuta atenta ao longo de todo o processo e coração sempre aberto para acolher as minhas angústias e comemorar as minhas vitórias.

As minhas amigas da próxima parada: Lú, Bruna, Camila e Thaís pelos nossos almoços e gargalhadas que fizeram esse processo ser mais leve.

A minhas amigas da “irmandade”: Dí, Sandra, Fafá, Jane e Dalva, tão longe, mas com o coração tão perto, nunca deixaram de me incentivar.

Quero agradecer sinceramente a todos os jogadores que participaram deste estudo pela disponibilidade, confiança e vontade em me ajudar a compreender melhor o jogo e a dança. Vocês são coautores desta tese.

Um agradecimento especial aos jogadores Kelvin e Ally, por me socorrerem sempre e serem tão prestativos ao longo da construção deste estudo.

Ao Gabriel, o menino que dançava à beira da piscina, que com sua dança me inspirou a pesquisar sobre o *Just Dance*. Coincidência ou não, um ano depois o reencontrei no Colégio Santo Agostinho.

Enfim, agradeço a todos e todas, que direta ou indiretamente contribuíram de alguma forma para a realização deste trabalho.

RESUMO

O *Just Dance* é um *exergame* que se baseia em imitar a coreografia de um dançarino virtual na tela, no qual o jogador participa por meio da interação corporal de movimento. Acredita-se que o estudo relacionado aos jogos de interação corporal não se deve limitar às questões relacionadas à mecânica e ao movimento do jogo, mas sim se configurar com um enfoque mais amplo, que busque compreender as relações entre os jogadores e o jogo e os diversos interesses que permeiam esse ambiente. É justamente nessa lacuna que se inserem as intenções deste trabalho cuja principal ideia não é refletir sobre o jogo em si, nem sobre o perfil dos jogadores, mas sobre o ato de jogar como uma prática cultural de lazer, abrindo espaço para novas reflexões acerca da dança na perspectiva da cultura digital. Nesse sentido, algumas problematizações foram construídas: quais apropriações esses jogadores fazem do jogo? Quais apropriações esses jogadores fazem da dança, a partir da prática do jogo? Quais as relações estabelecidas entre esses jogadores? Tentando responder a essas questões, o objetivo deste estudo é descrever e analisar as apropriações que jogadores de *Just Dance* fazem do jogo e da dança. Para o alcance dos objetivos, foi utilizada as técnicas de observação, grupo focal (GF) e conversas espontâneas em um grupo de WhatsApp. A amostra foi constituída por 18 jogadores de *Just Dance* do estado de Minas Gerais, que participaram das seletivas para a Copa do Mundo de *Just Dance*, nos anos de 2017 e 2018. Foram 5 do sexo feminino e 13 do sexo masculino, com a faixa etária de 17 a 35 anos. Para o tratamento das informações coletadas utilizou-se a técnica de análise de conteúdos (BARDIN, 1977). Os dados do presente estudo trazem evidências de que os sujeitos que participaram dessa pesquisa extrapolam o que foi previsto e proposto inicialmente para o jogo, criando a partir da prática do jogo, novas formas de apropriação que vão para além do ato de jogar. Essa experiência possibilita que esses jogadores deixem de ser expectadores e usuários e passem a participar ativamente da criação e circulação de novos conteúdos digitais relacionados ao jogo e a dança.

Palavras-chave: Mídia digital. Jogo digital. Dança.

ABSTRACT

Just Dance is an exergame that is based on imitating the choreography of a virtual dancer on the screen, in which the player participates through body movement interaction. It is believed that the study related to body interaction games should not be limited to questions related to the mechanics and movement of the game, but should be configured with a broader focus, which seeks to understand the relationships between players and the game and the players. diverse interests that permeate this environment. It is precisely in this gap that the intentions of this work are inserted, whose main idea is not to reflect on the game itself, nor on the profile of the players, but on the act of playing as a leisure cultural practice, opening space for new reflections about the dance from the perspective of digital culture. In this sense, some problematizations were built: what appropriations do these players make of the game? What appropriations do these players make of the dance, from the practice of the game? What are the relationships established between these players? Trying to answer these questions, the aim of this study is to describe and analyze the appropriations that Just Dance players make of the game and dance. To achieve the objectives, observation techniques, focus group (FG) and spontaneous conversations were used in a WhatsApp group. The sample consisted of 18 Just Dance players from the state of Minas Gerais, who participated in the qualifiers for the Just Dance World Cup, in the years 2017 and 2018. There were 5 females and 13 males, with the track 17 to 35 years old. The content analysis technique was used to treat the collected information (BARDIN, 1977). The data in the present study provide evidence that the subjects who participated in this research go beyond what was initially planned and proposed for the game, creating from the practice of the game, new forms of appropriation that go beyond the act of playing. This experience allows these players to stop being spectators and users and to actively participate in the creation and circulation of new digital content related to the game and dance.

Keywords: Digital media. Digital game. Dance.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Sessão de grupo focal _____	15
Figura 2 – Sessão de grupo focal - Confraternização _____	16
Figura 3 – Conversa grupo <i>Whatsapp</i> 1 (Descrição do jogo – Feedbacks) _____	17
Figura 4 – Conversa no grupo de <i>WhatsApp</i> 2 (Divulgação de eventos) _____	18
Quadro 1 – Caracterização dos jogadores de <i>Just Dance</i> que participaram dessa pesquisa _	19
Figura 5 – Representação da tela de início de jogo _____	36
Figura 6 – Representação dos <i>coaches</i> _____	37
Figura 7 – Pictograma no <i>Just Dance</i> – Música: <i>Let me love you</i> (Dj Snake e Justin Bieber) _____	38
Figura 8 – Barra de progresso na música <i>Despacito</i> (Luis Fonsi) _____	39
Figura 9 – <i>Feedback</i> na música <i>Despacito</i> (Luis Fonsi) _____	40
Figura 10 – Ícones de <i>Feedback</i> instantâneos no <i>Just Dance</i> 2016 _____	41
Figura 11 – Efeitos especiais no pictograma a partir de um <i>Gold Mover</i> _____	41
Figura 12 – Página inicial do WDF no <i>Just Dance</i> 2018 _____	44
Figura 13 – Exemplo de <i>Bug</i> de movimento _____	54
Figura 14 – Divulgação da 1º Copa do Mundo de <i>Just Dance</i> _____	57
Quadro 2 – Representação dos campeões da Copa do Mundo de <i>Just Dance</i> _____	65
Figura 15 – <i>Serpentine Dance</i> (1892) _____	77
Figura 16 – <i>Software LabanWriter</i> _____	79
Figura 17 – <i>Software DanceForms</i> _____	80
Figura 18 – Reprodução do vídeo do jogo _____	94

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
1.1 Metodologia	13
1.2 Estrutura da tese	20
1.3 Aspectos relacionados aos jogos digitais: definição, mercado e apontamentos teóricos	21
2 <i>JUST DANCE</i> : QUE JOGO É ESSE?	27
2.1 <i>Just Dance</i> : como se joga?	34
2.2 O modo competitivo tradicional	35
2.2.1 A tela do jogo	35
2.2.2 O sistema de feedbacks e recompensas	40
2.3 O modo <i>World Dance Floor</i> : a plataforma <i>online</i> e o consumo	44
2.4 O <i>Just Dance Unlimited</i>	49
2.5 O “Bug” do jogo: um espaço para criatividade	52
3 AS COMPETIÇÕES DE <i>JUST DANCE</i>	57
3.1 O cenário competitivo do <i>Just Dance</i>	57
3.2 Copa do Mundo de <i>Just Dance</i>	64
3.3 <i>Just Dance Tour</i> : que competição é essa?	68
4 AS APROPRIAÇÕES DA DANÇA A PARTIR DA PRÁTICA DO <i>JUST DANCE</i>	76
4.1 O encontro da dança com as mídias digitais	76
4.2 A dança digital	81
4.3 A dança na perspectiva dos jogadores de <i>Just Dance</i>	87
4.4 <i>Just Dance</i> : o dançar e suas implicações	92
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	101
REFERÊNCIAS	105
APÊNDICES	117
APÊNDICE A – ROTEIRO DO GRUPO FOCAL	117

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO _____	119
APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - RESPONSÁVEL _____	121
APÊNDICE D – TERMO DE ASSENTIMENTO PARA ADOLESCENTES DE 13 A 17 ANOS _____	123
APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE FILMAGEM E USO DE IMAGENS E DEPOIMENTOS _____	125
APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE FILMAGEM E USO DE IMAGEM E DEPOIMENTOS - RESPONSÁVEL _____	126
APÊNDICE G – CARTA DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL _____	128
ANEXO _____	129
ANEXO A – PARECER DE APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA	129

1 INTRODUÇÃO

Este trabalho se insere no campo dos estudos do lazer, buscando entender a relação entre a dança e os jogos digitais. Ele foi motivado por inquietações surgidas em uma viagem de férias para um hotel-fazenda, na região metropolitana de Belo Horizonte. Próximo à piscina, enquanto várias crianças dançavam¹ com os monitores, uma especificamente me chamou a atenção. Tal criança, de mais ou menos sete anos, utilizava movimentos aparentemente coreografados, mas de uma forma alegre e diferente. Nada parecido com as minhas experiências como corpo dançante.

Essa cena me chamou tanto a atenção que, na primeira oportunidade, relatei aos pais o acontecido e elogiei, enquanto professora de dança, a performance do filho. Para a minha surpresa, os pais relataram que aquela experiência dançante era inspirada em um jogo digital² denominado *Just Dance*.³

A princípio eu não tinha nenhuma aproximação com o jogo e era apenas um corpo dançante olhando para outro corpo dançante que se expressava de uma maneira muito peculiar. A partir desse dia surgiram as primeiras inquietações: Que jogo era esse? Como esse jogo funcionava? Essa criança jogava para dançar ou dançava para jogar? Essas questões direcionaram o meu olhar para a relação da dança com esse jogo digital e me instigaram a buscar mais informações sobre o *Just Dance*.

Inspirada pelo conceito de cultura participativa⁴ (JENKINS, 2009), fiz conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos, chegando às redes sociais e comunidades virtuais que abordavam a temática. As redes sociais, entendidas neste trabalho como “agrupamentos complexos instituídos por interações sociais, apoiadas em tecnologias digitais de comunicação” (RECUERO, 2011, p. 13), me permitiram suspeitar que esses jogadores estabeleciam relações que iam além do ato de jogar. No Facebook, por exemplo, esses jogadores criavam perfis individuais, ligavam-se a outros jogadores por meio de uma lista de amigos, interagiam e publicavam conteúdos digitais sobre as suas experiências com o jogo.

¹ As crianças dançavam a música “Happy” – Pharrell Williams.

² Nesta tese será utilizada a terminologia *jogo digital* ao invés *videogame*, *jogo eletrônico* ou *game*, por representar todo e qualquer tipo de jogo que se mobiliza ou se sustenta em tecnologia digital (CRUZ JUNIOR, 2014a), incluindo jogos jogados em computadores, consoles e dispositivos portáteis e móveis (APPERLEY & BEAVIS, 2013; CRUZ JUNIOR, 2014a).

³ A descrição do jogo e de como jogar está no capítulo 2 desta tese.

⁴ É uma expressão designada para representar a forma como a sociedade contemporânea desde o surgimento da internet tem se distanciado cada vez mais da condição de receptora passiva e se aproximado da produção de conhecimento e disseminação de informações e ideias.

Já as comunidades virtuais, que se organizam “[...] sobre uma base de afinidade, por intermédio de sistemas de comunicação telemáticos” [...] (LÉVY, 1996, p. 20), me possibilitaram identificar que existiam grupos de jogadores que se reuniam pelo interesse no jogo. A comunidade *Just Dance* Brasil, por exemplo, tinha mais de 87 mil jogadores que participavam ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos.

Ao longo desse percurso de busca de informações sobre o jogo, surgiu a oportunidade de estabelecer contato com alguns jogadores de *Just Dance*, por meio de um comunicador instantâneo de mensagens, mais especificamente o WhatsApp.⁵ Em algumas conversas informais, identifiquei que esses jogadores, além de jogarem, postarem, compartilharem vídeos na *internet* e interagirem em comunidades virtuais específicas, também participavam de competições oficiais do jogo.⁶

Foram muitas descobertas ao longo desse processo e, a partir desses achados, ainda superficiais, passei a pressupor que as experiências com esse jogo digital fomentavam diversas maneiras de jogar, comunicar e interagir, proporcionando novas formas configurativas de se vivenciar o lazer. Esse lazer, aqui entendido como uma necessidade humana e uma dimensão da cultura, caracterizada pela vivência lúdica de manifestações culturais no tempo/espaço social (GOMES, 2014), passa a ter suas fronteiras ainda mais borradas com o advento das mídias digitais. Muda-se a relação de tempo e espaço social a partir da capacidade instaurada de estarmos conectados em todos os lugares.

Para Fortes (2019), essas questões têm recebido pouca atenção, e se faz necessário explorar como as mídias digitais vêm sendo apropriadas pelos diferentes agentes do campo do lazer. Para o mesmo autor é indesejável continuar pesquisando lazer como se as mídias digitais não existissem, nem fizessem parte do cotidiano de dezenas de milhões de brasileiros. Canclini (2008) argumenta que as mídias digitais não funcionam apenas como ferramentas, mas como contextos e condições ambientais que tornam possíveis novas maneiras de ser, promovendo novas cadeias de valor e novas sensibilidades. Essas experiências têm transformado nossas formas de viver, de ver e entender o mundo e as pessoas, modulando os ritmos de nossas vidas a partir das facilidades de produção, distribuição e consumo de conteúdos e produtos culturais. Não estou dizendo que essas experiências ocorrem de maneira

⁵ O *WhatsApp* é um *software* para *smartphones* utilizado para troca de mensagens de texto, vídeos, fotos e áudios instantaneamente, por meio de uma conexão com a *internet*. Disponível em: <<https://www.significados.com.br/whatsapp/>>. Acesso em: 19 out. 2018.

⁶ Essas competições são descritas no capítulo 3 desta tese.

homogênea, para todos e em todos os lugares, apenas enfatizo que, para aquelas pessoas inseridas nesse contexto, as mídias digitais têm constituído uma nova cultura.

Tematizar novas culturas implica analisar novos contextos e representações humanas. Santaella (2010, p. 77), compreende que “estamos vivendo o alvorecer de novas formações socioculturais que vêm recebendo tanto o nome de cultura digital quanto de cibercultura”. Para a autora, não podemos cair no equívoco de afirmar que as transformações culturais são devidas apenas ao avanço de novas tecnologias e novos meios de comunicação e cultura. Os verdadeiros responsáveis por moldar o pensamento e a sensibilidade dos seres humanos e propiciar o surgimento de novos ambientes socioculturais são, na verdade, os tipos de signos que circulam nesses meios, os tipos de mensagens e processos de comunicação que neles se engendram. No seu livro *Culturas e artes do Pós-humano* – Santaella (2010) apresenta a cultura digital como uma das seis formações culturais: oral, escrita, impressa, de massas, das mídias e digital. Embora estabeleça essa divisão, transmite a ideia de que não se trata aí de períodos culturais lineares, como se uma fosse desaparecendo com o surgimento da outra. Pelo contrário, há um “processo cumulativo de complexificação: uma nova formação comunicativa e cultural vai se integrando na anterior, provocando nela reajustamentos e refuncionalizações” (SANTAELLA, 2003, p. 25). Ainda ressalta que a cultura “comporta-se sempre como um organismo vivo e, sobretudo, inteligente, com poderes de adaptação imprevisíveis e surpreendentes” (p. 26). Não há uma linearidade de passagem de uma cultura para outra “pois elas se sobrepõem, misturam-se, criando tecidos culturais híbridos e cada vez mais densos” (SANTAELLA, 2010, p. 87).

Todo esse contexto é ainda mais favorecido pelos avanços da tecnologia digital, que possibilitam a convergência das mídias e uma cultura da conexão. Para Jenkins (2009, p. 29), a convergência “é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando”. Para ele a convergência se refere ao fluxo de conteúdos que circulam “através de múltiplas plataformas da mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (JENKINS, 2009, p. 29).

Dentre essas experiências, os jogos digitais se destacam e podem ser entendidos a partir de dois eixos. O primeiro se refere aos seus aspectos constitutivos: (a) regras e (b) ficção e buscam entender o jogo enquanto objeto. E o segundo se refere ao aspecto eminentemente social do jogo, isto é, do modo como os jogadores se apropriam e se adaptam ao que é oferecido pelo jogo enquanto objeto (JUUL, 2010). A partir dessa percepção, o foco

de atenção deste estudo deixou de ser apenas o jogo, e passou a ser também os jogadores e as apropriações que faziam do jogo e da dança.

O conceito de apropriação utilizado nesta tese foi inspirado nos estudos de Chartier (1991) e se configura em representações por meio das quais os grupos e indivíduos dão significado às suas criações e ao seu mundo. Para Chartier (1991), a partir das apropriações, indivíduos e grupos de indivíduos fazem escolhas, constituem relações, inscrevem-se de determinada maneira no meio social, originando condutas e práticas sociais. Esse conceito se torna essencial para se construir a ideia de “como os indivíduos e os grupos se percebem e percebem os demais” (CHARTIER, 2009, p. 47), sendo as práticas ações de um ser social representadas pelas apropriações que se deram no decorrer dos tempos.

Nesse sentido, algumas problematizações foram construídas: quais apropriações esses jogadores fazem do jogo? Quais apropriações esses jogadores fazem da dança, a partir da prática do jogo? Quais as relações estabelecidas entre esses jogadores? Tentando responder a essas questões, o objetivo deste estudo é descrever e analisar as apropriações que jogadores de *Just Dance* fazem do jogo e da dança.

1.1 Metodologia

Para o alcance dos objetivos deste estudo esses dados foram produzidos em campo, a partir das apropriações que determinados sujeitos faziam do jogo e da dança. Para isso foram utilizadas as técnicas de observação e grupo focal (GF), além de conversas espontâneas em um grupo de WhatsApp.

A observação neste estudo se deu tanto para a seleção da amostra quanto para a produção dos dados, acontecendo ao longo de todo o processo da pesquisa. Foram observadas competições oficiais, competições não oficiais, eventos específicos do jogo, além de encontros entre os jogadores. O registro das informações observadas foi feito por escrito em um caderno de campo que me acompanhou ao longo de todo o processo.

A escolha pela técnica de grupo focal, em detrimento da entrevista de grupo ou individual, se deu inspirada em Morgan (1997). O autor diferencia o GF de outras técnicas de coleta por não se tratar apenas de uma sequência de perguntas e respostas. Para Morgan (1997), o GF proporciona a interação entre os participantes que, ao longo das discussões, podem rever suas opiniões, refazer suas afirmações, enquanto reelaboram seus pontos de vista. Nesse sentido, outro aspecto relevante do grupo focal para este estudo foi a simulação de conversações espontâneas, veiculadas na vida cotidiana, por meio de uma discussão em

grupo sobre temáticas relacionadas ao jogo e ao ato de jogar. No caso específico dessa pesquisa, as opiniões e os valores veiculados entre os participantes do grupo (OLIVEIRA *et al.*, 2003), a partir de debates direcionados sobre temas específicos (PARASURAMAN, 1986), foram primordiais para se obter os objetivos desta pesquisa.

Como procedimentos para a coleta de dados no GF, foi realizado um contato telefônico com os participantes, verificando a possibilidade e a aceitação para a participação nas sessões de grupo focal (GF). Após esse contato, foi criado um grupo de WhatsApp com o objetivo de organizar e explicar como seriam as sessões de GF. Na véspera foram confirmados o horário e o local do encontro no sentido de estimular a presença de cada jogador.

Consecutivamente, foi realizada a entrega do termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), bem como a autorização do uso de imagem, via e-mail, para os jogadores tomarem conhecimento do teor da pesquisa. No caso dos jogadores menores de idade, foi entregue também o termo de assentimento, bem como o termo de consentimento e autorização do uso de imagem para seus respectivos responsáveis. Vale ressaltar que os jogadores e os responsáveis pelos menores de idade assinaram os documentos presencialmente, antes de iniciarem as sessões de GF. Além disso, foram respeitados todos os procedimentos éticos da pesquisa⁷ e os jogadores bem como seus responsáveis foram esclarecidos sobre os objetivos, o direito de recusa e desistência, os riscos e benefícios, a destinação dos dados e a garantia de anonimato.

Nesta pesquisa, optou-se por se utilizar os recursos de gravação de áudio e filmagem das sessões de GF. Em cada uma das sessões, foram posicionadas duas filmadoras em locais diferentes que proporcionavam o melhor ângulo de filmagem e dois gravadores no centro da roda de conversa para garantir o registro das informações.

As sessões de GF duraram cerca de 1h30 cada e aconteceram na sala de metodologias ativas do Centro Universitário de Belo Horizonte, em dias e horários combinados com os jogadores. Assim que chegavam ao local, os jogadores assinavam os termos (consentimento e autorização) e escolhiam um pseudônimo que seria utilizado ao longo da pesquisa. Vale ressaltar que os pseudônimos foram escolhidos pelos próprios jogadores, livremente, sem nenhuma interferência, apenas esclareci que seria uma forma de manter o anonimato na pesquisa.

⁷ Esta pesquisa foi submetida e aprovada pelo comitê de ética da Universidade Federal de Minas Gerais, CAAE: 95214518.6.0000.5149, sob número de parecer: 3.076.947 (ANEXO A).

Foram feitas três sessões de GF com jogadores diferentes, e elas só deixaram de acontecer a partir do momento em que a informação deixou de ser nova, seguindo a orientação de Debus (1997). Como ainda não há na literatura um consenso sobre o número de participantes que podem constituir uma sessão de GF, e essa orientação permeia grupos de cinco a 15 sujeitos (ASCHIDAMINI e SAUPE, 2004; CRUZ NETO, MOREIRA e SUCENA, 2002; SCAVONI, 2015), nesta pesquisa, as sessões não ultrapassaram o número 10 participantes.

A cada sessão participavam novos jogadores, e era proposta a mesma temática para discussão. A sessão era conduzida por mim, a partir de um roteiro estabelecido, que tratava de temáticas relacionadas à descrição do jogo, da dança e das competições, além das apropriações que esses jogadores faziam da prática do jogo e da dança.

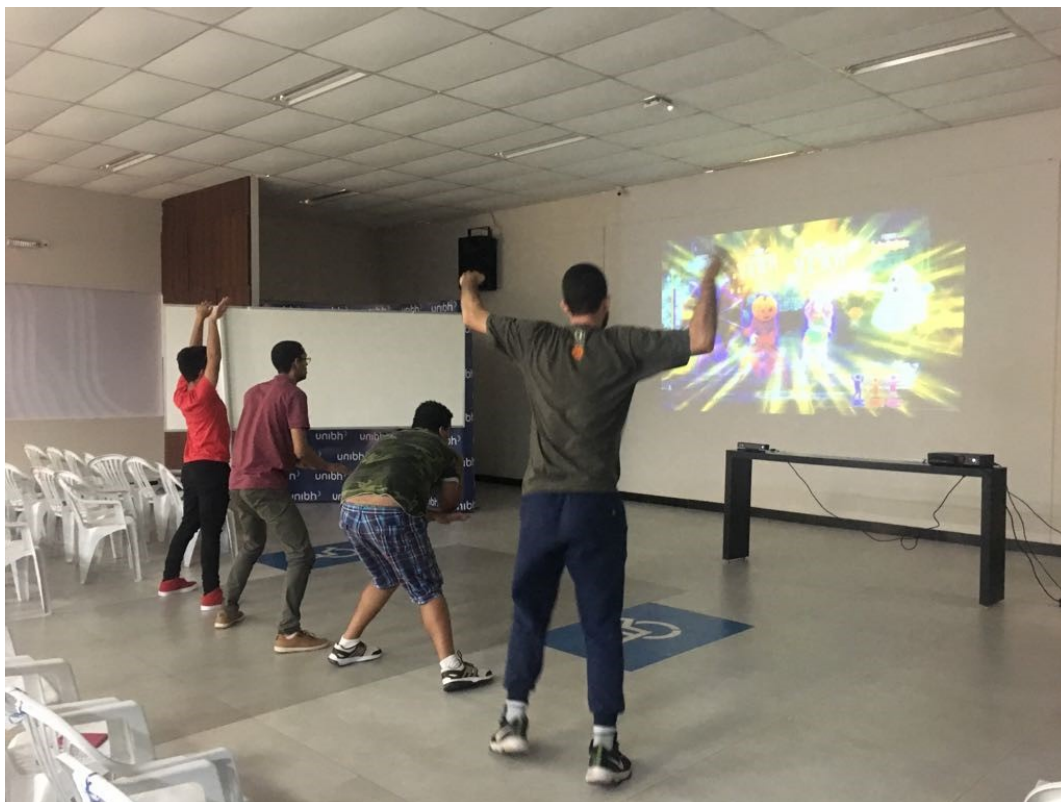
Figura 1 – Sessão de grupo focal



Fonte: Dados da pesquisa.

Após as discussões, era organizado um momento de confraternização em que esses sujeitos jogavam *Just Dance* livremente, e eu, registrava as observações no caderno de campo.

Figura 2 – Sessão de grupo focal - Confraternização

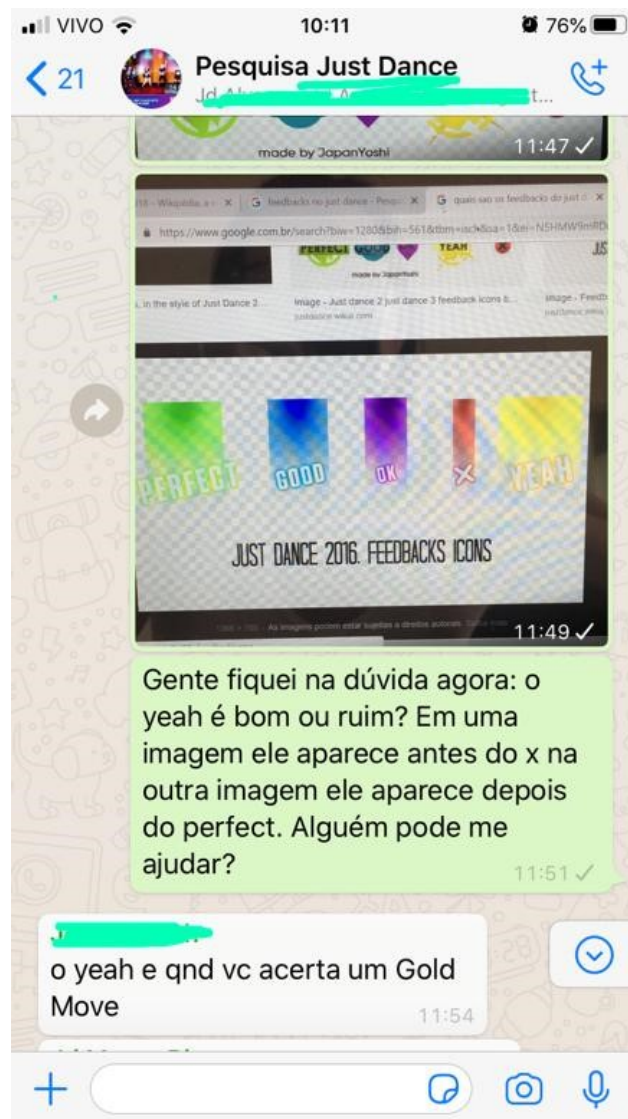


Fonte: Dados da pesquisa.

Para além do grupo focal e das observações das competições e eventos específicos, mantive contato frequente, ao longo dos três anos de produção de dados, com os jogadores que participaram dessa pesquisa. A ferramenta utilizada para isso foi o grupo de WhatsApp criado com o objetivo inicial de agendar as sessões de grupo focal. Essa ferramenta foi um campo fértil para discussões e conversas informais ao longo de todo processo da tese que, de certa forma, contribuíram para aprofundar os dados levantados nas etapas anteriores.

As conversas eram estabelecidas de forma agradável e informal, geralmente ocorriam no horário da noite e aos finais de semana. As discussões eram introduzidas por algum questionamento feito por mim, mas também a partir deles, que conversavam sobre os assuntos propostos e, nessas conversas, eu buscava aprofundar os conteúdos apresentados. Para exemplificar como ocorria nossa interação, apresento dois recortes feitos de maneira aleatória, como forma de deixar mais clara a dinâmica dessa etapa da pesquisa.

Figura 3 – Conversa grupo *Whatsapp1* (Descrição do jogo – *Feedbacks*)



Fonte: Dados da pesquisa.

No exemplo acima, fiz um questionamento sobre o sistema de *feedbacks* no jogo, mais especificamente sobre os *feedbacks instantâneos*,⁸ que são representados por palavras e dependem da precisão do jogador ao realizar cada passo da coreografia. Ao longo do processo de caracterização do jogo – como objeto, as minhas intervenções foram frequentes no grupo. Essa interação constante com os jogadores possibilitou uma descrição mais detalhada da

⁸ Os Feedbacks instantâneos serão abordados no capítulo 2 desta tese.

mecânica do jogo, que é caracterizada por Schell (2008) como os procedimentos, regras e estratégias estabelecidas pelos jogadores para alcançar o objetivo do jogo.

Figura 4 – Conversa no grupo de *WhatsApp* 2 (Divulgação de eventos)



Fonte: Dados da Pesquisa.

Já no segundo exemplo, busquei exemplificar a frequente troca de mensagens de divulgação sobre os eventos e ações relacionadas ao *Just Dance*. O caso específico divulgava um evento promovido por um shopping, na região norte de Belo Horizonte, nas férias de janeiro de 2019. A postagem dessas mensagens auxiliou para que a observação de campo não se limitasse às competições oficiais promovidas pela Ubisoft e, com isso, tive oportunidade de acompanhar esses jogadores em vários eventos não oficiais.

Fizeram parte dessa pesquisa 18 jogadores de *Just Dance* do estado de Minas Gerais, que participaram das seletivas estaduais mineiras para a Copa do Mundo de *Just Dance*, nos anos de 2017 e 2018. Dos 18 jogadores 5 eram do sexo feminino e 13 do sexo masculino, com a faixa etária de 17 a 35 anos. Em relação à formação desses jogadores, um têm pós-graduação, três têm ensino superior completo, sete estão cursando o ensino superior, seis têm ensino médio completo e um está cursando o ensino médio. Em relação à moradia, quatorze moram na cidade de Belo Horizonte, três na região metropolitana (Contagem e Nova Lima) e um na cidade de Divinópolis (Região Centro-Oeste de Minas Gerais). Esses jogadores têm um tempo de prática que varia de 5 a 11 anos, como pode ser observado no quadro abaixo:

Quadro 1- Caracterização dos jogadores de *Just Dance* que participaram dessa pesquisa

Pseudônimo	Idade	Sexo	Escolaridade	Cidade	Há quanto tempo joga
Ally	23 anos	Masc	Ensino Médio	Belo Horizonte	6 anos
Altino	18 anos	Masc	Superior Incompleto	Contagem	7 anos
Andreza	25 anos	Fem	Superior	Belo Horizonte	5 anos
ARCD	28 anos	Masc	Pós graduado	Belo Horizonte	8 anos
Brago	19 anos	Masc	Superior Incompleto	Belo Horizonte	5 anos
Cris	35 anos	Fem	Superior	Divinópolis	4 anos
Crô	18 anos	Masc	Ensino Médio	Belo Horizonte	7 anos
Emerson	18 anos	Masc	Ensino Médio	Belo Horizonte	11 anos
Fofi	25 anos	Fem	Superior Incompleto	Belo Horizonte	5 anos
HCL	30 anos	Masc	Superior	Belo Horizonte	9 anos
Kelvin	24 anos	Masc	Superior Incompleto	Belo Horizonte	7 anos
Manert 03	17 anos	Masc	Ensino Médio	Nova Lima	6 anos
Mateus ASH	20 anos	Masc	Ensino Médio	Belo Horizonte	5 anos
Mick	20 anos	Fem	Superior Incompleto	Belo Horizonte	6 anos
Mindy Guede	24 anos	Fem	Superior Incompleto	Belo Horizonte	7 anos
Nemo	24 anos	Masc	Superior Incompleto	Contagem	3 anos
Serj	18 anos	Masc	Ensino Médio	Belo Horizonte	5 anos
Shark	17 anos	Masc	Ensino Médio Incompleto	Belo Horizonte	3 anos

Fonte: Dados da Pesquisa.

Para o tratamento das informações produzidas a partir das observações, das sessões de Grupo Focal e das conversas informais pelo comunicador de mensagem foi utilizada a técnica de análise de conteúdos que, segundo Bardin (1977), estrutura-se como “um conjunto de técnicas de análise das comunicações, que utiliza procedimentos sistemáticos e objetivos de

descrição do conteúdo das mensagens” (p. 38). Nesse estudo, foram utilizadas três etapas básicas para desenvolver as análises de conteúdo: 1ª) pré-análise: momento de organização, no qual foi realizado um primeiro contato com as mensagens; 2ª) exploração do material: tendo como objetivo administrar as decisões tomadas na pré-análise, sendo utilizada nesse projeto para a escolha das categorias; 3ª) tratamento de dados, inferência e interpretação: objetivando tornar os dados válidos, na medida em que as informações foram confrontadas com informações já existentes (BARDIN, 1977).

1.2 Estrutura da tese

Capítulo 1. Introdução. Este capítulo além de apresentar a temática, os objetivos e a metodologia do trabalho, também busca trazer alguns apontamentos teóricos em relação a definição e ao mercado de jogos digitais.

Capítulo 2. *Just Dance*: que jogo é esse? O capítulo 2 busca caracterizar o jogo e o ato de jogar na perspectiva de um *exergame* de dança, abordando a mecânica do jogo, que é caracterizada por Schell (2008) como os procedimentos, regras e estratégias estabelecidas pelos jogadores para alcançar o objetivo. Apresenta-se ainda uma discussão relacionada a potência criativa proporcionada pelo “*Bug*” do jogo, que se refere a um defeito no código da programação, que provocava o seu mau funcionamento. Destaca-se que, a partir desse defeito, dessa falha, surgem espaços de criação de passos e movimentos de dança, a partir da prática do jogo.

Capítulo 3. As competições de *Just Dance*. Neste capítulo, dá-se destaque ao cenário competitivo do *Just Dance*, apresentando e descrevendo a Copa do Mundo de *Just Dance*, bem como a *Just Dance Tour*, foco de análise deste trabalho. O capítulo termina apresentando as potencialidades da competição, no que diz respeito a sociabilidade a partir dos conceitos de Simmel (2006).

Capítulo 4. As apropriações da dança a partir da prática do *Just Dance*. Este capítulo apresenta o contexto histórico do encontro da dança com as tecnologias digitais, bem como o conceito de dança digital que orienta a pesquisa e a escrita desta tese. O capítulo apresenta as apropriações que os jogadores fazem da dança a partir da prática do jogo, apontando questões relacionadas a temática gênero e sexualidade (SCOTT, 1995; BUTLER, 2010; LOURO,

2007), produção de conteúdos digitais a partir da perspectiva de cultura participativa (JENKIS, 2009) e da possibilidade da imitação dos movimentos como uma das fases do processo de conhecimento e aprendizagem em dança (SERRES, 2004).

Capítulo 5. Considerações finais. Apresenta-se, entre outras conclusões, a ideia de que os sujeitos que participaram desta pesquisa extrapolam o que foi previsto e proposto inicialmente para o jogo, criando, a partir da prática do jogo, novas formas de apropriação, que vão para além do ato de jogar. Destaca-se ainda que esses jogadores constituíram vínculos de afetividade e laços pessoais, além de dançarem muito e das mais diversas formas: imitando, repetindo e criando, se tornando ativos fomentadores da dança na cultura digital.

1.3 Aspectos relacionados aos jogos digitais: definição, mercado e apontamentos teóricos

Os jogos digitais são, antes de qualquer coisa, jogos (REIS; CAVICHIOLLI, 2015) desprovidos de definições unívocas e verdades absolutas (CRUZ JUNIOR, 2014b). Trabalhos como os de Assis (2006), Adams (2010) e Rogers (2012) sugerem que muitos conceitos ligados aos jogos não têm uma definição consensual. Johan Huizinga (2008) foi o primeiro autor a formular um tratado completo em torno do conceito de jogo, compreendendo-o como fenômeno cultural que pode ser identificado em diferentes épocas e civilizações. Para o mesmo autor, o jogo é uma atividade voluntária que se desenvolve em uma supressão de espaço-tempo, sendo organizada de acordo com regras e convenções próprias que, uma vez quebradas, desfazem a suspensão de espaço e tempo criada no início da disputa.

Salen e Zimmerman (2003; 2012), Juul (2003) e Schell (2008) analisaram interpretações de diversos trabalhos que abordaram a temática do jogo, e, a partir dessas análises, apresentaram as suas explicações e definições do termo. Esses autores trataram da temática jogo, abordando desde seu suporte lúdico analógico, como as cartas e os tabuleiros, até as hipermídias, em que se encontra a essência do jogo digital.

Salen e Zimmerman (2003; 2012), após analisarem oito trabalhos diferentes, definiram jogo como um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica um resultado quantificável. Já Juul (2003), após realizar a análise das definições do conceito de jogo apresentados em sete trabalhos, apresentou o jogo como um sistema formal baseado em regras com resultado variável e quantificável, em que são

atribuídos valores diferentes a resultados diferentes. Além disso, para esse autor, a pessoa que joga exerce esforço no sentido de influenciar o resultado, e sente-se vinculada a esse resultado, sendo as consequências da atividade opcionais e negociáveis (JUUL, 2003). Já Schell (2008) acrescenta que o jogo é uma atividade de solução de problemas, encarada de forma lúdica.

Adams (2010) conceitua jogo como um tipo de atividade de jogar, efetiva no contexto de uma realidade simulada, na qual, agindo de acordo com as regras, os jogadores tentam alcançar pelo menos um objetivo arbitrário e não trivial. Já a autora Jane McGonigal (2012) elenca as quatro características principais de um jogo: metas, regras, sistema de *feedback* e participação voluntária. Para a autora, as metas indicam o objetivo ao jogador, as regras estimulam o pensamento estratégico, o sistema de *feedback* avisa quanto falta para alcançar a meta definida e a participação voluntária requer a aceitação consciente e voluntária das três primeiras características. Essas características de McGonigal (2012), bem como o conceito de Schell (2008), inspiram as discussões nesta tese.

