

A INSCRIÇÃO DOS CORPOS EM UMA OUTRA DIMENSÃO: INTERATIVIDADE EM VÍDEO GAMES

THE APPLICATION OF BODIES IN ANOTHER DIMENSION: INTERACTIVITY IN VIDEOGAMES

Luana Alves Luterman¹

Resumo: Propomos, neste artigo, analisar as enunciações do corpo possibilitadas por dois games contemporâneos, *Nintendo Wii* e *Xbox 360 Kinect*, que induzem a inscrição dos corpos durante as movimentações para operacionalidade do dispositivo criado para entretenimento. Nesses dispositivos, as práticas sociais instauram poderes, exercidos por meio de saberes, que circulam em enunciados. Tais enunciados, pelas relações do discurso com a história e o poder, constituem os sujeitos. Estudamos como o biopoder exerce práticas de objetivação, que possibilitam as práticas de subjetivação. Os processos de objetivação ocorrem pelos discursos que exercem poder por meio dos saberes. Por conseguinte, os processos de subjetivação são resultantes dos processos de objetivação dispersos na história. Esses micropoderes são efetivados no ser-si, autocontrolado pelas técnicas de si, promovidas pelos enunciados que constituem a realidade por meio das veridicções instauradas pelas condições históricas de produção dos discursos. Enfocamos parte da fase arqueológica, mas especialmente a fase genealógica foucaultiana (assim como a ética e a estética de si), ao analisar o controle dos corpos por meio da disciplinaridade.

Palavras-chave: Vídeo-game. Disciplinaridade. Corpo. Interação. Foucault.

Abstract: We propose in this paper to analyze the utterances of the body made possible by two contemporary games, *Nintendo Wii* and *Xbox 360 Kinect*, which induce the description of the bodies during the operation moves to the device created for entertainment. In these devices, social practices bring power, exercised by means of knowledge which circulate in the statements. Such statements, through discourse relations with history and power, are the subjects. We study how biopower runs the practices of objectification, which enable practices of subjectivity. The processes of objectification occur by the discourses which exercise power through knowledge. Therefore, the processes of subjectification are the result of

¹ Doutoranda em Letras e Linguística (Área de concentração: Linguística; Linha de pesquisa: Análise do Discurso) da Faculdade de Letras da Universidade Federal de Goiás (UFG). Professora de Estágio Supervisionado em Língua Portuguesa da Universidade Estadual de Goiás (UEG). E-mail: luanaluterman@yahoo.com.br.

processes of objectification dispersed in history. These micro-powers are effected in the self-being, self-controlled by the techniques of self, promoted by the statements that constitute reality through veridictions brought by historical conditions of production of discourses. Our attention is directed on part of Foucault's archeological phase, but especially on his genealogical phase (so as on the ethics and aesthetics of the self), when analyzing the control of bodies through disciplinarity.

Keywords: Video-game. Disciplinarity. Body. Interaction. Foucault.

Introdução

Propomos, neste artigo, estudar, por meio do dispositivo teórico-metodológico de Foucault, a inscrição dos corpos na interação com vídeo-games contemporâneos (século XXI). Nesses dispositivos de entretenimento, as práticas sociais instauram poderes exercidos por meio de saberes, que circulam em enunciados. Tais enunciados, pelas relações do discurso com a história e o poder, constituem os sujeitos.

Analisamos as enunciações do corpo possibilitadas por games interativos que induzem a inscrição dos corpos durante as movimentações para operacionalidade do dispositivo. O dispositivo é uma técnica desenvolvida para o controle dos sujeitos por meio das relações entre saber e poder (REVEL, 2005). No caso dos vídeo-games, esses dispositivos são criados para entretenimento. Questionamos o porquê de os vídeo-games contemporâneos se tornarem atrações na instância contemporânea de produção dos discursos. Estudamos como o biopoder exerce práticas de objetivação, que determinam as práticas de subjetivação sobre os sujeitos.

