



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO

MARYA MARYANNA DE CARVALHO TRINDADE

**O H-LEISURE COMO FORMA DE LAZER DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA:
UM ESTUDO DO JOGO DIGITAL PUMP IT UP**

Linha de Pesquisa: Gestão em Turismo

NATAL/RN

2025

MARYA MARYANNA DE CARVALHO TRINDADE

**O H-LEISURE COMO FORMA DE LAZER DA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA:
UM ESTUDO DO JOGO DIGITAL PUMP IT UP**

Linha de Pesquisa: Gestão em Turismo

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Turismo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para obtenção do título de Mestre em Turismo, na área de Gestão em Turismo

Orientador: Prof. Guilherme Bridi, Dr.

NATAL/RN

2025

Marya Maryanna de Carvalho Trindade

**O H-LEISURE COMO FORMA DE LAZER NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA:
UM ESTUDO DO JOGO DIGITAL PUMP IT UP**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Turismo da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Turismo, na área de Gestão em Turismo

Orientador: Guilherme Bridi, Dr.

Natal, 17 de Dezembro de 2025.

Guilherme Bridi, Dr.

Presidente da Banca Examinadora
PPGTUR -Universidade Federal do Rio Grande do Norte

Giovana Goretti Feijó Almeida, Dra.

Examinadora Externa
Instituto Politécnico de Leiria- Portugal

Darlyne Fontes Virgínio, Dra.

Examinadora Externa
IFRN - Instituto Federal do Rio Grande do Norte

Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN
Sistema de Bibliotecas - SISBI
Catalogação de Publicação na Fonte. UFRN - Biblioteca Setorial do Centro Ciências Sociais Aplicadas - CCSA

Trindade, Marya Maryanna de Carvalho.

O h-leisure como forma de lazer na sociedade contemporânea:
um estudo do jogo digital Pump It Up / Marya Maryanna de
Carvalho Trindade. - Natal, 2025.
79f.: il.

Dissertação (Mestrado em Turismo) - Universidade Federal do
Rio Grande do Norte, Centro de Ciências Sociais Aplicadas,
Programa de Pós-Graduação em Turismo. Natal, RN, 2025.

Orientação: Prof. Dr. Guilherme Bridi.

1. Lazer - Dissertação. 2. Lazer eletrônico - Dissertação. 3.
Lazer híbrido - Dissertação. 4. Pump it Up - Dissertação. I.
Bridi, Guilherme. II. Título.

RN/UF/Biblioteca CCSA

CDU 338.48-5:004

RESUMO

A sociedade contemporânea se encontra inserida em um contexto físico-digital em suas relações, sejam sociais, laborais, educacionais, assumindo, dessa forma, um caráter eminentemente híbrido em termos de uso de espaço e recursos. No contexto do lazer, essa realidade igualmente se apresenta. Tradicionalmente, se observa a prática do lazer em sua dimensão física/presencial, e o e-leisure, que refere-se ao lazer na dimensão digital/virtual, sendo caracterizado pelo uso de recursos tecnológicos. Contudo, ainda se percebe a existência de lacunas no tocante a modelos conceituais que possam caracterizar práticas de lazer que ocorrem simultaneamente em ambas as dimensões. Nesse sentido, o objetivo do trabalho é caracterizar o lazer híbrido (h-leisure) como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo digital Pump It Up e seus desdobramentos. A Pump It Up é um esporte eletrônico sul coreano que se utiliza tanto do espaço digital por utilizar de um recurso tecnológico quanto do espaço físico, por exigir movimentos físicos/presenciais por parte de seus praticantes. A metodologia utilizada se caracteriza por uma pesquisa explicativa-exploratória de natureza qualitativa/quantitativa realizada com praticantes de Pump It Up. Os resultados obtidos contribuem para a construção de um modelo conceitual de h-leisure, o caracterizando como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea e corroboram com a discussão da prática de Pump It Up como jogo ativo e opção de lazer híbrido.

Palavras-chave: Lazer. Lazer eletrônico. Lazer híbrido. Pump It Up.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal do Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001.

ABSTRACT

Contemporary society finds itself immersed in a physical-digital context in its social, work, and educational relationships, thus assuming an eminently hybrid character in terms of the use of space and resources. This reality is equally present in the context of leisure. Traditionally, leisure is observed in its physical/face-to-face dimension, and e-leisure, which refers to leisure in the digital/virtual dimension, is characterized by the use of technological resources. However, there are still gaps in conceptual models that can characterize leisure practices that occur simultaneously in both dimensions. In this sense, the objective of this study is to characterize hybrid leisure (h-leisure) as a new form of leisure in contemporary society, focusing on the digital game Pump It Up and its developments. Pump It Up is a South Korean electronic sport that uses both digital space, through the use of technology, and physical space, as it requires physical/in-person movements on the part of its practitioners. The methodology used is characterized by explanatory-exploratory research of a qualitative/quantitative nature conducted with Pump It Up players. The results obtained contribute to the construction of a conceptual model of h-leisure, characterizing it as a new form of leisure in contemporary society and corroborating the discussion of Pump It Up as an active game and hybrid leisure option.

Keywords: Leisure. Electronic leisure. Hybrid leisure. Pump It Up.

RESUMEN

La sociedad contemporánea se encuentra inmersa en un contexto físico-digital en sus relaciones, ya sean sociales, laborales o educativas, asumiendo así un carácter eminentemente híbrido en términos de uso del espacio y los recursos. En el contexto del ocio, esta realidad también se presenta. Tradicionalmente, se observa la práctica del ocio en su dimensión física/presencial, y el e-leisure, que se refiere al ocio en la dimensión digital/virtual, caracterizado por el uso de recursos tecnológicos. Sin embargo, aún se perciben lagunas en cuanto a los modelos conceptuales que pueden caracterizar las prácticas de ocio que se producen simultáneamente en ambas dimensiones. En este sentido, el objetivo del trabajo es caracterizar el ocio híbrido (h-leisure) como una nueva forma de ocio en la sociedad contemporánea, centrándose en el juego digital Pump It Up y sus ramificaciones. Pump It Up es un deporte electrónico surcoreano que utiliza tanto el espacio digital, al emplear un recurso tecnológico, como el espacio físico, al exigir movimientos físicos/presenciales por parte de sus practicantes. La metodología utilizada se caracteriza por una investigación explicativa-exploratoria de naturaleza cualitativa/cuantitativa realizada con practicantes de Pump It Up. Los resultados obtenidos contribuyen a la construcción de un modelo conceptual de h-leisure, caracterizándolo como una nueva forma de ocio en la sociedad contemporánea y corroboran la discusión de la práctica de Pump It Up como juego activo y opción de ocio híbrido.

Palabras clave: Ocio. Ocio electrónico. Ocio híbrido. Pump It Up.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus e à espiritualidade que, mesmo em momentos que encontrei-me com minha fé abalada e quis desistir de tudo, estiveram ao meu lado, caminhando comigo e segurando a minha mão.

Agradeço ao meu orientador, Guilherme Bridi, que me acolheu nessa jornada e também segurou minha mão, até em momentos que eu queria soltar. Agradeço todo o apoio, a confiança, a empolgação e a solicitude em estudar algo tão desconhecido no meio acadêmico que é a Pump It Up. Obrigada por acreditar que esse jogo que é a grande paixão da minha vida pudesse ser base para um trabalho acadêmico de mestrado. Agradeço por tudo que aprendi com você, principalmente no quesito de lazer. Também agradeço por todos os momentos que você foi brabo comigo, que me cobrou, que se mostrou chateado, pois sei que mereci as broncas; e mesmo assim, em todos esses momentos você foi paciente e gentil (inclusive quando eu esqueço as coisas que você fala, faço as mesmas perguntas 300 vezes). Desculpa ter sido muito ausente, por ter te dado cabelos brancos e não ter aberto o coração pra você quando deveria e, quando o fiz, você compreendeu as minhas dores e me deu o suporte necessário; me ajudou a aliviar o peso que eu carrego comigo nessa fase da vida. Obrigada por ter sido um ótimo professor em sala de aula e por ser o melhor e mais compreensível orientador que eu poderia ter tido na vida. Obrigada por ter sido um verdadeiro pai para mim.

Agradeço à minha mãe que escutou meus desabafos e meu choro; que me apoiou, mais uma vez, quando eu disse que iria fazer um trabalho acadêmico sobre a Pump It Up. Obrigada por acreditar na minha capacidade nas muitas vezes que me achei incapaz e burra. Obrigada por apoiar minha paixão pela Pump e me incentivar na prática. No meio dessa tormenta que estamos passando no último ano, não quero apenas agradecer, mas tirar esse espaço para desejar melhoras. Que os bons espíritos sempre estejam com você doando bons fluidos para a sua recuperação. E que você, como costumo dizer, não é minha mãe, é minha filha adolescente, possa sempre ter forças para lutar por si.

Também agradeço aos membros da banca de qualificação, a professora Giovana e o professor Ricardo, por todas as sugestões ao meu trabalho e também por ter aberto o coração e a mente ao estudo sobre Pump It Up. Obrigada pelo apoio.

Às professoras membros da banca de defesa, Giovana e Darlyne, obrigada por ter aceitado o convite e embarcar nessa jornada comigo.

Ao professor Ricardo, não enquanto membro da banca de qualificação e professor, mas enquanto coordenador do programa, que também abriu o coração pra mim e foi paciente

e gentil perante minha situação atual. Obrigada por me apoiar e me ajudar com soluções para que eu pudesse concluir esse trabalho.

Agradeço aos professores do PPGTUR que foram solícitos e pacientes em sala de aula. Especialmente ao professor Sérgio Marques, que além de professor, também se tornou um amigo. Que sempre lembra nosso aniversário antes mesmo da data e pergunta onde será o bolo. Obrigada por ter se preocupado tanto comigo quando tive o AVC e pela paciência ao me ensinar o conteúdo que perdi por ter me ausentado da sala de aula nesse período. Obrigada pela pessoa maravilhosa que você é.

Agradeço aos meus amigos da vida e colegas do PPGTUR que me apoiaram nesse estudo, que tiraram seu tempo para aprender um pouco mais sobre Pump It Up e me incentivaram.

Aos meus amigos e companheiros de Pump It Up, obrigada pelo incentivo no trabalho e nos treinos. Obrigada por me ensinarem coisas que eu demorei a aprender e que sem vocês não teria sido possível continuar e evoluir sempre. Obrigada pela paciência nos campeonatos e treinos, quando eu ficava pedindo para cada um de vocês responderem minhas pesquisas. Sem vocês, essa dissertação também não seria possível.

E, por fim, quero agradecer à mim. Por muitas vezes que eu ouvi que “Pump It Up não é acadêmico o suficiente”, “Ninguém sabe o que é isso”, e não me deixei abalar. Segui com fé nesse trabalho e nessa paixão que é a Pump. E mesmo quando eu quis desistir, agradeço à mim por ter aceitado ajuda. Espero que no futuro eu possa aprender a abrir mais o coração e a confiar mais nas pessoas que estão tentando me ajudar, que eu aprenda todos os dias que não há mal em pedir ajuda. Espero poder, um dia, compartilhar todo o conhecimento que obtive durante esses anos todos de mestrado.

Obrigada a cada um de vocês. Sem vocês, nada disso seria possível.

O amanhã sempre será outro dia. Tudo passa!

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	07
1.1 Problema da pesquisa	11
1.2 Justificativa	13
1.3 Objetivos	15
2 REFERENCIAL TEÓRICO	16
2.1 LAZER: HISTÓRIA E CONCEITUAÇÃO	16
2.2 LAZER NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: TRADICIONAL, DIGITAL E HÍBRIDO	18
2.3 JOGOS ELETRÔNICOS E DANÇAS DIGITAIS: NOVAS POSSIBILIDADES PARA O LAZER	19
2.4 PUMP IT UP	21
2.5 EVENTOS E SEU POTENCIAL TURÍSTICO	23
3 METODOLOGIA	25
3.1 Tipo e abordagem da pesquisa	25
3.2 Sujeitos da pesquisa	25
3.3 Técnica de coleta de dados	26
3.4 Análise de dados	27
3.5 Critérios éticos da pesquisa	28
4 APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS	29
4.1 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS REFERENTES AO QUESTIONÁRIO PRATICANTES	29
4.2 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS REFERENTE À ENTREVISTA ORGANIZADORES DE EVENTOS	45
4.3 ANÁLISE DE DADOS	49
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	56
REFERÊNCIAS	58
APÊNDICES	63

1 INTRODUÇÃO

O contexto atual, caracterizado pelas inovações tecnológicas, comerciais e comunicacionais, tensiona os indivíduos a realizarem uma carga excessiva de tarefas e atividades, muitas vezes, de forma simultânea, o que acaba por demandar um gasto de tempo cotidiano bastante elevado. Por outro lado, tal cenário gera, dentro da própria sociedade, um debate sobre a importância em se dispor de maior tempo livre para a prática de lazer, visando obter mais qualidade de vida.

Nesse sentido, as discussões sobre a importância do lazer são essenciais para saber como as sociedades do futuro trilharão seu caminho na busca pelo bem estar dos indivíduos. Em termos conceituais, o lazer é caracterizado não apenas como um tempo livre das obrigações profissionais (ou tempo de não-trabalho), como também está vinculado a um desembaraço de todas as demais formas de obrigações, sejam estas, familiares, sociais, entre outras. Portanto, estando o indivíduo livre de suas obrigações diárias, o lazer consiste num tempo para exercer ações de sua livre e espontânea vontade, tal como atividades de repouso, descanso, divertimento, recreação e desenvolvimento pessoal (Dumazedier, 2000).

Existem diversas tipologias e formas de se praticar o lazer. Tradicionalmente, os principais aspectos de interesse do lazer (em formato presencial/analógico) são físicos, artísticos, intelectuais, manuais ou sociais (Dumazedier, 2000). Camargo (2003), ainda acrescenta os fins turísticos como base do interesse de práticas de lazer.

Uma das formas mais conhecidas é a prática de lazer em sua dimensão física, vinculada aos esportes, as danças e a outras atividades de movimento, cuja motivação principal é a melhoria estética e da saúde e qualidade de vida do indivíduo (Dumazedier, 2000). Por ser um campo de estudo que possui vinculação histórica com a área de Educação Física, os conteúdos físicos do lazer são objetos de diversos estudos e pesquisas acadêmicas, muitos dos quais versam para a importância do lazer para saúde integrativa e bem estar.

Ainda sobre a importância do lazer em sua dimensão física, destaca-se o estudo de O'Donovan et al. (2018), o qual, em seus achados, identificou que a atividade física de lazer de intensidade é um fator importante para a redução do risco de mortalidade por doença cardiovascular em pessoas obesas. Já a pesquisa de Paggi et al. (2010) identificou que independentemente da idade, a participação em atividades de lazer gera benefícios para a saúde física dos indivíduos.

Apesar da grande relevância que as práticas de lazer de ordem presencial apresentam para a sociedade, a cada dia, percebe-se o crescimento de outra dimensão do lazer: a dimensão virtual ou eletrônica. No cenário atual, caracterizado pelo desenvolvimento massivo de novas tecnologias de informação, as dinâmicas de lazer se alteram para além das formas tradicionais. Para Schwartz (2003), as práticas de lazer na dimensão virtual são caracterizadas

(primariamente) pelo uso dos recursos de internet e manifestam-se sob a forma de bate papo em sites, jogos online, redes sociais, serviços de *streaming* de vídeo e áudio, entre outros.

No tocante às distintas formas de se referir às práticas de lazer na dimensão digital/virtual, o estudo desenvolvido por Nimrod e Adoni (2012) indica que as mais frequentes sejam “lazer online”, lazer cibernético, lazer virtual ou simplesmente *e-leisure* (e-lazer na tradução livre) sendo que esta última será a nomenclatura utilizada por esta dissertação.

A principal diferença entre as formas tradicionais de lazer e o e-leisure é o espaço de sua prática/ocorrência. Enquanto as formas tradicionais ocorrem no espaço físico, material e social, o e-leisure ocorre no espaço digital (Nimrod & Adoni, 2012). Uma das práticas mais conhecidas de e-leisure da sociedade atual é o uso de *games* ou jogos eletrônicos, que demandam de recursos tecnológicos/digitais para serem operacionalizados.

A pandemia do Covid-19 potencializou o interesse e a prática de e-leisure. Devido ao distanciamento social, foi necessário buscar realizar o lazer nos espaços domésticos. Esse lazer experienciado em casa está diretamente ligado ao uso de recursos da internet, como redes sociais, jogos, filmes e séries e até mesmo os shows de artistas, que ganharam sua versão virtual através das lives em sites da internet (Clemente & Stoppa, 2020). Nesse período, os gastos com livros, *games* e serviços de *streamings* aumentaram em torno de 40% (Época Negócios, 2021). A pandemia do Covid-19 representou, dessa forma, uma substituição (ainda que temporária) do lazer em suas formas tradicionais pelas digitais/virtuais.

Porém, essa tendência híbrida que mistura os recursos físicos e digitais é anterior à pandemia e transcende o âmbito do lazer, podendo ser aplicada em inúmeras dimensões da sociedade contemporânea.

Para Carmo e Fofonca (2012, p. 3) o termo sociedade híbrida diz respeito “a mixagem da cultura atual com o mundo da informática”. Em complemento, Peña e Allegretti (2012, p. 98) apontam que

A evolução da sociedade híbrida, decorrente dos avanços tecnológicos, têm transformado significativamente a relação do ser humano com a tecnologia e, conseqüentemente, a vida das pessoas, às novas formas de comunicação, à convergência de linguagens, mídias e conteúdos.

Na sociedade híbrida, o digital atua como um potencializador do físico/estrutural “e isto permite que surjam práticas sociais, artísticas e tecnológicas inovadoras, que se sucedem, interpõem e revezam entre o mundo físico e digital” (Peña & Allegretti, 2012, p. 99).

Essa característica híbrida é observada em diversos segmentos da sociedade, especialmente no campo das relações de trabalho e dos processos de ensino-aprendizagem, os quais incorporam cada vez mais a mistura de elementos e inovadores aos componentes tradicionais.

No tocante à realidade do lazer, igualmente se observa o crescimento de opções que contemplem uma ocorrência híbrida em termos de espaço (presencial e digital/virtual). Essas opções de lazer ficaram ainda mais evidentes durante o período da pandemia Covid-19, entre 2020 e 2022.

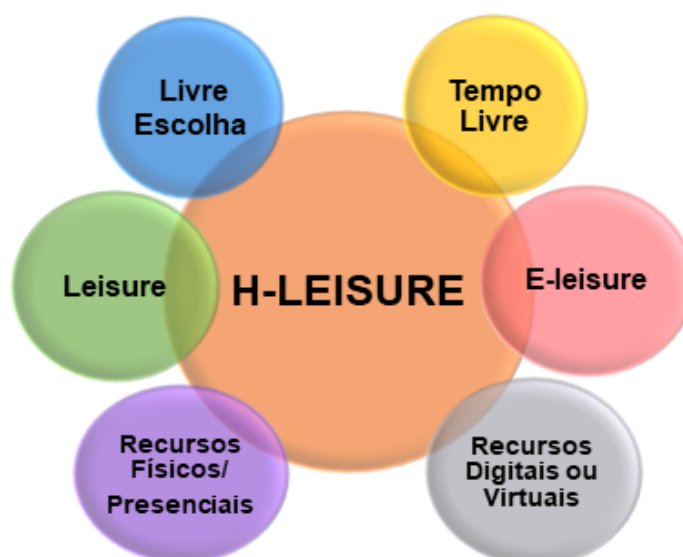
Até a prática de exercícios físicos se utilizou dos recursos digitais/virtuais nessa época, uma vez que os indivíduos buscavam vídeos com tutoriais sobre exercícios em plataformas de vídeos online. O estudo realizado por Vigário e Costa (2020) identificou que o uso de videoaulas de ginástica (via recursos da internet) durante a pandemia minimizou impactos decorrentes da falta de atividades físicas relativas a práticas e natação em águas abertas em um grupo de indivíduos. Isso nos leva a um cenário em que se desenham possibilidades de se praticar atividades de lazer físico presencial com o auxílio de recursos digitais/virtuais, ou seja, um lazer híbrido, ocorrendo em sua dimensão física e cibernética, simultaneamente

Isso dito, a fusão entre o lazer presencial tradicional (leisure) (Dumazedier, 2000) e o lazer digital ou virtual (e-leisure) (Nimrod & Adoni, 2012), será denominada pelo presente trabalho de lazer híbrido ou h-leisure.

Em pesquisa a portais de periódicos como Web of Science, Scopus e Google Acadêmico, não foi possível localizar nenhum trabalho científico que se utilize do termo lazer híbrido ou h-leisure na perspectiva proposta por este trabalho.

Nesse sentido, diante da ausência de referências e modelos conceituais pré-estabelecidos sobre lazer híbrido, este trabalho, a partir de uma revisão bibliográfica extensa que contempla autores como Dumazedier (2000); Marcellino (2006); Camargo (2003); Nimrod e Adoni (2012); Clemente e Stoppa (2020); Vigário e Costa (2020); Schwartz (2003) irá apresentar um conceito preliminar de h-leisure, de modo a nortear reflexões e análises posteriores. Nesse sentido, o h-leisure assumirá as mesmas premissas do conceito de Dumazedier (tempo de não trabalho, livre escolha/espontaneidade), e será caracterizado por toda e qualquer atividade de lazer que contemple, de forma obrigatória e codependente, espaços e recursos de utilização presenciais/analógicos (leisure), e digitais, eletrônicos ou virtuais (e-leisure), tal como demonstra a figura a seguir:

Figura 1: Caracterização preliminar de H-leisure



Fonte: Autoria própria (2024)

Como um potencial exemplo de atividade de h-leisure podemos citar a prática de jogos e danças digitais, como o Just Dance. Tais práticas vêm ganhando cada vez mais notoriedade na sociedade contemporânea. Criado em 2009, o Just Dance é um jogo digital, cujo propósito é reproduzir fielmente a coreografia de um dançarino virtual (Prudente & Chaves, 2022). Consiste em passos de dança que são mostrados em uma tela, ao som de uma música, enquanto o jogador tenta reproduzir esses passos, tal qual uma aula de dança proporcionada pelo jogo, onde o instrutor de dança é o próprio recurso tecnológico do jogo (Montovani, s.d.).

