

Wii Fit: seduzindo usuários através de novas possibilidades interativas

Mateus David Finco¹ Eliseo Reategui² Alex Fraga³

^{1,3}PPGCMH, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 95001-970 Porto Alegre RS, Brazil

²PPGIE, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 90040-060 Porto Alegre RS, Brazil

Abstract

This paper presents a discussion about the new interactive possibilities introduced by the game Wii Fit involving body movement for game control. By using wireless devices, users are able to play different games through the use of their actual body movements. The concept of interaction is discussed, introducing the notion of *cognitive interactivity*, and questioning whether Wii Fit is able to explore such concept, or whether it remains more in the level of *explicit interactivity*, having its popularity pushed only by its appeal to combine fitness and fun. A *virtual ethnography* study is then presented, where particular posts have been singled out and commented in order to show how users sometimes get disappointed with the game's lack of fun. Final considerations are then made, arguing about how important these aspects can be for a game in the long run, and pointing out directions for further investigation.

Keywords: interactivity, Wii Fit, fitness games, virtual ethnography.

Author's contact:

¹mateusfinco@yahoo.com

²eliseoreategui@gmail.com

³brancofraga@gmail.com

1. Introdução

Este artigo apresenta um estudo sobre o jogo Wii Fit e sua proposta de interatividade envolvendo movimentos mais amplos do corpo humano e empregando dispositivos tecnológicos para transformar esses movimentos em ações no próprio jogo.

O Wii Fit consiste em um conjunto de jogos desenvolvido para o console Wii da Nintendo, possuindo como principal característica a utilização de uma plataforma de equilíbrio e controles manuais sem fio para detectar os movimentos do usuário e controlar o jogo. O principal apelo do jogo é proporcionar aos usuários uma maneira fácil de realizar atividades físicas, associando diversão e *fitness*¹ [Nintendo 2009]. A estratégia de marketing utilizada pela empresa na

comercialização do game focou nesses aspectos desde seu lançamento.

Ao buscar a opinião de usuários sobre o jogo, é bastante comum encontrar relatos entusiasmados apontando o Wii Fit como um excelente meio de aliar a realização de atividade física ao entretenimento. Por outro lado, também não é incomum encontrar queixas de usuários com relação ao game, sejam estas relacionadas a sua jogabilidade ou à falta de ludicidade nas atividades propostas.

Este trabalho apresenta inicialmente um estudo sobre a evolução das interfaces nos jogos eletrônicos, contextualizando o surgimento das interfaces do Wii Fit. Em seguida, os modos de interação proporcionados pelo jogo são analisados a partir de uma categorização específica para jogos quanto aos seus níveis de interatividade. A seção 5 do artigo apresenta então uma análise de diversos relatos de usuários do jogo apontando seus pontos positivos e negativos. A última seção apresenta considerações finais e direcionamentos para trabalhos futuros.

2. Evolução da forma de interação nos games

Apesar de muitos dos fatos históricos associados ao desenvolvimento dos videogames serem encontrados antes dos anos 60, foi em 1962 que Steve Russel, um estudante do Massachusetts Institute of Technology (MIT) criou um programa de computador que foi considerado como um dos primeiros videogames [Malliet e Meyer 2005]. O jogo se chamava *Space War*, desenvolvido para um *mainframe*, e consistia de flashes de luz que apareciam e desapareciam da tela, dando a ilusão de movimento às naves espaciais e às estrelas. No jogo *Space War*, um conjunto simples de botões e teclas podiam ser utilizados para monitorar as naves espaciais em combate. Um novo paradigma de interação entre o ser humano e máquina surgia, no qual mãos e dedos controlavam imagens dinamicamente geradas por um computador para representar objetos e conceitos complexos. Os elementos de interação e simulação do jogo *Space War* serviram de base para vários outros jogos, influenciando o início de uma das indústrias de entretenimento que mais se desenvolveu no mundo nos últimos tempos.

