

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
LICENCIATURA

Cristiano Gabriel da Silva

**CULTURA JUVENIL EM DANCE GAMES COMO FORMA DE LAZER EM  
ESPAÇOS PÚBLICOS DE BRASÍLIA**

Formosa  
2013

Cristiano Gabriel da Silva

**CULTURA JUVENIL EM DANCE GAMES COMO FORMA DE LAZER EM  
ESPAÇOS PÚBLICOS DE BRASÍLIA**

Monografia apresentada à Faculdade de  
Educação Física da Universidade Federal de  
Goiás como requisito para finalização do curso  
de Licenciatura em Educação Física.  
Orientador: Prof. Dr. Márcio Pizarro Noronha.

Formosa  
2013

Cristiano Gabriel da Silva

**CULTURA JUVENIL EM DANCE GAMES COMO FORMA DE LAZER EM  
ESPAÇOS PÚBLICOS DE BRASÍLIA**

Esta monografia foi aprovada em sua forma final

Local, 14 de Dezembro de 2013.

---

Prof. Dr. Márcio Pizarro Noronha  
Orientador

Dedico aos meus familiares e amigos

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço primeiramente a Deus, que iluminou minha jornada nesses quatro anos com muita determinação e coragem para persistir na finalização dessa etapa tão importante para mim.

A Silon por estar sempre ao meu lado e compartilhar todos os momentos que passei durante o curso e aos meus familiares que sempre me apoiaram nas minhas escolhas.

Ao Prof. Dr. Márcio Pizarro Noronha pelo apoio, pela amizade e pela disciplina que tem em sua vida de forma que me inspirou muito.

A meus amigos e colegas que sempre compartilharam momentos de alegria e tristeza e em especial a Ney Marcos, que também persistiu até o fim do curso e foi um grande companheiro nessa caminhada.

*Ao sensato basta o necessário.*

*(Eurípedes, 484 a.C. – 406 a. C.)*

## RESUMO

Este trabalho busca identificar, analisar e compreender como os *videogames* de dança fazem parte da cultura juvenil na cidade de Brasília e como esses jovens se relacionam utilizando essa tecnologia para socializarem entre si. Assim, os estudos de Maffesoli sobre a formação de tribos e grupos com interesses em comum, serviram como direcionamento do trabalho, além de autores como Reis, Moita, Alves e Porto, Machado e Perani que auxiliaram na compreensão do universo tecnológico dos *videogames*. Para isso foi realizado uma pesquisa exploratória para identificar os locais que oferecem a utilização de *videogames* ao público e onde esses jovens costumam frequentar. Buscou-se identificar os locais que os jovens frequentam, como se encontram, seus costumes, o modo como se relacionam entre si e com os demais frequentadores do local, enfim como formam os grupos que compartilham o mesmo interesse. Verificou-se que na cidade de Brasília há apenas duas lojas dentro de um shopping que oferecem a utilização de *videogames* e que apenas em uma os jovens costumam frequentar. Esses jovens gostam de frequentar e marcar encontros na loja nos finais de semana e geralmente esses encontros são marcados em redes sociais. A maioria desses jovens se considera *Gamers* e geralmente estão habituados com os *videogames* de dança por sempre estarem jogando, seja em casa ou no próprio shopping. Evidenciou-se que os *videogames* já fazem parte da cultura juvenil e com a chegada de novos dispositivos para os consoles, os *videogames* de dança passaram a ser utilizados pelos jovens como uma maneira de se relacionarem e socializarem, não excluindo a prática pela busca do lazer e do entretenimento.

**Palavras-chave:** Cultura juvenil; Dança; Jogos eletrônicos; *Videogame*.

## LISTA DE FIGURAS

<b>Figura 1</b> - Estudantes jogam <i>Spacewar!</i> .....	19
<b>Figura 2</b> - Odissey 100 – O primeiro console.....	20
<b>Figura 3</b> - Tele-jogo – Primeiro console no Brasil.....	21
<b>Figura 4</b> - Tele-jogo 10 (Tele-jogo II).....	21
<b>Figura 5</b> - Pistola <i>Light Phaser</i> .....	23
<b>Figura 6</b> - Console <i>Master System</i> .....	23
<b>Figura 7</b> - <i>Parappa The Rapper</i> , 1996.....	24
<b>Figura 8</b> - <i>Dance Dance Revolution</i> , 1998.....	25
<b>Figura 9</b> - <i>Bust A Move</i> , 1998.....	25
<b>Figura 10</b> - Tapete do videogame <i>Dance Dance Revolution</i> .....	26
<b>Figura 11</b> - Arcade de <i>Dance Dance Revolution</i> .....	26
<b>Figura 12</b> - Nintendo Wii, 2006 .....	27
<b>Figura 13</b> - Microsoft Kinect, 2010.....	27
<b>Figura 14</b> - Mapa de Brasília.....	30
<b>Figura 15</b> - Park Shopping, estacionamento e fachada, vista da lateral..	31
<b>Figura 16</b> - Hot Zone, entrada dentro do Shopping.....	31
<b>Figura 17</b> - Videogames: <i>Dance Dance Revolution</i> e <i>Pump It Up</i> .....	32
<b>Figura 18</b> - Fachada da loja Fnac no Park Shopping.....	32
<b>Figura 19</b> - Clientes utilizando o XBOX 360 com Kinect na Fnac.....	33
<b>Figura 20</b> - <i>Just Dance 4</i> .....	34
<b>Figura 21</b> - <i>Dance Central 3</i> .....	34
<b>Figura 22</b> - Jovens jogadores eventuais.....	35
<b>Figura 23</b> - Jovens jogando pela primeira vez.....	37
<b>Figura 24</b> - Jovens jogando videogame .....	38
<b>Figura 25</b> - Avatares no jogo <i>Dance Central 3</i> .....	39
<b>Figura 26</b> - Jovem jogando <i>Pump It Up. 3</i> .....	41
<b>Figura 27</b> - Jogadores se organizam para jogar em grupos .....	42
<b>Figura 28</b> - Jogadores eventuais e curiosos.....	44
<b>Figura 29</b> - Jovens socializando e curiosos .....	44

## LISTA DE TABELAS

<b>Tabela 1</b>	Cronologia dos consoles.....	<b>22</b>
-----------------	------------------------------	-----------

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO I - ORIGENS.....</b>	<b>17</b>
<b>CAPÍTULO II – PESQUISA EXPLORATÓRIA .....</b>	<b>28</b>
<b>CAPÍTULO III – IMERSÃO DE PESQUISA.....</b>	<b>38</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>48</b>
<b>INTERNET .....</b>	<b>51</b>
<b>APÊNDICE A .....</b>	<b>52</b>
<b>APÊNDICE B.....</b>	<b>53</b>
<b>ANEXO A.....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXO B.....</b>	<b>55</b>
<b>ANEXO C.....</b>	<b>56</b>
<b>ANEXO D.....</b>	<b>57</b>
<b>ANEXO E .....</b>	<b>58</b>
<b>ANEXO F .....</b>	<b>59</b>
<b>ANEXO G.....</b>	<b>60</b>
<b>ANEXO H.....</b>	<b>61</b>
<b>ANEXO I.....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXO J.....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXO K.....</b>	<b>64</b>
<b>ANEXO L .....</b>	<b>65</b>
<b>ANEXO M.....</b>	<b>66</b>
<b>ANEXO N.....</b>	<b>67</b>

## INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos já fazem parte de uma cultura globalizada (ALVES E PORTO, 2012) como forma de obter lazer e entretenimento. Essa cultura se popularizou tanto que é muito difícil encontrar alguma pessoa que não se interesse por algum tipo de *videogame*, seja ele para os consoles tradicionais, para computadores, ou até mesmo para celulares. Essa constatação pode ser verificada pelo fato de existir uma enorme variedade de *videogames* que de alguma maneira atraí o interesse de uma pessoa.

Cada dia mais os jogos eletrônicos integram o cotidiano das pessoas, seja para o lazer ou até mesmo como forma de treinamento para alguma atividade profissional. As pessoas que vivem nas grandes cidades já não têm mais acesso aos jogos tradicionais, como acontecia há alguns anos. Essa nova realidade mostra que por fatores de distância ou tempo, os moradores das cidades grandes não podem ou não conseguem se encontrar para realizar alguma atividade social. Assim, a sociedade atual se encontra cada vez mais computadorizada e tecnológica, motivando as grandes indústrias do entretenimento a investir alto nessa nova modalidade de lazer.

Como já mencionado antes, as pessoas das grandes cidades que não têm muitas opções de lazer, quase não têm a oportunidade de se encontrar para jogar ou praticar alguma atividade social de lazer tradicional, como praticar esportes ou até mesmo jogar cartas de baralho. Dessa maneira, a saída que essas pessoas encontraram para aliviar as tensões do cotidiano e a busca pelo lazer se resumiu a atividades realizadas dentro do próprio lar como assistir televisão, acessar a internet e jogar *videogame*. Essas pessoas passaram a utilizar os jogos eletrônicos como forma de lazer, como um passatempo ou distração. E é através do *videogame* que as pessoas começaram a buscar o lazer e o entretenimento, tanto é que a indústria de jogos eletrônicos foi a que mais lucrou em 2012, ultrapassando o milionário mercado cinematográfico e podendo arrecadar até 74 bilhões de dólares até 2017<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Disponível em: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/entretenimento/industria-de-games-bate-hollywood-e-deve-arrecadar-us-74-bi-ate-2017/>. Acesso em 06 Nov. 2013.

O certo é que as pessoas alteraram o seu modo de obter lazer e isso passou a gerar uma cultura diferenciada da cultura tradicional brasileira e, ao mesmo tempo, globalizada por agregar particularidades de culturas de outros países, o que Alves e Porto (2012) definem como “hibridação cultural”.

Nesse sentido, a sociedade busca novas maneiras de se interar com as novas tecnologias que surgem a cada momento e, a partir dessas novidades, surge a cultura globalizada dos *videogames* de dança, onde os jovens podem dançar sem a preocupação de estar se adequando a algum grupo de dança pré definido por estilos de dança. Com a *internet* e a televisão, a cultura dos jovens sofre uma espécie de convergência internacional, misturando a cultura de diversos países através dessas mídias. Vários jovens têm uma cultura relacionada e híbrida, que se entrelaça através da comunicação internacional, como Alves e Porto mostra:

(...) não há uma cultura pura, pois a cada encontro de indivíduos de tradições culturais distintas, traços de uma se mesclam com a outra e o estado cultural original não volta, pois ela está em constante mutação, agregando novos símbolos, perdendo outros e desenvolvendo novos significados para muitos desses símbolos e signos. (2012, p. 04)

Com essas informações, pretende-se, neste trabalho, identificar e analisar como os *videogames* de dança (parte do repertório da cultura do *videogame*) são incorporados à sociabilidade e às formas de organização do lazer de jovens de 18 a 25 anos em espaços públicos na cidade de Brasília, além de entender como essa cultura pode influenciar a vida desses jovens na busca por uma identidade e também adquirir alguma aprendizagem.

O motivo que levou a investigar essas práticas e modos de se socializar foi a grande quantidade de pessoas que cada dia mais se entregam aos jogos eletrônicos para obter lazer e até para realizar exercícios físicos, sendo hoje em dia uma atividade social de lazer cada vez mais segmentada. Algumas pessoas até resistem em aderir aos novos modelos de lazer que a sociedade construiu ao longo dos últimos anos pelo fato de a tecnologia estar cada vez mais presente no estilo de vida da sociedade. No entanto, é quase que impossível escapar dessa realidade, que já se mostra como um estilo de vida que busca substituir as práticas sociais tradicionais por aparatos tecnológicos modernos sendo mais técnicos e estéticos.

