

DANÇA E JOGO: UM ESTUDO SOBRE GAMIFICAÇÃO NA CRIAÇÃO

Palavras-Chave: CRIAÇÃO EM DANÇA, JOGO, GAMIFICAÇÃO

Autores(as):

JÚLIA DE PAULA NUNES, IA – UNICAMP
Prof.^(a). Dr.^(a). DANIELA GATTI (orientadora), IA - UNICAMP
Prof. Dr. DIOGO ANGELI (coorientador), IA - UNICAMP

INTRODUÇÃO:

Este trabalho de iniciação científica teve como objetivo desenvolver estratégias e possibilidades de interação entre dança e jogo, tendo este como elemento potencializador da criação em dança.

Como base da pesquisa, foram realizadas análises do processo criativo do Trabalho de Conclusão de Curso de bacharelado em dança da UNICAMP, vivenciado pela autora enquanto aluna da graduação. O foco do TCC foi a criação, produção coletiva e apresentação de um espetáculo de dança contemporânea desenvolvido por três alunas/intérpretes-criadoras - Júlia Nunes, Gabrielle de Lemos e Paloma Facini — que formaram o Coletivo MVP, sob orientação dos professores doutores Daniela Gatti e Diogo Angeli. Como resultado da composição — que uniu dança e jogo — foram realizadas uma mostra de meio de processo e a obra final *Entre Limites e Encontros*. Os registros do processo, como diários de bordo, vídeos e fotografias, constituíram importantes fontes de análise e embasamento para o desenvolvimento desta pesquisa.

A interseção entre dança e jogo configura-se como o eixo central da pesquisa, tendo emergido inicialmente no contexto prático do TCC e sendo retomada, nesta investigação, por meio de uma abordagem analítica e teórica. Para fundamentar essa proposta, três noções centrais foram consideradas: o processo de criação para cena de dança contemporânea, o conceito de jogo e a gamificação. Entre essas três noções, parte-se inicialmente da criação em dança contemporânea, por ser o ponto de partida da prática vivenciada no TCC.

Criar é dar forma a algo novo, organizando e configurando elementos de maneira significativa (Ostrower, 1978; Santos, Alves, Oliveira, 2021). Na dança contemporânea, esse processo vai além da criação de formas, sendo um exercício de articulação de conteúdos, relações e narrativas corporais (Tourinho, 2020). “O processo de criação em dança é uma forma de organização do caos; é a tentativa [...] de moldar espaço, ritmo, movimento em um tempo próprio, único” (Faria, 2011, p.49). Trata-se, portanto, de um processo que, segundo o autor, se desenvolve em uma rede de conexões e ações interligadas, onde cada movimento e escolha desencadeiam novas possibilidades.

Assim, no momento em que os artistas vivenciam o fruto da criação — a obra artística — surge a cena. De acordo com Fabião (2010), a cena estabelece um estado distinto do cotidiano, no qual tempo e espaço são potencializados numa dimensão simultânea do real, em uma experiência imersiva que instaura “um entre-lugar da presença” entre artista e espectador. Além disso, Xavier (2011) aponta que a dança contemporânea, ao se afirmar como acontecimento, não se constrói a partir de fórmulas, mas inventa-se como imprevisto, entrega-se à experimentação, assume riscos e busca provocar novos modos de percepção, muitas vezes, desestruturando moldes de recepção e propondo a mudança na perspectiva do observador.

Diante dessas reflexões, introduz-se brevemente o conceito de jogo destacando suas principais características.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 2012, p. 33).

Além disso, de acordo com Huizinga (2012), o jogo é capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total nessa realidade autônoma. Possui certa ordem e uma incerteza quanto ao seu resultado, seguida por um estado de distensão e satisfação, que pode aumentar com a presença de espectadores.