¹ O conceito de *fitness* está ligado tanto aos componentes da aptidão física relacionados ao desempenho motor, quanto aos aspectos relativos ao desenvolvimento da saúde para toda a vida [Fraga, 2006, p. 55].

Anos mais tarde, uma empresa de nome Atari conseguiu levar os jogos até os lares das pessoas com o lançamento do jogo *Pong* (figura 1). Do ponto de vista da jogabilidade, o jogo era extremamente simples. Dois jogadores controlavam, cada um uma barra vertical, para utilizá-la como um obstáculo para rebater um ponto que se movia entre as barras, como em um jogo de tênis de mesa. Do ponto de vista da interação, os controles eram botões giratórios que levavam a barra vertical para cima e para baixo, desenvolvendo no jogador habilidades como reflexos e coordenação motora fina [Kuittinen 1995].



Figura 1: O console do jogo *Pong*²

Com o passar dos anos, os jogos de computador foram evoluindo com uma rapidez surpreendente, principalmente no que diz respeito a suas qualidades gráficas. Devido ao aumento gradual do poder de processamento dos computadores, os jogos foram se tornando cada vez mais sofisticados principalmente com relação à qualidade gráfica das imagens geradas dinamicamente. Neste aspecto, a simulação de situações reais evoluiu de maneira considerável, levando os jogadores a realmente imergir nos universos criados computacionalmente. Contudo, na maior parte destes, a interação humano-computador se manteve por muitos anos distante da realidade dos movimentos corporais muitas vezes necessários para realizar as proezas propostas. Por exemplo, para movimentar o personagem Mario da famosa série da Nintendo lançada já na década de 80, diferentes movimentos de *joystick* eram necessários para fazê-lo caminhar, correr, saltar, etc. Não seria mais interessante se os movimentos do nosso próprio corpo pudessem ser utilizados para controlar o personagem? Muitos anos foram necessários para que a indústria dos jogos desenvolvesse equipamentos interativos capazes de capturar os movimentos dos jogadores para controlar

² Imagem capturada do website <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Atarisearspong.png>

personagens nos jogos. Esses dispositivos foram vistos inicialmente nos jogos de arcade, 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 através de sensores dispostos em uma base sobre a qual o usuário ficava em pé (figura 2). O jogador podia mover-se como se estivesse realmente em uma pista de esqui, utilizando duas barras verticais para se equilibrar.



Figura 2: O jogo de arcade *Alpine Racer*³

Outros jogos de arcade produzidos pela mesma empresa, como *Aqua Jet* (figura 3), exploraram a interatividade e a imersão como formas de tornar os jogos mais interessantes e realísticos.



Figura 3: O jogo de arcade *Aqua Jet*⁴

³ Imagem gentilmente cedida pela empresa *Big Indoor Games*, capturada do website http://www.bigindoorgames.co.uk/images/simulators/alpine_racer_8_5.jpg

⁴ Imagem gentilmente cedida pela empresa *Big Indoor Games*, capturada do website http://www.bigindoorgames.co.uk/images/simulators/aqua_jet_9_5.jpg

No contexto deste trabalho, estes são exemplos importantes por permitirem ao usuário jogar utilizando movimentos do seu próprio corpo.

Muitos jogos passaram a simular esportes, como futebol, golfe e até dança, aproximando cada vez mais os usuários de movimentos reais junto à utilização dos videogames. O *Dance Mat* ou *Dance Pad* (tapete de dança) é um destes exemplos, no qual um dispositivo no formato de uma matriz de dimensões 3m x 3m podia ser utilizado para controlar os locais onde o usuário colocava seus pés em jogos relacionados à dança [Wikipedia a 2009].