Outro exemplo é a Pump It Up, abreviada de PIU e popularmente conhecida apenas como Pump. A PIU é uma máquina de simulação de dança lançada em 1999 pela empresa sul-coreana Andamiro (Trindade, 2020). Apesar de utilizar de um recurso tecnológico para possibilitar sua jogabilidade, na PIU o jogador precisa movimentar o corpo fisicamente. Para Leite (2019, p. 146), a Pump It Up:

Trata-se de uma máquina na qual se deve dançar conforme o ritmo e a melodia de uma música por meio de botões que ficam no chão. Enquanto toca a música, o jogador deve pisar nesses botões de acordo com a sequência de passos que é proposta pela máquina a cada instante da música.

Sobre as formas de se praticar Pump It Up, Silva (2013, p. 10) destaca a existência de “comunidades pelo mundo todo de amantes de Pump It Up que se juntam em *shoppings* para jogar, treinar, se divertirem no sentido de que não importa se jogam ou não, estão ali para fazerem amizades e se socializar com os praticantes”. Nesse sentido, eventos organizados cujo

foco específico seja a realização de danças digitais (como a Pump It Up) ganham cada vez mais força na atualidade.

Nesse sentido, há ainda a discussão sobre o poder de atratividade turística que eventos específicos de jogos eletrônicos como a Pump It Up podem trazer para os destinos. Destaca-se assim, o estudo realizado por Trindade et al. (2022), o qual identificou que o Campeonato Nordeste de Pump It Up possui relevância nacional e apresenta significativa atratividade turística, contribuindo para o desenvolvimento do setor turístico.

A presente dissertação está organizada da seguinte forma: após a etapa inicial, será apresentado o referencial teórico (segundo capítulo), que contemplará noções de lazer e entretenimento, lazer e sociedade, jogos eletrônicos, danças digitais, Pump It Up e eventos e turismo. No terceiro capítulo, será apresentado o percurso metodológico ao passo que no quarto capítulo, serão apontados os resultados esperados.

1.1 Problema da pesquisa

As definições de sociedade vem evoluindo cada dia mais. Conforme Carmo e Fofonca (2012), o termo “Sociedade do Conhecimento” surgiu na década de 1960 e possuía como base de compreensão a ideia de que conhecimento era a chave para promover transformações sociais e modificar as bases de geração de poder. Em sequência, destaca-se também o termo “Sociedade em rede”, desenvolvido por Castells (2005), cujo foco reside nos processos tecnológicos e informacionais da sociedade globalizada.

Já a Sociedade Híbrida pode ser caracterizada como uma extensão da Sociedade do Conhecimento, visto que “seus fundamentos possuem os mesmos pressupostos, porém com características distintas” (Peña & Allegretti 2012, p. 99).

Esse hibridismo social se aplica em diversos campos. No âmbito do trabalho, por exemplo, essa característica é marcante. Diversos postos de trabalho passaram a adquirir uma forma híbrida de ocorrência (quando o trabalhador exerce as atividades remotamente, mas possui igualmente momentos presenciais regulares na empresa). Conforme Forbes (2024), esse modelo de trabalho é o preferido dos CEOs de muitas empresas, justamente por prover maior liberdade de gerenciamento de atividades e de tempo. Nessa mesma linha, Robichez (2024) destaca que o trabalho híbrido traz a mesma produtividade do presencial, ao mesmo tempo que reduz despesas das organizações.

Já o setor educacional também faz uso dessa realidade híbrida. Nesse sentido, Peña e Allegretti (2012) assinalam que os ambientes virtuais de aprendizagem possibilitam conexão instantânea entre milhares de pessoas, e possuem um formato colaborativo para que essa aprendizagem ocorra. Para Andrade e Monteiro (2019, p. 250), “a metodologia híbrida se apresenta como um método eficaz para o rompimento de práticas tradicionais em contextos de aprendizagem”.

Durante a pandemia do Covid-19, o processo de hibridização da sociedade ficou ainda mais evidente, uma vez que foi necessário buscar novas formas de se realizar atividades básicas do cotidiano. Nesse sentido, constata-se que o “distanciamento imposto pela pandemia nos levou a uma realidade híbrida jamais vivenciada. Em todo o mundo, relações e experiências se tornaram cada vez mais hiperconectadas, evidenciando novos comportamentos e necessidades” (PUCRS, 2021, s.p).

As relações sociais, as atividades laborais e de ensino, manifestações culturais e artísticas passaram a cada vez mais a utilizar o ciberespaço, muitas vezes, combinada com os recursos físicos/tradicionais.

No contexto do lazer, as atividades que ocorrem em espaços virtuais passaram a ganhar cada vez mais espaço, junto àquelas que ocorrem nos espaços tradicionais. Corroborando nessa questão, o estudo realizado por Bridi et al. (2023), cujo objetivo foi mapear as principais atividades de lazer durante o isolamento social, identificou que houve predileção pelos interesses virtuais de lazer, seguidos pelos intelectuais e sociais. Em complemento, o estudo de Silva, et al. (2024) sobre o uso de telas como atividade de lazer antes, durante e após a pandemia identificou que houve alteração na preferência pelo tipo de tela, passando da televisão (pré-pandemia) ao tablet, celular e computador (pós pandemia).

Observa-se ainda o crescimento dos jogos eletrônicos ativos (exergames). Conceitualmente, os exergames “são jogos eletrônicos que captam e tornam virtuais os movimentos reais de usuários, caracterizados por uma combinação de exercícios físicos” (Viana, et al., 2018 p. 132). Em complemento, Costa (2017, p. 12) destaca que o interesse por exergames “vem sendo notado nos mais variados campos da ciência e da saúde, particularmente na educação física, devido à grande possibilidade de incorporar esta atividade ao currículo escolar às tecnologias atuais”.

Viana et al. (2018) citam ainda vários dispositivos que oferecem opções de exergames, tais como Nintendo Wii®, o Sony PlayStation® 3 move, o Sony Play Station® 2 EyeToy, o Xbox 360 Kinect® e o XaviX.

Os exergames em formato de danças digitais ou *mediadance* também ganham espaço na sociedade híbrida. Como exemplos destas práticas, pode-se citar o Just Dance e Pump It Up que, além de utilizarem-se de recursos eletrônicos/digitais, são praticados tradicionalmente como atividade física, envolvendo aspectos de movimentos (Leite, 2019; Montovani, s.d.). Tais atividades são praticadas em diversos contextos, porém, comumente sua ocorrência é observada em eventos organizados que possuem potencial de atratividade turística, como por exemplo, o Campeonato Nordeste de Pump It Up (Trindade et al., 2022).

Contudo, quando se trata especificamente do campo lazer, ainda não se percebe na literatura modelos conceituais que possam propor parâmetros de definição sobre as atividades de

lazer que contemplem, simultaneamente, recursos físicos e digitais/virtuais. Ademais, não estão especificadas práticas que poderiam ser consideradas como opções de lazer híbrido em potencial.

Nesse sentido, este trabalho se pauta de acordo com os seguintes pressupostos:

- 1) A sociedade caminha para uma realidade em que cada vez mais serão desenvolvidas ações conjuntas no espaço físico e no digital/virtual;
- 2) Em âmbito do lazer, igualmente se observa o crescimento de opções (em potencial) que se utilizam simultaneamente ambas dimensões, contemplando elementos do lazer tradicional (leisure) e o digital/eletrônico (e-leisure), como é o caso do jogo Pump It Up.
- 3) Os eventos cuja temática central seja a prática do Pump It Up podem ser potenciais contribuidores do turismo nos locais de sede.

Isso posto, considerando os pressupostos acima expostos, aliados ao conceito de lazer tradicional de Dumazedier (2000) e o de e-leisure de Nimrod e Adoni (2012), chegam-se às seguintes questões de pesquisa: Quais são os parâmetros necessários para a criação de um modelo conceitual de lazer híbrido (h-leisure)? Será que a prática de Pump It Up poderia ser considerada uma expressão de lazer híbrido na sociedade contemporânea? Qual o potencial de atratividade turística de eventos de Pump It Up?.

1.2 Justificativa

A prática de atividades de lazer cada vez mais se relaciona com a geração de bem-estar e qualidade de vida na sociedade atual. Ademais, as profundas transformações sociais, crises sanitárias e a revolução tecnológica, características marcantes do século XXI, vem alterando a dinâmica que envolve a prática do lazer, passando este a ocorrer em formatos distintos daqueles tradicionalmente já consagrados. O lazer eletrônico ou e-leisure (Nimrod & Adoni, 2012) consolida-se cada vez mais neste novo cenário da sociedade, amplamente caracterizado pela mistura dos recursos físicos com os eletrônicos/digitais/virtuais.

Nessa direção, a prática de jogos eletrônicos ativos (exergames) ganha força, uma vez que contempla, justamente, essa perspectiva híbrida e busca a melhoria da saúde dos praticantes e um melhor acesso à socialização e qualidade de vida. Nesse sentido, destaca-se o trabalho realizado por Viana et al. (2018), o qual buscou, por meio de revisão de literatura, analisar os efeitos dos exergames em protocolos de reabilitação clínica. Como resultados, os autores identificaram que

[...] os exergames foram úteis na melhora dos sintomas de depressão, na qualidade de vida relacionada à saúde mental e no desempenho cognitivo de pacientes idosos com depressão; melhora do equilíbrio dinâmico de pacientes após acidente vascular cerebral e traumatismo craniano; aumento da capacidade de exercício de pacientes com

insuficiência cardíaca; melhora da marcha e equilíbrio de pacientes com esclerose múltipla; melhora da resistência cardiorrespiratória, marcha, equilíbrio e qualidade de vida de pacientes com doença de Parkinson; melhora na proficiência motora e no bem-estar emocional de crianças com dispraxia; e como forma de distração dos sintomas da dor em pacientes com fibromialgia (Viana et al, 2018, p. 132).

Como um exemplo de exergame, o jogo digital Pump It Up, é uma atividade que pode promover benefícios sociais, visto que incentiva a interação entre os jogadores (Silva, 2013), ao mesmo tempo que contribui para melhoria da saúde dos indivíduos, visto que envolve atividade física, que por sua vez, produz benefícios para o sistema cardiovascular (Paggi, et al., 2010).

Dessa forma, emergem de imediato, discussões sobre se estas práticas híbridas podem ou não ser consideradas práticas de lazer, nem sobre qual seria o conceito de lazer que melhor enquadra tais atividades. Contudo, a principal dificuldade reside no fato de que os principais conceitos de lazer vigentes ainda não atendem essa demanda em termos de parâmetros técnicos. Os conceitos de autores clássicos do lazer como Dumazedier (2000) não preveem a utilização de recursos digitais, ao passo que os conceitos de e-leisure destacam o protagonismo do ciberespaço na prática da atividade, o que tampouco serve para caracterizar práticas híbridas que demandem, simultaneamente, ações no ciberespaço e no espaço físico.

Isso posto, conforme mencionado anteriormente, este trabalho apresentou, de forma preliminar, uma proposta conceitual de lazer híbrido. Em pesquisa a base de dados como Web of Science, Scopus e Google Acadêmico, não foram encontrados na literatura trabalhos que fizessem menção direta aos termos “lazer híbrido” ou “hybrid leisure”, o que revela a existência de lacunas científicas em relação à uma proposta mais atualizada de lazer que contemple essa realidade.

Ademais, há ainda o destaque para o potencial turístico que os eventos organizados de Pump It Up podem apresentar. O turismo de eventos é relevante para aquecer a economia e o desenvolvimento das localidades pois impacta em toda a cadeia produtiva do turismo, produzindo benefícios socioeconômicos desde a hotelaria, restauração e todo o comércio local (Coutinho & Coutinho, 2007).

Popularizados na última década, os eventos de jogos digitais crescem mais a cada dia, o que promove igualmente discussões sobre as possibilidades de uso turístico destes eventos. Nesse sentido, destaca-se o estudo de Fontes e Ferreira (2023) cujo pressuposto era que como os jogos eletrônicos poderiam contribuir para o turismo na cidade de Salvador- BA.

No Brasil ocorrem vários eventos de jogos digitais, com destaque para o Brasil Game Show e o BIG Festival. A organização destes eventos pode ser de diversas formas, como congressos e fóruns nacionais de debate, palestras, cursos, abrindo “espaço para a exposição dos jogos desenvolvidos, podendo inclusive atrair investidores” (Amélio, 2018, p. 1501).

1.3 OBJETIVOS

1.3.1 Objetivo Geral: Caracterizar o lazer híbrido (h-leisure) como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo eletrônico Pump It Up e seus desdobramentos.

1.3.2 Objetivos específicos:

- a) Construir um modelo conceitual de lazer híbrido (h-leisure), a partir do modelo conceitual preliminar;
- b) Correlacionar elementos característicos da Pump It Up com os parâmetros de h-leisure propostos no modelo conceitual;
- c) Mapear as principais motivações dos participantes de eventos de Pump It Up;

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 LAZER: HISTÓRIA E CONCEITUAÇÃO

O lazer é uma atividade que remonta aos tempos mais remotos. Desde a época da Grécia antiga, quando o trabalho representava um obstáculo ao ócio, buscou-se um tempo livre dedicado à contemplação e que proporcionaria desenvolvimento pessoal e/ou crescimento espiritual aos indivíduos (Melo & Alves Jr, 2012). Em Roma da Antiguidade Clássica, além do ócio para com fins de descanso para o labor, surgira o tempo livre destinado ao divertimento social/popular através da política de pão e circo. Em tempos medievais, o tempo livre fora marcado por um forte controle da religião em sua prática e a vinculação de formas de entretenimento, festas e celebrações ao pecado; o tempo de não trabalho era visto como pecado e o tempo de trabalho fora abraçado como algo fundamental (Melo & Alves Jr, 2012).

A partir da Revolução Industrial, o conceito de tempo passa a ser fragmentado em momentos diversos e específicos destinados ao trabalho, necessidades básicas, estudo, obrigações familiares e sociais, tempo livre, etc. O lazer emerge inserido no contexto de uma sociedade capitalista, como fruto do modelo de produção fabril, caracterizado como uma atividade não obrigatória realizada fora do horário de trabalho. Em tempos prévios, o ócio era incentivado e a partir do modelo de produção capitalista, torna-se uma prática negativa, pois o tempo dedicado ao ócio é contrário ao tempo de trabalho produtivo (Melo & Alves Jr. 2012; Dumazedier 1994; Marcellino, 2006).

Percebe-se, portanto, que o conceito de lazer propriamente dito teve sua gênese na Revolução Industrial, visto que, anteriormente, o tempo livre era vinculado à prática do ócio (Barbosa & Silva, 2011), contudo o lazer diverge do ócio praticado pela elite nas sociedades clássicas, pois “é praticado por todos os seres humanos em um determinado período de tempo e em determinados espaços direcionados para essa prática” (Almeida, 2021, p. 207).

O lazer é caracterizado por Dumazedier (2000, p. 34) como:

um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

De acordo com Requixa (1980, p. 35) o lazer é representado por uma “ocupação não obrigatória, de livre escolha do indivíduo que a vive, e cujos valores propiciam condições de recuperação psicossomática e de desenvolvimento pessoal e social”. Em complemento Marcellino (2006), considera o lazer relacionado com a cultura vivenciada em seu tempo disponível/livre dos indivíduos.

Um dos principais traços do lazer é a livre escolha, uma vez que presume-se a existência de tempo disponível para ações e participações criativas. Surge assim, o caráter do lazer voltado para aspectos como, escolha pessoal, gratuidade, prazer e a liberação (Camargo, 2003).

Em complemento, Dumazedier (2000) apresenta ainda algumas propriedades básicas que caracterizam o lazer: a) *caráter liberatório* (livre escolha); b) *caráter desinteressado* (não possui interesses materiais e/ou sociais e/ou financeiros); c) *caráter hedonístico* (prazer, satisfação); e d) *caráter pessoal* (superação pessoal, aprimoramento das habilidades criativas dos sujeitos).

Conforme Cavallari e Zacharias (2001), o lazer assume as características de estado de espírito voltado para a busca do lúdico. Camargo (2003) considera que o lazer seja um tempo e um espaço que possibilite a prática social. Marcellino (2006) aponta o tempo e a atitude (e sua respectiva combinação/interação) como aspectos fundamentais para a caracterização do lazer.

Tradicionalmente, considera-se na literatura, dois estágios referentes à origem histórica do lazer. *Estágio 1) sociedade tradicional*: época pré-industrial e rural, em que não havia separação rígida das esferas da vida cotidiana. Os locais de trabalho eram próximos à residência, sendo que o binômio trabalho/lazer ainda não era caracterizado; *Estágio 2) sociedade moderna*: época urbana e industrializada, em que se acentuou a divisão e fragmentação do trabalho, bem como a despersonalização das relações cotidianas (Marcellino, 2006).

Contudo, esses dois estágios não mais refletem (ao menos integralmente) o papel do lazer na sociedade atual, denominada de sociedade hipermoderna ou pós moderna. Nesse estágio da sociedade, ocorre a hipervalorização das sensações íntimas, do hipernarcisismo, onde os paradoxos da modernidade são claramente identificados (Bauman, 2001; Lipovetsky, 2004). Nesse sentido, a relação entre hipermodernidade e o lazer dos cidadãos se caracteriza justamente pela rapidez, fluidez, e busca constante pelo prazer, pela liberdade e pela autonomia de escolha. Em outras palavras, o lazer assume perspectivas que vão além das concepções tradicionais até aqui abordadas.

Corroborando nessa discussão, para Choe (2018, p. 98) “num mundo que tudo muda rapidamente, é improvável que o lazer fosse um oásis de estabilidade. A mudança da prática de lazer é acompanhada por uma mudança social global”. Dessa forma, compreendendo a complexidade das transformações sociais (e digitais) da contemporaneidade, urge a necessidade em se prover discussões sobre modelos conceituais de lazer que possam dar conta (ao menos em tese) de explicar e compreender o que na prática já se observa nos últimos anos, especialmente no tocante a triangulação entre relação lazer x tempo/espaço x recursos utilizados, e a relação entre lazer tradicional x digital x híbrido.

2.2 LAZER NA SOCIEDADE CONTEMPORÂNEA: TRADICIONAL, DIGITAL E HÍBRIDO

A revolução tecnológica e comunicacional vem alterando de forma profunda as dinâmicas da sociedade, incluindo a forma com que se concebe o lazer e o uso do tempo livre. Nessa realidade, Choe (2018, p. 96-97) indica que “As tendências da modernidade são inerentes ao dinamismo. A reorganização do tempo e do espaço, a desincorporação, a reincorporação local e a reflexividade institucional permitem que a interação social se espalhe pelo mundo com resultados importantes”.

O lazer, na perspectiva tradicional de Dumazedier (2000) foi classificado em cinco principais tipos ou interesses (físicos, artísticos, manuais, intelectuais e sociais). Posteriormente, autores pioneiros como Camargo (2003) adicionaram os interesses turísticos do lazer à essa lista. Todos esses interesses do lazer (especialmente os cinco primeiros), os quais ocorrem basicamente no espaço real/físico permearam estudos no meio acadêmico por décadas e compõem assim a concepção tradicional dos estudos do lazer.

Contudo, com a revolução tecnológica e comunicacional, experienciada principalmente a partir do início do século XXI, todas as dinâmicas sociais sofreram profundas transformações, não sendo diferente com as práticas de lazer, que passaram então a assumir uma nova característica de interesse: o lazer virtual (Schwartz, 2003).

Em consonância com essas questões, as novas tecnologias atualmente são usadas como fonte de entretenimento e englobam desde jogos eletrônicos, educação online, compras e relacionamento, que podem ser descritas como “lazer online”, “lazer cibernético”, “lazer virtual” ou “lazer eletrônico (e-leisure)” (Nimrod & Adoni, 2012). A principal diferença entre o lazer tradicional e o e-leisure é o espaço no qual esses lazeres são praticados, sendo um no espaço físico e outro no espaço digital/ciberespaço.

O estudo de Fraga e Silva (2010) propôs uma atualização das concepções de lazer, à luz da comunicação digital e das comunidades virtuais na internet. Dentre os achados das autoras, destaca-se a constatação do potencial das comunidades virtuais como atividade de lazer.

O lazer virtual vem ganhando cada vez mais importância na vida cotidiana. Novos espaços e possibilidade de interação são produzidos a todo momento. A residência das pessoas passou a ganhar notoriedade. Nessa linha, destaca-se o trabalho de López-Sintas et al. (2017), cujos resultados sugerem que o lazer digital transformou o lazer doméstico.

A pandemia do COVID-19 igualmente foi responsável por potencializar a casa como principal espaço social da época. Considerado o espaço mais seguro (relativamente), a casa passou a abarcar relações de trabalho, interações sociais e de atividades de lazer. Nesse sentido, Clemente e Stoppa (2020, p. 480) destacam que “a capacidade das pessoas de reinventarem vivências de lazer foi positiva em diversos países do mundo”.

Contudo, é importante analisar o contraponto realizado pelo estudo de Cembranel et al. (2021), o qual, em seus achados de pesquisa, identificou que, durante a pandemia do COVID-19, a maioria das práticas de lazer realizadas contemplaram atividades *outdoors*, como ir a parques e fazer trilhas.

Esse cenário complexo e transformador pelo qual o lazer passou recentemente também caminha na direção de uma perspectiva de uso híbrido da atividade, contemplando, ao mesmo tempo, o espaço físico/tradicional e o espaço digital. Como exemplos desse cenário, destaca-se as academias que transmitem aulas online através de redes sociais e plataformas de vídeo, bem como os “exergames” ou “exertainment”, que são jogos eletrônicos que envolvem atividade física como parte de sua jogabilidade (Nimrod & Adoni, 2012). O fator de interação física é o principal diferencial desses jogos, uma vez que incentiva a prática do exercício físico para grupos potencialmente sedentários (Whitehead et al., 2010; Nimrod & Adoni, 2012).

