

## VIDEOGAME E VIDA SAUDÁVEL: tensões ou colaboração?<sup>1</sup>

Alex Fensterseifer<sup>2</sup>  
Fabiano Augusto Teixeira<sup>3</sup>  
Paula Bianchi<sup>4</sup>

### RESENHA

WiiFit: um videogame do estilo de vida saudável;  
Mateus David Finco (PPGCME/UFRGS, 2010)

---

### RESUMO

A resenha refere-se a uma análise crítica a respeito da dissertação de mestrado realizada por Mateus David Finco, intitulada “Wii Fit: um videogame do estilo de vida saudável”, defendida no Programa de Pós Graduação em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, em 2010. O texto aborda as relações/repercussões entre os jogos de videogame e o estilo de vida dos seus usuários.

**Palavras-chave:** Videogame; Atividade física e Saúde; Resenha.

---

Entre as características que marcaram o final do século XX e o início do século XXI, está a predominância de uma cultura midiática e tecnológica, especialmente, entre as populações mais jovens das várias camadas sociais, repercutindo sob diferentes

esferas da vida. Nesse sentido, as manifestações da cultura de movimento, como os jogos e as brincadeiras também sofrem interferências, modificando-se de acordo com as transformações sociais geradas pelos artefatos tecnológicos e midiáticos.

---

1 Este trabalho é fruto das discussões realizadas na disciplina de “Seminário Avançado de Pesquisa em Educação Física e Mídia”, coordenada pelos professores Giovani De Lorenzi Pires e Fernando Bitencourt, do Programa de Pós-Graduação em Educação Física do Centro de Desportos da Universidade Federal de Santa Catarina. A escolha pela dissertação apresentada, nesta resenha, se justifica pela pertinência do objeto de estudo e por ser um dos poucos trabalhos encontrados na área “Educação Física”, disponíveis no banco de dados da Capes no período que compreendeu 2007/2011.

2 Professor do Centro de Desportos (UFSC). Contato: alexcbf@cds.ufsc.br.

3 Formado em Educação Física (UDESC). Contato: fb\_teixeira@hotmail.com.

4 Formada em Educação Física (UFSM), Mestre e Doutoranda em Educação Física (UFSC). Professora de Educação Física da Unipampa. Contato: paulacbianchi@yahoo.com.br.

Nas últimas décadas, impulsionado pelo advento tecnológico, o interesse, bem como a utilização dos jogos eletrônicos, cresceu em todo o mundo, sendo empregado pelos seus usuários com finalidades diversas. Os jogos eletrônicos, segundo Azevedo (2012) podem ser considerados uma das formas preferidas de lazer das crianças e dos jovens na atualidade, rivalizando com outras práticas ditas tradicionais como assistir televisão, ouvir música, brincar em espaços coletivos e praticar esportes. No entanto, na área da Educação Física, é possível dizer que são reduzidos os registros da problematização desta temática nos âmbito escolar e não-escolar, conforme apontou o resultado da pesquisa realizada por Azevedo, Pires e Silva (2007) que analisou a produção brasileira sobre os jogos eletrônicos nos anais de dois congressos científicos: um da Educação Física (CONBRACE) e outro da Educação (ANPED), além da consulta em periódicos da Educação Física entre o período de 2000 até 2007, verificando que há pouco aprofundamento teórico-metodológico sobre este assunto nas pesquisas encontradas.

A partir desse contexto, permeado pelas tecnologias de informação e comunicação, sobretudo pela crescente utilização dos jogos eletrônicos, como meios para brincar, para ensinar e aprender ou para promoção da saúde que está ancorada a dissertação de mestrado intitulada “Wii Fit: um videogame do estilo de vida saudável”, realizada por Mateus David Finco e defendida no Programa de Pós Graduação

em Ciências do Movimento Humano da Universidade Federal do Rio Grande do Sul no ano de 2010. A pesquisa apresentou como objetivo geral da dissertação analisar como os usuários do Wii Fit dão sentido e colocam “em prática” os preceitos de vida saudável veiculados pelo jogo.