EyeToy foi outro exemplo de jogo que empregava uma câmera para permitir ao jogador controlar as ações dos personagens através do movimento, identificação de cor e detecção de som através de um microfone interno. Apesar de seu relativo sucesso, sua popularidade não pôde fazer frente ao fenômeno comercial produzido pelo console de jogo Wii, que também surgiu do esforço de criação de dispositivos que permitissem maior interatividade entre o ser humano e a máquina envolvendo movimentos corporais mais amplos, e não apenas através do manuseio de *joysticks* e *game pads*. O console Wii, bem como o jogo Wii Fit, objeto deste estudo, são apresentados nas seções a seguir.

3. Interface, Interação e Interatividade

Seja nos jogos de arcada ou nos videogames domésticos, um grande esforço tem sido feito no sentido de desenvolver interfaces interativas cada vez mais sofisticadas. No universo dos sistemas computacionais, o termo interface é definido como o conjunto de elementos de *hardware* e *software* destinados a possibilitar a interação com o usuário. Ou seja, fazem parte da interface de um sistema computacional todos os aparatos tecnológicos e programas que permitem ao ser humano se comunicar e operar o computador, interagir com a máquina [Preece et al. 2005].

Para Primo [2005], a interação é uma “ação entre os participantes de um encontro” e nesse sentido, o foco se volta para a relação estabelecida entre os interagentes e não nas partes que compõem o sistema global. Já a interatividade é o que possibilita ao indivíduo afetar e ser afetado por outro numa comunicação em duas vias. Em um jogo, portanto, a interatividade seria a capacidade deste de permitir ao jogador enviar dados e receber respostas, através de seus dispositivos de comunicação. Já a interação seria o conjunto de ações realizadas pelo usuário e as respostas enviadas pelo sistema durante o jogo.

Os termos interação e interatividade são também utilizados por outros autores de maneira distinta. Lemos [2002], por exemplo, vê a interatividade como a relação entre o ser humano e a máquina, e um caso

específico de interação, considerando-a como um tipo de relação tecno-social na qual se estabelece um diálogo entre o ser humano e a máquina através de interfaces específicas. Jensen [1998] define a interatividade como uma medida do potencial de habilidade de uma mídia em permitir que o usuário exerça influência sobre o conteúdo ou a forma da comunicação mediada.

Se focarmos no termo **jogar**, podemos estabelecer que o termo envolve interatividade. Mais especificamente, **jogar** significa fazer escolhas dentro de um jogo concebido para permitir que ações sejam realizadas e que seus resultados possam ser apresentados de maneira compreensível. Cada ação realizada produz resultados que afetam o sistema de controle do jogo, que por sua vez torna visível esses resultados para que o usuário tome consciência das mudanças provocadas. Esse ciclo de ação-resultado é um dos princípios fundamentais da interação entre o ser humano e a máquina, definidos por Salen e Zimmerman [2005] de maneira específica no contexto dos jogos computacionais.

Os autores estabelecem quatro modos de interatividade, de acordo com os níveis de envolvimento que uma pessoa pode ter com um sistema interativo. A maior parte das atividades interativas incorpora alguns destes níveis, ou mesmo todos, simultaneamente.

- **Modo 1 - Interatividade cognitiva, ou participação interpretativa:** esta é a participação psicológica, emocional ou intelectual entre uma pessoa e um sistema. Por exemplo, a interação imaginativa entre um único jogador e um jogo de aventura gráfico.
- **Modo 2 - Interatividade funcional ou participação utilitária:** estão incluídas aqui as interações funcionais e estruturais com os componentes do sistema (sejam reais ou virtuais). Por exemplo, o jogo de aventura mencionado anteriormente, como era sua interface? Como eram os botões? Como era o tempo de resposta? O quão legível era o texto apresentado no seu monitor? Todas essas características fazem parte da experiência global de interação.
- **Modo 3 - Interatividade explícita, ou participação com as escolhas e procedimentos programados:** esta é a interação no sentido mais literal da palavra. Trata-se da manipulação direta dos dispositivos concebidos para permitir que o usuário interaja com o sistema, como por exemplo clicando em *links* em um hipertexto, utilizando o *joystick* para movimentar o personagem Pac-Man, dentre outros. Estão incluídos aqui: escolhas, eventos aleatórios, simulações dinâmicas e outros procedimentos programados na experiência interativa.