Estabelecidos os conceitos de jogo, se faz necessário discutir a definição de jogos digitais, tipo de jogo considerado neste estudo, que também atua como delimitador do escopo da pesquisa. Os jogos digitais podem ser referenciados de diversas maneiras, como *videogames*, *games*, jogos eletrônicos ou videogame e simbolizam um subgrupo do universo de todos os tipos de jogos. Esse tipo de jogo usa o computador como mediador, independentemente do artefato em que esse computador estiver instalado, como uma televisão, computador pessoal, celular, ou um console projetado especificamente para jogos (ADAMS, 2010).

A partir da década de 1990, surgem os jogos de interação corporal como uma nova possibilidade de jogo digital. Esses jogos “[...] deixam de ser controlados apenas pela ponta dos dedos em contato com o *joystick* e passam a ser controlados pelo corpo inteiro: esquivar, rebolar, lançar, golpear, entre outros, tornaram-se os novos comandos que interagem diretamente com o propósito dos jogos” (FINCO; FRAGA, 2013, p. 4).

Essa nova perspectiva de jogo digital tem diversas denominações, tais como: *exergame (EXG)*, *exergaming*, *activity-promoting video games*, *physically interactive videogame*, *active video gaming*, *motion-sensing videogame*, *activity promoting computer games*, *active videogames*, entre outras (FINCO; FRAGA, 2013). Especificamente, neste trabalho, será utilizada a expressão *exergame*, por ser uma das mais empregadas na literatura (BARACHO; GRIPP; LIMA, 2012).

Os jogos digitais são artefatos de grande fascínio social, econômico e tecnológico (MENDES, 2006). Esse fascínio se evidencia pelos mais diversos aspectos, dentre eles: o volume de venda no país, a relação diretamente proporcional entre a evolução das tecnologias da informática e o aparecimento e evolução dos jogos digitais, além do crescente número de seres humanos que vivenciam.

Mendes (2006) ressalta, como um dos fatores de fascínio social, o processo de subjetivação, em que esses seres humanos são convencidos “[...] por meio das histórias, das narrativas e dos personagens dos jogos, dos prazeres, dos riscos [...] a participar dos jogos e das comunidades de jogadores” (p. 17), processo de subjetivação entendido pelo autor como aquelas “[...] conexões que nos ligam a outros humanos, a saberes e a relações de poder que nos rodeiam, constituindo a nós como tipos específicos de sujeitos” (MENDES, 2006, p. 17).

Muller e Cruz (2015), ao tratarem o jogo digital como artefato de fascínio social também elencam a criação de comunidades com comportamentos e interesses comuns, além da criação de cursos voltados ao desenvolvimento de games e até o surgimento de novas profissões como a profissionalização do jogador de *game*.

Com relação ao fascínio econômico e tecnológico, Fardo (2013) nos mostra que em quase todas as casas nos Estados Unidos existe pelo menos um dispositivo que possibilite rodar jogos digitais (computador, *console*, *smartphone*) e a idade média do jogador é de 30 anos. No Brasil, em 2013, cerca de 23% dos brasileiros eram jogadores assíduos ou casuais, o que correspondia a aproximadamente 45 milhões de jogadores (FARDO, 2013).

De acordo com dados da Superintendência da Zona Franca de Manaus (Suframa), o número de consoles fabricados no Brasil cresceu 92% em 2013, e, ao longo do mesmo ano, foram vendidas para as lojas mais de 1,36 milhão de unidades em todo o país. Ainda em 2013, o faturamento do setor foi de quase R\$ 870 milhões, ultrapassando o faturamento de PCs *desktop*, de câmeras digitais, de monitores e de computador LCD.⁹

Assim como diversos setores produtivos de todo o país, em 2014, o setor dos jogos digitais foi impactado pelas dificuldades econômicas impostas pelo cenário nacional e internacional. Vale ressaltar que, mesmo em crise, foram produzidos cerca de um milhão de unidades de *consoles*, com um faturamento de mais de 633 milhões.¹⁰

⁹ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2014/02/numero-de-videogames-fabricados-no-brasil-cresce-92-em-2013.html>>. Acesso em: 19 abr. 2015.

¹⁰ Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/tec/2015/02/1594096-fabricacao-de-videogames-no-brasil-teve-queda-de-25-em-2014.shtml>> Acesso em: 10 abr. 2016.

Segundo um estudo publicado pelo instituto SuperData, o mercado de *game* mundial movimentou US\$ 65 bilhões em 2015.¹¹ Ainda em 2015, o NPD Group, 8ª maior empresa de pesquisa de mercado do mundo, constatou que os *games* estão entre as principais atividades dos adolescentes, jovens e adultos, entre 13 e 59 anos, no Brasil. Cerca de 82% dessa população joga algum tipo de *game* nas mais diversas plataformas, sejam PCs, *consoles*, dispositivos móveis ou portáteis.¹²

Já em 2016, o mercado global de jogos digitais faturou aproximadamente US\$ 99,6 bilhões. A China registrou uma receita aproximada de US\$ 24,3 bilhões para o setor, enquanto os EUA ficaram em segundo, com US\$ 23,59 bilhões. O Brasil, por sua vez, subiu uma posição no *ranking* mundial, se comparado ao ano de 2015, tendo ultrapassado a Austrália e ficado em 12º lugar, com US\$ 1,27 bilhão. Na América Latina, o Brasil lidera o *ranking*, seguido de perto pelo México, como nos mostram os dados do relatório anual do mercado global de *games*.¹³

O mercado de jogos digitais já pode ser considerado o mais rentável da indústria de entretenimento mundial há algum tempo e, mais uma vez, confirma esse status com um estudo que cobre o ano de 2019. O relatório vem do instituto de análise de mercado SuperData, especializado nas movimentações financeiras da indústria de games. De acordo com a pesquisa, em 2019 as companhias de games movimentaram uma quantia recorde de US\$ 120,1 bilhões, mostrando um crescimento de 4% em relação a 2018.¹⁴

Outro levantamento, desta vez realizado pela 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e mídia da PCW Brasil,¹⁵ projetou o potencial do setor. Segundo a pesquisa, o mercado de games no país deverá crescer 5,3% até 2022. O Brasil é o 13º maior mercado de games do mundo, mas, se as projeções forem confirmadas, deverá estar entre os 10 primeiros no futuro próximo.

Em se tratando da América Latina e principalmente do Brasil, estima-se que os dados apresentados, apesar de expressivos para os setores da indústria, não definem a real proporção

¹¹ Disponível em: <<https://www.ecommercebrasil.com.br/noticias/industria-de-jogos-eletronicos-um-setor-em-ascensao-no-brasil/>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

¹² Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 23 mar. 2018.

¹³ Relatório do Mercado Global de Games de 2016. Disponível em: <<http://resources.newzoo.com/thank-you-global-games-market-report-light?submissionGuid=bb0ba170-082d-4c61-8aca-a0ad0d7fbb57>>. Acesso em: 28 mar. 2017.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/148956-industria-games-movimentou-us-120-bilhoes-2019.htm>>. Acesso em: 19 maio 2020.

¹⁵ Disponível em: <<https://www.pwc.com.br/pt/estudos/setores-atividade/pesquisa-global-de-entretenimento-e-midia-2019-2023.html>>. Acesso em: 19 maio 2020.

do fenômeno. Não se pode desconsiderar práticas altamente disseminadas e controversas, dentre as quais a pirataria se destaca (CRUZ JUNIOR; CRUZ, 2016).

Vale salientar que pirataria com sentido pejorativo é um rótulo dado ao compartilhamento de arquivos “já que, em função das tecnologias digitais (computadores conectados à *internet*, leitores portáteis de música em formato MP3, troca de arquivos por *pen drives* etc.), as trocas culturais foram bastante ampliadas” (VIANA, 2016, p. 15). Por vezes, algumas práticas culturais na internet são consideradas “[...] lícitas ou ilícitas, permitidas ou proibidas, transitando entre o prescrito e o imprevisto, conforme os interesses de determinados grupos e sendo objeto de disputa cultural [...]” (VIANA, 2016, p. 17).

Há, portanto, um maior investimento antipirataria da indústria do entretenimento no controle dos direitos autorais (*copyright*) a fim de proteger os bens culturais da cópia não autorizada face às novas tecnologias disponíveis. Ferir, então, os termos do *copyright* significa praticar *pirataria*. Contudo, mesmo que essa prática seja considerada ilegal, embora não tenha regulamentação jurídica para todas as suas ocorrências, ela atravessa um processo de ressignificação por parte dos usuários (VIANA, 2016, p. 15).

Para Cruz Júnior e Cruz (2016), a pirataria é uma temática cuja discussão permeia dois polos distintos: o primeiro trata a pirataria como uma prática ilícita, prejudicial ao sistema, que deve ser combatida, e o segundo entende a pirataria como uma maneira de ampliar o acesso aos bens culturais para quem não está disposto ou não tem como arcar com os custos dos produtos originais.

Nesse sentido, o imaginário que abrange o conjunto de significados atribuídos às ações dessa natureza tem se configurado como terreno de disputa: de um lado encontram-se os esforços de criminalização movidos pelo Estado e pelas indústrias do entretenimento; e de outro as aspirações libertárias amparadas por parcela significativa dos cidadãos, especialmente dos segmentos juvenis (CRUZ JUNIOR; CRUZ, 2016, p. 183).

Segundo Cruz Junior e Cruz (2016), o Brasil é um país que tem um dos contextos mais adversos para o consumo de jogos digitais, devido às taxas tributárias embutidas nos seus produtos. Entretanto, está cada vez mais significativo o movimento de difusão cultural dos jogos digitais.

Esse fascínio econômico, tecnológico, social e cultural, explicitado nos parágrafos anteriores, constitui uma das justificativas da escolha do tema. Entretanto, mesmo diante de todos esses argumentos e do visível crescimento dos jogos digitais como meio de diversão no Brasil, a literatura sobre a temática ainda é incipiente. Segundo Pereira *et al.* (2012), apesar da

expansão da indústria de jogos digitais, ainda são escassas as pesquisas a respeito da relação entre os jogadores e os jogos. Ainda as pesquisas que tratam especificamente sobre o *Just Dance* são normalmente relacionadas às análises isoladas, restritas ao movimento, também como metodologias para as aulas de Educação Física ou que tratam o jogo como um instrumento para reabilitação ou promoção da saúde.

Acredita-se que o estudo relacionado aos jogos de interação corporal não se deve limitar às questões relacionadas à mecânica e ao movimento do jogo, mas sim se configurar com um enfoque mais amplo, que busque compreender as relações entre os jogadores e o jogo e os diversos interesses que permeiam esse ambiente. É justamente nessa lacuna que se inserem as intenções deste trabalho, cuja principal ideia não é refletir sobre o jogo em si, nem sobre o perfil dos jogadores, mas sobre o ato de jogar como uma prática cultural de lazer, abrindo espaço para novas reflexões acerca da dança na perspectiva da cultura digital.

2 JUST DANCE: QUE JOGO É ESSE?

Os jogos digitais são categorizados a partir da natureza da interação e do conteúdo. Para Lima (2016), os números da indústria mostram uma grande influência do gênero no sucesso dos jogos digitais entre consumidores. Essa forma de segmentação é muito utilizada para tomadas de decisões relacionadas ao *design* e jogabilidade dos jogos. O mesmo autor propõe doze categorias, apresentadas como: ação; aventura; esporte; corrida; RPG; estratégia; simuladores; cartas e tabuleiros; educativos; *puzzles*; *parlour* e musicais.¹⁶ Nessa segmentação, o *Just Dance* é caracterizado como um jogo musical que representa todo e qualquer jogo digital cuja jogabilidade é baseada nas interações do jogador com a música e requer sincronia rítmica (WOLF, 2005).

Os jogos digitais também podem ser caracterizados quanto à conectividade, ou seja, em relação ao uso da infraestrutura de conectividade das plataformas, podendo ser divididos em: *offline* e *online*. As plataformas *offline* são as mais tradicionais na indústria de jogos. Nesse segmento, também é comum que jogos ofereçam um modo extra, *multiplayer online*, que são jogos os quais permitem que vários jogadores participem simultaneamente de uma mesma partida. O jogo *online* é o segmento da indústria que mais cresce. Esse modo permite interconectar os jogadores no uso da internet (LIMA, 2016). Nessa categorização, o *Just Dance* se enquadra no primeiro exemplo, por ser um jogo digital de conectividade *offline* que oferece um modo extra, *multiplayer online*, na plataforma *World Dance Floor* (WDF), que será detalhada no próximo capítulo.

Com relação ao modo de jogo, é possível categorizar os jogos em: *single-player*; cooperação; competitivo; e MMOG. O modo *single-player* é desenvolvido para ser jogado por um jogador de cada vez. O cooperativo é um modo de jogo em que dois ou mais jogadores podem jogar juntos, combinando seus esforços para vencer o jogo. O modo competitivo permite que os jogadores se enfrentem num teste de aptidão e estratégia. Os MMOG (*Massive Multiplayer Online Games*) são jogos *online* com grande complexidade de desenvolvimento, para uma grande quantidade de usuários simultâneos (PRICE WATERHOUSE COOPERS, 2012; LIMA, 2016). Segundo Lima (2016), é muito comum jogos digitais com a presença de mais de um modo de jogo nos títulos. Um exemplo claro dessa afirmativa é o *Just Dance*, que se enquadra em três das quatro categorizações de modo de jogo apresentadas, com a única

¹⁶ Para saber mais sobre cada uma dessas categorias, ler LIMA, Fábio Nobrega de. Fatores críticos de sucesso na indústria de jogos eletrônicos. Dissertação (mestrado acadêmico) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Estudos Sociais Aplicados, Mestrado Acadêmico em Administração, Fortaleza, 2016.

exceção do MMOG. No *Just Dance*, o jogador pode escolher se quer jogar sozinho ou competir com outros jogadores, além de poder jogar no modo cooperativo, que é apresentado pelo jogo de duas formas: na versões 2016 e 2017, quando os jogadores jogam no modo cooperativo, em equipe, com o objetivo de ganhar o maior número possível de joias, que são as recompensas do jogo em vez da pontuação; ou a partir da versão 2018, na plataforma WDF,¹⁷ com um evento cooperativo em que a pontuação dos jogadores que estão *online* é somada para tentar vencer a pontuação do sistema.

O *Just Dance* é um jogo digital que se baseia em imitar a coreografia de um dançarino virtual na tela. Criado pela empresa francesa *Ubisoft*, o *Just Dance* foi lançado em 17 de novembro de 2009, na América do Norte, e, desde então, tem o seu lançamento contínuo com, pelo menos, um jogo por ano, completando, em 2020, a sua décima primeira edição. Além dos 11 jogos principais, a série também conta com mais 13 edições *spin-offs*.¹⁸ Esses jogos são derivados do original, sendo a única diferença a concentração em um tema específico, personagem ou evento.

No caso das edições *spin-offs* de *Just Dance*, são três séries especificamente com músicas infantis,¹⁹ duas séries com temáticas de filmes da *Disney* e uma com a temática do filme *The Smurfs*.²⁰ Além de três jogos da série *Experience* dedicados ao astro Michael Jackson, à banda Black Eyed Peas e ao *hip-hop*, respectivamente;²¹ uma série dedicada à banda ABBA; uma série dedicada aos musicais da *Broadway*²² e duas séries dedicadas aos melhores *hits* das versões originais iniciais.²³

Os dois primeiros títulos de *Just Dance* foram lançados exclusivamente para o console do *Nintendo Wii*. Em entrevista dada a um portal de entretenimento de jogos eletrônicos,²⁴ o diretor de planejamento da *Ubisoft*, Xavier Poix, relatou que o *Just Dance* surgiu da vontade da empresa de aprender a lidar com o console (*Nintendo Wii*) e entender o funcionamento de

¹⁷ A plataforma WDF será detalhada no tópico 2.3 desta tese.

¹⁸ *Spin-off* significa, nos meios de comunicação, uma obra derivada ou história derivada. Sobre esse tema, confira: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Hist%C3%B3ria_derivada>. Acesso em: 8 jan. 2019.

¹⁹ *Just Dance Kids*, *Just Dance Kids 2* e *Just Dance Kids 2014* lançados em 2010, 2011 e 2013 respectivamente.

²⁰ *Just Dance: Disney Party* e *Just Dance: Disney Party 2* lançados em 2012 e 2015 respectivamente. *The Smurfs Dance Party*, lançados em 2011.

²¹ *Michael Jackson: The Experience*; *The Black-Eyed Peas Experience*; *The Hip-Hop Dance Experience*, lançados em 2010, 2011 e 2012 respectivamente.

²² *Dance on Broadway* e *ABBA: You Can Dance* lançados respectivamente em 2010 e 2011.

²³ *Just Dance: Summer Party* e *Just Dance: Greatest Hits* lançados em 2011 e 2012 respectivamente.

²⁴ Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/01/17/how-just-dance-conquered-the-world>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

seus controles por movimento. As bases iniciais para a criação do *Just Dance* vieram de um minigame de dança da *Ubisoft* intitulado *Rayman Raving Rabbids: TV Party*, e o nome do jogo é derivado da música de *Lady Gaga* com o mesmo nome.²⁵

O *Just Dance* é um *exergame*, ou seja, tipo de produto de entretenimento que exige a participação ativa do jogador para a sua fruição. O *exergame* é um jogo fundamentado na tecnologia de captura de movimento em que o jogador participa por meio da interação corporal (FINCO; FRAGA, 2013) e utiliza movimentos amplos do próprio corpo para executar os comandos do jogo.

A tecnologia dos jogos de dança nem sempre foram as de captura de movimento. Segundo Mendes (2013), o primeiro jogo de dança foi lançado em 1998 pela empresa japonesa *Konami* e recebeu o nome de *Dance Dance Revolution*. Esse jogo de dança, a princípio criado para plataforma arcade – também conhecida como fliperama –, se utilizava de uma máquina designada Máquina para Dança (MpD).

Esse equipamento era grande, composto de gabinete, tela, processador, amplificadores de som e um piso acoplado ao processador. Especificamente nessa máquina, o jogador se movimentava, ao ritmo de uma música, seguindo as setas luminosas que apareciam na tela e no piso (MENDES, 2013). Ao longo do jogo, o jogador pressionava com os pés as setas do piso, de forma sincronizada com a música, e, ao final, recebia uma pontuação baseada no quanto conseguia acompanhar as setas da tela, com movimentos correspondentes dos pés (PEREIRA *et al.*, 2012).

As Máquinas para Dança (MpD) ainda são encontradas em estações de jogos eletrônicos de centros comerciais e outros estabelecimentos de entretenimento e, por essa razão, estende sua reflexão também às conexões que a dança estabelece com o jogo (MENDES, 2013). Nas MpD, acontecem campeonatos de dança em

[...] duas modalidades de jogo: o modo *velocidade (speed)*, pautado na resposta corporal, veloz e eficiente, aos comandos de movimento trazidos pela programação do jogo, e o modo *estilo livre (freestyle)*, onde são considerados critérios de criação e inventividade na execução dos movimentos. Dentro de cada versão da máquina há, ainda, diferentes modos de jogo, a exemplo de: *easy* (fácil) e normal, para iniciantes; *hard* (difícil), *crazy* (louco), *nightmare* (pesadelo), entre outros, para os especialistas (MENDES, 2013, p. 12).

A MpD, que a princípio foi criada para a plataforma arcade (fliperamas), é disponibilizada, a partir de 2005, para a versão em consoles domésticos, substituindo a grande máquina por um tapete de contato (MENDES, 2013). Tanto na versão arcade quanto na

²⁵ *Just dance* é a música de estreia da cantora estadunidense *Lady Gaga* lançada em 2008.

versão para o console, a codificação do movimento se mantém por meio de interfaces de contato no piso da plataforma (arcade) ou no tapete de contato (console).

Atualmente, a figura da grande máquina foi dissolvida e os *exergames* dispensam pisos, tapetes ou qualquer tipo de interface de contato e são fundamentados na tecnologia de captura de movimento. No *Just Dance*, esses equipamentos providos de tecnologia de leitura de movimento reconhecem o jogador em ação e identificam seus movimentos confrontando seus gestos aos do dançarino virtual exibido na tela (FLORES *et al.*, 2013). Tal tecnologia, envolvendo todo o corpo, expande o espaço disponível ao jogo, anteriormente restrito ao piso de setas e reduz o espaço da máquina em si (MENDES, 2013).

A partir da terceira edição da série, o jogo *Just Dance* deixou de ser exclusividade do console *Nintendo Wii* e passou a atender também os consoles do *Playstation 3* e o *Xbox 360*. Como nos mostra Viana (2016), o setor dos consoles de videogames não encontra grande concorrência de mercado. Em todo o mundo, apenas duas empresas japonesas – *Nintendo (Wii)* e *Sony (Playstation)* – e uma norte-americana – *Microsoft (Xbox)* –, concentram as riquezas e as potencialidades desse campo de negócio. O setor de produção de jogos musicais de dança também não encontra grande concorrência. A *Ubisoft* – empresa francesa desenvolvedora do *Just Dance* – monopoliza o mercado de jogos musicais de dança desde o ano de 2014, quando o jogo concorrente *Dance Central*²⁶ da empresa *Harmonix Music Systems* deixou de ser lançado.

A tecnologia dos jogos de dança se diversificou bastante desde o lançamento dos primeiros jogos (MENDES, 2013), e, atualmente, pode ser definido como aqueles que são construídos com o uso da tecnologia digital em *bytes* e *bites*²⁷ e necessitam de algum meio digital pelos quais “se materializem” e possam ser jogados (MELO; ZENDRON, 2015). Atualmente, essa mídia é diversificada e compreende além dos consoles do *Playstation*, o *Xbox* e o *Wii*, consoles portáteis, PCs, *notebooks*, *ultrabooks*, dispositivos móveis como os celulares e *tablets* e TVs digitais. Para que o usuário jogue, é necessário que esses dispositivos possibilitem o acesso ao jogo digital e possam colocá-lo em funcionamento (MELO; ZENDRON, 2015).

O *Just Dance* é um jogo multiplataforma, ou seja, um jogo digital em que a experiência proporcionada pelo ato de jogar é consistente, parecida, ou até mesmo idêntica,

²⁶ O jogo *Dance Central* foi exclusivamente criado para o *Xbox 360* da empresa *Microsoft*. O jogo teve quatro versões lançadas em 2010, 2011, 2012 e 2014 respectivamente. O jogo foi criado pela empresa *Harmonix Music Systems*, que também criou o jogo *Guitar Hero* e o jogo *Rock Band*.

²⁷ Nas redes de computadores, bits e bytes são unidades de dados transmitidos por meio de conexões de rede. Para mais informações, acessar: <<https://www.meupositivo.com.br/doseujeito/tecnologia/entenda-a-diferenca-entre-bits-e-bytes/>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

independentemente da plataforma utilizada. Por ser o mesmo jogo, características fundamentais como o nome, a mecânica básica e o tema do jogo também são os mesmos.²⁸

O *Just Dance* pode ser utilizado nos mais variados consoles (*Nintendo*, *Playstation*, *Xbox*) e em qualquer tela que conecte a um navegador de internet (PC, TV etc.), o que potencializa a sua jogabilidade. O jogo para o console do *Nintendo* necessita que o jogador segure, com uma das mãos, o controle individual denominado *Wii Remote*. Esse controle capta os movimentos do comando quando o jogador o movimenta, por meio de três acelerômetros embutidos e de um sensor de infravermelho, funcionando como um tipo de *mouse* aéreo.

O console *Playstation* também necessita de um controle sem fio individual intitulado *PlayStation Move (PS Move)*, com o funcionamento bem semelhante ao do *Wii Remote*. Além disso, se faz necessário o uso de uma câmera denominada *PlayStation Eye* para capturar os movimentos do jogador. O *PS Move* é equipado com um giroscópio de três eixos, um acelerômetro de três eixos, uma esfera luminosa e um sensor de campo magnético que indica a localização do aparelho. A esfera luminosa na ponta do controle funciona como um marcador para que a câmera reconheça a posição do aparelho e capture os movimentos do controle e os movimentos corporais do jogador.

Já a versão do jogo para o console *Xbox* não utiliza controle nas mãos, precisa de um sensor de movimentos, denominado *Kinect*. Ele é composto por uma câmera que permite o reconhecimento facial e um sensor de profundidade infravermelho o qual permite ao acessório scanear o ambiente a sua volta em três dimensões, deixando a mão dos jogadores livres.

A experiência inovadora proporcionada pelo *Kinect* aguça a percepção dos consumidores pelo fato de o dispositivo identificar as ações dos usuários por intermédio de um conjunto de sistemas (como sensor, microfone, câmera, dentre outros), onde estes permitem transferir os comandos motores e de voz dos usuários diretamente para o jogo, transformando a constituição física dos jogadores no próprio controle da plataforma (GAMMARANO; FILHO, 2013, p. 74).

O fato de o *Kinect* permitir que os jogadores interajam sem a necessidade de ter em mãos um controle, trazendo os comandos para a esfera gestual, é muito valorizado pelos participantes dessa pesquisa, como pode ser observado nos discursos a seguir:

O único problema do *Kinect* é que requer mais espaço, mas o gráfico e a jogabilidade não tem igual (Ally).

²⁸ Disponível em:

<https://www.bndes.gov.br/SiteBNDES/export/sites/default/bndes_pt/Galerias/Arquivos/produtos/download/aep_fep/chamada_publica_FEP0211_mapeamento_da_industria.pdf>. Acesso em: 18 mar. 2018.

Não me imagino dançando com um controle na mão, acho que só ficaria no chão (Shark).

Segundo Gammarano e Filho (2013), os sensores de movimento *Wii Remote* e *PS Move* proporcionaram uma revolução em termos de interação entre os jogos digitais e os jogadores. No entanto, a proposta do *Kinect* inovou o conceito de jogabilidade, já que os sensores tradicionais precisam que o jogador use um controlador físico para que os comandos sejam processados.

Projetado inicialmente para o *Xbox 360*, o *Kinect* vendeu mais de 35 milhões de unidades desde sua estreia em 2010. Apesar do sucesso entre os jogadores de *Just Dance*, o produto não ganhou mercado no mundo dos *games*. Sem ganhar novas versões de jogos de grandes franquias da indústria dos *games*, o *Kinect* deixou de ser fabricado em 2017, com a explicação de um elevado custo de produção, desenvolvimento e suporte, que não justificava a sua existência.²⁹

O *Just Dance*, além de ser jogado em consoles, também pode ser jogado em qualquer tela conectada à internet. Para isso, o jogador deverá acessar a página oficial do jogo,³⁰ intitulada *Just Dance Now* e baixar o aplicativo *Just Dance Controller* para *smartphone*, disponível de forma gratuita para os sistemas *IOS* e *Android*. Para começar uma sessão no *Just Dance Now*, o jogador deverá iniciar o aplicativo no *smartphone* e digitar o código de acesso para a sala de dança que é disponibilizado assim que a página oficial do jogo é iniciada. Os jogadores acompanham as coreografias na tela conectada, e o *smartphone* é utilizado como controle para rastrear os movimentos. O *smartphone* deve ser segurado na mão direita do jogador, enquanto este realiza os passos de dança, não sendo necessário a câmera ou o *Kinect* para a captação do movimento.³¹ No *Just Dance Now*, não há limitação em relação ao número de jogadores, diferentemente dos consoles do *Xbox360*, *Playstation 3*, *Playstation 4*, os quais permitem até quatro jogadores; do console *Wii U*, que permite até cinco jogadores e do *Xbox One*, que pode chegar a seis jogadores.

Percebe-se, no caso do uso do aparelho celular, o protagonismo das tecnologias móveis tanto na afirmação de um *status* híbrido da corporeidade, quanto na aceleração de

²⁹ Disponível em: <<https://www.nexojournal.com.br/expresso/2017/10/26/O-que-%C3%A9-o-Kinect-e-por-que-a-Microsoft-est%C3%A1-abandonando-sua-produ%C3%A7%C3%A3o>> e <https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/123461-microsoft-encerra-producao-linha-kinect.htm>. Acesso em: 8 jan. 2019.

³⁰ Página oficial do *Just Dance Now*, disponível em: <<https://www.justdancenow.com>>. Acesso em: 18 mar. 2018.

³¹ Disponível em: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ubisoft.dance.justdance2015companion&hl=pt_BR>. Acesso em: 15 mar. 2018.

transformações no âmbito da ludicidade. Segundo Cruz Júnior (2017), torna-se cada vez mais difícil delimitar hora e lugar para essas práticas digitais, já que a disseminação dessas tecnologias móveis tem provocado a dissociação entre espaço e tempo. O autor aponta como um dos desdobramentos da dissolução da unidade espaço-tempo “o enfraquecimento do círculo mágico³² enquanto barreira que separa o jogo do não jogo” (CRUZ JUNIOR, 2017, p. 395). A noção de círculo mágico é inspirada no conceito de Huizinga (2008) e estabelece uma forma de demarcar o espaço-tempo em que o jogo acontece, além de uma maneira de sublinhar a separação entre vida cotidiana e faz-de-conta. Para Andrade (2012), nos jogos digitais, dizer que o círculo mágico é um elemento residual “[...] significa que o jogador pode usar qualquer espaço para jogar – uma sala, um quarto etc. –, podendo mudar de local caso se sinta incomodado pelas condições de ambiente” (ANDRADE, 2012, p. 259).

Outro aspecto observado no *Just Dance* é a possibilidade de compartilhamento de vídeos na internet e a criação de clipes utilizando as músicas do próprio jogo. Ao final de cada coreografia, um pequeno vídeo com alguns trechos da dança é criado automaticamente e pode ser compartilhado pelo próprio jogador nas redes sociais ou até mesmo ser salvo na memória do console.³³ Já a criação de clipes utilizando as músicas do jogo pode ser feita por meio da câmera do próprio console ou *Kinect*.³⁴ Os clipes são gravados, e, ao serem compartilhados em redes sociais e canais de compartilhamento, possibilitam que outras pessoas tenham acesso às coreografias e simulem a prática do jogo, como pode ser observado no discurso dos jogadores:

Conheci o jogo através do *Youtube*, com a música *Gangnam Style* (Mick).

Conheci o *Just Dance* no *Youtube*, a partir do *Just Dance 4*. Aparecia no meu feed um jogo todo colorido, com coreografias bem mirabolantes, tudo voltado ao pop. Aí eu pensei: que jogo interessante! (Serj).

A simulação da prática do jogo também é incentivada pela própria empresa, que compartilha vídeos oficiais das coreografias em *sites* da internet. O compartilhamento de vídeos nas redes sociais e nessas plataformas específicas proporcionam uma ampliação da perspectiva da dança. Percebe-se que, ao utilizar essas plataformas, as pessoas podem

³² A noção de círculo mágico apresentada pelo autor é inspirada no conceito de Huizinga (2008) e estabelece uma forma de demarcar o espaço-tempo em que o jogo acontece, além de uma maneira de sublinhar a separação entre vida cotidiana e faz-de-conta.

³³ Disponível em: <<https://www.voxel.com.br/jogo/just-dance-2015/analise.htm>>. Acesso em: 19 mar. 2018.

³⁴ Disponível em: <http://games.tecmundo.com.br/noticias/estrela-voce-modo-showtime-just-dance-2016-permite-gravar-clipes_813286.htm>. Acesso em: 18 mai. 2017.

simplesmente dançar, seguindo o mesmo conteúdo, em qualquer tela conectada à internet, sendo a única diferença a ausência da retroalimentação personalizada³⁵ do jogo (JIH-HSUAN, 2015).

2.1 *Just Dance*: como se joga?

Este tópico abordará a mecânica do jogo, que é caracterizada por Schell (2008) como os procedimentos, regras e estratégias estabelecidas pelos jogadores para alcançar o objetivo. No caso específico desta pesquisa, a mecânica do jogo será descrita usando como referência as edições do jogo dos anos de 2016, 2017, 2018 e 2019, no modo competitivo tradicional e no modo competitivo *online*, utilizando o console *Xbox One* e o sensor de movimento *Kinect*. Essa escolha se deu por serem as características de jogo e de console utilizadas na competição oficial no ciclo observado.

Para iniciar uma sessão de prática do *Just Dance*, o jogador ou um grupo de jogadores³⁶ deverá, em um primeiro momento, escolher o modo do jogo. Nas versões do jogo de 2016 e 2017, o jogador tem a opção de escolher o jogo clássico ou jogar na plataforma *online*, denominada *World Dance Floor* (WDF), que será descrita em um tópico específico. No jogo clássico, o jogador ainda pode escolher pelos modos cooperativos ou competitivos. No modo cooperativo, os jogadores dançam sem a perspectiva de competição e, no caso do grupo, a pontuação dos jogadores é somada. Já no modo competitivo, a pontuação é individual, e, ao final de cada música, aparece um ranqueamento, utilizando como critério a pontuação individual conquistada.

Nas versões de 2018 e 2019, o modo cooperativo foi extinto, e as escolhas se dão por jogar *Just Dance* no modo competitivo convencional, participar da plataforma WDF ou jogar o modo *Kids*. O modo competitivo convencional e o WDF permaneceram com a mesma perspectiva anterior. Já a novidade dessas edições é o modo *Kids*, que traz músicas com cenários diferenciados para o público infantil e coreografias mais simples.

Especificamente, nessa pesquisa, a ênfase será nas possibilidades de disputa no modo competitivo tradicional e na plataforma WDF, simplesmente por caracterizarem mais a prática dos jogadores sujeitos deste estudo. O modo competitivo tradicional pode ser acionado a partir da mídia física do jogo (CD) ou a partir do serviço assinatura *online* denominado *Just*

³⁵ A retroalimentação personalizada é o *feedback* do sistema de jogo que aparece na tela – “perfeito”, “ok” ou “errado” (JIH-HSUAN, 2015).

³⁶ Até quatro jogadores nas plataformas do Xbox360, PS3, PS4; até cinco jogadores no console Wii U, podendo chegar a seis jogadores no console do Xbox One.

Dance Unlimited.³⁷ A mídia física do jogo conta com cerca de 40 músicas, mas, na medida em que se joga, é possível desbloquear mais coreografias. O *Just Dance Unlimited* tem mais de 400 músicas e é um serviço atualizado constantemente.

As coreografias do jogo na mídia física e no serviço de assinatura *online* se dividem em: originais, alternativas e extremas. A única diferença é que o serviço de assinatura *online* conta com mais músicas alternativas e extremas do que a mídia física.

As coreografias originais são a maior parte das músicas do jogo, já as extremas e alternativas são diferenciadas e vêm normalmente em menor número. As versões extremas são coreografias nas quais o personagem se move muito rapidamente e faz movimentos mais complexos. Já a versão alternativa utiliza coreografia diferente para música original que já existe no jogo. Assim, ao longo de um mesmo jogo, o jogador encontrará versões alternativas e extremas de músicas originais.

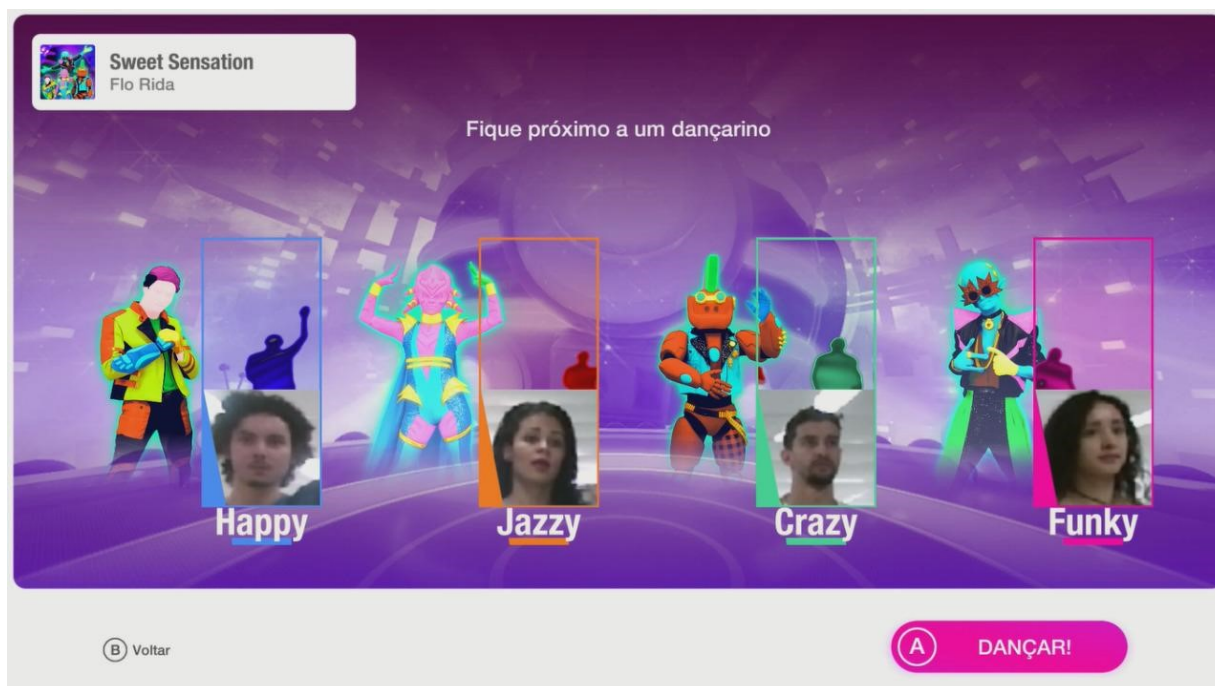
2.2 O modo competitivo tradicional

2.2.1 A tela do jogo

No modo competitivo tradicional, independentemente se o jogador está utilizando a mídia física ou o serviço de assinatura, para se iniciar uma sessão de jogo, deverá selecionar a música e escolher o personagem que acompanhará na tela. Além disso, o jogador deve se posicionar em frente ao sensor de movimento, em um espaço de jogo denominado *Slot*, para ter o seu corpo escaneado e a sua imagem capturada na tela, como pode ser observado na Figura 5.

³⁷ O *Just Dance Unlimited* será mais bem descrito no tópico 2.4 desta tese.

Figura 5 – Representação da tela de início de jogo



Fonte: *Print screen* da tela de início do jogo.

A imagem do rosto de cada jogador aparecerá na tela (Figura 5) e lhe será dado automaticamente uma cor e um nome que servirá para identificá-lo ao longo do jogo. A partir disso, basta iniciar a sessão e acompanhar os passos da coreografia apresentada pelo personagem escolhido. “A principal regra do jogo é dançar igual ao dançarino da tv, para pontuar o máximo possível” (Kelvin).