A própria jogabilidade dos exergames exige, além do recurso eletrônico, um recurso físico e espaço físico para participação dos seus praticantes. A prática de exergames como Pump It Up (PIU) e Dance Dance Revolution (DDR) e de danças digitais como Just Dance requerem um recurso eletrônico, mas são praticadas no espaço físico e não no espaço virtual, demonstrando, assim, uma lacuna no conceito de exergames enquanto atividade de e-leisure. Tal lacuna conceitual, impulsiona a necessidade de criação de um novo conceito de lazer que melhor se adeque e caracterize as práticas de lazer atuais. Propõe-se a criação de um lazer híbrido (h-leisure), caracterizado por sua prática física utilizando-se de recurso eletrônico de forma simultânea e dependente, assim como os exergames e as danças digitais.

2.3 JOGOS ELETRÔNICOS E DANÇAS DIGITAIS: NOVAS POSSIBILIDADES PARA O LAZER

O primeiro jogo eletrônico foi criado em 1958 em um laboratório de pesquisas nucleares pelo físico americano William Higinbotham, com o intuito de entreter os visitantes do laboratório. Utilizando um osciloscópio - instrumento de medida de sinais elétricos -, o design do jogo era simples, o jogador necessitava rebater uma bola por cima de uma linha vertical, através de uma espécie de controle manual, simulando um jogo de tênis. Nomeado de “Tennis for Two” é considerado o primeiro jogo eletrônico criado, apesar de não haver registros oficiais, pois o jogo não fora patenteado (Amorin, 2006).

Alguns anos após o surgimento do Tennis for Two, um estudante do Instituto de Tecnologia do Massachusetts (MIT) desenvolveu um outro videogame. O MIT havia recebido o computador mais moderno da época, o PDP-1, e poucos possuíam acesso ao mesmo. Então, fazendo uso desse computador, Steve Russel, inspirado por obras de ficção científica do qual era fã, desenvolveu um jogo que simulava uma batalha espacial entre duas naves que ficou conhecido como Spacewar! Logo, alguns elementos foram acrescentados à jogabilidade, tais

quais, um mapa estelar e um sol e foi desenvolvido um controle rudimentar específico para o jogo, sendo o precursor dos joysticks (Leite, 2006).

Na década de 70, alguns outros videogames foram surgindo e a indústria se consolidando. Considerado o pai do videogame, Ralph Baer, possibilitou o uso doméstico dos videogames ao criar um jogo que pudesse levar entretenimento à sala de estar das residências através da televisão. Assim, surgiu o Odyssey 100, o primeiro console de videogame. Já Nolan Bushnell, um estudante de engenharia de Utah, fundou uma empresa de jogos nomeada de Atari e criou um videogame chamado de Pong, que era uma espécie de pingue-pongue virtual. O jogo foi colocado em um gabinete e levado a um bar local, onde se tornou um sucesso, atraindo várias pessoas que se enfileiravam à porta pela manhã esperando-o abrir para jogar Pong (Luz, 2010).

Com o sucesso de Pong, foram vendidas mais de 15 mil máquinas em um ano e a Atari dominou o mercado de jogos eletrônicos até meados da década de 80 (Superinteressante, 2016). Como consequência desse sucesso, o jogo Pong tornar-se-ia um marco na história dos jogos eletrônicos ao ser o primeiro jogo lucrativo da história dos games e por possibilitar a popularização das máquinas de arcade, conhecidas no Brasil como fliperama (Fonte, 2016).

Os arcades são máquinas de jogos de uso público, operados por fichas ou moedas em casas especializadas ou não. Fizeram grande sucesso na década de 70 e 80. O primeiro sucesso dos arcades trata-se do Atari PONG (1972). Popularizou o conceito de entretenimento eletrônico de forma simplista e solidificou o fenômeno Atari. (Clua & Bittencourt, 2005, p. 1314).

Os videogames, então, tornaram-se bastante populares e foram surgindo diversos consoles e gêneros de jogos. No cenário atual, os videogames tornam-se cada vez mais influentes e presentes na sociedade; não mais sendo considerados como brinquedo de criança (Luz, 2010).

As práticas de danças digitais igualmente crescem na sociedade hipermoderna e altamente tecnológica. Prudente (2023, p. 42-43), considera que na cultura digital, vem se “fabricando sujeitos dançantes, seja no frequente convite para dançar a partir do aplicativo TikTok, seja na sensação de se produzir um vídeo para postar na internet, seja para dançar horas na frente de uma tela acompanhando um jogo digital”.

Nesse sentido, destaca-se a possibilidade dessa realidade em que se percebe a combinação de recursos eletrônicos e físicos para a prática de danças digitais ser caracterizada por uma prática de lazer híbrido ou h-leisure, tal como este trabalho se propõe a realizar.

Um dos principais exemplos desse cenário é a Pump It Up (objeto deste estudo), caracterizado no item que segue.

2.4 PUMP IT UP

Pump It Up (PIU) é uma máquina de simulação de dança que foi lançada no mercado em 1999 pela empresa sul-coreana Andamiro, sendo popularmente chamada apenas de Pump. Quando lançada, logo popularizou-se mundialmente e em especial na América Latina, onde se tornou uma febre nos fliperamas nos anos 2000 (Trindade, 2020).

Figura 2: Pump It Up



Fonte: Bandai Namco (2024)

A jogabilidade se dá através de uma tela de televisão onde, de acordo com a música e o nível selecionados, sobem setas em velocidade e ritmo variados e o jogador, estando em pé em cima de uma espécie de plataforma, precisa pisar com precisão nas setas dispostas no *pad* ao ritmo que elas passam na tela. Entre os diversos gêneros de jogos eletrônicos, a Pump é classificada em sua jogabilidade como um jogo de ritmo, presente na mesma categoria de jogos como Dance Dance Revolution (DDR) e Guitar Hero.

Ao final de cada música jogada, é exibido o Dance Grade (DG), um painel com a pontuação que cada jogador fez de acordo com os acertos feitos através dos movimentos executados com precisão. Além da pontuação (Score), o Dance Grade mostra exatamente quantas setas foram acertadas no ritmo certo, com precisão exata, chamadas de “perfect” e quantas setas o jogador não acertou, chamadas de “miss”, dentre outras categorias que medem a precisão dos jogadores, que são: perfect, great, good, bad e miss. Por fim, o Dance Grade também mostra no display as calorias queimadas por jogador em cada música/partida.

Figura 3: Dance Grade



Fonte: autoria própria (2025)

O cenário pumper brasileiro teve visibilidade nos anos 2000, pois os jogadores se reuniam nos fliperamas, muitas vezes em *shoppings*, onde as máquinas de Pump estavam dispostas. Os jogadores se reuniam, faziam amizades com outros jogadores e marcavam treinos, eventos e torneios (LBPIU, 2020 citado em Trindade, 2020).

Além da socialização entre os jogadores e o fator de lazer e entretenimento, a prática de Pump It Up promove muitos benefícios à saúde, considerando que, apesar de ser um jogo eletrônico, sua jogabilidade é executada através de movimentos físicos que variam em intensidade, sendo sua prática considerada um exercício cardiorrespiratório, envolvendo as dimensões do exercício físico e jogabilidade eletrônica, como um exemplo de exergame. Os benefícios são diversos, como melhora de indicadores de saúde física e mental (LBPIU, 2020 citado em Trindade, 2020).

Atualmente, o cenário da Pump brasileira enfrenta desafios. A maior parte das máquinas não estão mais em fliperamas nos *shopping centers*, limitando, portanto, o acesso público, e muitas que ainda estão nesses locais se encontram em desgaste, falta de manutenção e preço alto por ficha. Outro desafio que a comunidade pumper brasileira enfrenta é a falta de investimentos por parte de empresas privadas. “Não há patrocínio e apoio oficiais aos jogadores de pump no Brasil, nem mesmo aos vários eventos realizados pela própria comunidade durante todo o ano, e consequentemente não há premiações em dinheiro nos campeonatos” (Trindade, 2020, p.14).

Visando enaltecer e valorizar a prática desse jogo eletrônico e promovê-lo como uma atividade física saudável, jogadores de todas as partes do Brasil uniram-se e criaram a Liga Brasileira de Pump It Up - LBPIU e atuam realizando e promovendo eventos de Pump It Up por todas as regiões do Brasil.

O calendário anual de eventos de Pump It Up mostra a realização de eventos em várias partes do Brasil, seja à nível regional e/ou nacional. Na região Norte, há o Nortão, campeonato realizado anualmente em Belém/PA; no Sudeste há o Encontro da Semana Santa (Belo Horizonte/MG), Ostrão (Rio das Ostras/RJ) e o Paulistão (São Paulo); Em Brasília, o BSB Stepper Battle; o ano de 2024 marcou o retorno do BRPF (Brasil Pump Festival), campeonato nacional realizado anualmente em São Paulo que teve algumas edições interrompidas desde 2019 devido à pandemia do COVID-19; e o Netão - Campeonato Nordestino de Pump It Up, que teve sua edição de 2024 realizada em Natal, capital do Rio Grande do Norte (LBPIU, 2024).

O Campeonato Nordestino de Pump It Up (pop. Netão), é um campeonato regional que acontece anualmente em diferentes capitais do Nordeste, de forma alternada, sendo considerado por entre os jogadores de Pump como um dos mais prestigiados do país, atraindo uma demanda turística de todas as regiões do país (Trindade, 2020).

Sua primeira edição ocorreu em 2006 em Recife e a mais recente em Fortaleza/CE, em 2025. A capital potiguar já sediou o Netão seis vezes e destaca-se por ter excelentes competidores (Agora RN, 2017). Um dos aspectos positivos desses eventos, é o fator de entretenimento, que diz respeito ao prazer que os consumidores experienciam não apenas ao jogar, mas também ao assistir outros jogadores competindo ao vivo, principalmente se estes forem jogadores altamente habilidosos (Christophers & Scholz, 2010, 2011; Seo, 2016).

Isso posto, além da discussão sobre o uso dos jogos digitais como forma de lazer híbrido, cabe também aprofundar reflexões sobre as possibilidades turísticas que eventos dessa modalidade de atividades podem trazer.

2.5 EVENTOS E SEU POTENCIAL TURÍSTICO

É possível considerar que a atratividade turística de eventos teve sua ancestralidade em deslocamentos que ocorrem desde a antiguidade, com finalidades múltiplas, seja para trocas comerciais, seja para a participação em eventos (Matias, 2007).

Nesse percurso histórico, Nakane (2017) destaca também a figura de Thomas Cook, o qual, por meio de suas experiências de grupos de viagens, organizou, em meados do século XIX, uma viagem para mais de 500 pessoas a um Congresso Antialcoólico.

Apesar de suas raízes históricas, a relação entre eventos e turismo ficou mais evidente nas últimas décadas. Numa perspectiva mais contemporânea, Simões (2012, p. 4) aponta que o setor de eventos “tem vindo a ganhar importância e um papel fundamental no que diz respeito ao reforço da competitividade e atratividade (sic) dos destinos turísticos”.

Andrade (2002, p. 41) considera que os eventos “constituem parte significativa na composição do produto turístico, atendendo intrinsecamente às exigências de mercado em matéria de entretenimento, lazer, conhecimento e entre tantas outras motivações”.

O estudo realizado por Albuquerque (2004) buscou evidenciar a importância dos eventos como ferramenta de desenvolvimento turístico. Em seus achados, a autora aponta para a relevância dos eventos em termos econômicos, além da contribuição para abrandar os efeitos da sazonalidade em empresas de transporte e hospedagem.

Trazendo o foco da discussão para o contexto da atualidade, percebe-se que se proliferam cada vez mais diversos tipos de eventos, desde as *lives*, popularizadas no período pandêmico (Clemente & Stoppa, 2020), até eventos altamente segmentados, como eventos corporativos e eventos Geek. Monteiro (2021) aponta que a ascensão dos eventos geeks foi possível graças ao elevado fluxo de conteúdo audiovisual dos últimos anos.

Pando Gutiérrez (2023) considera que os eventos relacionados com a cultura geek são bem sucedidos e já estão consolidados em países como Estados Unidos, Japão e Coreia do Sul. Ainda sobre o segmento Geek, Monteiro (2021, p. 27) considera que o mesmo possui “milhares de fãs em diversos eventos realizados mundialmente, reunindo fãs de determinada série que está em alta em uma plataforma de streaming, um anime antigo, um filme de ficção científica que atinge um público específico, entre outros exemplos”.

Nesse sentido, é possível inferir que os eventos direcionados a segmentos específicos possuem elevado potencial de atratividade turística, especialmente em virtude do perfil de público que alcançam. No tocante aos eventos de jogos eletrônicos, como é o caso da Pump It Up, essa situação não é diferente.

O estudo realizado por Trindade et al. (2022) sobre o Campeonato Nordestino de Pump It Up em 2019, realizado em Natal/RN, demonstrou que o evento possui uma capacidade de atratividade turística, embora ainda de pequeno porte. O evento atraiu praticantes de Pump de vários estados brasileiros, principalmente da região Nordeste, mas também das regiões Sudeste e Norte. Turistas estes, que contribuem para com a cadeia produtiva do turismo, ao utilizarem-se de equipamentos e serviços turísticos na cidade que sediou o evento, corroborando, dessa forma, a atratividade turística dos eventos de Pump It Up, não apenas a nível regional, mas nacional e de destaque no setor de eventos de jogos eletrônicos.

Entre as motivações turísticas dos participantes, há alguns fatores que podemos melhor correlacionar, entre eles o fator de escape ou escapismo que se refere à jogar competitivamente; o fator de estética, que diz respeito à comparecer aos eventos; aprender sobre as práticas, que refere-se ao fator educacional e, por fim, assistir às partidas, que representa o fator de entretenimento. Tais motivações seriam justificadas pela necessidade de viajar para escapar da rotina diária, assim como, responder às necessidades sociais em conhecer pessoas novas e viver uma experiência de algo novo e único proporcionada por estes eventos (Šimková & Holzner, 2014).

3. METODOLOGIA

3.1 Tipo e Abordagem da pesquisa

Adota-se o método dialético como base de concepção. Para caracterizar esse método, constata-se a contradição (Hegel) que predomina neste trabalho (Nicolau, 2009), especialmente no tocante aos princípios teóricos e tradicionais do lazer com os fenômenos empíricos da atividade observados na sociedade contemporânea.

Ademais, este estudo consiste em uma pesquisa explicativa-exploratória de natureza qualitativa/quantitativa. Para Trivinõs (1987, p. 133), nas pesquisas de natureza qualitativa o pesquisador “tem ampla liberdade teórico metodológica para realizar seu estudo”. Conforme Flick (2009, p. 9) “a pesquisa qualitativa parte da ideia de que os métodos e teorias devem ser ajustados à aquilo que se estuda”. Na pesquisa qualitativa, os conceitos são desenvolvidos durante o próprio processo de execução da pesquisa (Flick, 2009). Para Gil (2002) a pesquisa explicativa é aquela que mais aprofunda o conhecimento sobre determinado tema ou realidade. Além disso, a pesquisa explicativa “tem como preocupação central identificar os fatores que determinam ou que contribuem para a ocorrência dos fenômenos” (Gil, 2002, p. 2). Em termos quantitativos foi empregada análise estatística descritiva, com gráficos e percentuais.

Já a pesquisa exploratória visa “o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições. Seu planejamento é, portanto, bastante flexível, de modo que possibilite a consideração dos mais variados aspectos relativos ao fato estudado” (Gil, 2002, p. 1).

Nesse sentido, visando alcançar subsídios suficientes para a proposição do conceito preliminar de h-leisure, conforme apresentado na introdução, foi realizada, primeiramente, uma revisão bibliográfica sobre lazer e contemporaneidade.

Evidências apontam que o termo h-leisure é praticamente inexplorado na literatura científica. Para tanto, foi realizado um levantamento da literatura na Web Of Science, Scopus e Google Acadêmico, utilizando os termos Lazer híbrido, *Hybrid leisure* e *ocio híbrido*, totalizando cinco artigos encontrados.

Foi realizada avaliação prévia dos resumos dos artigos encontrados, descartando os quatro trabalhos que não possuem relação com o tema da pesquisa. Isso posto, apenas um documento se relaciona indiretamente com o tema deste trabalho.

A pesquisa adotada no presente estudo busca caracterizar o h-leisure como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo eletrônico Pump It Up e seus desdobramentos. Para tanto, o conceito preliminar de h-leisure apresentado irá pautar as reflexões posteriores ao processo de coleta e análise dos dados.

3.2. Sujeitos da pesquisa

A presente pesquisa foi aplicada com os seguintes sujeitos:

- Praticantes de Pump It Up;

- Organizadores de eventos cujo tema central seja o Pump It Up;

3.3 Técnica de Coleta de dados

Este estudo se utilizou de pesquisa bibliográfica e documental, além de questionário (aplicado aos praticantes de Pump It Up), entrevista semiestruturada (aplicada aos organizadores de eventos de Pump It Up) e observação indireta. Para Marconi e Lakatos (2002), dentre as vantagens da aplicação do questionário, pode-se citar o alcance de respostas mais rápidas e mais precisas, maior liberdade, e mais segurança, em função do caráter de anonimato das respostas.

Conforme Gonzalez (2020, p. 155), a entrevista é considerada uma “técnica privilegiada para obter informações em Pesquisa Qualitativa”.

Para Triviños (1987, p. 146)

[...] entrevista semi-estruturada, em geral, aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante.

A aplicação de ambos instrumentos foi virtual e ocorreu no segundo semestre de 2024. O questionário foi enviado via link para os respondentes contendo 32 questões abertas e fechadas (Apêndice I). A técnica de bola de neve foi aplicada igualmente, em que o link do questionário foi compartilhado em grupos de mensagens e redes sociais. Segundo Vinuto (2014, p. 202), “a amostragem em bola de neve oferece diversos benefícios para problemas de pesquisa específicos”. Já a entrevista, composta por 9 perguntas abertas, (Apêndice II) também foi aplicada de forma virtual, via envio de link do Google Meet para os organizadores de eventos de Pump It Up no dia 26 de Março de 2025.

Já a técnica de observação indireta ocorreu na medida em que o objetivo específico c) consiste em correlacionar elementos característicos da Pump It Up com os parâmetros de e-leisure propostos. Neste sentido, a pesquisadora, que faz parte da comunidade de praticantes de Pump It Up, observou eventos sobre a temática com a finalidade de identificar esses elementos característicos e correlacioná-los com o modelo-conceito de e-leisure proposto.

3.3.1 Ações previamente realizadas

Nos dias 1 e 2 de junho de 2024 ocorreu o Campeonato Nordestino de Pump It Up na cidade de Natal/RN. Nesta data, foi realizada visita *in loco* da pesquisadora ao local do evento, quando foi realizado contato inicial com participantes do evento e praticantes do Pump It Up. Nesse momento, foi feita uma contextualização do projeto de pesquisa para que, em sequência, fosse questionado se os participantes gostariam de participar de uma futura pesquisa sobre o Pump It Up e suas potencialidades enquanto forma de lazer. Todos os participantes que

concordaram previamente receberam o link com o formulário de coleta de dados pessoais como nome e endereço de e-mail/contato telefônico. Após assinalar a opção que dava plena ciência da autorização de uso de seus dados para contato posterior, foi possível arquivar dados de 33 participantes. Um dado que chama a atenção é que, dos 33 respondentes, 51% advêm de outras localidades, o que reforça a hipótese da atratividade turística que o evento pode trazer. A este montante de 33 contatos prévios, foi possível obter 118 respondentes.

Sobre o contato prévio com os organizadores, a autora da pesquisa, por fazer parte da comunidade de praticantes de Pump It Up há 17 anos, possui acessos facilitados a este grupo de sujeitos. Foram contatados organizadores de eventos estaduais e regionais de Pump It Up dos últimos 03 anos.

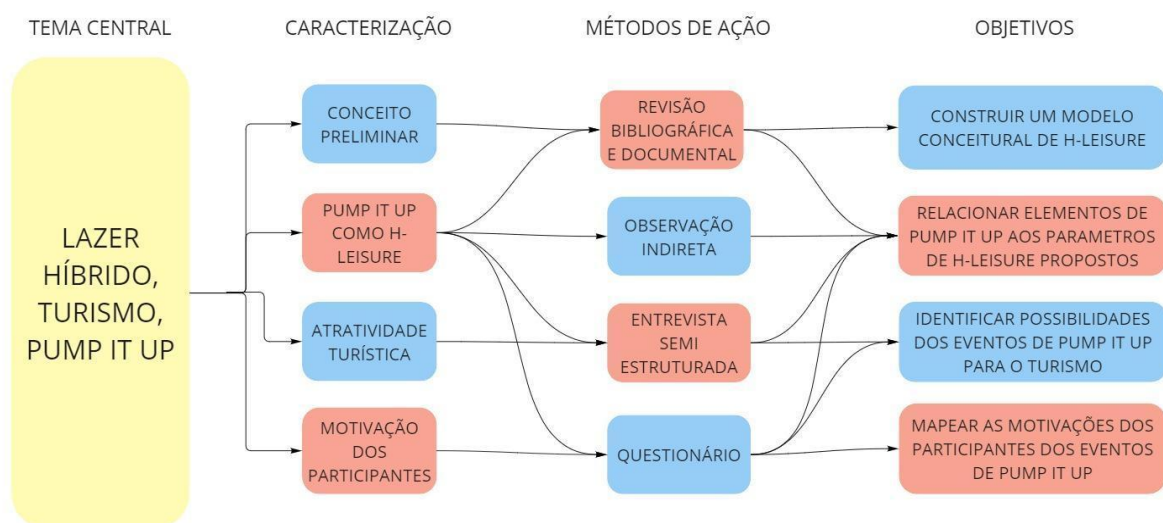
3.4 Análise de dados

Este trabalho utilizou do método de análise de conteúdo, tendo como enfoque as considerações de Bardin (1977). A referida autora destaca três etapas básicas que compõem a análise de conteúdo, a saber: pré-análise, descrição analítica e interpretação inferencial (Bardin, 1977).

Para Triviños (1987, p. 159) a análise de conteúdo “adquire sua força e seu valor exclusivamente mediante o apoio de determinado referencial teórico”. Após essa etapa, foram realizados os cruzamentos com o conteúdo levantado na revisão bibliográfica, visando caracterizar o lazer híbrido (h-leisure) como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo eletrônico Pump It Up e seus desdobramentos.