Esse novo estilo de vida acaba sendo bem aceito por conter sempre aspectos atuais e que cada dia está mais emaranhado na vida das pessoas. A inquietação e a busca pelo entendimento dessa cultura crescente determinaram a escolha deste objeto de estudo. Este trabalho pretende encontrar as motivações, os comportamentos e, de certa forma, a curiosidade que as pessoas têm quando entram em contato com uma cultura tão globalizada como a internet na busca do lazer e do entretenimento.

A utilização dos *videogames* como forma de lazer e a busca por excitação através desses meios tecnológicos modernos que crescem dia após dia no mundo (REIS et al, 2008) são constantemente procurados por pessoas de todas as idades e há uma predominância nos jovens por ter aspectos atuais e modernos, estabelecendo uma hibridação cultural ao formar grupos e tribos que se juntam para uma atividade em comum.

Os comportamentos de cada tribo de jovens são estabelecidos através de signos e estereótipos que a sociedade ou os agrupamentos sociais fazem a respeito de determinada atitude, seja ela imposta pela sociedade ou simplesmente uma atividade comum entre os praticantes de uma determinada atitude (MAFFESOLI, 2005). Esses comportamentos são atribuídos às atitudes que cada pessoa possa ter em toda a sua juventude ou até mesmo durante toda sua vida, podendo determinar o estilo de vida, seja por uma religião, por uma prática ou por qualquer outra atividade que várias pessoas possam ter em comum. Por meio dessas divisões de tribos por comportamentos ou estilos de vida, surgem as ditas comunidades ou grupos de pessoas que se reúnem para uma determinada prática habitual.

Com essas divisões de grupos ou tribos que tem um interesse em comum, pode-se identificar a razão de várias pessoas procurarem os *videogames* como forma de se reunirem para jogar, seja *online* ou mesmo em locais diversos como em casa, shoppings, locais públicos, feiras ou eventos. Essas práticas induzem a um novo modo de comportamento entre os jovens que buscam os *videogames* para se relacionar e ao mesmo tempo ter uma forma de entretenimento.

Nessa perspectiva, os jovens sentem a necessidade de compartilhar essas experiências com os integrantes da tribo a que pertencem e acabam por recorrer aos espaços públicos, como shoppings, supermercados ou lojas especializadas para esse público, onde podem se encontrar para interagir e socializar.

No entanto, Reis et al (2008) aponta a relação que as pessoas têm com os *videogames*, e as características que cada usuário demonstra ao jogar *videogames* mostra que a busca pela

prática desses *videogames* pode não ser somente pela excitação, como também pelo desafio de se sobressair a cada vez que jogar. Essa busca constante de excitação mostra que os jovens sempre estão em busca de testar os seus limites sem se importar com o que vai acontecer com o personagem que ele está controlando no *videogame*. Moita (2006) relatou em seu estudo que os jovens buscam cada vez mais o aprimoramento e a experiência nos *videogames* para que, ao se reunirem, possam mostrar as suas novas habilidades e se destacar diante dos outros jogadores. Essa atitude mostra que os jovens procuram superar uns aos outros para que, ao se encontrarem, mostrem a superioridade ou apenas se socializem entre eles. Apesar de esses jovens quererem mostrar suas habilidades em grupo, essas atitudes apontam para o aspecto social, mesmo que seja para se sobressair sobre o outro adquirindo certo status no grupo.

A constante busca do alívio de tensões ou a busca pela excitação para “fugir” do cotidiano leva muitos jovens e adultos a procurarem os *videogames* (REIS et al, 2008) e conseqüentemente a se reunirem para socializar as experiências no grupo ou tribo a que pertencem. Mesmo que esses jovens queiram se destacar no grupo, o fator do lazer e entretenimento ainda está presente nos motivos dos encontros, ainda que intrinsecamente.

A prática de *videogames* tem se alavancado nos últimos anos graças à chegada de consoles que permitem o jogador movimentar o seu avatar através de movimentos corporais. Esses avatares fazem os comandos necessários para que o *videogame* flua e cause o efeito de estar “jogando” de acordo com os movimentos que o jogador realiza. Dentre esses *videogames*, destacam-se os de dança, que atraem um número crescente de adeptos a sua prática, mesmo que estes ainda não pertençam a alguma tribo. Graças a essa nova modalidade dos *videogames*, surgiram novas tribos que se reúnem para jogar e se entreter, seja nos finais de semana ou mesmo em encontros de fim de tarde, conhecidos como *happy hour*.

Perani (2007) faz um panorama de como os estudos sobre os jogos eletrônicos iniciaram no Brasil, constatando que há poucos estudos relacionados a essa área e que por ser uma área onde várias outras ciências podem estudar, não houve muitos estudos produzidos.

No exterior,(...) já foi dado pelo crescimento da auto-referência epistemológica adotada pelos pesquisadores, caminhando cada vez mais para o fortalecimento dos estudos sobre jogos eletrônicos como uma área autônoma do conhecimento. Ao trazermos esta questão ao Brasil, vemos que não é possível obter respostas imediatas sobre qual será a escolha dos nossos estudiosos: será que estamos a caminho do estabelecimento dos *game studies*

brasileiros, ou optaremos pela continuidade das pesquisas em campos diversos? (PERANI, 2007, p. 12).

Essa perspectiva mostra que os estudos dos *videogames* no Brasil, de um modo geral, ainda são escassos e que não há muitas pesquisas que abordem esse assunto.

Os estudos produzidos até então estão ligados a ciências diversas como a educação, tecnologia ou comunicação. Perani (2007) enumera nove trabalhos e suas áreas de pesquisa apresentados no Track game and culture do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital - SBGames 2007, sendo que quatro eram provenientes das Ciências da Comunicação, três da Educação e dois das Ciências da Computação. Nota-se que a escassez de pesquisas científicas leva a entender que os *game studies* é uma área ainda a ser explorada e se apresenta como um desafio imenso para se realizar tal pesquisa relacionada à cultura dos *videogames* e suas variações, pois as fontes existentes onde se buscam as informações estão, em sua maioria, disponíveis na internet, como artigos e sites especializados no assunto, sendo também necessária a pesquisa de campo para obter dados reais e que possam ser analisados.

Dos autores que foram baseados os estudos, destacam-se Moita (2006) por relacionar as interações dos *videogames* como uma forma de obtenção de conhecimento contribuindo para uma educação mais ampla; Reis e Cavichioli (2008) por apontar os *videogames* como uma forma de lazer através da excitação; Assunção e Coelho (2007) por mostrar as interações dos jovens na escola enquanto utilizam as tecnologias de relacionamento e suas contribuições para a aprendizagem, e Pase e Tietzmann (2009) por apontar os *videogames* como uma nova maneira dos jovens interagirem com a música e entre si. Seus estudos estão relacionados com a cultura do *videogame* e suas relações com a juventude na sociedade contemporânea brasileira.

Este trabalho foi dividido em três capítulos de modo que a construção da pesquisa se torne organizada e de fácil compreensão. O primeiro capítulo deste trabalho faz um pequeno histórico da origem dos consoles e dos *videogames*, conceituando as principais mudanças que aconteceram até o ponto em que se conhece hoje. Conceitua-se também a origem dos principais *videogames* de dança que chamaram a atenção dos jovens para a sua prática. O segundo capítulo detalha as etapas da pesquisa exploratória, onde delimita-se a cidade a ser pesquisada, o objeto de estudo, o grupo a ser observado e alguns dados coletados na

observação. O terceiro capítulo busca analisar os dados e as impressões que este pesquisador coletou durante a observação exploratória para realizar um diagnóstico do objeto de estudo a ser pesquisado.

## CAPÍTULO I - ORIGENS

A palavra *videogame* é originária da língua inglesa que, traduzindo para o português, no seu sentido literal, significa videogame, ou ainda, jogo de vídeo. No Brasil já se adotou a palavra vídeo game para especificar os jogos eletrônicos. Então se optou por utilizar a palavra original da língua inglesa: *videogame*. O *videogame* foi inicialmente proposto como uma forma de entretenimento e passatempo para os seus usuários. O próprio pioneiro dos *videogames* pretendia realizar somente a distração dos seus visitantes. Porém a expectativa de outros idealizadores era a de ter algum retorno financeiro e outros a realização de uma nova forma de se buscar o entretenimento. Huizinga (2000) explica em sua obra *Homo Ludens* que o jogo é uma forma cultural do homem de se expressar e se divertir, mostrando que o jogo também pode ter aspectos sociais de relacionamento.

Os *videogames* têm forte ligação com duas correntes: a Ludologia e a Narratologia. A Narratologia mostra os *videogames* de uma forma que, ao jogar, o jogador deve seguir passos e cumprir objetivos de modo a contar uma história; já a Ludologia coloca o *videogame* como uma forma de se obter diversão de modo lúdico.

Seguindo a lógica de Huizinga (2000), os *videogames* se encaixariam na corrente da Ludologia por ter aspectos lúdicos na sua essência, mesmo sendo jogados com seriedade. Para Teixeira (2005), o termo Ludologia surge associado aos *videogames* de computador em artigos publicados como uma expressão da realidade dos jogos. Mas se analisarmos os *videogames* desde o seu surgimento, nota-se que os *videogames* idealizados por seus criadores tinham a intenção de distrair e divertir os jogadores e assim volta-se para o pensamento de Huizinga. Porém, os *videogames* também sofreram diversas mudanças ao longo dos anos tanto na qualidade de gráficos apresentados em sua visualização como na sua complexidade e diversidade, podendo incluir enredos nos seus conteúdos surgindo os *videogames* narrativos.

Teixeira (2005) aponta que o termo Narratologia é defendido por conter nos *videogames* objetivos a serem alcançados e tarefas a serem concluídas no desenvolver de suas histórias. No entanto, não se deve caracterizar os *videogames* por um termo isoladamente, pois mesmo num *videogame* em que se deve ter objetivos a serem alcançados, há o aspecto lúdico de modo intrínseco, onde o jogador também busca o entretenimento.

Huizinga (2000) mostra que há jogos em que o objetivo é puramente lúdico e sem aspectos de seriedade, mas também há jogos sérios onde se busca objetivos sem características lúdicas. Então há *videogames* em que a seriedade das suas atividades não perdem a ludicidade por não haver um certo entretenimento, mas também não deixam de ser narratológicos, como no caso de simuladores de vôo onde os pilotos de aviões treinam antes de iniciar uma situação real. A discussão entre o que o *videogame* representa entre esses dois termos ainda está longe de um consenso, mas busca-se entender as características que cada conceito apresenta de modo a compreender melhor os *videogames*.

Esta “disputa” entre Narratologia e Ludologia, apesar de não mais fazer sentido em função do reconhecimento de cada campo, das peculiaridades dos formatos e da complementaridade entre eles, foi um debate muito útil para pontuar o campo de estudos de jogos e levantar questões sérias sobre o assunto. (AUDI, 2012, p. 18)

Atualmente já existem *videogames* que têm modos de jogo no momento de iniciar uma partida. Um jogador que queira se aventurar pelo enredo do *videogame* escolhe um determinado modo, mas se quiser apenas jogar casualmente e não perder tempo com histórias e apresentações, escolhe outro modo. Assim fica evidente que não se pode definir qual conceito está mais relacionado aos *videogames*.

