

JUST DANCE: relações de disputa, ocupação e dinâmicas na cidade

Acrísio Soares Bezerra Filho¹ UECE, acrisiosrs@yahoo.com.br

Gerciane Maria da Costa Oliveira² UFC, gerciane.oliveira@ufc.br

RESUMO

A pesquisa tem por objetivo desenvolver e compreender as dinâmicas interativas condicionadas por meio do jogo de dança e de suas possibilidades quanto a produção de sentidos, trocas simbólicas e das sociabilidades presentes na relação entre os jogadores e o *game* de dança *Just Dance*. Nesse sentido, o estudo foi realizado na cidade de Fortaleza-Ceará, observando os espaços voltados para a prática competitiva do *Just Dance*. Deste modo, os lugares como o Centro de Eventos do Ceará e os demais equipamentos disponíveis na cidade integram as vivências dos jogadores do jogo de dança, além de promover os encontros destes sujeitos. Este artigo é um recorte de uma pesquisa maior, na qual uma Dissertação de Mestrado em Sociologia foi produzida. Nesse aspecto, podemos refletir sobre a cidade e suas possibilidades enquanto espaço de interações entre um público jovem que se relaciona a partir da prática do jogo eletrônico. O estudo tem como abordagem a qualitativa, realizamos dois momentos de coleta de dados, primeiro momento a observação não participante nos eventos dos campeonatos do *game* de dança e no segundo momento teremos o grupo focal, contudo, neste escrito consideramos apenas as observações realizadas na primeira parte da pesquisa. Tendo como enfoque compreender este fenômeno social do jogo e de suas interações em um espaço direcionado ao urbano. Dessa forma, analisamos e verificamos as interações sociais e simbólicas dos jogadores do *Just Dance* a fim de entendermos essas dinâmicas experienciadas pelos sujeitos no cenário das grandes cidades como Fortaleza sob o prisma do olhar sociológico.

Palavras-chave: *Just Dance*. *Games*. Trocas simbólicas. Sociabilidades. Cidade

1 INTRODUÇÃO

O referido tema de pesquisa foi constituído a partir das reflexões teóricas sociológicas sobre os impactos a que a cidade, vivencia pelas práticas referidas ao jogo eletrônico. Deste modo, estudamos a relação do jogo de dança e de sua realização por parte dos jogadores que percorrem os espaços públicos e privados para partilhar momentos lúdicos, sobretudo na

¹Mestre do Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGS) da Universidade Estadual do Ceará (UECE).

²Doutora em Sociologia pela Universidade Federal do Ceará UFC. Professora da Faculdade de Educação FAGED – UFC – Departamento de Fundamentos da Educação.

ocupação dos lugares da cidade de Fortaleza-Ceará. Tais espaços citadinos estiveram alinhados nos shoppings centers de Fortaleza, em equipamentos culturais e no Centro de Eventos do Ceará. Estes jogadores participaram de jogatinas organizadas em eventos em que se encontram para jogar, a fim de demonstrar suas habilidades e performar as músicas do jogo, bem como o favorecimento das relações promovidas nos encontros, podendo ser pensadas a partir do lugar da cidade e das suas dinâmicas que se organizam por meio dos sujeitos em seus espaços e lugares configurados pelo fenômeno urbano. Neste tópico, pensamos com Lefebvre (1999) e Certeau (1998) para compreender as vivências dos jogadores do *game* de dança *Just Dance* nos seus encontros e momentos de jogo, e quanto a análise do espaço e do lugar como constituintes de uma maneira de interagir dos indivíduos com os outros praticantes do jogo de dança.

O estudo que se apresenta se constrói na perspectiva de uma pesquisa direcionada para a temática do jogo eletrônico pensando o *Just Dance*, a sua ocupação nos espaços da cidade, bem como de suas dinâmicas. Neste sentido, o jogo envolve campos de disputa e de trocas simbólicas promovidas por esta prática. Sendo assim, compreendemos uma existência dos conflitos que acontecem no momento das competições e nas dinâmicas organizadas no espaço da cidade em que se encontram os praticantes do *Just Dance*. Portanto, o jogo eletrônico é pensado como um fenômeno social que carece de uma análise tanto no seu aspecto histórico, como na sua compreensão quanto a capacidade de criar formas de interação entre os indivíduos que tem na prática do jogo em suas relações cotidianas, e assim vivenciam a dinamicidade nos lugares da cidade.

Para entendermos este fenômeno dos jogos eletrônicos, traçamos uma trajetória histórica, e abordamos aqui a atual geração de videogames, que possui mais de 50 anos de história destes dispositivos eletrônicos. Essa trajetória tem início com o lançamento do primeiro console cujo nome é Odyssey lançado nos Estados Unidos em 1972, e se estende até os mais modernos aparelhos de console (videogame) das empresas Nintendo com o (Nintendo Switch), Sony com o (Playstation 5) e Microsoft com o (Xbox Series X/S). Nesse contexto, do jogo eletrônico, torna-se pertinente em nosso estudo verificar as formas de interação possibilitadas pelos *games* digitais e como os jogadores constroem suas relações de sociabilidades. Estas interações podem ser na esfera das competições quando ocorre o conflito no campo das disputas ou na jogatina casual no momento de suas partilhas de conhecimento em um determinado jogo e dialogam numa perspectiva simbólica orientada pelos *games*.

