

## **CORPO JOYSTICK: CINEMA, VIDEOGAMES E ESTILO DE VIDA ATIVO<sup>1</sup>**

**Recebido em:** 26/04/2013

**Aceito em:** 10/08/2013

*Mateus David Finco*

Programa de Pós Graduação em Informática na Educação (PPGIE)  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Porto Alegre – RS – Brasil

*Alex Branco Fraga*

Programa de Pós Graduação em Ciências do Movimento Humano (PPGCMH)  
Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS)  
Porto Alegre – RS – Brasil

**RESUMO:** Este ensaio trata do processo de inserção do videogame na cultura contemporânea, enfatizando as mudanças na interação humano máquina produzidas pelas diferentes gerações de jogos eletrônicos. O texto está dividido em três grandes partes: (1) a primeira trata dos "suspenses de abdução virtual", uma série de filmes produzidos nos anos 1980 com enredo na linha "corpos reais transportados para dentro dos jogos virtuais"; (2) a segunda mostra o processo de incorporação da movimentação corporal aos consoles que leva ao surgimento dos *exergames* nos anos 1990; (3) e a terceira apresenta o jogo Wii Fit da Nintendo como um dos dispositivos eletrônicos mais bem sucedidos no processo de transformação dos *exergames* em produto de uso doméstico com vistas à introdução de um estilo de vida ativo.

**PALAVRAS CHAVE:** Atividades de Lazer. Jogos de vídeo. Estilo de Vida. Cinema como assunto.

### **JOYSTICK BODY: MOVIES, VIDEO GAMES AND ACTIVE LIVING LIFESTYLE**

**ABSTRACT:** This essay deals with the process of the presence of videogame in the contemporary culture, emphasizing the changes in human-machine interaction produced by the different generations of electronic games. The text is divided into three major parts: the first (1) is "virtual abduction thrillers," a series of films produced in the 1980s with the main plotlines centered around "real bodies being transported into the virtual games", the second (2) shows the process of incorporating body movement to the video games consoles leading to the *exergames*' first appearance in 1990. Finally, the third (3)

---

<sup>1</sup> Este artigo é baseado na dissertação de mestrado "WII FIT: um videogame do estilo de vida saudável" (FINCO, 2010). Uma versão preliminar deste texto foi publicada no livro "Triunfo do Corpo – polêmicas contemporâneas" (COUTO; GOELNNER, 2012).

part presents the Nintendo Wii Fit game as one of the most successful electronic devices in transforming exergames into a household product, becoming an introjection for an active living.

**KEYWORDS:** Leisure Activities. Video Games. Life Style. Motion Pictures as Topic.

## Introdução

Os jogos eletrônicos são considerados uma das mais expressivas práticas de entretenimento do século XXI. Os videogames compõem a mídia de entretenimento que emergiu fortemente em função das tecnologias digitais, alcançando grande popularidade como fonte recreativa mundial (ASSUNÇÃO, 2012). Se o videogame era um produto direcionado somente a crianças e a adolescentes, os indicadores da indústria de videogames apontam que atualmente atinge um público de diversas idades e de ambos sexos.

A indústria dos jogos digitais também vem crescendo no Brasil. Segundo dados de uma pesquisa elaborada pela Associação Brasileira de Desenvolvedores de Jogos Digitais (ABRAGAMES)<sup>2</sup>, a produção nesse setor cresceu 14% em 2008 em relação ao ano anterior, gerando uma receita de 87 milhões de reais. Olhando de perto um mercado que movimentava 50 bilhões de dólares por ano em todo o mundo, é possível notar que o potencial de crescimento é gigantesco, onde podemos encontrar várias empresas do setor investindo no mercado.

A essência de entretenimento dos jogos e o mercado bilionário que representam têm despertado o interesse de um número crescente de pessoas. Cada vez mais populares, os jogos têm conquistado públicos de diferentes idades, criando novos desafios para os profissionais da área (PERUCIA; BERTHEM; BERTSCHINGER,

---

<sup>2</sup> ABRAGAMES (Associação Brasileira dos Desenvolvedores de Jogos Eletrônicos) - A Indústria Brasileira de Jogos Eletrônicos. Disponível em: <[www.abragames.org](http://www.abragames.org)>. Acesso em: 23 jul. 2013.

2005). Os jogos eletrônicos compreendem diferentes interfaces<sup>3</sup> oferecendo entretenimento através dos jogos de arcada<sup>4</sup> (fliperama), *pad games* (jogos portáteis), os tradicionais videogames e os jogos de computadores.