A evolução dos *videogames* é inevitável e, ao passar dos anos, os estudos que se darão nessa área devem ser observados e discutidos de modo que possam definir melhor o que os *videogames* podem trazer de benefícios ou malefícios para o homem.

O grande pioneiro dos videogames é o Físico Americano Willy Higinbotham, reconhecido em consenso entre historiadores por ter criado um *videogame* de tênis simples e que utilizava um osciloscópio como display. Willy Higinbotham pretendia entreter os visitantes do laboratório onde trabalhava para que não ficassem entediados. Apesar de não ter patenteado o *videogame*, que acabou recebendo o nome de “Tennis Programming”, Willy Higinbotham e sua invenção serviram de inspiração para diversos designers como Steve Russell e Nolan Bushnell.

A página do Retro Space afirma que para o site do conceituado Massachusetts Institute of Technology (MIT)<sup>2</sup>, o primeiro videogame da história foi Spacewar!, desenvolvido em 1961 por Martin Graetz, Stephen Russell e Wayne Wiitanen<sup>3</sup>.



Figura 1 - Estudantes jogam *Spacewar!*. Fonte: <http://www.hardcoregaming101.net/spacewar/spacewar.htm>.

Ralph Baer foi o grande idealizador do primeiro console de *videogame*, imaginando uma espécie de televisão interativa, que pudesse ser barato e ser utilizada por qualquer pessoa em seus lares. Em 1966, Baer deu início a sua idéia criando um protótipo chamado “*chasing game*”, uma espécie de *ping pong*. Ralph Baer apressou-se em patentear-lo e em 1968 apresentou o protótipo do console de *videogame* chamando-o de “*Brown Box*”, que tinha *videogames* de futebol, voleibol e de tiro. Apesar de ter apresentado o protótipo a várias empresas, foi com a Magnavox que Baer lançou o primeiro console de *videogame* da história em 1972, o Odyssey 100<sup>4</sup>.

---

<sup>2</sup> Disponível em: <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/soles/historiadossoles1.htm>  
14 Ago. 2013.

<sup>3</sup> Idem.

<sup>4</sup> Disponível em <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/soles/historiadossoles2.htm>  
Acesso em 14 Ago. 2013.



Figura 2 - Odyssey 100 – O primeiro console. Fonte: <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/soles/historiadossoles2.htm>.

O grande responsável por tornar o *videogame* popular foi Nolan Bushnell, que desenvolveu o primeiro *Arcade* (máquina de fliperama no Brasil) da história. Nolan Bushnell também foi o fundador da tão conhecida Atari, juntamente com Ted Dabney. Com o início da empresa, Bushnell criou o *videogame* chamado “Pong” para o fliperama e que se tornou um sucesso por ser simples e divertido.<sup>5</sup>

O Brasil só teve conhecimento de um console de *videogame* em 1977, quando a fabricante de eletrônicos brasileira Philco lançou o conhecido Tele-jogo. A primeira versão comercializada no Brasil tinha *videogames* como futebol, tênis e paredão, e passados alguns anos, a fabricante lança o Tele-jogo 10 (Tele-jogo II), recebendo esse nome por conter dez *videogames* gravados na memória e que poderiam ser selecionados por um botão no console. O sucesso do Tele-jogo durou poucos anos, pois o fato de o aparelho danificar as televisões da época (se mantidos ligados por várias horas seguidas) e a baixa resolução fez com que o console sofresse uma decadência.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Disponível em <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/soles/historiadossoles3.htm>  
Acesso em 14 Ago. 2013.

<sup>6</sup> Disponível em <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/soles/historiadossoles5.htm>  
> Acesso em 14 Ago. 2013



Figura 3 – Tele-jogo – Primeiro console no Brasil. Fonte: <<http://www.gamegen.com.br/gamegen/algue-m-viu-um-telejogo-por-ai/>>



Figura 4 – Tele-jogo 10 (Tele-jogo II). Fonte: <<http://www.gamegen.com.br/gamegen/algue-m-viu-um-telejogo-por-ai/>>

Baseado no chip AY-3-8515 da *General Instruments*, o Tele-jogo se apresentava como uma variação conhecido do "Pong", diferenciando-se que o "Pong" tinha 6 *videogames* armazenados na memória e o Tele-Jogo utilizava apenas 3 *videogames* armazenados no chip.

Após esses pioneiros, surgiram diversos outros consoles de *videogame* no mercado. Desde o primeiro console de *videogame* até os dias de hoje, podem-se dividir em oito gerações<sup>7</sup>:

Geração	Principais características	Principais Consoles
1ª Geração (1972 a 1976)	Criação do primeiro <i>videogame</i> da história e consoles semelhantes.	Magnavox Odyssey 200, Pong, Coleco Telstar, APF TV Fun.
2ª Geração (1976 a 1979):	Surgimento do primeiro console de <i>videogame</i> com processador próprio.	Fairchild Channel F, Atari 2600, Bally Astrocade, Magnavox Odyssey 2, Bradley Vectrex, Arcadia 2001, Sega SG-1000.
3ª Geração (1980 a 1990)	Popularização dos <i>videogames</i> e consoles de 8 bits, surgimento dos consoles portáteis.	Nintendo (NES), Sega Master System, Atari 7800, Game Boy, Atari Lynx, Sega Game Gear.
4ª Geração (1987 a 1996)	Surgimento dos consoles de 16 bits.	TurboGrafx-16/PC, Sega Mega Drive, NeoGeo, Super Nintendo.
5ª Geração (1993 a 1997)	Substituição de cartuchos pelo CD, consoles de 32 e 64 bits, gráficos em 3ª dimensão (3D).	3DO, Sony Playstation, Amiga CD-32, Atari Jaguar, Sega Saturn, Nintendo 64.
6ª Geração (1998 a 2004)	Surgimento dos consoles de 128 bits, desafio dos consoles em acompanhar a evolução tecnológica, busca por gráficos perfeitos.	Sega Dreamcast, Sony Playstation 2, Nintendo GameCube, Microsoft Xbox.
7ª Geração (2005 a 2012)	Consoles multifunções, surgimento de dispositivos de captura de movimento, <i>videogames</i> disponíveis para <i>download</i> .	Microsoft Xbox 360, Sony Playstation 3, Nintendo Wii.
8ª Geração (2013)	Comandos por voz, inserção no mundo das redes sociais, gráficos próximos da realidade.	Sony Playstation 4 e o Microsoft Xbox One Nintendo Wii U.

Tabela 01 – Cronologia dos consoles

<sup>7</sup> Disponível em <<http://www.abril.com.br/pagina/cronologia-videogames.shtml>> Acesso em 14 Ago. 2013.

A separação dos consoles em gerações mostra que os *videogames* também sofreram alterações no modo de jogar e controlar os *videogames*. A criação de controladores que pudessem melhorar a jogabilidade aconteceu quando o *videogame Master System* da Sega possibilitou o uso de uma pistola (*Light Phaser*) que, ao ser apontada para a tela, o jogador poderia atirar nos alvos que eram mostrados na tela da televisão e funcionava com um sistema de um sensor de luz dentro da pistola. Após essa novidade, surgiram diversos outros dispositivos que alteravam o modo tradicional de jogar para uma forma que poderia se aproximar do real. Muitos fliperamas (conhecidos como *Arcade* no exterior) continham máquinas capazes de simular diversos esportes como o automobilismo, o futebol ou outros tipos de atividades.



Figura 5 – Pistola *Light Phaser*. Fonte: <<http://cantogamer.com/2012/10/18/a-historia-do-master-system/>>



Figura 6 – Console *Master System*. Fonte: <<http://cantogamer.com/2012/10/18/a-historia-do-master-system/>>

Pode-se dizer que os *videogames* de dança (*dance games*) para consoles começaram a surgir em 1996, quando foi lançado o *videogame* *Parappa The Rapper* (figura 7). Tratava-se de um *videogame* onde se apertavam os botões e o personagem fazia um *rap* de acordo com os comandos do controle, além do avatar realizar alguns gestos de chute e soco simulando uma dança. Apesar de ser bem precário, o *videogame* divertia muita gente na época e atraía diversos jogadores diferentes do habitual. Alguns *videogames* apareceram com a proposta de apresentar avatares que ficavam na tela e com os direcionais e botões o jogador conseguia fazer com que esse avatar começasse a dançar, ou seja, não era o jogador que dançava, mas ele comandava o personagem para que o fizesse; esses *videogames* eram chamados de *Rhythm Action* (ação rítmica).



Figura 7 - *Parappa The Rapper*, 1996. Fonte: <[http://www.retrogamer.net/show\\_image.php?imageid=1458](http://www.retrogamer.net/show_image.php?imageid=1458)>

Alguns *videogames* se destacaram em popularidade entre os jogadores como *Bust a Move* e *Dance Dance Revolution* (DDR), ambos lançados em 1998. Este último era jogado no console com o controle normal e se faziam os comandos com os direcionais. Com a forma de jogar somente com os direcionais é que DDR mudou o panorama dos *videogames* de dança. A criação do tapete de dança e das máquinas de *Arcade* alavancou a prática dos *videogames* de dança, principalmente nas lojas especializadas em *Arcade*.



Figura 8 - *Dance Dance Revolution*, 1998. Fonte <<http://verynoice.com/2010/02/therell-be-dancing-dancing-and-maybe-a-revolution/>>



Figura 9 - *Bust A Move*, 1998. Fonte: <<http://atomo.blogspot.com.br/2006/12/boy-kimi-ha-utsukushii-kyou-ki-no-youna.html>>

Com o tapete de dança e o *Arcade* de DDR, a formação de grupos de jovens que jogavam era cada vez maior e teve grande popularidade após o videogame *Pump It Up*, pois tinham os mesmos aspectos de DDR, mas com a disposição diferente das setas.

O modo de jogar consistia em pisar nas setas no momento em que chegassem ao topo da tela (Figura 8) e poderiam ser jogados com um ou dois jogadores. Esses *videogames* ainda estão disponíveis em lojas especializadas, mas com a chegada do Nintendo Wii, em 2006, e o Kinect para o XBOX 360, em 2010, eles sofreram uma queda drástica de praticantes e atualmente é muito difícil encontrar praticantes ou grupos que ainda o joguem.



Figura 10 - Tapete do videogame *Dance Dance Revolution*. Fonte: <<http://www.inf.ufsc.br/~adiel/nt/misc/dance-pad/2nd-dance-pad.jpg>>



Figura 11 - Arcade de *Dance Dance Revolution*. Fonte: <<http://officialnerdgasm.wordpress.com/archive/tales-from-an-arcade-boy-pt1-my-first-day-on-the-job/tales-from-an-arcade-boy-pt5-the-dance-dance-revolution/>>

O Nintendo Wii chegou com um controle sem fio e que captava os movimentos que se faziam com o controle. Mas logo a novidade maior chegaria e mudaria totalmente o mundo dos games de dança. O Kinect da Microsoft inovou ao colocar uma câmera capturando as imagens dos jogadores e servindo como controladores dos avatares nos *videogames*. Isso fez com que os *videogames* de dança se popularizassem de uma maneira que se formam grupos e até campeonatos para jogar com o dispositivo.