Os personagens que aparecem na tela são denominados *coaches* pelos jogadores de *Just Dance*. Em um mesmo jogo, existem coreografias representadas por apenas um *coach*, outras por dois e algumas até por quatro, que realizam diferentes passos, ao mesmo tempo, como pode ser observado na fala do Nemo:

No *Just Dance* a comunidade costuma usar o nome de Coach para se referir ao personagem que você tem que seguir na tela. Também são usados P1, P2 e P3, etc... [sic] em coreografias com muitos *coaches*. A numeração segue a orientação da esquerda pra direita (Nemo).

Para ilustrar o comentário anterior, será apresentada uma figura da coreografia da música *Swish, swish*, da cantora *Katy Perry*. Nessa coreografia, são representados quatro *coaches*, sendo o personagem com roupa listrada o P1, a de jaqueta a P2, a com o corpo verde a P3 e o de jaqueta azul o P4.

Figura 6 – Representação dos *coaches*

Fonte: Fandon.³⁸

Nas músicas em que há apenas um personagem dançando, todos fazem a mesma coreografia. Já quando aparecem mais personagens, as coreografias são individuais, ou seja, em determinados momentos, cada jogador estará dançando de um jeito.

Além da imagem dos *coaches*, também há a exposição de pictogramas no canto inferior direito da tela de jogo, que representam poses específicas as quais se relacionam com os passos da coreografia que será imitada, como pode ser observado na Figura 7.

³⁸ Disponível em:

<https://www.google.com.br/search?q=swish+swish+just+dance&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUK EwiRyIaFILneAhXHUJAKHdtxADAQ_AUIDygC#imgcr=k4BZMCDcXV62MM>. Acesso em: 3 nov. 2018.

Figura 7 – Pictograma no *Just Dance* – Música: *Let me love you* (Dj Snake e Justin Bieber)



Fonte: Divulgação/Ubisoft.³⁹

Esses pictogramas são considerados elementos importantes no jogo, pois antecipam o movimento coreográfico para o jogador:

Quando eu vejo o pictograma já sei o movimento que devo fazer (Ally).

O pictograma ajuda a entender os passos (Fofi).

Eu nunca desabilito o pictograma, mesmo nas que sei de cor e nem olho para a tela, deixo eles lá. Mesmo sem precisar (risos). O pictograma é bom caso você esqueça o próximo passo (Kelvin).

Além de facilitar as transições ao longo da coreografia, o pictograma também pode ser visto como uma das ferramentas que o jogador utiliza para aprender e lembrar os passos.

No *Just Dance*, os jogadores são julgados ao final de cada música escolhida, em uma escala de classificação, de acordo com a precisão de seus movimentos em comparação com os movimentos dos personagens que aparecem na tela. O ranqueamento é feito a partir da performance dos jogadores e pode ser visualizado em uma barra de progresso, localizada no canto inferior esquerdo da tela, como pode ser observado na Figura 8:

³⁹ Disponível em: <<https://link.estadao.com.br/noticias/games,just-dance-tera-campeonato-brasileiro-com-cinco-etapas,70001883982>>. Acesso em: 21 out. 2018.

Figura 8 – Barra de progresso na música *Despacito* (Luis Fonsi)



Fonte: Divulgação/Ubisoft.⁴⁰

Na figura anterior, podemos observar os pictogramas localizados no canto inferior direito da tela e os quatro *coaches* centrais, sendo P1, P2, P3 e P4 respectivamente, como já foi dito. A barra de progresso se posiciona no canto inferior esquerdo e aparece com seis cores diferentes nessa imagem. Essas cores representam os seis jogadores que estão competindo nessa música.

Outro aspecto que pode ser observado na Figura 8 são os nomes que aparecem na parte superior da tela (*Happy, Jazzy, Sunny, Crazy, Baby e Funky*). Esses nomes são dados automaticamente pelo sistema para cada espaço de jogo ocupado (*slot*). Sempre, antes de iniciar uma música, o jogador tem a possibilidade de escolher o seu *coach* e se posicionar no *slot* que o representa.

Em relação ao número de movimentos que são executados em cada coreografia, não há um padrão. Cada música tem uma quantidade diferente de passos, mas, normalmente, essa quantidade está relacionada à duração da música ou até mesmo à dificuldade proposta pela coreografia. Apesar de ter quantidades diferentes de passos, todas as músicas chegam a mesma pontuação máxima final de 13.333 pontos. Isso é explicado pelo valor que é dado a cada movimento na coreografia, quanto menor a música, menos movimentos, mais valorizado

⁴⁰ Disponível em: <<https://www.gamersegames.com.br/2017/11/09/just-dance-2018-confira-nossa-analise/>>. Acesso em: 21 out. 2018.

será cada um. Ao final de cada música, os jogadores recebem a respectiva pontuação total individual; e, a partir desses valores, é feito o ranqueamento do jogo.

2.2.2 O sistema de feedbacks e recompensas

Além do ranqueamento feito pela barra de progresso, a partir do *Just Dance* 2017, sempre que o jogador ultrapassar a casa dos 11 mil pontos receberá um *feedback* na tela escrito “*Superstar*”. Já na versão 2018 e 2019, se o jogador ultrapassar a casa dos 12 mil pontos, receberá o *feedback* na tela escrito “*Megastar*”.

Após a conclusão de cada passo, também são gerados *feedbacks* instantâneos representados por palavras que vão de “x” a “*Perfect*” e por estrelas que variam de zero a cinco, como pode ser observado na Figura 9.

Figura 9 – Feedback na música *Despacito* (Luis Fonsi)



Fonte: Divulgação/Ubisoft.⁴¹

Tanto os *feedbacks* instantâneos de palavras quanto as estrelas dependem da precisão do jogador ao realizar cada passo da coreografia. As palavras são classificadas no *Just Dance* 2016 e 2017 como: *X*, *OK*, *GOOD* e *PERFECT* (Figura 8); e, a partir do *Just Dance* 2018, foi inserido o *SUPER* que fica entre o *GOOD* e o *PERFECT*.

⁴¹ Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/review/just-dance-2018.html>>. Acesso em: 21 out. 2018.

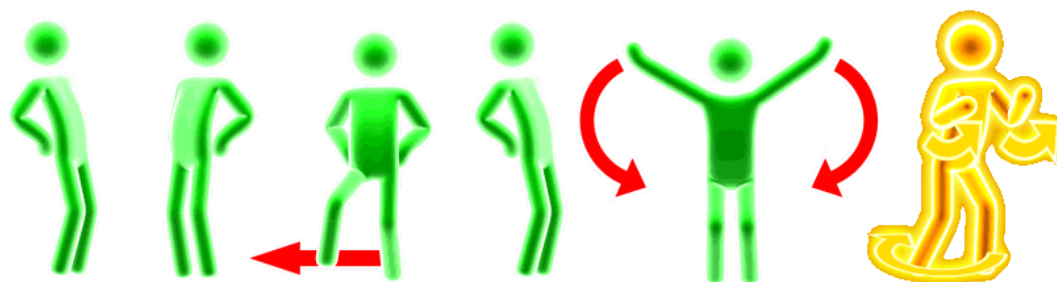
Figura 10 – Ícones de *Feedback* instantâneos no *Just Dance 2016*



Fonte: Fandom.⁴²

O *feedback YEAH* (Figura 10) é diferenciado dos demais *feedbacks* e está relacionado ao *Gold Mover*, que é um movimento de dança especial, que dá pontos extras ao jogador. Ao longo do jogo, os jogadores reconhecerão o *Gold Mover* pelo pictograma de ouro (Figura 11) e efeitos especiais ao redor do dançarino, que mudam os efeitos sonoros e o *design* do pictograma.

Figura 11 – Efeitos especiais no pictograma a partir de um *Gold Mover*



Fonte: Fandon.⁴³

O *Gold Mover* é representado na Figura 11 pelo pictograma dourado da direita. Ele aparece em todas as músicas, pelo menos uma vez; e, a cada aparição, o jogador receberá um

⁴² Disponível em: <<https://justdance.wikia.com/wiki/File:Feedbacks.png>>. Acesso em: 21 out. 2018.

⁴³ Disponível em: <https://es.justdance.wikia.com/wiki/Archivo:Pictogramas_Betas_ChickChick.png>. Acesso em: 20 out. 2018.

“*YEAH*” se o fizer corretamente ou um “*X*” se errar. O acerto de cada *Gold Mover* oferece, em média, de 200 a 300 pontos extras para o jogador.

Já o *feedback* de estrelas, além de pontuar o jogador, também possibilita o acúmulo de *Mojos* no jogo. O *Mojo* pode ser descrito como valores internos do jogo, que são compreendidos por Schell (2008) como os elementos cujos valores são significativos apenas dentro do jogo e não no mundo externo.

O *Mojo* é um sistema de recompensa que é usado para desbloquear avatares com a finalidade de personalização do perfil ou destravar coreografias alternativas ou extremas. É representado por moedas e está no *Just Dance* desde a versão três do jogo.

O *Mojo* no *Just Dance* pode ser acumulado a partir do número de estrelas que o jogador consegue por coreografia ou ainda realizando missões de dança que o próprio sistema do jogo propõe. Essas missões aparecem na página inicial do *Just Dance* e normalmente são desafios que incentivam os jogadores a dançarem mais músicas, a terem uma performance melhor no jogo ou até mesmo a se conectarem nas plataformas digitais (*World Dance Floor* ou *Just Dance Unlimited*). Exemplos de missões: colete 25 estrelas no *World Dance Floor* e ganhe mais 100 mojos; consiga 200 *Super* ou *Perfect moves* e ganhe mais 50 mojos ou ainda dance 12 músicas de quarteto do *Just Dance Unlimited* e ganhe mais 200 mojos.

Esses desafios são descritos por Schell (2008) como práticas interativas bastante presentes nos jogos digitais. Além disso, para o mesmo autor, esses valores internos próprios do jogo, como o *Mojo*, são criados para envolver mais as pessoas que jogam.

Tanto o sistema de pontuação, as palavras, as estrelas e o próprio *Mojo* são considerados *feedbacks* do jogo. Segundo Prensky (2012), esses *feedbacks* proporcionam a aprendizagem de duas formas: no formato de recompensas por ter atingido algo dentro do jogo ou como informação após o erro, auxiliando o jogador na resolução dos desafios propostos.

Nos *feedbacks* constantes do *Just Dance*, o jogador aprende o tempo todo, pois é frequentemente orientado sobre a correção de suas ações. Para Bueno e Bizelli (2014) quando o *feedback* está presente de forma constante, o jogador administra melhor sua maneira de interagir. Ele aprende mais rápido as regras e metas para desenvolver sua estratégia, além de obter a motivação para continuar jogando.

Esses *feedbacks* instantâneos no *Just Dance* incentivam o jogador a alterar seu jeito de jogar, melhorando sua performance no decorrer da música. Entretanto, nem sempre são precisos:

Os *feedbacks* ajudam a melhorar o passo. Mas, acaba não servindo dependendo de onde você joga. Quando eu jogo com o celular aparece *PERFECT*, mas às vezes eu sei que o passo não foi perfeito, porque eu fiz bem próximo e não totalmente correto. Eu fiz o passo meia boca e contou *PERFECT* (Brago).

Sobre a precisão dos *feedbacks*, em entrevista dada a um portal de entretenimento que tem como foco jogo eletrônicos,⁴⁴ o diretor de planejamento da *Ubisoft*, Xavier Poix, deixa claro, que essa nunca foi a preocupação da equipe de criação:

Posso obter uma pontuação perfeita enquanto estou sentada no meu sofá? Sim, eu posso, mas nós não nos importamos, porque se você está sentado no seu sofá, não vai se divertir e você não vai mais jogar o jogo, ele diz, sorrindo (Xavier).

Na mesma entrevista, Xavier comenta que a equipe sempre teve consciência das limitações do sistema de pontuação e dos gráficos do jogo. Apesar das críticas sempre existirem, Xavier acrescenta que a série provou “[...] como as pessoas insistem em se divertir, apesar das opiniões dos críticos sobre o sistema de pontuação e os gráficos”. Para ele o *Just Dance* “[...] é um tipo de diversão mais acessível e universal do que o tipo que é fornecido para nós em jogos normais” (Xavier).

A diversão que o *Just Dance* proporciona é um aspecto muito presente no discurso das pessoas envolvidas com o jogo: “eu jogo o jogo mas não me preocupo muito com a pontuação, me preocupo mais em divertir (Nemo).”

Esses dois argumentos corroboram as ideias de Prensky (2012) quando nos mostra que os jogos digitais proporcionam diversão, prazer e satisfação. Para o mesmo autor, eles criam um ambiente de brincadeira envolvendo os participantes de forma tão intensa que agem favoravelmente em relação à diminuição do estresse e da ansiedade, além do aumento da autoeficácia e da criatividade.

Todas essas possibilidades de *feedback* no *Just Dance* podem ser caracterizadas como dimensões interativas dos jogo. Essa interação desafia o jogador a acertar os passos da coreografia, além de tornar o fracasso algo interessante e divertido, uma vez que o jogador pode voltar para corrigir o seu erro. McGonigal (2012) afirma que esse tipo de fracasso encoraja o jogador e o deixa mais confiante para se arriscar, logo, passa a se sentir seguro para buscar alternativas variadas para a resolução do desafio. Nesse sentido, como todos os jogos, os jogos digitais de dança também têm a capacidade de entreter, divertir, desafiar, demandar esforço dos participantes, obedecer a regras, ter seus resultados valorados e ser interativos.

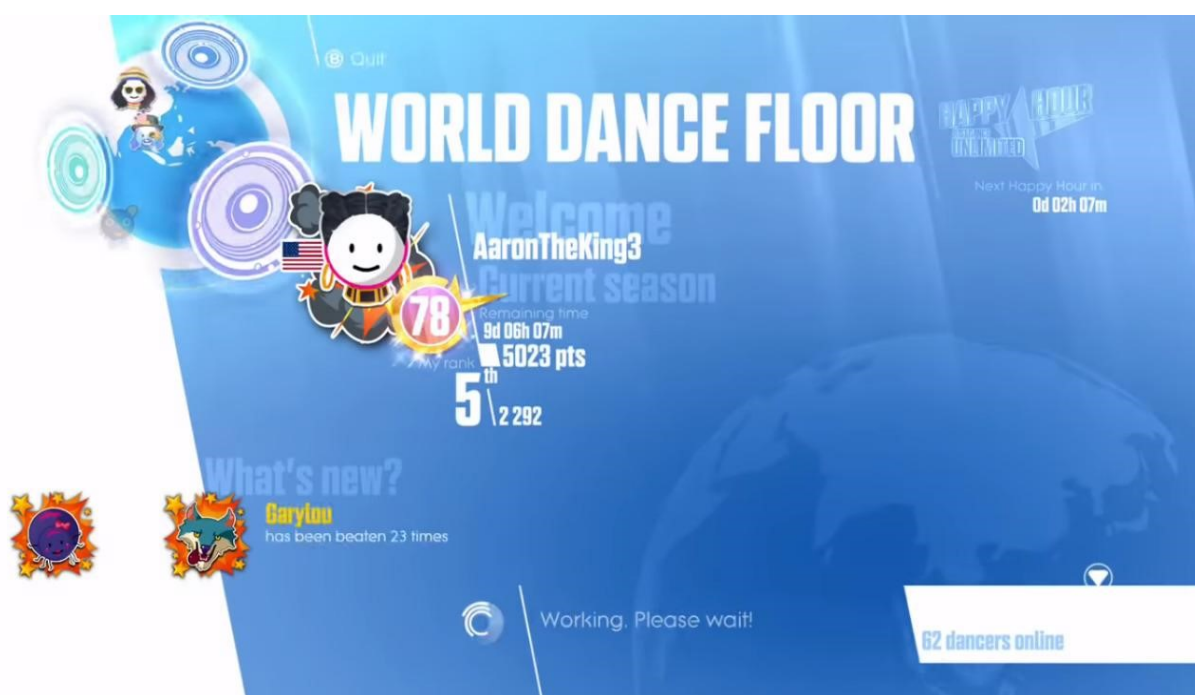
⁴⁴ Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/01/17/how-just-dance-conquered-the-world>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

2.3 O modo *World Dance Floor*: a plataforma *online* e o consumo

Além do modo competitivo tradicional, os jogadores de *Just Dance* também podem contar com um modo *online*, disponibilizado na plataforma *World Dance Floor* (WDF). A WDF ou Pista de Dança Mundial é um modo do jogo que proporciona eventos temáticos no qual jogadores podem dançar com outros jogadores de qualquer parte do mundo.

Para iniciar uma sessão o jogador deve estar conectado à internet e no menu inicial do jogo escolher o modo WDF. Assim que o jogador optar por esse modo de jogo, será direcionado para a tela inicial da plataforma que está ilustrada na figura a seguir:

Figura 12 – Página inicial do WDF no *Just Dance* 2018



Fonte: Print da tela do jogo.

A página inicial da WDF traz informações relevantes para os jogadores. Como pode ser observado na imagem acima, logo após o nome há uma contagem regressiva para o encerramento da temporada. A temporada no WDF tem a duração de duas semanas e ao final desse período é gerado pelo sistema uma classificação geral, levando em consideração a pontuação individual do jogador.

Logo a seguir à contagem regressiva para o final da temporada, consta a pontuação individual do jogador e a sua posição no *ranking* geral. Essa pontuação individual é dada a partir do desempenho do jogador nos eventos temáticos e é utilizada para a classificação

geral. No canto superior direito, aparece a informação de quando acontecerá o próximo *Happy Hours*, que é uma das possibilidades de evento que será descrito neste tópico. Ainda do lado direito, no centro da página, aparece o nome do vencedor ou da vencedora da última temporada (*ranking* geral). E, no canto inferior direito, aparece o número de jogadores que estão *online*.

Já no canto inferior esquerdo aparecem informações sobre os competidores geradas automaticamente pelo sistema, e na parte central inferior, em que, na imagem, está escrito “*Working. Please wait!*”, normalmente aparece o comando para dar início à sessão.

Quando a sessão é iniciada, automaticamente o jogador passa a participar do evento que está acontecendo naquele momento, independentemente se a música já estiver se iniciado ou não. Os eventos temáticos do WDF são disponibilizados na plataforma de forma aleatória, todos os dias da semana, 24 horas por dia. O jogador pode entrar e sair da sessão a qualquer momento, o que proporciona encontros de jogadores de todas as partes do mundo, independentemente do fuso horário ao qual estão submetidos.

A plataforma WDF conta com a possibilidade de interação *online* dos jogadores em cinco eventos temáticos específicos, intitulados: *Happy Hours*, *Vença o chefe*, *Batalhas de time*, *Torneio* e o *Vote na música*. O *Happy Hours* é um tempo de jogo específico na plataforma, que normalmente dura em torno de uma hora e toca apenas músicas do *Just Dance Unlimited*. Nesse evento, as pontuações individuais são registradas para a classificação geral da temporada. O horário *Happy Hours* sempre é divulgado na página inicial do WDF e acaba se tornando um ponto de encontro para jogadores de todo o mundo, além de uma forma de incentivar o consumo do *Just Dance Unlimited*.

O *Vença o chefe* é um tipo de jogo cooperativo com o desafio de ultrapassar uma pontuação já programada pelo próprio sistema. Nesse evento, a pontuação final é determinada pelo somatório da pontuação de todos os jogadores que estiverem dançando *online*. O evento pode ter duração de até três músicas, sendo sinalizado na tela o número de músicas que faltam para completar a tarefa. Ao final da tarefa, se o grupo vencer o chefe, todos os jogadores que marcarem pelo menos uma estrela durante a batalha poderão desbloquear as recompensas do jogo.

O evento Batalha do time também é um evento com características cooperativas, só que dessa vez os participantes são divididos em duas equipes (vermelha ou azul), de forma aleatória. Essas equipes se enfrentam, vencendo aquela que conseguir conquistar o maior número possível de estrelas. O número final de estrelas da equipe é o somatório do número de estrelas individuais dos jogadores.

O *Torneio* é o modo que mais se aproxima do competitivo tradicional. No início da competição, é determinado um número de músicas que deverão ser dançadas pelos competidores. À medida que as músicas tocam, os competidores jogam em tempo real. A pontuação é individual, e o ranqueamento final é feito a partir do somatório de notas do competidor. O jogador que conseguir acumular o maior número de pontos, ao final da sucessão de músicas, vence a competição.

O *Vote na música* é outro tipo de competição que se aproxima bem do modo competitivo tradicional. Uma característica específica desse evento são as enquetes feitas para determinar a música que será dançada. Quando a enquete aparece na tela principal, os jogadores conectados têm cerca de 10 segundos para votarem em uma das duas músicas apresentadas pelo sistema. A música vencedora deverá ser dançada por todos os jogadores e aquele que conseguir a melhor pontuação individual chega ao topo do *ranking*.⁴⁵

Os jogadores que utilizam a plataforma WDF a reconhecem como um bom espaço de jogo:

Eu acho o modo competitivo muito bom e obviamente com uma qualidade boa de jogatina (Serj).

Olha eu gosto muito. É bom para ver se consigo igualar a outras pessoas. Ainda mais porque sempre jogo sozinha (Fofi).

Vejo como uma forma de jogar com outras pessoas, no meu caso, na maioria das vezes jogo sozinho. Mesmo que não esteja fisicamente com a pessoa, jogar online também é algo legal (Altino).

Na plataforma WDF os jogadores conseguem testar suas habilidades, competindo com outras pessoas com níveis de habilidades diferentes. Além de possibilitar que os jogadores conheçam pessoas nos eventos de jogo *online* e criem vínculos que extrapolam aquele momento, como pode ser observado no comentário do Altino: “Em 2015, conheci um pessoal que costumava jogar no mesmo horário, até que um dia me mandaram uma mensagem, me adicionaram em um grupo de WhatsApp, que participo até hoje. Continuamos nesse vínculo”.

A plataforma possibilita que você entre no perfil do jogador que está *online* e encaminhe uma mensagem de texto. Dessa forma, os jogadores trocam contatos, como telefones e endereços de redes sociais e passam a se comunicar. No exemplo anterior, Altino recebeu uma mensagem, foi adicionado a um grupo de WhatsApp e criou um vínculo de socialização que extrapolou o ambiente de jogo. Para Hayes (2008), jogar jogos digitais é para muitos jogadores uma atividade social que pode envolver a colaboração de grupos presenciais

⁴⁵ Informações sobre os eventos da WDF. Disponível em: <<https://support.ubi.com/pt-BR/Faqs/000030318/World-Dance-Floor-in-Just-Dance-2018-JD2018/>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

ou *on-line*. As redes de pares que se organizam em torno dos jogos servem como fonte extra de motivação e partilha de conhecimentos. Elas incluem redes presenciais, assim como muitas comunidades *on-line* (HAYES, 2008). Nesse sentido, o WDF pode ser considerado uma plataforma digital de comunicação e informação, ou seja, um espaço de negociação de identidades e relacionamentos *online*, uma plataforma para circulação de conteúdos e até mesmo um meio de comunicação entre usuários (KISCHINHEVSKY, 2016).

Essa comunicação também acontece entre usuários que estejam jogando em consoles diferentes, pois o WDF é um modo de jogo multiplataforma. Entretanto, os jogadores relatam que, apesar de ser um jogo multiplataforma, o modo de jogo WDF só está disponível para os consoles a partir da oitava geração,⁴⁶ como pode ser observado na fala do Shark, se referindo ao seu console *Xbox 360*, de sétima geração: “eu não tenho nenhuma experiência com o WDF, meu *Xbox* diz que não tenho recursos necessários para acessar (Shark)”.

A oitava geração de consoles compreende os consoles lançados no mercado do ano de 2011 ao ano de 2017. Os primeiros consoles da oitava geração que rodaram o *Just Dance* foram o *Wii U*, lançado em 2012 pela empresa *Nintendo*, o *PlayStation 4*, lançado em 2013 pela *Sony* e o *Xbox One*, lançado em 2013 pela *Microsoft*. O mercado de consoles tem um ciclo de vida curto, com algumas empresas alternando a liderança a cada ciclo (NAKANO, NAKAMURA, SAKUDA, 2012). Uma característica particular do mercado de consoles é que as sucessivas gerações são incompatíveis com as anteriores e surgem alterações, como: ampliação do processamento dos hardwares, aumento da capacidade gráfica das plataformas (LIMA, 2016) e novas funções que alimentam o consumo desses aparelhos.

Outra justificativa para o aumento do consumo é a convergência tecnológica, “[...] entendida como a chegada de um vasto cenário de instrumentos sobretudo digitais que desempenham – ou podem desempenhar – funções técnicas assemelhadas ou complementares” (SQUIRRA, 2005, p. 79). A convergência tecnológica vem alterando a maneira com que as pessoas lidam com lazer e entretenimento e, como consequência, também estão alterando o mercado do entretenimento e dos jogos (LEMES; TOMASELLI; CAMAROTTI, 2012).

As empresas oferecem aos consumidores soluções que facilitam a comunicação entre aparelhos distintos, ao mesmo tempo em que integram funcionalidades de diversos aparelhos em um único equipamento, apostando cada vez mais em uma convergência tecnológica (como consoles de vídeo games que reproduzem filmes em DVD e *Blu-ray* e arquivos de MP3) (LEMES; TOMASELLI; CAMAROTTI, 2012, p. 1).

⁴⁶ A lista completa de consoles da oitava geração está disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_videogame>. Acesso em: 12 jan. 2019.

Gammarano e Filho (2013) encontraram em seu estudo a convergência tecnológica como uma das justificativas de consumo, por meio de atributos convergentes que aguçam a percepção utilitária dos jogadores para com esses equipamentos. Já Melo e Zendron (2015) destacam que se trata de uma indústria com alto grau de dinamismo e inovações tecnológicas, combinado com a produção de conteúdo inédito que instiga o consumo.

Em relação ao consumo, os jogadores afirmam que até tentam, mas não conseguem acompanhar a evolução dos consoles: “eu tinha o *Play 2*, quando eu consegui comprar o *Xbox 360* lançaram o *Xbox One*, e com certeza quando eu conseguir comprar o *One* já vai ter lançado a nova geração (Shark)”.

Bauman (2009) nos mostra a singularidade nas relações de consumo, que são marcadas e medidas pela diferença entre o novo e o ultrapassado ou entre as mercadorias de ontem e as de hoje. O autor aponta que, em uma economia de consumo, os objetos têm envelhecimentos rápidos e grande rotatividade, perdendo a sua

[...] utilidade (e, portanto, o viço, a atração, o poder de sedução e o valor) enquanto são usados. [...] Esses objetos têm uma expectativa de vida útil limitada e, uma vez que tal limite é ultrapassado, se tornam impróprios para o consumo, já que ser adequado para o consumo é a única característica que define sua função (BAUMAN, 2009, p. 17).

Mesmo aqueles objetos mais desejados e cobiçados tendem a envelhecer depressa, e deixam de ser os objetos de desejo para, em pouco tempo, virarem estigmas de vergonha (BAUMAN, 2008).

Os objetos de desejo são mais bem aproveitados imediatamente, depois são abandonados; os mercados fazem com que tanto a satisfação como a obsolescência sejam instantâneas. O conteúdo dos armários deve ser trocado a cada estação. Os carros precisam ser substituídos porque seu design ficou fora de moda e fere os olhos. Bons computadores são jogados no lixo porque novas engenhocas os tornaram obsoletos (BAUMAN, 2008, p. 197-198).

Esse consumo também é incentivado pela convergência de conteúdos em múltiplas plataformas, ou mídias, proporcionadas pela cooperação entre as diversas indústrias como da música, cinema e literatura (ADAMS, 2010). No caso da indústria da música, percebe-se essa convergência no *Just Dance* a partir do momento em que alguns cantores se apropriam do jogo em seus clips musicais. *Katy Perry* em sua música “*Last Friday Night*”,⁴⁷ *Justin Bieber*

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=KlyXNRrsk4A>>. Acesso em: 20 out. 2018.

na música “*Beauty and the beat*”,⁴⁸ Cher Lloyd em “*Oath ft. Becky G*”⁴⁹ e Alfonso Signorini na música “*Fedez*”,⁵⁰ aparecem em seus clips jogando *Just Dance* com amigos em seus momentos de lazer.

Já no caso do cinema, percebe-se essa convergência a partir das coreografias inspiradas em filmes. Em 2014, foram apresentadas duas músicas: “*Prince Ali*” do filme *Aladdin* e a música *Ghostbusters* do filme *Caça Fantasmas* – todas no *Just Dance 2014*. Já em 2015, foi a vez da música “*Let it Go*” do filme *Frozen*, apresentada no *Just Dance 2015*. Os anos de 2016 e 2018 também foram contemplados com duas músicas em cada ano. No *Just Dance 2016* “*You're the One That I Want*”, do filme *Grease*; e “*Under the Sea*” do filme *A Pequena Sereia*. E no *Just Dance 2018*, a música “*Footloose*” do filme *Footloose* e a música “*How far I'll go*” do filme *Moana: um mar de aventuras*.

Vale ressaltar que, dos sete filmes apresentados como inspiração para a composição das coreografias de *Just Dance* – *Aladdin*, *Caça Fantasmas*, *Frozen*, *Grease*, *Pequena Sereia*, *Footloose* e *Moana* –, apenas dois tinham na narrativa filmica uma relação direta com a dança. *Grease* e *Footloose* são filmes com características de musicais, que exploram a dança em sua temática central. Outro exemplo dessa convergência é a série “*Just Dance Disney Party*”, que tem como proposta divulgar apenas músicas de filmes e séries da *Disney*.⁵¹

Trata-se de uma convergência de linguagens buscando consolidar a ideia de como as marcas podem contar estórias em diferentes plataformas, criando, assim, novos produtos de entretenimento (PORTO-RENÓ *et al.*, 2011). Tais mídias, tais produtos e elementos implicam novas maneiras de contar estórias; e alteram assim nossa maneira de divertir, trabalhar e educar.

Em suma, trata-se de uma cultura da convergência, apresentada por Jenkins (2009) como um meio que auxilia a comercialização de marcas e a atração de consumidores, empregando as múltiplas plataformas de mídia. Os conteúdos de entretenimento e as mensagens publicitárias almejam atrair o consumidor, estimulando-o a ingressar na comunidade da marca; se sentindo parte de uma comunidade social, o consumidor se vê cada vez mais envolvido emocionalmente, enfatizando, assim, a natureza social do consumo contemporâneo (PORTO-RENÓ *et al.*, 2011).

2.4 O *Just Dance Unlimited*

⁴⁸ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=STmpOuHyqtK>>. Acesso em: 20 out. 2018.

⁴⁹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Cqz713hhz1Y>>. Acesso em: 20 out. 2018.

⁵⁰ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pg1nssG_Z-8>. Acesso em: 20 out. 2018.

⁵¹ Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/just-dance-disney-party-2/>>. Acesso em: 20 out. 2018.

O *Just Dance Unlimited* é um serviço de transmissão *online* para assinantes, que garante o acesso ilimitado a um catálogo, constantemente atualizado, com mais de 400 músicas.⁵² Esse catálogo é intitulado pelos jogadores como a biblioteca do jogo e contém todas as músicas de *Just Dance*, as quais já foram disponibilizadas em mídias físicas e algumas versões exclusivas (intituladas músicas alternativas), como pode ser observado nas falas do Serj e do Altino:

O *Unlimited* eu acho uma maneira maravilhosa de desbravar a biblioteca de músicas do *Just Dance* desde a primeira edição até a mais atual, com músicas alternativas (Serj).

Achei algo fenomenal, mesmo que você precise pagar uma assinatura, você tem acesso a mapas antigos de versões do jogo (Altino).

O *Just Dance Unlimited* é um serviço de *subscrição de streaming*,⁵³ com assinaturas que variam entre 24 horas, um mês, três meses e até um ano de acesso, durante o período de validade da subscrição,⁵⁴ como nos mostra o comentário: “eu só conseguia jogar quando fazia a assinatura ou quando liberavam alguns dias para jogar online de graça (Brago)”.

Os serviços de *streaming* comercial, que cobram utilização a partir do consumo de dados (subscrição), surgiram com o processo de convergência midiática e com a popularização da internet (SILVA JÚNIOR, 2016). O *streaming* remete a um fluxo de dados e conteúdos diversos, como vídeos, músicas e jogos, consumidos *online*, sem a necessidade do *download* (SILVA JÚNIOR, 2018).

O *streaming* e o *download* são dois métodos diferentes para a obtenção de vídeos, cada um com as suas potencialidades e limitações (CAEIRO; SÁ; GONÇALVEZ, 2011). O *download* foi a primeira forma de entrega a ser utilizada e uma das mais populares. Para tirar proveito desse formato, o cliente tem que descarregar a totalidade do vídeo para o disco rígido do computador, para que possa, em seguida, ser visualizado (CAEIRO; SÁ; GONÇALVEZ, 2011).

[...] A grande desvantagem deste método é que o utilizador só pode visualizar o vídeo quando este estiver totalmente descarregado e o tempo de *download* depende muito do tamanho do vídeo. No entanto, com o *download*, enquanto o utilizador

⁵² Em 13 de janeiro de 2019, a plataforma disponibilizava 438 músicas. Dados coletados por meio de um acesso à plataforma pela própria pesquisadora.

⁵³ A palavra *streaming* é uma derivação de *stream*, que, em inglês, significa córrego ou riacho. Por isso que o termo remete a um fluxo de dados e conteúdos diversos, como vídeos, músicas e jogos (SILVA JÚNIOR, 2016).

⁵⁴ Essas informações foram retiradas das páginas oficiais e no encarte do jogo. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/game/just-dance-unlimited/>>. Acesso em: 14 out. 2018. Disponível em: <<https://support.ubi.com/pt-BR/Faqs/000025465/Como-funciona-o-Just-Dance-Unlimited-XB1-PS4-WiiU-PC-JD2017>>. Acesso em: 14 out. 2018.

mantiver o vídeo no computador, este pode ser visualizado a qualquer altura sem ter que ser transferido novamente. [...] (CAEIRO; SÁ; GONÇALVES, 2011, s/p).

Para os participantes dessa pesquisa, o *download* das coreografias do jogo é um fator fundamental para aumentar a jogabilidade, principalmente porque reclamam da impossibilidade de explorar as músicas sem a utilização da internet: “o único chato é não terem um serviço de carregar as músicas favoritas para memória para jogar sem internet; ou mesmo jogar com internet ruim, sem travamentos (Nemo)”.

Essa questão já foi apresentada na tese de Viana (2016), quando analisou notícias relacionadas ao download de músicas na internet. Essas notícias associavam um novo tipo de consumo musical com a juventude, que não seria mais dependente do *download*, sugerindo inclusive que esse recurso seria antiquado. Os noticiários valorizavam novos serviços, como a “nuvem”, que permitiam acesso remoto aos programas, serviços e arquivos por qualquer dispositivo conectado à *internet*, sem necessidade de instalação de programas ou de armazenamento de dados. Entretanto, não faziam menção às desigualdades que, em grande medida, foram e são impeditivas para a aquisição de serviços dessa natureza.

As empresas de *streaming*, ao impedirem que seus usuários baixem e intercambiem os arquivos digitais entre si, provam deter os meios técnicos para controlar o usufruto dos conteúdos digitais (SILVA JÚNIOR, 2018). O *streaming* surge como uma tendência “*pós-download*”, demarcada por uma transição de indústrias de produtos para uma indústria de serviços (SILVA JÚNIOR, 2018; VIANA, 2016).

Segundo Lemes, Tomaselli, Camarotti (2012), a internet se torna o meio ideal para distribuir conteúdo relacionado ao entretenimento, como filmes, música e games, e permite a indústria experimentar novos modelos de negócios. Especificamente para o *Just Dance*, o serviço de *streaming* se tornou mais uma opção de negócio em rede, desde o ano de 2016. Para atrair essa massa de usuários, a *Ubisoft* aposta na oferta de um catálogo com músicas mais atrativas e com um preço mais baixo que o valor da mídia física, como pode ser observado na fala de um dos jogadores. “A assinatura do *Unlimited* é R\$ 80,00 por ano, e as músicas são as melhores. Um jogo custa mais do que isso” (Kelvin).

O baixo custo na distribuição de jogos *online* e a ausência da necessidade de estocar produtos e de qualquer produção física do produto, permitiram uma abrangência maior das empresas de jogos a partir do serviço de *streaming* (SILVA NETO, 2017). Essa é uma característica do mercado de consumo, que possibilita a jogadores estarem conectados permanentemente à internet para consumirem jogos como bens digitais puros, compostos apenas por um fluxo de *bits*, distribuídos digitalmente, sem a necessidade de uma mídia física

(LEMES; TOMASELLI; CAMAROTTI, 2012). Esses serviços de jogos pela internet são uma parte da cadeia que está ganhando relevância e se tornando central na estratégia na comercialização de jogos digitais (TOMASELLI, 2007).

Fortes e Viana (2019), ao tratar do download de música como lazer e negócio na internet, já nos apresentam que este novo mercado, caracterizado pela produção de bens imateriais, busca enquadrar as atividades culturais como entretenimento pago, na forma de assinaturas, demonstrando um campo de disputas políticas importantes para o atual contexto histórico. Para os mesmos autores, tal produção se faz cada vez mais presente na indústria, no comércio e na vida cotidiana, impregnando-se e espalhando-se pelas experiências vividas.

2.5 O “Bug” do jogo: um espaço para criatividade

A palavra “*bug*”, na língua inglesa, significa inseto ou erro. Esse termo, utilizado como gíria na área da informática para designar defeitos ou falhas em aparelhos eletrônicos, surgiu há mais de 140 anos, no ramo das telecomunicações. De acordo com o Centro de História do Instituto de Engenheiros Eletricistas e Eletrônicos (IEEE),⁵⁵ há evidências de que o uso do termo foi utilizado pela primeira vez por *Thomas Edison*.⁵⁶ para uma falha causada por insetos no projeto ou operação de um sistema de fonógrafo, no início da década de 1870.

Esse termo também é utilizado nos jogos digitais para os erros que resultam em falhas no jogo. O “*bug*” do jogo é um defeito no código da programação que provoca o seu mau funcionamento. Evidencia-se em sites especializados⁵⁷ vários *bugs* em jogos digitais, tais como: *Assassin's Creed*, *GTA 4*, *The Elder Scrolls: Oblivion*, *Dragon Age: Inquisition*, *Madden 15*, *Fifa 15*, *NBA 2k15* e *Pokémon Red & Blue*.