Portanto, pensar a dimensão do conflito em um campo de disputas no qual o jogo eletrônico se apresenta, constitui sua função quando o *game* se propõe a orientar em sua estrutura um cenário voltado a competição e nesse sentido percebemos que os jogadores participantes dessas competições de jogos possuem múltiplas faces no tocante aos seus anseios, apreensões, desejos e todos estes sentidos se voltam no momento de competir para uma finalidade única que está pautada na vitória sob um oponente ou também para mostrar suas habilidades para outros competidores no cenário de jogo.

Contudo, para entendermos como os jogadores do *game* de dança *Just Dance* estabelecem suas interações sociais diante do jogo e seus conflitos no referido jogo digital torna-se necessário elaborarmos nossas investigações na perspectiva das Ciências Sociais, que dispõe de um arcabouço teórico e metodológico importante para analisarmos este fenômeno social do jogo que envolve, a ocupação da cidade, o conflito e as interações simbólicas produzidas no espaço dos *games* eletrônicos. Disto isto, o jogo eletrônico é pensado a partir dos praticantes do *game* de dança *Just Dance* como os sujeitos participantes dos campeonatos e das interações promovidas pelo *Just Dance* nos espaços de jogo, onde esses jogadores costumam se reunir para competir e mostrar suas habilidades e técnicas.

O debate teórico da Sociologia tornará possível discutirmos os elementos que formam o jogo eletrônico como constructo social, marcado por interações sociais e trocas simbólicas que se desenvolvem em um campo de disputas competitivas, como as promovidas na competição do *Just Dance*. Neste ponto, recorreremos aos estudos de Bourdieu (1989), no que diz respeito definição do conceito de campo social e, em Bourdieu (1996) para a reflexão sobre o espaço simbólico.

A partir de Goffman (2011) iremos refletir as questões que norteiam o conceito de “fachada” e de como este aspecto da interação dos indivíduos preserva determinadas características individuais. Em Simmel (1983) pensaremos a dinâmica do conflito; Simmel (2006) tomaremos a análise do conceito de sociação e sociabilidade; Laban (1978) que elabora reflexões sobre o corpo e o movimento; Breton (2007) para pensar a sociologia do corpo; Certeau (1998) e Lefebvre (1999) para pensar nas dinâmicas de convívio e das práticas dos sujeitos no ambiente espacial da cidade. As discussões acerca das trajetórias exercidas pelos sujeitos além de suas interações sociais e vivências nas grandes cidades com suas formas e contrastes dispomos de (Magnani, 2002, 2005).

Em nossa pesquisa na temática dos jogos eletrônicos observamos os grupos de jogadores que participam dos encontros nos eventos e nas competições, ser formado por um público diverso em sua faixa etária, mas a presença notável da juventude que joga e consome os *games* e seus respectivos dispositivos de uso que são os videogames. E este uso dos jogos e dos aparelhos de console pode ser entendido em nosso estudo a partir do olhar sociológico das práticas desses jogadores ter se mantido e solidificado.

No estudo que está em processo de feitura sobre os praticantes do *game* de dança, visitamos o campo de pesquisa e realizamos observações dos sujeitos jogadores do *Just Dance* compreendendo suas dinâmicas e sentidos produzidos no momento das competições. Os encontros para a prática do jogo de dança acontecem em eventos onde o *game* se faz presente e neste ponto, podemos citar os espaços dos *Shoppings* e o Centro de Eventos do Ceará, como alguns lugares da cidade que promovem as práticas do jogo na modalidade competitiva. Neste sentido, a cidade dispõe dos “lugares e espaços” como formas de convívio e encontros que garantem um tipo de configuração social mantenedora de vivências e experiências pensadas a partir do *Just Dance*. Em Certeau (1998) verificamos que “Um lugar é, portanto, uma configuração instantânea de posições. Implica uma indicação de estabilidade. (Certeau, 1998, p. 201).

A ideia de lugar pode ser pensada para definir um ponto fixo em que um fato aconteceu, e aqui pensamos o encontro dos jogadores nos eventos em “lugares” que destinam espaços para suas práticas relativas ao *game* de dança. O “espaço” já seria um trânsito em que há circulação de pessoas, histórias e interações apreendidas a partir da premissa do jogo, o qual estamos analisando na pesquisa sociológica. O espaço do Centro de Eventos do Ceará pode ser entendido aqui como o lugar das práticas desses praticantes do *Just Dance*.

O espaço é um cruzamento de móveis. É de certo modo animado pelo conjunto dos movimentos que aí se desdobram. Espaço é o efeito produzido pelas operações que o orientam, o circunstanciam, o temporalizam e o levam a funcionar em unidade polivalente de programas conflituais ou de proximidades contratuais. (Certeau, 1998, p. 202).