A justificativa de escolha deste *corpus* de pesquisa se fundamenta nos seguintes aspectos:

- O impacto das novas configurações das práticas de leitura acarreta novas práticas nas concepções sobre parâmetros antes sistemáticos e unilaterais de leitura. São corriqueiros os livros impressos que demandam um aspecto físico de leitura limitado à decodificação realizada da esquerda para a direita, de cima para baixo, para que haja sentido (SOARES, 2002). Além disso, os materiais de leitura se disponibilizam em duas dimensões, ou seja, não impressionam no quesito tridimensionalidade;
- As instalações de arte contemporânea, enunciados visuais, estimulam leituras que não obrigam à convenção estipulada pelos impressos: o leitor possui certa liberdade na

ordenação do que decide ler – a organização, ou seja, a sistematização da leitura é convencionalizada por ele mesmo;

- O gosto pelas imagens torna ímpar a condição de produção da leitura: apesar de a instalação de arte contemporânea propiciar maior liberdade, possui arbitrariedades e contratos que não permitem qualquer leitura.

A contribuição genealógica de Foucault para a Análise do Discurso de linha francesa é fundamentada pela abordagem analítica do sujeito, em suas relações discursivas com a história e o poder. “É essa análise do porquê dos saberes, que pretende explicar sua existência e suas transformações situando-o como peça de relações de poder ou incluindo-o em um dispositivo político, que Foucault chamará genealogia” (MACHADO, 2007, p. 10).

Estudamos as formações discursivas, os discursos e suas condições de emergência por meio da fase arqueológica. Também enfocamos especialmente a fase genealógica e a fase da ética e da estética de si, ao analisar, por meio da disciplinaridade e do biopoder, o controle dos corpos submetidos ao uso de vídeo-games. Investigamos o vídeo-game lançado em 2006 pela *Nintendo*, o *Nintendo Wii*. Mais especificamente, analisamos o jogo *Nintendo Wii Fit*. Também estudamos o *Xbox 360 Kinect*, dispositivo que, dentre outros aplicativos, funciona como vídeo-game. Foi lançado em 2005 pela *Microsoft*.

Novas modalidades de games

Brincar de vídeo-game, nos anos 1980 e 1990, significa, necessariamente, utilizar controle remoto. Conhecer vários botões é condição primeira para iniciar qualquer jogo. Os famosos *Super Nintendo*² (lançado em 1990, no Japão) e *Atari*³ (lançado em 1977, nos Estados Unidos) funcionam por meio de cartuchos, discos de leitura óptica. Inseridos nos consoles, dispositivos computacionais responsáveis pelo processamento dos dados dos cartuchos de vídeo-games, os cartuchos revelam seus conteúdos por meio da televisão.

O estímulo para o jogo ocorrer, no *Super Nintendo*, é mediado pelo controle remoto, como o dispositivo à esquerda na Figura 1.

² Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo_Entertainment_System>. Acesso em: 12 mai. 2011.

³ Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600>. Acesso em: 12 mai. 2011.

Figura 1: *Super Nintendo*



Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Nintendo_Entertainment_System>. Acesso em: 12 mai. 2011.

No *Atari*, a mediação entre o jogador e o game é feita pelo *joystick*, como é conhecido esse controle remoto (que está sobre o console, na Figura 2).

Figura 2: *Atari*



Disponível em: <http://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600>. Acesso em: 12 mai. 2011.

Nos anos 2000, os vídeo-games surgem com tecnologias mais avançadas. Dentre as várias novidades, destacamos, para essa análise, o *Nintendo Wii* (Figura 3), um vídeo-game lançado em 2006 pela *Nintendo*, e o *Xbox 360* (Figura 4), vídeo-game lançado em 2005 pela *Microsoft*.

Figura 3: Da esquerda para a direita, controle e console do *Nintendo Wii*



Disponível em: <<http://nintendohardcore.blogspot.com/2009/02/introducao-sobre-o-blog-nintendo-hard.html>>. Acesso em: 10 abr. 2011.

Figura 4: Console do *Xbox 360 Kinect*



Disponível em: <http://www.xbox.com/pt-BR/Kinect/GetStarted>>. Acesso em: 10 abr. 2011.

Conforme verificamos na Figura 3, o *Nintendo Wii* funciona por meio de um controle, mediador que limita a interação (Figura 5). O *Xbox 360 Kinect* não necessita de controle; é composto pela tecnologia *Kinect*, lançada em 2010. Trata-se de um sensor que acompanha os movimentos ditados pelo jogador. Localizado em frente à televisão ou ao computador em que o *Xbox 360 Kinect* está conectado, o jogador interage com maior liberdade, como se seu corpo se inserisse no game (Figura 6).