Como forma de ilustrar melhor o percurso deste trabalho, foi construída a Figura 4, conforme segue:

Figura 4: Percurso metodológico



Fonte: Autoria própria (2024)

3.5 Critérios éticos da pesquisa

Foi adotado sigilo nas informações coletadas. Para todos os sujeitos da pesquisa foi requisito obrigatório ser maior de 18 anos e preencher o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) para realização das entrevistas e questionários (Ver Apêndice III).

Ademais, foi elaborado um Termo de autorização para a gravação das reuniões do Meet (Apêndice IV) que foi aplicado no momento da entrevista aos organizadores do evento, o que facilitou a transcrição dos dados coletados.

Todos os procedimentos de coleta e armazenamento de dados foram realizados em acordo com as normas da Resolução 510:2016 CNS.

4. APRESENTAÇÃO DE RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS

Conforme explicitado na metodologia, a coleta de dados foi organizada sob a forma de um questionário virtual voltado para participantes. A aplicação do questionário ocorreu via Google forms no segundo semestre de 2024 e contou com a participação de 118 respondentes, sem perda amostral.

Ademais, foi realizada entrevista com organizadores de eventos de Pump It Up com formulário contendo 9 perguntas abertas, voltadas para a temática deste trabalho.

4.1 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS REFERENTES AO QUESTIONÁRIO PRATICANTES

A **seção 1 (Perfil dos praticantes de Pump It Up)** da pesquisa buscou obter informações sobre o perfil dos respondentes que são praticantes de Pump It Up e é composta por 6 questões. A **questão 1 “Qual a sua faixa etária?”** indicou que em sua maioria, com um número total de 67 respondentes, estão na faixa dos 30 aos 39 anos de idade, seguido de 44 respondentes que afirmaram estar na faixa dos 18 aos 29 anos de idade; 7 respondentes que estão na faixa etária entre 40 e 60 anos de idade e nenhuma resposta fora obtida para a faixa etária acima de 60 anos. As respostas da **questão 2 “Com qual gênero você se identifica?”** mostraram que 79 respondentes se identificam com o gênero masculino, 36 respondentes com o gênero feminino e 3 que selecionaram a opção “outro”.

A tabela a baixo demonstra a **questão 3 “Cidade/estado onde você reside atualmente”**. Se observa que a maior parte das respostas obtidas são provenientes do Nordeste. O estado com maior número de respondentes foi o Rio Grande do Norte, podendo ser explicado, além de o estado realmente possuir um número considerável de praticantes, devido a pesquisadora do estudo ser norte riograndense, residente em Natal, facilitando, assim, a coleta das respostas e ampliando o alcance da pesquisa. É possível, também, observar que a região sudeste se destaca, tendo como maiores representantes os estados de São Paulo e Minas Gerais. Também foi possível a coleta de respostas internacionais, provenientes dos continentes sul e norte americanos e europeu.

Questão 3 - Cidade/estado onde você reside atualmente

REGIÃO	NÚMERO DE JOGADORES POR ESTADO
Norte = 8	Amapá = 2 Pará = 6
Nordeste = 49	Rio Grande do Norte = 27 Pernambuco = 12 Ceará = 7 Bahia = 2 Piauí = 1

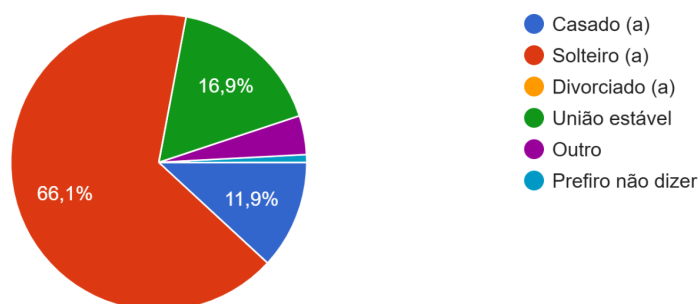
Centro-oeste = 3	Mato Grosso = 1 Goiás = 2
Sudeste = 31	Minas Gerais = 13 São Paulo = 17 Rio de Janeiro = 1
Sul = 8	Paraná = 3 Rio Grande do Sul = 5

CONTINENTE	NÚMERO DE JOGADORES POR PAÍS
EUROPA	Espanha = 4 Alemanha = 3 Reino Unido = 2 França = 6
AMÉRICA DO NORTE	Canadá = 1 Estados Unidos = 1
AMÉRICA DO SUL	Peru = 2

A **questão 4**, que aborda sobre o **estado civil dos praticantes**, mostrou que, em sua maioria, são pessoas ainda solteiras, seguidas por alguns poucos em união estável e casados. Dentro os respondentes, 5 selecionaram a opção “outro”, 1 pessoa preferiu não responder e nenhum dos entrevistados afirmaram ser divorciados.

4 - Qual é o seu estado civil?

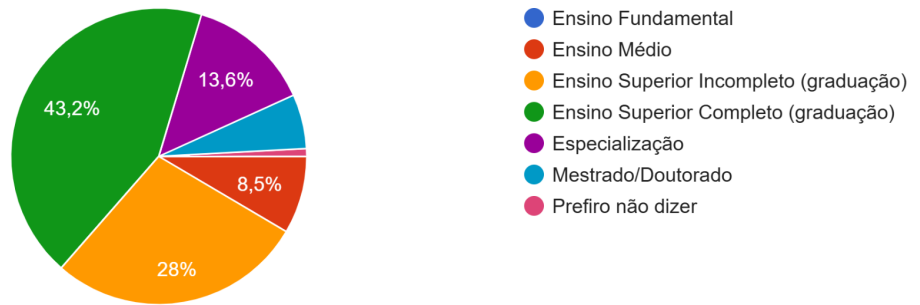
118 respostas



A **questão 5 “Qual o seu nível de escolaridade?”** mostrou que, dentre os 118 respondentes, 51 possuem ensino superior completo, 33 possuem ensino superior incompleto, seguidos por 16 respondentes que possuem especialização, 10 que possuem ensino médio e os demais distribuídos nas categorias restantes.

5 - Qual o seu nível de escolaridade?

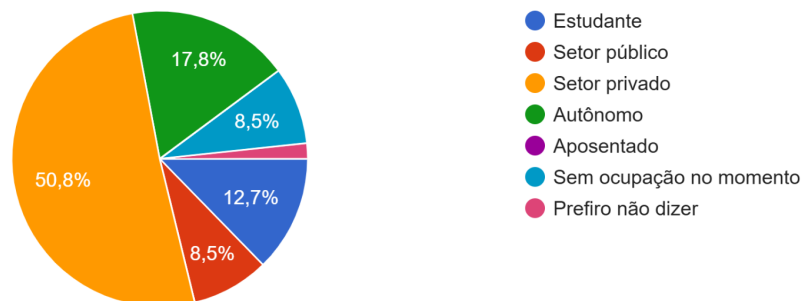
118 respostas



A **ocupação dos respondentes**, conforme disposto na **questão 6**, em sua maioria, são trabalhadores formais, estando estes vinculados ao setor privado, seguidos de 21 respondentes que afirmaram que são trabalhadores informais/autônomos e outros que são trabalhadores formais vinculados ao setor público e estudantes. Não fora marcada a opção “aposentado” por nenhum dos respondentes.

6 - Qual a sua ocupação atual?

118 respostas



SEÇÃO 2 (PUMP IT UP E LAZER)

Essa seção da pesquisa tem por objetivo entender se a prática de Pump It Up pode ser caracterizada como uma atividade de lazer, partindo desde Dumazedier até elementos contemporâneos que compõem o lazer atualmente.

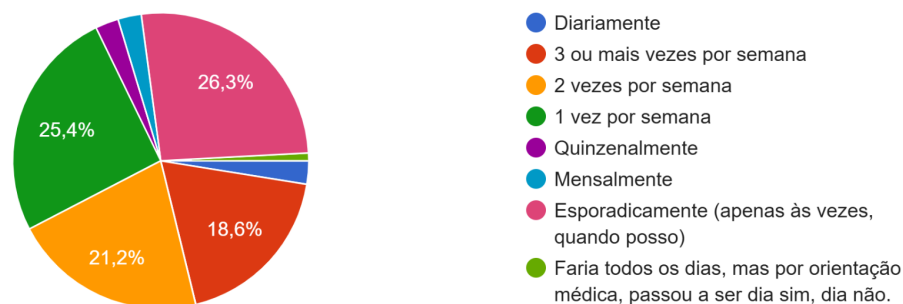
A **questão 7 “Quando você começou a praticar Pump It Up?”** mostrou que 77 respondentes de um total de 118 começaram a praticar entre os anos de 2000 e 2010, 19 respondentes entre os anos de 2011 e 2020 e após o ano de 2021, 22 respondentes começaram a praticar Pump It Up. Percebe-se, então, que a maior parte dos jogadores ainda ativos iniciaram a praticar Pump It Up logo na primeira década de existência do jogo, onde se teve um “boom” em

muitos países. Analisando juntamente com a faixa etária dos praticantes, podemos então perceber que muitos tiveram seu primeiro contato com o jogo durante suas adolescências.

A **questão 8** “com que frequência você pratica Pump It Up?” mostrou que quase 50% dos respondentes o praticam em torno de 1 a 2 vezes na semana; outros 18% praticam até mais de 3 vezes, e, destaca-se no gráfico, a opção de ‘esporadicamente’ que fora marcada por 26% dos respondentes, indicando a possibilidade de haver desafios à prática dessa atividade.

8 - Com que frequência você pratica Pump It Up?

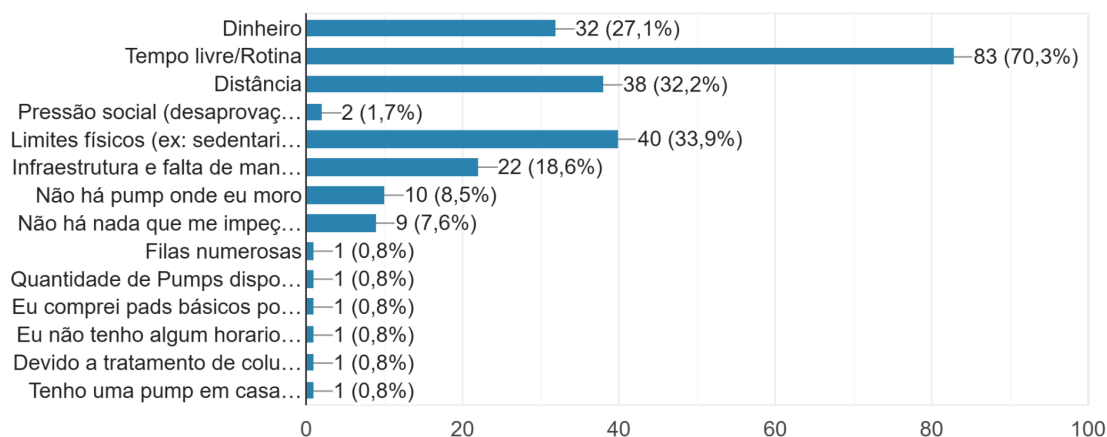
118 respostas



A **questão 9** demonstra quais são os desafios encontrados que possam impossibilitar ou dificultar a prática de Pump It Up. Os principais desafios que foram apontados pelos respondentes são ‘tempo livre/rotina’, ‘distância geográfica’, ‘dinheiro’, ‘limites físicos’ e ‘infraestrutura’.

9 - Quais os maiores desafios que você enfrenta quanto à prática de Pump It Up?

118 respostas



Os dados obtidos na **questão 10** informam sobre os gastos mensais, em média, que os praticantes têm em relação à Pump It Up. As opções marcadas indicam que em torno de 22% dos

jogadores gastam menos de 50 reais; igualmente em torno de 22% gastam entre 50 e 100 reais e há aqueles que não gastam nada pois não necessitam custear a própria prática, devido a inúmeros motivos, dentre eles, estão aqueles que possuem uma máquina de Pump It Up em casa, sendo de sua propriedade.

10 - Em média, mensalmente, quanto você gasta para praticar Pump It Up?

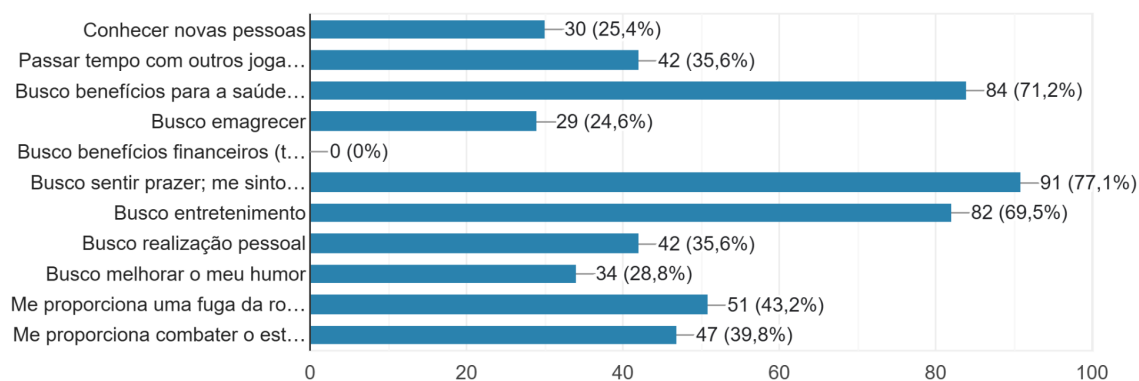
118 respostas



A **questão 11** aponta as principais motivações para se praticar Pump It Up e dentre elas destacam-se a busca pelo prazer, felicidade, o fator entretenimento, a procura por melhorias na qualidade de vida, humor e na saúde, combate ao sedentarismo e estresse, fuga da rotina e realização pessoal; importante destacar que não houve respostas que se identificaram com a opção ‘busco benefícios financeiros/econômicos’.

11 - Quais as suas principais motivações para praticar Pump It Up?

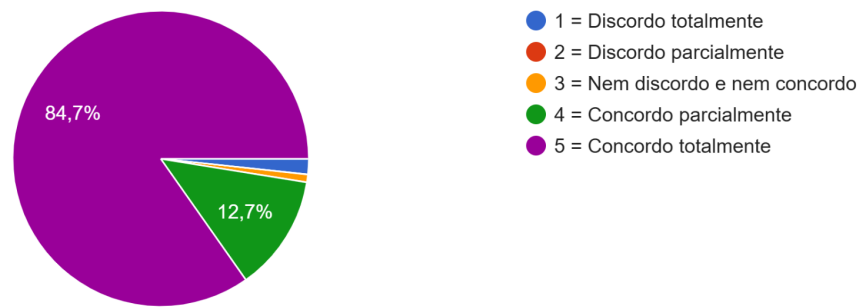
118 respostas



Os dados obtidos na **questão 12** “considero a prática de Pump It Up uma atividade de **lazer**” mostra que 84,7% dos respondentes concordam totalmente com a afirmação, 12,7% concordam parcialmente e os demais mantiveram-se neutros ou discordaram totalmente (1,7%).

12 - Considero a prática de Pump It Up uma atividade de lazer

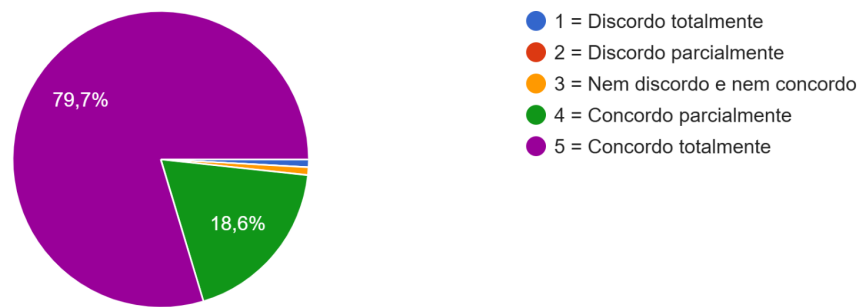
118 respostas



A **questão 13 “a prática de Pump It Up me traz prazer/felicidade”** nos mostra que, em sua grande maioria, os respondentes concordam totalmente com a afirmação, representando 79,7% dos respondentes, seguidos de 18,6% que concordam parcialmente.

13 - A prática de Pump It Up me traz prazer/felicidade

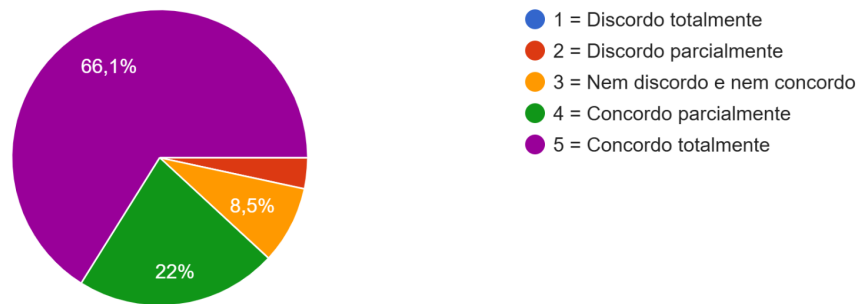
118 respostas



A **questão 14** aborda a questão da socialização e afirma que **“a prática de Pump It Up me favorece conhecer novas pessoas, fazer amigos, ampliar os círculos sociais”**. Os dados obtidos nos informam que 66% dos respondentes concordam totalmente, 22% concordam parcialmente, 8,5% não concordam e nem discordam e 3,4% discordam parcialmente da afirmação.

14 - A prática da Pump It Up me favorece a conhecer novas pessoas, fazer amizades, ampliar os círculos sociais

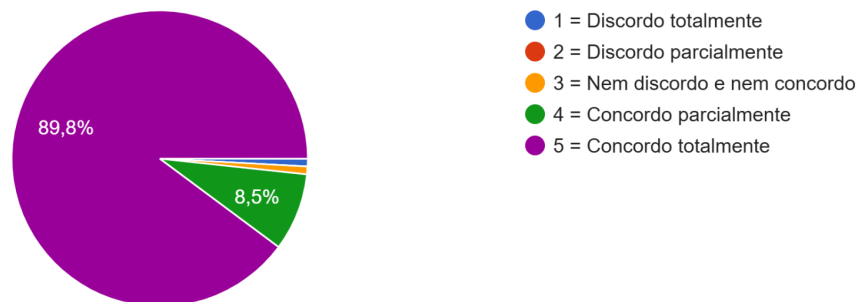
118 respostas



A **questão 15** aborda sobre os benefícios à saúde provenientes da prática saudável de Pump It Up, ao afirmar que “**A prática de Pump It Up é uma atividade física e promove benefícios à saúde e bem-estar físico e mental**”. Dentre os respondentes, 89,8% concordam totalmente com a afirmação, 8,5% concordam parcialmente.

15 - A prática de Pump It Up é uma atividade física e promove benefícios à saúde e bem-estar físico e mental

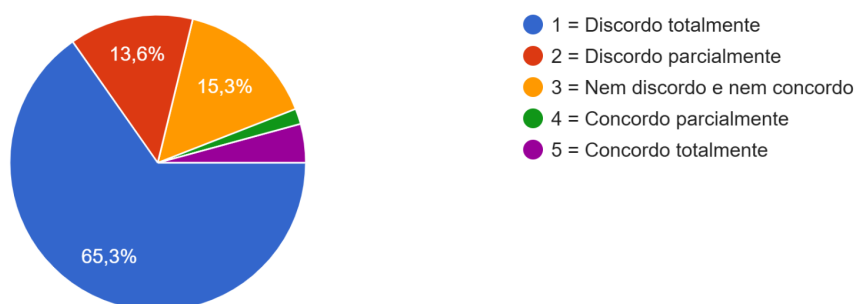
118 respostas



A seguir, a **questão 16** aborda a prática de Pump It Up como uma suposta atividade profissional, ao afirmar que gera renda e promove benefícios econômicos/financeiros aos praticantes. Nessa questão, em particular, as respostas seguem na contra-mão das anteriores, pois 65,3% dos respondentes afirmaram que discordam totalmente, 13,6% discordam parcialmente e 15,3% nem discordam e nem concordam; os demais afirmaram que concordam total ou parcialmente.

16 - A prática de Pump It Up me promove benefícios econômicos/financeiros e me gera renda

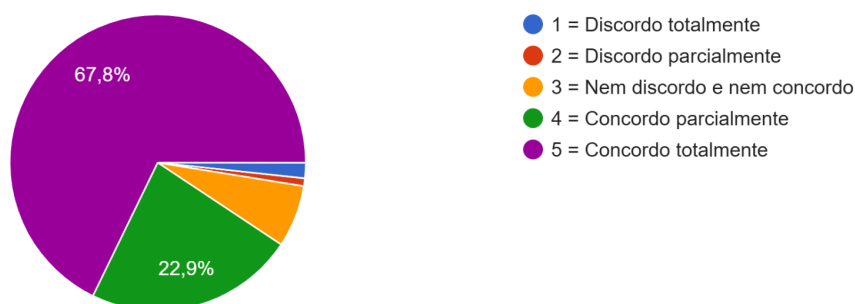
118 respostas



A Pump It Up é um jogo digital que envolve fatores eletrônicos com físicos, portanto fora questionado aos respondentes, na **questão 17**, se tal fator é um atrativo à prática de Pump It Up. 67,8% dos respondentes afirmaram que concordam totalmente, 22,9% concordam parcialmente, 6,8% não concordam e nem discordam e os demais discordam, total ou parcialmente.

17 - Uma das coisas que mais me atrai no jogo é sua capacidade de relacionar um recurso eletrônico com aspectos físicos (fator de entretenimento + exercício físico)

118 respostas



SEÇÃO 3 (PUMP IT UP E EVENTOS)

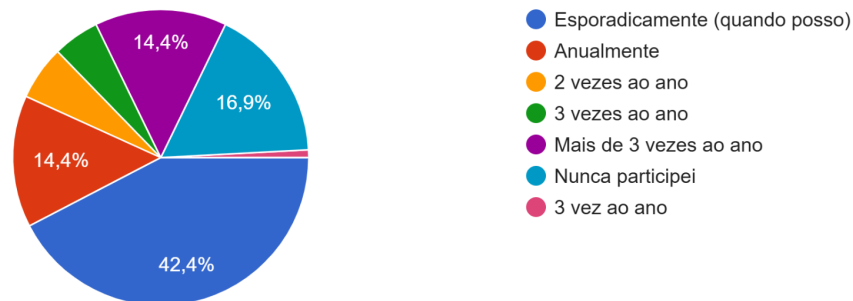
A **seção 3** da pesquisa aborda sobre os eventos de Pump It Up, aos quais nos referimos aos diversos campeonatos que são realizados pela comunidade, dentro e fora do Brasil, incluindo também dinâmicas competitivas e/ou amistosas com o intuito de promover união e apoio entre os jogadores, incentivando assim a prática dessa atividade e a evolução individual nos níveis do jogo.

