



**Eduardo H. Diniz**  
FGV-EAESP  
eduardo.diniz@fgv.br

## Games e o combate às calorias

**OS PAIS QUE RECLAMAVAM DE OS FILHOS FICAREM HORAS DIANTE DE UMA TELA MOVIMENTANDO APENAS MÃOS E OLHOS PODEM FICAR AINDA MAIS PREOCUPADOS COM AS CONSEQÜÊNCIAS INÉDITAS DA NOVA GERAÇÃO DE GAMES ELETRÔNICOS VINDA DO JAPÃO**

**Lançado no final de 2006**, o Nintendo Wii não só recolocou essa empresa na liderança desse mercado bilionário, após mais de uma década de domínio do PlayStation da Sony, como ainda criou um conceito de games em que o movimento físico do usuário é considerado no jogo.

A importância do Wii, entretanto, vai além do universo tradicional dos videogames. Extrapola-o graças, precisamente, a essa sua sensibilidade no controle de movimentos. Desde o ano passado algumas academias de ginástica na América do Norte já estão equipadas com o Wii como parte de seu circuito de treinamentos físicos. O mesmo começa a ser observado no Brasil. Algumas academias de São Paulo garantem que a novidade vai estrear em breve.

**A versão básica do Wii já vem com atividades como golfe, boliche e boxe. Nelas, o jogador precisa exercitar-se de fato para executar os movimentos exigidos pelo jogo.** Alguns dizem que a queima de calorias é equivalente à encontrada na prática tradicional de esporte. Independentemente do acordo sobre números calóricos, o ganho mais importante é tirar do sofá uma geração inteira de fanáticos

por jogos eletrônicos. Adicionalmente, o efeito contrário também deve ocorrer – pessoas que nunca jogaram serão iniciadas na prática dos videogames graças às academias. Percebendo esse potencial, a Nintendo lançou recentemente um kit chamado Wii Fit, com adaptadores específicos para exercícios físicos.

Como conseqüência, a capacidade de abstração exigida pelos games e a realidade física da atividade esportiva regular podem enfim convergir. Apesar de tudo, é natural esperar que surjam questões práticas, tais como: será que podem ocorrer acidentes fatais com o uso de games nos quais se combatem adversários virtuais? Ou então, tal como ocorre com jogadores que morrem de inanição diante da tela por não conseguirem se afastar do jogo por dias a fio, será que teremos também os que tombarão extenuados devido à sobrecarga de atividades físicas?

Por fim, resta a dúvida sobre se os adolescentes aproveitarão essa nova onda como desculpa para continuarem trancados no quarto. Pois agora os pais não vão poder argumentar que eles estão arriscando sua saúde devido ao sedentarismo... ✕