O percurso histórico dos jogos eletrônicos inicia especialmente em um período conturbado da história: o final da Segunda Guerra Mundial (década de 1940) e o início da Guerra Fria (década de 1950). Os jogos começaram especialmente a ser desenvolvidos com o propósito de distração do ambiente tenso que a corrida bélica e tecnológica iniciava em meados dos anos 1950. Neste período, os físicos Thomas Goldsmith Junior e Estle Ray Mann, enquanto testavam equipamentos para o desenvolvimento de televisores e monitores em 1947, pensaram em um pequeno passatempo. Eles ligaram um tubo de raios catódicos em um osciloscópio. Os traços de luz exibidos simulavam mísseis. O equipamento foi patenteado e batizado de “Dispositivo para Diversão de Tubo de Raios Catódicos” (VAUGHAN-NICHOLS, 2009). Com esta proposta inicial, diversos outros pesquisadores de tecnologias eletrônicas passaram a criar programas de computador que fundamentaram os jogos eletrônicos lançados nos anos 1970.

Apesar de haver relatos sobre acontecimentos históricos associados ao desenvolvimento dos jogos eletrônicos antes dos anos 1960, foi em 1962 que Steve Russel, um estudante do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), criou um programa de computador que foi considerado o precursor do videogame. O *Space War*,

---

<sup>3</sup> No universo dos jogos eletrônicos, o termo pode ser definido como o conjunto de elementos de hardware e software destinados a possibilitar a interação do usuário com a máquina (PREECE; ROGERS; SHARP, 2005).

<sup>4</sup> Os jogos de arcada foram lançados nos Estados Unidos em meados dos anos 1970 e foram assim chamados por se localizarem entre as arcadas de lojas comerciais. Tratava-se de jogos eletrônicos operados por moedas, com ofertas diversas de entretenimento, como caça-níqueis e *pinball* (ARCADE HISTORY, 2010).

jogo desenvolvido para um mainframe<sup>5</sup>, funcionava com flashes de luz que apareciam e desapareciam da tela dando a ilusão de movimento às naves espaciais e às estrelas (MALLIET; MEYER, 2005). Uma combinação simples de botões e teclas compunha o mecanismo utilizado para monitorar as naves espaciais em combate no *Space War* e fazia emergir uma nova forma de interação humano/máquina: imagens de computador movimentadas na tela por meio de um dispositivo tátil para fins de entretenimento.

A interação humano-máquina depende de dispositivos de entrada e saída que estabelecem diferentes modelos de comunicação e estilos de interação (PREECE; ROGERS; SHARP, 2002). No universo dos jogos, o *joystick*<sup>6</sup> se firmou desde o princípio como um dos principais mecanismos de interação entre os seres feitos de “carne e osso” e os seres compostos de “bits de dados e partículas de luz”. Uma forma de interação inicialmente restrita às ações manipulativas de motricidade fina, na qual o jogador ficava sentado muitas horas à frente da tela, sozinho, mexendo freneticamente apenas os dedos das mãos. Tais características fizeram dos videogames um tipo de entretenimento nocivo à saúde, pois levava à introversão social e ao estilo de vida sedentário (SOTHERN, 2004, PAPASTERGIOU, 2009).

A partir da geração dos jogos eletrônicos baseados na interação corporal de movimento<sup>7</sup>, os videogames deixaram de ser controlados apenas pela ponta dos dedos em contato com o *joystick*. Eles passaram a ser controlados pelo corpo inteiro: esquivar-se, rebolar, lançar, golpear, entre outros, tornaram-se os novos comandos que interagiam

---

<sup>5</sup> Computador grande e potente, frequentemente atendendo muitos terminais conectados e geralmente utilizados por organizações grandes e complexas (*The American Heritage Dictionary of the English Language*, 2009).

<sup>6</sup> Dispositivo de entrada, geralmente usado para jogos de computador e videogames, que permite ao usuário indicar direções e intensidades por meio de uma alavanca e selecionar ações por meio de botões.

<sup>7</sup> Classificaremos neste trabalho como “interação corporal de movimento” a possibilidade do corpo, através dos movimentos amplos, de executar os comandos nos jogos.

diretamente com o propósito dos jogos. O surgimento dos *exergames*<sup>8</sup> permitiu que os jogos eletrônicos também fossem considerados agentes de promoção de um estilo de vida ativo.

Esta virada cultural não apenas reposicionou os videogames na “ordem físico-sanitária contemporânea” (FRAGA, 2006), mas também desestabilizou a relação de controle atribuída ao humano sobre a máquina. Na medida em que a máquina requer a movimentação corporal ampla do jogador para ser controlada, ela acaba capturando o corpo inteiro de quem aparentemente a controla<sup>9</sup>. Nos *exergames* o corpo é “abduzido” para dentro dos videogames e passa literalmente a funcionar como um dispositivo do jogo; transforma-se no próprio *joystick*.