Para Lefebvre (1999) o “fenômeno do urbano” se caracteriza por múltiplas faces, múltiplos signos e significados produzidos pelas relações sociais dos agentes seja no “consumo” dos produtos, seja nas interações cotidianas em sociedade, nas relações de poder, a dimensão cultural e a moradia configurando uma tomada de ações coletivas envoltas nas

dinâmicas de convívio social. O autor pontua sua reflexão a partir da “cidade” e do “urbano” para entender quais sentidos são elaborados, praticados e vivenciados por cada indivíduo que reside no ambiente citadino.

[...] não há dúvida de que na cidade e no fenômeno urbano não existe um (único) sistema de signos e significações, mas *vários*, em diversos *níveis*: o das modalidades da vida cotidiana (objetos e produtos, signos da troca e do uso, da extensão da mercadoria e do mercado, signos e significações do *habitar* e do “habitat”); o da sociedade urbana no seu conjunto (semiologia do poder, da potência, da cultura considerada globalmente ou na sua fragmentação); o do espaço-tempo urbano particularizado (semiologia das características próprias à determinada cidade, à sua paisagem e à sua fisionomia, a seus habitantes. (Lefebvre, 1999, p. 55).

O estudo dos jogos eletrônicos no que se refere ao cenário competitivo ao qual as disputas são configuradas a partir das relações interacionais de trocas simbólicas que podem ser observadas nas dinâmicas das relações dos jogadores do *game* de dança *Just Dance*. Assim sendo, este estudo se constitui a partir dos objetivos da pesquisa oriunda da Dissertação, partindo de um objetivo geral que consiste em analisar as relações de sociabilidades dos jogadores do *game Just Dance* com o campo de jogo no qual estão inseridos e como estes competidores reagem às divergências entre seus participantes.

Neste sentido, nossos objetivos nos trouxeram algumas reflexões que demonstram como os jogadores do *Just Dance* se relacionam por meio da prática deste jogo eletrônico e produzem suas linguagens e sociabilidades nos espaços onde ocorrem as jogatinas competitivas. Dito isto, o objetivo a ser analisado neste artigo se apresenta em compreender o aspecto da cidade e seus equipamentos culturais por meio do jogo eletrônico, a partir da interação dos jogadores. Deste modo, também é pertinente pontuarmos sobre alguns elementos referentes ao *game* de dança e de como este jogo produz sentidos, sociabilidades, conflitos e dinâmicas de trocas simbólicas entre seus membros.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

O estudo tem por objetivo compreender os sentidos e as dinâmicas que o campo dos jogos eletrônicos relaciona com os jogadores do *game* de dança *Just Dance* e nesse sentido, torna-se necessário aplicarmos a metodologia científica a que se destina as Ciências Sociais com a finalidade de responder as nossas hipóteses, perguntas de partida e questões referentes ao objeto de investigação dos jogos eletrônicos, o qual estudamos em nossa pesquisa. A partir

dessa perspectiva da metodologia é necessário apreendermos alguns aspectos importantes sobre o método para que seja possível realizarmos o estudo no campo de investigação dos *games* e obtermos os materiais referentes a pesquisa e desenvolver nossos questionários, nossas abordagens, seleção dos sujeitos, coleta e análise da empiria. Quanto a definição do método, baseamo-nos em estudos de Cervo (2007), definindo-o como “[...] o conjunto das diversas etapas ou passos que devem ser seguidos para a realização da pesquisa e que configuram as técnicas”. (p. 30).

Em nosso estudo temos a abordagem qualitativa como forma de acessar nosso campo de investigação sociológica e entender os sentidos produzidos pelos jogadores do *Just Dance*, e nesse sentido, pensaremos a partir das técnicas possibilitadas em uma pesquisa do tipo qualitativa para verificar as ações e interações entre os indivíduos que participam de grupos de jogadores deste *game* de dança e organizam suas sociabilidades de maneira conjunta e os praticantes que jogam o jogo orientando-se numa perspectiva mais individual de suas ações. Nosso exercício na condição de pesquisadores e cientistas sociais é a de compreender as relações destes jogadores, apreender seus sentidos e trocas simbólicas no cenário de competição, assim como se portam nestes lugares de jogo, e posteriormente, analisar estes dados a fim de interpretá-los cientificamente.

É preciso esclarecer, antes de mais nada, que as chamadas metodologias qualitativas privilegiam, de modo geral, da análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais. Realizando um exame intensivo dos dados, tanto em amplitude quanto em profundidade, os métodos qualitativos tratam as unidades sociais investigadas como totalidades que desafiam o pesquisador. Neste caso, a preocupação básica do cientista social é a estreita aproximação dos dados, de fazê-lo falar da forma mais completa possível, abrindo-se à realidade social para melhor apreendê-la e compreendê-la. (Martins, 2004, p. 292).

No que diz respeito ao método do nosso estudo sociológico, recorreremos a alguns elementos da etnografia, os quais forneceram subsídios para observar, no campo de investigação, os indivíduos praticantes do *game Just Dance* quando estiverem nos eventos de jogos, em que o jogo de dança estiver sendo utilizado na sua dinâmica de competição e interação. Neste ponto, iremos situar as visitas ao campo empírico em que se faz presente os jogadores do *Just Dance*, estes lugares são *Shoppings* e o Centro de Eventos do Ceará que costumam destinar espaços de interação diversificado com vários jogos eletrônicos, e nestes encontramos o *Just Dance*. Portanto, pensar na etnografia traz ao nosso olhar de pesquisador certo distanciamento de alguns aspectos sociais da vida do sujeito, nos dando os meios para

entender como funcionam determinadas relações e sentidos produzidos pelos jogadores quando interagem com o jogo.