- **Modo 4 - Além da interatividade com o objeto, ou participação cultural:** esta é a interação fora da experiência de um único sistema. Um exemplo típico seria o de um fã-clube no qual os participantes constroem comunidades e criam situações e experiências que vão além do que foi inicialmente concebido no sistema original.

A próxima seção apresenta o console Wii e o jogo Wii Fit, descrevendo o jogo e explorando os aspectos relacionados aos referenciais teóricos sobre interatividade apresentados nesta seção.

4. O Console Wii e o jogo Wii Fit

O console da Nintendo, chamado Wii, foi oficialmente lançado no mercado em 19 de novembro de 2006, inicialmente nos Estados Unidos. O principal apelo do jogo foi o de proporcionar aos usuários uma maneira fácil de realizar atividades físicas, associando diversão e *fitness* [Nintendo 2009]. A estratégia de marketing utilizada pela empresa na comercialização do game focou nesses aspectos desde seu lançamento.

O console possui processador baseado na máquina PowerPC, contendo 88Mb 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 leque 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.

O Wii Fit é apresentado pela própria Nintendo como “um jogo que combina *fitness* e diversão, 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”.

Empregando uma plataforma de equilíbrio, o Wii Fit permite realizar exercícios de movimento de quadril para controlar os movimentos de um goleiro de futebol, ou realizar posturas de ioga que são avaliadas pela máquina quanto à estabilidade do jogador.

É importante salientar aqui, no entanto, que os dados coletados e apresentados ao usuário não são necessariamente precisos. Por isso, são apresentados como estimativas, como por exemplo estimativa da idade do jogador (chamado de **idade wii**) e o IMC (índice de massa corporal). O jogo não tem informações sobre a massa muscular do jogador, e portanto faz estimativas quanto à condição física deste baseado somente na altura informada pelo próprio usuário, e no peso calculado pela máquina.

Mesmo assim, as diversas propostas de interação através do movimento em diferentes jogos e atividades fizeram do Wii Fit um jogo inovador na sua forma de utilizar novos dispositivos de interação entre o ser humano e a máquina, criando um prolongamento da realidade e estendendo as capacidades do corpo. Por exemplo, o usuário pode nunca ter esquiado em sua vida. No Wii Fit, ele pode empregar a plataforma de equilíbrio para se movimentar e controlar um personagem que desce em alta velocidade em uma pista de esqui. Como no mundo real, é necessário um pouco de treinamento para que se consiga coordenar os movimentos necessários para praticar o esporte. No entanto, no jogo, o risco de se machucar severamente devido a uma queda é praticamente inexistente.

Com relação aos modos de interatividade do Wii Fit, de acordo com as definições propostas por Salen e Zimmerman [2005], é possível verificar que as características que fizeram do Wii Fit uma novidade no mercado foram aquelas ligadas aos modos de interatividade 2 e 3 (interatividade funcional e interatividade explícita). Em Edge [2007], por exemplo, argumenta-se que os jogadores estavam começando a ficar cansados dos dispositivos mais tradicionais de interação (teclados, *joysticks*, *gamepads*), e que a possibilidade de interação através dos movimentos corporais trazida pelo novo console revigorou o mercado dos jogos. Ou seja, foi a partir de características específicas de interatividade funcional e explícita que foi permitido aos usuários controlar o jogo através de movimentos corporais mais amplos, e não apenas através do manuseio de *joysticks* e botões.

Com relação aos aspectos além da interatividade (modo 4), não é trabalhoso encontrar na internet websites e comunidades virtuais dedicadas ao jogo, mostrando como as experiências dos usuários com o Wii Fit podem ultrapassar a interação solitária de um único usuário com o jogo.