Antes de a geração dos jogos de interação corporal de movimento chegarem ao mercado, o princípio do corpo humano “abduzido” à virtualidade dos jogos eletrônicos já havia sido enunciado em várias produções cinematográficas. É a partir do início dos anos 1980, quando o cinema começa a se apropriar de modo mais intenso da linguagem do videogame (CRUZ, 2005), que os “suspenses de abdução virtual” começam a ganhar evidência.

### **Anos 1980: Os "Suspenses de Abdução Virtual" Invadem as Telas do Cinema**

De acordo com Ellsworth (2001), os filmes, assim como as cartas, os livros, os comerciais de televisão, são feitos para alguém. Eles visam e imaginam determinados

---

<sup>8</sup> Terminologia criada no idioma inglês: combinação do verbo “*to exercise*” (exercitar-se) e “*games*” (jogos). Disponível em: <<http://www.exergamefitness.com/exergaming.htm>>. Acesso em: 12 out. 2009. São chamados de *exergames* os jogos eletrônicos que geram gasto energético a partir da “interação corporal de movimento” necessária para acionamento dos dispositivos. Em função desta característica, eles têm sido associados ao desenvolvimento de um estilo de vida ativo, portanto, uma prática saudável (HAYES; SILBERMAN, 2007).

<sup>9</sup> Cláudio Lúcio Mendes (2004) discute as formas de governo dos corpos em jogos de videogame na tese “Controla-me que te governo: os jogos para computador como forma de subjetivação e administração do eu”.

públicos para o qual se dirigem. A interface entre videogames e cinema começa logo depois da introdução dos primeiros consoles produzidos para uso doméstico, uns “aparelhinhos esquisitos que, ligados à TV, permitiam o controle de pequenas manchas na tela que faziam às vezes de raquetes e pistolas na imaginação das pessoas” (LOPES; BORGES, 2010, p. 3). Esses videogames domésticos rudimentares seduziram um público infanto-juvenil ávido por entretenimento digital, e pelo consumo de produtos eletrônicos cada vez mais sofisticados, que poderiam ser utilizados no conforto do quarto ou da sala da casa.

Para alimentar o sonho de consumo desse público-alvo, a indústria cinematográfica começou a investir de maneira mais direta em filmes de ficção científica com a temática da “abdução virtual”, produções que tratavam de um modo ou outro da imersão do corpo no mundo digital.

Nessa linha, vários filmes foram produzidos: *Tron* (1982), *War Games* (1983), *Nightmares – episódio Bishop of Battle* (1983), *The Last Starfighter* (1984), *Cloack & Dagger* (1984), *The Dungeonmaster* (1985) e *The Wizard* (1989) entre outros. Os enredos desses diferentes títulos tratavam do jogo instigante de experiências sensoriais proporcionado pela interação mais “profunda” entre a realidade e a virtualidade. Invariavelmente, os protagonistas da trama são “sugados” para dentro das máquinas que aparentemente controlavam e assumem posições de personagens dos jogos eletrônicos em tela. Estes filmes de “suspense de abdução virtual” foram alimentando o imaginário infanto-juvenil daquela geração e, de certo modo, preparando o terreno para o lançamento de jogos de interação corporal em máquinas eletrônicas.

Um dos primeiros filmes do gênero foi *Tron* (1982), produzido por Steve Lisberger. Ele teve a ideia de produzir um filme com a temática dos videogames após

ter visto a demonstração do jogo *Pong*, criado pela empresa MAGI em 1976. Em termos técnicos, o que movia Lisberger era a possibilidade de ser o primeiro a “usar” os gráficos visuais dos videogames e computadores na tela do cinema.