Figura 5: utilização do vídeo-game *Nintendo Wii*



Disponível em: <<http://www.superativa.com/2011/05/jogos-para-nintendo-wii.html>>. Acesso em: 25 mai. 2011.

Figura 6: utilização do vídeo-game *Xbox 360 Kinect*



Disponível em: <http://www.artigonal.com/comercio-eletronico-artigos/o-que-voce-faria-se-tivesse-uma-segunda-chance-4302711.html>>. Acesso em: 10 abr.2011.

Ter ou não ter controle? Eis a questão

O gosto pela liberdade de movimentos e pelo fim da limitação do jogador no processo interacional com o vídeo-game tornam atrativos os modelos contemporâneos de propostas de jogos, como os oferecidos pelo *Nintendo Wii* e pelo *Xbox 360 Kinect*. O desejo de ser partícipe da ficção e torná-la menos objetiva fazem o jogador ter a sensação de estar no

jogo. Diminuir a distância entre o game e o jogador permite um entretenimento mais divertido. A diferença entre usar e não usar um controle remoto – ou um *joystick* – é relacionada a esse poder de pertencimento ao jogo actancial. Se menos objetos mediadores são utilizados, em favor de mais presença do corpo, para interação, maior é a introjeção no universo ficcional.

O estímulo à interação que promove cada vez menos distância entre o jogador e o game é uma prática social possível devido às condições de emergência dos discursos. Para o entendimento dos enunciados referentes ao modo como se constituem esses vídeo-games, recorreremos à teoria foucaultiana (fase arqueológica).

O princípio constituinte dessa análise é o conceito de discurso: “um conjunto de enunciados na medida em que se apoiem na mesma formação discursiva [...]. Ele é constituído de um número limitado de enunciados para os quais podemos definir um conjunto de condições de existência” (FOUCAULT, 2005, p. 20). A unidade elementar de análise do discurso é o enunciado, que é efetivamente dito, atravessado por diferentes formações discursivas. “Uma formação discursiva se define (pelo menos quanto a seus objetos) se se puder estabelecer um conjunto semelhante; se se puder mostrar como qualquer objeto do discurso em questão aí encontra seu lugar e sua lei de aparecimento” (FOUCAULT, 2005, p. 50).

No capítulo sobre as formações discursivas, Foucault (2005) não se abstém de incluir as descontinuidades que se materializam devido à dispersão dos discursos. Para Foucault, há quatro hipóteses a respeito da unidade discursiva: (1) a unidade de uma disciplina não é constituída pela unidade do objeto que a forma; (2) uma enunciação regular não forma um estilo discursivo, uma unidade, porque as enunciações são heterogêneas; (3) a unidade discursiva não está em um sistema fixo, homogêneo, de enunciados; (4) não é a constância temática a responsável pela individualização dos discursos, porque um mesmo tema pode ser detectado em diferentes discursos, e um mesmo discurso pode compor diversos temas (MACHADO, 2006, p. 145-146).

Um mesmo objeto de análise comporta vários temas (4). Por isso, não há fixação de um discurso numa mesma trama de enunciados (3), como uma regularidade ou uma sistematização que engessa as materialidades discursivas e não permite suas inscrições em outras relações enunciativas: a unidade discursiva está dispersa, porque os discursos são

heterogêneos (2), mas encontra regularidade, quando é descrita por meio de relações entre eles. Há muitos temas numa mesma formação discursiva.

Os valores estão presos aos enunciados, que são historicamente constituídos. O processo de realização dos enunciados, que é a enunciação, é trabalho de elaboração. Não há criatividade plena na enunciação porque os enunciados estão dados e nos constituem. É uma trama de significados que constrói a história.

O *modus operandi* dos enunciados é historicamente determinado: o método arqueológico de pesquisa propõe o estudo dos vestígios das condições de emergência dos discursos. Para Foucault (1996), não há causas e efeitos advindos de posições ideológicas. A descrição foucaultiana envolve práticas discursivas, e não o que se considera estar nas entrelinhas, ou o não-dito, como propõe a Semântica de Ducrot. Em todo dito, existe um já-dito: é essa materialidade discursiva o objeto de análise. Não há um sentido “por trás”, produto de uma ideologia que assola a coletividade.