Figura 12 - Nintendo Wii, 2006. Fonte: <<http://www.gamefm.com.br/2013/10/21/nintendo-encerra-definitivamente-a-producao-do-wii-no-japao/#>>



Figura 13 - Microsoft Kinect, 2010. Fonte: <<http://www.xbox.com/pt-pt/kinect>>

## CAPÍTULO II – PESQUISA EXPLORATÓRIA

Ao se realizar uma pesquisa qualitativa de campo, realizam-se algumas etapas essenciais para o sucesso e eficiência dessa pesquisa. Essas etapas exigem tempo para serem realizadas e devem obedecer a alguns métodos que ajudarão o pesquisador a selecionar o objeto de estudo e a proceder de maneira adequada para que a pesquisa alcance o seu objetivo final. Para Patrício apud Mello et al. (2006, p. 42), “o processo de pesquisa qualitativa que envolve trabalho de campo é constituído por diferentes momentos (...): Entrando no Campo, Ficando no Campo e Saindo do Campo”. Cada momento exige procedimentos a serem realizados e assim exigindo um tempo maior para ser concretizado. Baseado nesses três momentos e dispondo de pouco tempo hábil para realizar a pesquisa qualitativa, optou-se por iniciar o primeiro momento e realizar uma pesquisa exploratória e fazer levantamento de alguns dados para que posteriormente seja possível dar continuidade a este trabalho. Dispondo de apenas seis meses para concluir todo o projeto de monografia, concluiu-se que seria mais viável proceder dessa forma, visto que a pesquisa necessitaria de um tempo maior para se obter um resultado adequado para se realizar uma análise aprofundada do objeto de estudo.

Localizado na região Centro-Oeste do Brasil, o Distrito Federal é o território onde se encontra a cidade de Brasília e suas regiões administrativas. Brasília é a Capital Federal do país e a Capital do Distrito Federal onde abriga os órgãos administrativos do governo federal e distrital.

Brasília está numa região do Planalto Central, onde o clima é predominante tropical de altitude, que tem como característica a baixa umidade na maior parte do ano. Está localizada no serrado e tem grande variedade de vegetação características dessa região.

Por ser uma cidade construída especialmente para ser a capital administrativa do país, foram projetadas e construídas diversas edificações arquitetônicas que abrigam os órgãos do governo. Essas construções servem hoje como pontos turísticos para quem visita a cidade, como a Catedral de Brasília e o Congresso Nacional. Além dessas construções, foram também construídos diversos locais de lazer como o Teatro Nacional, o Museu Nacional, o Autódromo Nelson Piquet, o Ginásio Nilson Nelson, o recém reformado Estádio Mané Garrincha, o Parque da Cidade e Clube Água Mineral. Além desses principais locais de lazer, existem locais menos conhecidos na cidade de Brasília que podem ser visitados; apesar disso, não se

excluem as cidades que ficam no entorno do Distrito Federal, com seus pontos turísticos servindo também como formas de lazer e cultura.

Inicialmente, Brasília serviria apenas como a capital, encontrando-se em ponto estratégico em caso de guerra. Abrigaria apenas os funcionários públicos que trabalhariam nos órgãos situados na cidade e suas famílias. Foi necessário mão de obra para se construir a cidade e muitas pessoas foram atraídas pelo trabalho oferecido. No entanto, com a finalização das obras, muitas famílias quiseram ficar próximas da nova capital e acabaram por fixar moradia nas proximidades de Brasília, surgindo assim, as conhecidas cidades-satélites, oficialmente denominadas como regiões administrativas do Distrito Federal.

Os moradores de Brasília desfrutam de diversos espaços de lazer construídos pelo governo ou oferecidos pela natureza. No entanto, algumas pessoas preferem obter lazer nos shoppings da cidade, seja para fazer compras, assistir a algum filme no cinema, encontrar com amigos ou para algum evento específico. Isso mostra que as pessoas, mesmo tendo muitas opções de lazer, preferem frequentar um shopping a ir a algum dos pontos turísticos que a cidade ou o entorno oferecem.

Os jovens costumam se agrupar para realizar atividades em comum e com isso formam tribos que compartilham do mesmo interesse (MAFFESOLI, 2005). Atualmente, o ponto preferido que os jovens marcam para se encontrar são os shoppings, por oferecer um espaço amplo nas suas praças de alimentação ou em alguma loja em seu interior.

Delimitando a área de pesquisa, escolheram-se apenas os shoppings que estão na região da cidade de Brasília e suas imediações, por conter a grande maioria dos shoppings e por ser dentro desses locais previamente pesquisados que se encontram os *videogames* de dança disponibilizados pelas lojas para os frequentadores.

Foi estipulado um prazo de quatro semanas para realizar a observação exploratória no interior dos shoppings devido ao tempo curto disponibilizado para concluir a pesquisa. Então, inicialmente, fez-se o levantamento de quantos shoppings existiam na região escolhida. Conforme a figura 14, encontraram-se nove shoppings nas imediações de Brasília.

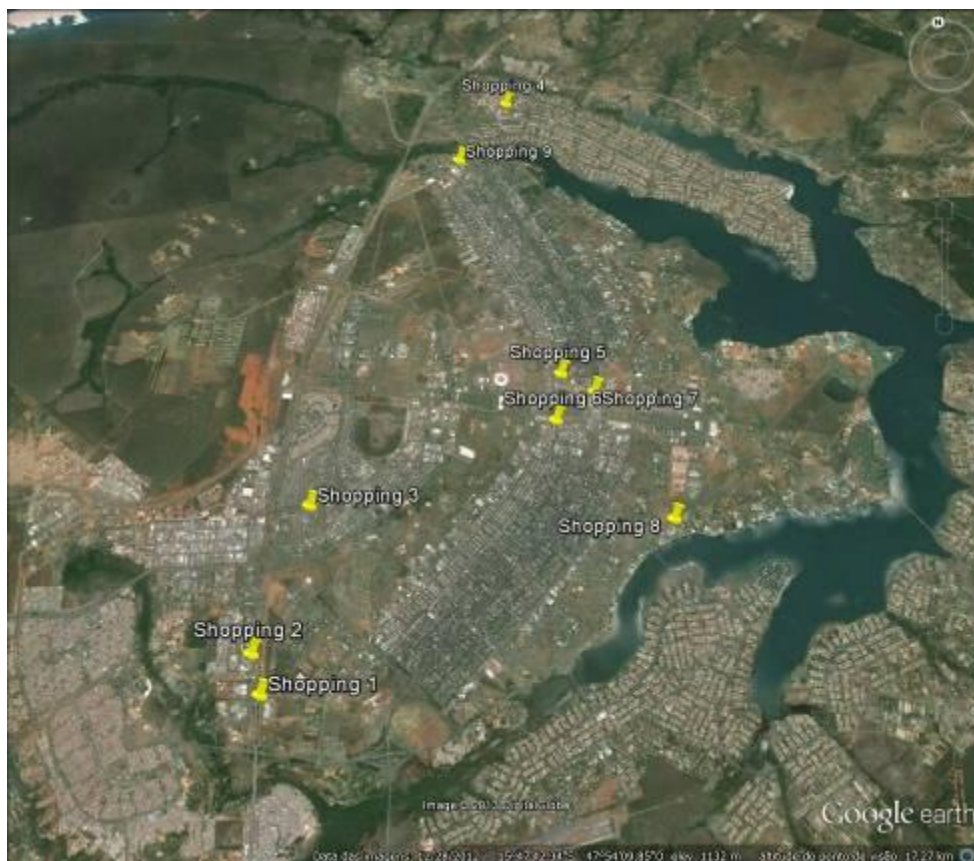


Figura 14 - Mapa de Brasília Fonte: *Software Google Earth*

Foram necessários quatro dias para identificar os shoppings existentes na cidade e explorar o interior de cada um. Nesses primeiros dias foi observado se existia nesses shoppings locais onde poderiam ser disponibilizados os *videogames* de dança para que os frequentadores pudessem usufruir, seja de forma gratuita ou pagando para utilizar os dispositivos. Dos nove locais observados, somente em um existiam locais para que os frequentadores pudessem utilizar os *videogames* de dança.

O único local em que existiam os *videogames* de dança foi no Park Shopping (Shopping 1 na Figura 14). No Park Shopping existe uma loja específica para variados tipos de *videogames*, o Hot Zone e uma loja franqueada, especialista em eletrônicos, livros, revistas, miniaturas e afins, a Fnac.



Figura 15 - Park Shopping, estacionamento e fachada, vista da lateral. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013.

No Hot Zone há diferentes tipos de games com mecânicas não tradicionais como as máquinas de fliperama (*Arcades*). Há no Hot Zone três *videogames* de dança que podem ser jogados utilizando-se um cartão recarregável com dinheiro.



Figura 16 - Hot Zone, entrada dentro do Shopping Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013.



Figura 17 - Videogames: *Dance Dance Revolution* e *Pump It Up*. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013.

Na loja Fnac há um local específico para a venda de *videogames*, consoles e acessórios e ali estão disponibilizados para as pessoas alguns consoles com algum *videogame* para serem utilizados enquanto estiverem dentro da loja, de forma gratuita. Entre esses consoles, há dois XBOX 360 com Kinect instalado e com *videogames* sendo oferecidos para os usuários usufruírem. Normalmente um dos consoles XBOX 360 fica com um *videogame* de esportes e o outro fica sempre com um *videogame* de dança.



Figura 18 - Fachada da loja Fnac no Park Shopping. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013



Figura 19 - Clientes utilizando o XBOX 360 com Kinect na Fnac. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013

Essas lojas são bastante frequentadas nos dias de semana, mas se encontram mais cheias nos finais de semana, que é quando a maioria dos jovens marca de se encontrar para jogar. Observou-se que a loja mais frequentada pelos jovens entre as duas supracitadas é a Fnac, por não cobrar qualquer quantia dos frequentadores e utilizar desse artifício para atrair curiosos e vender seus produtos que estão sendo utilizados, no caso os consoles, *videogames* e acessórios.

No Hot Zone, loja especializada em *arcades*, os *videogames* de dança oferecidos são pagos para serem utilizados e são conhecidos por ter que realizar os comandos pisando em direcionais dispostos no chão de acordo com que vão aparecendo na tela como o *Dance Dance Revolution* e o *Pump It Up* (Figura 17). Já na Fnac, existe um local específico dentro da loja para venda de videogames e consoles, onde há consoles ligados o tempo todo para o público experimentar e jogar gratuitamente (Figura 19).

Os jovens preferem frequentar a Fnac por motivos óbvios, pois se joga à vontade o dia inteiro sem gastar nada com isso. Assim, torna-se o principal ponto de encontro e frequência dos jovens que gostam de videogames de dança. Durante todo o tempo de pesquisa, houve apenas dois *videogames* de dança sendo oferecidos: *Just Dance 4* e o *Dance Central 3*. Este último foi disponibilizado apenas nos quatro últimos dias de observação.