Para responder ao questionamento inicial, o estudo de caráter qualitativo utilizou o método da netnografia<sup>5</sup>, apresentando como instrumentos de coleta dos dados: depoimentos, conversas e discussões sobre a utilização do jogo Wii Fit entre usuários em comunidades do *facebook*. O campo de pesquisa ocorreu durante os meses de dezembro de 2009 até março de 2010, envolvendo quatro visitas em três comunidades do *facebook*, resultando num total de 328 postagens coletadas. A análise das narrativas virtuais centrou-se nas declarações dos usuários do jogo Wii Fit que se referiam aos preceitos de estilo de vida ativo e de vida saudável, desenvolvidos/estimulados a partir da experiência com o jogo, sendo agrupadas em três categorias, denominadas: 1) Confessionário digital uma vida com saúde; 2) Adicionar, subtrair, multiplicar e dividir: compartilhando operações diversas; 3) Sistemas de recomendação em prol de um estilo de vida saudável.

De modo geral, a dissertação apresentou como tema central de discussão a relação atividade física e saúde. Para a construção do referencial teórico, o autor realizou uma pesquisa de referenciais nas seguintes bases de dados: Scielo, Biblioteca Virtual em Saúde (BVS), Literatura

---

5 Conforme Hine (2000) a netnografia se caracteriza pela ampliação do tradicional método etnográfico para o estudo de comunidades virtuais e da cibercultura. A etnografia é um método originário do campo da Antropologia, que consiste na inserção do pesquisador no cotidiano, no ambiente do grupo investigado.

Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde (LILACS) e na Literatura Internacional em Ciências da Saúde (Medline), buscando os seguintes descritores: “videogame”; “videogame e atividade física” e “videogame e saúde”. No final do trabalho, o autor retoma e busca responder o problema de pesquisa, afirmando que o jogo Wii Fit se tornou um marco na evolução dos games e nas relações interativas entre o sujeito e os jogos eletrônicos, firmando-se como uma sucursal em potencial do estilo de vida saudável e da promoção de um estilo de vida ativo, por meio da sua proposta de fazer os sujeitos se movimentar.

Refletindo sobre o trabalho realizado, um dos aspectos que consideramos importante para compreender os desdobramentos do estudo, especialmente quanto aos resultados e conclusões, refere-se à questão metodológica. Na construção do problema de pesquisa e da sua problemática, o autor já apresenta subliminarmente uma hipótese ao utilizar as palavras “de que forma”, “de que modo” e “como”, para afirmar/concluir prematuramente que o jogo contém preceitos e orientações para um estilo de vida saudável e, principalmente que, os praticantes os compreendem e integram tais recomendações de forma positiva em suas vidas. Tal hipótese de pesquisa pode ser percebida no trecho reproduzido a seguir, extraído do resumo do trabalho: “a dissertação apresenta uma análise sobre como os usuários do jogo de videogame Wii Fit acionam sobre si mesmo, põem em circulação e compartilham os preceitos de vida saudável veiculados pelo jogo.” (grifo nosso), (p.8). A partir disso, buscamos abaixo comentar criticamente sobre alguns pontos que podem ser ampliados, gerando novos estudos sobre esta temática.

Ao analisar o trabalho teórico, destacamos que não foi possível identificar um diálogo entre os diferentes autores utilizados, mas sim, a citação de diferentes pontos de vista sobre o mesmo assunto, o que consideramos se tratar de uma revisão de literatura. Tal revisão, se divide em duas fases, que chamamos de apocalíptica e integrada, baseados no legado da obra de Umberto Eco (2011): a primeira, se refere ao período que antecede o surgimento do videogame Wii Fit, sendo que, as referências utilizadas apresentam concepções pessimistas e controversas em relação à utilização dos jogos eletrônicos na promoção de atividades físicas e da saúde, enfatizando que os jogos contribuem para o surgimento de doenças derivadas do sedentarismo, tratando-se, portanto, de um mal público que deve ser combatido/evitado por todos (família, escola, centros de convivência, etc.).

Na segunda fase traz uma série de estudos que mostram que os jogos eletrônicos podem desenvolver o gosto pela prática esportiva e de exercícios físicos. Fica evidente, neste momento, a partir dos exemplos apresentados, que o autor quer deixar claro que, os jogos de videogame, após o surgimento do Wii Fit, passaram a ser concebidos como algo bom à saúde, ou seja, que o “vilão” de outrora, vem sendo reconhecido, na atualidade, como o novo “herói”. Esse olhar encantado sobre o jogo é mantido do início ao fim da pesquisa, especialmente na discussão dos resultados, na qual são analisadas apenas as narrativas que continham experiências positivas com o Wii Fit, excluindo os relatos de frustração e/ou negativos. Acreditamos que ao desconsiderar a diversidade das narrativas e a problematização a respeito dos jogos eletrônicos, especialmente experiências

com o Wii Fit que levassem a novas análises e reflexões na área da Educação Física, envolvendo os estudos socioculturais e pedagógicos, por exemplo, ficou restrita, sendo, portanto, essa uma das principais limitações do trabalho.