Discursos, então, são práticas, e não representações. Os documentos não são interpretativos e, por isso, possuem base científica, epistemológica. As formações discursivas apoiam-se na *episteme*.

A percepção de que novas ordens discursivas surgem não apenas devido à resistência e à transgressão, e sim devido a outras conjunturas econômicas, políticas e sociais, faz com que Foucault perceba as identidades dispersas, multifacetadas, que antes eram consideradas apenas como regularidades inscritas em determinadas comunidades categorizadas como resistentes a exterioridades vigentes em um período sócio-histórico específico. Assim, ele se dedica ao estudo da constituição dos sujeitos, antes relegados ao controle das concepções sociais.

Apesar de pensarmos que a dispersão de discursos impossibilita a ordem, ou a estrutura, as regularidades enunciativas operam a sistematização em prol da metodologia de análise discursiva. Há ordem no caos. Porém, essa lei não é um oxímoro. Ordem e caos se realizam como um dualismo dicotômico. Se não há ordem temporal sincrônica, cronológica – ou uma relação de causa e efeito –, e, sim, caos, dispersão, a necessidade de ordenar, categorizar e sistematizar o caos possibilita o acesso à ordem do discurso. Essa prática social instaurada permite a análise e o estudo dos discursos. Mesmo que a ordem não se estabeleça, na realização dos discursos, existem regras de formação, condições de existência dos

discursos, que não permitem quaisquer agrupamentos ou conjuntos discursivos: daí, uma ordem categoriza e estrutura os discursos.

A análise dos discursos será a descrição de uma dispersão [...] para estabelecer regularidades que funcionem como lei da dispersão, ou formar sistemas de dispersão entre os elementos do discurso como uma forma de regularidade. Trata-se de formular regras capazes de reger a formação dos discursos. A essas regras, que são as condições de existência de um discurso, e devem explicar como os discursos aparecem e se distribuem no interior de um conjunto, Foucault chama de ‘regras de formação’ (MACHADO, 2006, p. 146).

Em meio à dispersão de discursos que circulam por meio de práticas discursivas que produzem sentidos, verificamos, na contemporaneidade (século XXI), regularidades enunciativas verbo-visuais em diversas superfícies midiáticas, como interação com instalações de arte contemporânea (Figuras 7 e 8), *outdoors* com efeito 3D (Figura 9), livro *pop-up* (efeito tridimensional) (Figura 10) e *video-games* com tecnologias de aproximação interacional (como *Nintendo Wii* e *Xbox 360 Kinect*).

Figuras 7 e 8: instalação de arte contemporânea (Exposição *Vertigem*, de Osgemeos)



Respectivamente, a Figura 7 retrata o leitor em contato com a instalação; a Figura 8 mostra o aspecto interno da instalação. Disponível em: <<http://www.flickr.com/photos/oavestruz/2930928552/in/set-72157607921553413>>. Acesso em: 14 fev. 2011(OSGEMEOS: VERTIGEM, 2008).

Figura 9: *Outdoor* com efeito 3D sobre o Festival de Teatro de Curitiba



Disponível em: <<http://www.blu.com.br/blug/2007/01/04/russian-blu/>>. Acesso em: 01 set. 2010.

Figura 10: livro *pop-up* (*Alice no país das maravilhas*, concebido por Robert Sabuda)



Fonte: arquivo pessoal.

Pela regularidade enunciativa promovida pelos enunciados verbo-visuais, percebemos a convocação dos sujeitos para se aproximarem cada vez mais de uma proposta temática, seja por meio da arte contemporânea, do outdoor tridimensional, do livro *pop-up* ou dos *video-games*. Há uma irrupção de enunciados favoráveis à inscrição dos corpos na atividade de leitura.

O poder da interconexão

A aproximação dos jogadores por meio da internet tornou ainda mais versáteis os *video-games*. A tecnologia *Xbox LIVE* conecta jogadores de todo o mundo:

Com mais de 25 milhões de usuários por todo o mundo, estamos felizes em trazer para o Brasil toda a diversão e o entretenimento que faz do Xbox LIVE o serviço de jogos online mais famoso do mundo. Jogue seus títulos favoritos com seus amigos no Xbox LIVE, aumente seu Gamerscore e baixe os últimos lançamentos do Xbox LIVE Arcade e dos Jogos Sob Demanda no conforto da sua casa. Você ainda pode aprimorar seus jogos baixando os Complementos de Jogos, como pacotes de mapas, personagens e músicas. O Xbox LIVE e o Kinect para Xbox 360 vão abrir um novo mundo cheio de jogos, diversão e muitos amigos. Desejamos que todos se divirtam muito (O XBOX LIVE ESTÁ NO BRASIL!, 2011)⁴.