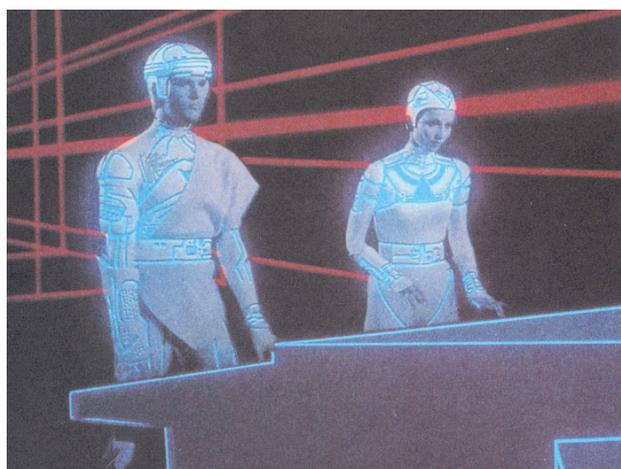


FIGURA 1: cena do Filme *Tron*<sup>10</sup>

A trama trata de Kevin Flynn, um jovem programador de softwares que trabalha em uma empresa no desenvolvimento de jogos para videogames. Dillinger, um colega de trabalho, rouba seus projetos e os apresenta como seus. Dillinger é promovido à vice-presidente, enquanto Flynn é demitido. Para comprovar que ele é o autor dos projetos, invade o servidor da empresa usando um programa para encontrar provas da fraude. Lá se depara com sistemas de proteção instalados no servidor que acionam um laser que digitaliza objetos do mundo real e os transporta para o mundo digital. A aventura segue dentro de um sofisticado jogo de computador no qual Flynn se vê envolvido pelos personagens digitais até resolver a trama a seu favor e retornar ao mundo real.

Apesar do enredo inusitado para a época, o filme foi um fracasso de bilheteria e recebeu muitas críticas. Só recentemente passou a ser reconhecido pela crítica

---

<sup>10</sup> Imagem disponível em: <[1.bp.blogspot.com/.../0q6AyMqf\\_34/s400/tron.jpg](http://1.bp.blogspot.com/.../0q6AyMqf_34/s400/tron.jpg)>. Acesso em: 8 out. 2009.

especializada como um marco da indústria cinematográfica (LOPES; BORGES, 2010, p. 10), a tal ponto que em 2010 ganhou uma sequência intitulada *Tron Legacy*.

Apesar de *Tron* não ter sido tão bem-sucedido à época do seu lançamento, as tramas de corpos sugados para dentro de máquinas seguiu seu curso no cinema. Em 1983 foi lançado *Nightmares*, uma antologia de quatro contos de horror dirigida por Joseph Sargent. *The Bishop of Battle*, um dos contos, apresenta o jovem J. J. Cooney como um viciado em jogos eletrônicos de fliperama. Sua maior obsessão é “virar” um videogame sinistro que possui treze fases bem desafiadoras. Cooney invade a loja de um shopping à noite para poder completar a 13ª fase. Quando ele finalmente consegue, é sugado para dentro do fliperama e se vê as voltas com duelos de armas laser e perseguições intermináveis dentro do próprio jogo. Na manhã seguinte, amigos e familiares o encontram preso dentro da máquina, “condenado” a ser personagem permanente do jogo de fliperama.



FIGURA 2: episódio *Bishop of Battle* – Filme *Nightmares*<sup>11</sup>

Já o filme “*The Last Starfighter*” (1984), dirigido por Nick Castle, ganhou destaque entre os primeiros filmes que mesclavam a linguagem do cinema e do videogame por usar imagens de computador, especialmente para as caracterizações das

---

<sup>11</sup> Disponível em: <<http://www.answers.com/topic/nightmares-1983-film>>. Acesso em: 8 out. 2009.

naves espaciais, das cenas de batalhas e dos ambientes siderais. Também se tornou uma série televisiva de grande sucesso, além de ter sido adaptado para um jogo de arcade, para história em quadrinhos da coleção Marvel e para um musical da *Broadway*, o que dá uma ideia do grau de penetração do filme no imaginário dos jovens americanos à época.

No enredo, o filme apresenta o jovem Alex Rogan, que vive com sua mãe e o irmão menor em um estacionamento de trailers. Seu grande sonho é entrar na faculdade, mas faltam-lhe recursos. Passa o tempo jogando *Starfighter* nos arredores do estacionamento, um jogo de arcade no qual o objetivo é defender um planeta em meio a uma batalha no espaço. Quando consegue chegar a última fase, surge Centauri, um extra-terrestre que construiu o jogo de fliperama com o objetivo de recrutar pilotos na Terra para a “verdadeira” batalha espacial. Alex é convencido a se juntar aos guerreiros galácticos e é voluntariamente abduzido, não diretamente para dentro do videogame, mas para o planeta reproduzido naquele jogo. No final do filme, Alex retorna ao mundo real e se torna um recrutador de futuros e promissores *Starfighters*.



FIGURA 3: Cartaz do filme “*The Last Starfighter*”<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Disponível em: <<http://www.backtotheeighties.net/last-starfighter/>>. Acesso em: 8 out. 2009.