Partindo dessas concepções, é possível identificar um recurso para interseccionar jogo e dança: a gamificação. Esta consiste na utilização de elementos dos jogos aplicados em contextos não relacionados a jogos, ocorrendo fora do seu uso habitual, ou seja, além do contexto essencialmente lúdico. (Domingues, 2018; Ferrari; Murr, 2020). A gamificação abrange a aplicação de elementos presentes em jogos como mecânicas, dinâmicas e estéticas para motivar ações, estruturar comportamentos e promover interações (Gonçalves et al., 2016).

Assim, partindo do campo da dança como lugar de formação e prática da autora, a pesquisa investigou modos de interação entre dança e jogo por meio da gamificação, compreendida como recurso que conecta elementos do universo dos jogos às possibilidades de criação para a cena, tendo o jogo como impulsionador de práticas corporais e de estratégias criativas na composição artística.

METODOLOGIA:

Esta pesquisa tem como ponto de partida uma experiência empírica vivenciada pela autora a partir de um processo criativo prático, culminando em uma análise teórica fundamentada nos principais conceitos investigados e nos registros do Trabalho de Conclusão de Curso. O foco principal está no desenvolvimento de estratégias que possam ser utilizadas em futuras criações cênicas. Trata-se, portanto, de uma pesquisa de natureza aplicada, com objetivos exploratórios e descritivos, abordagem qualitativa, método indutivo e procedimentos baseados em pesquisa bibliográfica, estudo de caso e análise documental.

A pesquisa se desenvolveu de acordo com as seguintes etapas: (i) vivência prática no processo criativo; (ii) registros dos ensaios do TCC em diários, vídeos e fotografias; (iii) revisão bibliográfica; (iv) reflexão sobre a relação entre teoria e prática (bibliografia + TCC); (v) reconhecimento de estratégias de criação; (vi) comparação dos elementos de dança e jogos; (vii) escrita e submissão do relatório parcial; (viii) análise dos desdobramentos teóricos e práticos; (ix) escrita e submissão do relatório final.

RESULTADOS E DISCUSSÃO:

Interseções conceituais entre dança e jogo

A dança cênica e o jogo se entrelaçam por meio de diversos elementos comuns, ao mesmo tempo em que a combinação de suas diferenças estimula novas perspectivas e amplia as possibilidades de criação, afinal, “os processos que integram saberes irrompem muitas vezes a inércia criativa” (Gatti, 2023, p. 18). Entre as características que aproximam os dois campos e que podem ser intensificadas pela gamificação, destacam-se: o tempo e o espaço delimitados, o afastamento do cotidiano, a criação de um ambiente imersivo com signos e significados próprios, e a presença de ordem, ritmo e harmonia. Por outro lado, suas diferenças também podem enriquecer a criação artística, uma vez que o jogo traz elementos como regras, tensão e distensão, alegria, acaso e incerteza — componentes nem sempre presentes na dança, mas que, quando incorporados, ampliam suas possibilidades expressivas.

Segundo Tourinho (2008), o jogo pode atuar como princípio estruturante das artes cênicas e como base para as relações entre intérpretes, equipe e público. Nessa perspectiva, o jogo possibilita a liberdade criativa dentro de limites definidos, estimulando espontaneidade, interação, atenção, expressividade, agilidade e

consciência corporal (Spolin, 2008). Nesse cenário, a gamificação — ao permitir a inserção de características próprias do jogo nos processos de criação — amplia os recursos compositivos, ressignifica a cena de dança, intensifica a presença cênica no espaço, gera novas camadas de sentido à performance, transforma a experiência do intérprete e do espectador e provoca diferentes modos de interação e envolvimento na cena.

Experiência prática: criação e análise do TCC

A fim de aprofundar a reflexão sobre a relação entre dança e jogo e observar suas implicações em um processo criativo real, esta pesquisa voltou-se para a experiência prática vivenciada pela autora durante um ano letivo no curso de bacharelado em dança da UNICAMP, no contexto da criação do espetáculo *Entre Limites e Encontros*. A análise desse processo, conduzida com base em documentos como diários de bordo, vídeos, fotografias e na própria experiência da autora, permitiu identificar diferentes formas de interseção entre dança e jogo por meio da gamificação. Ainda, a partir do diálogo entre teoria e prática, foi possível reconhecer e sistematizar estratégias criativas que evidenciam como a gamificação pode atuar como elemento impulsionador da composição em dança. As interações e estratégias se materializaram na obra por meio das cenas de dança contemporânea, formadas por improvisações estruturadas e sequências coreográficas.