O pesquisador é fundamentalmente estranho ao meio pesquisado [...], mas é essa estranheza que pode ser destacadamente produtiva na relação de entrevista. [...] você está fora da vida social do pesquisado, não está metido em suas questões familiares, de trabalho, de vizinhança, de política e, por isso, portanto está em uma posição objetiva favorável para receber suas “confidências”. (Beaud; Weber, 2007, p.120).

Neste conjunto de técnicas, métodos e abordagens para desenvolvimento da pesquisa, realizamos inicialmente a observação não participante que tem por características principais na condição de pesquisador “observar” os sujeitos e não interferir ou envolver-se com o objeto da pesquisa. Assim, podemos pensar que esta técnica terá em suas figurações: “Observar é aplicar atentamente os sentidos físicos a um objeto para dele obter um conhecimento claro e preciso”. (Cervo, 2007, p. 31).

3 O JOGO COMO FORMA DE EXPRESSÃO ARTÍSTICA PARA PENSAR A CIDADE E SEUS ESPAÇOS DE OCUPAÇÃO NA PERSPECTIVA DOS JOGADORES

O jogo de dança *Just Dance* é um *game* produzido pela empresa *Ubisoft* com sede na França, sua estrutura como jogo possibilita ao jogador executar movimentos sincronizados a partir de um *coach* (personagem do *game* que tem forma humana e orienta os jogadores para reproduzir seus movimentos de maneira sincrônica), a finalidade do *game* é a de melhor pontuar e performar para que no momento da performance seja avaliada a dinâmica do competidor. Neste ponto, tratamos de mostrar como o *game Just Dance* se estrutura e possibilita aos seus praticantes, em sua maioria jovens, a representar formas de interação, movimento corporal, performances, dinâmicas entre grupos de competidores e competições individuais.

Disto isto, compreender o jogo e sua prática instituída pela juventude requer de nós um esforço constitutivo para verificar um conflito entre gerações de jovens que se constrói por uma aparente dicotomia entre vivenciar o passado e o presente em que há o elemento da “segurança e da rotina”, enquanto outros preferem seguir com uma “ruptura” e um “desvio”. Para o jovem experimentar a vida, seria arriscar-se em meio ao mundo de possibilidades mesmo que este venha a lhe causar dificuldades. Nesse aspecto, o cenário deste confronto geracional se mostra “Enquanto as gerações mais velhas orientam a sua vida por caminhos e valores de segurança e

rotina, os jovens escolhem, muitas vezes, as rotas da ruptura, do desvio. Podemos dizer que as velhas gerações tendem a jogar com os valores de forma conservadora”. (Pais, 2006, p. 10-11).

O elemento da dança que orienta o *Just Dance* e seus praticantes pode ser entendido como o movimento do corpo, uma atividade corpórea, pois os jogadores executam movimentos rítmicos para pontuar no *game*, nos estudos de Laban (1978) o autor desenvolve a compreensão do corpo e do movimento como ações que são direcionadas para uma finalidade ou objetivo que o indivíduo deseja alcançar. A sincronia do movimento é exigida para o *game Just Dance*, a fim de pontuar no jogo e alcançar uma possível vitória. “Os movimentos do corpo podem ser divididos aproximadamente em passos, gestos dos braços e mãos, e expressões faciais”. (Laban, 1978, p. 48). A capacidade interativa produzida pela prática do jogo de dança nos conduz a elaborar uma ideia primeira sobre o corpo e o movimento que são a base da reflexão teórica de Laban (1978) pois, evidenciam ao nosso olhar de pesquisador um conjunto de características motoras direcionadas ao elemento da dança e das maneiras de produzir sentidos que são apreendidos em nossas observações.

Quando falamos do *Just Dance*, tratamos sobre a execução de movimentos que os jogadores reproduzem a partir de um personagem em forma humana (*coach*) que se posiciona na tela do aparelho de televisão (monitor), temos neste palco do jogo as pessoas que presenciam os jogadores, uma plateia, os jurados que analisam as performances de cada competidor e neste momento observamos como são constituídas as táticas do jogo e o prestígio de cada praticante presente na competição. Estas ações do movimento corporal produzem reações tanto nos jogadores quanto nos competidores e no público, que visualiza a prática da dança e nesta rede de relações, avistamos na dança e no seu ritmo aliado ao movimento do jogador como uma permuta de estímulos e reações dos seus praticantes com o *Just Dance*.