Depois que o filme saiu de cartaz, a empresa Atari lança no mercado dos jogos de arcade o *Starfighter*. Além de reproduzir cenas de batalhas e duelos espaciais apresentados no próprio filme, com este jogo a empresa também se tornou a primeira a trabalhar com um ambiente de realidade virtual montado em 3D poligonal, o que tornou as máquinas de arcade caras para os padrões norte-americanos à época. Anos mais tarde, diversas versões do mesmo jogo foram comercializadas para os computadores e videogames domésticos (*Solaris* e *Star Raider*).

Apesar de a temática da abdução corporal ter sido tratada em filmes de ficção científica que remontam o início da década de 1980, somente a partir dos anos 1990 jogos eletrônicos de imersão corporal começaram a ser desenhados. Até então, pouco se havia avançado nas gerações dos videogames: a jogabilidade e os gráficos de ação pareciam instigar mais a atenção dos usuários do que as próprias possibilidades interativas que os movimentos corporais e a imersão total poderiam oferecer.

### **Anos 1990: Diversão, Mobilidade Corporal e Estilo de Vida Ativo num Só Lugar**

A partir dos anos 1990, os jogos eletrônicos trouxeram novas possibilidades: jogar e se exercitar ao mesmo tempo. Com o surgimento dos componentes interativos que permitiam utilizar movimentos corporais mais amplos para seu controle, os jogos abriram possibilidades de utilização do corpo de maneira mais ampla.

Esses dispositivos foram vistos inicialmente nos jogos de arcade (os jogos eletrônicos de fliperama) como no *Alpine Racer*, lançado pela empresa Namco, em 1996. Tratava-se de uma simulação de esqui que era até então muito inovadora devido ao seu mecanismo de interação. Ao invés de um *joystick*, o jogo permitia aos usuários controlar os movimentos de um personagem através de movimentos corporais

capturados por meio de sensores dispostos em uma base sobre a qual o usuário ficava em pé (FIG. 4). O jogador podia se mover como se estivesse realmente em uma pista de esqui, utilizando duas barras verticais para se equilibrar.



FIGURA 4: o jogo de arcade *Alpine Racer*<sup>13</sup>

Outros jogos de arcade produzidos pela mesma empresa, como *Aqua Jet* (FIG. 5), exploraram a interatividade e a imersão como formas de tornar os jogos mais interessantes e realísticos.



FIGURA 5: o jogo de arcade *Aqua Jet*<sup>14</sup>

<sup>13</sup> Imagem gentilmente cedida pela empresa *Big Indoor Games*, capturada do website [http://www.bigindoorgames.co.uk/images/simulators/alpine\\_racer\\_8\\_5.jpg](http://www.bigindoorgames.co.uk/images/simulators/alpine_racer_8_5.jpg).

<sup>14</sup> Imagem gentilmente cedida pela empresa *Big Indoor Games*, capturada do website [http://www.bigindoorgames.co.uk/images/simulators/aqua\\_jet\\_9\\_5.jpg](http://www.bigindoorgames.co.uk/images/simulators/aqua_jet_9_5.jpg).

Estes dois jogos são exemplos de um período de transição entre os videogames acionados exclusivamente pela tatilidade dos dedos das mãos e os acionados pela mobilidade corporal, pois passaram a exigir do usuário mais “jogo de cintura” e abriram novas possibilidades interativas. Desde então, começaram a surgir jogos que simulavam esportes como o futebol, o golfe e até práticas corporais como a dança, acoplando cada vez mais a movimentação corporal dos usuários ao conjunto de dispositivos dos videogames. O *Dance Dance Revolution* - DDR é um destes exemplos, um tapete virtual colorido nas dimensões 3m x 3m posicionado no chão e controlado com os pés pelo usuário, que jogava de acordo com o ritmo da música. O jogo chegou a ser considerado uma forte ferramenta na batalha contra a obesidade infantil nos Estados Unidos (SCHIESEL, 2007), a tal ponto que várias escolas em pelo menos 10 estados dos EUA adotaram o DDR como elemento integrante das aulas de educação física no início dos anos 2000.

O *EyeToy*, criado para ser utilizado com o console Playstation, foi outro exemplo de equipamento desenvolvido para permitir ao jogador controlar as ações dos personagens através do movimento, identificação de cor e detecção de som através de uma câmera e microfone interno. O *Eye Toy*, juntamente com o *Dance Dance Revolution*, foi objeto de pesquisa em um estudo sobre o gasto energético em crianças, comparando-os a outros jogos eletrônicos ditos “sedentários” (MADSEN *et al.*, 2007). A pesquisa demonstrou que o gasto de energia durante a utilização de um destes jogos era similar ao de atividades físicas moderadas ou intensas, como caminhar, correr ou subir escadas.