Gamificação na dança: o processo prático

Ao longo da busca por relações entre dança e jogo, identificou-se que a gamificação pode ser incorporada à dança em diversos contextos. Essa intersecção pode se manifestar em situações como aquecimentos, práticas de consciência corporal e espacial, experiências voltadas à ludicidade(diversão) e à socialização, processos de ensino-aprendizagem, criação artística e composição cênica. Dessa forma, é possível afirmar que a dança pode ser gamificada de maneira ampla, sendo a opção de direcionar esse recurso especificamente à criação para cena uma escolha metodológica adotada no Trabalho de Conclusão de Curso da autora.

No processo investigativo do TCC, a construção das propostas de gamificação — que mobilizaram características de diferentes campos — geralmente partia das demandas ou especificidades de um deles: o jogo (como conceito ou a partir de jogos já existentes), a dança, a composição cênica ou o processo preparatório da criação. A partir disso, estabeleceram-se articulações com os demais elementos. Em outros momentos, as propostas emergiram diretamente de características comuns às definições de jogo e dança, evidenciando uma interseção já presente entre os dois universos.

De modo geral, observa-se que o próprio processo de construção e aplicação de situações gamificadas configura-se como um ato criativo, exigindo elaboração de ideias, testes, reflexões e tomadas de decisão.

***Entre Limites e Encontros*: uma obra de dança e jogo**

O espetáculo de dança *Entre Limites e Encontros*, construído a partir de regras, interações e limites, foi composto pela chegada do público e por três cenas que exploraram diferentes interseções entre dança e jogo por meio da gamificação. Na chegada, os espectadores recebiam uma carta com boas-vindas, e, em algumas delas, um convite para futura participação na cena, conforme regras indicadas. Ao entrar no espaço da apresentação, havia música ao vivo, um quadrado branco no chão (o espaço cênico) com a projeção de um tabuleiro, e um QR code para votação que influenciou os rumos da cena.

A primeira cena introduziu o espetáculo com as três intérpretes — cada uma com figurino monocromático de cor distinta — realizando movimentações inspiradas em jogos como cartas e *Xadrez*. Foram explorados deslocamentos, gestos e encontros entre os corpos. A segunda cena teve como base os limites de tempo, a

presença do público como coautor e dinâmicas inspiradas no jogo *Dobble*¹. As escolhas feitas na votação inicial definiam quais cartas e intérpretes entrariam em cena, permitindo que o público interferisse diretamente nas ações realizadas. A terceira cena abordou limites espaciais, duelos e interatividade entre público e performers. Inspirada em jogos como *Twister*² e *Brawlhalla*³, contou com o uso de bastões como elementos cênicos que provocavam disputas corporais e desafios espaciais. No final, parte do público — aqueles que receberam cartas-convite — pôde optar por entrar em cena e integrar os limites do espaço.

Estratégias Criativas

A partir do diálogo entre teoria e prática estabelecido ao longo da pesquisa, foi possível identificar e sistematizar estratégias criativas que articulam elementos da dança e do jogo por meio da gamificação. Segundo o dicionário Michaelis, estratégia é a arte de utilizar os recursos disponíveis de forma planejada, visando alcançar determinados objetivos. Neste estudo, as estratégias analisadas emergiram do processo de criação do espetáculo *Entre Limites e Encontros*, atuando como ferramentas metodológicas que contribuíram para a construção cênica e que podem também orientar futuras experimentações em dança. A seleção descrita a seguir considera a relevância dessas estratégias no processo compositivo, seu potencial criativo e sua capacidade de articular elementos da dança, do jogo e da cena.