O *Just Dance* possui características únicas no que diz respeito ao uso da dança e do movimento do corpo dos seus praticantes, pois é um simulador de dança e o objetivo neste jogo eletrônico seria o de pontuar e performar da maneira mais sincrônica possível. A capacidade interativa do *game* oferece muito mais além do simples dançar, ele direciona ao jogador o uso do corpo para expressar sentidos e denotar valores positivos dos praticantes e estas características são propriamente construídas a partir da atividade corporal dos sujeitos e das suas expressões expostas no momento da dança. No decorrer de nossas inserções nos eventos deste jogo eletrônico, identificamos os jogadores como parte de um grupo de praticantes cuja idade e ocupação laboral eram das mais diversas possíveis, tínhamos estudantes que visitam os

eventos, a exemplo podemos citar o SANA no qual no deteremos no tópico seguinte, crianças acompanhadas de seus pais, adolescentes, jovens e até jogadores que estão no mercado de trabalho.

Podemos compreender a partir do *game* de dança *Just Dance* e sua capacidade motora relativa ao movimento e a dança, principalmente esta última, pois o ato de dançar carrega uma diversidade no tocante as ações que podem ser de ordem individual ou coletiva, e recebem influências pelo tipo de música que se apresenta no momento da articulação corpórea. Nesta reflexão, em Laban (1978) identificamos as características relativas ao *game Just Dance* quando pensamos em sua proposta que articula o elemento da música em todas as coreografias praticadas pelos jogadores e cada articulação rítmica no jogo é conduzida por uma canção diferente, desse modo o ritmo da dança também sofre mudanças significativas indo para um movimento rápido ou mais gesticulado, com giros, pulos e alguns improvisos impostos pelo jogo.

Na dança selecionam-se poucas mas significativas ações corporais que compõem os modelos característicos de uma dança em particular. Os modelos da dança podem ter, mas não necessariamente; um conteúdo mímico perceptível. Sua significação não é sempre de matiz dramático; na realidade, é frequentemente musical e sofre influências do conteúdo emocional e da estrutura da música que a acompanha. (Laban, 1978, p. 52-53).

O estudo referente ao tema dos jogos eletrônicos propõe uma interlocução entre os teóricos que discutem as questões que envolvem o corpo e suas estruturas corporais como os braços, as pernas, cabeça, além dos movimentos orientados que os jogadores executam no momento de suas partidas de jogo, seja em um treinamento ou mesmo na própria competição, demonstram a dança como elemento carregado de sentidos e ações, e nesse aspecto tratamos aqui na perspectiva de Breton (2007) nos seus estudos sobre o corpo e suas manifestações simbólicas e culturais representadas socialmente. Assim, percebemos que o corpo conduz significados para pensarmos a dimensão social e sociológica empregada na relação dos agentes sociais com as dinâmicas interativas propiciadas na vida cotidiana. Esta análise na qual compreendemos o corpo nas suas mais diversas maneiras de interagir encontra no movimento que os praticantes do *Just Dance* executam na prática do jogo de dança a produção dos significados e dos sentidos vivenciados na convivência dos jogadores em seu cotidiano e nos seus relacionamentos dentro e fora de jogatinas e competições do *game* de dança.

O corpo é o vetor semântico pelo qual a evidência da relação com o mundo é construída: atividades perceptivas, mas também expressão dos sentimentos, cerimoniais dos ritos de interação, conjunto de gestos e mímicas, produção da aparência, jogos sutis da sedução, técnicas do corpo, exercícios físicos, relação com a dor, com o sofrimento, [...]. Antes de qualquer coisa, a existência é corporal. (Breton, 2007, p. 7).

Em Breton (2007), nos revela a dimensão do corpo como um “vetor semântico” que leva o indivíduo ao conhecimento e ao mesmo tempo o leva a conhecer o mundo e relacionar-se com os outros por meio das capacidades interativas corporais. E nesse contexto analítico podemos verificar o que entendemos dos estudos do corpo e de seus movimentos em Laban (1978), o qual trata sobre a expressão e a linguagem elevada ao grau de comunicação entre os sujeitos por meio do corpo na condição de um “instrumento”. Assim, “[...]o corpo é o instrumento através do qual o homem se comunica e se expressa”. (Laban, 2007, p. 88). Os jogadores do *Just Dance* estão inseridos em um espaço de competição e de trocas simbólicas, e carregam nas suas relações sociais formas de conhecimento e de cultura compartilhadas quando estão inseridos nas competições do *game* de dança.

As nuances do jogo eletrônico no qual tomamos para nossa investigação configura uma abordagem sociológica para compreendermos este fenômeno do jogo na sua expressão cultural e simbólica e nos sentidos carregados pelos jogadores deste *game* que o praticam, nos encontros proporcionados em eventos ou mesmo nas partidas jogadas fora do campo competitivo.