A **questão 18** “Com que frequência você participa (seja como competidor ou espectador) de eventos de Pump It Up”, mostrou que em torno de 42% dos respondentes não possuem uma frequência corrente mas sim que participam esporadicamente sempre que podem.

Outros participam anualmente ou até 3 vezes ao ano, enquanto 20 respondentes afirmaram nunca terem participado de um evento, nem na prática do lazer ativo, nem passivo.

18 - Com que frequência você participa (seja como competidor ou espectador) de eventos de Pump It Up?

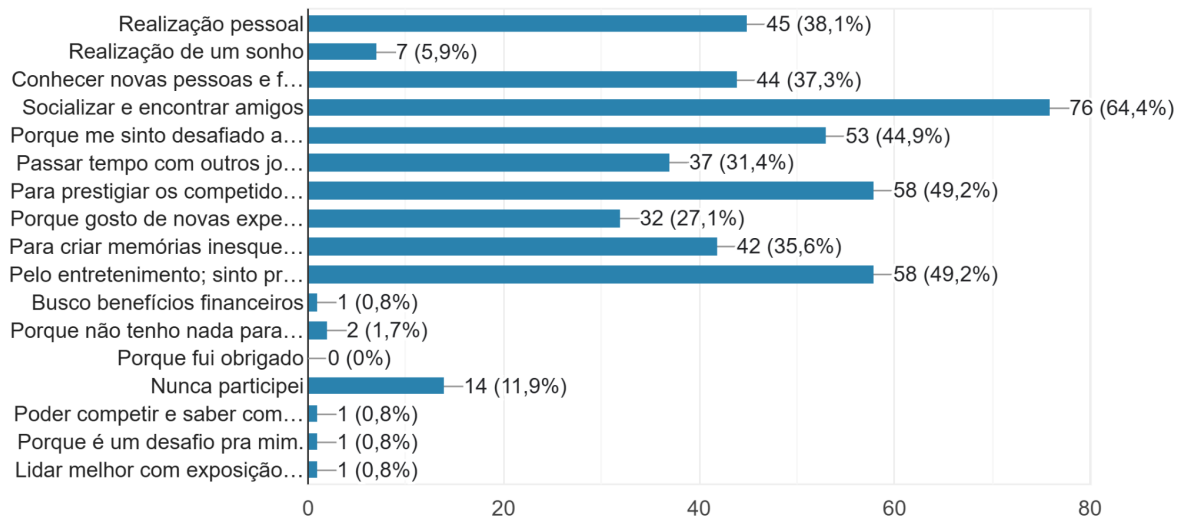
118 respostas



A **questão 19** questionou quais são **as principais motivações dos indivíduos em participar desses eventos em si**, independentemente de haver a prática diária ou não da atividade de Pump It Up. Essa questão permitiu aos respondentes selecionar até mais de uma opção, caso os mesmos julgassem necessário. As principais motivações apontadas pelos respondentes foram ‘socializar e encontrar amigos’, ‘prestigiar os competidores e torcer’, ‘pelo entretenimento, proporção de felicidade e prazer’, ‘pelo desafio ao competir com outrem’, ‘realização pessoal’, ‘conhecer novas pessoas e fazer amizades’, ‘passar tempo com outros jogadores’, ‘para criar memórias inesquecíveis’ e ‘viver novas experiências’.

19 - Quais são suas principais motivações em participar (seja como competidor ou espectador) dos eventos de Pump It Up?

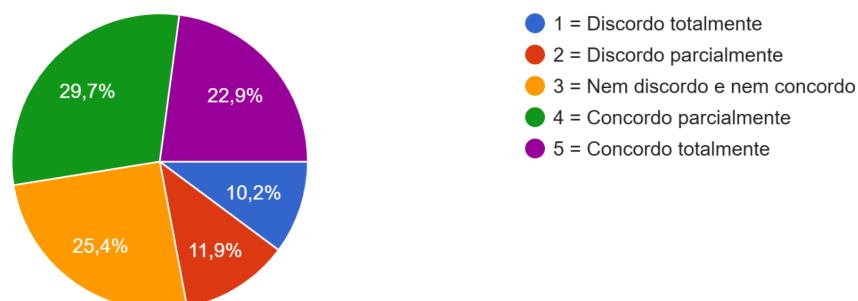
118 respostas



A questão 20 “Quando não participo dos eventos presencialmente, procuro ao máximo assistir as transmissões ao vivo via streaming”, mostra o empenho da comunidade em acompanhar esses eventos, mesmo que sejam à distância, e prestigiar os competidores, organizadores e os próprios streamers/narradores. Essa questão fora elaborada utilizando a escala de Likert e as respostas obtidas mostram que 27 dos 118 respondentes concordam totalmente com a afirmação, 35 concordam parcialmente, 30 ficaram neutros e os demais discordaram, parcial ou totalmente.

20 - Quando não participo dos eventos presencialmente, procuro ao máximo assistir as transmissões ao vivo via streaming

118 respostas

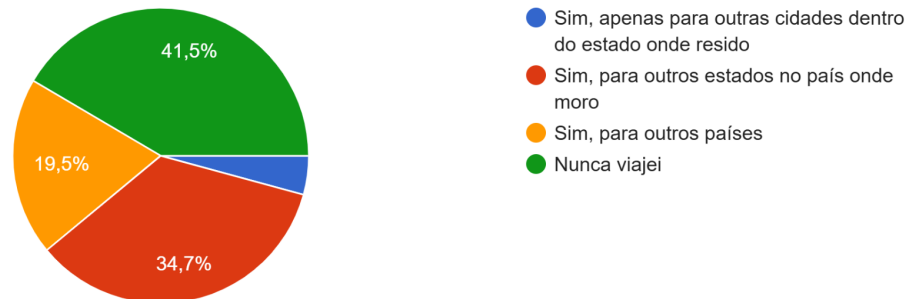


A questão 21 trata sobre a prática de viagens a fim de participar dos eventos de Pump It Up, questionando os respondentes “Você viaja ou já viajou com a finalidade de participar de eventos de Pump It Up?”. As respostas mostraram que, enquanto, alguns praticantes nunca

realizaram nenhum tipo de viagem para a prática do turismo de eventos, no tangente à Pump It Up, outros viajaram para outras regiões do país e até mesmo outros países.

21 - Você viaja ou já viajou com a finalidade de participar de eventos de Pump It Up?

118 respostas



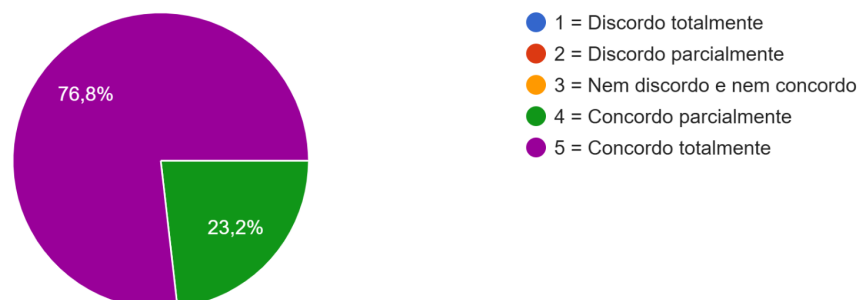
SEÇÃO 4 (PUMP, EVENTOS E TURISMO)

A **seção 4** é restrita aos praticantes de Pump It Up que em algum momento já estiveram no papel de turistas com a finalidade de participar de algum evento de Pump It Up, ou seja, aqueles que para participar do evento, se deslocaram voluntariamente para um lugar que não sua residência habitual, para outras cidades, com um tempo de permanência mínimo de 24 horas. Essa questão utilizou como filtro a questão anterior, 21 e aqui, foram obtidas respostas exclusivas daqueles 69 praticantes que já estiveram, ao menos uma vez, no papel de turistas.

Podemos observar no gráfico a seguir, referente a **questão 22**, que todos os respondentes concordaram com a afirmação, divididos entre os 76,8% que concordam totalmente e os 23,2% que concordam parcialmente.

22 - Viajar para participar de eventos de PIU me proporciona benefícios culturais, ao conhecer novos lugares e culturas.

69 respostas

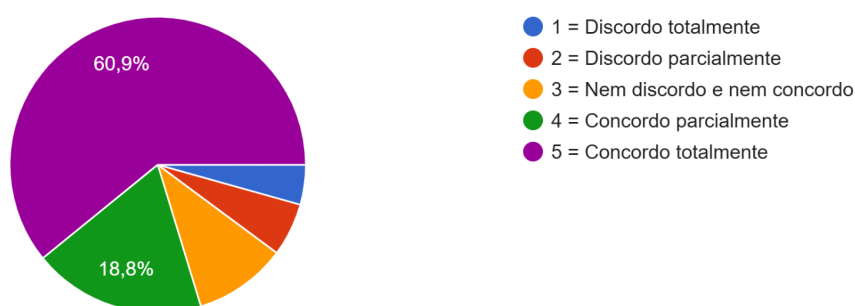


Para responder a partir da questão 23 foi pedido que os respondentes considerassem, exclusivamente, o último evento que participaram como turistas, mesmo que este tenha sido realizado há alguns anos.

A **questão 23** pede para que seja identificado este último evento, quando e onde fora realizado. Os eventos que mais se destacaram foram o BigOne 2024 realizado no Chile; o Netão 2024 (Campeonato Nordestino de Pump It Up), realizado em Natal/RN e o BRPF 2024 (Brazil Pump It Up Festival), campeonato nacional realizado anualmente em São Paulo/SP.

Na **questão 24**, percebe-se que os deslocamentos produzidos por 60% desses turistas se deu devido ao evento de Pump It Up, atuando como força motivadora maior capaz de gerar um deslocamento e todo o planejamento turístico que esse deslocamento exige. Em torno de 18% afirmaram que apenas parcialmente e os demais o evento pode ou não ter representado motivação primária.

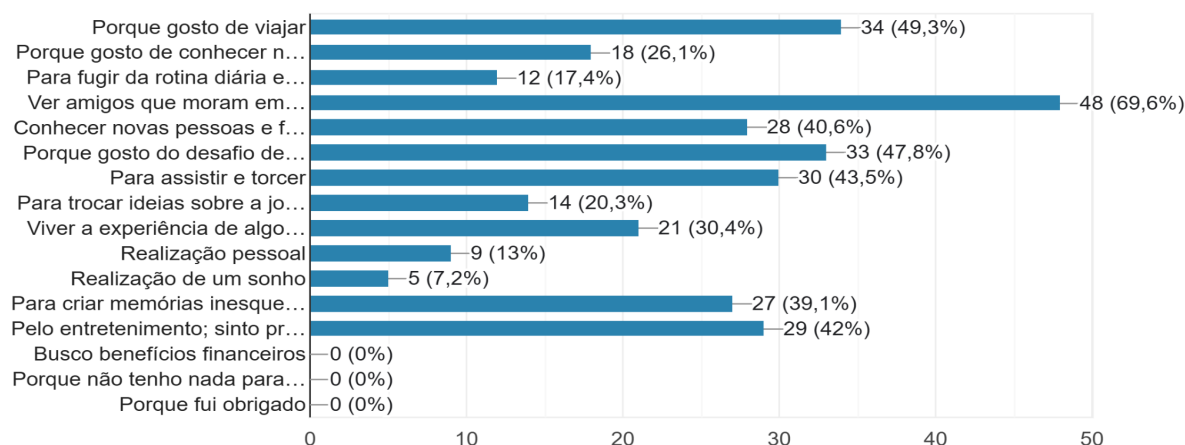
24 - Participar do evento de Pump It Up foi minha motivação primária (principal) para viajar.
69 respostas



Na **questão 25**, como disposto, pode-se perceber que entre as motivações que os participantes sentiram para participar desse evento de Pump It Up, destacam-se as opções “ver amigos que moram em outras cidades”, “porque gosto de viajar”, “porque gosto do desafio de competir”, “para assistir e torcer”, “pelo entretenimento”, e ainda foram obtidas respostas às questões sobre trocar ideias de jogabilidade e conhecer locais e pessoas novas.

25 - Qual a sua motivação em participar desse evento?

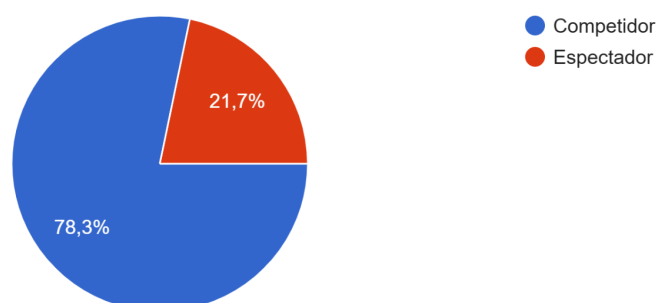
69 respostas



A **questão 26** destaca apenas o tipo de participação dos praticantes em relação ao último evento frequentado como turistas. Em sua maioria, quase 80%, competidores. Importante frisar que todo competidor também é espectador, embora nem todos espectadores sejam competidores. Nesse sentido há uma prática quanto ao lazer ativo e passivo e ambos simultaneamente.

26 - Participei do campeonato na condição de:

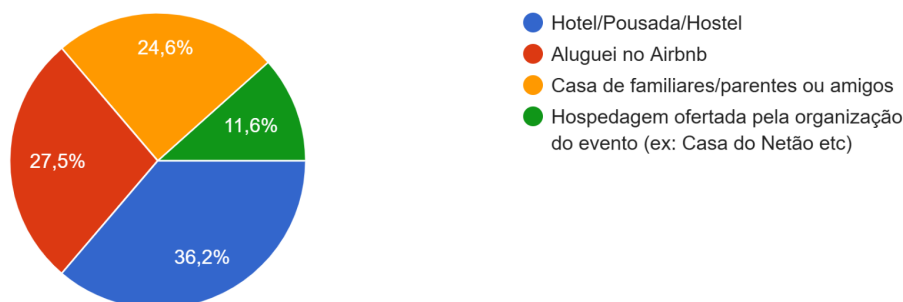
69 respostas



A **questão 27** descreve os tipos de meios de hospedagem utilizados pelos praticantes durante sua viagem. 36% optou por meio de hospedagem mais tradicional, como pousada, hotel ou hostel e 27% por meios mais modernos, tais qual o airbnb; 24% optaram por casa de parentes ou amigos e outros 10% pela hospedagem ofertada pela organização do evento, como costuma acontecer em campeonatos pelo nordeste.

27 - Qual meio de hospedagem você utilizou na cidade do evento?

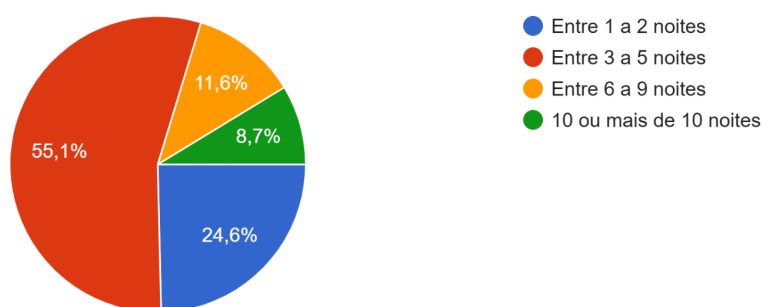
69 respostas



O número total de pernóites, como apontado na **questão 28**, mostrou que muitos optaram por entre 3 e 5 noites, o suficiente para desfrutar dos dias de evento e conhecer a localidade sede e seus atrativos. 24,6% optaram por apenas 1 a 2 noites e os demais, acima de 6 noites.

28 - Quantas noites você passou na cidade do evento?

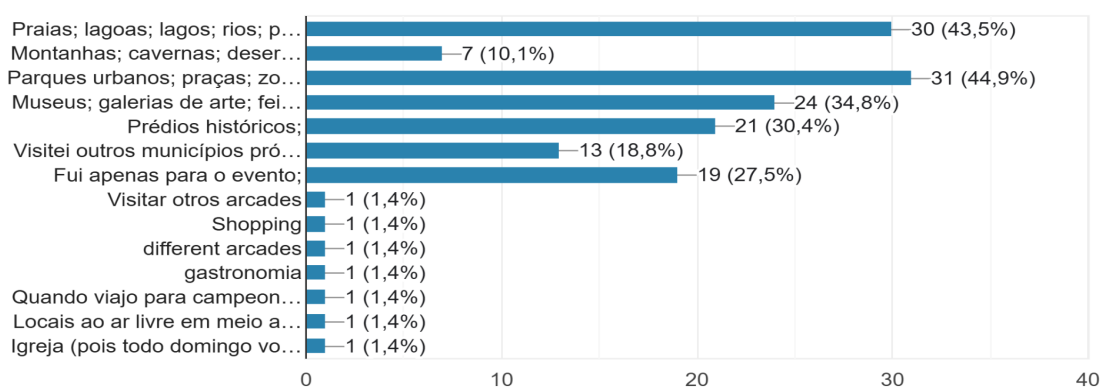
69 respostas



A **questão 29** explana os tipos de pontos turísticos visitados pelos praticantes/turistas em sua última viagem. Os pontos turísticos de destaque são áreas naturais aquáticas, como praias, rios, lagoas e outras áreas naturais tais quais parques urbanos, praças, zoológicos e pontos turísticos culturais, como museus, feiras, galerias e prédios históricos.

29 - Além de participar do evento, quais pontos turísticos você conheceu na cidade?

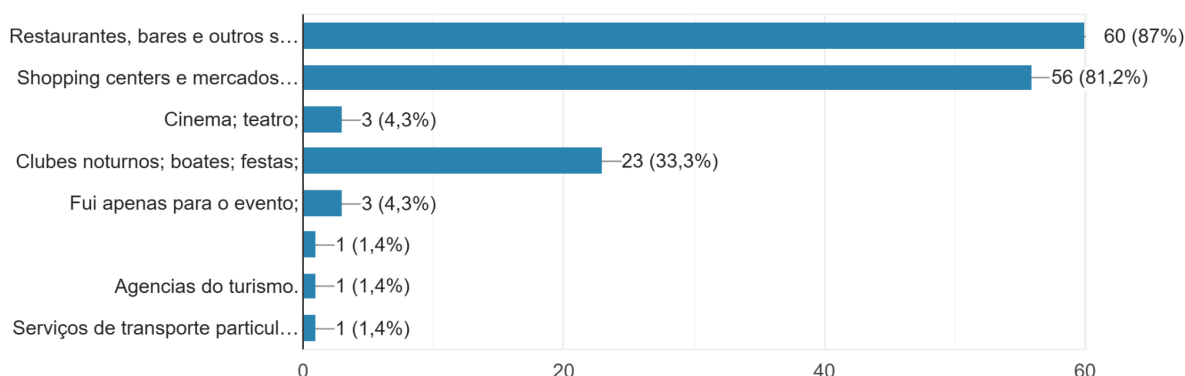
69 respostas



Além de frequentar o evento de Pump It Up, os participantes também usufruíram de bens e serviços turísticos da cidade-sede do evento, como aponta a **questão 30**. O setor de restauração se destaca, seguido pelo setor de compras e do turismo noturno.

30 - Além de participar do evento, quais equipamentos e serviços turísticos você conheceu/frequentou?

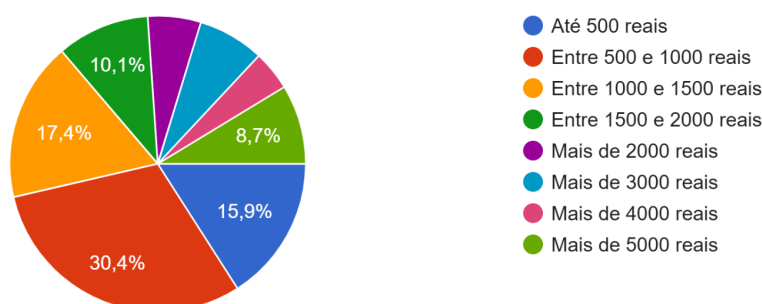
69 respostas



A **questão 31** elucida-nos sobre o custo médio que se tem durante a execução de uma viagem para prestigiar um evento de Pump It Up. Quase 50% dos respondentes se encaixam nas opções de “entre 500 e 1000 reais” e “entre 1000 e 1500”; até 500 reais foi marcado por em torno de 15% dos respondentes e os demais afirmaram ter um custo médio de mais de 1500/2000 reais.

31 - Qual o gasto, em média, que você teve nessa viagem?

69 respostas



A última parte do formulário foi um espaço em branco aberto a questionamentos, dúvidas, considerações e depoimentos. Foram obtidas 58 respostas dos respondentes que compartilharam suas experiências pessoais. A análise dos comentários dos respondentes nos mostra relatos da prática de Pump It Up como uma atividade de lazer que traz inúmeros benefícios à saúde física e mental e que contribui para com a socialização dos indivíduos que a

praticam. As respostas indicaram a motivação de se praticar Pump It Up buscando principalmente diversão, socialização e saúde.

Alguns relatam a Pump It Up como uma espécie de experimento social, possibilitando a quebra de alguns preconceitos ao se conviver com pessoas muito diferentes, “jogar esse jogo e fazer parte da comunidade mudou minha perspectiva cultural, acredito que isso influencia diretamente em como aceitamos o novo e o diferente”, outros conheceram seus melhores amigos através da Pump It Up, amizades que já duram 10, 15 anos e até laços interestaduais que fizeram devido à prática de Pump It Up e, até mesmo, alguns que conheceram seus cônjuges e constituíram família. Quanto à socialização, a prática de Pump It Up contribuiu para com a interação social de pessoas neurodivergentes e introvertidos, até aqueles que precisaram se adaptar a muitos locais novos e fazer novas amizades, sendo a principal forma de vínculo social durante a adolescência; trouxe senso de pertencimento e de sentido para alguns e outros afirmaram se sentir vivos e inseridos no mundo em fazer parte dessa comunidade e que, portanto, aprenderam a lidar melhor com os próprios sentimentos. Também proporciona realização pessoal e animação ao evoluir no jogo. Outras respostas obtidas, resumem o significado da Pump It Up quanto ao seu aspecto de desenvolvimento pessoal e social, ao afirmar que “O principal objetivo de jogar pump é conhecer a comunidade e fazer novas amizades” e “A Pump mudou minha vida positivamente. Fiz vários amigos e descobri habilidades que eu tenho e não sabia. Também me ajudou em momentos difíceis. Me proporciona de fato mais perseverança e amizade”.