Estudos de caráter científico contribuíram para que os jogos de interação corporal de movimento fossem conquistando a fama de dispositivos promotores da saúde e

fizeram com que os *exergames* se tornassem cada vez mais sofisticados e não apenas restritos aos locais de diversão eletrônicas. O console Wii, produto criado pela empresa Nintendo, foi o dispositivo eletrônico mais bem sucedido no processo de transformação dos *exergames* em produto de uso doméstico. O Wii, e de modo mais específico o Wii Fit, além de demandar movimentação corporal mais ampla para o acionamento do jogo, também agregou elementos inexistentes em videogames: disponibilização de informações sobre atividade física, nutrição, gasto calórico e cuidados com a saúde.

### **Anos 2000 – Um Videogame Doméstico Para uma Vida Mais Saudável**

O Wii foi oficialmente lançado em dezenove de novembro de 2006 nos EUA, em dois de dezembro de 2006 no Japão e em oito de dezembro de 2006 na Europa. A própria Nintendo o apresentava como um console de videogame doméstico cuja a principal novidade era a detecção dos movimentos do usuário por meio de dispositivos sem fio para o controle do jogo, permitindo que o jogador usufrua do jogo e ao mesmo tempo faça atividade física, uma forma de associar diversão e fitness (NINTENDO, 2009).

O console possui processador baseado na máquina PowerPC, contendo 88 Mb de memória principal. Tais especificações não são nada excepcionais se comparadas aos atuais computadores, *notebooks* e mesmo *netbooks*. Na verdade, o que tornou o console Wii único foram seus dispositivos de controle dos jogos, no caso o *Wii remote* e o *Nunchuck*, que acompanham o console. Tais características passaram a permitir aos jogadores não mais ficar restritos ao apertado de botões ou *joysticks* para controlar os jogos. Com o Wii, passou a ser possível interagir com o jogo apontando, mexendo e movimentando o *Wii remote* – o que abriu um novo repertório de possibilidades para os

jogos, principalmente para aqueles relacionados aos esportes. Além disso, o *Wii remote* possui uma pequena caixa de som que permite reproduzir sons próximos ao jogador, aumentando o grau de realismo dos jogos.

Para a Nintendo, o Wii Fit é “um jogo concebido para todos, incluindo jovens e idosos.” O jogo permite criar um personagem próprio e acompanhá-lo na realização de diversas atividades variando entre ioga, jogos de equilíbrio, treinamento de força e exercícios aeróbicos – cada um com suas características próprias. Portanto, o Wii Fit pode também ser visto como uma série de jogos agrupados em um único “pacote”.



FIGURA 6: embalagem da plataforma do Wii Fit<sup>15</sup>

Ao observar a própria embalagem da plataforma de equilíbrio do jogo Wii Fit, já é possível notar que o antigo endereçamento do videogame (que perdurou por diversos anos) às crianças e adolescentes, especialmente do sexo masculino, apresenta grandes modificações. Percebe-se que nas imagens aparecem diferentes usuários (pouco presente nas outras gerações de videogames<sup>16</sup>): uma jovem mulher realizando uma

<sup>15</sup> Na própria embalagem da plataforma de equilíbrio do Wii Fit são apresentadas as quatro modalidades de atividades incluídas no jogo: ioga, jogos de equilíbrio, treinamento de força e exercícios aeróbicos, com jogadores de diferentes sexos e idades.

<sup>16</sup> Os videogames são categorizados desde os primeiros consoles até os atuais em sete gerações, conforme suas inovações. <http://www.thegameconsole.com/> acessada em maio de 2009.

*ásana* corporal de ioga; uma menina praticando um jogo de equilíbrio; um senhor praticando atividades de força; e por último um rapaz utilizando os jogos aeróbicos.

Estas imagens indicam que jogo Wii Fit foi concebido mais para um público consumidor potencialmente interessado no "pacote da saúde" agregado ao console, do que propriamente na jogabilidade, elemento até então vital para a sobrevivência dos jogos eletrônicos no mercado consumidor.

O Wii Fit conecta seus usuários aos demais elementos que compõem uma vida saudável: apresenta dicas sobre nutrição, hidratação e cuidados com o corpo, como alongamentos antes das atividades físicas, períodos de descanso noturno e utilização de roupas confortáveis para a realização das práticas. Dentro das interfaces do jogo existem componentes lúdicos (se acumulam moedas com o tempo dedicado às atividades: 30 minutos) que são convertidos em prêmios (desbloqueio de novos jogos e desafios no jogo) depositados em um “porquinho digitalizado” o qual indica a duração das atividades acumuladas durante o dia. Dentro deste suporte virtual, os usuários ainda contam com calendário das atividades, promovendo desafios e metas (além de “puxões de orelha” pelas ausências) que servem para monitoramento das atividades.