4 AS TRAJETÓRIAS DA CIDADE PARA PENSAR AS DINÂMICAS DE TROCAS SIMBÓLICAS VIVENCIADAS NO *GAME* DE DANÇA *JUST DANCE*

A pesquisa de campo exploratória que iniciou no ano de 2023, tinha por objetivo observar os eventos de jogos que acontecem na cidade de Fortaleza – Ceará que congregam jogadores para competir e disputar partidas do *game Just Dance*. Nesse sentido, verificamos alguns elementos referentes a ocupação dos espaços e de seus equipamentos culturais que nos servem para analisarmos essas dinâmicas de trocas simbólicas em um jogo eletrônico de dança. Na realização do estudo, observamos a busca pelas jogatinas e campeonatos do jogo, os jogadores se movimentam a percorrer trajetos e se deslocarem de suas casas, localizadas em bairros mais longínquos do espaço urbano para equipamentos culturais situados na área mais rica da cidade a fim de estarem presentes nesses espaços de jogatinas. A exemplo disso, podemos citar um dos eventos de maior visibilidade de Fortaleza, que contempla o cenário de

jogos eletrônicos, além de agregar a cultura juvenil, a cultura pop e a cultura *geek*, que acontece no Centro de Eventos do Ceará, local onde ocorre a Superamostra Nacional de Animes, popularmente conhecida como SANA, mostrou em nossa pesquisa que está em processo de desenvolvimento, nos apontou este primeiro dado no que se refere a este movimento dos jogadores e apreciadores do universo dos *games* digitais.

Podemos perceber a partir deste percurso inicial dos jogadores um tipo de “trajeto” que se estende desde suas casas até o lugar onde irá sediar o evento, no qual estivemos presentes em suas duas edições ao ano: janeiro e julho, uma pequena observação acerca destas datas ambas compreendem ao período de férias das escolas e por sua vez, dos jovens. Deste modo, o “trajeto” aplica-se a “É a extensão e, principalmente, a diversidade do espaço urbano para além do bairro que impõem a necessidade de deslocamentos por regiões distantes e não contígua”. (Magnani, 2005, p. 178).

Portanto, refletir sobre a ação dos jogadores de deslocar-se pela cidade para os espaços que são sediadores de eventos cuja finalidade se estende na prática, na interação e nas sociabilidades dos seus sujeitos, assim como figura o modo como estão “vinculados” aos lugares e se sentem parte daquele ambiente que os socializa e torna-se parte integrante dos resultados referentes a nossa investigação, objetivando compreender este fenômeno social do jogo e de suas possibilidades enquanto construto de sentidos e “pertencimentos” destes brincantes. Assim, Magnani (2005) identifica:

[...] os atores sociais com suas especificidades (determinações estruturais, símbolos, sinais de pertencimento, escolhas, valores etc.), como o espaço com o qual interagem – mas não na qualidade de mero cenário, e sim como produto da prática social acumulada desses agentes, e também como fator de determinação de suas práticas, constituindo, assim, a garantia (visível, pública) de sua inserção no espaço. (Magnani, 2005, p. 177).

Para Magnani (2002) as grandes cidades assumem características imprescindíveis para a análise socio espacial dos indivíduos, no que diz respeito as suas ocupações e disposições no espaço urbano e na própria distribuição dos equipamentos culturais como construtores de sociabilidades entre esferas “pública” e “privada” da sociedade. E deste modo, temos como panorama de compreensão estas organizações modernas do espaço social e das relações sociais dos sujeitos que se encontram e interagem em uma nova configuração do social.

A própria escala de uma megacidade impõe uma modificação na distribuição e na forma de seus espaços públicos, nas suas relações com o espaço privado, no papel dos espaços coletivos e nas diferentes maneiras por meio das quais os agentes (moradores, visitantes, trabalhadores, funcionários, setores organizados, segmentos excluídos, “desviantes” etc.) usam e se apropriam de cada uma dessas modalidades de relações espaciais. (Magnani, 2002, p. 15).

O nosso objeto de pesquisa, remonta aos jogos de videogame eletrônicos e o recorte feito por nós tomou o *game Just Dance* para representar a partir de suas dinâmicas sociais e interativas entre seus jogadores, que são os sujeitos da pesquisa, em sua maioria um público jovem, e que constituem um grupo diverso de jogadores que participam das jogatinas e competições do *Just Dance*, em eventos que acontecem nos espaços coletivos por onde passam um fluxo contínuo de pessoas, a exemplo temos os *Shoppings*, os Centros Culturais e o Centro de Eventos do Ceará. Em nossa observação exploratória do campo empírico, notamos uma presença ainda majoritária de homens que jogam o *game* de dança e competem nas disputas dos campeonatos e alcançam o pódio da vitória.

Portanto, verificar essas dimensões que compreendem a cidade, seus espaços de vivências, partilhas e encontros, principalmente a respeito do público jogador do *game* de dança *Just Dance* é parte integrante de nossas investigações. A proposta do *Just Dance* é incluir e disseminar sociabilidades por meio de sua interação corporal, utilizando-se de dispositivos tecnológicos que são os jogos e os videogames para mediar essas relações sociais entre os competidores. O *Just Dance* tem em suas características principais dois aspectos relevantes a serem citados, na ordem, a dança coreografada e as músicas do *game* que possuem ritmos dos mais variados possíveis, organizando neste conjunto de sentidos percebidos pelos jogadores por intermédio da linguagem, das trocas de conhecimento tático do jogo e das coreografias construídas pelos seus jogadores.