Já no que diz respeito à interatividade cognitiva (modo 1), alguns relatos podem ser encontrados enfatizando a falta de interesse de *hardcore gamers*, ou “jogadores de verdade”, pelo Wii [Carnoy 2007]. Com relação ao Wii Fit em particular, Martin [2008] relata que 64% dos usuários que compraram o jogo desistiram dele quase que instantaneamente. O pesquisador David Edery [2008], apesar de fazer uma análise globalmente positiva do jogo, chama o módulo de corrida de “sem imaginação” e “chato”, apontando também problemas

de jogabilidade em outros módulos como a impossibilidade de criação e controle sequências de exercícios, ou problemas motivacionais relacionados a uma inconsistência em feedbacks positivos e negativos. A próxima seção explora mais a questão de interatividade cognitiva do jogo através de um estudo netnográfico.

5. Estudo Netnográfico sobre a Interatividade do Wii Fit

Ao inserir o usuário em cenários nos quais este é capaz de interagir com o ambiente, correndo, jogando com outros personagens e interagindo com *personal trainers*, o Wii Fit amplia a percepção do usuário de estar envolvido nas diferentes atividades propostas, aspecto relacionado à interatividade cognitiva. É possível desta forma afirmar que esta se relaciona diretamente ao conceito de *meaningful play*, ou “jogo significativo”, conceito definido por Salen e Zimmerman [2005] como a característica dos jogos que proporciona aos jogadores experiências que **têm significado** e **são significativas**. Esta característica é tomada pelos autores como o principal atributo para o um bom *game design*. No entanto, o que faz com que uma experiência interativa seja significativa? Os autores argumentam que para criar instâncias de “jogo significativo”, a experiência do jogo deve incorporar não apenas interatividade explícita, mas também escolhas significativas que não se restrinjam a um nível micro (pequenas ações de controle do jogo), mas também envolvam um nível macro possibilitando a construção de estratégias e resolução de problemas mais complexos.

Os relatos apresentados no final da seção anterior apontando problemas de jogabilidade e falta de interesse no Wii Fit fazem surgir o questionamento quanto à eficácia do jogo em efetivamente envolver os usuários através de um nível de interatividade que vá além da interatividade explícita. Esta é caracterizada pelo emprego de movimentos amplos para controlar personagens com quem não necessariamente nos identificamos, na ausência de narrativas mais complexas. Do ponto de vista do objetivo dos usuários, normalmente relacionado ao *fitness*, é possível que tal característica possa afetar sua utilização sistemática e contínua, fator necessário para o desenvolvimento e/ou manutenção de um bom condicionamento físico.

Apresenta-se a seguir um breve estudo netnográfico analisando-se comentários de usuários encontrados em comunidades virtuais destinadas ao Wii Fit⁵. A netnografia, ou etnografia virtual, é uma adaptação do método etnográfico proposta para o estudo de culturas e comunidades que surgem a partir da comunicação social mediada por computadores. A netnografia

expande as noções tradicionais dos estudos etnográficos. Nestes, observam-se interações que ocorrem em um mesmo local e face a face. Já na netnografia, as interações observadas são mediadas pela máquina em redes e comunidades online, e a cultura é compartilhada entre todos [Wikipedia b 2009]. A tabela abaixo mostra o conjunto de comunidades virtuais consultadas neste trabalho:

Tabela 1: Lista de comunidades.

Nome	URL	Número de usuários	Núm. de postagens analisadas
Wii Fit	http://community.livejournal.com/wiifit	393	80
Wii Be Newbies	http://www.wiifitroutine.com/groups/viewgroup/39-Wii+Be+Newbies	97	52
Wii Fitters Unite!	http://www.wiifitroutine.com/groups/viewgroup/41-Wii+Fitters+Unite	81	23
Wii Fit/ Wii Fit Plus	http://www.orkut.com.br/Main#Community.aspx?cmm=36813485	976	54
Wii Fit - Jogo	http://www.facebook.com/pages/Wii-Fit/9615628844?ref=s	88.634	130
Wii Fit – Internet e Tecnologia	http://www.facebook.com/group.php?gid=19078060700	1349	80

Na tabela 1 é possível perceber o grande número de usuários que sente necessidade de trocar experiências sobre o jogo, tanto no Brasil quanto no exterior. Além disso, é notório o fato de que usuários das mais diversas idades frequentam estas comunidades. Contudo, foge do escopo deste trabalho apresentar dados estatísticos mais completos relacionados a essa população de jogadores.