No aspecto de saúde e bem-estar relacionados à prática de Pump It Up, os respondentes afirmam que a Pump traz saúde, bem-estar, alivia o estresse e melhora o condicionamento físico, sendo uma opção de lazer saudável que estimula os indivíduos a sair do sedentarismo. A prática de Pump It Up também contribuiu para com a saúde mental dos indivíduos, sendo descrita como um escape da rotina que contribui para a saúde emocional e como uma espécie de terapia para um praticante que sofre com ansiedade e depressão. Praticar Pump It Up proporcionou melhora na auto-estima de alguns indivíduos e os mantiveram ativos fisicamente.

Outros relatos referem-se à prática de Pump It Up quanto ao seu aspecto de diversão e entretenimento. Os indivíduos respondentes do questionário relataram que é uma atividade que proporciona momentos de alegria, prazer, diversão e que é uma fuga da rotina, porém é um lazer que exige muito tempo de dedicação e esforço. Além de todos os benefícios dessa prática, alguns relatos mostram um outro lado, não muito satisfatório, dessa atividade. Ao considerar os campeonatos, o fator competitivo, há uma certa pressão por performance, podendo ocasionar estresse, ansiedade, tornando-se frustrante e exigente, levando a adquirir certo contexto de “obrigação não oficial”.

Alguns comentários gerais sobre a Pump It Up reafirmam sua importância quanto ao aspecto híbrido de sua prática ao comentar sobre ser uma ferramenta que une tela e físico de forma ímpar, sendo uma das poucas atividades de lazer que existe com esse contexto.

4.2 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS REFERENTE À ENTREVISTA ORGANIZADORES DE EVENTOS

A entrevista virtual com os organizadores ocorreu de forma simultânea, utilizando um link do Google Meet. A pesquisadora, utilizando de seu conhecimento prévio sobre o jogo e seus participantes/organizadores, realizou contato prévio com dois responsáveis por organizar eventos com a temática do Pump It Up. Isso posto, ambos concordaram em participar da reunião, realizada no dia 26 de Março de 2025, entre 19h e 21h. Ambos participantes autorizaram a gravação do momento e assinaram os TCLE's relativos à pesquisa.

O quadro a baixo apresenta um resumo das principais incidências de respostas obtidas na reunião. Visando preservar a identidade de ambos, os mesmos estão denominados de ORG1 e ORG2.

Quadro 1: Resumo das respostas referentes à entrevista organizadores

PERGUNTA	RESUMO RESPOSTA ORG 1	RESUMO RESPOSTA ORG 2
1 - Como e por que você decidiu começar a se envolver com os eventos de Pump It Up?	Sempre teve uma conexão com jogos, com fliperamas e em uma oportunidade durante confraternização do trabalho, teve contato com o jogo. Foi se envolvendo com a comunidade, conhecendo outros jogadores e organizadores de eventos. Na organização dos eventos, tem maior participação para com a manutenção da máquina, uma ligação que existe com a profissão de mecânico; hoje faz manutenção de máquinas privadas e públicas, sendo o principal organizador de eventos em sua cidade (Natal/RN).	Teve contato e envolvimento com fliperama e jogos online desde cedo; em uma oportunidade em um shopping center, conheceu a Pump It Up e começou a jogar. A maior motivação para fazer parte da comunidade sempre foi a socialização; conheceu pessoas novas, se enturmou e conheceu os campeonatos e eventos. Teve os primeiros contatos com eventos através de outros jogadores; com o tempo, aprendeu a transmitir campeonatos/eventos via live (transmissão online em tempo real) com outros jogadores/organizadores e com o tempo passou a fazer a narração dos eventos durante essas lives.
2 - Você classificaria a prática de pump como lazer? Onde os participantes podem obter prazer, bem-estar e sintam-se felizes e satisfeitos.	Com certeza, é possível encontrar tudo isso na Pump.	Sim, a Pump It Up une muito o jogador a sua comunidade; ir jogar sozinho é muito diferente de ir acompanhado por outros, mesmo que no contexto de competição, não é uma competição danosa, é uma competição saudável. Você tenta superar mais a si próprio do que ao outro. É um jogo muito social.
3 - No presente trabalho, estamos estudando a prática de Pump It Up como uma atividade de lazer híbrido, onde se envolve o fator de jogabilidade/diversão utilizando de um recurso eletrônico e exercício físico. Gostaria de saber de vocês quais benefícios vocês veem nesse quesito, de um jogo eletrônico envolvendo atividade física.	Ajuda muito na questão da saúde; você consegue além de como um hobby, utilizar o jogo como atividade física. E como envolve música, melhora a atenção na música que é tocada.	Além de ser um exercício físico, proporciona socialização. Em um jogo online você não consegue socializar presencialmente com os outros jogadores e na Pump sim, isso é possível. E é um exercício aeróbico muito intenso que proporciona benefícios à saúde.
4 - Quais são os pontos positivos e negativos dos eventos de Pump It Up?	O ponto positivo é a socialização presencial com outras pessoas que são de outros locais do país e/ou mundo e a possibilidade de se desafiar. Conhecer pessoas e se testar. O ponto negativo é que é um hobby muito de	Ponto positivo é o turismo. Viajar pelo Brasil e outros países e ir nesses locais não apenas para participar do evento, mas também para conhecer as localidades e as pessoas; conhecer pessoas e locais. E a competição

	nicho e que depende muito de manutenção e atualizações das versões e isso é muito custoso. É a dificuldade de infraestrutura e qualidade. Preço também pois é muito caro viajar.	sadia, a Pump é um dos poucos jogos que há competição sadia. Ponto negativo é a falta de investimento, não apenas por parte da empresa criadora da Pump, que apoia de forma muito “pobre” o cenário, como por parte dos proprietários dos locais onde se tem Pump e, também, por ser um hobby muito caro, onde se investe muito dinheiro pra jogar/treinar e viajar para eventos e o retorno financeiro é zero.
5 - Qual a importância dos eventos de Pump It Up para a comunidade Pumper?	É se testar, se superar, testar seu autocontrole, seu nível de concentração, se os treinos geraram resultados. E testar novas formas de se fazer o próprio evento, colocar as ideias em prática e ver se funciona. Quando há algum patrocínio é em forma de doação de bebidas energéticas em troca de divulgação; os competidores pagam o valor da inscrição sem ter retorno financeiro e o fazem pelo prazer em participar e visando a continuidade desses eventos. As premiações desses eventos funcionam de forma não financeira; é o título que se ganha, medalhas que a própria organização faz e kits com garrafas, toalhas etc, itens simples que podem ser utilizados no dia a dia. Tudo feito com o dinheiro pago pelos jogadores no ato da inscrição.	O grande motivador é saber a diferença que isso faz para as pessoas, como uma fuga da realidade, em uma vida tão sobrecarregada. Quando se faz um evento, há algo para se quebrar essa rotina, como se estivesse em um mundo separado. Embora não valha a pena investir na parte competitiva buscando um retorno financeiro, pois não há apoio; há falta de investimento, interesse das pessoas/empresas e patrocínios de empresas que já investem em outros jogos eletrônicos. Há alguns poucos eventos que os jogadores que vencem o torneio, ganham a viagem totalmente custeada pela organização para a próxima edição do evento. São poucas exceções. Realmente falta um investimento, um apoio financeiro real.
6 - Por que vocês acham que esses eventos movem uma demanda turística (a capacidade de atrair pessoas de outras localidades, com a motivação principal de participar do evento), mesmo quando o custo é alto e não há nenhum retorno financeiro?	É devido a paixão pelo jogo e poucas oportunidades de participar de eventos devido a escassez dos mesmos; então há um planejamento e investimento para participar dos eventos que são realizados, pelos mesmos motivos já citados anteriormente: reencontrar os amigos, sentir a “vibe” dos eventos, se desafiar, torcer e, além de tudo, o turismo.	O próprio turismo entra como fator importante, pela oportunidade de conhecer locais diferentes com amigos que compartilham um mesmo hobby, frisando que nem todos que viajam para os eventos são participantes ativos, muitos vão apenas para prestigiar como espectador/torcedor. E as pessoas não ficam restritas apenas ao evento e os dias do evento, mas visitam locais nos destinos e estendem suas estadias para dias além do evento, se considerando custos com deslocamento, hospedagem, alimentação, passeios etc.
7 - Quais os maiores desafios que a comunidade pumper enfrenta atualmente?	Sem dúvidas é a condição dos fliperamas, os locais onde se tem Pump no Brasil. É a baixa qualidade das máquinas, atualização, manutenção e preços elevados.	A falta de conhecimento dos próprios proprietários de fliperamas; os lugares para se jogar Pump no Brasil que são poucos e a baixa qualidade/manutenção. Ou seja, a disponibilidade de locais e a falta de manutenção das máquinas.

8 - Como você vê o futuro do cenário pumper e dos eventos de Pump It Up? Quais as oportunidades?	Mesmo com a falta de locais para jogar, está havendo uma melhora, mesmo que tímida, e proporcionando interação online de jogadores de locais diferentes através da promoção de eventos e dinâmicas semipresenciais.	Investir em adaptação e inovação das ferramentas no cenário; o incentivo à jogabilidade individual, sem perder a essência da socialização e uma possível profissionalização do jogo.
9 - Qual o maior benefício da prática de Pump para você, pessoalmente, em termos de saúde, bem estar e como se dá esse benefício?	É uma válvula de escape, fuga do estresse; é um hobby, um lazer que vale a pena ter na rotina.	Adquiriu benefícios na vida social e profissional devido à Pump. O benefício social fez uma grande diferença e o fator de saúde, por representar um exercício físico.

Fonte: Dados da pesquisa (2025)

4.3 ANÁLISE DE DADOS

Com base nas respostas obtidas por meio dos instrumentos de coleta de dados, foi possível realizar uma análise mais aprofundada acerca da Pump It Up enquanto expressão de h-leisure. Inicialmente, o modelo preliminar de h-leisure proposto contemplou seis elementos básicos, a saber: Livre escolha; tempo livre; recursos físicos presenciais e recursos virtuais digitais.

Sobre o questionário aplicado aos usuários, é possível destacar o conteúdo das respostas da questão 11, a qual demonstra que, quando indagados sobre suas principais motivações para a prática de Pump It Up, os participantes apontaram, majoritariamente a busca pelo prazer (77,1%) pelos benefícios da saúde corporal (71,2%) e pelo entretenimento (69,5%), o que alinha-se diretamente com interesses físicos e sociais propostos por Dumazedier (1980).

Em consonância, a questão 13 também é bastante representativa, uma vez que demonstra que 98,3% dos respondentes consideram (ao menos parcialmente) que a prática de Pump It Up seja um elemento capaz de gerar felicidade a eles. Nessa mesma linha, a questão 14 demonstra que mais de 88% dos participantes considera que as amizades, os vínculos sociais sejam favorecidos pela prática de Pump It Up. Sobre o valor do Pump It Up enquanto atividade física, mais de 98% dos respondentes considera que a prática possa trazer benefícios à saúde física e mental.

Esses benefícios adquiridos através da prática de Pump It Up (sociabilidade, saúde e entretenimento) são reforçados pelos comentários dos praticantes que afirmam que essa prática representou, para muitos, a principal forma de criar vínculos de amizade e conhecer novas pessoas e contribui para com a socialização de pessoas neurodivergentes e introvertidas. No contexto de saúde, os usuários afirmaram que a prática proporciona alívio do estresse, fuga da rotina, melhora do condicionamento físico, atuando como um estímulo para manterem-se ativos fisicamente e longe do sedentarismo. Também relataram benefícios à saúde mental, pois a prática os ajudou a combater ansiedade e depressão.

A questão 17 é igualmente passível de destaque nessa análise. Mais de 90% dos respondentes concordam (ao menos de forma parcial) que a dualidade entre o uso de recursos físicos presenciais e virtuais digitais seja um atrativo que torne a prática de Pump it up diferenciada. Essa questão é igualmente corroborada pelos organizadores dos eventos, os quais destacaram os benefícios à saúde, a melhoria do foco e da atenção e o fato do movimento físico próprio do jogo ser um exercício aeróbico bastante intenso.

A prática do lazer tem como umas de suas premissas básicas a busca pelo prazer/entretenimento dos indivíduos. As respostas obtidas indicam que os respondentes consideram a Pump It Up uma atividade de lazer, que a praticam buscando por prazer, felicidade,

diversão, fuga do estresse e satisfação. Correlacionando-se, dessa forma, ao caráter hedonístico do lazer (Dumazedier, 2000). Contudo, relatos dos respondentes também deixam evidente que a prática desse lazer pode causar, por vezes, estresse, ansiedade, insegurança, pressão e irritabilidade, principalmente quando se trata do fator competitivo dos eventos. A busca por melhoria no desempenho, pressão social para se estar bem colocado em rankings nacionais e internacionais, a exigência implícita de superar a si mesmo e a outrem, podem acarretar com que essa prática de lazer perca um pouco de seu contexto de livre escolha e adquira aspectos de “obrigação” não oficial e autoinfligida.

Os autores que discursam sobre o lazer sempre o associam a essa busca por prazer como um objetivo final da prática do lazer (Dumazedier, 2000; Requixa, 1980; Camargo, 2003). Podemos, então, perceber que, não obstante, a prática do lazer também encontra-se vinculada a aspectos negativos provindos de sua prática; a busca pela satisfação também pode ter ramificações negativas. O entendimento do lazer por si só vinculado a obtenção do prazer e satisfação é, de fato, tão simplório quanto seu conceito básico estabelecido por Dumazedier (2000) em uma era pós industrial, onde a separação do lazer/tempo livre e trabalho eram bem estabelecidas e não tomavam contornos conurbados, como vistos na sociedade atual contemporânea.

O lazer híbrido é uma interseção entre o lazer (Dumazedier, 2000) e o e-leisure (Nimrod & Adoni, 2012), unindo elementos comuns entre eles. Dessa forma, usufrui de parte dos elementos-chave dos conceitos de lazer e e-leisure previamente dispostos. Seu conceito envolve elementos diversos de ambas as tipologias de lazer já existentes, estando associado ao lazer tradicional através de sua prática por livre e espontânea escolha dos indivíduos, que não esteja vinculada ao tempo de trabalho e obrigações profissionais, familiares e/ou sociais. O lazer híbrido envolve atividades de interesse físico visando prazer, recreação, divertimento, busca pela saúde e bem-estar, fuga do estresse e rotina. Porém, sua realização e prática não dependem apenas do espaço presencial unicamente. Utiliza-se, também, de recursos eletrônicos para possibilitar sua prática.

O modelo conceitual preliminar de h-leisure, elaborado a partir de uma revisão bibliográfica de obras como Dumazedier (2000); Marcellino (2006); Camargo (2003); Nimrod e Adoni (2012); Clemente e Stoppa (2020); Vigário e Costa (2020); Schwartz (2003) possui as mesmas premissas do conceito de Dumazedier (tempo de não trabalho, livre escolha/espontaneidade), sendo então caracterizado por toda e qualquer atividade de lazer que contemple, de forma obrigatória e codependente, espaços e recursos de utilização presenciais/analógicos (leisure), e digitais, eletrônicos ou virtuais (e-leisure).

Retomando o primeiro objetivo específico proposto para esse trabalho o qual consistia em construir um modelo conceitual de lazer híbrido (h-leisure), a partir do modelo preliminar, constata-se que, a partir o conteúdo das respostas obtidas com a coleta de dados, de uma forma

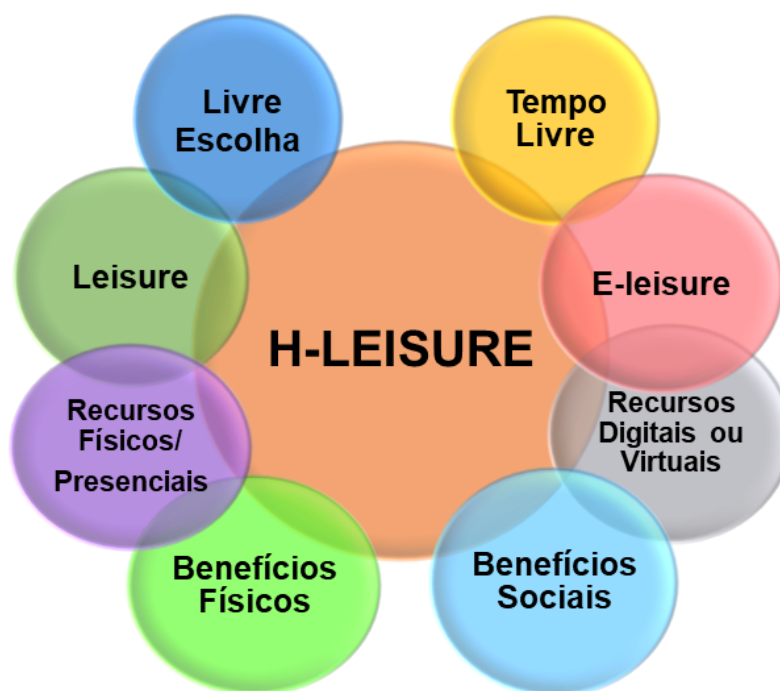
geral, validou as seis primeiras características do h-leisure propostas na Figura 1. A livre escolha e o tempo livre apareceram de forma adjacente nas questões 09, 11 e 12, que retratam os desafios da falta de mais tempo livre para praticar, bem como as motivações e a real caracterização da atividade enquanto lazer (a partir da opinião dos entrevistados). Tais elementos estão imbuídos nas respostas que apontam o entretenimento e a realização pessoal como principais motivações para a prática da Pump. Nessa mesma linha, a questão 12 assinala que quase 85% dos respondentes concorda totalmente com a afirmativa que considera a Pump uma atividade de lazer. A mescla entre elementos do leisure e do e-leisure também aparece de forma evidenciada em questões como 13, em que o prazer e a felicidade aparecem como produtos da prática da Pump. Ademais, os organizadores dos eventos também dão bastante ênfase ao prazer gerado pela atividade, sendo esta uma das características apontadas por Dumazedier (2000). O uso do recurso/espço virtual/digital igualmente aparece de forma bastante destacada, em especial na questão 17. Nesse mesmo parâmetro, destaca-se as necessidades de melhorias na infraestrutura virtual, tal como fora devidamente apontado pelos organizadores de eventos da Pump.

Para além do conceito preliminar, o conteúdo das respostas possibilitou a inclusão de dois novos elementos à proposta de H-leisure deste trabalho: benefícios físicos e sociais. Os benefícios físicos apareceram de forma majoritária, tanto no formulário individual quanto na entrevista com os organizadores. As questões 11, 16, 17, 19 e 25 traçam justamente esse panorama, uma vez que evidenciam as benesses físicas advindas da prática, ao mesmo tempo em que assinalam para a melhora na qualidade da saúde mental, fuga da rotina, combate ao stress e perda de peso. Nessa mesma linha, os organizadores reforçam que os benefícios à saúde física e mental sejam características basilares da Pump.

Em complemento, os benefícios sociais aparecem igualmente como protagonistas das práticas de Pump it Up. Novamente, destacam-se as respostas das perguntas 11, 14 e 19, as quais deixam claro que os praticantes valorizam de forma efetiva o aspecto social da atividade, sua capacidade de reunir grupos e de gerar socialização e senso de coletividade. Os organizadores também apontaram em suas falas características semelhantes. Por exemplo, para o Org 2, “a Pump it Up é um jogo muito social”. Para esse indivíduo, diferentemente de outros jogos online, a Pump se destaca por permitir a socialização presencial de forma simultânea com sua prática/ocorrência virtual.

Isso posto, a Figura 05 traz uma atualização do modelo conceitual de h-leisure com a incorporação dos dois novos elementos (benefícios físicos e sociais) que apareceram de forma contundente na coleta de dados.

Figura 5: Modelo de h-leisure com a inclusão de novos parâmetros



Fonte: Autoria própria (2025)

De uma forma complementar, o segundo objetivo consistia em correlacionar elementos característicos da Pump It Up com os parâmetros de h-leisure propostos no modelo conceitual. Ao se tomar como exemplo o conteúdo das respostas das questões relativas aos praticantes da Pump e seu perfil, juntamente com o conteúdo das respostas dos organizadores de eventos, podemos considerar que a prática de Pump It Up possui as seguintes características: Uso simultâneo de recursos virtuais e presenciais; busca pelo prazer; geração de benefícios físicos e sociais, a prática de exercícios físicos (a partir do movimento corporal), a geração e entretenimento e socialização, a superação de limites pessoais

Isso posto, pode-se constatar que a Pump it Up envolve todos (ou quase todos) os recursos que se encontram no lazer híbrido. Recurso tecnológico e online (e-leisure), com interesse físico (leisure), sendo praticado presencialmente, visando a busca do prazer, saúde física e mental, combate ao estresse, de livre e espontânea escolha dos indivíduos, sem interesse financeiro e realizado no tempo livre desvinculado de obrigações diárias, indo justamente ao encontro dos autores que embasaram a construção do conceito de H-Leisure. O Quadro 2 traça um panorama dessa correlação entre os elementos.