Entre as estratégias criativas desenvolvidas no processo de criação do espetáculo *Entre Limites e Encontros*, destaca-se a **exploração de elementos comuns entre a dança cênica e o jogo**, como os limites de espaço e tempo, a construção de um ambiente imersivo e a criação de um contexto deslocado do cotidiano. Outra estratégia foi a **utilização de características específicas do conceito de jogo aplicadas à cena**, como a presença de regras, a incerteza quanto ao resultado e a alternância entre tensão e distensão; características presentes na obra, por exemplo, na estrutura da dança, na votação interativa, na variação dos resultados e no segredo dos convites entregues ao público.

Ainda, teve a estratégia da **ambientação cênica gamificada**, que consistiu na elaboração de múltiplos elementos da cena sob uma lógica de jogo, como trilha sonora, iluminação, figurino, objetos, projeções e espaço. Essa abordagem permitiu a construção de um ambiente imersivo, no qual o espaço cênico remetia visual e funcionalmente a um tabuleiro. Outra estratégia importante foi a **improvisação estruturada com regras**, na qual a dança era orientada por parâmetros previamente acordados, como tarefas e objetivos específicos, comandos externos e delimitações temporais e espaciais. Também houve a estratégia de **utilização de jogos específicos como fonte compositiva**, envolvendo *Xadrez*, *Dobble*, *Twister* e *Brawlhalla*, cujas características, como descolamento codificado, entrelaçamento de corpos em espaço reduzido, velocidade de resposta, e disputa de espaço, foram incorporadas como princípios estruturantes das ações cênicas. Nesse contexto, a estratégia da **relação entre signos da dança e do jogo** também foi fundamental. A criação da lógica da carta-corpo, por exemplo, estabeleceu conexões entre símbolos visuais e movimentos, a partir da inspiração do jogo *Dobble*.

Além disso, a obra contou com a estratégia de **experimentação e organização no processo criativo**, que envolveu práticas de estruturação, percepção e reelaboração contínua. As cenas foram elaboradas por meio de

¹ Dobble é um jogo de velocidade, observação e reflexo rápido que contém 55 cartas redondas e 8 símbolos por carta. Há sempre um único símbolo em comum entre duas cartas e o jogador precisa ser sempre o mais rápido a identificar o símbolo em comum. Esse é um jogo criado por Jean-François Andreani e Toussaint Benedetti.

² Twister é um jogo cujo elemento principal é um tapete que possui quatro colunas com seis círculos coloridos. O objetivo é se manter dentro do tapete sem cair no chão. A cada rodada, os participantes devem colocar uma parte do corpo na cor indicada pelo resultado de uma roleta. O último jogador a permanecer no tapete é o vencedor. Esse é um jogo patenteado por Charles Foley e Neil Rabens.

³ Brawlhalla é um jogo eletrônico de luta e plataforma no qual dois ou mais jogadores duelam em uma arena com o objetivo de retirar o outro personagem do espaço delimitado, para isso o jogador busca causar uma maior porcentagem de dano ao adversário. O jogo foi desenvolvido pela Blue Mammoth Games.

ensaios exploratórios, propostas, colheitas de ideias, ajustes, reorganizações e tomadas de decisões sensíveis, respeitando os fluxos da criação. Por fim, destaca-se a estratégia de **envolvimento do público como coautor**, presente na concepção interativa do espetáculo, no qual o público foi integrado à cena de maneira ativa e participativa, como agente transformador da experiência cênica, por meio da votação e do convite secreto para entrar em cena.

CONCLUSÕES:

Esta pesquisa evidenciou que a aplicação da gamificação no processo criativo de dança funciona como um recurso metodológico e princípio estruturante, a partir do qual a pesquisadora desenvolveu estratégias criativas que articulam elementos da dança e do jogo na construção da cena, as quais podem ser utilizadas por outros artistas. Fundamentados em revisão bibliográfica e na análise do espetáculo *Entre Limites e Encontros*, os resultados demonstram o potencial da gamificação para ampliar as possibilidades expressivas da dança. Embora baseada em um processo específico, a investigação aponta caminhos para futuras experimentações na criação artística.