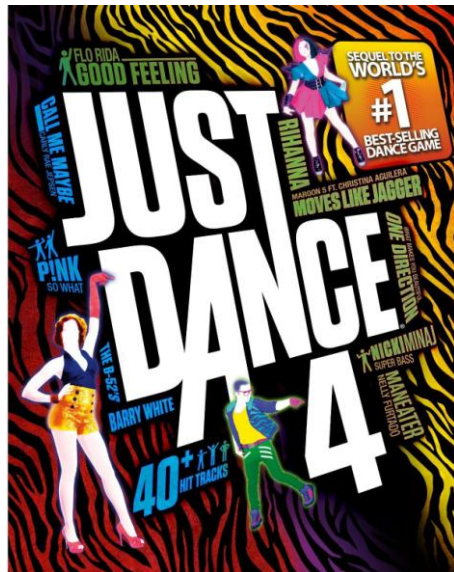


Figura 20 - *Just Dance 4*. Fonte: <http://techwelike.com/2012/10/09/just-dance-4/>



Figura 21 - *Dance Central 3*. Fonte: <http://adrenaline.uol.com.br/games/noticias/13343/dance-central-3-ganha-data-de-lancamento.html>

No primeiro dia de observação dentro da Fnac estava ocorrendo o lançamento de um novo *videogame* e os jovens pareciam mais interessados em adquirir esse *videogame* a jogar nos consoles disponibilizados. Alguns ainda arriscavam jogar, mas pareciam ser mais curiosos que jogadores assíduos. Após algum tempo e devido à pouca procura dos jovens em jogar, decidiu-se por observar a outra loja especializada, o Hot Zone. No entanto, a loja se encontrava vazia.

Ao retornar no segundo dia, observou-se que a loja encontrava-se com poucas pessoas e ninguém estava jogando no XBOX 360. Nesse momento, aproveitou-se para realizar uma pequena conversa com um dos funcionários responsáveis por aquele setor. O funcionário

afirmou que nos dias de semana, os jogadores que normalmente jogam os *videogames* de dança na loja são os mais variados possíveis e que normalmente os jovens assíduos e conhecedores do *videogame* frequentam nos finais de semana, inclusive marcando encontros por redes sociais na *internet*.

Com essa informação, decidiu-se por separar a pesquisa observatória em dois grupos: o grupo dos jogadores assíduos e o grupo dos jogadores eventuais. Notou-se que os jogadores eventuais são mais frequentes nos dias de semana enquanto que os mais assíduos frequentam nos finais de semana.

No grupo dos jogadores eventuais, percebeu-se que as idades são bem variadas e que jogam no máximo duas músicas. Observou-se que neste grupo, os jogadores têm mais curiosidade que habilidade para realizar os movimentos do *videogame*. Alguns jogadores que tiveram mais facilidades afirmaram que fazem aulas de dança, mas que nunca haviam jogado esse tipo de *videogame* antes. Outros que jogaram despertaram a vontade de adquirir o *videogame* para jogar em casa. Importante ressaltar que houve uma grande quantidade de crianças que também jogavam durante o período de observação.

O grupo de jogadores assíduos geralmente gosta de frequentar a loja nos finais de semana, surgindo uma vez ou outra durante os dias de semana. Estes jogadores, além de serem mais habituados com o *videogame*, chegam em grupos de amigos especialmente para jogar e socializar. Observou-se que quando esses jogadores entravam para jogar, sempre aglomeravam muitas pessoas curiosas em ver a performance dos jogadores no *videogame*. Por mais que esses jogadores fossem mais conhecedores e experientes com o *videogame*, sempre cediam espaço para qualquer pessoa que quisesse jogar também.



Figura 22 - Jovens jogadores eventuais. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013

Dentre esses jogadores, muitos se consideravam *gamers*<sup>8</sup> e afirmaram que há um encontro na praça de alimentação do Park Shopping uma vez por mês para jogar *videogame* e que após esse encontro eles se reúnem para jogar na Fnac.

Apesar de esses jogadores afirmarem que têm console de *videogame*, praticamente todos disseram não ter qualquer *videogame* de dança em casa. Alguns jogadores afirmaram que se deslocam para o shopping especialmente para jogar e outros apenas quando estão no shopping por outro motivo.

Durante a observação, selecionaram-se os jogadores eventuais e os jogadores mais assíduos para um bate papo rápido onde responderam perguntas rápidas e objetivas, excluindo-se os jogadores crianças, de maneira que somente os adultos participassem da conversa. Dentre esses jogadores, cinco tinham idades entre 13 e 17 anos, vinte e nove tinham idades entre 18 e 25 anos e sete tinham idades entre 26 ou mais, num total de quarenta e um jogadores.

Das anotações feitas com os jogadores, excluíram-se os resultados dos que tinham entre 13 e 17 anos e os que tinham entre 26 ou mais pelo fato de a pesquisa inicialmente visar o público de 18 a 25 anos. Observou-se que a quantidade de jogadores do sexo masculino é bem maior que a do sexo feminino, onde vinte e quatro jogadores são do sexo masculino e apenas cinco do sexo feminino.

Ao ser perguntado sobre a frequência com que jogam *videogame*, somente um relatou jogar ocasionalmente na casa de amigos e o restante relatou que jogam frequentemente, sendo que três relataram jogar somente na casa de amigos ou locais públicos, um somente no trabalho e o restante dos jogadores tem console de *videogame* em casa, e também jogam em lojas especializadas, em shoppings, em casa de amigos ou em eventos.

---

<sup>8</sup> Termo utilizado para denominar pessoas que passam o seu tempo livre jogando ou aprendendo sobre videogames ou ainda jogando *role-playing games*, miniaturas ou jogos de cartas de estratégia. Geralmente pode-se dividir em três tipos de *Gamers*: *PC Gamer* – que gosta de *videogames* de computador, *Video Gamer* - que gosta de jogar em consoles e *Table Gamer* - que gosta de jogar os jogos de mesa. (Wikipédia)

Somente dois jogadores afirmaram não ter jogado algum *videogame* de dança antes e todos afirmaram conhecer pessoas que jogam *videogames* de dança. Dentre os jogadores, apenas oito praticam algum tipo de dança, mas nenhum dos jogadores relatou fazer parte de algum grupo de dança específica.



Figura 23 - Jovens jogando pela primeira vez. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013

### CAPÍTULO III – IMERSÃO DE PESQUISA

Os jovens que jogavam os *videogames* de dança são dos mais variados biótipos, podendo haver jogadores com pesos variados, não prevalecendo um padrão de corpo. Alguns dos jogadores mais assíduos e habituados com o *videogame* de dança eram acima do peso e não se importavam com a imagem que eles passavam para os espectadores que ali se encontravam, como pode ser observado na figura 20.



Figura 24 – Jovens jogando *videogame*. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013

Ao conversar com um dos jogadores da figura 20, este afirmou que não se importava em jogar à sua maneira e que não tinha vergonha de jogar na frente das pessoas por estar acima do peso. Ao afirmar isso, o jovem mostra que mesmo ele tendo uma postura de aceitação do próprio corpo, ele ainda pensa na imagem que o seu eu transmite externa e internamente. Nasio (2009, p. 54) mostra a ideia que o eu é “(...) composto de duas imagens corporais de naturezas diferentes mas indissociáveis: a imagem mental de nossas sensações corporais e a imagem especular da aparência do nosso corpo.” Mesmo este jovem não visualizando o seu corpo ao estar apresentando-se para os espectadores, ele tem as sensações corporais de ser a imagem do avatar que está se mexendo no *videogame* representando os movimentos que ele esteja executando. Esses avatares se mostram sempre com corpos que

sejam adequados e geralmente padronizados pela mídia (figura 21), porém os jovens parecem não se importar muito com o que é apresentado na tela do console, mas com o quão efetivo e parecido estão sendo os movimentos realizados por eles com os movimentos reproduzidos pelos avatares.



Figura 25 – Avatares no jogo *Dance Central 3*. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013

A imagem ainda pode ser a que existe na cabeça do jovem, como uma representação mental consciente ou inconsciente, seja fora dele, visível por fora, ou posta em movimento com um comportamento significativo, tendo assim três imagens distintas: uma mental, uma visual e uma imagem-ação (NASIO, 2009). Isso mostra que não só esse jovem apresenta sua imagem e suas representações para os espectadores, mas outros jovens também, ao estarem jogando os videogames de dança em espaços públicos. Algumas pessoas não sentem vontade de jogar por terem uma imagem do próprio corpo que não lhes agrada ou que não deseja expor seus corpos mesmo que inconscientemente. A imagem que tem do corpo pode não ser o motivo para a falta de interesse em jogar em público, mas se torna um fator preponderante que interfere com a atitude dos participantes.

Mesmo essas pessoas não querendo participar, ou as que participam, estão ali para se agruparem e se relacionarem por terem os *videogames* como algo em comum. Isso mostra que não importa se o jogador esteja jogando, esperando para jogar ou apenas acompanhando o grupo de amigos que estão jogando, os jovens que estão naquele espaço de tempo e lugar se

encontram para trocar experiências, se relacionarem e conversarem entre si a respeito de um interesse em comum: os *videogames*.

Maffesoli (2005) define esses interesses em comum como um dos principais motivos para formar grupos e tribos de jovens que a cada dia dita a sua própria cultura, ignorando qualquer padrão que a sociedade possa impor-lhes. A formação de grupos busca não somente se encontrar por encontrar, mas realizar atividades em comum, mostrar suas habilidades e capacidades em público, discutir e conversar assuntos em comum, ter características que os tornem semelhantes, enfim formar uma cultura juvenil contemporânea de acordo com a realidade que vivenciam no cotidiano ou como forma de lazer.

Apesar de os jovens buscarem esses locais para socializarem suas experiências e saberes, existe também o fator da busca do alívio de tensões que a sociedade atual provoca nas pessoas. A busca pelo lúdico, pelo jogo como algo natural do ser humano (HUIZINGA, 2000) mostra que os jovens não jogam os *videogames* em locais públicos com o objetivo de entender alguma narrativa que o jogo possa proporcionar, mas puramente para o entretenimento, lazer e diversão.

Os *videogames* de dança geralmente mostram os avatares reproduzindo uma dança que deve ser repetida pelo jogador e a música não interrompe quando o jogador erra ou simplesmente deixa de jogar. A fruição do jogo não depende dos acertos ou erros do jogador, que influenciarão apenas na pontuação ao final da música, ao contrário de outros *videogames* que dependem do comando do jogador no controle para que se desenvolva o jogo. Machado (2001) nomeia o jogador de “interator” que realiza os comandos para que o avatar reproduza os movimentos desejados. Na situação dos *videogames* de dança atuais não existe a ação do interator, mas apenas o jogador que simplesmente reproduz o que os avatares realizam. Machado (2001) ainda mostra que os personagens dos *videogames* são robôs que realizam movimentos programados para se relacionar com o interator. Certamente que o jogador espera controlar o avatar para que ele realize os seus comandos, mas nesses *videogames* de dança atuais, como *Just Dance* e *Dance Central* (ambos do XBOX360), os únicos comandos que o jogador realiza é a escolha das músicas antes de iniciar a sessão, ao contrário de *Dance Dance Revolution* e *Pump It Up* (figura 22), onde o jogador realiza os comandos de direcionais com os pés, dando sequência ao jogo (ver vídeo 01 no apêndice B) e se o jogador errar muito os comandos que devem ser realizados, a música é interrompida.



Figura 26 – Jovem jogando *Pump It Up*. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013

De certa forma, esses *videogames* de dança contribuem para a socialização dos jogadores que não se frustram por um movimento que não foi realizado corretamente e podendo não ser ridicularizados por não terem conseguido realizar tal movimento. Dessa forma as imagens que o próprio jogador tem de si e que mostra para o público não gera efeitos negativos que, de certa forma, se preocupa com a imagem que ele transmite para outrem (NASIO, 2009).