Os jogos eletrônicos como fenômeno de investigação podem ser compreendidos a partir do campo de disputas em que os jogadores estão imersos quando se encontram nas competições de *Just Dance*. Portanto, pensamos Bourdieu (1989), e sua teoria de campo social compreendida a partir das partilhas de conhecimento no momento das jogatinas do *game* de dança que é regido por um conjunto de “regras” necessárias a manutenção dos seus praticantes no cenário competitivo, além disso temos a produção dos significados que são de ordem “material” e simbolizam uma troca de linguagens corporais, referente aos sentidos construídos no movimento dos corpos dos jogadores quando dançam e expressam suas técnicas e saberes.

Compreender a gênese social de um campo, e aprender aquilo que faz a necessidade específica da crença que o sustenta, do jogo de linguagem que nele se joga, das coisas materiais e simbólicas em jogo que nele se geram, é explicar, *tornar necessário*, subtrair ao absurdo do arbitrário e do não-motivado [...]. (Bourdieu, 1989, p. 69).

Em nossa pesquisa, analisamos o construto social que é o fenômeno dos jogos digitais eletrônicos, nessa perspectiva o *game* de dança *Just Dance* estabelece entre seus praticantes maneiras de interação face a face que remete ao conceito de “fachada” em Goffman (2011), que elabora a partir dos agentes sociais que executam determinada função em sociedade projetam imagens positivas de si para outros indivíduos e assim são aceitos e compreendidos por um adversário, pensando no aspecto competitivo do jogo quando um jogador mostra suas qualidades diante dos demais em uma competição. “A fachada é uma imagem do eu delineada em termos de atributos sociais aprovados – mesmo que essa imagem possa ser compartilhada, como ocorre quando uma pessoa faz uma boa demonstração de sua profissão ou religião ao fazer uma boa demonstração de si mesma”. (Goffman, 2011, p. 14).

A prática do jogo de dança remonta a um convívio que pode ser contínuo, pois estes jogadores relacionam-se com o *game* numa perspectiva interativa e lúdica, e assim, levam o jogo para suas casas e para seu cotidiano constituindo suas relações interativas com outras pessoas que jogam e apreciam tal prática. Esta análise social introjeta sentidos as práticas desses jogadores para que possam partilhar do mesmo objetivo pautado no cerne do *game Just Dance*. Para Bourdieu (1996) o conceito de *habitus* “[...] princípio gerador e unificador que retraduz as características intrínsecas e relacionais de um estilo de vida unívoco, isto é, em um conjunto unívoco de escolhas de pessoas, de bens, de práticas”. (Bourdieu, 1996, p. 21-22).

No decorrer da pesquisa aqui escrita na forma de artigo estamos no processo de estudo e desenvolvimento dos referenciais teóricos, da investigação exploratória empírica do campo, e nos primeiros achados verificamos as interações sociais orientadas pelo *game Just Dance*, que constituem sociabilidades entre os grupos de jogadores que levam o jogo para seu espaço privado da casa e constroem amizades por meio do *game*. Entretanto, percebemos o elemento que denota o conflito quando observamos as competições e as performances dos jogadores no momento de competir e garantir uma possível vitória diante dos adversários. “[...] a síntese de elementos que trabalham juntos, tanto um contra o outro, quanto um para o outro”. (Simmel, 1983, p. 123). Essa relação do *game* de dança com os praticantes revela momentos de tensão na competição e no jogo, na medida em que traduz uma interlocução entre os competidores envolvidos neste campo de interações sociais tensionadas e colaborativas.

No decorrer do estudo acerca da temática relacionada ao *game Just Dance* ora apresentada, percorremos um conjunto de teóricos para nos auxiliar no processo de feitura da pesquisa que encontrou em suas visitas exploratórias do campo empírico elementos constitutivos de produção de sentidos orientados pela prática do jogo que se encontram nas relações de amizades entre os jogadores, nos “interesses” movidos de forma “consciente” ou “inconsciente” e desejos coordenados por uma motivação criada pelo *game* que possui capacidades de agregar e constituir grupos de praticantes do jogo de dança que se organizam com a finalidade de realizar seus encontros e manter um tipo de coesão, a partir da experiência vivenciada no campo do *Just Dance*. Partindo desta explanação, acerca dos jogadores deste *game* de dança na medida em que se orientam e se organizam em torno do jogo, verificamos a presença do conceito de sociação de Simmel (2006):

A sociação e, portanto, a forma (que se realiza de inúmeras maneiras distintas) na qual os indivíduos, em razão de seus interesses – sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes, movidos pela causalidade ou teleologicamente determinados -, se desenvolvem conjuntamente em direção a uma unidade no seio da qual esses interesses se realizam. (Simmel, 2006, p. 60-61).

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A temática dos jogos eletrônicos que construímos neste artigo traz um estado da pesquisa que se desenvolve cotidianamente em nosso campo de vivências e nas visitas exploratórias realizadas no primeiro momento da investigação desenvolvida no Mestrado Acadêmico em Sociologia. Neste escrito, apresentamos o *game* de dança *Just Dance* como um fenômeno social que constitui e produz sentidos, desejos, apreensões, tensões, formação de amizades, conflitos e estes aspectos da vida social dos indivíduos aparecem como formas de produção de valores, e estes são encontrados na prática do jogo de dança que tomamos como objeto de investigação sociológica.