BIBLIOGRAFIA:

DOMINGUES, Delmar. O Sentido da Gamificação. In: SANTAELLA, Lucia; NESTERIUK, Sérgio; FAVA, Fabricio. **Gamificação em Debate**. São Paulo: Blucher, 2018. p. 11-20.

FABIÃO, Eleonora. **Corpo cênico, estado cênico**. Contrapontos, Rio de Janeiro, v. 10, n. 3, p. 321-326, 2010. Disponível em: <https://periodicos.univali.br/index.php/rc/article/view/2256>. Acesso em: 22 jul. 2025.

FARIA, Ítalo. **A dança a dois: processos de criação em dança contemporânea**. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual Paulista. São Paulo, 176 f. 2011. Disponível em: <https://repositorio.unesp.br/entities/publication/2c921b96-9a15-4f0a-b71b-a66b2922770f>. Acesso em: 5 jun. 2025.

FERRARI, Gabriel; MURR, Caroline. **ENTENDENDO E APLICANDO A GAMIFICAÇÃO: o que é, para que serve, potencialidades e desafios**. Florianópolis: UFSC, 2020. E-book (36 p.). Disponível em: <https://sead.paginas.ufsc.br/files/2020/04/eBOOK-Gamificacao.pdf>. Acesso em: 21 jun. 2025.

GATTI, Daniela. **Dança em redes de saberes no ensino superior: o papel do Trabalho de Conclusão de Curso Artístico**. Curitiba: CRV, 2023.

GONÇALVES, Leila Laís et al. **Gamificação na Educação: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica**. Minas Gerais, 2016. DOI: 1305. 10.5753/cbie.sbie.2016.1305.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O Jogo como Elemento da Cultura**. 7 ed. São Paulo: Perspectiva, 2012. 243 p.

OSTROWER, Fayga. **Criatividade e Processos de Criação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1978.

SANTOS, Jeysy; ALVES, Angélica; OLIVEIRA, Kamilla. Investigando as possíveis relações entre jogo e a dança a partir de um processo colaborativo de criação. **Anais ABRACE**, Alagoas, v. 21, p. 1-21, 2021. Disponível em: <https://www.iar.unicamp.br/publionline/abrace/hosting.iar.unicamp.br/publionline/index.php/abrace/article/view/5132.html>. Acesso em: 7 abr. 2025.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais: manual de instruções**. Tradução: Ingrid D. K. 2 ed. São Paulo: Perspectiva, 2008. 92 p.

TOURINHO, Lígia. Jogo Coreográfico: um exemplo co-autoral de protocolo de criação da dança carioca. **Anais ABRACE**. Rio de Janeiro, v. 9, n. 1, p. 1-5, 2008. Disponível em: <http://www.portalabrace.org/vcongresso/textos/pesquisadanca/Ligia%20Losada%20Tourinho%20-%20Jogo%20Coreografico%20um%20exemplo%20co%20autoral%20de%20protocolo%20de%20criacao%20da%20danca%20carioca.pdf>. Acesso em: 6 jun. 2025.

TOURINHO, Lígia. Trio – Jogo Coreográfico: Função e expressão no ato performativo. **Cena**, Porto Alegre, n. 32, p. 115-127, set./dez. 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/cena/article/view/104299>. Acesso em: 9 jul. 2024.

XAVIER, Jussara. O QUE É A DANÇA CONTEMPORÂNEA?. **O Teatro Transcende**. Blumenau, v. 16, n. 01, p. 35-48, 2011. Disponível em: <https://ojsrevista.furb.br/ojs/index.php/oteatrotranscende/article/view/2500>. Acesso em: 7 abr. 2025.