O fator do prazer de jogar um *videogame* que não interrompe o jogador por estar realizando um movimento incorretamente torna-se determinante no sucesso dos *videogames* de dança atuais. Mesmo o jogador não sabendo realizar o movimento corretamente o *videogame* flui normalmente, o que pode contribuir para que os jovens possam formar os grupos sem se preocuparem com a performance que irão realizar durante o jogo, apesar de alguns dominarem o *videogame* e se encontrarem para jogar frequentemente.

Os jovens gostavam sempre de jogar em dois, três ou quatro jogadores ao mesmo tempo, dependendo do *videogame* que estava no console no dia<sup>9</sup>. Isso mostrava que os jovens estavam ali naquela loja para jogarem em grupos apesar do console permitir jogar individualmente.

---

<sup>9</sup> *Just Dance 4* permite que até quatro jogadores joguem ao mesmo tempo. Enquanto que o *Dance Central 3* permite apenas dois.

Os jovens preferiam jogar com alguém e sempre tentavam preencher a quantidade máxima que o *videogame* permitia. Houve momentos em que vários jovens estavam ao mesmo tempo na frente do dispositivo, como se estivessem também jogando, mas apenas dois dos jovens estavam realmente jogando. Esse momento pode ser visualizado no vídeo 02 do apêndice B.

Os jogadores podem ter diversas motivações para jogar *videogames*: interação social, competição, aprendizagem e fuga da realidade (CARMONA, 2010). A que relaciona o fato de os jogadores realizarem esse comportamento é a interação social, que leva os jogadores a se relacionarem com os outros por terem interesses em comum, podendo ser este o grande motivador. No entanto, alguns jogadores sempre que passam pelo shopping gostam de visitar a loja Fnac para jogar os *videogames* de dança, seja como forma de distração, diversão ou treinamento, mesmo estando sozinhos, mostrando que nem só a interação social se torna a grande motivadora desses jovens.



Figura 27 -Jogadores se organizam para jogar em grupos. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013.

Enquanto uns jogavam o *videogame*, outros gostavam de ficar do lado, esperando a sua vez e sempre conversando. O conteúdo da conversa geralmente estava ligado aos *videogames* de dança, às performances ou a outros tipos de *videogames* que eles estavam habituados a jogar. Quando não estavam conversando, ficavam realizando os passos de dança

como se estivessem jogando, parecendo que estavam treinando, mas pelas atitudes que apresentavam, pareciam estar mesmo apenas jogando sem estar na frente do dispositivo.

Apesar de parecer que os jovens dominavam o espaço do console para jogar, eles sempre insistiam para que as outras pessoas que estavam olhando jogassem também. Muitas até que se arriscavam, mas outras preferiram ficar somente observando. Os jogadores sempre se mostravam receptivos com as outras pessoas que não entendiam sobre o *videogame* com que estavam jogando, dando explicações e convencendo-as a jogar também. Também era muito comum haver muitas crianças jogando, ou com os jovens ou sozinhas.

Alguns dos jogadores já se conheciam há mais tempo quando se encontram para jogar e outras iam se conhecendo ali mesmo. Os jovens eram os mais entusiastas com o *videogame*, pois além de sempre insistir para outras pessoas jogarem, criaram um grupo numa rede social. Eles utilizam desse recurso para marcar os dias em que se encontrarão na loja da Fnac para jogar, para organizar algum evento, para divulgar assuntos relacionados aos *videogames* de dança ou para simplesmente conversar sobre *videogames*.

Notou-se que as pessoas que tinham uma melhor habilidade para jogar os *videogames* de dança eram porque já jogavam há algum tempo em casa ou até mesmo na loja da Fnac (ver vídeo 03 no apêndice B). Embora os jovens fossem os mais entusiasmados com os *videogames* de dança, eles se encontravam no shopping apenas nos finais de semana, por serem os dias em que estão mais livres de outras atividades como o trabalho ou os estudos. Eram também nos finais de semana que o shopping estava mais cheio de pessoas e, assim, aumentava o número de curiosos olhando os jovens jogando. As pessoas ficavam interessadas naquele *videogame* no modo de jogar tão diferente, mas eram poucas as pessoas que se arriscavam em experimentar o *videogame*.

Muitos praticantes nem se conheciam antes, mas quando se juntavam para jogar, passavam a interagir e conversar sobre o *videogame* e começavam a ter algo em comum para se socializarem. Os jovens jogadores dos *videogames* de dança geralmente estão ligados à cultura dos *videogames*, podendo se denominar como *Gamers*. No entanto, havia jovens jogadores que jogavam apenas os *videogames* de dança e não se inseriam no universo dos *Gamers*, sendo apenas jogadores casuais ou apenas curiosos.



Figura 28 – Jogadores eventuais e curiosos. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013



Figura 29 – Jovens socializando e curiosos. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Set. 2013.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando foi proposta a pesquisa que explorasse o campo dos *videogames* de dança, esperava-se realizar um trabalho acadêmico que contemplasse todas as etapas da pesquisa. No entanto, averiguou-se que não seria possível a realização total da pesquisa e seria necessário um tempo maior. Então, decidiu-se mudar o aspecto da pesquisa de modo que seria exploratória. Desde o começo, a pesquisa por artigos e trabalhos científicos relacionados ao objeto de estudo mostrou-se difícil pelo escasso número de publicações sobre o assunto. Até mesmo o Simpósio Brasileiro de Games 2013, do qual participei, não apresentou muitos trabalhos realizados sobre os *videogames* de dança que abordassem o aspecto social e cultural. Foi pelo desafio de realizar um estudo novo que se buscou reunir todas as fontes disponíveis, objetivando explorar uma área que a cada dia cresce e pode servir de incentivos em futuros trabalhos científicos.

Os jovens sempre sentem a necessidade de formar grupos ou tribos que compartilham um interesse em comum (MAFFESOLI, 2005), e com a prática dos *videogames* não seria diferente. A busca por lazer e entretenimento em locais públicos fez com que esses jovens se encontrassem para trocar experiências e conversar.

Os *videogames* de dança são a sensação do momento para os jovens que sempre foram amantes dos *videogames*. Pode-se dizer que essa nova maneira de se socializar assemelha-se aos karaokês de tempos atrás.

A necessidade de estar junto de alguém que tem o interesse em comum faz com que esses jovens se encontrem em locais predeterminados, não somente para jogar os *videogames* de dança, mas para conversar e discutir assuntos relacionados aos *videogames*. Mesmo muitos dos jovens tendo console em casa com os *videogames* de dança, eles preferem ir para esses locais escolhidos para encontrar o seu grupo e mostrar os movimentos que agora conseguem realizar ou que estavam treinando em casa. Outros jogadores surgem com a insistência e capacidade de relacionamento que os jovens desenvolveram para atrair mais adeptos aos *videogames* de dança.

O *videogame* se mostra um fator importante para os jovens vencerem os paradigmas que a mídia impõe para a sociedade do corpo ideal. Mesmo com os avatares dos *videogames* aparentando corpos ditos perfeitos, os jovens parecem não se importar muito com eles, mas sim com a diversão que o *videogame* proporciona.

O homem se encontra dotado tanto de um corpo físico como de um corpo inconsciente, onde o corpo físico é tal qual ele se mostra biologicamente, como um organismo vivo, reprodutor e perecível, e o inconsciente é a representação que cada um faz do seu corpo de ontem e de hoje, formando-se inicialmente nos primeiros anos de vida e se construindo com o passar dos anos através de etapas alcançadas durante a vida (NASIO, 2009). Sendo assim, os jovens dotados de imagens corporais inconscientes, buscam suscitar etapas de relacionamento onde a imagem corporal física não tem importância na construção do seu eu inconsciente. Os avatares que aparecem na tela do *videogame* são somente guias de realização de movimentos pré-definidos como um passo de dança que deve ser completado para que a dança seja concluída. No entanto, mesmo que o jogador não realize os movimentos do avatar, o jogo continua normalmente, sendo influenciado apenas na pontuação final.

A pontuação alcançada nesses momentos de socialização pouco importa para esses jovens que frequentam o local unicamente para se encontrar e socializar seus conhecimentos, divertir-se e ter um momento de lazer. Não há necessidade de esses jovens exibirem a sua imagem corporal física, mas sim o processo de construção da imagem corporal inconsciente, ou seja, uma “relação desejanse, linguageira e afetiva com o outro” (NASIO, 2009, p. 141).

Outro ponto que se observou foi a formação de uma cultura juvenil que cresce a cada dia devido à grande expansão do mercado de *videogames* no mundo e faz cada vez mais essa atividade se tornar um novo fenômeno social da atualidade, tendo como os principais entusiastas os jovens.

Ainda que muitos dos jovens não se insiram no grupo de entendedores de *videogames* (*Gamers*), o fator da socialização em espaços públicos por parte deles se torna preponderante para a formação de uma cultura cada vez mais presente. Assim, fica evidente que os jovens utilizam os *videogames* não para realizar uma atividade física ou para buscar se ajustar aos padrões da sociedade moderna, mas para participar de uma espécie de evento organizado por eles para se socializarem e compartilharem experiências.

Essas formas de interação dos jovens se tornam cada dia mais comuns, fazendo com que o aprendizado sofra mudanças significativas. Já é comum que nas escolas a internet seja utilizada como uma forma de adquirir conhecimento e como ferramenta de pesquisa, mas a transmissão de conhecimento realizado pelas escolas já não é a única fonte disponível, como mostra Assunção e Coelho (2007). O acesso a outras tecnologias mostra que o conhecimento pode ser adquirido não somente pela internet na escola, como também fora dela, além de outros meios de interação tecnológicos. As tecnointerações se mostram muito eficazes e mais

atraentes para os jovens na busca de informação, pois aquele modelo sistematizado e padronizado que as escolas impõem aos seus alunos mostra-se cada vez mais entediante e repetitivo.

Os *videogames* se encontram entre os meios de transmissão de conhecimento e construção de conhecimento por ser uma forma tecnointerativa entre os jovens. Assunção e Coelho (2007) reconhecem que “(...) aqueles que têm acessos à informação e comunicação estão fazendo uso de espaços públicos, que os favorecem a uma formação pessoal diferenciada e independente dos diferentes ambientes escolares.”

Reconhecendo que esses locais públicos que proporcionam as tecnointerações entre os jovens transmitem algum conhecimento e constrói uma cultura juvenil, o professor de Educação Física deve interar-se sobre o que acontece nesses locais para se contextualizar com a cultura dos jovens. A cultura dos *videogames* de dança e dos outros *videogames* que capturam os movimentos do jogador deve ser compreendida e incluída no currículo e nos conteúdos próprios da Educação Física por explorar a cultura do movimento.

Além disso, as tecnologias acompanham a lógica do mercado, mas a sociedade não consegue compreender a rapidez desse desenvolvimento tecnológico, que não é assimilado cultural nem politicamente, trazendo conflitos culturais e de identidades (ASSUNÇÃO e COELHO, 2007).

Compreender as culturas que envolvam as novas tecnologias e aparatos tecnológicos serve para atualizar e contextualizar a área interventiva dos profissionais da Educação Física, contribuindo para uma atuação sempre direcionada para os grupos e seus interesses.

Cabe ao professor de Educação Física, tanto no âmbito escolar como em outros campos em que pode atuar, compreender que essas tecnologias fazem parte da sociedade atual e que a cada dia elas sofrem mudanças. Acompanhar esse processo é essencial para que o profissional de Educação Física de uma maneira geral possa intervir na formação de cidadãos tanto na escola como em outros ambientes que transmitam conhecimento, como os espaços públicos, incluindo os ambientes virtuais através das tecnointerações.