Quanto a relação dos usuários com o jogo Wii, o autor destaca que o mesmo tem por objetivo incentivar um estilo de vida ativo, através dos seus jogos, que são sempre divertidos e requerem a execução de exercícios físicos em diferentes ritmos. Segundo a análise do autor, tal premissa é alcançada pelo jogo ao fazer com que os seus praticantes emagreçam e façam alguma atividade física durante a sua rotina diária. Refletindo sobre isso, entendemos que o Wii Fit ao proporcionar a prática de atividades físicas associada ao lúdico e ao prazeroso, faz com que cada vez mais pessoas passem a utilizar o jogo, motivando-as durante a prática dos exercícios físicos. Além disso, o jogo reafirma o vínculo já estabelecido com antigos usuários, a partir da disponibilidade de novos jogos, ainda mais desafiantes. Nesse contexto, observamos dois aspectos importantes que não foram contextualizados no trabalho: 1) o consumo exagerado de jogos eletrônicos na sociedade contemporânea e suas repercussões e 2) a importância da criação de espaços para o diálogo e para a mediação crítica, reflexiva e criativa no trato com as tecnologias e o discurso midiático nos processos educacionais das crianças e dos jovens, tendo em vista que a apropriação dos games acontece primeiramente (em muitos casos, é a única via de acesso) através do seu uso social e não na escola, a partir da mediação pedagógica e da contextualização (reflexão) provocada pelos professores dos diferentes componentes curriculares.

A partir do exposto, reconhecemos o mérito do trabalho ao propor um estudo sobre a utilização dos jogos eletrônicos na Educação Física, tendo em vista se tratar de um objeto de pesquisa recente, com poucos referenciais teóricos sobre este tema. Por outro lado, percebemos que os estudos sobre jogos eletrônicos vêm crescendo em diversas áreas do conhecimento, por isso acreditamos que a dissertação analisada, ao desconsiderar o termo “jogos eletrônicos” e utilizar apenas os descritores “videogame”; “videogame e atividade física” e “videogame e saúde” limitou a construção de um quadro teórico de referência mais abrangente e consequentemente, reduziu a discussão sobre os resultados encontrados. Além disso, a adoção de uma concepção acrítica sobre tecnologia e jogos eletrônicos, baseada na visão que Eco (2011) chamou de integrada, não possibilitou uma análise crítica-reflexiva dos jogos, especialmente como dispositivos que podem ser empregados na educação como ferramenta, objeto de estudo e na perspectiva produtiva, conforme Fantin (2006).

## REFERÊNCIAS

- AZEVEDO, V. A. **Jogos Eletrônicos e Educação**: construindo um roteiro para sua análise pedagógica. 2012. 230f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Curso de Educação, Departamento de Educação, UFSC, Florianópolis, 2012.
- AVEZEDO, V. A.; PIRES, G. L.; SILVA, A. P. S. Jogos eletrônicos e suas possibilidades educativas. **Motrivivência**, Florianópolis, n.28, p.90-100, jul/2007.
- ECO, U. **Apocalípticos e Integrados**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva, 2011. 392p.

- FANTIN, M. **Mídia-educação: conceitos, experiências, diálogos Brasil-Itália.** Florianópolis: Cidade Futura, 2006. 262p.
- FINCO, M. D. **Wii Fit: um videogame do estilo de vida saudável.** 2010. 87f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Curso de Educação Física, Departamento Escola Superior de Educação Física, UFRGS, Porto Alegre, 2010
- FINCO, M. D. **Wii Fit: um videogame do estilo de vida saudável.** 2010. 87f. Dissertação (Mestrado em Ciências do Movimento Humano) – Curso de Educação Física, Departamento Escola Superior de Educação Física, UFRGS, Porto Alegre, 2010
- HINE, C. **Virtual Ethnography.** Londres: Sages Publications, 2000. 214p.

## VIDEOGAME AND HEALTHY LIVING: stress or collaboration?

---

### ABSTRACT

The review refers to a critical analysis about the master's thesis conducted by Mateus David Finco, entitled "Wii Fit: the game a healthy lifestyle", defended at the Graduate Program in Human Movement Sciences, Federal University of Rio Grande do Sul, in 2010. The paper discusses the relationships /effects between video games and lifestyle of its users.

**Keywords:** Videogame; Physical activity and health; Review.

---

Recebido em: agosto/2012  
Aprovado em: outubro/2012