Temos, nesse trecho do conteúdo sobre o *Xbox 360 Kinect*, disponível do site oficial, o atravessamento de discursos como o da felicidade, da diversão (entretenimento) e do conforto. Vemos disseminadas as relações de poder exercidas sobre os sujeitos, que desejam felicidade, diversão e conforto e, para isso, consomem as novas tecnologias de jogos. Os discursos promovidos e, de certa forma, também vendidos pelo produto *Xbox 360 Kinect*, não são impostos aos consumidores. Porém, são almejados, devido a uma rede de enunciados que exercem poder sobre os indivíduos.

Os poderes não estão localizados em nenhum ponto específico da estrutura social. Funcionam como um rede de dispositivos ou mecanismos a que nada ou ninguém escapa. [...] O poder funciona como uma maquinaria, como uma máquina social que não está situada em um lugar privilegiado ou exclusivo, mas se dissemina por toda a estrutura social (MACHADO, p. 13, 2007).

O poder está diluído. Não se impõe institucionalmente, seja pela família ou pelo Estado. Dissemina-se e é exigido pela população porque promove o bem-estar. Entretanto, nem sempre o poder funciona assim tão disperso, sem a arbitrariedade do Estado.

No passado, o regime de poder soberano, monárquico, assola a sociedade por ser munida de um poder superior, que instaura técnicas de controle como o suplício, punição

⁴ Disponível em: <<http://www.xbox.com/pt-BR/live?xr=shellnav>> . Acesso em: 15 mai. 2011.

exemplar para casos de desobediência às normatizações estipuladas pelo Estado. Trata-se de um poder violento, incisivo, porque o rei possui o poder e pode atribuí-lo em seu modo de governar. A população serve o rei e é dominada por ele. “Dizer que o soberano tem direito de vida e de morte significa que ele pode fazer morrer e deixar viver. [...] O efeito de poder soberano sobre a vida só se exerce a partir do momento em que o soberano pode matar” (FOUCAULT, 1999, p. 286).

Decidir sobre a morte, direito político do rei entre os séculos XVII e XIX, torna o soberano dotado de um poder supremo sobre a vida do povo, além de transformar em ritual o processo tortuoso da morte, por meio do suplício: “a morte é um suplício na medida em que ela não é simplesmente privação do direito de viver, mas a ocasião e o termo final de uma graduação calculada de sofrimentos” (FOUCAULT, 2007b, p. 31).

O poder disciplinar se comporta de maneira diferente do poder soberano. O controle biológico das populações, em favor da segurança, da proteção e do cuidado, como o controle de natalidade, mortalidade e longevidade, é característico do liberalismo, um modo de regular os indivíduos, para que não haja variáveis. O objetivo é transformar os corpos em úteis e dóceis.

Foi esse tipo de poder que Foucault chamou de disciplina ou poder disciplinar. É uma técnica, um dispositivo, um mecanismo, um instrumento de poder, são ‘métodos que permitem o controle minucioso das operações do corpo, que asseguram a sujeição constante de suas forças e lhes impõem uma relação de docilidade-utilidade’ (MACHADO, 2007, p. 17).

Assim, o liberalismo se revela déspota, mas de modo escamoteado, porque há um sistema favorável ao poder que o povo exige sobre si, para se sentir seguro. O meio para atingir esse objetivo é a economia que, num sistema capitalista, encarrega-se de gerir a população na procura de produtos para seu bem-estar. Há, então, uma arbitrariedade mascarada pela liberdade social:

O liberalismo funciona pela liberdade (do mercado, do direito de propriedade, da discussão, da circulação etc.), assim como o Estado de polícia funciona pela docilidade, esta liberdade deve ser produzida por uma ação permanente do governo e protegida das usurpações que a ameaçam (SENELLART, 1995, p. 10).