A maior parte das postagens nestas comunidades contém comentários entusiasmados ligados às percepções dos usuários com relação à utilidade do jogo como ferramenta para manter a boa forma, ou para emagrecer. Contudo, este estudo netnográfico baseou-se na consulta às comunidades buscando relatos relacionados à interatividade cognitiva do jogo Wii Fit. Foram consultadas mais de 400 postagens. Alguns dos relatos identificados como mais relevantes são apresentados e comentados a seguir:

“... (em) meu primeiro dia eu suei bem e no dia seguinte tive muitas dores musculares. Os exercícios de força são os mais sinistros. O problema para mim é que ele é mais focado em exercício que em minigames... recomendo pelos exercícios e pela novidade que é, mas a diversão fica a desejar...”

Neste relato, verifica-se que o jogador vê o Wii Fit como um jogo que focaliza em aspectos de condicionamento físico, mas que peca nos aspectos

⁵ A seleção de comunidades para análise priorizou aquelas com foco não comercial (ex. compra e venda de consoles e acessórios) e com número de membros elevado.

recreativos. O tom utilizado pelo jogador em seu relato mostra seu desapontamento e uma possível descontinuidade no uso do jogo, o que reforça a hipótese de que problemas de interatividade cognitiva podem afetar a utilização sistemática do jogo necessária para seu principal propósito relacionado ao *fitness*.

Na postagem apresentada logo abaixo, percebe-se mais uma vez a principal motivação dos usuários do jogo, que diz respeito à melhoria do condicionamento físico. Contudo, nesse caso em particular, o jogador não se mostrou completamente satisfeito:

“... desde que comprei o Wii Fit, em agosto do ano passado perdi 10 quilos, com dieta e exercícios. Só que chegou uma hora que não consegui fazer mais, fui pra academia mesmo.”⁶

Outras postagens mostram aspectos de dualidade nos comentários dos usuários quanto a sua apreciação pelo jogo:

“Eu amo os jogos de aeróbica e equilíbrio. Alguma dica para deixá-los mais interessantes seria ótimo.”

Apesar de adorar os jogos, o usuário sente a necessidade de deixá-los mais interessantes, como se a idéia de realizar aeróbica e trabalhar equilíbrio com o jogo fossem instigantes, mas que faltasse algum componente para realmente torná-lo interessante.

“O Wii Fit é ótimo, e a única coisa que falta nele é algum tipo de rotina de treinamento. Algumas vezes é difícil se motivar a realizar 45 minutos de exercício.”

A postagem acima mostra como o jogo parece não ser suficiente para motivar o usuário a realizar longas séries de exercícios. Percebe-se também que o usuário não mostra nenhum tipo de envolvimento emocional ou psicológico com as propostas do jogo, tratando-o como um simples equipamento para prática física. Este mesmo fato pode ser observado em um grande número de postagens analisadas, em todas as comunidades.

No entanto, é importante destacar que de uma maneira geral, os comentários dos usuários são bastante positivos com relação ao jogo. A maior parte dos usuários se mostra entusiasmada com as possibilidades do Wii Fit em termos de ferramenta para auxiliá-los em suas práticas de atividade física. E ainda, com relação à interatividade cognitiva, alguns relatos revelam jogadores bastante envolvidos no jogo – independentemente do objetivo atrelado à prática de exercícios.

