



casa da notícia

Cliente **Nintendo**

Veículo **Revista Veja - SP**

Data **14/05/2008**

Página **142 e 143**

Seção **Divertimento**

Centimragem _____

Divertimento

MALHAÇÃO FUTURISTA

O Wii tirou os nerds do sofá. O Wii Fit transforma a sala em academia de ginástica

Ingrid Calderoni

Os videogames são considerados um estímulo ao sedentarismo entre os jovens — sedentarismo que é um passo firme na direção da obesidade e de outros problemas de saúde. O lançamento do Wii, em 2006, começou a mudar essa história. Equipado com sensores de movimento, que transformam o corpo em joystick, o aparelho exige que o jogador saia do sofá para dar raquetadas em bolas de tênis ou cabecear bolas de futebol virtuais. No dia 27 de maio, chega ao Brasil um acessório que pretende transformar o console em academia de ginástica, com atividades como ioga, ginástica aeróbica e localizada. Batizado de Wii Fit, ele consiste num tablado eletrônico que responde à pressão, propõe seqüências de exercícios com base em informações como peso e idade, e corrige a postura e os movimentos do usuário. Além de queimar gordurinhas de nerds, a Nintendo, fabricante do aparelho, tem outros alvos em mira. “Queremos ampliar

o efeito que o Wii já havia obtido: atrair adultos para o mundo dos jogos”, diz Bill van Zyll, diretor da empresa na América Latina. E há outro mercado a ser desbravado — o das academias de ginástica, que se esforçam para unir diversão e malhação.

A idéia de levar o usuário a se mover como se estivesse no cenário do jogo começou a ser explorada na década de 90. Um esforço pioneiro foi o Activator, fabricado pela Sega. Esse acessório do console Genesis era um octógono dotado de sensores infravermelhos, que captavam os movimentos do jogador e os transferiam para um personagem no vídeo. Tratava-se, antes de mais nada, de um simulador de luta para jogos como *Mortal Kombat* e *Streets of Rage*. Propagandas da época, que podem ser encontradas na internet, mostram as contorções de adolescentes que tentavam fazer funcionar o aparelho. Poucos jogos foram produzidos para o Activator e a empreitada não vingou. A melhor sorte do Wii deve-se à tecnologia mais eficiente de tradução

de movimentos reais para movimentos virtuais, e também à estratégia de marketing, que desde o início incluiu jogos de esportes, com apelo universal. No lugar das lutas sangrentas, que obcecavam os garotos, mas afastam os mais velhos, quando não os deixam horrorizados, entraram o futebol e o boliche. Agora, para promover o lançamento do Wii Fit, a Nintendo produziu até mesmo imagens de mães de família praticando ioga com o auxílio do aparelho.

Na semana passada, Solange Frazão testou o Wii Fit, a pedido de VEJA, na academia Reebok Sports Club, em São Paulo. Antes de começar a malhação, é preciso ajustar os sensores de movimento e sincronizá-los com o tablado eletrônico — uma operação que Solange achou “complicadinha”. Depois, criou-se para a personal trainer um “eu virtual”, que armazena o seu perfil e repete na tela de televisão todos os movimentos realizados sobre a prancha. Sempre que acessa o jogo, o usuário é informa-

GINÁSTICA CONVENCIONAL X WII FIT

	MOTIVAÇÃO	CORREÇÃO DE EXERCÍCIOS
ACADEMIA	A academia é um espaço ideal para espalhar e conhecer pessoas. Mas, em certos dias, sair de casa para ir à ginástica requer um esforço sobre-humano	Mais do que apenas corrigir uma postura errada, um bom treinador pode de fato impedir que o aluno se machuque ou cause danos à saúde
WII FIT	O aparelho registra os progressos do usuário e o incentiva com elogios e brincadeiras (que se repetem com o tempo). O aparelho está sempre à mão — não é preciso sair de casa, basta sair do sofá	O aparelho adverte o usuário imediatamente quando detecta um deslizamento, mas nem todos os movimentos são captados pelo seu sensor

142 14 de maio, 2008 veja

Casa da Notícia Comunicação

Consultoria de Comunicação/Assessoria de Imprensa/Publicações/Relatório de Reputação

Al. dos Nhambiquaras, 1518, 3º andar – SP – CEP 04090-003 – Tel/Fax: (11) 5536-9086/5091-7833 – www.casadanoticia.com.br



LAILSON SANTOS



casa da notícia

Cliente **Nintendo**

Veículo **Revista Veja - SP**

Data **14/05/2008**

Página **142 e 143**

Seção **Divertimento**

Centimetragem _____



“EU” VIRTUAL Os Mii representam o usuário no jogo e guardam informações a seu respeito, como o peso. Na foto, Solange Frazão testa o programa de ioga: o mecanismo de correção de postura chamou sua atenção

máquina achou que a malhadíssima Solange estava meio murchinha.

Conforme a recomendação do fabricante, que estipula quarenta minutos de exercícios diários com o game, Solange praticou jogging, ginástica localizada, ioga, sky jumping e brincou com bambolês virtuais. Ela ficou cansada durante a corrida e teve boa impressão da maneira como o game corrige a postura do jogador durante cada atividade. “Se o objetivo é modelar o corpo, um treino mais específico será necessário”, diz Solange. “Mas achei o jogo divertido e ótimo para incentivar as pessoas a sair do sedentarismo.” O fator diversão, aliás, faz com que redes de academia, que já utilizam equipamentos como o Game Bike (bicicleta ergométrica conectada a um videogame), observem com interesse o lançamento do Wii Fit. “Usar a tecnologia para tornar a ginástica mais envolvente é uma tendência mundial, e nós não podemos dar as costas a esse desafio”, diz o diretor executivo da rede de academias Bio Ritmo, Eduardo Corona.

do de seu índice de massa corporal (IMC), de seu progresso no programa de atividades escolhido e de sua “Wii Fit Age”, uma projeção virtual de sua idade. Sedentários e gordinhos podem ter uma Wii Fit Age maior que a idade real, mas o inverso também acontece. “É bom para a auto-estima quando você tem 40 anos e o jogo lhe diz que tem 20”, observa Solange. O game falhou ao considerar a jogadora “abaixo do peso normal”, recomendando-lhe uma série de exercícios para aumento de massa muscular. A

GASTO DE CALORIAS

É equivalente tanto na academia quanto no Wii. Está comprovado que qualquer atividade física, após quarenta minutos, faz o corpo acelerar a queima de gordura e o gasto de calorais

NA PONTA DOS DEDOS

O controle remoto é a principal ferramenta do console e o teclado eletrônico, sensível à pressão, transfere movimentos do mundo real para o virtual

Casa da Notícia Comunicação

Consultoria de Comunicação/Assessoria de Imprensa/Publicações/Relatório de Reputação

Al. dos Nhambiquaras, 1518, 3º andar – SP – CEP 04090-003 – Tel/Fax: (11) 5536-9086/5091-7833 – www.casadanoticia.com.br