Os aspectos que remontam ao *game Just Dance* são característicos de sua capacidade de elaborar por meio da prática da dança e do movimento do corpo do jogador, formas de interação social em que trocas simbólicas de sentidos e de ações são orientadas por regras e normas que, por sua vez, carregam consigo uma linguagem própria conhecida pelos jogadores e que os mantém coesos. Percebemos nas observações a existência dos conflitos no momento de competição, pois cada competidor reage de forma distinta as pressões e as tensões no cenário

competitivo, e neste sentido a coesão por meio das normas relativas a manutenção dos grupos de jogadores faz um processo de mediação para estabelecer entre os praticantes do *game* a estabilidade diante do agito da competição.

Em meio a diversidade de praticantes que compõem os jogos eletrônicos, em especial o *Just Dance* como um *game* de dança, cuja dimensão interativa das coreografias das músicas convida para realizar a prática do jogo a um público diverso em suas idades e ocupações laborais. No que diz respeito a ocupação dos espaços e lugares da cidade, notamos que os eventos do *game Just Dance* são organizados em maior parte em *Shoppings*, Centros Culturais e Centro de Eventos, e neste último é onde se realiza um dos eventos mais importantes do cenário de *games* o SANA, que ocorre duas vezes ao ano nos meses de janeiro e julho. Dessa forma, a relevância teórica para a investigação e estudo da temática que relaciona os jogos eletrônicos e os praticantes de um *game* da modalidade de dança *Just Dance*, possibilitou a compreensão de aspectos relativos as sociabilidades e trocas simbólicas que remetem aos sentidos e ações produzidas no momento da interação dos jogadores com o *game* de dança, dos movimentos, funções e linguagens atribuídas ao corpo quando estão na prática do *Just Dance*.

REFERÊNCIAS

- BEAUD, Stéphane & WEBER, Florence. (2007), *Guia para a pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos*. Petrópolis, RJ, Vozes.
- BOURDIEU, Pierre. (1989), *O poder simbólico* / Pierre Bourdieu; tradução Fernando Tomaz (português de Portugal) – 12ª ed. – Rio de Janeiro, Bertrand Brasil.
- BOURDIEU, Pierre. (1996), *Razões práticas: Sobre a teoria da ação*/ Pierre Bourdieu; Tradução: Mariza Corrêa – Campinas, SP, Papirus.
- CERTEAU, Michel de. (1998), *Artes de Fazer: A Invenção do Cotidiano*. Tradução: Ephraim Ferreira Alves; Petrópolis, RJ, Editora Vozes.
- CERVO, Bervian. (2007), *Metodologia científica*. 6. Ed. São Paulo, Pearson Prentice Hall.
- GOFFMAN, Erving. (2011), *Ritual de interação: ensaios sobre o comportamento face a face* / Erving Goffman; tradução de Fabio Rodrigues Ribeiro da Silva. – Petrópolis, RJ, Vozes.
- LABAN, Rudolf. (1978), *Domínio do movimento* / Rudolf laban; ed. organizada por Lisa Ullmann [tradução: Anna Maria Barros De Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto; revisão técnica: Anna Maria Barros De Vecchi]. - São Paulo, Summus.
- LE BRETON, David. (2007), *A sociologia do corpo* / David Lê Breton; 2. ed. tradução de Sônia M.S. Fuhrmann. - Petrópolis, RJ, Vozes.
- LEFEBVRE, Henri. (1999), *A revolução urbana*/ Henri Lefebvre; tradução de Sérgio Martins. – Belo Horizonte, Ed. UFMG.

MAGNANI, J.G.C. (2005), O circuito de jovens urbanos. *Tempo Social, revista de sociologia da USP*, v. 17, n. 2. p. 173-205. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/ts/a/jhj33Qvv3qRmsZtKRSCtGYx/?format=pdf&lang=pt>>

Acesso em: 02/02/2025.

MAGNANI, J.G.C. (2002), DE PERTO E DE DENTRO: notas para uma etnografia urbana. *REVISTA BRASILEIRA DE CIÊNCIAS SOCIAIS* - VOL. 17 No 49. p. 11-29. Disponível em:

<<https://www.scielo.br/j/rbcsoc/a/KKxt4zRfvVWbkbgsfQD7ytJ/?format=pdf&lang=pt>>

Acesso em: 03/02/2025.

MARTINS, Heloisa Helena T. de Souza. (2004), Metodologia qualitativa de pesquisa. *Educação e Pesquisa*, São Paulo, n. 2(v.30), p. 289-300, maio/ago.

PAIS, José Machado. Buscas de si: expressividades e identidades juvenis. in: Maria Isabel Mendes de Almeida, Fernanda Eugênio. (orgs.). **Culturas Jovens: novos mapas do afeto** – Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

SIMMEL, Georg. (1983), *sociologia* / organizador [da coletânea] Evaristo de Moraes Filho; [tradução de Carlos Alberto Pavanelli ... et al.]. – São Paulo, Ática.

SIMMEL, Georg. (2006), *Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade* / Georg Simmel; [tradução, Pedro Caldas]. – Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed.