

As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital *Just Dance*

Paola Luzia Gomes Prudente

Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG)

Elisângela Chaves

Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)

Resumo

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. 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. Criam, 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. 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.

Palavras-chave: cultura digital; dança; dança digital; jogo digital; *Just Dance*.

Introdução

Este artigo se insere no campo dos estudos do lazer, buscando entender a relação entre a dança e os jogos digitais. 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. Nessa segmentação, o *Just Dance*, jogo sobre o qual foi realizada a pesquisa aqui apresentada, 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).

Para o alcance dos objetivos deste estudo, optou-se pela abordagem de pesquisa qualitativa, do tipo descritivo-exploratória. Os sujeitos da pesquisa foram jogadores de *Just Dance* que participaram das seletivas estaduais mineiras para a Copa do Mundo de *Just Dance*, nos anos de 2017 e 2018. Ao longo desses eventos era estabelecido um contato com esses jogadores e um convite para a participação na pesquisa. A amostra final foi constituída por 18 jogadores de *Just Dance* do estado de Minas Gerais, Brasil, sendo 5 do sexo feminino e 13 do sexo masculino, com a faixa etária de 17 a 35 anos. Em relação à formação desses jogadores, quatro têm ensino superior completo, sete estão cursando o ensino superior, cinco têm ensino médio completo e dois estão cursando o ensino médio. Em relação à moradia, 13 moram na cidade de Belo Horizonte, quatro na região metropolitana (Contagem, Santa Luzia 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.

Para o tratamento das informações coletadas utilizou-se a técnica de análise de conteúdos (BARDIN, 1977). Para compreendermos as apropriações que os sujeitos faziam do jogo e da dança foram utilizadas as técnicas de observação e grupo focal (GF), além de conversas espontâneas em um grupo de WhatsApp. O registro das informações observadas foi feito por escrito em um caderno de campo que acompanhou a pesquisadora durante todo o estudo. Ao longo do processo de caracterização do jogo – como objeto, as intervenções foram frequentes no grupo. Essa interação constante com os jogadores possibilitou uma descrição mais detalhada da mecânica do jogo, que é caracterizada por Schell (2008) como os procedimentos, regras e estratégias estabelecidas pelos jogadores para alcançar o objetivo do jogo.

O *Just Dance*: jogo digital de dança

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).

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* se enquadra em três das quatro categorizações de modo de jogo apresentadas, com a única 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,¹ 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 jogo 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*.² Esses jogos são derivados do original, sendo a única diferença a concentração em um tema específico, personagem ou evento.

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,³ 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 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.⁴

¹ WDF: plataforma digital *online*, denominada *World Dance Floor*.

² *Spin-off* significa, nos meios de comunicação, uma obra derivada ou história derivada. No caso das edições *spin-offs* de *Just Dance*, são três séries com músicas infantis, duas séries com temáticas de filmes da Disney e uma com a temática do filme *The Smurfs*. Além de três jogos da série *Experience* dedicados ao astro Michael Jackson, à banda Black Eyed Peas e ao *hip-hop*, respectivamente; uma dedicada à banda ABBA; e outra dedicada aos musicais da Broadway, além de duas dedicadas aos melhores *hits* das versões originais iniciais: *Just Dance: Summer Party* e *Just Dance: Greatest Hits* lançados em 2011 e 2012 respectivamente.

³ Disponível em: <https://www.ign.com/articles/2014/01/17/how-just-dance-conquered-the-world>. Acesso em: 8 jan. 2019.

⁴ *Just dance* é a música de estreia da cantora estadunidense Lady Gaga, lançada em 2008.

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. Os 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 Central⁵* 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 *bites⁶* 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, 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.

⁵ 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*.

⁶ 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.

O *Just Dance*, além de ser jogado em consoles, também pode ser jogado em qualquer tela conectada à internet. Outro aspecto observado neste jogo 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. Já a criação de clipes utilizando as músicas do jogo pode ser feita por meio da câmera do próprio console ou *Kinect*. 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.

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 simplesmente dançar, seguindo o mesmo conteúdo, em qualquer tela conectada à internet, sendo a única diferença a ausência da retroalimentação personalizada⁷ do jogo (JIH-HSUAN, 2015).

A dança para os jogadores de Just Dance

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, compartilhamos com as ideias de Santos (2009), ao dizer que não podemos falar de dança, hoje, sem notar a dimensão que ela assume nos videoclipes, 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).

⁷ A retroalimentação personalizada é o *feedback* do sistema de jogo que aparece na tela – “perfeito”, “ok” ou “errado” (JIH-HSUAN, 2015).

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 deles 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 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. 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.

Just Dance: o dançar e suas apropriações

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. Ensaiam 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 enunciativos, 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).



Reprodução do vídeo do jogo.

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. 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.

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 heteronormatividade⁸ (BUTLER, 2010). As representações hegemônicas levam à estigmatização dos homens que dançam:

⁸ A heteronormatividade⁸ 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 – conceito trabalhado por Michel Warner, em sua obra *Fear of a queer planet*, de 1993, e reiterado por Louro (2008).

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, n.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.

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 *fanmakes* de músicas que queriam ver no jogo. Quando indagados sobre a motivação para fazer *fanmakes*, 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 *fanmakes* 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.

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 *fanmakes*, 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*,⁹ 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 *fanmakes* 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. 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

⁹ Canal disponível em: https://redoo.fandom.com/wiki/Just_Dance_Redoo. Acesso em: 26 jan. 2020.

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, 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!¹⁰

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.

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

¹⁰ Texto sobre a comunidade “Grupo Dance Party”. Disponível em: https://www.facebook.com/pg/Grupodanceparty/about/?ref=page_internal. Acesso em: 27 jan. 2020.

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.

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.

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. 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.

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. 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

- 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.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 1977.
- BONENFANT, Maude. *Le libre jeu*. Réflexion sur l'appropriation de l'activité ludique. Montréal: Liber, 2015.
- 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.
- BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.
- DANTAS, Mônica Fagundes. Movimento: matéria-prima e visibilidade da dança. *Movimento (ESEFID/UFRGS)*, v. 4, n. 6, p. 51-60, 1997.
- DERRARI NUNES, Mónica 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.
- 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: CBDCR, 2005.
- 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.
- FINCO, Mateus David; FRAGA, Alex Branco. Corpo Joystick: Cinema, Videogames e Estilo de Vida Ativo. *Licere*, Belo Horizonte, v. 16, n. 3, [n.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.
- JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. Trad. Suzana Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.
- 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.
- 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.
- MAIA, Lídia Raquel; COELHO, Maria das Graças Pinto. O Canal Maspoxada 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.
- MELLO, Gustavo; ZENDRON, Patrícia. Como a Indústria Brasileira de Jogos Digitais Pode Passar de Fase. *Jogos Digitais – BNDES Setorial*, 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.

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.

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, *Anais...* Curitiba, 2009.

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

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

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.

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

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

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.

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

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.

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.