“... não vou falar sobre perda de peso ou melhoria na boa forma quando eu pergunto qual sua maior

conquista no WiiFit. Estou falando sobre um jogo como qual você teve que lutar muito para receber apenas duas estrelas, e você ficou imensamente feliz em consegui-lo. Droga, finalmente poderia fazer aquela postura de ioga sem ter que segurar algo para apoio”

Neste relato, percebe-se que o jogador envolveu-se totalmente no jogo, investindo tempo e esforço para conseguir aumentar seu número de estrelas. Tal relato mostra como através de desafios (obtenção de um número crescente de estrelas), o jogo capturou o usuário proporcionando uma experiência emocional e psicológica significativa que ultrapassa o nível da interatividade explícita ou da simples disciplina do jogador em utilizar o Wii Fit para se exercitar.

6. Conclusão

As novas possibilidades de interação através de movimentos corporais introduzidas pelo jogo Wii Fit com sua plataforma de equilíbrio, focando no desenvolvimento de atividades físicas de maneira divertida, fizeram com que o jogo acompanhasse o sucesso que o console Wii já apresentava pelo mundo todo. De uma maneira geral, é possível observar que a novidade dos dispositivos de interação e suas potencialidades seduzem os jogadores. Contudo, procuramos neste trabalho investigar se o interesse dos usuários no jogo poderia estar restrito às novas possibilidades de interação através dos movimentos corporais (interatividade explícita) ou se outros modos interativos também foram bem explorados no jogo, propiciando um real envolvimento emocional e psicológico dos jogadores.

Um estudo netnográfico realizado a partir da consulta de mais de 400 postagens de usuários de comunidades dedicadas ao Wii Fit foi apresentado. Neste estudo, observou-se que a vasta maioria das postagens continha comentários elogiosos do jogo, principalmente reportando o interesse e/ou sucesso dos usuários em seguir um programa de atividades físicas empregando o Wii Fit. No entanto, observaram-se também comentários lamentando a falta de divertimento no jogo, o que denota a vocação para equipamento de *fitness*. Apesar de serem em número bem mais reduzido, julgamos interessante trazer estes comentários para a discussão, enfatizando a importância do desenvolvimento de diversos aspectos relacionados à interatividade em um bom *game design*.

Em nosso relato, identificamos a interatividade cognitiva como uma das características que poderia ser reavaliada no jogo. Esta requer o envolvimento do usuário com algum argumento psicológico e/ou emocional. Lazzaro [2004] apresenta quatro chaves para se trabalhar com emoção nos jogos que não possuem uma narrativa bem definida, como no caso do Wii Fit:

⁶ As postagens extraídas dos websites em inglês foram traduzidas livremente pelos autores para facilitar a leitura deste artigo.

- **Divertimento difícil:** jogadores gostam de oportunidades para desafios, estratégias e resolução de problemas.
- **Divertimento fácil:** Trama e curiosidade estimulam os jogadores, podendo capturar totalmente sua atenção.
- **Estados alterados:** jogadores apreciam alterar sensações internas, sentindo-se entusiasmados ou apenas aliviando os pensamentos do dia-a-dia;
- **O fator pessoa:** usuários utilizam os jogos como meio para experiências sociais.

No caso do Wii Fit, no qual não há narrativas complexas relacionadas a nenhum dos jogos oferecidos, percebe-se que os quatro aspectos propostos são de alguma forma contemplados. No entanto, observa-se que os fatores relacionados ao divertimento difícil e divertimento fácil seriam aqueles que mais deveriam ser trabalhados para aprimorar aspectos relativos a uma boa interatividade cognitiva.

Pfutzenreuter e Tavares [2008] apresentaram uma análise do videogame Wii, enfatizando os aspectos inovadores de sua interface e discutindo novas possibilidades para os jogos a partir da utilização da realidade aumentada. Na pesquisa apresentada neste artigo, também foi nosso objetivo ressaltar as qualidades das novas interfaces aportadas pelo Wii e Wii Fit. No entanto, a discussão proposta aqui voltou-se mais à análise de outros aspectos da interatividade, notadamente a interatividade cognitiva, que explora outros aspectos além da interatividade explícita para controle do jogo através de movimentos corporais.