Quadro 2: Elementos da Pump It Up característicos do conceito de H-leisure

Elementos da Pump It Up	Contemplados pelo H-Leisure
Livre escolha	Plenamente
Ocorrência no tempo livre	Plenamente
Prazer/entretenimento	Plenamente
Recurso eletrônico / presencial	Plenamente
Interesse físico	Plenamente
Socialização	Plenamente
Exercício físico	Plenamente
Entretenimento	Plenamente
Superação de limites pessoais	Parcialmente

Fonte: Autoria própria (2025)

Já o terceiro objetivo diz respeito à mapear as principais motivações dos participantes de eventos de Pump It Up. Isso posto, as principais motivações para a prática de Pump It Up (questão 11) foram a busca pelo prazer, felicidade, entretenimento; fatores de socialização, tais quais, conhecer novas pessoas, passar tempo com outros jogadores; a busca por benefícios na saúde física e mental, como o combate ao sedentarismo, obesidade, estresse, fuga da rotina cotidiana e, ainda, realização pessoal e melhora do humor. Não foi encontrada uma motivação financeira que justificasse a prática desse jogo eletrônico nas respostas obtidas. Tais motivações são encontradas no conceito de lazer e quando se adiciona o turismo e as viagens à esse conceito, encontra-se nas respostas que as principais motivações para o deslocamento turístico dos praticantes a fim de participar de eventos de Pump It Up são o próprio prazer em viajar e conhecer lugares novos, entretenimento, criar memórias inesquecíveis, prazer por novas experiências, realização pessoal e de um sonho, a busca pelo desafio da competição, se desafiar, passar tempo com outros jogadores e prestigiá-los, assistir ao evento, torcer e socializar ao fazer novas amizades e rever amigos, reforçando o próprio deslocamento turístico como uma atividade de lazer e prática social (questão 25). Além das motivações citadas, os eventos de Pump It Up são importantes para a comunidade de praticantes e organizadores, pois eles podem se desafiar, testar seus conhecimentos, a eficácia dos treinos, testar novas formas de se realizar o evento e mesmo sem a motivação financeira, há a fuga da realidade, um escape do estresse em busca do prazer proporcionado pelos eventos. Tais motivações são descritas por Šimková & Holzner (2014) e divididas em quatro categorias, as quais, podemos encontrar nas motivações descritas pelos participantes dos eventos nas questões 19 e 25. O fator de escape ou escapismo que se refere à jogar competitivamente; o fator de estética, que diz respeito à comparecer aos eventos; o

fator educacional que é aprender sobre as práticas e, por fim, assistir às partidas, que representa o fator de entretenimento. Essas motivações seriam justificadas pela necessidade de escape da vida cotidiana e rotina diária, necessidades sociais ao conhecer novas pessoas e viver a experiência de algo novo e único que tais eventos proporcionam (Šimková & Holzner, 2014).

Adicionalmente, foi possível identificar, a partir da visão dos praticantes e organizadores, possibilidades de uso turístico de eventos de Pump It Up. Nesse sentido, os eventos de Pump It Up apresentam possibilidades diversas de uso turístico, sejam internacionais, nacionais e/ou regionais (Trindade, 2020; Trindade et al., 2022). As respostas obtidas mostram que os eventos de Pump promovem as localidades onde são realizados ao atrair uma demanda, que, em sua grande maioria, viaja com a motivação primária de participação no evento (questão 24) e, em retorno, os participantes adquirem benefícios culturais ao conhecer novos locais e culturas através do turismo (questão 22). Os viajantes usufruem de toda a cadeia turística oferecida pelas localidades, se hospedam em meios de hospedagem diversos, tais quais, hotéis, pousadas, airbnb, entre outros (questão 27); Além do evento em si, costumam visitar pontos turísticos no destino e utilizar de equipamentos e serviços turísticos como o setor de restauração, compras e lazer (questões 29 e 30), contribuindo para com a cadeia produtiva do turismo ao gerar benefícios socioeconômicos ao usufruírem dos bens e serviços disponíveis, tais quais, os setores de hotelaria e alimentação e o comércio local (Coutinho & Coutinho, 2007). Apesar de não haver possibilidades de retorno financeiro e ser uma prática de lazer e turismo de alto custo, os eventos de Pump It Up, segundo ambos os organizadores dos eventos que foram entrevistados, atraem essa demanda de jogadores, principalmente, devido à sua paixão pelo jogo e pelas poucas oportunidades que existem hoje em dia de participar desses eventos, considerando que além dos competidores, muitos vão aos eventos para prestigiar e torcer como espectadores. O turismo em si também se destaca como fator de importância, proporcionando a oportunidade de conhecer novos destinos que, se não pelo evento, não seriam visitados, evidenciando, dessa forma, a atratividade turística dos eventos de Pump It Up e a importância do próprio setor de eventos para o turismo das localidades, ao reforçarem a atratividade e competitividade dos destinos (Simões, 2012) e atendendo as demandas do mercado do turismo de lazer e entretenimento (Andrade, 2002).

Isso posto, retoma-se também os questionamentos realizados na parte inicial deste trabalho, a saber: Quais são os parâmetros necessários para a criação de um modelo conceitual de lazer híbrido (h-leisure)? Será que a prática de Pump It Up poderia ser considerada uma expressão de lazer híbrido na sociedade contemporânea? Qual o potencial de atratividade turística de eventos de Pump It Up?.

Reforça-se que não é intenção desta autora impor terminações dogmáticas ou trazer respostas “encapsuladas” para essas perguntas. Contudo, todo o percurso teórico, metodológico e analítico de construção deste trabalho possibilita, ao menos em tese, propor caminhos em direção

ao alcance destas questões. Se os oito parâmetros elencados (Ver Figura 5) para conceito de H-Leisure propõem uma visão deste novo fenômeno à luz de novos lazers da contemporaneidade, pode-se assim inferir que a Pump it Up seja um destes exemplos que corporifiquem essas manifestações hipermodernas de busca do prazer, aliada a benefícios pessoais e coletivos. Para além destas questões, há a efetiva possibilidade de uso turístico a partir da realização de eventos temáticos, o que pode, por sua vez, contribuir para a economia e para o desenvolvimento turístico de destinos-sede.

O lazer tradicional, quanto ao seu interesse físico, está associado a atividades ativas e não-sedentárias. O e-leisure difere do lazer tradicional devido a não estar relacionado a atividades ativas; sendo composto por atividades de prática sedentárias, podendo contribuir para com a saúde mental dos praticantes, porém não há contribuição ativa quanto à saúde física dos indivíduos. Ao considerarmos as características basilares do H-leisure e a Pump It Up como um exemplo do mesmo, podemos resumir a finalidade de sua prática a três benefícios principais a serem alcançados através dessa atividade: socialização, entretenimento e saúde. O H-leisure, portanto, está sempre associado a práticas ativas, contribuindo para com a saúde mental e física, combatendo sedentarismo, obesidade, melhorando a resistência cardiorrespiratória dos seus praticantes. Portanto, podemos resumir da seguinte forma: o lazer tradicional pode ou não pode estar associado a atividades ativas; o e-leisure nunca está associado a atividades ativas; o H-leisure sempre deve estar associado a atividades ativas. Sem a prática ativa e a contribuição para com a saúde física dos indivíduos não há a hibridez do lazer, que considera os interesses físico e social e o entretenimento. Portanto, considerando tais questões, o modelo de hibridez do lazer apresentado no presente trabalho, representa uma possível opção de lazer para caracterizar uma sociedade em que se busca por saúde não para viver mais, mas para viver melhor.

Dessa forma, considera-se que o objetivo geral desta dissertação, que envolvia caracterizar o lazer híbrido (h-leisure) como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo eletrônico Pump It Up e seus desdobramento, foi alcançado a partir do inerente percurso desenvolvido pelo presente trabalho.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das mudanças nas práticas de lazer promovidas pela tecnologia e as novas mídias e os impactos causados no tempo livre dos indivíduos, o presente estudo teve como objetivo conceituar e caracterizar o lazer híbrido como uma nova tipologia das atividades de lazer, que envolvam a prática através de aspectos tradicionais e físicos concomitante à recursos tecnológicos/digitais. Ao caracterizarmos esta prática híbrida, tornou-se possível compreender nuances das atividades de lazer englobadas na contemporaneidade.

A Pump It Up é um jogo eletrônico que requer de um recurso tecnológico/digital, porém é jogada fisicamente, através de movimentos corpóreos, assim como um exercício físico, portanto, podendo ser caracterizada como um jogo ativo (exergame) e uma atividade de lazer híbrido. Os resultados obtidos demonstram a correlação da prática de Pump It Up com os parâmetros de h-leisure propostos e possibilitou, através do entendimento da prática de Pump It Up como atividade de lazer, complementarmos o modelo de H-leisure com mais dois fatores que o caracterizam, sendo estes, os benefícios físicos e sociais advindos de sua prática.

A prática de Pump It Up além de garantir entretenimento diário, também se destaca pelos eventos realizados pela comunidade durante todo o ano e em todo o país. Tais eventos promovem os destinos onde estão sendo realizados ao atrair uma demanda turística de participantes provenientes de diversos estados e que são motivados por razões variadas. Com este estudo, foi possível mapear as principais motivações dos participantes desses eventos, sendo as principais o próprio turismo e o prazer em conhecer novos lugares, entretenimento, socializar com outros participantes, fazer amizades e escapar do estresse da vida cotidiana, buscando compreender as nuances que justifiquem seus deslocamentos e que identifiquem possibilidades para o uso turístico dos eventos de Pump It Up que possam contribuir para com estudos futuros em relação a demanda turística que os eventos de jogos eletrônicos atraem.

Os resultados obtidos podem contribuir para as pesquisas nas áreas do turismo, lazer e eventos e possibilitam a divulgação e incentivo à prática do jogo eletrônico Pump It Up como lazer, entretenimento e atividade física, assim como contribui teoricamente para com pesquisas futuras que visem referenciar a Pump It Up, mitigando a escassez de trabalhos acadêmicos atualmente existentes quanto a esse jogo eletrônico.

O trabalho se deparou com alguns fatores limitantes. Uma das principais limitações fora a escassez de referências em trabalhos prévios que contemplem sobre exergames e jogos eletrônicos, em específico Pump It Up e sobre eventos desse nicho. Outra limitação refere-se quanto à abrangência da pesquisa, embora se obteve alcance nacional e internacional, não fora possível abranger muitos outros praticantes e os demais organizadores de eventos.

Possibilidades de estudo e pesquisa futuros a partir do estudo presente, podem ter como objetivo compreender sobre as limitações para a prática do h-leisure, especialmente no que diz

respeito a questões socioeconômica dos indivíduos e divergências culturais e geográficas que afetem as atividades de lazer híbrido. Também se é possível construir pesquisas futuras sobre fatores de motivação tanto quanto à prática quanto à participação em eventos e, conseqüentemente, os deslocamentos turísticos que os eventos demandam. Assim como, pesquisas que englobem atividades de h-leisure e que expandam os estudos sobre este fenômeno.

Em suma, a partir do presente trabalho, podemos perceber que a Pump It Up como atividade de lazer híbrido traz muitos benefícios aos indivíduos, contribuindo para a socialização e saúde física e mental. Podemos, no entanto, frisar que em seu caráter hedonístico, essa atividade de lazer nem sempre resulta em obtenção de prazer, visto que relatos apontam para sentimentos de frustração e pressão por performance. Então, entendemos que, mesmo que a obtenção do prazer não esteja presente integralmente, podemos considerar que a continuidade da prática possa estar vinculada a fatores emocionais e afetivos. O prazer não é apenas um objetivo, uma consequência da prática do lazer, mas também um fator que motiva a sua prática. Não praticamos Pump It Up apenas para obtenção de prazer, mas a praticamos pela vinculação afetiva que temos para com ela, pois aqui o afeto representa um fator de motivação para a sua prática.

REFERÊNCIAS

- Agora RN. (2017). Parque da Cidade sedia Campeonato Nordestino de Pump It Up.
<https://agorarn.com.br/ultimas/parque-da-cidade-sedia-campeonato-nordestino-de-pump-it-up/>
- Almeida, F. M. (2021). O CONCEITO DE LAZER: uma análise crítica. *Revista Novos Rumos Sociológicos*. DOI: <https://doi.org/10.15210/norus.v9i16.21887>.
- Albuquerque, S. S. D. (2004). *Turismo de eventos: a importância dos eventos para o desenvolvimento do turismo*. [Trabalho de Conclusão de Curso, UNB].
- Amélio, C. O. (2018). A Indústria e o mercado de Jogos Digitais no Brasil. *XVII SBGames, Foz do Iguaçu, Paraná, Brasil*, 1497-1506.
- Amorin, A. (2006). *A origem dos jogos eletrônicos*. USP.
- Andrade, D. P. C. M., & Monteiro, M. I. (2019). Educação híbrida: abordagens práticas no Brasil. *Revista Eletrônica Científica Ensino Interdisciplinar*, 5(14).
- Andrade, R. B. (2002). *Manual de eventos*. (2.ed.) EDUCS.
- Bandai Namco. (2024). *Pump It Up*. [Imagem].
<https://www.bandainamco-am.co.uk/products/amusement-machines/andamiro/pump-it-up-phoenix/>.
- Barbosa, T. P., & Silva, O. V. (2011). Origens e significados do lazer. *Revista científica eletrônica de turismo–ISSN*, v. 9169, 1806.
- Bardin, L. (1977). *L'analyse de contenu* (Vol. 69). Paris: Presses universitaires de France.
- Bauman, Z. (2001). *Modernidade líquida*. Zahar.
- Bridi, G., Thalia de Lima, E., & Dietrich, C. (2023). Leisure activities during Covid-19 Pandemic: The Brazilian scenario. *Cenário: Revista Interdisciplinar em Turismo e Território*, 10(2), 205-224.
- Camargo, L. O. L. (2003). *O que é lazer*. Brasiliense.
- Carmo, A. C. R., & Fofonca, E. (2012). Arte na sociedade híbrida: a experiência dos museus virtuais. *SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA CULTURAL: escritas da história: ver-sentir-narrar*, 6.
- Castells, M. (2005). *A sociedade em rede* (Vol. 1, No. 6). Paz e terra.
- Cavallari, V. R., & Zacharias, V. (2001) *Trabalhando com recreação*. (5. ed.). Editora Ícone.
- Cembranel, P., Perinotto, A. R. C., de Souza, A. L. B., de Paula, A. P., & Loebach, I. C. (2021). Lazer e qualidade de vida em tempos de pandemia. *PISTA: Periódico Interdisciplinar [Sociedade Tecnologia Ambiente]*, 3(2), 35-46.
- Choe, S. (2018). Lazer e Turismo Coreanos sob a modernidade e a globalização. In Sivan, A., & Henderson, K. A. (Eds.). (2018). *Lazer: perspectivas internacionais*. Edições Sesc.

- Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.). (2010). *eSports Yearbook 2009*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Christophers, J., & Scholz, T. (Eds.). (2011). *eSports Yearbook 2010*. Norderstedt: Books on Demand GmbH.
- Clemente, A. C. F., & Stoppa, E. A. (2020). Lazer doméstico em tempos de pandemia da Covid-19. *LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, 23(3), 460-484.
- Clua, E., Bittencourt, J. (2005, Julho). *Desenvolvimento de Jogos 3D: Concepção, Design e Programação*. Anais da XXIV JORNADA DE ATUALIZAÇÃO EM INFORMÁTICA DO CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO, pp. 1313-1356, São Leopoldo, Brasil.
- Costa, P. R. D. A. (2017). Jogos eletrônicos ativos, uma nova ferramenta no combate ao sedentarismo. [Trabalho de Conclusão de Curso, UFPB].
- Coutinho, H. P. M., & Coutinho, H. R. M. (2007). Turismo de eventos como alternativa para o problema da sazonalidade turística. *Revista Eletrônica Aboré*. Publicação da Escola Superior de Artes e Turismo. Edição 3.
- Dumazedier, J. (1994). *A revolução cultural do tempo livre*. Studio Nobel: SESC.
- Dumazedier, J. (2000). *Lazer e cultura popular*. (3.ed.). Perspectiva.
- Época Negócios. (2021). *Pandemia muda lazer dos brasileiros e bicicleta ganha destaque, mostra pesquisa*.
<https://epocanegocios.globo.com/Brasil/noticia/2021/02/pandemia-muda-lazer-dos-brasileiros-e-bicicleta-ganha-destaque-mostra-pesquisa.html>.
- Fontes, M. G., & Ferreira, S. B. D. S. (2023). Jogos digitais e turismo na cidade de Salvador: possibilidades a partir dos e-sports e promoção turística 2017-2023.
- Forbes. (2024). Por que os CEOs preferem o modelo de trabalho híbrido: com flexibilidade para fazer gestão do próprio tempo, profissionais produzem mais e melhor.
<https://forbes.com.br/brand-voice/2024/08/brandvoice-regus-por-que-os-ceos-preferem-o-modelo-de-trabalho-hibrido/>.
- Fraga, E. A. M., & da Silva, C. L. (2010). Comunidades virtuais de internet: atualização do debate sobre lazer. *LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, 13(4).
- Flick, U. (2009). *Qualidade na pesquisa qualitativa: coleção pesquisa qualitativa*. Bookman editora.
- Fonte. (2016). Conheça Pong, o primeiro videogame lucrativo da história. *Techtudo*.
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2016/03/conheca-pong-o-primeiro-videogame-lucrativo-da-historia.ghtml>.

- Gil, A. C. (2002). Como classificar as pesquisas. *Como elaborar projetos de pesquisa*, 4(1), 44-45.
- González, F. E. (2020). Reflexões sobre alguns conceitos da pesquisa qualitativa. *Revista Pesquisa Qualitativa*, 8(17), 155-183.
- LBPIU. (2024). Calendário 2024. <https://lbpiu.com.br/calendario-2024/>.
- Leite, L. C. (2006). Jogos eletrônicos multi-plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em design. [Dissertação de Mestrado, Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro].
<https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/colecao.php?strSecao=resultado&nrSeq=8600@1>.
- Leite, P. C. B. D. S. (2019). Esporte sem atividade física é esporte?. *Jornal de Psicanálise*, 52(96), 145-155.
- Lipovetsky, G. (2004). *Os tempos hipermodernos*. Barcarolla.
- López-Sintas, J., Rojas-DeFrancisco, L., & García-Álvarez, E. (2017). Home-based digital leisure: Doing the same leisure activities, but digital. *Cogent Social Sciences*, 3(1), 1309741.
- Luz, A. R. (2010). *Vídeo Game: história, linguagem e expressão gráfica*. Blucher.
- Marcellino, N. C. (2006). *Estudos de lazer: uma introdução*. (4. ed.). Autores Associados.
- Marconi, M. D. A., & Lakatos, E. M. (2002). Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados. In *Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisa; amostragens e técnicas de pesquisa; elaboração, análise e interpretação de dados*.
- Matias, M. (2007). *Organização de eventos: procedimentos e técnicas*. Manole.
- Melo, V. A.; Alves Jr., E. D. (2012). *Introdução ao Lazer*. (2. ed.). Manole.
- Monteiro, V. A. (2021). *Eventos Geeks: do presencial ao online*. [Trabalho de conclusão de curso, Faculdade de Tecnologia Deputado Ary Fossen, Jundiaí].
- Montovani, I. (s.d.). O que é Just Dance? Saiba o motivo desse jogo ser tão famoso. *Mkt-Esports*. <https://mktesports.com.br/blog/games/o-que-e-just-dance/>.
- Nakane, A. M. (2017). *Gestão e organização de eventos*. Pearson Education do Brasil.
- Nicolau, M. F. A. (2009). Os pressupostos da dialética hegeliana. *Revista Eletrônica Polidisciplinar Voos*, 5(1).
- Nimrod, G., & Adoni, H. (2012). Conceptualizing e-leisure. *Loisir et Société/Society and Leisure*, 35(1), 31-56.
- O'Donovan, G., Stamatakis, E., Stensel, D. J., & Hamer, M. (2018). The importance of vigorous-intensity leisure-time physical activity in reducing cardiovascular disease mortality risk in the obese. In *Mayo Clinic Proceedings* (Vol. 93, No. 8, pp. 1096-1103). Elsevier.

- Paggi, M., Jopp, D., & Hertzog, C. (2010). Relationships between leisure activities, health and well-being indicators in young, middle-aged, and older individuals. In *GERONTOLOGIST* (Vol. 50, pp. 285-285). JOURNALS DEPT, 2001 EVANS RD, CARY, NC 27513 USA: OXFORD UNIV PRESS INC.
- Peña, M. D. L. D. J., & Allegretti, S. M. (2012). Escola Híbrida: aprendizes imersivos. *Revista Cet*, 1(02).
- Pando Gutiérrez, M. Á. (2023). Influencia de los eventos sobre la cultura geek en el turismo. [Trabalho de Conclusão de Curso, UCrea].
- Prudente, P. L. G. (2023). DANÇA DIGITAL: NOVAS POSSIBILIDADES PARA A DANÇA E PARA O CORPO QUE DANÇA. *Editora chefe Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira Editora executiva Natalia Oliveira Assistente editorial*, 41.
- Prudente, P. L. G., & Chaves, E. (2022). As apropriações da dança a partir da prática do jogo digital 'Just Dance'. *ARJ—Art Research Journal: Revista de Pesquisa em Artes*.
- PUCRS. (2021). *Sociedade Híbrida e Hiperconectada. As soluções para uma nova era*. <https://portal.pucrs.br/blog/sociedade-hibrida-e-hiperconectada-as-solucoes-para-uma-nova-era/>.
- Requixa, R. (1980). As dimensões do lazer. *Revista Brasileira de Educação Física e Desporto*, 45, 54-76.
- Robichez, A. (2024) Trabalho híbrido deixa funcionários felizes, reduz demissões e corta custos de empresas, diz estudo. *Estadão*. <https://www.estadao.com.br/economia/sua-carreira/trabalho-hibrido-bom-funcionarios-e-empresas-estudo-nature-nprei/>.
- Schwartz, G. M. (2003). O conteúdo Virtual do lazer-contemporizando Dumazedier. *LICERE-Revista do Programa de Pós-graduação Interdisciplinar em Estudos do Lazer*, 6(2).
- Seo, Y. (2016). Professionalized consumption and identity transformations in the field of eSports. *Journal of Business Research*, 69(1), 264-272.
- Silva, F. A. C. D. (2013). *Ensino de dança com jogos digitais: uma proposta metodológica*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Norte].
- Silva, E., de Moraes, A. D. J. P., Grillo, L. P., Kessler, R. M. G., Mezadri, T., & Pagnossin, D. F. (2024). USO DE TELAS COMO ATIVIDADE DE LAZER ANTES, DURANTE E APÓS A PANDEMIA SARS-COV-2. *Revista Contemporânea*, 4(3), e3830-e3830.
- Šimková, E., & Holzner, J. (2014). Motivation of tourism participants. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 159, 660-664.
- Simões, M. L. F. (2012). *Os eventos e a atractividade e competitividade turística das cidades: o caso de Lisboa*. [Tese de Doutorado, Escola Superior de Hotelaria e Turismo do Estoril].