## REFERÊNCIAS

ALVES, Matheus Felipe Barbosa e. PORTO, César Henrique de Queiroz. 2 Conhecendo o Oriente através da convergência. **O Olho da História**, n. 18, Salvador (BA), julho de 2012. Disponível em: <<http://oolhodahistoria.org/n18/artigos/matheus.pdf>>. Acesso em: 03 Set. 2013.

ASSUNÇÃO, Zoraia da Silva. COELHO, Maria das Graças Pinto. As Tecnointerações na Aprendizagem: Valorização da Cultura e Identidade Juvenil. Unioeste. 2007. Disponível em: <[http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed\\_001/educacao/AS%20TECNOINTERA%C7%D5ES%20NA%20APRENDIZAGEM.pdf](http://www.unioeste.br/prppg/mestrados/letras/revistas/travessias/ed_001/educacao/AS%20TECNOINTERA%C7%D5ES%20NA%20APRENDIZAGEM.pdf)>. Acesso em: 05 Mai. 2013.

AUDI, Gustavo Magliano. Jogos narrativos de videogame: criação e manutenção do estado de imersão. Dissertação (mestrado) – Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Faculdade de Comunicação Social. 2012. Disponível em : <[http://www.bdt.d.uerj.br/tde\\_busca/arquivo.php?codArquivo=5209](http://www.bdt.d.uerj.br/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=5209)>. Acesso em 03 Set. 2013.

CARMONA, Sabrina Pereira Kumagai. O Gamer e suas motivações para jogar. PUCSP. Nov. 2010. Disponível em: <<http://blog.pucsp.br/csgames/files/2010/11/Sabrina-Carmona-Gamers-e-sua-Motiva%C3%A7%C3%A3o.pdf>>. Acesso em 12 Nov. 2013.

FINCO, Mateus David. FRAGA, Alex Branco. Rompendo fronteiras na Educação Física através dos videogames com interação corporal. **Motriz**, Rio Claro, v.18 n.3, p.533-541, jul./set. 2012. Disponível em: < <http://www.periodicos.rc.biblioteca.unesp.br/index.php/motriz/article/view/4996/pdf> >. Acesso em: 05 Mai. 2013.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. Editora Perspectiva. 4ª Edição. São Paulo. 2000. Disponível em <<http://www.slideshare.net/elihusserl/huizinga-homo-ludens-17379692>>. Acesso em: 05 Ago. 2013.

MACHADO, Arlindo. O Sujeito no Ciberespaço. XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação – Campo Grande /MS – setembro. 2001. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/29708550691795394214029897104174778288.pdf>>. Acesso em 15 Nov. 2013.

MAFFESOLI, Michel. Cultura e comunicação juvenis. Comunicação, Mídia E Consumo. São Paulo. Vol. 2n. 4p. 11 - 27 jul. 2005. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/33/33>>. Acesso em 05 Mai. 2013.

MELLO, A. C. C. et al.; Metodologia da pesquisa: livro didático. Design instrucional Luciano Gamez, [Daniela Erani Monteiro Will, Carmen Maria Cipriani Pandini]. – 3. ed. rev. e atual. – Palhoça : UnisulVirtual, 2006. 132 p. : il. ; 28 cm. Disponível em: <[http://busca.unisul.br/pdf/89280\\_Ana.pdf](http://busca.unisul.br/pdf/89280_Ana.pdf)>. Acesso em: 18 Out. 2013.

MOITA, F. M. G. S. C. Games: Contexto cultural e curricular juvenil. Tese de doutorado. UFPB. João Pessoa. 2006. Disponível em: <<http://www.filomenamoita.pro.br/pdf/tese-games.pdf>>. Acesso em 05 Mai. 2013.

NASIO. J. D. Meu corpo e suas imagens. Tradução André Telles. Jorge Zahar Ed. Rio de Janeiro. 183 p. 2009.

PASE, André Fagundes. TIETZMANN, Roberto. Jogos Musicais, Novos Diálogos Mediados pela Tecnologia entre Fãs e Artista. Famecos/PUCRS. Porto Alegre. Nº 22. dez. 2009. Disponível em <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/6479/4709>>. Acesso em 05 Mai. 2013

PERANI, Letícia. Game studies brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos. Rio de Janeiro. 2007. Disponível em: <[http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/3/31/33\\_-\\_Games\\_studies\\_Brasil-\\_Leticia.pdf](http://encipecom.metodista.br/mediawiki/images/3/31/33_-_Games_studies_Brasil-_Leticia.pdf)>. Acesso em: 05 Mai. 2013.

REIS, L., CAVICHIOLLI, R.. JOGOS ELETRÔNICOS E A BUSCA DA EXCITAÇÃO. **Movimento (ESEF/UFRGS)**, 14, nov. 2008. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/Movimento/article/view/2225/4182>>. Acesso em: 05 Mai. 2013.

TEIXEIRA, Luís Filipe B. Ludologia: Uma disciplina emergente?. LIVRO DE ACTAS – 4º SOPCOM. 2005. Disponível em: <[http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/1-Ludologia-Uma%20disciplina%20emergente\\_Esc%20Mut.pdf](http://www.luisfilipeteixeira.com/fileManager/file/1-Ludologia-Uma%20disciplina%20emergente_Esc%20Mut.pdf)>. Acesso em: 05 Mai. 2013.

**INTERNET**

ABRIL. Cronologia dos videogames. Disponível em <http://www.abril.com.br/pagina/cronologia-videogames.shtml> Acesso em 14 Ago. 2013.

CORREIO DE UBERLÂNDIA. Entretenimento. Disponível em: <http://www.correiodeuberlandia.com.br/entretenimento/industria-de-games-bate-hollywood-e-deve-arrecadar-us-74-bi-ate-2017/>>. Acesso em 06 Nov. 2013.

RETRO SPACE. A história dos *Videogames*. Disponível em <http://outerspace.terra.com.br/retrospace/materias/consoles/historiadosconsoles1.htm>> Acesso em 14 Ago. 2013.

WIKIPÉDIA. Gamer. Disponível em <http://pt.wikipedia.org/wiki/Gamer>>. Acesso em 08 Nov. 2013.

## APÊNDICE A



SERVICO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



---

Roteiro seguido nas rodas de conversa

1. Qual o seu grau de escolaridade?
2. Qual a sua idade?
3. A qual o sexo pertence?
4. Com que frequência joga videogames?  
 frequentemente  
 ocasionalmente  
 raramente  
 não joga
5. Onde costuma jogar videogames?  
 Em casa  
 No trabalho  
 Em locais públicos  
 Em lojas especializadas  
 Em casa de amigos
6. Conhece ou pratica jogos de dança?
7. Conhece outras pessoas que jogam videogame de dança?
8. Você pratica algum tipo de dança?
10. Faz parte de algum grupo de dança?
11. Há alguma informação em relação a *videogames* que queira acrescentar?

## APÊNDICE B

**Vídeo 1** – Garota jogando *Pump It Up*. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=CnlaTczAMqM>

**Vídeo 2** – Vários jovens dançando. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=PvFfUzX\\_w4g](https://www.youtube.com/watch?v=PvFfUzX_w4g)

**Vídeo 3** – Jovens com habilidade jogando. Fonte: Cristiano Gabriel da Silva. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=I7ow1M9USZk>

ANEXO A



SERVICO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA



Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185

E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)

### CARTA DE APRESENTAÇÃO E SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA

Pelo presente instrumento, eu, MARCIO PIZARRO NORONHA, BRASILEIRO, NATURAL DE PORTO ALEGRE, SOLTEIRO, RG 1007847898 SSP RS, CPF 45751676068, domiciliado e residente na cidade de Goiânia à RUA FORTALEZA 340 APTO 703, venho encaminhar esta carta de apresentação acadêmica acompanhada do pedido de autorização para a realização de pesquisa universitária sem fins lucrativos, visando à formação profissional do discente, no que tange especificamente a este trabalho, voltado exclusivamente para a realização de um TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.

O(a) discente responsável é aluno(a) do curso de Educação Física, na modalidade Educação à Distância, da Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal de Goiás.

O(a) discente pesquisador(a) se responsabiliza em não causar danos patrimoniais, financeiros, materiais, morais, emocionais e quaisquer outros aos objetos pesquisados, não envolvendo ainda qualquer tipo de trabalho experimental, nos moldes das pesquisas de cunho biomédico, afetando assim princípios éticos de pesquisa.

Este projeto se encontra sob a supervisão e a orientação deste que vos assina,  
Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha.

GOIÂNIA, DE DE 2013.

---

Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha  
assinatura

## ANEXO B



SERVICO PÚBLICO FEDERAL

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS

FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA

Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185

E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)

## SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA

Pelo presente instrumento, eu, Marcio Pizarro Noronha, brasileiro, de Porto Alegre (RS), solteiro, RG 1007847898 RS, CPF 457.516.760-68, domiciliado e residente na cidade de Goiânia à Rua Fortaleza, n. 340 apto 703, condomínio Costa Dourada, torre Fortaleza, bairro Alto da Glória, CEP 74815-710, venho solicitar autorização para a realização das atividades de pesquisa do projeto CULTURA JUVENIL EM DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, sob a responsabilidade do discente pesquisador CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, aluno(a) do curso de Educação Física, na modalidade Educação à Distância, da Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal de Goiás.

O(a) pesquisador(a) se responsabiliza em não causar danos patrimoniais, financeiros, materiais, morais, emocionais e quaisquer outros aos objetos pesquisados, não envolvendo ainda qualquer tipo de trabalho experimental, nos moldes das pesquisas de cunho biomédico, afetando assim princípios éticos de pesquisa.

Este projeto se encontra sob a supervisão e a orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha que aqui assina.

Goiânia, 14 de Setembro de 2013.

Marcio Pizarro Noronha

(UFG – FEF / PPGH FH)

MARCIO PIZARRO NORONHA (PORTO ALEGRE, RS, 1966). VIVE E TRABALHA EM GOIÂNIA, GOIÁS, BRASIL. PROFESSOR E PESQUISADOR UNIVERSITÁRIO, PSICANALISTA, ESCRITOR, CRÍTICO E CURADOR EM ARTES. Doutorado em Antropologia (USP) e em História (PUCRS), com Mestrado em Antropologia (UFSC). Estudos transdisciplinares nos campos das Artes, Humanidades e Saúde. PROFESSOR E PESQUISADOR DO CURSO DE DANÇA LICENCIATURA FEF UFG. PROFESSOR E PESQUISADOR DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA (M/D) FH UFG. LÍDER DOS GRUPOS: CNPq UFG Interartes: Processos e sistemas interartísticos e estudos de performance e do grupo FAPEG da Rede Goiana de Pesquisa Interartes: processos e sistemas interartísticos, intertextualidade, interculturalidade e estudos de performance. MEMBRO DOS GRUPOS: GP CNPq ULBRA RS Literatura e Cultura Contemporâneas (VICE-LIDER); Fruição em Dança (CNPq UFV MG) Núcleo de pesquisa em pintura e ensino (NUPPE CNPq UFU MG). Endereço Profissional: Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física CAMPUS SAMAMBAIA – SAMAMBAIA – Goiânia- 74001970, GO – Brasil – Telefone: 062 35211105 – URL da home page: [www.ufg.br](http://www.ufg.br) Endereço eletrônico de E-mail para contato: [pizzaronoronha@gmail.com](mailto:pizzaronoronha@gmail.com) E-mail alternativo: [marcio.pizarro@hotmail.com](mailto:marcio.pizarro@hotmail.com) URL da home page do professor Marcio Pizarro Noronha: <http://www.scinestesia.wordpress.com>; [www.scinestesia.blogspot.com](http://www.scinestesia.blogspot.com); [www.flickr.com/photos/scinestesia](http://www.flickr.com/photos/scinestesia) CV: <http://lattes.cnpq.br/2875707762585409>

## ANEXO C



**SERVICO PÚBLICO FEDERAL**  
**UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA**  
**Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185**  
**E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)**

### CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, .....  
 (nome completo), ..... (nacionalidade), ..... (natural de),  
 ..... (estado civil), RG ....., CPF  
 ....., domiciliado e residente na cidade de ..... à  
 ..... (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
 Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer  
 restrições quanto aos seus efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos  
 autorais do depoimento de caráter histórico, subjetivo, documental que prestei para o  
 desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM DANCE GAMES EM  
 LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
 orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de  
 ..... (datas), num total de .....  
 horas gravadas.

data

\_\_\_\_\_  
 assinatura

## ANEXO D



SERVICO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Leonardo da Rocha (nome completo),  
..... (nacionalidade), brasileiro (natural de), Brasília DF (estado civil), RG  
2.528.223, CPF 011.849.521-99, domiciliado e residente na  
cidade de AROP à Log. 01 s/n 23. (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjetivo, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 19/09/13 a 05/10/13  
(datas), num total de 11 horas gravadas.