A principal contribuição deste trabalho foi levantar um questionamento sobre a interatividade no jogo Wii Fit, e enquadrá-la teoricamente de acordo com os modos de interatividade propostos por Salen e Zimmerman [2005]. Tal apanhado teórico fundamentou a análise netnográfica realizada, focalizando em aspectos específicos relativos à interatividade do jogo. Como trabalhos futuros, pretendemos estender este estudo investigando qual a influência do Wii Fit no desenvolvimento de hábitos de vida saudável nos jogadores.

Referências

- CARNOY, D., 2007. *Wii Ennui: Is the Wii boring real gamers?* CNET Reviews, August 20, 2007. Disponível em: http://reviews.cnet.com/4520-6449_7-6763318-1.html. Acessado em junho de 2009.
- EDERY, D., 2008. *Wii Fit – First Day’s Take. Game Tycoon*, May 26, 2008. Disponível em: <http://www.edery.org/2008/05/wii-fit-1st-days-take/>. Acessado em junho de 2009.
- EDGE, 2007. *Nintendo Gamers Were Bored Before Wii. Edge: The Global Game Industry Network*, October 15, 2007. Disponível em: <http://www.edge-online.com/news/nintendo-gamers-were-bored-before-wii>. Acesso em: junho 2009.
- FRAGA, A. G., 2006. *Exercício da Informação: Governo dos Corpos no Mercado da Vida Ativa*. Campinas, SP: Autores Associados. 2006.
- JENSEN, J., 1998. *Interactivity: Tracking a New Concept in Media and Communication Studies*. Nordic Review, 1998.
- KUITTINEN, P., 2009. *History of Video Games, 1997*. Disponível em: <http://users.tkk.fi/eye/videogames/index.html>. Acessado em junho de 2009.
- LAZZARO, N., 2004. *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. XEO Analysis – Player Experience. 2004. Disponível em: http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf. Acessado em junho de 2009.
- LEMOS, A. L. M., 2002. *Cibercultura: Tecnologia e Vida Social na Cultura Contemporânea*. Porto Alegre: Sulina/Meridional, 2002.
- MALLIET, S. AND MEYER, G., 2005. *The History of Video Game*. In: Raessens, J. and Goldstein, J. *The Handbook of Computer Game Studies*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005, pp. 23-45.
- MARTIN, J., 2008. *64 percent of gamers gave up on Wii Fit. Bit-Tech.Net*, July 14, 2008. Disponível em: <http://www.bit-tech.net/news/gaming/2008/07/04/64-percent-of-gamers-gave-up-on-wii-fit/1>. Acesso em: junho 2009.
- NINTENDO, 2009. *Website da empresa Nintendo*. Disponível em: http://www.nintendo.com/wiifit/launch/#/what_is_wii_fit/introduction. Acesso em: junho 2009.
- PFUTZENREUTER, E., TAVARES, R. J. C., 2008. *Dedões - Corpo – Gestos: A inteligência corporal no design dos jogos digitais. Anais do VII Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, Minas Gerais, 10 a 12 de novembro de 2008.
- PREECE, J., ROGERS, Y., SHARP, H., 2005. *Design de Interação: Além da Interação Humano-Computador*. Porto Alegre, RS: Bookman. 2005.
- PRIMO, A., 2005. *Enfoques e desfoques no estudo da interação mediada por computador*. 404nOtFound (UFBA), Salvador, v. 1, n. 45, 2005.
- SALEN, K., ZIMMERMAN, E., 2005. *Game Design and Meaningful Play*. In Raessens, J., Goldstein, J. (eds.). *Handbook of Computer Game Studies*. p. 59-79 Cambridge: MIT Press, 2005.
- WIKIPEDIA a, 2009. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Dance_pad. Acessado em maio de 2009.
- WIKIPEDIA b, 2009. Disponível em: http://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_ethnography#Netnography. Acessado em junho de 2009.