Em função destas características, o videogame Wii e o jogo Wii Fit já fazem parte da linha de produtos direcionados ao concorrido “mercado da vida ativa” (FRAGA, 2006). O conceito de estilo de vida ativo está relacionado à busca pela melhoria da saúde e do condicionamento físico através da integração de atividades físicas no curso de nossas vidas cotidianas (GOBSTER, 2005). O conceito pode parecer simples, mas envolve uma abordagem complexa do conceito de atividade física e sua relação com a saúde.

O discurso da vida ativa está disseminado em diferentes contextos, entre eles as academias, programas de televisão, Internet, laboratórios, clínicas, etc, que fazem circular “estratégias saudáveis” a serem adotadas pelos indivíduos em suas rotinas. Estas estratégias funcionam porque concebem a atividade física como um “remédio” que pode vir a sanar vários males (sedentarismo, obesidade) que afligem cada vez mais a sociedade contemporânea (FRAGA, 2006).

O termo estilo de vida ativo não é tomado como uma terminologia científica, apesar de se apoiar em pressupostos científicos que fundamentam o conceito de atividade física, mas sim como uma ideia que pode ser compreendida facilmente pela população em geral, tornando-se desta forma em um conceito acessível e persuasivo. Para Fraga (2006), o estilo de vida ativo está ligado aos preceitos contemporâneos de atividade física moderada, mas não se limita a eles. Para ser um sujeito fisicamente ativo é preciso não apenas fazer atividade física, e sim, fundamentalmente, crer que a atividade física moderada faz bem à saúde.

O discurso da vida ativa ganha cada vez mais espaço em diferentes mercados, pois se fundamenta sobre algo que parece mais acessível a todos: saúde via atividade física. Dentro desta constante ampliação da atividade física como um produto a ser consumido, movimentar todo o corpo no jogo Wii Fit não só aproxima os usuários do entretenimento digital, como também lhes oferece uma possibilidade de se constituírem como sujeitos desse discurso. Ao praticar as diversas sugestões de exercícios físicos, a adesão vai paulatinamente se consolidando: a perda calórica, o tempo de atividade física diário, a intensidade e o número de repetições, tomada como um "martírio" por muitos, por meio do jogo ganha ares lúdicos, tornando o jogo potencialmente mais atrativo.

## Considerações Finais

Os videogames surgiram como uma curiosidade da computação e logo se tornaram um dos mais expressivos artefatos culturais dos últimos tempos. Inicialmente, se destacava pelos componentes de entretenimento, onde os movimentos manuais eram suficientes para efetivar a interação entre o usuário e a máquina. Mesmo com avanços da tecnologia computacional, os investimentos seguiram com ênfase nos gráficos e na jogabilidade dos jogos de videogame, deixando de fora o desenvolvimento de novas interfaces que pudessem "libertar" os movimentos corporais e, assim, gerar maior interação com as dinâmicas propostas pelos jogos.

Esta nova geração de jogos eletrônicos faz com que o corpo humano se torne também um dispositivo maquinário, enunciado pelo cinema sob a forma do que chamamos aqui de "suspense de abdução virtual", que agrega valor sanitário aos videogames e também os livram da "maldição" de produtores de sedentários e obesos.

Tanto o videogame Wii quanto o jogo Wii Fit são os maiores ícones dessa virada cultural na história dos videogames, pois são jogos que só funcionam quando o corpo se põe em movimento. Rompem com a passividade, a falta de interação e a contenção física dos usuários infanto-juvenis frente à projeção das imagens do jogo na tela, características que levaram Dauphin e Heller (2010) a cunharem a expressão "dormir acordado" para definir toda uma geração de *videogamers*.

Tal como o Príncipe Encantado do popular conto de fadas A Bela Adormecida, o videogame Wii desperta o jogador de videogame de seu sono profundo, retira-o do conforto da poltrona e joga-o para o mundo da vida ativa. Faz mexer, pular, rebolar, esquivar, entre outros movimentos corporais que espantam os males do sedentarismo e, por contraste, aumentam o número de adeptos de uma vida fisicamente mais ativa e

aparentemente mais animada. Não deixa de ser curioso observar que para o Wii se conectar à rede discursiva da vida ativa foi preciso prender o corpo ao console, inscrevê-lo como um dispositivo híbrido, transformá-lo em um *joystick* de “carne e osso”.