Brasília, 20 de Agosto de 2013  
data

Leonardo da Rocha  
assinatura

## ANEXO E



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)

## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Daniel de A. Lima..... (nome completo),  
..... (nacionalidade), Brasileira..... (natural de) Carolina-MA..... (estado civil), RG  
....., CPF 051.150.061-03....., domiciliado e residente na  
cidade de Guará à R. 3161E-07 (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjetivo, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 19/09/13 a 05/10/13.....  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

20/09/13 data

Daniel de Araújo Lima  
assinatura

## ANEXO F



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)

## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Romária Santos Silva (nome completo),  
brasileira (nacionalidade), Estância - SE (natural de), solteira (estado civil), RG  
2748694, CPF 034182261-24, domiciliado e residente na  
cidade de Brasília - RS. M. G. L. Casa 21 (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjeto, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de ..... 19/09/13 aos 11  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

21/09/2013 data

Romária Santos  
assinatura

## ANEXO G



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: fefufg@fef.ufg.br HP: www.fef.ufg.br

## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Luiz Felipe M. Soares (nome completo),  
Brasil (nacionalidade), SE (natural de), MA (estado civil), RG  
22360952002-3, CPF 095.686.20139, domiciliado e residente na  
cidade de Brasília à ARR. CASAZS (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjeto, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de ..... 19/09/12 a 25/10/12  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

21/09/13 data

  
\_\_\_\_\_

assinatura

## ANEXO H



SERVICO PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Leonardo Rangel Goulart (nome completo),  
brasileiro (nacionalidade), cruz altares (natural de), solteiro (estado civil), RG  
110024115-5, CPF 43742189, domiciliado e residente na  
cidade de brasília a SQN 102 bloco 4 (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjeto, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 12/02/13 a 25/10/13  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

01/03/13 data

Leonardo Rangel Goulart

assinatura

## ANEXO I



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Leonardo Rangel Goulart (nome completo),  
brasileiro (nacionalidade), cruz altares (natural de), solteiro (estado civil), RG  
410024115-5, CPF 43742189, domiciliado e residente na  
cidade de brasília a SQN 102 bloco 4 (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjeto, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 12/02/13 a 25/10/13  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

21/03/13 data

Leonardo Rangel Goulart

assinatura

## ANEXO J



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Gabriel G. Medeiros (nome completo),  
brasileiro (nacionalidade), brasília (natural/de), casado (estado civil), RG  
2321478-5SPDF, CPF 019.562.191-37, domiciliado e residente na  
cidade de brasília à av. 23. lote 02 (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjetivo, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 19/09/13 a 05/10/13  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

05/10/13 data

Gabriel G. Medeiros  
assinatura

## ANEXO K



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, Mário César B. Oliveira (nome completo),  
brasileiro (nacionalidade), Teresina - PI (natural de), solteiro (estado civil), RG  
2.646.458 DF, CPF 017.728.231-69, domiciliado e residente na  
cidade de Brasília - DF à QE 04 BR B12, quadra 10, Brasília Este (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjetivo, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 19/09/13 a 05/10/13  
(datas), num total de 1 horas gravadas.

05/10/13 data

Mário César Braga Oliveira

assinatura

## ANEXO L



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



## CARTA DE CESSÃO

Pelo presente instrumento, eu, André Sousa Oliveira Filho (nome completo),  
Brasileiro (nacionalidade), natural de Goiás (natural de), solteiro (estado civil), RG  
2.520.600-55-0/DF, CPF 014.763.472-74, domiciliado e residente na  
cidade de Guará à SP160-441-013 (ENDEREÇO COMPLETO), declaro ceder à Universidade Federal de  
Goiás em nome do(a) pesquisador(a) CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, sem quaisquer restrições quanto aos seus  
efeitos patrimoniais e financeiros, a plena propriedade e os direitos autorais do depoimento de caráter histórico,  
subjetivo, documental que prestei para o desenvolvimento do projeto de pesquisa CULTURA JUVENIL EM  
DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, vinculado ao curso de EAD-EDUCAÇÃO FÍSICA - FEF UFG, sob a  
orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha, nos períodos de 19/09/2013 a 05/12/2013  
(datas), num total de ..... horas gravadas.

Brasília, 05 de outubro de 2013  
data

André Sousa Oliveira Filho  
assinatura

## ANEXO M



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)



**CARTA DE APRESENTAÇÃO E SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA**

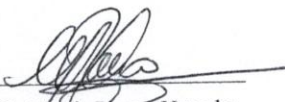
Pelo presente instrumento, eu, MARCIO PIZARRO NORONHA, BRASILEIRO, NATURAL DE PORTO ALEGRE, SOLTEIRO, RG 1007847898 SSP RS, CPF 45751676068, domiciliado e residente na cidade de Goiânia à RUA FORTALEZA 340 APTO 703, venho encaminhar esta carta de apresentação acadêmica acompanhada do pedido de autorização para a realização de pesquisa universitária sem fins lucrativos, visando à formação profissional do discente, no que tange especificamente a este trabalho, voltado exclusivamente para a realização de um TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO.

O(a) discente responsável é aluno(a) do curso de Educação Física, na modalidade Educação à Distância, da Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal de Goiás.

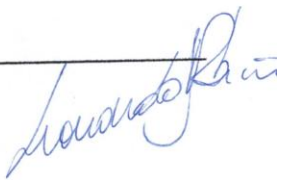
O(a) discente pesquisador(a) se responsabiliza em não causar danos patrimoniais, financeiros, materiais, morais, emocionais e quaisquer outros aos objetos pesquisados, não envolvendo ainda qualquer tipo de trabalho experimental, nos moldes das pesquisas de cunho biomédico, afetando assim princípios éticos de pesquisa.

Este projeto se encontra sob a supervisão e a orientação deste que vos assina,  
Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha.

GOIÂNIA, 14 DE SETEMBRO DE 2013.

  
Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha  
assinatura

FEF/UFG

Eu Leonardo J. Ribeiro, rubo o documento original. 

## ANEXO N



SERVICÓ PÚBLICO FEDERAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO FÍSICA  
Fone: (62) 3521-1141 Fax: (62) 3521-1185  
E-mail: [fefufg@fef.ufg.br](mailto:fefufg@fef.ufg.br) HP: [www.fef.ufg.br](http://www.fef.ufg.br)




## SOLICITAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO PARA PESQUISA

Pelo presente instrumento, eu, Marcio Pizarro Noronha, brasileiro, de Porto Alegre (RS), solteiro, RG 1007847898 RS, CPF 457.516.760-68, domiciliado e residente na cidade de Goiânia à Rua Fortaleza, n. 340 apto 703, condomínio Costa Dourada, torre Fortaleza, bairro Alto da Glória, CEP 74815-710, venho solicitar autorização para a realização das atividades de pesquisa do projeto CULTURA JUVENIL EM DANCE GAMES EM LOCAIS PÚBLICOS, sob a responsabilidade do discente pesquisador CRISTIANO GABRIEL DA SILVA, aluno(a) do curso de Educação Física, na modalidade Educação à Distância, da Faculdade de Educação Física, da Universidade Federal de Goiás.

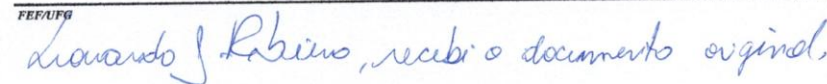
O(a) pesquisador(a) se responsabiliza em não causar danos patrimoniais, financeiros, materiais, morais, emocionais e quaisquer outros aos objetos pesquisados, não envolvendo ainda qualquer tipo de trabalho experimental, nos moldes das pesquisas de cunho biomédico, afetando assim princípios éticos de pesquisa.

Este projeto se encontra sob a supervisão e a orientação do Prof. Dr. Marcio Pizarro Noronha que aqui assina.

Goiânia, 14 de Setembro de 2013.

  
Marcio Pizarro Noronha  
(UFG – FEF / PPGH FH)

MARCIO PIZARRO NORONHA (PORTO ALEGRE, RS, 1966). VIVE E TRABALHA EM GOIÂNIA, GOIÁS, BRASIL. PROFESSOR E PESQUISADOR UNIVERSITÁRIO, PSICANALISTA, ESCRITOR, CRÍTICO E CURADOR EM ARTES. Doutorado em Antropologia (USP) e em História (PUCRS), com Mestrado em Antropologia (UFSC). Estudos transdisciplinares nos campos das Artes, Humanidades e Saúde. PROFESSOR E PESQUISADOR DO CURSO DE DANÇA LICENCIATURA FEF UFG. PROFESSOR E PESQUISADOR DO CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA (M/D) FH UFG. LÍDER DOS GRUPOS: CNPq UFG Interartes: Processos e sistemas interartísticos e estudos de performance e do grupo FAPEG da Rede Goiana de Pesquisa Interartes: processos e sistemas interartísticos, intertextualidade, interculturalidade e estudos de performance. MEMBRO DOS GRUPOS: GP CNPq ULBRA RS Literatura e Cultura Contemporâneas (VICE-LÍDER); Fruição em Dança (CNPq UFV MG) Núcleo de pesquisa em pintura e ensino (NUPPE CNPq UFU MG). Endereço Profissional: Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Educação Física CAMPUS SAMAMBAIA – SAMAMBAIA – Goiânia- 74001970, GO – Brasil – Telefone: 062 35211105 – URL da home page: [www.ufg.br](http://www.ufg.br) Endereço eletrônico de E-mail para contato: [pizarronoronha@gmail.com](mailto:pizarronoronha@gmail.com) E-mail alternativo: [marcio.pizarro@hotmail.com](mailto:marcio.pizarro@hotmail.com) URL da home page do professor Marcio Pizarro Noronha: <http://www.scinestesia.wordpress.com>; [www.scinestesia.blogspot.com](http://www.scinestesia.blogspot.com); [www.flickr.com/photos/scinestesia](http://www.flickr.com/photos/scinestesia) CV: <http://lattes.cnpq.br/2875707762585409>

Eu  recebi o documento original.