No primeiro exemplo citado, *Assassin's Creed*, o mau funcionamento gera alterações no gráfico do jogo. O *bug* remove a face do personagem e os olhos, dentes e cabelos do assassino ficam flutuando em alguns momentos do jogo. Os *bugs* também podem atrapalhar a dinâmica do jogo ou levar um jogador a tirar vantagens, usufruindo positivamente dele. Um exemplo disso é o *Pokémon Red & Blue*. Nesse jogo, o *bug* proporcionava a um *Pokémon* fictício,

⁵⁵ O IEEE é uma organização sem fins lucrativos, fundada nos Estados Unidos, com a meta de promover conhecimento no campo da engenharia elétrica, eletrônica e computação. Informação disponível em: <http://sites.ieee.org/sb-ufrgs/o_que_e_ieee/>. Acesso em: 4 jan. 2019.

⁵⁶ Thomas Edison (1847-1931), um dos maiores inventores da humanidade, responsável pela criação da lâmpada incandescente, de um protótipo de câmera cinematográfica e do fonógrafo. Disponível em: <https://www.ebiografia.com/thomas_edison/>. Acesso em: 4 jan. 2019.

⁵⁷ Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/10-bugs-esquisitos-historia-jogos_829065.htm>; <<https://www.techtudo.com.br/listas/noticia/2016/04/conheca-os-bugs-de-jogos-mais-bizarros-da-historia-dos-videogames.html>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

chamado *MissingNo*, o potencial tanto de apagar os arquivos salvos, quanto de replicar itens do jogo que traziam benefícios para os jogadores.

No caso específico do *Just Dance*, foi encontrado, nessa pesquisa, dois tipos de *bugs*, os quais serão categorizados em *bugs* de pontuação e *bugs* de movimentos. Neste estudo, os *bugs* de pontuação serão considerados falhas na programação do cálculo da pontuação. Já os *bugs* de movimento serão representados pelas falhas na programação dos passos e movimentos coreográficos.

Quanto à ocorrência de *bugs* de pontuação, o grupo de jogadores que participaram deste estudo apontou as músicas com quatro *coaches* como as mais frequentes, principalmente as músicas que têm interação entre os *coaches* e troca de posicionamento ao longo da música. Um exemplo desse tipo de *bug* é a música “*Scream & Shout*”, do *Just Dance 2017*. Quando os *coaches* trocam de lugar o jogo não reconhece a movimentação dos jogadores que acompanham a coreografia dos *coaches*. Assim, ao trocar de lugar, um jogador assume a pontuação do outro, e essa pontuação ficará alterada até os jogadores voltarem as suas posições iniciais, comprometendo o resultado individual de cada jogador.

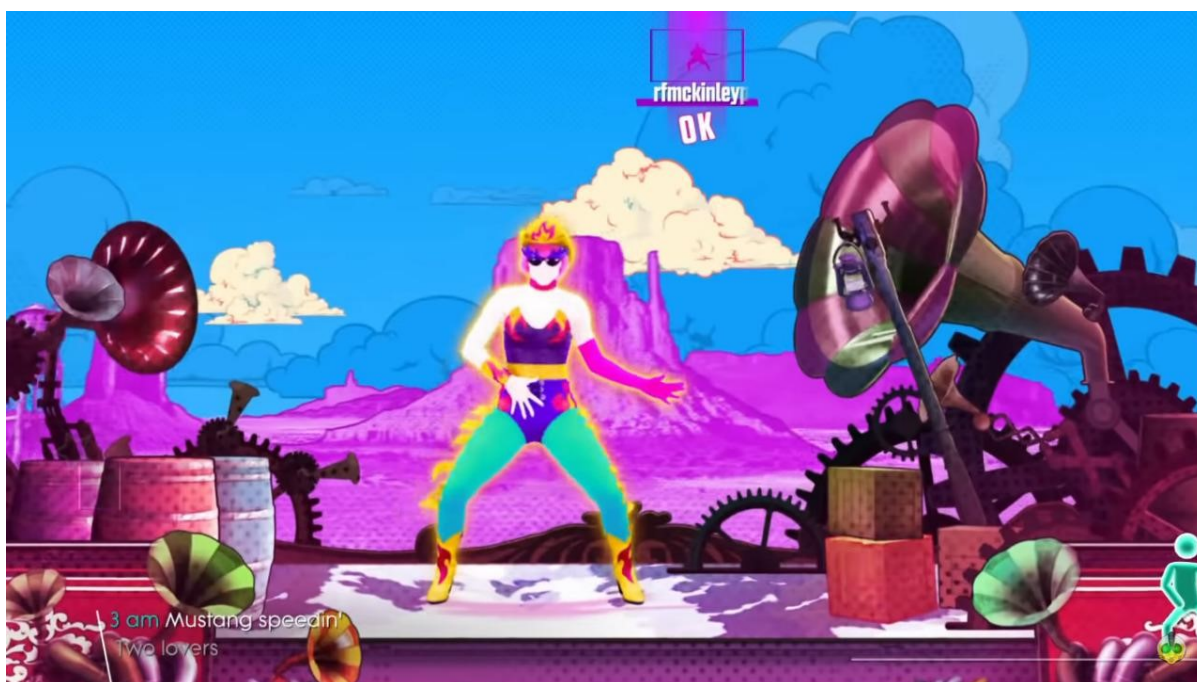
Outro aspecto observado nesta pesquisa e que também entraria na categoria do *bug* de pontuação é a dificuldade de se pontuar utilizando-se roupas escuras no sensor de movimento *Kinect*, utilizado nos consoles do *Xbox 360* e *Xbox One*. Isso pode ser evidenciado no discurso da Mick e do Manert03: “o *Kinect* não detecta preto, se a gente estiver com uma calça preta ou uma blusa preta, ele tipo neutraliza e não pega o movimento” (Mick). “O Preto não é identificado pelo *Kinect* (Manert03)”.

Os jogadores afirmam que quando jogam com roupas escuras a pontuação é prejudicada. Acreditam que a leitura do movimento corporal pelo sensor fica comprometida. Mesmo a *Microsoft* anunciando que o *Kinect* para o *Xbox One* tem uma câmera de visão noturna, com raios infravermelhos,⁵⁸ e que o sensor é capaz de filtrar incidências indiretas de luz que podem atrapalhar a compreensão das imagens obtidas, no discurso dos jogadores, as roupas escuras ainda continuam prejudicando a pontuação no jogo.

Para exemplificar os *bugs* de movimento, os jogadores afirmam que alguns passos ao longo das coreografias devem ser antecipados e outros atrasados em relação aos movimentos dos *coaches*. Acrescentam ainda que alguns passos devem ser totalmente modificados para conseguirem um *feedback* “*Perfect*”. Segundo o jogador Rodrigo ARDC, esse tipo de *bug* pode ser exemplificado na música “*John Wayne*”, do *Just Dance 2018* (Figura 13).

⁵⁸ Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/05/g1-testou-novo-sensor-kinect-enxerga-no-escuro-e-reconhece-peso.html>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

Figura 13 – Exemplo de *Bug* de movimento



Fonte: Print da tela de jogo.

O jogador Rodrigo ARDC afirma que, para se conseguir um *feedback* “*Perfect*”, no movimento ilustrado na Figura 13, o braço esquerdo de quem está jogando (que imita o braço sem luvas da *coach*) deve se posicionar nas costas e não na frente, como mostra a imagem. Além disso, o jogador ainda afirma que o movimento deve ser antecipado, pois só assim será possível o *feedback* máximo nesse passo.

Esses *bugs* de movimento são muito utilizados pelos jogadores de *Just Dance* para levarem vantagem em relação à pontuação do jogo. Para Bueno e Bizelli (2014), é comum os jogadores, de qualquer jogo digital, buscarem informações importantes de como o jogo funciona, tentando desvendar a linha de pensamento utilizada pelo desenvolvedor para obterem êxito e alcançarem novos níveis para vencer.

Os jogadores que participaram desta pesquisa utilizam a expressão “*buggar*” para se referirem ao ato de fazerem passos diferentes do *coach*, com o intuito de aumentar a sua pontuação no jogo:

Tem como *buggar* (faz o movimento de aspas com as mãos), fazer passos diferentes do cara para ganharem um PERFECT (Crô).

Um personagem na tela faz um passo, só que se você fizer o passo exatamente igual, às vezes você não consegue a pontuação perfeita. Às vezes você tem que fazer uma coisinha diferente para poder acertar (Ally).

Alguns jogadores pesquisam o que fazer, como fazer e em que momento fazer para levarem vantagem em relação à pontuação. Como nos mostra o relato a seguir: “Tem gente que faz uma pesquisa do que pode fazer para fazer mais pontos. Acaba fugindo um pouco da dança” (Hcl).

Essas pesquisas, citadas pelo HCL, na verdade são feitas por meio de tentativas e erros buscando acertar o passo. Normalmente, quando um jogador encontra o *bug* do jogo, acaba comentando com outro jogador mais próximo, e a notícia se espalha pela comunidade de jogadores. Segundo Alves *et al.* (2009), os jogadores elaboram novas estratégias para a superação de desafios nos jogos digitais. Para tentarem explicar o que deu errado e o que precisa ser aperfeiçoado na jogada, eles fazem um levantamento de hipóteses. Ou seja, há uma reestruturação do pensamento no sentido de aperfeiçoar: regras, habilidades motoras, concentração e atenção, aspectos esses que ajudam na melhoria da performance nos jogos digitais (ALVES *et al.*, 2009).

Vale ressaltar que, na pesquisa empírica, foram encontrados tanto posicionamentos contra como posicionamentos a favor do ato de “*buggar*”, como pode ser observado nas falas do Serj e do Nemo:

Utilizar bugs é muito perceptível para quem joga bastante, então, a minha opinião é assim: eu posso participar da Tour o ano que vem, eu posso ser o último colocado na questão da pontuação, mas eu vou estar dançando. Se for para dançar pegando bug e indo atrás de atalho de pontuação, isso eu não faço não (Serj).

Tem muita gente que faz os bugs no meio e de certa forma é uma desvantagem para quem não conhece e não tem muito costume. O que não é errado, porque está no jogo, então, de certa forma é justo. Só que a pessoa conseguir misturar esse bug com a dança e manter certinho no compasso é um negócio que deveria contar bastante (se referindo à competição presencial) (Nemo).

Percebe-se possibilidade de potências criativas na quebra de protocolo provocada pelos bugs no *Just Dance*. Os diversos modos que os jogadores se utilizam para ocupar esse espaço de abertura torna o *bug* uma estratégia de invenção, de produção, de desvio e de diferença. Dessa maneira, na criação, a partir dos *bugs*, surgem coisas não previstas e não formatadas previamente. Mesmo jogando para conquistar pontos e tendo que obedecer a algo pré-formatado, há espaço para criatividade.

Para McGonigal (2012), as regras do jogo são as grandes estimuladoras da criatividade. Os jogadores, ao explorarem as possibilidades anteriormente desconhecidas para atingirem o objetivo final, estimulam o pensamento estratégico e liberam a criatividade. Assim, as regras se tornam importantes para instigar a criatividade para a solução de

problemas, já que o jogador necessita de criar estratégias e formas de conseguir superar os obstáculos desenhados pelos desenvolvedores do jogo (BUENO; BIZELLI, 2014).

3 AS COMPETIÇÕES *DE JUST DANCE*

Figura 14 – Divulgação da 1º Copa do Mundo de *Just Dance*



Fonte: Disponível em: <<https://www.purebreak.com.br/noticias/game-de-danca-just-dance-vira-esport-oficialmente-e-agora-tem-competicoes/5673>>. Acesso em: 18 jul. 2019.

3.1 O cenário competitivo do *Just Dance*

Essa foi a chamada de uma reportagem publicada no dia 26 de junho de 2014, em um site especializado em jogos, iniciando, assim, uma nova fase para o *Just Dance*. A *Ubisoft* (empresa desenvolvedora do jogo) anunciou uma parceria com a *Electronic Sports World Cup* (ESWC),⁵⁹ buscando transformar as competições de *Just Dance* em uma categoria oficial dos campeonatos de *e-Sport*. As competições mundiais de *Just Dance*, a partir dessa data, passaram a acontecer anualmente e foram intituladas Copa do Mundo de *Just Dance*. Abaixo, dois trechos de reportagens da época que ilustram essa informação:

Suas ótimas pontuações no game de dança agora podem render uma graninha. Se você é um gamer que tem gingado nos quadris, vai amar essa notícia. Já está oficialmente declarado pela *Ubisoft* que “*Just Dance*” agora é um *eSport* e vai ter competições administradas pela *Electronic Sports World Cup*, a Copa do Mundo de jogos eletrônicos. Isso porque para ser considerado *eSport*, o título precisa ter torneios profissionalmente administrados e com prêmios em dinheiro. Até então só faziam parte dessas competições jogos mais *hardcore* que são games de tiro como “*Call of Duty*”, *MOBAS* como “*League Of Legends*”, estratégia como “*Starcraft*” e alguns *MMORPGs* como “*World Of Warcraft*” que tem um torneio anual para a arena do jogo.⁶⁰

Para a 11ª edição do ESWC, estamos muito orgulhosos por ampliar a definição de *e-Sports* ao lado da *Ubisoft*. Competições de jogos precisam acolher todos os tipos de jogadores, desenvolver parcerias com editores de jogos e apresentar as mais avançadas tecnologias que unem o corpo ao jogo. *Just Dance* é o meio perfeito para o *ESWC* atingir esses objetivos”, disse Matthieu Dallon, fundador do ESWC.⁶¹

⁵⁹ É uma competição internacional de *e-Sport* com seletivas locais e uma final mundial transmitida ao vivo.

⁶⁰ Reportagem e um site especializado em jogos eletrônicos – por Clarissa Alves em 26/06/2014 – Informação disponível em: <<https://www.purebreak.com.br/noticias/game-de-danca-just-dance-vira-esport-oficialmente-e-agora-tem-competicoes/5673>>. Acesso em: 19 jul. 2019.

⁶¹ Reportagem de um site especializado – por Bruno Micali em 30/06/2014 – Informação disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/primeira-competicao-mundial-just-dance-anunciada_788465.htm>. Acesso em: 19 jul. 2019.

Percebe-se, nas duas reportagens acima, uma tentativa de caracterizar o *Just Dance* como um *e-Sport* e uma expectativa que esses torneios tragam retorno financeiro para os seus participantes. Em um dos trechos, aparece a afirmação de que para um jogo digital ser considerado *e-Sport*, se faz necessário ter competições profissionalmente administradas e com prêmios em dinheiro. Entretanto, segundo a Confederação Brasileira de Esportes Eletrônicos, pode-se chamar de *e-Sport*

qualquer atividade que, fazendo uso de artefatos eletrônicos, caracteriza competição entre dois ou mais participantes” (CBEE, 2019, s/p). Enquadram-se nessa categoria “os videogames, jogos para computadores, jogos para telefones celulares, games online via internet, fliperamas e arcades, jogos envolvendo robôs, entre outros (CBEE, 2019, s/p).

Para Macedo (2018), o *e-Sport* surge como

[...] uma prática de evento esportivo público, mediado tecnologicamente, com base na competição organizada entre jogadores por meio da incorporação das suas performances – os quais desenvolvem e treinam habilidades mentais e físicas no uso e interação com as tecnologias da informação e comunicação (TICs), especialmente, neste caso, os jogos digitais (MACEDO, 2018, p. 248).

O *e-Sport*,⁶² também conhecido como esporte eletrônico, *professional gaming* ou ciberesporte (MACEDO; FALCÃO, 2019) é “[...] uma área de atividades esportivas em que as pessoas desenvolvem e treinam habilidades mentais ou físicas no uso de tecnologias de informação e comunicação” (WAGNER, 2006, p. 3).

Apesar do *Just Dance* se enquadrar em todas as características apresentadas nos conceitos acima, as expectativas criadas pela ESWC, em parceria com a *Ubisoft*, de o jogo se tornar um *e-Sport*, a partir do Campeonato Mundial, não nos parece terem sido alcançadas. As competições aconteceram anualmente de 2014 a 2019, entretanto, o caráter profissional dessas competições não passava nem perto de outras franquias. Jogos como DOTA, *League of Legends* (LOL), *Counter-Strike* e *Rainbow Six Siege* (da própria *Ubisoft*) contam com competições mundiais com públicos gigantescos, cachês milionários e com a profissionalização de seus atletas (denominados *ciberatletas*). Ao longo desta pesquisa, não foram encontrados dados relativos à profissionalização de jogadores de *Just Dance* e nem tampouco a divulgação do público presente nas competições, entretanto, observou-se na

⁶² Neste trabalho será utilizada a expressão *e-Sport* por ser mais recorrente.

pesquisa de campo que o público nem se compara a essas outras franquias. Cito como exemplo o Campeonato Mundial de LOL, que acontece anualmente. Em sua primeira edição, no ano de 2011, contou com um público presente de 400 pessoas e premiação de 50 mil dólares. Nos anos de 2012 e 2013 os números foram crescentes em público e premiação, até que em 2014, a *Riot Games*, empresa desenvolvedora do jogo, investiu fortemente no evento. Contratou a banda de rock *Imagine Dragons* para fazer a abertura em um estádio de Copa do Mundo na Coreia do Sul, para mais de 40 mil pessoas. De 2014 para frente, o evento tomou proporções ainda maiores, e, no ano de 2018, registrou um recorde de audiência, com um público de cerca de 23 mil pessoas no estádio e 99,6 milhões de expectadores nas transmissões oficiais pela internet.⁶³

Para Matsumoto, Moon e Rossi (2018) as transmissões na internet ganham força nesse cenário para atrair o grande público do jogo. Com campeonatos que premiam muito bem e grandes equipes em disputa, há um aumento em visibilidade, transmissões, patrocínios e incentivo ao *e-Sport*. Equipes grandes do cenário brasileiro, como Flamengo e Santos já investem em *ciberatletas* para disputa de campeonatos de *League of Legends* ou o próprio *Counter-Strike* (MATSUDO; MOON; ROSSI, 2018). Assinar autógrafos, ter cachês milionários e andar com segurança já faz parte da rotina de alguns *ciberatletas*. Com o crescimento da modalidade, jogadores têm que lidar com os riscos que envolvem maus resultados em competições, que impactam o próprio time, os patrocínios e a relação com os torcedores (SANTOS, 2017).

Centros de treinamentos especializados, denominados *Gaming Houses* e *Gaming offices*, têm sido criados com estrutura física tecnológica e equipe profissional para dar suporte aos *ciberatletas* (SANTOS, 2017). A ideia da *Gaming House* é estabelecer em um único local o alojamento e o trabalho, e na maior parte dos casos em que esse modelo é escolhido, os jogadores e membros da equipe técnica são de diferentes localidades. No Brasil, temos como exemplo a equipe INTZ,⁶⁴ que inaugurou a maior *Gaming House* da América Latina, com capacidade para abrigar até 30 jogadores, na capital de São Paulo. Já no modelo de *Gaming Office* os jogadores deixam de morar juntos e usam o espaço apenas no horário

⁶³ Informação disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/12/mundial-de-lol-2018-bate-recorde-de-audiencia-em-final-do-campeonato-esports.ghtml>>. Acesso em: 18 jul. 2019.

⁶⁴ Disponível em: <<https://sportv.globo.com/site/e-sportv/noticia/intz-inaugura-maior-gaming-house-da-america-latina-em-sp-veja-fotos.ghtml>>. Acesso em: 22 maio 2020.

específico de treino, como já é proposto no Brasil pelo Flamengo,⁶⁵ que tem sua sede em um shopping em São Paulo.

Melo (2010) ainda nos lembra o sucesso de alguns jogos digitais esportivos, principalmente do FIFA Soccer. Aliás, a entidade máxima do futebol já premia anualmente o melhor jogador do game, junto com os craques de outras categorias (masculino, feminino, futsal, praia). Mesmo com todo esse cenário, algumas pessoas mais desconfiadas ainda afirmam que o *e-Sport* não pode ser considerado esporte. É importante observar que, na história, “nem sempre a movimentação corporal foi parte essencial do fenômeno esportivo [...]”. Além disso, enquanto prática social que deve ser historicizada, não podemos nos prender a apreensões essenciais: o esporte é aquilo que em cada momento se define como tal, conceitos relacionados a experiências históricas específicas” (MELO, 2010, p. 114). A partir do advento das novas tecnologias “a questão fundamental é: se mudou a forma de relação com o outro, de relação com o corpo, de representação do corpo, por que não mudaria a concepção do que significa fazer esporte? (MELO, 2010, p. 114).

Muitos jogos digitais fazem da prática esportiva seu motivo central (MELO, 2010). Entretanto, observa-se neste estudo que essa não é a perspectiva dos jogadores que participaram dessa pesquisa, nem tampouco da empresa que o criou. Ele ainda é visto como um jogo casual, com um público muito específico, como pode ser exemplificado na entrevista do Xavier Poix (diretor de planejamento da *Ubisoft*) para um portal de entretenimento de jogos:⁶⁶

Há pessoas interessadas em distanciar os jogos de dança dos jogos “**apropriados**” [...] Olhando para as principais franquias da *Ubisoft* na época - *Rainbow Six*, *Assassin's Creed*, *Far Cry*, jogos sobre homens sérios atirando (ou esfaqueando) outros homens - não é difícil entender por que o **jogo bobo e brincalhão** da equipe de Xavier **foi recebido com considerável ceticismo**. “No estúdio, acho que algumas pessoas estavam rindo da equipe *Just Dance* ... Oh meu Deus, **isso não é um videogame. Não estamos aqui para criar esse tipo de coisa**. Queremos fazer jogos de gamers”. Esse tipo de coisa, lembra Xavier (*grifo nosso*).

Percebe-se que as pessoas não acreditavam que o *Just Dance* seria uma experiência duradoura e o jogo foi recebido com considerável ceticismo. Dentro da própria empresa desenvolvedora do jogo existia um certo preconceito em relação à franquia, principalmente se comparado a outros jogos da mesma organização. Frases do tipo: “isso não é um videogame”

⁶⁵ Disponível em: <<https://globoesporte.globo.com/e-sportv/lol/noticia/lol-flamengo-e-team-one-suspendem-atividades-em-gaming-office.ghtml>>. Acesso em: 22 maio 2020.

⁶⁶ Disponível em: <<https://www.ign.com/articles/2014/01/17/how-just-dance-conquered-the-world>>. Acesso em: 8 jan. 2019.

ou “não estamos aqui para criar esse tipo de coisa” ressaltam um certo menosprezo à franquia, desde a sua criação. Esse é um discurso comum entre todos os envolvidos com o jogo. Ao longo das sessões de grupo focal, os próprios jogadores de *Just Dance* produziram frases que desmereciam ou inferiorizavam a franquia:

O *Just Dance* tem tudo para ser um jogo de primeira linha, mas eles preferem *Assassin's creed*, deixando o jogo de dança de lado (Crô).

O *Just Dance*, em relação aos outros jogos, fica sempre em segundo plano. Ele é mais povão, gente que só joga por jogar. Não é muito levado a sério. É divertido, é de dança, sabe? (Hcl).

Frases como “tem tudo para ser um jogo de primeira linha” e “fica sempre em segundo plano” demonstram uma certa insatisfação dos jogadores quando o *Just Dance* é comparado a outros jogos digitais. O fato de ser divertido e ser um jogo de dança ou ser um jogo “bobo” e brincalhão, como observado nos relatos acima, faz com que ele não tenha prestígio no mundo dos games. Talvez por isso não seja um jogo “apropriado” (como pode ser percebido no trecho da entrevista) para ser considerado um *e-Sport*. Para os jogadores que participaram da pesquisa “não é considerado um *e-Sport*, porque é um jogo de dança” (Crô). O fato de ser um jogo de dança o distancia da perspectiva esportiva e o fato de ter competição não garante a esportivização dessa prática corporal.

Apesar de a competição ser inerente à dança, essa ainda é uma justificativa apresentada pelos jogadores que participaram desta pesquisa para o *Just Dance* não ser considerado um *e-Sport*. Dançarinas e dançarinos competem por empregos, papéis de liderança, respeito e admiração de professores, coreógrafos e por audiência. Na dança ocidental existe um ideal estético e um grau desejado de proficiência técnica que não pode ser adquirido sem um sentimento de concorrência, embora muitas vezes a natureza competitiva seja sentida mais dentro de si, do que contra outra pessoa (GUARINO, 2015).

Além de um crescimento em número de eventos e quantidade de alunos envolvidos em concursos de dança, na perspectiva da dança cênica: ballet, jazz, dança contemporânea, sapateado, danças urbanas e danças populares, nessas competições, por exemplo, há necessidade de aperfeiçoamento técnico e de perfeccionismo vivenciadas por atletas de alto rendimento (ASSIS; CORREIA, 2006). Tomamos como exemplo o Festival de Dança de Joinville, com mais de 270 mil expectadores, 9377 inscritos, 1462 coreografias

apresentadas.⁶⁷ É um evento realizado desde 1983, e que envolve diversas atividades ao redor da dança, como apresentações, oficinas, palestras, venda de acessórios, apresentação de trabalhos acadêmicos e competições, sendo considerado o maior concurso de estudantes de dança da América Latina (ZWIRTES; SOUZA, 2015).

Algumas formas de dança são mais abertamente competitivas do que outras, como a dança de salão (GUARINO, 2015). Tomamos como exemplo a Dança Esportiva e a Dança Esportiva em Cadeira de Rodas. A Dança Esportiva obedece a regras e regulamentos estabelecidos pela *World Dance Sport Federation (WDSF)* e consiste na execução rítmica dos movimentos, guiados pela música, dançada aos pares, requerendo ritmo preciso, harmonia entre o casal e técnica perfeita de acordo com o estilo e coreografia (TREVISAN; SCHWARTZ, 2018). Já a Dança Esportiva em Cadeiras de Rodas começou a ser realizada em 1985, na Holanda, e promove desde 2000 campeonatos mundiais para pessoas com deficiência física. A dança caracteriza-se principalmente pela formação de duplas de dançarinos, em que o casal é composto por um componente com deficiência física dançando em uma cadeira de rodas e um componente sem deficiência dançando em pé, ou ambos com deficiência em cadeira de rodas, ao ritmo de músicas de dança de salão (BARRETO, 2011).

Também são deliberadamente competitivas as batalhas na dança urbana, sendo essa uma das formas de apresentação dessa linguagem. As batalhas são caracterizadas pela disputa entre dançarinos que competem para ver quem tem os melhores passos, muitos deles improvisados, e quem dança com maior criatividade, desenvoltura e técnica. As batalhas acontecem em um espaço delimitado por uma roda em que um espectador, ao entrar na roda, passa a ser o dançarino ou a dançarina (CORREIA, SILVA e FERREIRA, 2017). Contudo, já se percebe um processo de institucionalização das batalhas de rua no formato de eventos. Isto se revela com mais ênfase nos encontros de grande porte, incluindo campeonatos que contam com patrocínio de grandes marcas. Neste cenário, o duelo deixa de ser uma batalha cujo vencedor é aclamado pelos pares, passando a ser uma competição, regida por regras rígidas. Destacando-se o fato de que grande parte das competições, além de troféus, possui prêmios em dinheiro (CORREIA, SILVA e FERREIRA, 2017).

Outras nuances das competições de dança são encontradas em programas de TV, que são cada vez mais comuns (CORREIA; SILVA; FERREIRA, 2017, p. 220) e podem ser exemplificados no Brasil com o quadro “Dança dos Famosos” e com o programa “Dancing Brasil”. O quadro “Dança dos Famosos” é exibido aos domingos à tarde, desde 2005, pela

⁶⁷ Informação disponível em: <<http://festivaldedancadejoinville.com.br/2019/o-festival/>>. Acesso em: 22 maio 2020.

Rede Globo de televisão, no programa intitulado *Domingão do Faustão*, sendo a versão brasileira do show de talentos britânico *Strictly Come Dancing*.⁶⁸ Várias celebridades se apresentam com professores e professoras de dança, competindo a partir da interpretação de um único ritmo por semana. Os competidores são avaliados por uma banca composta por cinco jurados, em que dois são especialistas em dança, além da plateia do programa e telespectadores. A cada domingo, o casal que acumular menos pontos é eliminado do programa até chegar a um casal vencedor.⁶⁹ Já o programa “Dancing Brasil” é a versão brasileira do estadunidense *Dancing with the Stars*.⁷⁰ Estreou em 2017, na rede Record de televisão, com exibição nas noites de segunda-feira, e, a partir da terceira temporada, passou a ser exibido nas noites de quarta. O programa conta com 14 participantes acompanhados de seus respectivos professores. A cada semana dançam um ritmo diferente, sendo avaliados pelo público e por três jurados especialistas em dança, e quem recebe a menor nota é eliminado do programa, chegando ao final da temporada a um casal vencedor.⁷¹

Markula (2017) ao analisar os reality shows de dança nos Estados Unidos aponta que além de aumentar significativamente a audiência da televisão, eles ainda promovem uma divulgação da dança e oferecem maior visibilidade aos dançarinos e dançarinas profissionais. Para a mesma autora, a aparência no show pode levá-los (as) a outras oportunidades, no entanto, a maioria continua ensinando dança, tocando com pequenas ou com suas próprias companhias, ou recebendo para fazer shows. Em outras palavras, eles continuam as lutas usuais de dançarinas e dançarinos profissionais da arte performática. A breve exposição ao grande público da televisão não garante oportunidades de carreira ou financiamento para os aspirantes dançarinos profissionais, especialmente se desejarem continuar a dançar dentro da performance (MARKULA, 2017).

Percebe-se que a competição em dança está presente em vários estilos, nos diversos tempos e espaços sociais. Entretanto, a novidade desta tese é pensar a competição em dança para o contexto e como produto de uma determinada cultura contemporânea midiática e digital, por meio das competições de *Just Dance*. Essas competições acontecem desde o ano de 2014 e para um melhor entendimento desse contexto competitivo será feita uma breve

⁶⁸ Mais informações sobre o programa disponível em: <<https://www.bbc.co.uk/programmes/b006m8dq>>. Acesso em: 22 maio 2020.

⁶⁹ Informação disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dan%C3%A7a_dos_Famosos>. Acesso em: 22 jan. 2020.

⁷⁰ Mais informações sobre o programa disponíveis em: <<https://abc.com/shows/dancing-with-the-stars>>. Acesso em: 22 maio 2020.

⁷¹ Informação disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dancing_Brasil>. Acesso em: 22 maio 2020.

descrição desses campeonatos mundiais, até chegar às seletivas para o mundial de 2018 e 2019 (*Just Dance Tour 2017* e *Just Dance Tour 2018*), que são o foco deste trabalho.

3.2 Copa do Mundo de *Just Dance*

As seletivas para participar da Copa do Mundo de *Just Dance* acontecem no formato presencial e no formato *on-line*. No formato presencial a competição ocorre nos eventos promovidos pela *Ubisoft*, em vários países, em datas e locais pré-estabelecidos. No Brasil, a etapa presencial começou um ano depois da primeira edição de Copa do Mundo de *Just Dance*. Até então, os brasileiros só conseguiam se classificar para o mundial por meio das seletivas *on-line*.

Nos anos de 2015 e 2016 as seletivas presenciais passaram a acontecer no Brasil, em um evento específico de jogos digitais, intitulado *Brasil Game Show*. Já a partir do ano de 2017, a *Ubisoft* promoveu um evento itinerante, intitulado *Just Dance Tour*, que será descrito de forma mais detalhada no próximo tópico.

No formato *online*, as seletivas para a copa do mundo de *Just Dance* aconteceram na plataforma *World Dance Floor*. É uma plataforma dentro do próprio jogo, que funciona como um modo *multiplayer online*, em que os jogadores competem uns contra os outros pelo melhor resultado. No ano de 2014, os jogadores de *Just Dance* tiveram mais uma possibilidade *online* de classificação, para além da plataforma *World Dance Floor*, por meio do *Autodance*. O *Autodance* são videoclipes curtos, gravados pela câmera do console, com registros de alguns momentos da coreografia, de uma música específica que está sendo dançada pelo jogador. Esses videoclipes podem ser editados e compartilhados na comunidade *Just Dance* e nas redes sociais. Especificamente em 2014, a equipe da *Ubisoft* escolheu os quatro vídeos mais criativos e os jogadores foram automaticamente selecionadas para a Copa do Mundo de *Just Dance*.

Desde a sua primeira edição a grande final mundial acontece em Paris, na França, com exceção do ano de 2019, que aconteceu no Brasil. Normalmente são selecionados de 18 a 20 jogadores, de diversos países, ao longo das seletivas *online* e presenciais, sendo que o vencedor da competição do ano anterior tem vaga garantida na competição do ano seguinte.

A premiação da Copa do Mundo de *Just Dance* é uma visita aos estúdios da *Ubisoft* em Paris, por uma semana. O vencedor conhece a equipe de produção do jogo e trabalha com desenvolvedores, designers, coreógrafos e dançarinos em uma música que é criada e integrada ao jogo.

Em todas as cinco edições de Copa do Mundo de *Just Dance* o Brasil foi representado, por um ou mais jogadores, inclusive podemos observar no quadro abaixo que em quatro das cinco competições, brasileiros ficaram entre as duas primeiras colocações no ranking final:

Quadro 2- Representação dos campeões da Copa do Mundo de *Just Dance*

Ano	Colocação / Nome	Nacionalidade
2014/2015	1º Lugar: Diegho San	Brasileiro
	2º Lugar: Túlio Akar	Brasileiro
2015/2016	1º Lugar: Diegho San	Brasileiro
	2º Lugar: Dina	Francesa
2016/2017	1º Lugar: Umutcan Tütüncü	Turco
	2º Lugar: Pâmela Ribeiro	Brasileira
2017/2018	1º Lugar: Umutcan Tütüncü	Turco
	2º Lugar: Jordan Boury	Francês
2018/2019	1º Lugar: Umutcan Tütüncü	Turco
	2º Lugar: Tarcísio Júnior	Brasileiro

Fonte: Própria autora.

Na primeira edição da competição, no ano de 2014, foram três participantes brasileiros, sendo dois classificados pela plataforma *online* e um classificado pela seleção de vídeos do *Autodance*. Pela plataforma *online* foram classificados o carioca Diegho San, que saiu com o título de campeão e o mineiro Kelvin Jaeder, que ficou em 4º lugar. Já pelo *Autodance* foi classificado o mineiro Túlio Akar, que ficou em 2º lugar no campeonato.

Na segunda edição da competição, no ano de 2015, foram duas participações brasileiras, o carioca Diegho San e o mineiro Kelvin Jaeder, os dois pela segunda vez na competição. Diegho San foi classificado automaticamente por ser o vencedor do ano anterior e se consagrou bicampeão de *Just Dance*. Já o mineiro Kelvin Jaeder, que se classificou na etapa presencial, em São Paulo, terminou em 3º lugar na competição.

Na terceira edição da competição, o Brasil foi representado por três competidores: o paraense Hian Silva, que foi classificado na etapa presencial, a carioca Pâmella Ribeiro, classificada na plataforma *online* e o carioca Diegho San, vencedor da edição anterior do

torneio. Nessa edição da Copa do Mundo de *Just Dance* o vencedor foi o turco Umutcan Tütüncü, que disputou a final com a brasileira Pâmela Ribeiro.

A partir da quarta edição da competição, no ano de 2017, o formato da seletiva no Brasil foi alterado. Tanto a modalidade *online* quanto as etapas presenciais, que agora eram mais de uma, tinham como objetivo selecionar um único jogador que representaria o país na Copa do Mundo de *Just Dance*. A etapa *online* passou a selecionar dois jogadores para participarem da final nacional. E a modalidade presencial, que acontecia em um evento itinerante em alguns estados brasileiros, denominado *Just Dance Tour*, garantia aos vencedores e vices, de cada estado, um lugar na final nacional. Todos os jogadores selecionados, tanto nas seletivas presenciais quanto na seletiva *on-line*, participam do Campeonato Brasileiro de *Just Dance*, que acontece presencialmente, uma vez por ano, normalmente na cidade de São Paulo. E o vencedor dessa competição representa o país na Copa do Mundo de *Just Dance*, que também acontece anualmente, normalmente na cidade de Paris, sede da empresa criadora do jogo.⁷² As etapas *online* e presenciais estaduais aconteceram ao longo do ano de 2017; a final nacional no final de 2017 e a Copa do Mundo de *Just Dance* no início de 2018. O Brasil foi representado pelo piauiense Tiago Viagonce, que perdeu antes das quartas de finais e o título de campeão mundial foi para o turco Umutcan Tütüncü, que se tornou bicampeão mundial.

Já a quinta e última edição da Copa do Mundo de *Just Dance* aconteceu pela primeira vez fora de Paris. A *Ubisoft* anunciou que interromperia a competição por tempo indeterminado e escolheu o Brasil para a sua última edição, com a justificativa do grande número de seguidores da franquia. As seletivas *online* e presenciais estaduais dessa edição aconteceram ao longo do ano de 2018, a final nacional no final do ano de 2018 e a Copa do Mundo no início de 2019. O representante brasileiro dessa vez foi o carioca Tarcísio Júnior, que disputou a final com o turco Umutcan Tütüncü, que se consagrou tricampeão mundial.

Na Copa do Mundo de *Just Dance* 2018/2019 foram representados 18 países e regiões: Alemanha, Argentina, Austrália, Brasil, Benelux (Bélgica, Holanda e Luxemburgo), Canadá, Espanha, Estados Unidos, França, Itália, México, Países Nórdicos, Polônia, Portugal, Reino Unido, Rússia, Turquia e Uzbequistão. Ao todo foram 18 competidores que se enfrentaram em uma disputa de melhor de três músicas. Dos 18 competidores, 17 foram selecionados por meio das etapas nacionais (presenciais) e *on-line*, além do campeão mundial, que teve sua vaga garantida pelo regulamento. Na primeira fase da competição era utilizada apenas a

⁷² Disponível em: <<http://br.ign.com/just-dance-2018/56371/news/finais-do-just-dance-tour-serao-realizadas-na-comic-con-expe>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

pontuação do jogo para a classificação. Na segunda fase, quando restaram apenas seis finalistas, a avaliação também passou a ser feita por uma banca composta por três jurados: Jayden Rodrigues – dançarino australiano embaixador do *Just Dance*; Jerky Jessy – dançarino e coreógrafo de *Just Dance* e Maíra Medeiros – influenciadora digital brasileira. A cada nova batalha, os jurados votaram individualmente no competidor com melhor desempenho na música, e a soma dos votos dos três jurados dava ao competidor um ponto no duelo. Se o mesmo candidato também vencesse pela pontuação do jogo, ele seguia na competição. Caso contrário, a batalha era definida pela participação popular, por meio do *chat* na plataforma digital *Twitch*.