Superinteressante. (2016). Como foi inventado o videogame.

<https://super.abril.com.br/tecnologia/como-foi-inventado-o-videogame/#:~:text=O%20primeiro%20joguinho%20do%20g%C3%AAnero,do%20tamanho%20de%20uma%20geladeira.>

Trindade, M. M. C., Alexandre, M. L. O., Barbosa, J. W. Q., & Ferreira, L. V. F. (2022). O campeonato nordestino de pump it up como atrativo turístico em eventos de e -sports. *Ateliê do Turismo*. 6 (2). 252-274.

Trindade, M. M. C. (2020). *Eventos de e-sports como atrativo turístico: estudo no Campeonato Nordestino de Pump It Up (NETÃO)*. [Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Federal do Rio Grande do Norte].

Triviños, A. N. S. (1987). *Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. Atlas

Viana, R. B., Vancini, R. L., Andrade, M. S., Vieira, C. A., & de Lira, C. A. B. (2018). O uso dos exergames nos protocolos de reabilitação em diversas populações clínicas. *Revista Brasileira de Pesquisa em Saúde/Brazilian Journal of Health Research*, 20(3), 132-140.

Vigário, P., & Costa, R. (2020). A COVID-19 E O DISTANCIAMENTO SOCIAL: quando a onda da internet substituiu a onda do mar para a prática de exercícios físicos. *Revista Augustus*, 25(51), 357-369.

<https://doi.org/https://doi.org/10.15202/1981896.2020v25n51p357>

Vinuto, J. (2014). A amostragem em bola de neve na pesquisa qualitativa: um debate em aberto. *Temáticas*, 22(44), 203-220.

Whitehead, A., Johnston, H., Nixon, N., & Welch, J. (2010, July). Exergame effectiveness: what the numbers can tell us. In *Proceedings of the 5th ACM SIGGRAPH Symposium on Video Games* (pp. 55-62).

APÊNDICES

APÊNDICE I - Questionário para os praticantes de Pump It Up



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO
MESTRADO EM TURISMO

SEÇÃO 1 - PERFIL DOS PRATICANTES DE PUMP IT UP

1 - Qual a sua faixa etária?

- ☐ 18 a 29 anos
- ☐ 30 a 39 anos
- ☐ 40 a 60 anos
- ☐ acima de 60 anos

2 - Com qual gênero você se identifica?

- ☐ Masculino
- ☐ Feminino
- ☐ Outro
- ☐ Prefiro não dizer

3 - Cidade/estado onde reside atualmente.

4 - Qual é o seu estado civil?

- ☐ Casado (a)
- ☐ Solteiro (a)
- ☐ Divorciado (a)
- ☐ União estável
- ☐ Outro
- ☐ Prefiro não dizer

5 - Qual o seu nível de escolaridade?

- ☐ Ensino Fundamental
- ☐ Ensino Médio

- ☐ Graduação
- ☐ Especialização
- ☐ Mestrado ou Doutorado
- ☐ Prefiro não dizer

6 - Qual é a sua ocupação atual?

- ☐ Estudante
- ☐ Setor público
- ☐ Setor privado
- ☐ Autônomo
- ☐ Aposentado
- ☐ Sem ocupação no momento
- ☐ Prefiro não dizer

SEÇÃO 2 - PUMP IT UP E LAZER

7 - Quando você começou a praticar Pump It Up?

8 - Com que frequência você pratica Pump It Up?

- ☐ Diariamente
- ☐ 3 ou mais vezes por semana
- ☐ 2 vezes por semana
- ☐ 1 vez por semana
- ☐ Quinzenalmente
- ☐ Mensalmente
- ☐ Esporadicamente (apenas às vezes, quando posso)
- ☐ Outro: _____

**9 - Qual o maior desafio que você enfrenta quanto à prática de Pump It Up?
(fatores que te impeçam e/ou limitem de praticar com mais frequência).**

- ☐ Dinheiro
- ☐ Tempo
- ☐ Distância
- ☐ Pressão social
- ☐ Limites físicos (ex: comorbidades; resistência física)
- ☐ Infraestrutura e falta de manutenção da máquina
- ☐ Não há pump onde eu moro

☐ Não há nada que me impeça ou limite.

☐ Outro: _____

10 - Em média, mensalmente, quanto você gasta para praticar Pump It Up?

☐ Menos de 50 reais

☐ Entre 50 e 100 reais

☐ Entre 100 e 200 reais

☐ Mais de 200 reais

☐ Não gasto nada (não pago para jogar ou tenho Pump em casa)

11 - Quais as suas principais motivações para praticar Pump It Up?

☐ Conhecer novas pessoas

☐ Passar tempo com outros jogadores

☐ Busco benefícios para a saúde (combater o sedentarismo)

☐ Busco emagrecer

☐ Busco benefícios financeiros (receber dinheiro com a prática)

☐ Busco sentir prazer; me sinto mais feliz

☐ Busco entretenimento

☐ Busco realização pessoal

☐ Busco melhorar o meu humor

☐ Me proporciona uma fuga da rotina

☐ Me proporciona combater o estresse

Responda as seguintes questões de acordo com seu nível de concordância. Considere: 1 = Discordo totalmente; 2 = Discordo parcialmente; 3 = Nem discordo e nem concordo; 4 = Concordo parcialmente; 5 = Concordo totalmente; 6 = Sem opinião.

12 - Considero a prática de Pump It Up uma atividade de lazer (considere atividade de lazer toda aquela que é realizada por livre escolha, desinteressada de fins financeiros/econômicos e realizada no tempo livre desprendido das obrigações diárias)

☐ 1 = Discordo totalmente;

☐ 2 = Discordo parcialmente;

☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;

☐ 4 = Concordo parcialmente;

☐ 5 = Concordo totalmente;

13 - A prática de Pump It Up me traz prazer/felicidade.

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

14 - A prática da Pump It Up me favorece a conhecer novas pessoas, fazer amizades, ampliar os círculos sociais.

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

15 - A prática de Pump It Up é uma atividade física e promove benefícios à saúde e bem-estar físico e mental

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

16 - A prática de Pump It Up me promove benefícios econômicos/financeiros e me gera renda.

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

17 - Uma das coisas que mais me atrai no jogo é sua capacidade de relacionar um recurso eletrônico com aspectos físicos (fator de entretenimento e exercício físico).

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

SEÇÃO 3 - PUMP IT UP E EVENTOS

18 - Com que frequência você participa (seja como competidor ou espectador) de eventos de Pump It Up?

- ☐ Anualmente
- ☐ 2 vezes ao ano
- ☐ 3 vezes ao ano
- ☐ Mais de 3 vezes ao ano
- ☐ Nunca participei

19 - Quais são suas principais motivações em participar (seja como competidor ou espectador) dos eventos de Pump It Up?

(marque todas as opções que se apliquem)

- ☐ Realização pessoal
- ☐ Realização de um sonho
- ☐ Conhecer novas pessoas e fazer amizades
- ☐ Socializar e encontrar amigos
- ☐ Porque me sinto desafiado ao competir
- ☐ Passar tempo com outros jogadores
- ☐ Para prestigiar os competidores e torcer
- ☐ Porque gosto de novas experiências
- ☐ Para criar memórias inesquecíveis
- ☐ Pelo entretenimento; sinto prazer e fico mais feliz
- ☐ Busco benefícios financeiros
- ☐ Porque não tenho nada para fazer
- ☐ Porque fui obrigado
- ☐ Nunca participei

20 - Quando não participo dos eventos presencialmente, procuro ao máximo assistir as transmissões ao vivo via *streaming*.

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

21 - Você viaja ou já viajou com a finalidade de participar de eventos de PIU?

- ☐ Sim, apenas para outras cidades dentro do estado onde resido
- ☐ Sim, para outros estados no país onde moro
- ☐ Sim, para outros países
- ☐ Nunca viajei

SEÇÃO 3 - PUMP IT UP, EVENTOS E TURISMO

22 - Viajar para participar de eventos de PIU me proporciona benefícios culturais, ao conhecer novos lugares e culturas.

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

Nesta seção, você irá considerar com EXCLUSIVIDADE apenas o ÚLTIMO EVENTO de Pump It Up que você participou como TURISTA.

Considere-se turista se para atender ao campeonato, você a) se deslocou voluntariamente para um lugar diferente de sua residência habitual, ou seja, para outra cidade; b) se você ficou mais de 24 horas nesse local visitado e teve ao menos 1 pernoite nesse mesmo local; c) se você viajou a lazer e não a trabalho, sem motivação de obtenção de lucro.

23 - Quando, onde e qual foi o último evento de PIU que você precisou viajar para participar? (seja como competidor ou espectador)?

24 - Participar do evento de Pump It Up foi minha motivação primária (principal) para viajar.

- ☐ 1 = Discordo totalmente;
- ☐ 2 = Discordo parcialmente;
- ☐ 3 = Nem discordo e nem concordo;
- ☐ 4 = Concordo parcialmente;
- ☐ 5 = Concordo totalmente;

25 - Qual a sua motivação em participar desse evento?

- ☐ Porque gosto de viajar
- ☐ Porque gosto de conhecer novos lugares
- ☐ Para fugir da rotina diária em outra cidade, como turista

- ☐ Ver amigos que moram em outras cidades
- ☐ Conhecer novas pessoas e fazer amizades
- ☐ Porque gosto do desafio de competir
- ☐ Para assistir e torcer
- ☐ Para trocar ideias sobre a jogabilidade e aprender coisas novas
- ☐ Viver a experiência de algo novo e único
- ☐ Realização pessoal
- ☐ Realização de um sonho
- ☐ Para criar memórias inesquecíveis
- ☐ Pelo entretenimento; sinto prazer e fico mais feliz
- ☐ Busco benefícios financeiros
- ☐ Porque não tenho nada para fazer
- ☐ Porque fui obrigado

26 - Participei do campeonato na condição de:

- ☐ Competidor
- ☐ Espectador

27 - Qual meio de hospedagem você utilizou na cidade do evento?

- ☐ Hotel / Pousada / Hostel
- ☐ Aluguei no Airbnb
- ☐ Casa de familiares/parentes ou amigos
- ☐ Hospedagem ofertada pela organização do evento (Ex: Casa do Netão)

28 - Quantas noites você passou na cidade do evento?

- ☐ Entre 1 a 2 noites
- ☐ Entre 3 a 5 noites
- ☐ Entre 6 a 9 noites
- ☐ 10 ou mais de 10 noites

29 - Além de participar do evento, quais pontos turísticos você conheceu na cidade?

- ☐ Praias; lagoas; lagos; rios; parques aquáticos; barragens; açudes; cachoeiras; aquários;
- ☐ Montanhas; cavernas; desertos; sítios arqueológicos; geoparques; trilhas na natureza;
- ☐ Parques urbanos; praças; zoológicos; santuários; jardins botânicos;
- ☐ Museus; galerias de arte; feiras de artesanato;
- ☐ Prédios históricos;
- ☐ Visitei outros municípios próximos à cidade do evento;

☐ Fui apenas para o evento;

☐ Outros: _____

30 - Além de participar do evento, quais equipamentos e serviços turísticos você conheceu/frequentou?

☐ Restaurantes, bares e outros serviços de Alimentos e Bebidas;

☐ Shopping centers e mercados para compras e passeio

☐ Cinema; teatro;

☐ Clubes noturnos; boates; festas;

☐ Fui apenas para o evento;

☐ Outros: _____

31 - Qual o gasto, em média, que você teve nessa viagem? Considerando deslocamento, hospedagem, alimentação, lazer, passeios, entre outros.

☐ Até 500 reais

☐ Entre 500 e 1000 reais

☐ Entre 1000 e 1500 reais

☐ Entre 1500 e 2000 reais

☐ Mais que 2000 reais

☐ Mais que 3000 reais

☐ Mais que 4000 reais

☐ Mais que 5000 reais

Espaço para consideração (todos podem responder)

Use esse local caso você queira deixar alguma consideração ou relato sobre as suas experiências praticando Pump It Up e/ou viajando para participar dos campeonatos.

APÊNDICE II - Entrevista Organizadores



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO
MESTRADO EM TURISMO

- 1 - Como e por que você decidiu começar a se envolver com os eventos de Pump It Up?
- 2 - Você classificaria a prática de pump como lazer? Onde os participantes podem obter prazer, bem-estar e sintam-se felizes e satisfeitos.
- 3 - No presente trabalho, estamos estudando a prática de Pump It Up como uma atividade de lazer híbrido, onde se envolve o fator de jogabilidade/diversão utilizando de um recurso eletrônico e exercício físico. Gostaria de saber de vocês quais benefícios vocês veem nesse quesito, de um jogo eletrônico envolvendo atividade física.
- 4 - Quais são os pontos positivos e negativos dos eventos de Pump It Up?
- 5 - Qual a importância dos eventos de Pump It Up para a comunidade Pumper?
- 6 - Por que vocês acham que esses eventos movem uma demanda turística (a capacidade de atrair pessoas de outras localidades, com a motivação principal de participar do evento), mesmo quando o custo é alto e não há nenhum retorno financeiro?
- 7 - Quais os maiores desafios que a comunidade pumper enfrenta atualmente?
- 8 - Como você vê o futuro do cenário pumper e dos eventos de Pump It Up? Quais as oportunidades?
- 9 - Qual o maior benefício da prática de Pump para você, pessoalmente, em termos de saúde, bem estar e como se dá esse benefício?

APÊNDICE III - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO
MESTRADO EM TURISMO

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO – TCLE

Esclarecimentos

Este é um convite para você participar da pesquisa: **O H-Leisure como forma de lazer da sociedade contemporânea: um estudo do jogo digital Pump It Up**, que tem como pesquisadora responsável Marya Maryanna de Carvalho Trindade do Programa de Pós Graduação em Turismo (PPGTUR), da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), como instrumento metodológico para coleta de dados de dissertação de mestrado, sob a orientação do Professor Doutor Guilherme Bridi.

Esta pesquisa pretende caracterizar o lazer híbrido (h-leisure) como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo digital Pump It Up e seus desdobramentos.

O motivo que nos leva a fazer este estudo é preencher uma lacuna conceitual no lazer contemporâneo, analisando os parâmetros necessários para a criação de um modelo de lazer híbrido (h-leisure) que envolva ambos aspectos do lazer, tradicional/físico e eletrônico (e-leisure), buscando compreender se a prática do jogo eletrônico Pump It Up poderia ser considerada uma expressão de lazer híbrido e investigando o potencial de atratividade turística dos eventos de Pump It Up.

Caso decida participar desse estudo, a coleta de dados será por meio de um questionário composto por 30 questões abertas e fechadas, realizado virtualmente via Formulário Google.

Durante a realização da pesquisa poderão ocorrer eventuais desconfortos ao se tratar de questões com um certo cunho pessoal (como por exemplo, informações sobre o custo para se praticar Pump It Up e custo com viagens para participação em eventos). Portanto, caso sinta-se desconfortável, tem o direito de se recusar a participar ou retirar o seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem que haja prejuízo para o respondente. Seguindo as Resoluções 466/2012 e 510/2016, que em todo o projeto de pesquisa existem riscos. Esses riscos poderão ser minimizados com a utilização do termo de confidencialidade da pesquisa.

Como benefícios da pesquisa você contribuirá para com a criação de um novo conceito de lazer que se utiliza da prática de Pump It Up como expressão e contribuirá para com a produção e publicação de pesquisas científicas voltadas à prática de Pump It Up e seus eventos.

Durante todo o período da pesquisa você poderá tirar suas dúvidas contatando a pesquisadora responsável, Marya Maryanna de Carvalho Trindade, residente em Natal/RN, através do endereço eletrônico maryanna.carvalho.096@ufrn.edu.br.

Você tem o direito de se recusar a participar ou retirar seu consentimento, em qualquer fase da pesquisa, sem nenhum prejuízo para você.

Os dados que você irá nos fornecer serão confidenciais e serão divulgados apenas em congressos ou publicações científicas, sempre de forma anônima, não havendo divulgação de nenhum dado que possa lhe identificar. Esses dados serão guardados pelo pesquisador responsável por essa pesquisa em local seguro e por um período de 5 anos.

Alguns gastos pela sua participação nessa pesquisa, eles serão assumidos pelo pesquisador e reembolsado para vocês.

Se você sofrer qualquer dano decorrente desta pesquisa, sendo ele imediato ou tardio, previsto ou não, você será indenizado.

Qualquer dúvida sobre a ética dessa pesquisa, você deverá entrar em contato com o Comitê de Ética em Pesquisa UFRN - Lagoa Nova Campus Central (CEP Central/UFRN) - instituição que avalia a ética das pesquisas antes que elas comecem e fornece proteção aos participantes das mesmas, no telefone (84) 9.9193-6266 (WhatsApp) ou no e-mail cepufrn@reitoria.ufrn.br. Você poderá ir pessoalmente à sede do CEP, de segunda a sexta, das 08h00min às 12h00min e das 14h00min às 18h00min, localizado na Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), av. Sen. Salgado Filho, 3000, bairro Lagoa Nova. Natal/RN. CEP: 59078-900. Também é possível agendar atendimento por chamada de vídeo, conforme disponibilidade da secretaria. Ou ainda terá a possibilidade de contatar a Conep, Comissão Nacional de Ética em Pesquisa, através do telefone (61) 3315-5877 e do e-mail conep@saude.gov.br.

Este documento foi impresso em duas vias. Uma ficará com você e a outra com a pesquisadora responsável Marya Maryanna de Carvalho Trindade.

Consentimento Livre e Esclarecido

Após ter sido esclarecido sobre os objetivos, importância e o modo como os dados serão coletados nessa pesquisa, além de conhecer os riscos, desconfortos e benefícios que ela trará para mim e ter ficado ciente de todos os meus direitos, concordo em participar da pesquisa **O H-Leisure como forma de lazer da sociedade contemporânea: um estudo do jogo digital Pump It Up**, e autorizo a divulgação das informações por mim fornecidas em congressos e/ou publicações científicas desde que nenhum dado possa me identificar.

Natal, __ / __ / ____

Assinatura do participante da pesquisa

Declaração do pesquisador responsável

Como pesquisador responsável pelo estudo **O H-Leisure como forma de lazer da sociedade contemporânea: um estudo do jogo digital Pump It Up**, declaro que assumo a inteira responsabilidade de cumprir fielmente os procedimentos metodologicamente e direitos que foram esclarecidos e assegurados ao participante desse estudo, assim como manter sigilo e confidencialidade sobre a identidade do mesmo.

Declaro ainda estar ciente que na inobservância do compromisso ora assumido infringirei as normas e diretrizes propostas pela Resolução 466/12 do Conselho Nacional de Saúde – CNS, que regulamenta as pesquisas envolvendo o ser humano.

Natal, __ / __ / ____

Marya Maryanna de Carvalho Trindade
Mestranda em Turismo - PPGTUR/UFRN

APÊNDICE IV - Termo de autorização de gravação Meet



UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM TURISMO
MESTRADO EM TURISMO

TERMO DE AUTORIZAÇÃO PARA GRAVAÇÃO DE VOZ E/OU
REGISTRO DE IMAGENS (FOTOS E/OU VÍDEOS)

Esclarecimentos

Este é um convite para você participar da pesquisa: **O H-Leisure como forma de lazer da sociedade contemporânea: um estudo do jogo digital Pump It Up**, que tem como pesquisadora responsável Marya Maryanna de Carvalho Trindade. Esta pesquisa pretende caracterizar o lazer híbrido (h-leisure) como uma nova forma de lazer na sociedade contemporânea, tendo como foco o jogo eletrônico Pump It Up e seus desdobramentos.

O motivo que nos leva a fazer este estudo é preencher uma lacuna conceitual no lazer contemporâneo, analisando os parâmetros necessários para a criação de um modelo de lazer híbrido (h-leisure) que envolva ambos aspectos do lazer, tradicional/físico e eletrônico (e-leisure), buscando compreender se a prática do jogo eletrônico Pump It Up poderia ser considerada uma expressão de lazer híbrido e investigando o potencial de atratividade turística dos eventos de Pump It Up. Gostaríamos de solicitar sua autorização para efetuar a gravação de voz e/ou o registro de fotos e/ou vídeos, concedida mediante o compromisso dos pesquisadores acima citados com os seguintes direitos:

1. Ter acesso às fotos e/ou vídeos e/ou à gravação e transcrição dos áudios;
2. Ter a garantia que as fotos e/ou vídeos e/ou áudios coletadas serão usadas exclusivamente para gerar informações para a pesquisa aqui relatada e outras publicações dela decorrentes, quais sejam: revistas e eventos científicos;
3. Não ter a identificação revelada em nenhuma das vias de publicação das informações geradas, utilizando mecanismos para este fim (tarjas, distorção da imagem, distorção da voz, entre outros).
4. Ter as fotos e/ou vídeos e/ou áudios obtidos de forma a resguardar a privacidade e minimizar constrangimentos;

5. Ter liberdade para interromper a participação na pesquisa a qualquer momento e/ou solicitar a posse das fotos e/ou vídeos.

Você não é obrigado a permitir o uso das suas fotos e/ou vídeos e/ou áudios, porém, caso aceite, será de forma gratuita mesmo que imagens sejam utilizadas em publicações de livros, revistas ou outros documentos científicos.

As fotos e/ou vídeos e/ou áudios serão coletados via plataforma Google Meet.

Consentimento de Autorização de Uso de Imagens (fotos e/ou vídeos)

Após ter sido esclarecido sobre as condições para a minha participação no estudo, eu,

_____ autorizo o uso de:

- ☐ () Minhas imagens (fotos e/ou vídeos)
- ☐ () Minha voz
- ☐ () Minhas imagens (fotos e/ou vídeos) e minha voz

Natal, ____ / ____ / ____

Assinatura do participante da pesquisa

Marya Maryanna de Carvalho Trindade
Mestranda em Turismo - PPGTUR/UFRN