## REFERÊNCIAS

ARCADE HISTORY. **Coin-Operated Machines Database**. 2010. Disponível em: <http://www.arcade-history.com/>. Acesso em: 12 jan. 2010.

ASSUNÇÃO, A. Música, Entretenimento e Cognição: análise comparativa dos videogames *Guitar Hero III* e *Rocksmith*. **Contemporânea**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 2, 2012.

CRUZ, D. M. Tempos (pós-)modernos: a relação entre o cinema e os games. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, São Leopoldo, v. 7, n. 3, p. 175-184, set./dez. 2005.

DAUPHIN, B.; HELLER, G. Going to Other Worlds: the Relationships between Video Gaming, Psychological Absorption, and Daydreaming Styles. **Cyberpsychology, Behavior and Social Networking**, New Rochelle, v. 13, n. 2, p. 169-72, abr., 2010.

ELLSWORTH, E. Modos de Endereçamento: uma coisa de cinema; uma coisa de educação também. In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **Nunca fomos humanos: nos rastros do sujeito**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

EXERGAMES. Disponível em: <<http://www.exergamefitness.com/exergaming.htm>>. Acesso em: 12 out. 2009.

FINCO, M. D. **WII FIT: um videogame do estilo de vida saudável**. Porto Alegre: UFRGS, 2010. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano). Programa de Pós-Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

FRAGA, A. **Exercício da Informação: Governo dos Corpos no Mercado da Vida Ativa**. Campinas: Autores Associados, 2006.

GOBSTER, P. Recreation and Leisure Research from an Active Living Perspective: Taking a Second Look at Urban Trail Use Data. **Leisure Sciences**, v. 27, p. 367 – 383, 2005.

HAYES, E.; SILBERMAN, L. Incorporating Video Games into Physical Education. **The Journal of Physical Education, Recreation & Dance**, Reston, v. 78, n. 3, p. 18-24, 2007.

LOPES, N. L. R.; BORGES, L. F. R. Uma Análise da Interface Cinema/Videogame. **Revista Anagrama**, v. 4, n. 1, p. 1-15, 2010.

MADSEN, K. *et al.* Feasibility of a dance videogame to promote weight loss among overweight children and adolescents. **Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine**, v.161, n.1, p. 105-7, 2007.

MALLIET, S.; MEYER, G. The History of Video Game. In: RAESSENS, J.; METZ, C. O dispositivo cinematográfico como instituição social. In: XAVIER, I. (Org.). **A experiência do cinema: antologia**. Rio de Janeiro: Edições Graal; Embrafilme, 2005.

MENDES, C. L. **Controla-me que te governo: os jogos para computador como forma de subjetivação e administração do eu**. Porto Alegre: UFRGS, 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

NINTENDO. **Website da empresa Nintendo**. Disponível em: <[http://www.nintendo.com/wiifit/launch/#/what\\_is\\_wii\\_fit/introduction](http://www.nintendo.com/wiifit/launch/#/what_is_wii_fit/introduction)>. Acesso em: 09 jun. 2009.

PAPASTERGIOU, M. Exploring the Potential of Computer and Video Games for Health and Physical Education: **A Literature Review**. **Computers & Education**, v. 53, n. 3, p. 603 – 622, nov. 2009.

PERUCIA, A. S.; BERTHEM, A. C.; BERTSCHINGER, G. **Desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos: Teoria e Prática**. São Paulo: Novatec, 2005.

PREECE, J.; ROGERS, Y.; SHARP, H. **Design de Interação: além da interação humano-computador**. Porto Alegre: Bookman, 2002.

SCHIESEL, S. **Educação física por videogame?** Porta do Aprendiz. Jornal Folha de São Paulo, 30 abr. 2007. Disponível em: <<http://aprendiz.uol.com.br/content/recrepeslo.mmp>>. Acesso em: 1 nov. 2009.

SOTHERN, M. Obesity prevention in children: Physical activity and nutrition. **Nutrition**, Londres, v. 20, n. 7/8, p.704 – 708, 2004.

VAUGHAN-NICHOLS, S. Game-Console Makers Battle over Motion-Sensitive Controllers. **Computer Society**, v. 42, n. 8, ago., 2009.

### **Endereço dos Autores:**

Mateus David Finco  
Rua Ermelinda Barbacovi, 267 / 106 – Bairro Bavária  
95670-000 Gramado – RS – Brasil  
Endereço Eletrônico: mateusfinco@yahoo.com.br