Para os participantes desta pesquisa, a presença de jurados na Copa do Mundo é um diferencial para essa competição: “deveria ter jurados em todas as competições” (Crô). “Às vezes quem perdeu é quem deveria ter ganhado, já vi isso várias vezes” comenta Hcl, se referindo às seletivas estaduais, em que a avaliação é feita apenas pela pontuação do jogo. “É um jogo de dança e tem que avaliar a performance” (Hcl), “tanto que na premiação a pessoa gravará uma coreografia na *Ubisoft*, tem que saber dançar”, complementa Fofi.

Entretanto, “se for para ter jurado tem que ser alguém que entenda do jogo” (Serj) e “que saiba de dança” (Kelvin), “não alguém que simplesmente chamaram: vem ser jurado aqui!” (Kelvin). Os jogadores que participaram desta pesquisa criticam a escolha dos jurados quando os mesmos não têm uma relação direta com o jogo e com a dança (como é o caso dos influenciadores digitais).

- As duas outras meninas eram só youtubers (Kelvin);
 - Blogueirinhas Kelvin! Nem eram youtubers do jogo (Nemo);
 - É mesmo! Uma até disse: Já joguei esse jogo uma vez! Mas ela foi justa. Ela viu a dança e disse: Você dançou mais igual ao bonequinho (Kelvin).
- (Tom de ironia e risos)

Os jogadores destacaram que os jurados na competição de *Just Dance* deveriam extrapolar o fato de observar se os movimentos do jogador estão iguais aos do *coach*, até porque o *kinect* (sensor de movimento) já tem essa função. Para eles os jurados deveriam observar “a expressão e a teatralidade” (Hcl); “a interpretação e o carisma” (Serj). Ao longo da competição, dançar se torna um meio de transmitir ao público o que está além do que é proposto na coreografia: “não pode dançar só por dançar, tem que sentir a música, sentir a vibe da música, tem que ter expressão facial” (Shark). Percebe-se que nem em uma

competição de jogo digital, em que a essência do jogo é a imitação de um dançarino virtual, uma composição de dança se limita à objetividade. Trevisan e Schwartz (2018) elencam aspectos subjetivos envolvidos em competições de dança, dos quais compõem o resultado final, e citam, por exemplo: a questão artística, a interpretação do movimento e a própria percepção da arbitragem. Assim, para os participantes da pesquisa a avaliação do *Just Dance* em âmbito competitivo não deve se basear apenas na comparação de desempenho ao imitar o dançarino virtual. A exigência estética e artística também deve ser avaliada.

3.3 *Just Dance Tour*: que competição é essa?

A *Just Dance Tour* é uma competição que percorreu os estados brasileiros, com etapas presenciais, garantindo aos vencedores e vices de cada estado um lugar no Campeonato Brasileiro de *Just Dance*. A primeira edição do evento aconteceu em 2017 e percorreu seis cidades em diferentes estados brasileiros: Belém/PA, Belo Horizonte/MG, Fortaleza/CE, Recife/PE, Rio de Janeiro/RJ e São Paulo/SP. A final nacional aconteceu na feira *Comic Con Experience* em São Paulo, no dia 9 de dezembro de 2017.⁷³

No estado de Minas Gerais, foco de estudo desta pesquisa, o *Just Dance Tour 2017* aconteceria em uma feira de games em Belo Horizonte e foi transferida, em cima da hora, para um shopping na região metropolitana, mais especificamente na cidade de Contagem.

O evento ocorreu nos dias 19 e 20 de agosto de 2017, no Shopping Contagem, no horário das 14h às 21h, com inscrição gratuita e aberto ao público.⁷⁴ Para participar era preciso ser maior de 13 anos e fazer a inscrição no próprio local, entre 14h e 15h30, no primeiro dia de competição. A partir das 16h, todos os participantes inscritos disputaram a fase classificatória e os jogadores com as 16 melhores pontuações do jogo conseguiram uma vaga na decisão mineira que aconteceu no dia seguinte.

A decisão da *Just Dance Tour 2017* foi realizada no dia 20 de agosto, no mesmo shopping e foi feito um esquema de sorteio para decidir quais duplas se enfrentariam. O formato de competição foi eliminatória simples, totalizando inicialmente oito duplas. Nas oitavas e nas quartas de final as duplas dançavam a música sorteada pela organização da competição e o jogador com a melhor pontuação era classificado para a próxima fase. Já na semifinal e na final, as duplas se enfrentavam em um esquema de melhor de três músicas,

⁷³ Disponível em: <<http://br.ign.com/just-dance-2018/56371/news/finais-do-just-dance-tour-serao-realizadas-na-comic-con-expe>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

⁷⁴ Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/etapa-mineira-de-just-dance-sera-realizada-no-shopping-contagem/>>. Acesso em: 31 out. 2018.

sendo que o vencedor e o vice representariam o estado de Minas Gerais na final nacional, na cidade de São Paulo.

Para a primeira edição da *Just Dance Tour* no estado mineiro foi montada uma estrutura de competição, bem próxima da estrutura de um festival de dança ou competição de dança tradicional, em um local com grande circulação de pessoas, no pátio de um shopping. Muitos curiosos paravam para ver um pouco daquela dança irreverente, mas logo iam embora. Grande parte da plateia era composta pelos próprios competidores, por jogadores de *Just Dance* que não estavam participando da competição, amigos e parentes dos jogadores. A estrutura montada era composta de um palco onde os jogadores competiam, um telão no fundo do palco que projetava a imagem do jogo para a plateia, uma estrutura em frente ao palco (mais baixa para não atrapalhar a visualização da plateia) com uma tv para projetar a imagem do jogo para os competidores e o *kinect* que capturava os movimentos dos jogadores. Ao lado do palco havia uma estrutura de som, com uma pessoa responsável por fazer a seleção das músicas e controlar o console do *Xbox One*, aparelho utilizado na competição.

O público, além de ver os competidores em cena, também podia acompanhar as coreografias pelo telão. Era um verdadeiro show de dança, tanto dos competidores quanto da plateia, que não parava de dançar um só minuto. Grande parte das pessoas que estavam ali assistindo, demonstravam saber todas as coreografias e faziam questão de mostrar que não precisavam de acompanhamento visual. Todos dançavam, alguns com mais habilidade, outros com menos, mas todos haviam decorado as coreografias e dançavam sem copiar, tanto no palco como fora dele.

A predominância de homens na plateia e no palco chamou atenção ao longo dessa observação, principalmente no palco. Dos 16 semifinalistas, 13 eram homens, o que, de certa forma, nos aparece como um fato não tão comum na dança. Há uma estreita relação entre o gênero e a dança, que ganha novos sentidos a partir das mudanças de imaginário atreladas à Revolução Francesa, e, posteriormente, à Revolução Industrial. Na sua fase de profissionalização, a dança erudita (balé) consolidou-se como uma atividade não-masculina por não ser condizente com o ideal racional e produtivo do homem capitalista, padrão tanto para aqueles que dominavam os meios de produção, quanto para o restante dos homens que se orientavam pela masculinidade normativa do novo sistema socioeconômico. Já transformada em uma arte-espetáculo consumida pela burguesia, ao sair dos salões das cortes e instalar-se nos palcos dos teatros, o balé também passa a ter a mulher como sua protagonista (HANNA, 1999).

Não se trata de constatar simplesmente que existem mais mulheres do que homens que praticam dança, mas de compreender como processos de normatização de gênero legitimam a dança como prática feminina (FERREIRA, 2019). Culturalmente, há uma expectativa de que a dança seja uma prática mais feminina, entretanto, há uma “[...] espécie de estratificação dos estilos de dança em relação à feminilidade [...]” (FERREIRA, 2019, p. 30). Nessa estratificação é possível perceber danças que se associam culturalmente ao estereótipo feminino e outras que podem se associar mais ao estereótipo masculino (FERREIRA, 2019), como parece ser o caso da dança a partir da perspectiva do jogo digital.

De certa forma, o próprio jogo digital é uma prática mais associada ao estereótipo masculino. Silveira (2018) nos mostra, a partir do grupo de adolescentes pesquisados, que as redes sociais são mais acessadas pelas meninas e as práticas de jogo mais acessadas pelos meninos. Silva (2017), também aborda esse assunto ao tratar das interações *on-line* de usuários do jogo *Counter Strike*. O autor apresenta, por meio da análise de comentários do jogo na internet, algumas frases preconceituosas e estereótipos taxando as mulheres que jogam.

Acredita-se que isso possa explicar por que o *Just Dance*, mesmo sendo essencialmente uma prática de dança tenha um número maior de homens participando dos eventos. Afinal, é um jogo digital! Dito isso, essa participação maior de homens nas competições poderia ser vista como um avanço em relação ao estigma do homem que não pode dançar. No entanto, se pensarmos que o *Just Dance* é a prática da dança na perspectiva de um jogo digital, estaríamos reafirmando, mais uma vez, o estigma da mulher que não joga, mesmo no caso de um jogo de dança.

Outro fator que chamou a atenção, ao longo da observação dessa competição, foi a aparição de um ex-competidor de *Just Dance* e *youtuber*, como apresentador do evento.

Youtubers populares são hoje reconhecidos como “influenciadores digitais” porque exercem influência sobre as opiniões e atitudes dos seus seguidores, incluindo decisões de consumo. Ser *youtuber* é mais que sentar-se em frente a uma câmera uma vez por semana para gravar um vídeo de 15 minutos com conteúdo aparentemente improvisado. A autenticidade dos *youtubers* é, na verdade, estrategicamente planejada (BRITES *et al.*, 2018, p. 37).

Esse jovem já havia participado de competições mundiais e criava conteúdos sobre o jogo. A aparição desse personagem no palco era comemorada a ponto de elevá-lo à condição de uma celebridade naquela competição. Celebridade é “uma atribuição de um status glamouroso ou notório a um indivíduo dentro da esfera pública” (ROJEK, 2008, p. 11), sendo

a visibilidade um capital, ou seja, um diferencial positivo de recursos no interconhecimento (ROJEK, 2008). Rojek (2008) nos apresenta três categorias para as celebridades: “celebridade atribuída” (pela web, por exemplo); “celebridades conferidas” (pela linhagem, por status etc.) e aquelas “celebridades adquiridas” (pelas conquistas, militares, esportivas, artísticas). No caso específico desse ex-competidor, se encaixaria no perfil de uma “celebridade atribuída”, ou seja, aquela que, mesmo sem um talento ou habilidade excepcional, adquire destaque junto ao seu público. O autor ainda propõe uma subcategoria dentro das celebridades atribuídas: a celeteide, que ele considera como rápida e de curta existência, distinta da celebridade, porque esta, em geral, tem uma carreira mais longa junto ao seu público (ROJEK, 2008).

Para Guaraldo e Terra (2017) o termo *celebridade* também possui variações, como: subcelebridades, que são as celebridades advindas de *reality shows* e as microcelebridades ou webcelebridades, que são as celebridades concebidas em meios digitais. Os termos *microcelebridades* e *webcelebridades* em alguns momentos aparecem como sinônimos, mas segundo a literatura específica, não o são. Microcelebridade é o termo utilizado por França (2014) para designar indivíduos comuns que têm a chance de tornarem-se notáveis em nichos especializados, que são designados pela autora como “micromundos”. Uma das apoiadoras da utilização desta terminologia é Braga (2010) que atribui a escolha do prefixo minimizador ao fato de este fenômeno se restringir às redes sociais.

Segundo Vasconcellos e Zanetti (2017), devido à expansão multimidiática das celebridades na internet nos últimos anos, que não se restringe apenas às redes sociais, há de se repensar o título microcelebridades. Os famosos da internet têm ampliado seu alcance para outras formas de mídia, se tornando celebridades em seu sentido amplo, extrapolando as redes sociais e os micromundos de grupos segmentados de espectadores. Nesse sentido, Vasconcellos e Zanetti (2017) sugerem a utilização do termo webcelebridade, utilizado por Senft (2008), por ser um título mais neutro e mais apropriado para designar esses famosos das redes, que ampliam a sua fama. Especificamente, no caso desse ex-competidor, o termo microcelebridade nos parece mais apropriado, já que o jovem de quem estamos falando aparentava se destacar e ter projeção apenas entre o grupo de jogadores, sendo famoso dentro daquele nicho específico.

Esse jovem se legitimava por meio das suas vestimentas irreverentes e por sua maneira divertida de dançar. Vestindo uma bermuda justa, meião 3/4, camiseta e um sapato de salto com o qual pouquíssimas pessoas teriam habilidade para dançar, se apresentava de forma performática. Sibilía (2008) já falava que é preciso espetacularizar a própria personalidade com estratégias performáticas e adereços técnicos a fim de encarnar um personagem atraente

no competitivo mercado dos olhares. E era bem isso que o ex-competidor apresentava: um personagem, com uma marca própria e um capital tão valioso que atraiu os olhares da *Ubisoft* para divulgar o seu produto.

Já na segunda edição da *Just Dance Tour*, não houve a aparição de nenhuma celebridade atribuída ou microcelebridade. A seletiva aconteceu em 2018 e foi bastante diferente da anterior. O evento teve uma nova configuração e aumentou o número de estados participantes de seis para nove cidades brasileiras: Belo Horizonte/MG, Recife/PE, Rio de Janeiro/RJ, São Paulo/SP, Porto Alegre/RS, Curitiba/PR, Salvador/BA, Goiânia/GO, Brasília/DF. A final aconteceu na feira *Comic Con Experience* em São Paulo, no dia 9 de dezembro de 2018.⁷⁵

Essa nova configuração se deu em virtude de a *Ubisoft* fechar parceria com uma empresa transnacional especializada em operar complexos cinematográficos *multiplex* conhecida como *Cinemark*,⁷⁶ e passar a utilizar as salas de cinema para a realização da competição. Essa parceria trouxe uma nova configuração ao evento, que passou a cobrar uma taxa de inscrição para os competidores e ingressos para o público-geral.

Especificamente no estado de Minas Gerais a *Just Dance Tour* 2018 aconteceu na cidade de Belo Horizonte, no dia 7 de novembro, na sala de cinema do shopping Pátio Savassi, localizado na região sul, das 19h30 às 22h.

Diferente da competição do ano anterior, era necessário fazer uma inscrição antecipada, em uma plataforma *on-line* de venda de ingressos de cinema e pagar uma taxa para competir. Cada inscrito recebia um kit composto por uma bolsa, óculos e uma camisa da *Just Dance Tour*. As pessoas que queriam assistir à competição também pagavam uma taxa, referente ao seu ingresso, por meio da mesma plataforma *on-line* dos competidores.

De uma forma geral a *Just Dance Tour* 2018 teve um público consideravelmente menor que a competição de 2017, tanto em número de competidores como em número de espectadores. Os dados coletados na observação inferem que três fatores tenham contribuído para essa diminuição no número de pessoas: a cobrança de ingressos tanto para assistir quanto para competir; o dia de realização do evento e a localização do evento. O fato de pagar ingressos para assistir ao evento e pagar uma taxa de inscrição para competir fez com que o número de participantes diminuísse, visto que o valor estava proibitivo para a maioria da

⁷⁵ Disponível em: <<https://www.cinemark.com.br/lp/just-dance-brasil-tour-2018>>. Acesso em: 31 out. 2018.

⁷⁶ A Cinemark é uma das três maiores redes de cinema do mundo, está presente em 16 países. No Brasil está presente em 17 estados e Distrito Federal. São 83 complexos, totalizando 617 salas de cinema, média de 7,43 salas por complexo. Informações disponíveis em: <<https://www.cinemark.com.br/a-cinemark/institucional>>. Acesso em: 30 nov. 2018.

população e ainda só poderia ser feito o pagamento por meio de cartão de crédito, o que dificultou ainda mais. Além disso, o evento aconteceu em plena quarta-feira, às 19h30, na zona sul de Belo Horizonte, e, como a maioria dos jogadores moram fora do complexo centro-sul e são trabalhadores e/ou estudantes de cursos noturnos, o horário e o local acabou não contribuindo. Vitor Melo (2003) já nos apontava para essa tendência de privatização de eventos culturais originalmente públicos e para uma organização de espaços privilegiados, que implícita ou explicitamente, definem as possibilidades de acesso.

Outro aspecto diferente do ano anterior foi a forma de disputa. Nessa competição a proposta inicial eram quatro músicas, com no máximo oito jogadores em cada, totalizando 32 jogadores competindo ao todo. Entretanto, o número de inscritos foi menor e compareceram apenas 16 jogadores ao todo. Estes puderam escolher uma das quatro músicas selecionadas pela organização, sendo classificado o melhor de cada música para a semifinal. O fato é que como estava no regulamento essa livre escolha, entre as quatro músicas, algumas tiveram mais competidores e outras menos. Assim, ficaram quatro jogadores na semifinal, que se enfrentaram em uma música escolhida pela organização, saindo dois para a fase final. Na final o formato de disputa foi melhor de três músicas, também escolhidas pela organização, e o vencedor e o vice ganharam uma viagem para São Paulo para disputar a final nacional.

Diferente da competição anterior, o clima da *Just Dance Tour* 2018 não era de amizade e companheirismo entre os competidores, muito pelo contrário, havia uma rivalidade grande entre os grupos, gerando inclusive alguns momentos de conflitos. Esses conflitos não foram apenas observados pela pesquisadora, mas também relatados pelos próprios competidores, ao tratarem da temática no grupo focal.

Na nossa comunidade a gente é muito unido, mas a gente vai muito em eventos e nesses eventos ocorrem discussões e brigas, entende? (Crô).

Na primeira competição era todo mundo *best friend*, na segunda, já começaram os grupinhos (Kelvin).

A partir da criação desses “grupinhos” surgem conflitos muitas vezes mediados pelo uso da tecnologia, como pode ser exemplificado pela fala de Hcl:

As indiretas em comentários e posts no *facebook* são desagradáveis. Na internet a gente fica sabendo de tretinhas e discussõezinhas, na maioria das vezes por causa das competições (Hcl).

No discurso desses jogadores percebe-se que os conflitos acontecem a partir da interação presencial, mas a internet permite que eles assumam uma posição ativa na relação comunicacional. Na maioria das vezes, criam conteúdos e mensagens que atingem outras pessoas negativamente. Essas mensagens são divulgadas de maneira instantânea, sobretudo nas redes sociais, com uma aparente possibilidade de anonimato e muitas vezes com exercício abusivo da liberdade de expressão (ROTHENBURG; STROPPIA, 2015).

Esses conflitos nos ambientes digitais possibilitam um tipo diferente de socialização (BRAGA, 2011) que é a forma na qual os indivíduos, em razão de seus interesses, se desenvolvem conjuntamente em direção a uma unidade no seio da qual esses interesses se realizam (SIMMEL, 2006). Simmel (1983) problematiza a natureza sociológica do conflito e nos mostra que, mesmo sendo destrutivo nas relações particulares, não tem necessariamente o mesmo efeito no relacionamento do grupo. Ainda segundo ele o conflito é uma forma de socialização e pode ser positivo no relacionamento total do grupo.

Percebe-se ainda nas observações e no grupo focal que, mesmo toda a mediação tecnológica e a interação nos ambientes digitais que o jogo proporciona, parecem não excluir a necessidade do encontro presencial. Não estamos afirmando que o ambiente digital proporcione um isolamento social. Para Castells (2005), embora a sociedade esteja se tornando mais complexa, o uso intensivo das novas tecnologias da informação e comunicação têm propiciado a maior aproximação entre indivíduos. Silveira (2019) apresenta indícios de que as práticas digitais de adolescentes pareciam mais aproximá-los do que isolá-los. Para o mesmo autor, “[...] as formas de interação (muitas vezes mediadas pelas mídias digitais) se ampliam e, às vezes, se modificam em relação às formas tradicionais de encontro, mas, aos adolescentes continua não faltando o desejo de estar juntos” (SILVEIRA, 2019, p. 156).

É esse desejo de estar juntos que nos é apresentado como um dos motivos da participação desses jogadores nas competições. Eles apontam como a principal motivação o fato de se encontrarem e de conhecerem novas pessoas:

O aspecto positivo da competição é você conhecer gente nova. Por exemplo, o Altino eu conheci o ano passado na competição e tipo a gente conversa pra caramba e eu nunca teria conhecido ele se não fosse por causa da competição (Nemo).

A competição possibilita a criação de novas possibilidades de sociabilidade, descritas por Simmel (2006) como a forma lúdica da socialização. O jogador HCL diz que “uma das potencialidades do jogo é a socialização e o fato de fazer novas amizades”. Os jogadores relatam conhecerem pessoas de várias regiões do Brasil e até mesmo do exterior e completam

que estabelecem vínculos de amizades com essas pessoas, principalmente pelas redes sociais e comunidades específicas do jogo.

Interessante ressaltar aqui a vinculação desses ambientes com as dinâmicas de sociabilidade, de relação entre pares, comparáveis a uma relação de amizade. Entretanto, Bauman (2004) faz uma crítica a esse tipo de amizade de rede social. Segundo ele, a rede é mantida viva por duas atividades: conectar e desconectar. O atrativo da amizade na rede é que é fácil conectar, mas para o mesmo autor a grande atração é a facilidade de desconectar. Ainda reitera que na relação frente a frente e olho no olho, romper as relações é traumático, já na internet a ruptura é fácil e as habilidades sociais não são necessárias. E é aí que os jovens enfrentam dificuldades de se envolverem em um diálogo, e, nesse caso, as habilidades sociais passam a ser desenvolvidas na rua, ou no trabalho, ao encontrar gente com quem se precisa ter uma interação razoável (BAUMAN, 2004).

Bauman (2004) expõe o caso de um jovem que lhe contou que tinha feito 500 amigos no Facebook, e sua percepção de que não estavam falando da mesma coisa. A amizade para esse jovem não podia significar a mesma coisa que para ele, que, aos 86 anos, não tinha 500 amigos. Estava claro que a palavra amizade significa coisas diferentes para diferentes gerações. E lamentava que muitos jovens não saibam a riqueza que perderam, porque não viveram esse tipo de amizade. Ainda para o autor conectar-se é para máquinas. Corpos humanos se relacionam e se unem e seria um começo possível identificar os agentes liquidificadores das relações humanas e não se limitar a eles.

Entretanto, as observações e as conversas no grupo focal mostraram que, a partir da prática do jogo e da participação em competições, os jogadores criam um sentimento de pertença, vínculo de afetividade e laços pessoais que são construídos por meio da criação de grupos que se reúnem por compartilharem as mesmas experiências e gostos. Se essas relações vão se consolidar em amizades duradouras, próximo ao que diz Bauman, só o tempo dirá. O que podemos afirmar é que a prática do jogo e a interação no ambiente digital cria novas possibilidades de encontro e presença, muitos deles a partir da própria competição e até mesmo outras experiências presenciais que são ressignificadas, surgindo, assim, outras formas de relação em outros momentos e espaços temporais que serão abordadas ao longo desta tese.

4 AS APROPRIAÇÕES DA DANÇA A PARTIR DA PRÁTICA DO *JUST DANCE*

4.1 O encontro da dança com as mídias digitais

A palavra *tecnologia* se refere a toda e qualquer técnica que tenha se desenvolvido graças à atividade humana. Segundo Mauss (2003), o corpo é o primeiro e o mais natural instrumento técnico do homem. Desde a sua origem, o ser humano utiliza o corpo para criar inventos tecnológicos, melhorando o seu desempenho na realização de tarefas cotidianas. A tecnologia não diz respeito apenas às últimas invenções tecnológicas do presente, como máquinas, robôs, computadores, e não é algo exclusivo da pós-modernidade (BASTOS, 2019). Desconsiderar as tecnologias dos séculos passados é negar o processo de evolução que proporcionou o advento de muitos avanços atuais.

Essa relação do ser humano com a tecnologia se constrói e reconstrói a todo o momento, aprofundando o processo de entendimento da mesma (RIBEIRO, 2016). Bastos (2019) chama a atenção para a velocidade com que essas novas tecnologias surgem e o modo como são operadas. Esse ritmo acelerado na introdução de novas técnicas, métodos e processos, foi possibilitado pelas facilidades adquiridas pelo advento da tecnologia digital, que ocorreu a partir do final da década de 1960. “Até então, as tecnologias utilizadas eram analógicas, ou seja, a manipulação das informações acontecia de forma análoga, mantendo sua forma original e alterando o suporte na qual a informação havia sido gravada” (BASTOS, 2013, p. 16).

A tecnologia analógica já proporcionava novas formas configurativas para a dança, utilizando, por exemplo, a iluminação, o som e o cinema. O corpo dançante passa a ser entendido, desde as primeiras experiências de Loie Fuller, como um corpo vibrátil, capaz de traduzir estímulos sensoriais por meio da luz, cor, música e dança (SUQUET, 2008).

Figura 15 – *Serpentine Dance* (1892)



Fonte: Disponível em: <encurtador.com.br/aozA7>

Em 1892, com a apresentação *Serpentine Dance*, Loie Fuller provoca um grande impacto nos artistas e na plateia. Rodopiando em cima de uma plataforma giratória, iluminada por uma bateria de projetores elétricos com filtros coloridos e com sua vestimenta de véus, produz um jogo contínuo e simultâneo entre corpo, movimento, luz e figurino que foram fundamentais para o surgimento do cinema (SUQUET, 2008).

Na década de 1940, o cinema ainda analógico, possibilitou a Maya Deren (BASTOS, 2012; RIBEIRO, 2016) desenvolver trabalhos com uma interação diferente entre o dançarino e a câmera.

Devido a essa forma pessoal que Deren impôs à utilização da câmera e às cenas que criava, o crítico de dança norte-americano John Martin, por volta de 1946, desenvolveu um termo, um neologismo, para especificar o tipo de produção artística que Maya Deren realizava, em que unia, de forma colaborativa, o trabalho da câmera com o dançarino, não sendo possível separá-los. Dessa forma, John Martin conseguiu sintetizar o trabalho de Deren de junção do corpo humano em movimento e a técnica cinematográfica com a expressão “choreocinema” (BASTOS, 2012, p. 3).

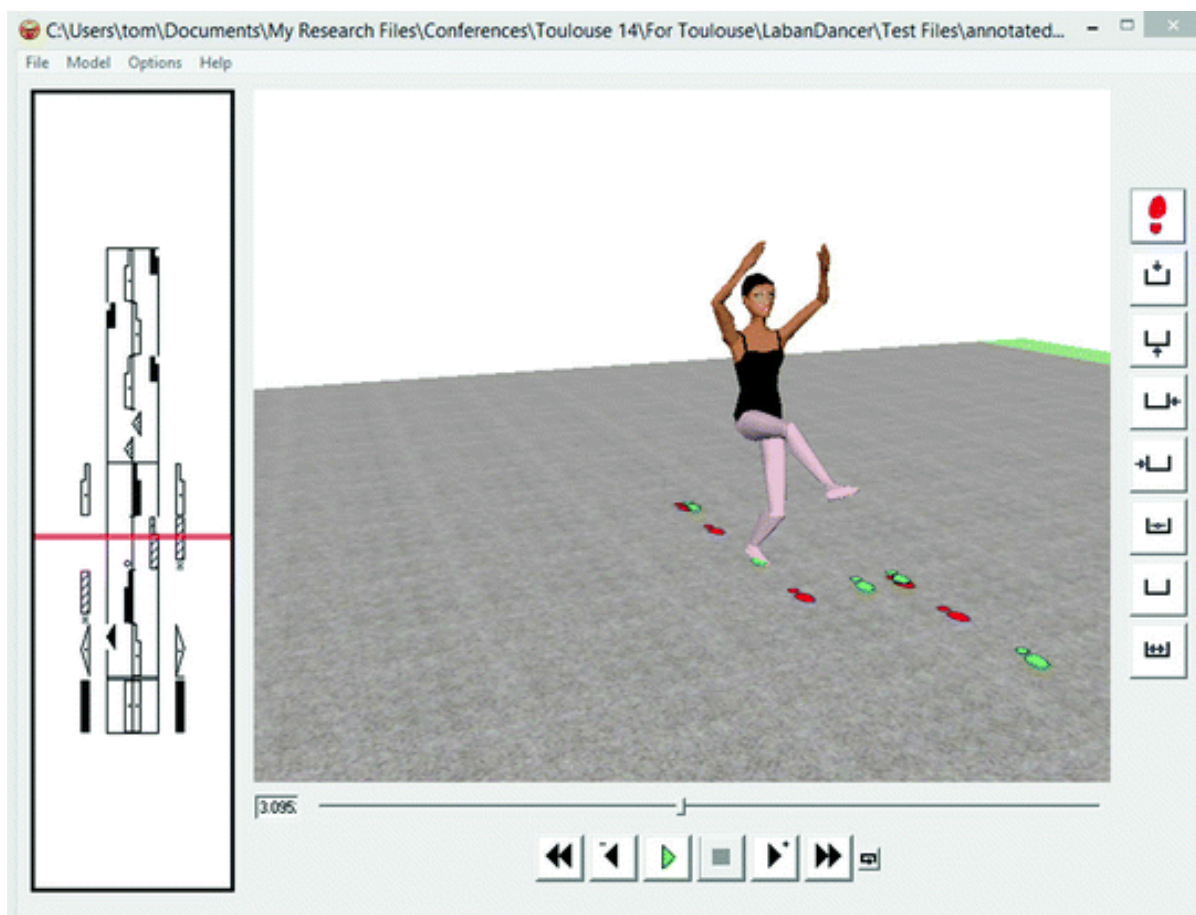
Para Maya Deren, a dança era uma linguagem que poderia ser incorporada e vivenciada no cinema e não apenas uma possibilidade de registro de movimentos de aparatos tecnológicos ou uma ferramenta para a narrativa fílmica, como nos musicais. “Cineasta, poetisa, dançarina e coreógrafa, Maya Deren pode ser considerada um dos grandes nomes do cinema e sua contribuição [...] em explorar o cinema enquanto manifestação artística é reconhecida até hoje pelo pioneirismo e inovação” (BASTOS, 2012, p. 4). Exemplos dessa tendência estão presentes nos filmes *Meshes of the Afternoon* (1943) e *A Study of Choreography for Camera* (1945), duas das mais conhecidas obras de Deren que exemplificam a ideia de choreocinema e demonstram o diálogo entre a dança e a tecnologia fílmica (BASTOS, 2012). Essas obras foram convertidas para a linguagem digital, estão disponíveis na internet,⁷⁷ e até hoje inspiram novos trabalhos.

Na produção artística em dança, o encontro com as mídias digitais se deu a partir do uso das câmeras digitais (filmagem e fotografia) e os programas de computadores, como *LabanWriter* e o *Dance Forms* (RIBEIRO, 2016; AMARAL, 2017). O *LabanWriter* é um programa de *software*, baixado gratuitamente, específico para computadores *Macintosh*⁷⁸, desenvolvido pelo Departamento de Dança do Estado de Ohio.

⁷⁷ *Meshes of the Afternoon* (1943) - Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ihQurg4xGcI>>. Acesso em: 18 maio 2020 e *A Study of Choreography for Camera* (1945) – Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Dk4okMGiGic>>. Acesso em: 18 maio 2020. Essas são duas das mais conhecidas obras de Deren (BASTOS, 2012).

⁷⁸ Macintosh, ou Mac, é a linha de computadores pessoais fabricados e comercializados pela empresa Apple, desde janeiro de 1984.

Figura 16 – Software LabanWriter



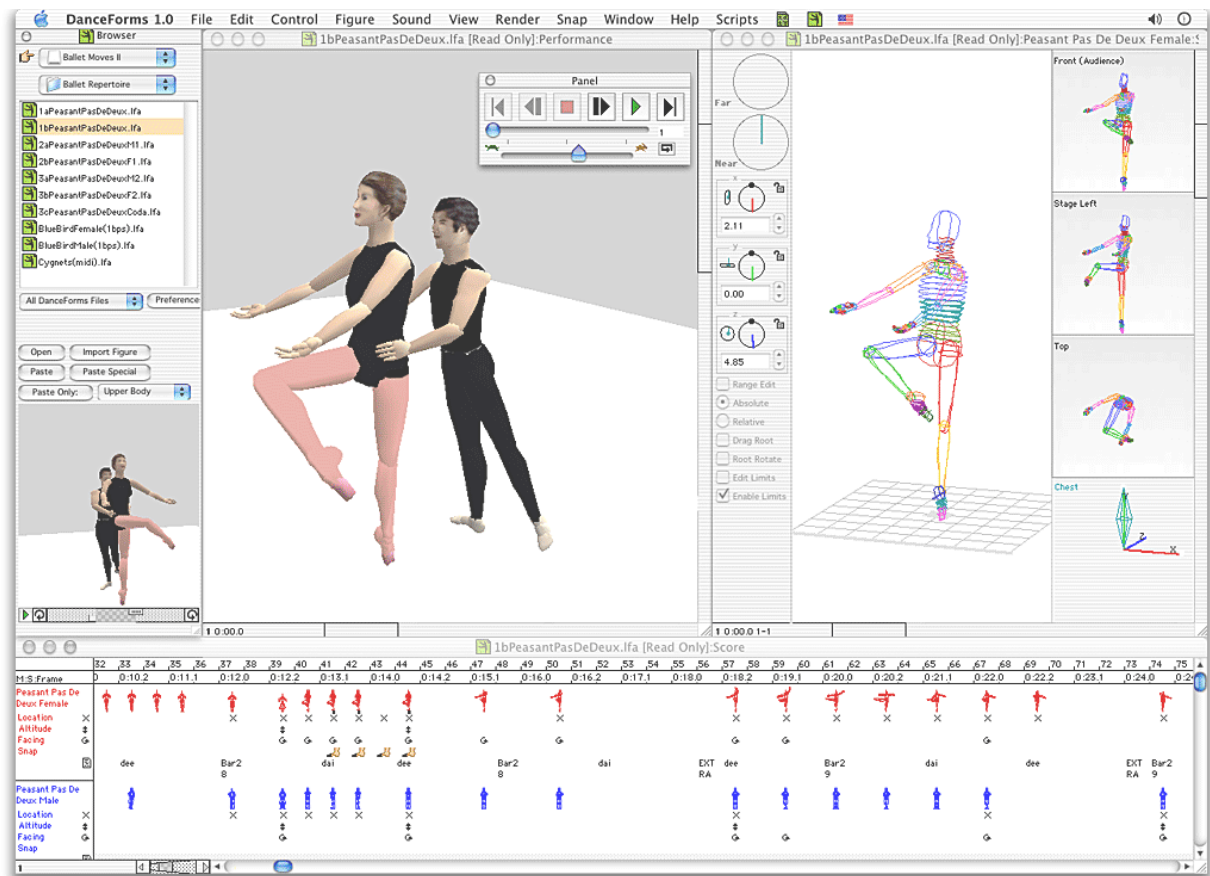
Fonte: Disponível em: <encurtador.com.br/vAZ36>.

Esse *software* permite que a dança seja copiada, editada e armazenada utilizando os símbolos da labanotation, uma linguagem de movimento criada por Rudolph Laban na década de 1920, para gravar a dança no papel. O programa inclui mais de 700 símbolos que indicam partes do corpo, direção, níveis e tipos de movimento e as durações de cada ação (AMARAL, 2017).⁷⁹

Já o *Dance Forms* é um *software* criado pela empresa *Credo Interactive*, e suas funcionalidades ultrapassam as notações e marcações de espaço e movimento para a coreografia. Por meio deste *software*, artistas podem experimentar, com o corpo virtual gerado pelo programa, a criação de novas poéticas visuais em ambientes virtuais, que também podem ser modificados por meio do preenchimento com texturas (AMARAL, 2017).

⁷⁹ Informações disponíveis em: <<https://dance.osu.edu/research/dnb/lab-an-writer>>. Acesso em: 18 maio 2020.

Figura 17 – Software DanceForms



Fonte: Disponível em: <<http://www.credo-interactive.com/danceforms/main.html>>.

O *DanceForms* permite escolher entre seqüências de movimentos predeterminados ou criar movimentos, escolhendo o tamanho dos dançarinos, do espaço, o formato do corpo e a forma de visualização. O programa ainda permite a síntese de movimentos a partir de uma ferramenta computacional em que sensores são fisicamente colocados no corpo de um indivíduo e captam todos os movimentos executados (AMARAL, 2017).

São muitas as vantagens do software *DanceForms*. Uma delas, além de ter um armazenamento grande com passos de dança Moderna e do Ballet Russo e Inglês, disponibilizado em uma biblioteca no próprio sistema, também possibilita a visualização dos movimentos complexos e das seqüências criadas, múltiplas vezes, rápido, e lenta facilitando o trabalho do coreógrafo/professor e do bailarino/aluno (AMARAL, 2017, p. 51).

O estudo do movimento, a elaboração, o arquivo e o registro de coreografias são proporcionados por esses *softwares*. Os artistas e teóricos que trabalham com a relação dança-tecnologia afirmam que essas mídias digitais ampliam e expandem as possibilidades do corpo humano, apesar de reconhecerem um receio da substituição desse mesmo corpo, que perpassa

o mundo da dança (AMOROSO, 2004). Quando o bailarino deixa de aparecer no espaço cênico para aparecer em uma tela; quando o que se vê no palco escuro é um holograma computadorizado mostrando movimentos digitais, o que ocorre não é uma substituição ou uma dominação do corpo. Ele é o primeiro a buscar compreender essa tecnologia e a interagir com ela de forma criativa (AMOROSO, 2004).

Não podemos incorrer em uma ingenuidade e equívoco epistemológico básico de considerar que as mediações sociais vêm das mídias em si. Embora sejam responsáveis pelo crescimento e multiplicação dos códigos, meios são só meios. A mediação primeira não vem das mídias, mas dos signos, linguagens e pensamentos a que elas se vinculam (SANTAELLA, 2003).

4.2 A dança digital

A conexão da “[...] dança com os vários campos da vida são alvo de constante reflexão e experimentação prática na contemporaneidade” (MENDES, 2013, p. 20). Apesar do crescimento contínuo da produção acadêmica que problematiza a dança para além das abordagens artísticas e educacionais, essa discussão ainda nos parece incipiente (CHAVES; SILVA, 2017).

A dança se faz presente nas mais diversas relações – com o jogo, com a arte, com a educação etc. – e, portanto, era de se esperar que a dança também emergisse na perspectiva da cultura digital. Muito se tem referido ao contexto da cultura digital como se fosse cultura das mídias e/ou a cultura de massas, porém, apesar de próximas temporalmente, são distintas (SANTAELLA, 2010). A cultura de massas originou-se com o jornal e seus coadjuvantes: o telégrafo e a fotografia; ainda na era industrial, com uma economia que empregava métodos repetitivos para a produção em massa. Acentuou-se com o cinema e a tv, mídias feitas para a recepção coletiva, onde a centralização e a padronização apareciam como características latentes (SANTAELLA, 2010). A partir da cultura das mídias a hegemonia exercida pela televisão e seus modos de recepção começaram a sofrer seus primeiros impactos. Surge uma nova tendência de mídia, voltada para audiência mais diversificada e segmentada. Marca-se o aparecimento de uma cultura do disponível, do transitório promovendo maior diversidade e liberdade de escolha, o consumo passa a ser mais individualizado (SANTAELLA, 2010). Já a transição da cultura das mídias para a cultura digital emergiu mais significativamente a partir da introdução dos computadores pessoais e portáteis, possibilitando a transformação de espectadores em usuários. Cada pessoa pode, hoje, além de ser consumidor, espectador e

comentarista, “tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos” e ideias (SANTAELLA, 2010, p. 82).

Dito isto, assumir um conceito de dança na perspectiva da cultura digital não nos parece uma tarefa fácil.

A confusão conceitual é proporcional à confusão dos modos como nos aparecem os fatos que pretendemos compreender. O cultivo da ambiguidade e o espraiamento das neblinas de sentido são tarefas da poesia que nos traz maneiras de sentir e ver que, sem ela, seriam impossíveis. Porém, quando se trata de interpretar fenômenos cuja complexidade nos desafia, a paciência do conceito é imprescindível. [...] nossos esforços, tanto de observação empírica quanto de clareza conceitual, devem se redobrar se pretendemos trazer alguma contribuição para a compreensão menos superficial da complexidade que nos rodeia (SANTAELLA, 2010, p. 26).

Nesse sentido, encontramos várias terminologias relacionadas à dança na perspectiva da cultura digital: *Screendance*, Dança Tecnologia, Videodança, *Webdança*, *Ciberdança*, Dança Mídia ou *Mediadance* e Dança Digital que, na maioria dos casos, dizem respeito ao suporte ou ao tipo de tecnologia que é utilizado, o que pode limitar a atuação da expressão.

O termo *screendance* foi pensado a partir da perspectiva de uma forma de arte híbrida que combina movimento e câmera. Visa despertar a imaginação e proporcionar uma experiência visual única, explorando o movimento e o tema. A relação entre a câmera e o sujeito em movimento está intrinsecamente entrelaçada no processo de edição, proporcionando uma dança cinematográfica. Douglas Rosenberg (2012) introduz a ideia de que *screendance* é, intencionalmente, um termo bastante amplo, que pode abarcar todos os trabalhos de dança e cinema ou dança e vídeo.

Ivani Santana (2003) nos apresenta o termo *dança tecnologia*, que não se dá no sistema integrado ou no *software* que realiza a mediação corpo-máquina, muito menos apenas na composição coreográfica. Para ela, “sua existência depende da variação de todos estes elementos somados à música, à iluminação, ao figurino, à condição de realização dos corpos naquele momento específico” (SANTANA, 2003, p. 102). Outro fator que merece atenção na dança tecnologia é que a interação corpo-máquina acontece em tempo real, pelo menos na maioria dos *softwares* que são utilizados (SANTANA, 2003).

Outra terminologia proposta é a *videodança*, uma prática artística múltipla que envolve a dança em seu conceito mais amplo, com técnicas e suporte artístico de produção audiovisual. Por suas características híbridas, diversas outras artes e métodos podem estar presentes, com diferentes graus e intensidades, abrindo um leque de processos criativos. Surge

como uma alternativa onde a presença física não é a principal característica e o suporte audiovisual, por seus atributos, amplia o universo criativo por meio da manipulação digital da imagem em movimento (SCHULZE, 2010).

Já a terminologia *webdança* se refere à dança concebida para ou na rede *web*, a partir das tecnologias digitais (CHEMELLO, 2009). Diferente da *webdança*, a *ciberdança* é um exemplo de obra híbrida eletrônica, constituída do encontro entre as *cibertecnologias* e a arte da dança” (PIMENTEL, 2000, p. 172), podendo ou não ser produzida para a internet. Na *ciberdança* existem cinco linhas de hibridação: a primeira, com utilização dos *softwares*; a segunda com a criação de obras sintéticas (sem a presença física de dançarinos ou do espaço considerado “real”); a terceira com obras que mesclam componentes tecnológicos e humanos; a quarta utilizando a dança no ciberespaço da *web* e a quinta a partir da dança interativa.

Outra terminologia encontrada é a *Mediadance*, que abriga não apenas as danças realizadas no cinema, mas também a arte interativa, realidade virtual, *netart*, performance mediada tecnologicamente e videogames. Schiller (2003) não separa o que pode ser considerado nova da antiga mídia, buscando unir todos os trabalhos na mesma categoria. Para ela, quando as categorias são muito fragmentadas a tendência é perder território. Ao extinguir essas fronteiras, sugere uma visão ampla a respeito da união entre dança e tecnologia, dando maior ênfase às novas tecnologias digitais sem excluir as tecnologias que as antecederam (BASTOS, 2019).

Já a denominação *Dança Digital* surge no Grupo de Pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Dança da Universidade Federal da Bahia (UFBA), intitulado “Elétrico”. O termo surge como uma tradução não literal do termo *mediadance* de Schiller (2003) e é compreendido como “a dança que pode acontecer em qualquer ambiente e em temporalidades diversas ou não, mas que em sua expressão necessariamente se utilize o digital, podendo ou não ter uma presença física humana como corpo dançante (RIBEIRO, 2013, p. 2).

Percebe-se que cada nova expressão agrupa um conjunto de produções sobre dança e tecnologia digital e, como as possibilidades são inúmeras, não parece existir uma única forma que consiga dar conta de toda a complexidade desse encontro. Portanto, para um melhor entendimento do objeto de estudo deste trabalho, se faz necessário escolher a terminologia que será utilizada a partir da aproximação da dança com os jogos digitais. O objetivo aqui não é aprisionar a discussão sobre a dança em uma simples categorização, mas sim, fazer uma escolha que possibilite compreender todas as possibilidades das experiências que o jogo digital proporciona a partir da dança.

Nesse sentido, estabelecendo um paralelo entre a imersão da dança na cultura digital, além de olhar para as possibilidades de apropriações que o *Just Dance* proporciona, a terminologia que nos parece mais adequada neste estudo é “Dança Digital”.

As danças digitais de uma forma geral são muito criticadas por profissionais e teóricos da área da dança. Nepomuceno (2010), por exemplo, ao analisar as danças expostas pela *grande mídia*, termo utilizado pela autora ao se referir à televisão, aponta a padronização no jeito das pessoas dançarem. Para ela, todo esse esquematismo, nas semelhanças dos corpos, roupas, cor e estilo dos cabelos, acaba por não permitir que as pessoas reflitam criticamente.

Parece estar havendo uma padronização nesses corpos/movimentos e, as pessoas reproduzidas desse processo parecem não dar nenhuma importância a isso se expondo e reproduzindo cada vez mais. Em relação às danças expostas pelas grandes mídias, e que são reproduzidas por um grande número de pessoas, pode-se observar que é quase impossível ver indivíduos que coloquem sua personalidade e sua identidade em suas danças, pois eles apenas as consomem e não participam do processo de criação (NEPOMUCENO, 2010, p. 5).

Mas será que isso ocorre apenas com as danças expostas pelas grandes mídias? O ensino das técnicas codificadas, por exemplo o balé clássico, também não padroniza o jeito das pessoas? As semelhanças nos corpos das bailarinas clássicas, roupas, estilos de cabelo, formas de se movimentar também são reproduzidas e é quase impossível ver indivíduos colocando sua personalidade e sua identidade em suas danças.

Quando assistimos um espetáculo de ballet

[...] sabemos que os bailarinos dançarão, via de regra, sobre linhas paralelas e perpendiculares imaginárias que se cruzarão no espaço, obedecendo às leis da perspectiva; que o “palco”, de formato retangular, estará, marcadamente, separado da “plateia”; que as campainhas soarão duas ou três vezes para avisar que o espetáculo está por começar; que a luminosidade do teatro diminuirá a cada soar de campainha; que a peça durará em torno de 2 horas; que os primeiros bailarinos desempenharão os papéis principais; que haverá aplausos entre os atos; que o público, se gostar da peça, vai aplaudir de pé; que os bailarinos vão sair do palco e retornar para mais um cumprimento, se o público continuar aplaudindo; e que, talvez, num gesto de admiração pelo trabalho de algum bailarino ou bailarina, alguém arremesse um *bouquet* de rosas ao palco. Essa é a “nossa” tradição (CAMARGO, 2013, p. 17).

Apesar de privilegiadas, as técnicas codificadas não podem ser vistas como a única ou a melhor forma de dança. Cabe uma reflexão aqui sobre a insistência em considerar, sempre, as danças codificadas como a única interface para dança (CAMARGO, 2013).

Acreditamos que essas danças que oferecem padrões fora dos habituais das danças codificadas, e que muitas vezes são taxadas como vulgares ou até mesmo de mau gosto, são na verdade novas gramáticas e novas configurações corporais e geram outras codificações. A dança digital surge e passa a extrapolar fronteiras de classe, etnia, regionalidade e faz com que senhoras “desçam até o chão”,⁸⁰ apesar dos rótulos aos quais vários estilos estão submetidos.

Vale ressaltar que a dança digital não existe enquanto estilo de dança – com gestos definidos que permitam uma identificação dos maneirismos de movimento – mas existe enquanto mecanismo de execução (RIBEIRO, 2016). Essa dança se faz presente na vida de diversas pessoas, que, por exemplo: acompanham canais de dança nas redes sociais para praticar atividades físicas para se divertir e/ou aprender as coreografias do momento; que acompanham concursos de dança pela televisão; que dançam horas acompanhando as coreografias por meio de um jogo digital. Essa perspectiva de dança “[...] mobiliza além de quem dança e produz dança, aqueles que, frente a este cenário, se sentem impelidos a dançar ou culpados por não desejarem dançar ou por odiarem a dança (SANTOS, 2009, p. 53).

Um olhar atento pode perceber que a dança vem assumindo inúmeros matizes que extrapolam o campo artístico e festivo. A dança ganha novas conotações na mídia, seja nos vídeos, nos programas de auditórios, nos sites da internet, nos filmes. Por sua vez a dança começa a se colocar como uma alternativa de renda viável, como vem acontecendo com o crescimento da procura pela dança de salão ou pela dança nas academias (SANTOS, 2009, p. 58).

E nesse cenário a mídia tem um investimento contínuo e multifacetado para que todos dance. Isso se dá a partir de uma ampla oferta midiática de tipos de danças, que buscam a adesão de todas as faixas etárias, todas as classes, todas as etnias etc (SANTOS, 2015). Tal característica é marcante, por exemplo, no quadro “Dança dos Famosos”, que incluiu na edição apresentações de bolero, merengue, forró, passo doble, gafieira, tango, zouk, *hip-hop*, *funk* e baladão (uma dança proposta a partir de uma música pop contemporânea), códigos que não necessariamente se configuram em estilos técnicos de dança, mas são identificados como forma de expressão e reconhecidos popularmente.

Como nos mostra Santos (2015), são muitos “idiomas corporais” que fazem parte do cardápio coreográfico das mídias. Essa variedade, garante espectadores que conhecem ou admiram uma ou outra dança nominada e reconhecida, seja por seu estilo ou origem geográfica ou étnica, mas, também, garante espectadores que são apresentados e apreciam essas novas possibilidades de dança. Para Santos (2015), são várias danças que podem

⁸⁰ Expressão que faz referência ao Funk.

[...] ser identificadas em filmes, sites, blogs, telenovelas, documentários, além de muitos outros artefatos midiáticos. E é com um vasto e variado arsenal dançante que a mídia vai operando como um grande supermercado coreográfico com artigos de primeira necessidade (as danças da moda, do momento), com artigos importados (que dão status) e com promoções (aquelas de que se abre mão da qualidade pelo preço baixo) e com artigos tradicionais (sem maior atrativo, mas bem conhecidos e confiáveis). O importante é sempre ter uma dança sob medida para cada um entrar na dança (p. 82).

Outras nuances da interrelação dança e cultura digital podem ser encontradas na pós-modernidade a partir dos vídeos de dança produzidos para as redes sociais, que são denominados *challenges*. Observamos dois tipos específicos de *challenges*: os desafios do *TikTok* e as produções digitais coreográficas compartilhadas. O *TikTok* é um aplicativo chinês que foi apontado como uma das maiores tendências emergentes de consumo de mídias sociais entre jovens brasileiros, dados apresentados na pesquisa de Passarelli (2020), que apresenta o estado da arte acerca do comportamento dos jovens brasileiros em conectividade contínua.

A plataforma, que apresenta vídeos de 15 até 60 segundos, “filtros divertidos e ferramentas de edição, tem mais de 1 bilhão de usuários no mundo todo [...] o sucesso do *TikTok* não é novidade, mas seu efeito no mercado sim: de olho em sua posição de destaque, várias empresas estão apostando em recursos semelhantes” (PASSARELLI, 2020, p. 8). As coreografias ou até interpretações dramáticas são produções curtas, com efeitos especiais e trilhas sonoras personalizadas, com o intuito de serem reproduzidos por outras pessoas.

Um site especializado em tecnologias⁸¹ nos mostra que utilizando a ferramenta de busca do aplicativo, por meio das hashtags “*tutorial challenge*” e “*dance tutorial*”, os usuários têm a opção de escolher, entre os vídeos, quais desafios gostarão de reproduzir. Uma opção para a aprendizagem das coreografias é baixar o clipe do desafio e colocá-lo em câmera lenta. Também é possível procurar por tutoriais das danças no *YouTube*, já que os desafios “viralizaram” por outras redes sociais. A partir disso, é treinar, dançar, filmar e repostar esses vídeos.

Já as produções digitais coreográficas compartilhadas têm outras características. A começar pelo objetivo inicial, que não é desafiar as pessoas a reproduzirem os vídeos, mas sim, divulgar os trabalhos coreográficos em rede. Uma característica essencial para que esses vídeos sejam considerados *challenges* é a formatação, cuja ideia é passar a impressão de coreografia compartilhada, coletiva. Como se vários pedaços coreográficos, com pessoas diferentes, fossem unidos para criar um único vídeo. Essa também tem sido uma prática constante de produção de dança digital, muito comum como manifestação de lazer e

⁸¹ Informações disponíveis em: <<https://www.techtudo.com.br/listas/2020/03/como-fazer-as-dancinhas-do-tiktok-5-dicas-para-cumprir-os-challenges.ghhtml>>. Acesso em: 25 maio 2020.

divulgação de trabalhos artísticos. Os materiais audiovisuais produzidos nesse caso demandam o diálogo entre áreas de conhecimento artístico e tecnológico.

Nestor Canclini (2003) argumenta que os processos de hibridação cultural ganharam notoriedade em nossa contemporaneidade e que estas ocorrências formam objetos tão próprios que estimulam estudos e discussões, pois existe um significativo aumento na velocidade com que nos chegam as informações e como podemos interagir com estes objetos. Concordamos com Canclini (2008) que hoje todas as culturas são fronteiriças, fluidas, desterritorializadas. Essa é a dinâmica da cultura digital e a dança está imersa nessa cultura. Se antes já era difícil estabelecer as fronteiras da dança entre a cultura de massas, a cultura popular e a cultura erudita, hoje essas fronteiras parecem ainda mais borradas.

Nessa cultura digital, a interação com as mídias digitais vem fabricando sujeitos dançantes, seja no frequente convite a se com o aplicativo *TikTok*, seja na sensação de se produzir o seu próprio vídeo para postar na internet, seja para dançar horas na frente de uma tela acompanhando um jogo digital. Corpos, movimentos, expressões, imagens, desejos, vontades, necessidades. Um desafio desta tese é pensar a dança em uma cultura que traz complexas relações de produção, circulação e consumo, e que não se limitam às questões estéticas, trazendo novas possibilidades e demandas para a dança e para o corpo que dança.

Nesse sentido, inspirados no conceito de cultura digital de Santaella (2003; 2010), apresentaremos nos próximos capítulos as apropriações que os jogadores fazem da dança a partir da experiência com o jogo digital. Essa experiência possibilita que esses jogadores deixem de ser expectadores e usuários e passem a ser produtores e criadores.

4.3 A dança na perspectiva dos jogadores de *Just Dance*

A dança como produção da cultura humana é uma expressão de manifestações múltiplas, que revela códigos de identidade, de postura, de significados no tempo e no espaço. Ela estabelece um processo de aprendizagem do corpo para sua representação, seja ela artística, folclórica, ritualística ou social (CHAVES, 2013).

A dança é um fenômeno polissêmico, ou seja, com uma multiplicidade de configurações sociais que podem ser representadas por meio de espetáculo, comunicação, ritualização, terapia, estilo de vida, exercício, entre outras possíveis significações (MUGLIA RODRIGUES; CORREIA, 2013). A dança também pode ser compreendida como uma manifestação artística; como uma área de conhecimento independente com cursos específicos

de formação acadêmico-científica e profissional; como um conteúdo nas áreas de linguagens na educação básica (como por exemplo na educação física e nas artes) e como uma manifestação social e de lazer.

Enquanto uma das manifestações culturais mais antigas humanidade, não se sabe ao certo quando o ser humano dançou pela primeira vez. [...] Dessa forma, pode-se dizer que, desde a pré-história, a dança sempre esteve presente no mundo humano. Cada comunidade dançou e dança de uma forma diferente, com gestualidades e aspectos culturais muito específicos (MUGLIA RODRIGUES; CORREIA, 2013, p. 1).

Para Ribeiro (2016), a composição artística em dança pode ser: um movimento, um corpo “parado” (compreendendo que organicamente este corpo sempre está em movimento), um gesto ou gestos articulados estruturados por técnicas de danças específicas como o balé, a dança moderna, a dança de salão, a dança do ventre, entre outras. A presença do passo é variável e até mesmo dispensável.

Como existem diferentes conexões de dança e algumas delas anunciam formas de construção imprevistas ou distantes de um modelo clássico de arte, isso pode provocar uma inquietação sobre o que é Dança.

Mas o que é mesmo a dança? Para Ribeiro (2016) isso não se torna apenas uma inquietação, mas quase um tabu impronunciável, pois acredita-se que nenhuma resposta é capaz de suprir o seu entendimento.

O estabelecimento de uma definição explícita de dança não é objetivo deste estudo, cogita-se apenas a ampliação de conceitos restritivos e a inserção de outras formas de compreender as possibilidades do dançar. Nesse sentido, compartilho com as ideias de Santos (2009), ao dizer que não podemos falar de dança, hoje, sem notar a dimensão que ela assume nos videocliques, programas de auditório televisivos, na publicidade, nos bailes *funk*, nas redes sociais e nos jogos digitais. Na interface com televisão, internet, máquinas de dançar, revistas, cinema, jogos digitais, percebe-se as transformações em relação à dança.

Especificamente para os participantes desta pesquisa o conceito de dança vai além da expressão artística, podendo ser vista como um meio para adquirir conhecimentos, como opção de lazer, fonte de prazer, desenvolvimento da criatividade e importante forma de comunicação e socialização. A aproximação desses sujeitos com a dança se deu por meio do jogo digital *Just Dance*. Muitos deles nunca se imaginaram dançando e, hoje, não se imaginam sem dançar, como pode ser visto no discurso do Ally:

Conheci o *Just Dance* e com o *Just Dance* eu conheci a dança em si. Atualmente, participo de um grupo de dança. Eu amo dançar! (Ally)

A partir da prática do jogo, esses jovens buscaram conhecer e praticar outras danças. Inspirados pelas músicas do jogo, procuravam mais informações sobre os estilos de dança que lhes foram apresentados, como pode ser observado nos discursos:

Tem uma dança que é afro, apesar de pegar pouco da dança afro, pelo menos nos mostra o que é (Kelvin).

Daí a gente pensa: Nossa eu gostei desse estilo de dança. Deixa eu ver como ele é (Crô).

O *Just Dance* acaba instigando a buscar aquela dança (Fofi).

Assim, esses jovens passam a se interessar por outras vertentes de dança que nunca se imaginaram dançando. Apesar de a maioria das músicas e das danças abarcarem a perspectiva das danças urbanas, outras vertentes também são apresentadas, como a dança de salão, a dança afro, a dança espanhola, entre outras.

Para muitos desses jovens a dança se torna mais importante do que a própria dinâmica do jogo. Muitos relatam que no início estavam mais preocupados em pontuar do que em dançar e que atualmente a prática da dança está em primeiro lugar, como nos mostra Kelvin:

No começo, antes de gravar para o canal, eu e Ally estávamos mais voltados para a pontuação. Como eu nunca tinha me visto dançando, achava que eu estava arrasando, porque sempre tirava “*perfect*”. Até o dia em que Ally falou para a gente gravar uma dança que a gente gostava. Aí, misericórdia... Lá estava pontuando perfect, mas tudo errado. Agora a gente não olha pontuação (Kelvin).

E Ally completa:

Agora a gente nem joga a gente dança! (Ally).

No discurso acima podemos observar um aspecto comum a todos os jovens que participaram desta pesquisa. Para a maioria não vale apenas pontuar, tem que dançar. A dança tem um papel central na prática do jogo, sobressai ao ato de jogar. A partir dessa lógica fazem uma crítica ao esquema de competição no *Just Dance*. Dizem que nem sempre o que dança melhor faz mais pontuação no jogo e até sugerem que todas as competições deveriam ter jurados presenciais e não apenas contarem com a pontuação da máquina. Ao se filmarem,

como no exemplo acima ou ao participarem de eventos e competições, esses jovens também estão preocupados com a performance na dança, algo muito comum nas danças espetáculo, como pode ser observado no diálogo abaixo:

- No evento a gente preocupa mais em dançar. (Kelvin)
- É verdade, aquela coisa que eu danço bem, sabe? (Crô)
- Para aparecer, tem que ser para aparecer. (Kelvin)
- É para aparecer mesmo! (Crô)
- Jogar eu jogo em casa, no evento tem que ser para aparecer! (Kelvin)

No cenário da dança digital a visibilidade se torna um valor central. Não é apenas a visibilidade midiática que, segundo Thompson (2008), é caracterizada por uma simultaneidade desespacializada, em que indivíduos distantes podem ser visíveis ao mesmo tempo. A visibilidade se torna um fator crucial, em um contexto de copresença, passando a ser uma nova forma de reconhecimento. Parece se tornar um valor desejado, passando a interferir nas performances dos sujeitos como um todo, surgindo assim, a cultura da exibição.

Fomentando a cultura da exibição, ao longo das observações, ficou claro que para esses sujeitos mostrar que sabiam a coreografia para as pessoas a sua volta também era algo valorado. Entendendo que o saber fazer em dança diz respeito ao modo como o corpo se movimenta para dançar e que técnica é uma forma de realizar os movimentos e de organizá-los segundo as intenções de quem dança (DANTAS, 1997), podemos dizer que esses jovens se utilizavam das mais variadas técnicas corporais.

Mauss (1974) nos mostra que os movimentos, atitudes e hábitos têm de ser compreendidos no contexto em que acontecem, não há uma forma natural de caminhar, de sentar-se ou de levantar que seja comum a toda a humanidade. Existem, sim, diferentes modos para realizar determinadas ações, diferentes técnicas corporais que são, conseqüentemente, atributos de determinados grupos sociais e propagados por meio da educação, da imitação, da convivência, entre outros. Na dança, também não existem movimentos naturais: os movimentos de dança também são técnicas corporais. Mas, as técnicas igualmente estão ligadas, de alguma maneira, às experiências dos indivíduos em sociedade que é sempre datada e localizada (DANTAS, 1997).

Nesse sentido, os sujeitos da pesquisa, mesmo que não tenham sido submetidos a um processo formal de aprendizagem em dança e que não tenham uma técnica específica e apurada, têm seus movimentos de alguma forma trabalhados, organizados de acordo com suas

experiências. O processo de aprendizagem desses sujeitos se dá basicamente por meio da observação e da mimese e das trocas de experiências entre eles.

No Just Dance a gente não tem o professor. Você tem que pegar no vídeo. Cinco, seis, sete e oito, agora! Vai de novo! Não tem isso, é você e o jogo (Crô).

Quando algum de nós pega, passa para o outro (Kelvin).

Quando o passo é muito difícil, a gente pega em câmera lenta (Hcl).

A partir dos recursos tecnológicos, que, neste caso, utilizam-se da mimese como recurso pedagógico e lúdico, a dança digital ganha especial força no processo de ensino aprendizagem da dança. Ver a coreografia repetidas vezes, em câmera lenta e/ou observar um colega dançando de diversos ângulos facilita a aprendizagem do movimento. A partir do vídeo observa-se o corpo dançando por todos os ângulos e lados, as posições e movimentos de câmeras permitem revelar a coreografia, por baixo, por cima, da esquerda, da direita, permite mostrar todos os corpos juntos ou detalhes de cada parte que se move (SANTOS, 2009). Esses sujeitos compartilham suas experiências; ensinam uns aos outros, filmam, mostram, se ajudam e aos poucos todos aprendem a coreografia. É claro que uns com mais facilidade e desenvoltura e outros com menos, mas todos dançam!

Dantas (1997) já afirmava que a aprendizagem em dança pode acontecer a partir de experiências coletivas e/ou a partir da observação e execução de movimentos tradicionalmente realizados por determinados grupos. Para ele, pode-se criar técnicas pessoais, que ressignifiquem gestos, passos e movimentos, oportunizando um modo particular de se dançar. Segundo Pais (2006), a juventude tem esse modo particular de dançar. Para a mesma autora, o estilo de vida dos jovens nas grandes metrópoles traz consigo expressões de dança relacionadas a um cenário urbano, onde a gestualidade fala menos de uma tradição herdada e mais de uma forma de estar no mundo ligada à estética das culturas jovens.

A dança digital traz muito das culturas juvenis e está interiorizando lições, solicitando adesão, incentivando a participação, “o que exige tanto escapar de ciladas como a de desprezar o poder midiático, como a de superestimá-lo a ponto de pensar em sujeitos teleguiados” (SANTOS, 2009, p. 51). As mídias tanto ensinam a dançar, quanto ensinam que tem um lugar de educar os corpos que dançam, criando e apresentando específicos modos para tal aprendizado.

Nesse sentido, compreender a prática da dança a partir da perspectiva de um jogo digital é entender a dança como um processo, envolvendo as relações que ela estabelece com

os espaços, com a cultura, com o contexto no qual está inserida e com o seu tempo. Assim, a prática da dança na perspectiva do *Just Dance* pode ser uma demonstração de como a dança se organizou a partir das relações e dos ambientes.

4.4 *Just Dance*: o dançar e suas implicações

Just Dance em inglês significa *apenas dance* e existem várias maneiras de se dançar a partir da prática de um jogo digital, por isso a dança se torna um atrativo, pela sua diversidade e multipluralidade (FERNANDES, 2005). Ao longo das observações de campo, a partir das conversas informais e nas sessões de grupo focal, pude identificar que o dançar se expressa nos sujeitos desta pesquisa de três formas distintas: 1) quando o jogador imita a coreografia na tela, jogando; 2) quando o jogador cria vídeos para serem postados na rede, reproduzindo a coreografia e a vestimenta dos *coaches* (*cosplay*); 3) quando o jogador cria uma coreografia para ser postada na internet (*fanmade*).

A primeira apropriação se dá quando o jogador dança imitando a coreografia na tela, no processo usual do jogo, se preocupando inclusive com a retroalimentação e com a pontuação que lhe é dada. Nesse tipo de apropriação a imitação é algo muito presente. Entretanto, o fato de os jogadores reproduzirem essa rotina, faz com que os jogos digitais sejam vistos com certo preconceito perante professores e artistas da dança. Na maioria das vezes são atacados pelo discurso do senso comum de serem antipedagógicos, viciantes e por incorporarem movimentos repetitivos. Entretanto, Serres (2004) nos mostra que a imitação é uma das fases do processo de conhecimento. Quanto mais se imita, mais se é capaz de conhecer. Para o mesmo autor o corpo imita, armazena, lembra e, inesperadamente, inventa.

Nesse sentido, os sujeitos da pesquisa imitam, armazenam e inventam. Inventam, a partir da prática do jogo, novas formas de apropriação, que vão para além do ato de jogar. A partir de conversas informais com os jogadores e a partir do discurso do grupo focal percebe-se que esses sujeitos não se sentem satisfeitos apenas em dançar o jogo convencional e muito menos somente imitando as coreografias. Eles querem mais. E passam a reproduzir o vídeo mantendo todas as suas características.

Essa é a segunda apropriação percebida nesta pesquisa. Esses jovens reproduzem as vestimentas, as coreografias, dançam sem se preocupar com a pontuação do jogo e muitas vezes tentam reproduzir até mesmo o cenário, se apropriando do jogo de uma forma diferente da planejada pelos idealizadores. Ensaia e gravam vídeos para postarem em seus canais ou

em outros canais do *YouTube*, a fim de terem reconhecimento, visibilidade e fama nas redes sociais.

Para Rojek (2008), ter visibilidade midiática passou a ser modelo de status, poder e reconhecimento. Para os sujeitos dessa pesquisa a visibilidade é um novo e decisivo capital, gerando a distinção entre os jogadores e entre os grupos. Para esses jogadores, ter visibilidade midiática parece ter se tornado algo valorado. Apesar de todos poderem participar do mundo midiático do *Just Dance*, são poucos os que realmente adquirem essa visibilidade.

Para Maia e Coelho (2016), o fenômeno de expansão dos sujeitos enunciadoreis, por meio dos dispositivos de comunicação ancorados na internet (como é o caso específico do *YouTube*), vem acompanhado de um processo de construção de hierarquias simbólicas entre esses sujeitos, de modo que alguns adquirem popularidade em seus circuitos interacionais próprios, obtendo um contingente notável de fãs e seguidores.

Os sujeitos dessa pesquisa alcançam legitimidade pelo público (medida pelo número de visualizações e pessoas que comentam os seus conteúdos) e pelos pares (que os citam em espaços semelhantes) que se sentem atraídos pelo *Just Dance*. Assim, em vez de apresentar grandes méritos alcançados para conquistar fama e visibilidade, esses sujeitos estabelecem uma espécie de pacto de visibilidade com outros jogadores em troca de assinantes e visualizações (MAIA e COELHO, 2016). “É como se a fama tivesse sido democratizada” (PRIMO, 2009, p. 8) e o *YouTube* se torna o palco para esse reconhecimento (PRIMO, 2009).

Figura 18 – Reprodução do vídeo do jogo



Fonte: Disponível em: <<https://images.app.goo.gl/PoGJkcgaTL6PerYT6>>. Acesso em: 14 jan. 2020.

As imagens acima se referem à reprodução do vídeo do jogo da música “*Despacito*”, do *Just Dance 2018*. A primeira imagem é composta por alguns participantes desta pesquisa e a segunda se refere a um *print* de tela do jogo. Percebe-se, por meio da imagem, que os jogadores se vestem e atuam como seus *coaches* preferidos no jogo. Essa prática é também conhecida como *cosplay*, que é um termo em inglês, formado pela junção das palavras *costume* (fantasia) e *roleplay* (brincadeira ou interpretação). “Esse termo diz respeito às práticas de comunicação e de significação culturais vividas por jovens que se vestem e atuam como seus personagens favoritos” (DERRARI NUNES, 2013, p. 431). Essa cultura *cosplay* chegou ao Japão a partir de 1980 (NUNES, 2012) e tornou-se uma prática expressiva entre os jogadores que participam da pesquisa. O fato de se identificarem com a música, com os movimentos, passos, gestos e/ou com o estilo de dança faz com que esses jovens façam escolhas por gravarem essa ou aquela coreografia, por representarem esse ou aquele *coach*:

[...] No nosso canal, quando a gente grava, a gente fala: essa eu vou gravar! Porque é mais meu estilo (Ally).

[...] Teve uma que anunciou que era uma mulher dançando, eu e Ally falamos: Crô é sua! Quando lançar é você quem vai gravar (Kelvin).

[...] O Ally mais Michael Jackson, o Kelvin “Despacito” e eu mais feminino, porque eu tenho facilidade com essas coisas femininas. Meu corpo entende para pegar isso. O jogo é muito bom porque varia muito, tem tanto danças femininas quanto

masculinas. Atrai todo mundo, porque tem gente que tem dificuldade de fazer danças masculinas e femininas, entende? (Crô).

Ao distinguirem coreografias masculinas e femininas, os jogadores reforçam algumas demarcações de gênero que são estabelecidas coreograficamente. O fato de identificarem quais músicas são mais ou menos apropriadas para se jogar por quais sujeitos, acaba por reafirmar que a dança na perspectiva de um jogo digital continua reforçando binarismos entre feminino e masculino.

Ao produzir coreografias em que a mulher sempre ocupa “*esses papéis mais delicados*” e o homem os papéis de “*representatividade de força*”, não há uma representação da mulher e do homem, mas uma reiteração normativa que cita modos comumente atribuídos à feminilidade e à masculinidade. É exatamente tal citacionalidade que convoca a norma de gênero e a emprega ao discurso coreográfico, conferindo a determinados modos de dançar um contorno de naturalidade feminina ou masculina (FERREIRA, 2019, p. 31).

Essas ideias nos fazem refletir sobre alguns comportamentos hegemônicos, que são socialmente reconhecidos e gerenciados como modelo para todos os indivíduos. Acabam por determinar uma série de normativas sociais, fundamentadas nas questões de gênero, que, neste trabalho, é entendido como a construção cultural de significados, símbolos e normas que dão origem às “masculinidades” e “feminilidades” (SCOTT, 1995; BUTLER, 2010; LOURO, 2007). Apesar de a prática da dança a partir do *Just dance* em alguns momentos parecer reafirmar essas normativas sociais, em outros, parece causar perturbações na norma e deslocamento dessas fronteiras. Um exemplo disso é quando Crô se sente à vontade para dançar as coreografias com demarcações mais femininas.

Essas normativas sociais, por sua vez, além de distintas para ambos os sexos, comumente são orientadas sob a lógica da exclusão de sujeitos e da interdição das diferenças:

Dança não tem gênero não! Eu acredito que independente se é uma coreografia feminina ou masculina, você pode dançar. Mas, eu sofri preconceito o ano passado. Eu posto meus vídeos dançando no *Instagram* e fui inventar de gravar na minha escola. Estava rolando a educação física ao fundo e eu fui dançar para uma amiga me gravar, no canto da parede. Depois da aula o povo ficou comentando muito essa questão, de forma pejorativa. Um menino falou: - Do jeito que ele fez, mereceu ter sido “zoadado”. E eu que sou todo emotivo fiquei chorando horrores. E não faço mais vídeos de dança na escola (Serj).

Kelvin completa:

Ele dançou uma dança mais feminina, mas nem era tão feminina assim (Kelvin).

Tais processos geralmente norteiam a forma como homens e mulheres devem moldar suas feminilidades e masculinidades socialmente, a fim de serem categorizados como “normais” ou socialmente adequados. Os sentimentos de sofrimento, exclusão, não pertencimento e de intimidação não podem passar despercebidos nesse momento.

Essas questões legitimam relações de desigualdade ou até mesmo de violência contra a diversidade, neste caso específico, uma violência simbólica. Ao deixar de gravar vídeos na escola, após ser criticado e “zoad” pelos colegas, dançando uma coreografia com contornos de feminilidade, percebe-se o caráter efetivo das normas reguladoras de gênero. Mesmo ele acreditando que poderia dançar, independentemente do discurso coreográfico, naquele ambiente ele não o faria mais.

Gênero não é a expressão do que homens e mulheres são em sua essência, mas sim a própria performance cultural produzida por meio da repetição de atos correspondentes com as normas sociais e culturais (BUTLER, 2010). O interesse de um dos jogadores pela dança e o fato do não estranhamento às diferenças, parece colocar a sua heterossexualidade em dúvida:

Eu conheci uma galera e aí eles disseram, nó, dança com a gente e tal. Aí conversa vai, conversa vem e o menino perguntou: “- Qual sua orientação sexual?” Porque ele estava interessado em mim. Aí eu disse que era hétero. Aí ele olhou assim e disse: “- Sério? Porque não parece. Você dança. Não tem preconceito”. Normalmente a gente vê hetero como alguém mais chato, mas centrado naquele lugar que eles chamam de macho. E eu, sempre fui mais tranquilo. Se eu quero fazer alguma coisa eu vou lá e faço. A maioria dos meus amigos gays falam a mesma coisa, que eu não pareço ser hétero. E eu não levo como ofensa. Quando alguém vem e pontua como algo negativo, aí eu paro e penso, ele não teve a mesma oportunidade de se conhecer e conhecer a dança como eu (*PALMAS DOS OUTROS PARTICIPANTES*) (Nemo).

Quando alguém pontua, de forma negativa, o fato de Nemo não parecer heterossexual, reflete um grau de rejeição às sexualidades não normativas. Esse fato pressupõe que a sexualidade hétero é a “normal”, sendo qualquer outra orientação sexual um desvio. Esse é um dos mecanismos da regulação de gênero, que dá origem à homofobia que é descrita como “a obsessão com a sexualidade normalizante, através de discursos que descrevem a situação homossexual como desviante” (BRITZMAN, 1996, p. 79).

A manutenção dessas normas, por sua vez, institui, em nossa cultura, uma oposição binária, a partir da lógica da heteronormatividade⁸² (BUTLER, 2010). As representações hegemônicas levam à estigmatização dos homens que dançam:

⁸² A heteronormatividade⁸² é entendida, aqui, como um conjunto de dispositivos (normas, valores, discursos e práticas) por meio dos quais a heterossexualidade é instituída e vivenciada como a expressão normal do sexo –

Uma vez eu estava dançando com uma amiga uma dança de casal, que não é algo feminino, e mesmo assim passou uma galera e gritou: Oh viadinho! Aí eu mandei um beijinho (risos) (Nemo).

Especulações sobre a sexualidade de Nemo já nos apontam que “[...] a dança é vista como atividade afeminada e suspeita para um corpo masculino” (ANDREOLLI; CANELHAS, 2019, s/p). Falar que os meninos que dançam são “viadinhos” é uma expressão pejorativa que está associada às construções históricas e sociais de gênero na dança e seus corpos dançantes.

Apesar de as questões de gênero e sexualidade não serem o enfoque principal desta tese, não se pôde fechar os olhos para a potência desses depoimentos, até porque, deixar velado esse conflito é continuar produzindo processos de exclusão desses sujeitos, a partir das tentativas de se manterem invisíveis as diferenças.

A terceira apropriação do jogo e da dança se dá quando o jogador cria uma coreografia nova para uma música que já existe ou para uma música que ainda não existe no jogo. Essa abordagem é chamada pelos jogadores que participaram desta pesquisa de *fanmade* ou feito por fã.

No site oficial do jogo há um espaço para os fãs darem sugestões de músicas. Os participantes desta pesquisa acompanham os lançamentos nas redes sociais e fazem pedidos diretos para *Ubisoft*, mas nem sempre são atendidos. Quando isso não acontece eles criam *fanmades* de músicas que queriam ver no jogo. Quando indagados sobre a motivação para fazer *fanmades*, Nemo responde:

[...] É um pouco de frustração, você fica muito tempo esperando uma música no jogo, só que a *Ubisoft* não coloca de jeito nenhum. Aí alguém vem e fala: vou fazer uma *fanmade* (Nemo).

Esses *fanmades* são explorados pela própria *Ubisoft*, que coloca em sua página oficial e até mesmo promove concursos que têm como objetivo escolher as melhores coreografias. No ano de 2016, um dos participantes desta pesquisa (Ally) ganhou um concurso de *fanmade* e teve sua coreografia inserida no jogo.

conceito trabalhado por Michel Warner, em sua obra *Fear of a queer planet*, de 1993, e reiterado por Louro (2008).

De uma forma geral, o grupo pesquisado tem o hábito de fazer *fanmade* e normalmente com músicas que ainda não foram para o jogo. Eles escolhem a música, criam a coreografia, escolhem o figurino, ensaiam, filmam, fazem a edição e postam.

[...] Criamos as coreografias que a gente gosta, que é a nossa cara, com características do jogo (Crô).

Como pode ser observado no discurso acima, os sujeitos desta pesquisa sentem prazer em produzir *fanmades*, normalmente a partir de um trabalho coletivo, criando passos dialogam com o jeito de cada um dançar e o estilo de música preferido. O trabalho é tão bem feito que, na maioria das vezes, é confundido com o jogo original.

Esses vídeos são postados em canais no *YouTube* e redes sociais. Entre os canais mais utilizados pelos jogadores que participaram desta pesquisa está o “*Redoo*”,⁸³ que na visão desses sujeitos é um dos maiores canais de *fanmade* relacionado à *Just Dance*. O *Redoo* é uma espécie de *fandom* que nada mais é do que um “ambiente de afinidade caracterizado pelas muitas formas de interação que se estabelecem entre fãs de determinado objeto cultural, a partir de seu interesse compartilhado por este mesmo objeto” (SILVEIRA, 2010, p. 69). Logo, os *fandons* são comunidades capazes de criar conteúdo de divergentes modos, constituindo novas formas de produção de relacionamento tanto nas redes social digitais como em encontros em eventos.

Esses canais de interação permitem o desenvolvimento de uma cultura participativa, termo utilizado por Jenkins (2009, p. 378), que o define como uma “cultura em que os fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos”. Esses fãs, que, no caso deste trabalho, são jogadores “[...] que devotam uma considerável quantidade de seu tempo, dinheiro, interesse e energia envolvida com aquilo que gosta” (MARTINO, 2015, p. 157), são o tipo de consumidor de mídia que mais exige um bom trabalho e desempenho dos anunciantes, uma vez que se recusam “a simplesmente aceitar o que se recebe, insistindo no direito de se tornar um participante pleno” (JENKINS, 2009, p. 181). No caso, esses jogadores de *Just Dance* que produzem *fanmades* deixam de ser apenas jogadores consumidores e passam a ser também produtores de ideias e conteúdos a partir da prática da dança.

Shirky (2011) salienta que antes da internet as pessoas também produziam conteúdos: qualquer um podia fazer performances de danças, gravar fitas de vídeo e coisas do tipo.

⁸³ Canal disponível em: <https://redoo.fandom.com/wiki/Just_Dance_Redoo>. Acesso em: 26 jan. 2020.

Entretanto, não podiam tornar essa produção amplamente acessível. Para que qualquer manifestação se tornasse pública, era preciso passar pelos filtros das indústrias culturais. A partir da criação dos sites de compartilhamento de vídeos, redes sociais, entre outros, os jogadores se tornam ativos fomentadores da cultura digital, se tornando consumidores capazes de entender os modos de produção e de produção de significados sobre o jogo e sobre a dança.

Nos referimos a essa liberdade interpretativa e de ação criativa por parte do jogador, como espaço de apropriação, inspirado em Bonenfant (2015). Esse espaço de apropriação é, de fato, “[...] um espaço mais ou menos criativo do indivíduo para interpretar o mundo, para o adaptar à sua perspectiva. No espaço de apropriação se desenvolve o processo de mediação: o mundo é interpretado a partir do ponto de vista do indivíduo” (BONENFANT, 2015, p. 80).

Essa apropriação da dança faz com que os jogadores criem coreografias buscando apreender novas formas de atuação a partir da experiência com o jogo. Para esses sujeitos pouco importa se essas formas se aproximam ou se distanciam dos objetivos propostos originalmente. Estamos diante de uma ação criativa por parte do jogador que não está restrito àquilo que o jogo espera que o jogador faça, produzindo assim novos sentidos e novas experiências de dança a partir da prática de um jogo digital.

Outro aspecto que chama a atenção a partir das apropriações que os jogadores fazem da dança são os momentos de presença para além do ambiente da rede. Esses jogadores se encontram para coreografar, para dançar e para jogar. E ainda relatam que sentem falta de mais espaços para esse compartilhamento de experiências presenciais da dança a partir da prática do jogo. Quando comparam o número de eventos, como festas e encontros específicos para a prática da dança, que acontecem em São Paulo, com o número de eventos que acontecem em Minas Gerais, utilizam a expressão “[...] roça” (Serj) e completam que não veem “[...] nada por aqui [...]” (Serj). Muitos saem de Belo Horizonte para participar de eventos em São Paulo, principalmente dos *meets* que são encontros organizados pela comunidade virtual Grupo *Dance Party*, que foi criado em janeiro de 2011 e conta com mais de quatro mil seguidores.

O *meet* de *Just Dance*, como a própria tradução literal da palavra indica – “conheça”, é um encontro para conhecer. Esse conhecer se dá em dois aspectos para esse grupo: conhecer a dança e conhecer pessoas. No aspecto conhecer a dança, esses encontros têm como objetivo

fazer com que mais pessoas pratiquem a dança a partir da prática do jogo digital. Na página oficial da comunidade,⁸⁴ em sua descrição, foi encontrado o seguinte texto:

Dançar é para poucos, certo? Errado! Venha descobrir o seu jeito de dançar junto a centenas de pessoas que dançam lado a lado na Dance Party! Utilizando coreografias que podem ser aprendidas enquanto se dança a Dance Party já colocou milhares de pessoas para dançar em vários eventos e flashmobs! Conheça a Dance Party!⁸⁵

Alguns aspectos nos chamam a atenção no texto acima. O primeiro aspecto está relacionado ao fato de a dança não ser uma experiência para poucos. A prática da dança a partir do jogo digital proporciona que as pessoas se sintam dançando independentemente da técnica ou de saber esse ou aquele estilo. Não é uma prática que limita ou exclui. Todos, independentemente de suas habilidades, descobrem o seu jeito de dançar e se sentem efetivamente dançando.

Outro aspecto que nos chama a atenção é o fato de convidarem a dançar junto a centenas de pessoas. A sociabilidade, descrita por Simmel (2006) como a forma lúdica da socialização, promovida por esses encontros de dança é um fator observado e confirmado a partir dos discursos dos jogadores. O fato de dançar, lado a lado, junto a centenas de pessoas, provoca satisfação em seus membros. O puro processo de socialização se torna um valor socialmente apreciado pelos jogadores.

Nesse sentido, dançar o jogo, dançar para gravar vídeos com *cosplay* e dançar para criar coreografias para o jogo são apropriações que os jogadores que participaram desta pesquisa fazem do jogo *Just Dance*. Essas três possibilidades de prática da dança nos fazem superar a interpretação simplista desse jogo, que proporciona aos jogadores novas formas de se mover, ainda que partindo da repetição e encadeamento e, assim, possibilita a transformação e a criação. No entanto, para que a invenção aconteça, é preciso condições adequadas de liberdade, para que a imitação não se reduza à obediência (MENDES, 2013). “Repetir, repetir, até deixar de ser repetição” (MENDES, 2013 p. 95), para gerar uma apropriação e/ou domínio do movimento, que libertará e impulsionará para novas possibilidades de dança.

⁸⁴ Página oficial do Grupo Dance Party. Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/Grupodanceparty/events/?ref=page_internal>. Acesso em: 27 jan. 2020.

⁸⁵ Texto sobre a comunidade “Grupo Dance Party”. Disponível em: <https://www.facebook.com/pg/Grupodanceparty/about/?ref=page_internal>. Acesso em: 27 jan. 2020.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Compreender as apropriações que os jogadores faziam do *Just Dance* não foi uma tarefa fácil, até porque não se restringiam ao jogo como objeto e nem tampouco ao ato de jogar. As fronteiras do que era jogo e do que era dança se mostravam cada vez menos definidas, ao longo da pesquisa. Nesse sentido, esse jogo multiplataforma, que pode ser utilizado nos mais variados consoles, além de qualquer tela conectada a um navegador de internet, apresentou sistema de *feedback* e recompensa que são capazes de entreter, divertir, desafiar, demandar esforço dos participantes e ser interativo. Essa complexidade, ao ser investigada, trouxe diferentes possibilidades de análises, tanto na forma como no conteúdo, o que exigiu, como em qualquer tese, uma série de escolhas em relação ao que aprofundar e ao que identificar, mas não analisar! Processo difícil e pertinente que exponho nestas considerações finais.

Durante a investigação, tive evidências de que os sujeitos que participaram desta pesquisa extrapolam o que foi previsto e proposto inicialmente para o jogo. Apesar de o *Just Dance* ser eminentemente um jogo de mimese, de repetição, os jogadores “bugavam”, ou seja, faziam passos diferentes do *coach*, com o intuito de aumentar a sua pontuação no jogo. Nessas estratégias criativas surgiam coisas não previstas, mesmo jogando para conquistar pontos e tendo que obedecer a algo pré-formatado. O *bug* no jogo se tornou uma estratégia de invenção, de produção, de desvio e de diferença. Os diversos modos que os jogadores se utilizaram para ocupar os espaços de abertura nos mostraram que no *Just Dance* há espaço para a criatividade! O que possibilita uma reflexão sobre as formas de apropriação e a potencialidade da dança nesse contexto.

A competição, no contexto desta pesquisa, mostrou-se como algo eminente. Na dança, é presente em vários estilos, nos mais diversos tempos e espaços sociais, como um mecanismo de valorização e destaque à performance inerente ao artista-atleta de alto nível técnico-artístico-físico. Entretanto, pensar a competição em dança, como produto da cultura digital foi um desafio. Apesar de o *Just Dance* ter campeonatos mundiais, competições nacionais e seletivas estaduais, o fato é que o jogo não emplacou na perspectiva do *e-Sport*. A competição não garantiu a esportivização dessa prática. E apesar de a discussão sobre essa tensão em relação à ascensão e o destaque do jogo entre os games não ter sido uma escolha de aprofundamento desta pesquisa, cabe destacar a potencialidade desse debate para uma compreensão do mercado de games, da relação dança/esportivização, dança e práticas digitais de lazer. Temáticas que permearam o estudo e que dão pistas para outras análises. Na

perspectiva dos jogadores participantes, por exemplo, o fato de o jogo ser de dança faz com que ele se distancie ainda mais da dinâmica esportiva.

A partir das interações no ambiente digital e nos encontros presenciais esses jogadores criavam um sentimento de pertença, vínculo de afetividade e laços pessoais que eram constituídos por meio da criação de grupos que se reuniam por compartilharem as mesmas experiências e gostos. Mas, essas interações, tanto na rede como nos encontros presenciais, eram permeadas de conflitos, principalmente entre os grupos. Muitos desses conflitos aconteciam a partir da interação presencial, mas era na internet que esses jogadores assumiam uma posição ativa. Criavam conteúdos e mensagens que atingiam outros jogadores, muitas vezes com exercício abusivo da liberdade de expressão.

O que se pode afirmar a partir deste estudo é que a prática do *Just Dance* e a interação no ambiente digital criaram novas possibilidades de encontro e presença. Mas, a mediação tecnológica parecia não excluir a necessidade do encontro presencial. Às vezes a participação nas competições me pareceu pretexto para o encontro. O que realmente esses jovens queriam era estar juntos, conversar, trocar experiências, dançar, seja jogando ou desenvolvendo novas possibilidades de prática a partir do jogo.

Compreender a prática da dança a partir da perspectiva desse jogo digital elucidou a dança como um processo que envolve relações estabelecidas com os espaços, com a cultura, com o contexto no qual está inserida em um determinado tempo. O dançar a partir da prática do *Just Dance* se expressou nos sujeitos da pesquisa de três formas distintas: 1) quando o jogador imita a coreografia na tela, jogando; 2) quando o jogador cria vídeos para serem postados na rede, reproduzindo a coreografia e a vestimenta dos *coaches* (*cosplay*); 3) quando o jogador cria uma coreografia para ser postada na internet (*fanmade*). Essas três possibilidades de prática da dança nos fazem superar a interpretação simplista desse jogo, que proporciona aos jogadores novas formas de se mover, fora dos habituais das danças codificadas. São novas gramáticas e novas configurações corporais, partindo da repetição e do encadeamento, mas possibilitando a transformação e a criação.

Os jogadores desta pesquisa dançaram muito e das mais diversas formas: imitando, repetindo e criando. Criam, a partir da prática do jogo, novas formas de apropriação, que vão para além do ato de jogar. Não se sentem satisfeitos apenas em dançar o jogo convencional e muito menos em imitar as coreografias. Eles querem mais. Passam a reproduzir o vídeo mantendo todas as suas características ou a inventarem novas coreografias para serem postadas na internet, se apropriando do jogo de forma diferente da planejada pelos idealizadores. Figurino, cenário, composição coreográfica, ensaio, gravações, edições de

vídeos fazem parte do dia a dia de alguns jovens que participaram desta pesquisa. Essa experiência possibilita que esses jogadores deixem de ser expectadores e usuários e participem ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos digitais relacionados à prática do jogo. Os jogadores se tornam ativos fomentadores da cultura digital, se tornando consumidores capazes de entender os modos de produção e de produção de significados sobre o jogo e sobre a dança. Para esses sujeitos pouco importa se essas formas se aproximam ou se distanciam dos objetivos propostos originalmente. Estamos diante de uma ação criativa por parte do jogador que não está restrito àquilo que o jogo espera que o jogador faça, produzindo assim novos sentidos e novas experiências de dança a partir da prática de um jogo digital. Essa inovação tecnológica em diálogo com a dança evidencia no campo das artes a necessidade de novos olhares e perspectivas sobre as formas e possibilidades do dançar contemporâneo.

A produção dessas danças agrega outras formas de exposição, de apresentação, de circulação, pois, a visibilidade é um novo e decisivo capital, gerando a distinção entre os jogadores e entre os grupos. Para esses jogadores, conquistar visibilidade midiática com aquilo que eles produziram ou com as coreografias que eles dançam, é algo valorado. Apesar de aparentemente todos poderem participar do mundo midiático do *Just Dance*, são poucos os que realmente adquirem essa visibilidade.

O fato é que esses jovens dançam, mesmo sem terem sido submetidos a um processo formal de aprendizagem em dança e sem uma técnica específica e apurada. Os sujeitos que participaram desta pesquisa têm seus movimentos organizados a partir de suas experiências e da estética visual apresentada pelo jogo. O processo de aprendizagem desses sujeitos dançantes se dá basicamente por meio da observação, da mimese e das trocas de experiências entre eles.

Corpos, movimentos, expressões, imagens, desejos, vontades, necessidades. As apropriações dos jogadores do jogo e da dança revelaram questões de gênero e sexualidade que os fazem pensar, sentir e agir de determinadas formas. Percebeu-se que os próprios jogadores faziam distinção entre coreografias com movimentos femininos e masculinos, identificando quais músicas são mais ou menos adequadas para se jogar por quais sujeitos. O que possibilitaria, sem dúvida, uma investigação fundada nas questões de gêneros tão latentes historicamente na dança. Pulsaram também as especulações sobre a sexualidade de quem joga, reafirmando que a dança na perspectiva do jogo digital continua reproduzindo fronteiras de gênero com movimentos e gestos corporais demarcados pela heteronormatividade. Para alguns sujeitos, experimentar esses movimentos e romper com a expectativa normativa,

provocando deslocamentos nessa fronteira, foi algo possível. Para outros essas normativas sociais, que por vezes são orientadas sob a lógica da exclusão e da interdição das diferenças, causaram sentimentos de sofrimento, exclusão e até mesmo intimidação das maneiras de dançar a partir da prática do jogo.

Ainda que o objetivo do estudo não tivesse intencionalidade de analisar essas questões não se pôde fechar os olhos para a potência desses depoimentos, até porque deixar velados esses conflitos seria continuar produzindo processos de exclusão desses sujeitos, a partir das tentativas de se manterem invisíveis às diferenças. Nesse sentido, espera-se que esta tese possa instigar novos estudos que busquem compreender a complexidade das formas de significação das relações de gênero e sexualidade, a partir da prática da dança na perspectiva de um jogo digital.

Embora reconheça que o registro escrito não é capaz de considerar todos os saberes produzidos ao longo desses quatro anos, não foram medidos esforços para captar e registrar os deslocamentos provocados por esta investigação. Quando iniciei esta pesquisa, não imaginava que ao final desse percurso tantas modificações em nosso viver passariam a existir em consequência de uma pandemia (Covid-19). A temática desta tese fundada na compreensão da dança na cultura digital, a partir do isolamento social, tornou-se algo ainda mais potente e profícuo para reflexões e pesquisas no campo do lazer, das artes e da educação. As práticas de dança nesse contexto de espaço e tempo se tornaram cada vez mais constantes e diversificadas. Os corpos dançantes são convidados a produzir e circular conteúdos de dança nas mais variadas plataformas e formas, o que possibilita diversos desdobramentos de pesquisas futuras.

A dança na cultura digital está interiorizando lições, solicitando adesão, incentivando a participação, o que exige tanto escapar de ideias extremistas relacionadas aos apelos *high tech* ou superestimação da tecnologia a ponto de pensar em sujeitos teleguiados, quanto cair em lamentos nostálgicos de outrora. Esta tese nos permite afirmar que a dança no contexto da cultura digital não se limita ao estudo do movimento, à elaboração, ao arquivo e registro de coreografias proporcionados por *softwares*, nem tampouco à utilização da tecnologia para criar hologramas computadorizados em cena. Imersa na cultura digital, a dança é uma fonte de expressão que explora as possibilidades de movimento e dá vazão à criatividade em tempos que a tecnologia faz parte de nós.

REFERÊNCIAS

- ADAMS, E. *Fundamentals of game design*. 2. ed. Berkeley: Pearson Education, 2010.
- ALVES, Luciana *et al.* Videogame: suas Implicações para Aprendizagem, Atenção e Saúde de Crianças e Adolescentes. *Revista Médica de Minas Gerais*, v. 1, n. 19, p. 19-25, 2009.
- AMARAL, Mirela Campos do. *Utilização de um software de animação no ensino de dança no ensino fundamental*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, 2017.
- AMOROSO, Daniela Maria. *Dançando com as máquinas: um olhar para o corpo na dança e a tecnologia na sociedade através de um espetáculo de dança-tecnologia*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Geociências, Campinas, 2004.
- ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. *Jogos de realidade alternativa cibercultura, espaço e (trans)mídia*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Comunicação, Salvador, 2012.
- ANDREOLI, Giuliano Souza. *Dança, gênero e sexualidade: narrativas e performances*. Beau Bassim, Mauritius: Novas Edições Acadêmicas, 2018.
- ANDREOLI, Giuliano Souza; CANELHAS, Larissa. A dança e as relações de gênero: uma reflexão sobre a interação entre meninos e meninas em uma aula de dança. *Revista da FUNDARTE*, Montenegro, ano 19, n. 37, p. 375-394, jan./mar. 2019. Disponível em: <http://seer.fundarte.rs.gov.br/index.php/RevistadaFundarte/index>>. Acesso em: 30 mar. 2019.
- APPERLEY, Tom; BEAVIS, Catherine. A Model for Critical Games Literacy. *E-Learning and Digital Media*, v. 10, n. 1, [s.p.], 2013.
- ASCHIDAMINI, Ione Maria; SAUPE, Rosita. Grupo Focal-Estratégia Metodológica Qualitativa: um Ensaio Teórico. *Cogitare Enfermagem*, Curitiba, v. 9, n. 1, [s.p.], 2004.
- ASSIS, Jesus de Paula. *Artes do videogame: conceitos e técnicas*, 2006. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/cap/poeticasdigitais/artigos/artesdovideogame_1ponto1.pdf. Acesso em: 13 out. 2018.
- ASSIS, Monique; CORREIA, Adriana. Martins. Entre o jogo estético e o impulso lúdico: um ensaio de dança. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 27, n. 2, p. 121-130, 2006.
- BASTOS, Dorotea. Coreocinema: Maya Deren e o Cinema Experimental de Dança. *Anais Intercom* – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 14 – Recife – PE, 2012. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2012/resumos/R32-1204-1.pdf>. Acesso em: 15 fev. 2020.

BASTOS, Dorotea Souza. *Mediadance: campo expandido entre a dança e as tecnologias digitais*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, Programa de Pós-Graduação em Dança da Escola de Dança, Salvador, 2013.

BASTOS, Dorotea Souza. *A dimensão estética e a experiência sensível do corpo na mediadance*. Tese (Doutorado) – Universidade do Algarve. Doutoramento em Média-Arte Digital, Faro, 2019.

BARACHO, Ana Flávia de Oliveira; GRIPP, Fernando Joaquim; LIMA, Márcio Roberto de. Os Exergames e a Educação Física Escolar na Cultura Digital. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, Florianópolis, v. 34, n. 1, [s.p.], jan./mar. 2012.

BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.

BARRETO, Michele Aline. *Dança esportiva em cadeira de rodas: construção, constituição equívocos e legitimidade*. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Juiz de Fora, Programa de Pós-Graduação em Educação Física, Juiz de Fora, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. *Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos*. Zahar, 2004.

BAUMAN, Zygmunt. *A sociedade individualizada: vidas contadas e histórias vividas*. Trad. José Gradei. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. *Vida líquida*. 2. ed. rev. Rio de Janeiro: Zahar, 2009.

BONENFANT, Maude. *Le libre jeu*. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal: Liber, 2015.

BOURCIER, P. *História da dança no Ocidente*. 2. ed. Trad. Appenzeller M. São Paulo: Martins Fontes; 2001.

BRAGA, Adriana. Microcelebridades: entre meios digitais e massivos. *Revista Contracampo*, Niterói, UFF, n. 21, 2010.

BRAGA, Adriana. Sociabilidades digitais e a reconfiguração das relações sociais. *Desigualdade & Diversidade* – Revista de Ciências Sociais da PUC-Rio, n. 9, ago./dez. 2011.

BRITES *et al.* Maria José. *Intergeracionalidade e o mundo digital: propostas de atividades*. Edições Universitárias Lusófonas, 2018. Disponível em: <https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/18153>. Acesso em: 25 maio 2020.

BRITZMAN, Deborah. O que é esta coisa chamada amor? – Identidade homossexual, educação e currículo. *Revista Educação e Realidade*, Porto Alegre, v. 21, n. 1, p. 71-76, jan./jun. 1996.

BUENO, Clerison José de Souza; BIZELLI, José Luís. A Gamificação do Processo Educativo. *Revista Geminis*, São Paulo, v. 5, n. 2, [s.p.], 2014.

BUTLER, Judith. Corpos que pesam: sobre os limites discursivos do “sexo”. In: LOURO, Guacira Lopes (Org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

CAEIRO, David; SÁ, Ricardo Raminhos Viatecla; GONÇALVES, Tereza. *Subscrição de conteúdos de vídeo e visualização em ambientes ricos*, 2011. Disponível em: <http://dspace.uevora.pt/rdpc/bitstream/10174/4522/1/tcg11e-subscricao.pdf>. Acesso em: 15 out. 2018.

CAMARGO, Giselle Guilhon Antunes (Ed.). *Antropologia da dança*. Florianópolis: Editora Insular, 2013.

CANCLINI, Néstor Garcia. *Culturas híbridas: estratégias para entrar e sair da modernidade*. 4. ed., 4. reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

CANCLINI, Néstor Garcia. *A globalização imaginada*. São Paulo: Iluminuras, 2003.

CASTELLS, Manuel. *A sociedade em rede*. São Paulo: Paz e Terra, 2005.

CHARTIER, Roger. O Mundo como Representação. *Estudos Avançados*, v. 11 n. 5, [s.p.], 1991.

CHARTIER, Roger. *A história ou a leitura do tempo*. Trad. Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

CHAVES, Elisângela. *Uma escola de graça, saúde e beleza: Natália Lessa, a dança e a educação da feminilidade*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Belo Horizonte, 2013.

CHEMELLO, Alessandra. *Webarte (em detalhes): o processo de recepção da obra de Webdança 96 Détails, da Cia. Mulleras*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, 2009.

CONDEFERAÇÃO BRASILEIRA DE ESPORTES ELETRÔNICOS. Esportes Eletrônicos, 2019. Disponível em: <http://www.cbee.com.br>. Acesso em: 20 jul. 2019.

CORREIA, Adriana Martins; SILVA, Carlos Alberto Figueiredo da; FERREIRA, Nilda Teves. Do racha na rua à batalha no palco: cenas das danças urbanas. *Motrivivência*, v. 29, n. 50, 2017

CORREIA, Pedro Miguel Alves Ribeiro; MOREIRA, Maria Faia Rafael. Novas formas de comunicação: história do Facebook – uma história necessariamente breve. *ALCEU*, v. 14, n. 28, p. 168-187, jan./jun. 2014.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Burlando o Círculo Mágico: o Esporte no Bojo da Gamificação. *Movimento (ESEF/UFRGS)*, v. 20, n. 3, [s.p.], 2014a.

CRUZ JUNIOR, Gilson. *Gaming, cultura e ciberespaço: sobre o “mimimi” em torno de Mass Effect 3 e a compreensão “crítica” dos jogos digitais. Licere*, Belo Horizonte, v. 17, n. 4, [s.p.], dez. 2014b.

CRUZ JUNIOR, Gilson. Temos que pegar? *Pokémon go* e as interfaces entre movimento e jogos digitais. In: CONBRACE E VII CONICE, 20. *Anais...*, Goiânia, 2017.

CRUZ JUNIOR, Gilson; CRUZ, Dulce Márcia. Quando a brincadeira vira coisa séria: dos mitos e (in)verdades sobre as relações entre jogos digitais, cultura e consumo. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte*, v. 2, n. 38, [s.p.], 2016.

CRUZ NETO, Otávio; MOREIRA, Marcelo; SUCENA, Luiz Fernando. Grupos Focais e pesquisa social qualitativa: o debate orientado como técnica de investigação. In: ENCONTRO NACIONAL DE ESTUDOS POPULACIONAIS, 13, 2002, Ouro Preto, MG. *Anais...* Belo Horizonte: Abep, 2002. Disponível em: <http://www.abep.org.br>. Acesso em: 20 abr. 2018.

DANTAS, Mônica Fagundes. Movimento: matéria-prima e visibilidade da dança. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, v. 4, n. 6, p. 51-60, 1997.

DEBUS, Mary. *Manual para Excelência en la Investigación Mediante Grupos Focales*. Washington: Academy for Educational Development, 1997.

DERRARI NUNES, Mônica Rebecca A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. *Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*, v. 20, n. 2, maio-ago., p. 430-445, 2013.

FARDO, Marcelo Luis. A Gamificação Aplicada a Ambientes de Aprendizagem. *Revista Novas Tecnologias na Educação (RENOTE)*, Porto Alegre, v. 11, n. 1, [s.p.], jul. 2013.

FERNANDES, C. Mexendo as Cadeiras: Em que o Sistema Laban / Bartenieff Pode ser Bom para Tudo? In: FERREIRA, E. L. (Org.). *Dança Artística e Esportiva para Pessoas com Deficiência*. Multiplicidade, Complexidade e Maleabilidade Corporal. Juiz de Fora: CBDCCR, 2005.

FERNANDES Benecta Patrícia Fernandes *et al.*, Entre o tradicional e o eletrônico: significados do brincar para crianças de uma escola pública de Piracicaba/SP. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, p. 74-96, maio-ago. 2016.

FERREIRA, Petrônio Alves. Meninos que dançam: negociações de gênero na escola. In: CÔRTEZ, Gustavo Pereira; CHAVES, Elisângela. *Dança: educação, lazer e arte nos percursos de pesquisa do grupo EduDança*. MG: CEDES, 2019.

FERREIRA, Petrônio Alves. *Coreografias juvenis: gêneros e sexualidades na cena escolar*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Mestrado Profissional Educação e Docência da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2019b.

FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Corpo Joystick: Cinema, Videogames e Estilo de Vida Ativo. *Licere*, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, [s.p.], 2013.

FLORES, Juan Carlos Coto *et al.* Uso do Microsoft Kinect na Saúde: características e Limitações da Ferramenta. *HFD*, v. 2, n. 4, p. 3-11, 2013.

FORTES, Rafael; VIANA, Juliana Alencar. Repressão, adaptação, reinvenção: o download de música como lazer e negócio na internet (2006-2013). In: FORTES, Rafael; VIANA, Juliana Alencar (Org.). *Repensando o lazer a partir da cultura digital*. 1. ed. Rio de Janeiro: E-Papers, 2019.

FORTES, Rafael; VIANA, Juliana Alencar (Org.). *Repensando o lazer a partir da cultura digital*. 1. ed. Rio de Janeiro: E-Papers, 2019.

FRANÇA, Vera *et al.* *Celebridades no século XXI: transformações no estatuto da fama*. Porto Alegre: Sulina, 2014.

GAMMARANO, Igor de Jesus Lobato Pompeu; FILHO, Emílio José Montero Arruda. “Quando você é o controle!”: um estudo sobre o comportamento de consumo dos usuários do kinect. In: COLÓQUIO ORGANIZAÇÕES, DESENVOLVIMENTO E SUSTENTABILIDADE, 9 e CONGRESSO BRASILEIRO DE GESTÃO, 2, v. 4, n. 1, [s.p.], 2013.

GOMES, Christianne Luce. Lazer: Necessidade Humana e Dimensão da Cultura. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 1, n. 1, p. 3-20, jan.-abr. 2014.

GOMES, Christianne Luce. Lazer, Economia Criativa e Indústrias Culturais e Criativas: onde Está o Social? *Licere*, Belo Horizonte, v. 17, n. 4, [s.p.], dez. 2015.

GUARALDO, Paula; TERRA, Thais. *A construção da publicidade nos blogs pelas webcelebridades: Taciele Alcolea*. In: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, 2017.

GUARINO, Lindsay. Is Dance a Sport?: A Twenty-First-Century Debate. *Journal of Dance Education*, v. 15, n. 2, p. 77-80, 2015. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1080/15290824.2015.978334>. Acesso em: 10 jun. 2020.

HANNA, J. L. *Dança, Sexo e Gênero*. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

HAYES, Elisabeth. Game Content Creation and it Proeciency: an Exploratory Study. *Computers & Education*, v. 51, n. 1, p. 97-108, 2008.

HOLT, J. Sport as art, dance as sport. *Acta Universitatis Carolinae Kinanthropologica*, v. 53, n. 2, 2017.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Trad. Suzana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JENSEN, Larissa; CAPRARO, André Mendes e SILVA, Marcelo Moraes e. Jogos Eletrônicos e Corpo: as múltiplas identidades do indivíduo no espaço cibernético. *Licere*, Belo Horizonte, v. 20, n. 2, [s.p.], 2017.

JIH-HSUAN, Lin. “*Just Dance*”: The Effects of Exergame Feedback and Controller Use on Physical Activity and Psychological Outcomes. *Games for Health Journal*, apr. 2015. Disponível em: <http://online.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/g4h.2014.0092>. Acesso em: 20 jan. 2017.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. *Plurais Revista Multidisciplinar*, Salvador, v. 1, n. 2, p. 248-270, maio-ago. 2010.

KISCHINHEVSKY, Marcelo. *Rádio e mídias sociais: mediações e interações radiofônicas em plataformas digitais de comunicação*. Rio de Janeiro: Mauad Editora Ltda, 2016.

LEMES, David O.; TOMASELLI, Fernando C.; CAMAROTTI, Saulo. *A economia digital e o mercado de jogos para dispositivos móveis*. Brasília/DF: XI SBGames, 2012.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1996.

LIMA, Fábio Nobrega de. *Fatores críticos de sucesso na indústria de jogos eletrônicos*. Dissertação (Mestrado acadêmico) – Universidade Estadual do Ceará, Centro de Estudos Sociais Aplicados, Mestrado Acadêmico em Administração, Fortaleza, 2016.

LOURO, Guacira Lopes. *Gênero, Sexualidade e Educação: uma perspectiva pós-estruturalista*. Rio de Janeiro: Vozes, 2007.

LOURO, Guacira Lopes. Gênero e sexualidade: pedagogias contemporâneas. *Pro-Posições*, Campinas, v. 19, n. 2, p. 56, 2008.

LOURO, Guacira Lopes (Org.). *O corpo educado: pedagogias da sexualidade*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

MACEDO, Tarcísio. Dos caminhos para a profissionalização: o advento do processo de “esportificação” dos esportes eletrônicos (*e-Sports*). *Anais... CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, INTERCOM*, 41, SC: Joinville, 2018.

MACEDO, Tarcísio; FALCÃO, Thiago. E-Sports, herdeiros de uma tradição. *Intexto*, Porto Alegre, UFRGS, n. 45, p. 246-267, maio/ago. 2019.

MAGOUN, Alexander; ISRAEL, Paul. Did You Know? Edison Coined the Term “Bug”. *The IEEE News source*. 2013. Disponível em: <http://theinstitute.ieee.org/tech-history/technology-history/did-you-know-edison-coined-the-term-bug>. Acesso em: 4 jan. 2019.

MAIA, Lídia Raquel; COELHO, Maria das Graças Pinto. O Canal Maspoxavida e a relação entre fãs e microcelebridades no YouTube. *Fronteiras-estudos midiáticos*, v. 18, n. 1, p. 96-106, 2016.

MARKULA, Pirkko. The Intersections of Dance and Sport. *Sociology of Sport Journal*, v. 35, n. 2, p. 159-167, ago. 2017. Disponível em:

<https://journals.humankinetics.com/view/journals/ssj/35/2/article-p159.xml>. Acesso em: 10 jun. 2020.

MARTINO, Luiz Mauro de Sá. *Teorias de Mídias Digitais: Linguagens, ambientes e redes*. 2 ed. Petrópolis: Vozes, 2015.

MATSUMOTO, Marcos; MOON, Rodrigo; ROSSI, Dorival. *Transmissão de campeonatos competitivos do jogo eletrônico CS:GO*. JORNADA INTERNACIONAL GEMInIS, 3 UFSCar, 2018. Disponível em: <https://www.doity.com.br/media/doity/submissoes/artigo-05d2634392a097a17b7cec10859253a5d2de0f19-arquivo.pdf>. Acesso em: 19 jul. 2019.

MAUSS, Marcel. *Sociologia e antropologia*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

MCGONIGAL, Jane. *A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo*. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.

MELO, Victor Andrade de. A cidade, o cidadão, o lazer e a animação cultural. *Licere - Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 6, n. 1, 2003.

MELO, Victor Andrade de. Apontamentos para uma história comparada do esporte: um modelo heurístico. *Rev. bras. Educ. Fis. Esporte*, São Paulo, v. 24, n. 1, p. 107-20, jan./mar. 2010.

MELLO, Gustavo; ZENDRON, Patrícia. Como a Indústria Brasileira de Jogos Digitais Pode Passar de Fase. *Jogos Digitais – BNDES Setorial*, [s.v.], n. 42, p. 338-381, 2015.

MENDES, Ana Carolina de S. S. D. *Autonomia e conexões em dança: um diálogo com a tecnologia e o jogo*. Tese (Doutorado) – Universidade de Brasília. Instituto de Artes Visuais. Programa de Pós-Graduação em Artes, Brasília, 2013.

MENDES, Cláudio Lúcio. *Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação*. Campinas/SP: Papirus, 2006.

MORGAN, David L. *Focus Groups as qualitative research*. 2. ed. Londres: Sage University Paper, 1997.

MUGLIA-RODRIGUES, Barbara; CORREIA, Walter Roberto. Produção acadêmica sobre dança nos periódicos nacionais de Educação Física. *Revista Brasileira de Educação Física e Esporte*, São Paulo, 2013.

MULLER, Ana Cristina Nunes Gomes; CRUZ, Dulce Márcia. Uso de jogos eletrônicos na escola e eventos de letramento: uma proposta de oficinas para docentes do ensino fundamental. In: SEMINÁRIO DE JOGOS ELETRÔNICOS, EDUCAÇÃO E COMUNICAÇÃO, 11, *Anais...* 2015.

NAKANO, Davi Noboru; NAKAMURA, Ricardo; SAKUDA, Luiz Ojima. *Produção e operações em games: visão geral e perspectivas*. Brasília/DF: XI SBGames, 2012.

NEPOMUCENO, Marília. O Corpo na Dança: uma Reflexão a partir dos olhares da Indústria Cultural. *Pensar a Prática*, v. 13, n. 1, 2010.

NUNES, Mônica Rebecca Ferrari. Consumo musical nas culturas juvenis: cosplay, mundo pop e memória. *Revista Contracampo*, n. 25, dez. 2012. Niterói: Contracampo, 2012. p. 80-96.

PAIS, J. M. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. In: ALMEIDA, M. I.; EUGÊNIO, F. (Org.). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

PARASURAMAN, A. *Marketing research*. Toronto: Addison-Wesley Publishing, 1986.

PASSARELLI, Brasilina. Jovens brasileiros em conectividade contínua: estudos e tendências. *Revista Juventude e Políticas Públicas*, Brasília, v. 1, Edição Especial, p. 1-16, fev. 2020.

PEREIRA, Omar Calazans Nogueira *et al.* Jogar Videogame Como uma Experiência Simbólica: Entrevistas com Jogadores. *Boletim de Psicologia*, v. LXII, n. 136, [s.p.], 2012.

PEREIRA, Rogério S.; SILVA, Maurício Roberto da; PIRES, Giovani Delorenzi. Representações de Corpo e Movimento no Ciberespaço: notas de um Estudo Etnográfico no Jogo *Second Life*. *Licere*, Belo Horizonte, v. 12, n. 2, [s.p.], jun. 2009.

PIMENTEL, Ludmila Cecilina Martinez. *Corpos e Bits: linhas de hibridação entre dança e novas tecnologias*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Comunicação – Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2000.

PORTO-RENÓ, Denis *et al.* Narrativas Transmídia: Diversidade Social, Discursiva e Comunicacional. *Palavra Chave*, v. 14, n. 2, [s.p.], 2011.

PRENSKY, Marc. *Aprendizagem baseada em jogos digitais*. São Paulo: Senac, 2012.

PRICE WATER HOUSE COOPERS. *The evolution of video gaming and content consumption*. Background/Series Overview. Price Waterhouse Coopers, 2012. Disponível em: <https://www.pwc.com/sg/en/tice/assets/ticenews201206/evolutionvideogame201206.pdf>. Acesso em: 13 jan. 2019.

PRIMO, A. A busca por fama na web: reputação e narcisismo na grande mídia, em blogs e no Twitter. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 32. *Anais...* Curitiba, 2009.

OLIVEIRA, Denize Cristina de *et al.* Estudo das Representações Sociais através de Duas Metodologias de Análise de Dados. *Revista Enfermagem UERJ*, v. 11, [s.n.], p. 317-327, 2003.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011.

RECUERO, Raquel. Rede Social. In: SPYER, Juliano; AVORIO, André (Org.). *Para entender a internet*, 2015. Disponível em: <http://paraentender.com/sites/paraentender.com/static/pdf/livro.pdf>. Acesso em: 6 jan. 2019.

REIS, Leôncio José de Almeida; CAVICHIOLLI, Fernando Renato. Lazer e Jogos Digitais: reflexões a partir do *World Of Warcraft*. *Licere*, Belo Horizonte, v. 18, n. 1, [s.p.], 2015.

RIBEIRO, Natália Pinto da Rocha. *Dança digital: uma emergência poética do contemporâneo*. In: ENCONTRO INTERNACIONAL DE ARTE E TECNOLOGIA: Prospectiva poética, 12 (#12.ART) / UNB, 2013, Brasília. *Anais #12.ART*, v. 12, 2013.

RIBEIRO, Natália Pinto da Rocha. *Poética na dança digital: processos e reverberações*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Dança, Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2016.

ROJEK, Chris. *Celebridade*. Rio de Janeiro: Rocco, 2008.

ROGERS, Scott. *Level up: um guia para o design de grandes jogos*. São Paulo: Blucher, 2012.

ROSENBERG, Douglas. *Screendance: Inscribing the Ephemeral Image*. New York: Oxford University Press, 2012.

ROTHENBURG, Walter Claudius; STROPPIA, Tatiana. Liberdade de expressão e discurso do ódio: o conflito discursivo nas redes sociais. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DE DIREITO E CONTEMPORANEIDADE: mídias e direitos da sociedade em rede, 3. *Anais...* 2015. Disponível em: <http://www.ufsm.br/congressodireito/anais>. Acesso em: 29 jul. 2019.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press, 2003.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos: principais conceitos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. v. 1.

SALEN, K.; ZIMMERMAN, E. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. São Paulo: Edgard Blucher, 2012. v. 3.

SANTAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. 4. ed. São Paulo: Paulus, 2010.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-humano. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, n. 22, dez. 2003.

SANTANA. Ivani. *Sopa de Carne, Osso e Silício: as metáforas (ocultas) na dança-tecnologia*. Tese (Doutorado) – Programa de Estudos Pós-graduados em Comunicação e Semiótica, PUC SP, São Paulo, 2003.

SANTANA. Ivani. *Poética da Dança Digital: uma emergência de sistemas adaptativos*, 2008. Disponível em: http://poeticastecnologicas.com.br/ivanisantana/academic_proj/poetica-danca-digital-uma-emergencia-de-sistemas-adaptativos-20082011/. Acesso em: 16 jan. 2020.

SANTOS, Alberto da Silva. *E-Sports: efeitos de autofala no incremento de habilidades no jogo League of Legends*. Dissertação (Mestrado) – Programa de Estudos Pós-graduados em Psicologia Experimental: análise do comportamento, PUC SP, São Paulo, 2017.

SANTOS, Airton Ricardo Tomazzoni dos. *Lições de dança no baile da pós-modernidade: corpos (des) governados na mídia*. Tese (Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2009.

SANTOS, Airton Ricardo Tomazzoni dos. Lições de dança na mídia. *Educação*, Porto Alegre, v. 38, n. 1, p. 77-86, jan.-abr. 2015.

SCAVONI, Mariana Paula Pereira. O Uso de Grupos Focais nas Investigações de Representações Sociais. In: EDUCERE. CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO, 12. *Anais...* Curitiba: PUCPR, 2015.

SCHELL, Jesse. *The art of game design: a book of lenses*. Burlington/Mass./USA: Morgan Kaufmann Publishers, Elsevier, 2008.

SCHULZE, Guilherme. Um olhar sobre videodança em dimensões. São Paulo: CONGRESSO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 6, *Anais...* 2010.

SCHILLER, Gretchen. *The Kinesfield: a study of movement-based interactive and choreographic art*. 160p. – Tese (Doutorado) – University of Plymouth, England, 2003.

SCOTT, Joan. Gênero: Uma categoria útil de análise histórica. *Educação e Realidade*, Porto Alegre, UFRGS, v. 20, n. 2, p. 71-79, 1995.

SENFT, Theresa M. *Camgirls: Celebrity and community in the age of social networks*. Peter Lang, 2008.

SERRES, Michel. *Variações sobre o corpo*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2004.

SHIRKY, C. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro, Zahar, 2011.

SIBILIA, P. *Show do eu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA JÚNIOR, Flávio Marcílio Maia e. Na onda do *streaming*: plataformas digitais sonoras no mercado musical brasileiro. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 18. Intercom/PE: Caruaru, 2016.

SILVA JÚNIOR, Flávio Marcílio Maia e. *Música em fluxo: transformações na indústria fonográfica a partir do streaming*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, 2018.

SILVA NETO, Djalma Amorin da. *Game streaming: manual de produção independente de um canal de jogos*. Monografia (Graduação em Comunicação em Mídias digitais), Universidade Federal da Paraíba – Centro de Ciências Humanas, Letras e Artes, 2017.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. Práticas digitais, lazer e adolescência: uma etnografia. *Licere*, Belo Horizonte, v. 21, n. 4, 2018.

SILVEIRA, Guilherme Carvalho Franco da. *Entre celulares, tablets, consoles e computadores: práticas digitais de adolescentes de uma escola pública de ensino fundamental*. Tese (Doutorado) – Programa de Estudos do Lazer, UFMG, Belo Horizonte, 2019.

SILVEIRA, Stefanie Carla. *A Cultura da Convergência e os Fãs de Star Wars: Um Estudo Sobre o Conselho Jedi RS*. 2010. Pós-Graduação (Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2010.

SIMMEL, Georg. *Sociologia*. São Paulo: Ática, 1983.

SIMMEL, Georg. *Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SNYDER, Allegra Fuller. Three kinds of dance film. *Dance Magazine*, v. 39, p. 34-39, 1965.

SOUZA, Carlos Avelar Martins de *et al.* Os Significados dos Jogos Eletrônicos para Jovens de uma Escola Técnica de Campinas/SP. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 2, n. 1, [s.p.], jan.-abr. 2015.

SOUZA, Paulo César A. de; CARMO, Clayton da S; JUNIOR, Luiz Gonçalves. The Sims 3: Perspectivas de uma Experiência de Lazer Virtual. *Licere*, Belo Horizonte, v. 16, n. 2, [s.p.], jun. 2013.

SPYER, Juliano. *Conectado: o que a internet fez com você e o que você pode fazer com ela*. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

SQUIRRA, Sebastião Carlos de Moraes. A Convergência Tecnológica. *Revista FAMECOS*, Porto Alegre, [s.v.], n. 27, [s.p.], 2005.

STOPPA, Edmur Antônio *et al.* Lúdico e Jogos Digitais: Reflexões acerca da Formação e Atuação Profissional. *Revista Brasileira de Estudos do Lazer*, Belo Horizonte, v. 3, n. 2, [s.p.], maio-ago. 2016.

SUQUET, Annie. O Corpo Dançante: um laboratório de percepção. In: COURTINE, Jean-Jacques; CORBIN, Alain; VIGARELLO, Georges. *História do Corpo: 3. As mutações do olhar: O século XX*. Petrópolis: Vozes, 2008. p. 509-540.

TOMASELLI, Fernando. Claro. *Fatores críticos para o sucesso no mercado de videogames domésticos: os casos Sony e Microsoft na batalha pelo domínio da sala de estar*. 2007. 209f. Dissertação (Mestrado) – Escola de Administração de Empresas de São Paulo, Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2007.

THOMPSON, J.B. A nova visibilidade. *Matrizes*, São Paulo, n. 2, p. 15-38, abr. 2008.

TREVISAN, Priscila RTC; SCHWARTZ, Gisele Maria. Percepção subjetiva da criatividade na dança esportiva: perspectiva de árbitros e treinadores experientes. *Revista Brasileira de Ciência e Movimento*, v. 26, n. 3, 2018.

VASCONCELLOS, Amanda Meschiatti; ZANETTI, Daniela. (Web) celebridade: O sujeito ordinário e a narrativa cotidiana sob holofotes. *Lumina*, v. 11, n. 1, 2017.

VIANA, Juliana de Alencar. *Ascensão e queda: o download de música na internet nos discursos do portal G1 (2006-2013)*. Tese (Doutorado em Estudos do Lazer) – Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2016. p. 265.

WAGNER, Michael G. *On the scientific relevance of eSports*. In: International Conference on Internet Computing 2006, Las Vegas, 2006 Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/220968200_On_the_Scientific_Relevance_of_eSports. Acesso em: 18 jul. 2019.

WOLF, Mark. J. P. Genre and the video game. In: RAESSENS, J.; GOLDSTEIN, F. (Ed.). *Handbook of computer game studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005.

ZWIRTES, Amanda Machado; SOUSA, Richard Perassi Luiz de. Mídia e design gráfico no processo de comunicação do evento cultural festival de dança de Joinville. *Projética*, Londrina, v .6, n. 1, p. 151-162, jun. 2015.

APÊNDICES

APÊNDICE A – ROTEIRO DO GRUPO FOCAL

Sessão I – Data: ____/____/____

Tema do Grupo Focal: Apropriação do jogo e da dança

Objetivo: Identificar a apropriação do jogo e da dança a partir da prática de *Just Dance*.

1º momento – Acolhida com lanche, assinatura dos termos de consentimento e uso de imagem e escolha do pseudônimo.

2º momento - A moderadora pede que os jogadores se apresentem:

- ✓ Nome, Pseudônimo e idade
- ✓ Escolaridade
- ✓ Onde mora?
- ✓ Há quanto tempo joga?
- ✓ Como começou a jogar, interesse pelo jogo ou pela dança?
- ✓ Tempo de uso semanal (número de dias e tempo diário)
- ✓ Onde joga?

3º Momento: Discussão

✓ **Uso do jogo:**

1. Jogam outros jogos digitais? Quais?
2. O que fazem com o jogo para além de jogar?
3. Interação com outros jogadores, como? Que tipo de sociabilidade o jogo oferece?

✓ **Acesso, consumo e características do jogo:**

4. Como tem acesso ao jogo? (Possuem console, qual? Onde costumam adquirir os jogos?)
5. Vocês acompanham as versões dos jogos lançados, como?
6. Qual a maior potencialidade do jogo?
7. O que mudariam no jogo?

8. Qual a relação entre Just Dance e lazer?

✓ **Competições:**

9. Quais competições vocês participam?

10. Como ficam sabendo dos eventos e competições?

11. Quais os melhores eventos e competições?

12. Como funcionam as competições?

13. Quem compõe a comissão julgadora? O que é julgado?

14. Como foi o processo para conseguirem sair do estágio de jogadores para competidores?

15. Como se preparam para a competição? Vocês treinam para competir? Como é esse treino?

16. Quais são os pontos positivos e negativos de ser um competidor?

✓ **Experiência com a dança:**

17. O que é dança para vocês?

18. Para você, o ato de jogar *Just Dance* é dança ou é jogo? Onde está o limite, onde é que começa a dança e termina o jogo?

19. Vocês costumam dançar fora do jogo? Se sim, que tipo de dança? Onde? Com que frequência?

20. Qual a diferença entre a dança no jogo e a dança fora do jogo para vocês?

21. Vocês tiveram alguma experiência com dança fora do jogo? Quais?

22. Jogar te fez um melhor dançarino?

23. A dança do jogo é dançada em outros locais como festas, baladas, etc.?

24. Como você aprende as coreografias?

25. Vocês sempre copiam as coreografias do jogo, ou criam outras expressões próprias? Se sim, como?

4º Momento: *Free Play* – momento de confraternização (observação participante dos jogadores).

APÊNDICE B – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa “*Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer*”, cujo objetivo é analisar as representações construídas pelos jogadores de Just Dance a partir das apropriações que estes fazem do jogo e da dança. Pedimos a sua autorização para o uso das informações e imagens que serão coletadas, somente para este projeto de pesquisa ou se você concordar em outros futuros.

Para participar deste estudo você deverá participar de duas sessões de Grupo Focal, com duração de uma hora e trinta minutos cada. Esses encontros serão realizados na sala de metodologias ativas do UNIBH, em dias e horários combinados. A cada sessão será proposto um tema para discussão, por meio de perguntas norteadoras sobre a prática do jogo. As sessões serão filmadas e os materiais utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos e após esse tempo serão destruídos.

Os riscos de sua participação são: invasão de privacidade; tomar o tempo ao participar do Grupo Focal; estigmatização – divulgação de informações; interferência na vida e na rotina dos sujeitos; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais, desconforto, constrangimento ou alterações de comportamento durante a gravação. Para minimizar esses desconfortos será garantido local reservado e liberdade para não responder questões constrangedoras. Além disso, os pesquisadores são habilitados ao método de coleta dos dados (grupo focal) e estarão atentos aos sinais verbais e não verbais de desconforto. Também será assegurado a confidencialidade e a privacidade, a proteção da imagem e a não estigmatização, garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas.

Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, mas também não terá nenhum benefício direto, nem receberá qualquer vantagem financeira. Entretanto, a sua participação poderá contribuir para a reflexão sobre a prática de um jogo digital de dança na perspectiva de lazer.

Você terá o esclarecimento sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar e a qualquer tempo e sem quaisquer prejuízos, pode retirar o consentimento de guarda e utilização das informações, valendo a desistência a partir da data de formalização desta. A sua participação é voluntária, e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que o(a) menor é atendido (a) pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Os resultados obtidos pela pesquisa, estarão à sua disposição quando finalizada. Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida ao senhor(a). Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resoluções Nº 466/12; 441/11 e a Portaria 2.201 do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Rubrica do pesquisador: _____

Rubrica do participante: _____

Eu, _____, portador do documento de Identidade _____ fui informado(a) dos objetivos, métodos, riscos e benefícios da pesquisa “Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

() Concordo que o meu material seja utilizado somente para esta pesquisa.

() Concordo que o meu material possa ser utilizado em outras pesquisa, mas serei comunicado pelo pesquisador novamente e assinarei outro termo de consentimento livre e esclarecido que explique para que será utilizado o material.

Declaro que concordo participar desta pesquisa. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido assinado por mim e pelo pesquisador, que me deu a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

Nome completo do responsável	Data
------------------------------	------

Assinatura do responsável

Nome completo do Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rafael Fortes
 Endereço: Rua Pinto de Figueiro, N°43, Ap: 802, Tijuca
 CEP: 20511240 / Rio de Janeiro – RJ
 Telefones: (21) 96910-5982
 E-mail: rafa.fortes@gmail.com

Assinatura do pesquisador responsável	Data
---------------------------------------	------

Nome completo da Pesquisadora: Paola Luzia Gomes Prudente
 Endereço: Praça Itajaí, N° 52, Monte Castelo
 CEP: 32285190 / Contagem – MG
 Telefones: (31) 25570394 / 995221202
 E-mail: paolag@ymail.com

Assinatura da pesquisadora (doutoranda)	Data
---	------

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:
 COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG
 Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005.
 Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901.
 E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel.: 34094592.

APÊNDICE C – TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO - RESPONSÁVEL

O(a) menor de idade pelo qual o(a) senhor(a) é responsável está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa “*Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer*”, cujo objetivo é analisar as representações construídas pelos jogadores de Just Dance a partir das apropriações que estes fazem do jogo e da dança. Pedimos a sua autorização para o uso das informações e imagens do menor que serão coletadas, somente para este projeto de pesquisa ou se o(a) senhor(a) concordar em outros futuros.

Para participar deste estudo o(a) menor de idade pelo qual o(a) senhor(a) é responsável participará de duas sessões de Grupo Focal, com duração de uma hora e trinta minutos cada. Esses encontros serão realizados na sala de metodologias ativas do Centro Universitário de BH, em dias e horários combinados. A cada sessão será proposto um tema para discussão, por meio de perguntas norteadoras sobre a prática do jogo. As sessões serão filmadas e os materiais utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos e após esse tempo serão destruídos.

Os riscos da participação do(a) menor de idade pelo qual o(a) senhor(a) são: invasão de privacidade; tomar o tempo ao participar do Grupo Focal; estigmatização – divulgação de informações; interferência na vida e na rotina dos sujeitos; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais, desconforto, constrangimento ou alterações de comportamento durante a gravação. Para minimizar esses desconfortos será garantido local reservado e liberdade para não responder questões constrangedoras. Além disso, os pesquisadores são habilitados ao método de coleta dos dados (grupo focal) e estarão atentos aos sinais verbais e não verbais de desconforto. Também será assegurado a confidencialidade e a privacidade, a proteção da imagem e a não estigmatização, garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas.

Para participar deste estudo o(a) senhor(a) e o menor de idade pelo qual é responsável não terá nenhum custo, mas também não terá nenhum benefício direto, nem receberá qualquer vantagem financeira. Entretanto, a participação dele(a) poderá contribuir para a reflexão sobre a prática de um jogo digital de dança na perspectiva de lazer.

Vocês terão o esclarecimento sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estarão livres para participar ou recusar-se a participar e a qualquer tempo e sem quaisquer prejuízos, pode retirar o consentimento de guarda e utilização das informações, valendo a desistência a partir da data de formalização desta. A participação do menor de idade pelo qual o(a) senhor(a) é responsável é voluntária, e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que o(a) menor é atendido (a) pelo pesquisador, que tratará a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Os resultados obtidos pela pesquisa, estarão à sua disposição quando finalizada. O menor de idade pelo qual o(a) senhor(a) é responsável não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida ao senhor(a). Os pesquisadores tratarão a identidade do menor de idade pelo qual o(a) senhor(a) é responsável com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resoluções N° 466/12; 441/11 e a Portaria 2.201 do Conselho Nacional de Saúde e suas complementares), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Rubrica do pesquisador: _____

Rubrica do participante: _____

Eu, _____, portador do documento de Identidade _____ fui informado(a) dos objetivos, métodos, riscos e benefícios da pesquisa “Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer, no qual o menor de idade pelo qual sou responsável participará, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

() Concordo que o material do menor de idade pelo qual sou responsável seja utilizado somente para esta pesquisa.

() Concordo que o material do menor de idade pelo qual sou responsável possa ser utilizado em outras pesquisa, mas serei comunicado pelo pesquisador novamente e assinarei outro termo de consentimento livre e esclarecido que explique para que será utilizado o material.

Declaro que concordo que o menor de idade pelo qual sou responsável participe desta pesquisa. Recebi uma via original deste termo de consentimento livre e esclarecido assinado por mim e pelo pesquisador, que me deu a oportunidade de ler e esclarecer todas as minhas dúvidas.

Nome completo do responsável	Data
------------------------------	------

Assinatura do responsável

Nome completo do Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rafael Fortes
 Endereço: Rua Pinto de Figueiro, N°43, Ap: 802, Tijuca
 CEP: 20511240 / Rio de Janeiro – RJ
 Telefones: (21) 96910-5982
 E-mail: rafa.fortes@gmail.com

Assinatura do pesquisador responsável	Data
---------------------------------------	------

Nome completo da Pesquisadora: Paola Luzia Gomes Prudente
 Endereço: Praça Itajaí, N° 52, Monte Castelo
 CEP: 32285190 / Contagem – MG
 Telefones: (31) 25570394 / 995221202
 E-mail: paolag@ymail.com

Assinatura da pesquisadora (doutoranda)	Data
---	------

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:
 COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG
 Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005.
 Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901.
 E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel.: 34094592.

APÊNDICE D – TERMO DE ASSENTIMENTO PARA ADOLESCENTES DE 13 A 17 ANOS

Você está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa “*Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer*”. Pedimos a autorização para o seu responsável para uso das informações e imagens que serão coletadas, somente para este projeto de pesquisa ou se vocês concordarem em outros futuros.

Nesta pesquisa pretendemos analisar as representações construídas pelos jogadores de *Just Dance* a partir das apropriações que estes fazem do jogo e da dança, ou seja, analisaremos qual o uso que você faz do jogo *Just Dance*. A pesquisa será realizada na sala de metodologias ativas, do UNIBH, em duas sessões de Grupo Focal, que é um grupo de discussão, onde as pessoas se encontram para conversarem sobre determinado assunto. Esses encontros terão a duração de uma hora e trinta minutos cada, em dia e horário combinados. A cada encontro será proposto um assunto relacionado ao jogo *Just Dance*, e esses assuntos serão discutidos em grupo. Esses encontros serão filmados e os materiais utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos e após esse tempo serão destruídos.

Os riscos da sua participação são: invasão de privacidade; tomar o tempo ao participar do Grupo Focal; estigmatização – divulgação de informações; interferência na vida e na rotina dos sujeitos; embaraço de interagir com estranhos, medo de repercussões eventuais, desconforto, constrangimento ou alterações de comportamento durante a gravação. Para minimizar esses desconfortos será garantido local reservado e liberdade para não responder questões constrangedoras. Além disso, os pesquisadores são habilitados ao método de coleta dos dados (grupo focal) e estarão atentos a qualquer sinal de desconforto. Também será assegurado a confidencialidade e a privacidade, a proteção da imagem e a não estigmatização, garantindo a não utilização das informações em prejuízo das pessoas.

Para participar deste estudo você e o seu responsável não terão nenhum custo, mas também não terá nenhum benefício direto, nem receberá qualquer vantagem financeira. Entretanto, a sua participação poderá contribuir para a reflexão sobre a prática de um jogo digital de dança na perspectiva de lazer.

Você não precisa participar se não quiser, é um direito seu, não terá nenhum problema se desistir a qualquer momento. Sempre que achar necessário pode pedir esclarecimentos para tirar suas dúvidas. Ninguém saberá que você está participando da pesquisa, não falaremos a outras pessoas, nem daremos a estranhos as informações que você nos der. Os resultados da pesquisa vão ser publicados, mas sem identificar as pessoas que participaram da pesquisa.

Este termo de assentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida a você.

Rubrica do Participante: _____

Rubrica do Pesquisador: _____

Eu _____ aceito participar da pesquisa “Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer”. Entendi o objetivo, as coisas ruins e boas que podem acontecer. Entendi que posso dizer “sim” e participar, mas que, a qualquer momento, posso dizer “não” e desistir sem nenhum problema. Os pesquisadores tiraram minhas dúvidas e conversaram com os meus responsáveis.

Assinatura do participante

Data

Nome completo do Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rafael Fortes

Endereço: Rua Pinto de Figueiro, N°43, Ap: 802, Tijuca,

CEP: 20511240 / Rio de Janeiro – RJ

Telefones: (21) 96910-5982,

E-mail: rafa.fortes@gmail.com

Assinatura do pesquisador responsável

Data

Nome completo da Pesquisadora: Paola Luzia Gomes Prudente

Endereço: Praça Itajaí, N° 52, Monte Castelo,

CEP: 32285190 / Contagem – MG,

Telefones: (31) 25570394 / 995221202,

E-mail: paolag@ymail.com

Assinatura da pesquisadora (doutoranda)

Data

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:

COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG

Av. Antônio Carlos, 6627.

Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005.

Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901.

E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel.: 34094592.

APÊNDICE E – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE FILMAGEM E USO DE IMAGENS E DEPOIMENTOS

Eu, _____, portador (a) do documento de identidade _____ AUTORIZO o Prof. Rafael Fortes, coordenador da pesquisa intitulada: “*Just Dance*: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer” e a pesquisadora Paola Luzia Gomes Prudente a filmar as sessões de grupo focal, bem como armazenar e exibir as minhas imagens e depoimentos, por meio de vídeo, com o fim específico de inseri-la nas informações que serão geradas na pesquisa, aqui citada, e em outras publicações dela decorrentes.

A presente autorização abrange, exclusivamente, o uso das minhas imagens e depoimentos para os fins aqui estabelecidos e deverá sempre preservar o meu anonimato. Qualquer outra forma de utilização e/ou reprodução deverá ser por mim autorizada. O pesquisador responsável, assegurou-me que os dados serão armazenados em meio digital, no formato de vídeo de MP3, sob sua responsabilidade, por 5 anos, e após esse período, serão destruídas. Assegurou-me, também, que serei livre para interromper a minha participação na pesquisa a qualquer momento e/ou solicitar a posse das minhas imagens e depoimentos.

Vale ressaltar que este documento deve conter duas vias iguais, sendo uma pertencente ao pesquisador e outra ao sujeito que participará da pesquisa.

	Nome
Nome completo do participante	Data

	Assinat
Assinatura do participante	Data

Nome completo do Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rafael Fortes

Endereço: Rua Pinto de Figueiro, Nº43, Ap: 802, Tijuca CEP: 20511240 / Rio de Janeiro – RJ

Telefones: (21) 96910-5982, E-mail: rafa.fortes@gmail.com

	Data
Assinatura do pesquisador responsável	Data

Nome completo da Pesquisadora: Paola Luzia Gomes Prudente

Endereço: Praça Itajaí, Nº 52, Monte Castelo, CEP: 32285190 / Contagem – MG

Telefones: (31) 25570394 / 995221202, E-mail: paolag@ymail.com

	Data
Assinatura da pesquisadora (doutoranda)	Data

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:

COEP-UFGM - Comissão de Ética em Pesquisa da UFGM, Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005. Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901. E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel.: 34094592.

APÊNDICE F – TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE FILMAGEM E USO DE IMAGEM E DEPOIMENTOS - RESPONSÁVEL

Eu, _____, portador (a) do documento de identidade _____ responsável pelo menor _____ **AUTORIZO** o Prof. Rafael Fortes, coordenador da pesquisa intitulada: “*Just Dance*: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer” e a pesquisadora Paola Luzia Gomes Prudente a filmar as sessões de grupo focal, bem como armazenar e exibir as imagens e os depoimentos do menor que sou responsável, por meio de vídeo, com o fim específico de inseri-la nas informações que serão geradas na pesquisa, aqui citada, e em outras publicações dela decorrentes.

A presente autorização abrange, exclusivamente, o uso da imagem e dos depoimentos do menor para os fins aqui estabelecidos e deverá sempre preservar o seu anonimato. Qualquer outra forma de utilização e/ou reprodução deverá ser por mim autorizada. O pesquisador responsável, assegurou-me que os dados serão armazenados em meio digital, no formato de vídeo de MP3, sob sua responsabilidade, por 5 anos, e após esse período, serão destruídas. Assegurou-me, também, que serei livre para interromper a participação do menor na pesquisa a qualquer momento e/ou solicitar a posse das suas imagens e depoimentos.

Vale ressaltar que este documento deve conter duas vias iguais, sendo uma pertencente ao pesquisador e outra ao responsável pelo menor que participará da pesquisa.

Nome completo do responsável pelo menor	Data
Assinatura do responsável pelo menor	Data

Nome completo do Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rafael Fortes
Endereço: Rua Pinto de Figueiro, N°43, Ap: 802, Tijuca CEP: 20511240 / Rio de Janeiro – RJ
Telefones: (21) 96910-5982, E-mail: rafa.fortes@gmail.com

Assinatura do pesquisador responsável	Data
---------------------------------------	------

Nome completo da Pesquisadora: Paola Luzia Gomes Prudente
Endereço: Praça Itajaí, N° 52, Monte Castelo, CEP: 32285190 / Contagem – MG
Telefones: (31) 25570394 / 995221202, E-mail: paolag@ymail.com

Assinatura da pesquisadora (doutoranda)	Data
---	------

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:

COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG, Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005. Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901. E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel.: 34094592.

APÊNDICE G – CARTA DE ANUÊNCIA INSTITUCIONAL

Aceito que o pesquisador Dr. Rafael Fortes e que a pesquisadora M. Paola Luzia Gomes Prudente pertencentes ao Programa de Pós-Graduação em Estudos do lazer da Universidade Federal de Minas Gerais, desenvolvam a coleta de dados de sua pesquisa intitulada “*Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer*”, tal como foi submetida à Plataforma Brasil. As sessões de Grupo Focal do referido projeto serão realizadas na sala de metodologias ativas, no UNIBH, e poderá ocorrer somente a partir da aprovação do Comitê de Ética em Pesquisa.

Os pesquisadores informaram ainda que:

1. Sempre que desejar será fornecido esclarecimento sobre qualquer etapa do estudo.
2. Este termo de concordância será emitido em duas vias, uma que ficará com a instituição e a outra com os pesquisadores.
3. A qualquer momento, a instituição poderá retirar seu consentimento, sem que isso traga qualquer prejuízo a instituição.
4. Que não haverá nenhuma despesa para esta instituição que seja decorrente da participação nessa pesquisa.
5. Em caso de dúvida sobre questão ética, ou qualquer denúncia, a instituição poderá comunicar ao Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Minas Gerais (CEP-UFMG), de forma anônima, sem sofrer qualquer prejuízo (contatos seguem abaixo).

Eu, _____, representante da instituição _____, fui devidamente informado(a) e esclarecido(a), sobre a pesquisa e todos os procedimentos nela envolvidos. Foi-me garantido que posso retirar o meu consentimento a qualquer momento, sem que isto leve a qualquer penalidade e constrangimento a minha pessoa ou à instituição. Declaro ainda que libero a utilização da sala do Edudança para a coleta de dados.

Assinatura do(a) representante da instituição	Data
Endereço: Av: Professor Mario Werneck, 1685 – Estoril – Belo Horizonte, MG – Cep: 30575-180	

Assinatura do Pesquisador Responsável: Prof. Dr. Rafael Fortes	Data
Endereço: Rua Pinto de Figueiro, Nº43, Ap: 802, Tijuca, CEP: 20511240 / Rio de Janeiro – RJ, Telefones: (21) 96910-5982, e-mail: rafa.fortes@gmail.com	

Assinatura da pesquisadora Paola Luzia Gomes Prudente	Data
Endereço: Praça Itajaí, Nº 52, Monte Castelo, CEP: 32285190 / Contagem – MG. Telefones: (31) 25570394 / 995221202, e-mail: paolag@ymail.com	

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:

COEP-UFMG - Comissão de Ética em Pesquisa da UFMG
Av. Antônio Carlos, 6627. Unidade Administrativa II - 2º andar - Sala 2005.
Campus Pampulha. Belo Horizonte, MG – Brasil. CEP: 31270-901.
E-mail: coep@prpq.ufmg.br. Tel.: 34094592.

ANEXO

ANEXO A – PARECER DE APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA E PESQUISA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Just Dance: a dança e os jogos digitais na perspectiva do lazer

Pesquisador: RAFAEL FORTES SOARES

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 95214518.6.0000.5149

Instituição Proponente: Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.076.947

Apresentação do Projeto:

Trata-se de projeto de pesquisa sobre a relação entre lazer, dança e jogos digitais. O proponente pretende realizar um estudo qualitativo, do tipo descritivo-exploratório em que os dados serão obtidos por intermédio das técnicas de Grupo Focal (GF). A amostra será constituída por conveniência com 14 jogadores, na faixa etária de 13 a 35 anos, que participaram da seletiva estadual de Minas Gerais, que classificou para o Campeonato Brasileiro de Just Dance no ano de 2017. Como procedimentos para a coleta de dados, inicialmente será realizado um contato telefônico com esses prováveis participantes, verificando a possibilidade e a aceitação para a participação nas sessões de GF. Consecutivamente será realizado a entrega dos convites, via e-mail, no qual conterà o

tema a ser abordado, o local, data e hora das sessões de GF, assim como telefone para contato com a pesquisadora. A coleta de dados será realizada na Sala do Grupo de Estudos e Pesquisas EDUDANÇA, que está localizada na Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais. A coleta dos dados acontecerá em duas sessões, com duração de 1h30 horas cada, em dia e hora combinados com os jogadores.

Objetivo da Pesquisa:

Objetivo geral:

- Analisar as representações construídas pelos jogadores em relação ao Just Dance.

Objetivos específicos:

Endereço: Av. Presidente Antônio Carlos, 6627 2º Ad SI 2005

Bairro: Unidade Administrativa II **CEP:** 31.270-901

UF: MG **Município:** BELO HORIZONTE

Telefone: (31)3409-4592

E-mail: coep@prpq.ufmg.br

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS**



Continuação do Parecer: 3.076.947

- Identificar as apropriações que os jogadores fazem do jogo;
- Identificar as apropriações que os jogadores fazem da dança.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos:

Riscos de constrangimento causado pelos debates no grupo focal.

Benefícios:

Promover aos jogadores uma reflexão sobre a prática de Just Dance na perspectiva de lazer

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

Temática original, projeto bem delineado, com cronograma exequível.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

Foram apresentados os seguintes documentos para apreciação: Formulário de informações básicas do projeto, termos de autorização de uso de imagens (responsável e participantes), termo de consentimento (TCLE) e Termo de assentimento livre e esclarecido (TALE), roteiro das coletas em grupo, parecer do PPG em Lazer (EEFFTO/UFMG), projeto de pesquisa detalhado, carta de anuência institucional assinada pela representante do grupo de pesquisa Edudança e folha de rosto devidamente assinada pela direção da Unidade (EEFFTO)

Recomendações:

Considerando-se que o local de coleta foi alterado, solicita-se que informação seja atualizada nos Termos (TCLE e TALE), Sendo assim, onde consta "Centro Universitário de BH " deve constar "Sala do Grupo de Estudos e Pesquisas EDUDANÇA da Escola de Educação Física, Fisioterapia e Terapia Ocupacional da Universidade Federal de Minas Gerais".

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Na condição de se atender a recomendação solicitada, sou, S.M.J. favorável à aprovação do projeto.

Considerações Finais a critério do CEP:

Tendo em vista a legislação vigente (Resolução CNS 466/12), o COEP-UFMG recomenda aos Pesquisadores: comunicar toda e qualquer alteração do projeto e do termo de consentimento via emenda na Plataforma Brasil, informar imediatamente qualquer evento adverso ocorrido durante o desenvolvimento da pesquisa (via documental encaminhada em papel), apresentar na forma de notificação relatórios parciais do andamento do mesmo a cada 06 (seis) meses e ao término da pesquisa encaminhar a este Comitê um sumário dos resultados do projeto (relatório final).

Endereço: Av. Presidente Antônio Carlos, 6627 2º Ad SI 2005

Bairro: Unidade Administrativa II **CEP:** 31.270-901

UF: MG **Município:** BELO HORIZONTE

Telefone: (31)3409-4592

E-mail: coep@prpq.ufmg.br

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS**



Continuação do Parecer: 3.076.947

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1036923.pdf	24/10/2018 08:46:43		Aceito
Outros	CartaResposta.docx	24/10/2018 08:45:49	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Outros	cartaresposta.pdf	24/10/2018 08:45:16	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	ProjetoCOEP23deout2018Completo.pdf	24/10/2018 08:44:48	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Brochura Pesquisa	ProjetoCOEP23deoutubro2018.pdf	24/10/2018 08:44:22	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Outros	cartadeanuencia.pdf	02/10/2018 23:49:42	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Outros	Termodeautorizacaodeusodefimagemeusodeimagemresponsavel.pdf	03/08/2018 17:20:23	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Outros	Termodeautorizacaodeusodefimagemeusodeimagem.pdf	03/08/2018 17:19:53	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TermodeConsentimentoLivreeEsclarecidoResponsaveis.pdf	03/08/2018 17:17:10	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TermodeConsentimentoLivreeEsclarecido.pdf	03/08/2018 17:15:27	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termodeassentimento.pdf	03/08/2018 17:14:48	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Outros	RoteiroGrupofocal.pdf	13/07/2018 13:07:48	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Parecer Anterior	parecer3.pdf	13/07/2018 13:06:08	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Parecer Anterior	parecer2.pdf	13/07/2018 13:05:53	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Parecer Anterior	parecer1.pdf	13/07/2018 13:05:38	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito
Folha de Rosto	folhaderostoCOEP.pdf	11/05/2018 20:05:58	PAOLA LUZIA GOMES PRUDENTE	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Endereço: Av. Presidente Antônio Carlos, 6627 2º Ad SI 2005

Bairro: Unidade Administrativa II **CEP:** 31.270-901

UF: MG **Município:** BELO HORIZONTE

Telefone: (31)3409-4592

E-mail: coep@prpq.ufmg.br

UNIVERSIDADE FEDERAL DE
MINAS GERAIS



Continuação do Parecer: 3.076.947

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

BELO HORIZONTE, 12 de Dezembro de 2018

Assinado por:
Eliane Cristina de Freitas Rocha
(Coordenador(a))

Endereço: Av. Presidente Antônio Carlos, 6627 2º Ad SI 2005
Bairro: Unidade Administrativa II **CEP:** 31.270-901
UF: MG **Município:** BELO HORIZONTE
Telefone: (31)3409-4592 **E-mail:** coep@prpq.ufmg.br