O liberalismo, no fim do século XX e no século XXI, apresenta-se neoliberal. O Estado mínimo, como é caracterizado o neoliberalismo, funciona com a desestatização. A economia e a lógica do mercado são responsáveis pelo núcleo que estrutura o neoliberalismo. O poder não é hierarquizado, na contemporaneidade, como se funcionasse por uma cadeia explícita de relações de superioridade e inferioridade. Temos, na atualidade, uma tecnologia de poder que normaliza comportamentos. Trata-se de um biopoder, um poder sobre a vida, exercido por meio de um controle moral que nem sempre está regulamentado, normatizado. Não é uma obrigação ou um dever do cidadão, vigiado pela política do Estado. O poder está disseminado, é capilar, e se torna naturalizado, necessário, essencial (SEHELLART, 1995, p. 10).

O estudo desses modos de governar é denominado governamentalidade:

o conjunto constituído pelas instituições, procedimentos, análises e reflexões, cálculos e táticas que permitem exercer o poder que tem, por objetivo principal, a população; a tendência que conduziu esse tipo de poder que é governo sobre todos os outros: a soberania, a disciplina, que permitiu o desenvolvimento de uma série de saberes (CASTRO, 2009, p. 190).

A análise das técnicas de dominação sobre os outros e sobre si é, portanto, chamada de governamentalidade. Como se exerce o poder? Se o poder possui técnicas de domínio, é a episteme que possibilita a coerção. A episteme é o conjunto de saberes advindos das regularidades enunciativo-discursivas. O funcionamento do poder é enfoque dos estudos genealógicos, porque as relações de poder se exercem por meio dos saberes produzidos (FOUCAULT, 2007a).

A obra de Foucault (1926-1984) pode ser didaticamente separada em três fases: ser-saber (constituição dos saberes na sociedade); ser-poder (o modo como os poderes se exercem sobre os sujeitos); ser-si (experiência do indivíduo com o corpo). A primeira fase é denominada arqueológica; a segunda é a fase genealógica; a terceira é fase da ética e da estética de si. Portanto, por ser o sujeito o cerne das análises de Foucault, estudamos as relações entre saber-poder para constituirmos o sujeito (DREYFUS; RABINOW, 1995).

O sujeito contemporâneo é clivado por discursos que conduzem sua vida, como o da felicidade, da diversão e do conforto: “[...] Estamos felizes em trazer para o Brasil toda a diversão e o entretenimento. [...] Baixe os últimos lançamentos do Xbox LIVE Arcade e dos

Jogos Sob Demanda no conforto da sua casa” (Cf. citação na p. 11). A obrigatoriedade de ser feliz, ou ter diversão e entretenimento, é um efeito de sentido possibilitado pela vontade de verdade imputada pelo discurso da felicidade, que engendra comportamentos por meio de práticas de objetivação, capazes de, pelas práticas de subjetivação, concretizar práticas sociais cristalizadas. O discurso da felicidade o oferece como objeto de consumo, num sistema neoliberal, que controla a população com o mínimo de gastos e estimula o cuidado de si.

O lucro não é apenas financeiro. O biopoder está presente quando o sujeito adquire a felicidade: um lucro possibilitado pela obtenção de um produto que oferece diversão e conforto. Possuir jogos sem a necessidade de perder tempo ao sair de casa é um conforto que a empresa fabricante do *Xbox Kinect* realiza para cuidar do cliente. Portanto, não há um poder soberano ou disciplinar que dirige a docilidade do corpo. Há uma vontade normalizada de ter felicidade ao consumir o produto, ao economizar tempo para ter mais vida e usufruir do conforto de comprar e jogar em casa.

Há, então, um controle de si na maneira de operação do poder, que se exerce por meio do saber. Nesse caso, os poderes da felicidade, do conforto e da diversão ocorrem pelo saber inscrever o corpo do jogador na tela que media a brincadeira. Como a condição de emergência do discurso da felicidade, do conforto e da diversão faz parte da ordem histórica que controla os corpos em favor do bem-estar, o saber do *Xbox* é coercitivo, na medida em que possibilita maior entretenimento ao viver a introjeção do corpo no game.

Games e fitness

O jogo *Nintendo Wii Fit*, do vídeo-game *Nintendo Wii*, e o *Your Shape Fitness evolved para Kinect*, lançado pelo *Xbox Kinect*, são semelhantes quanto às ofertas: servem tanto para entretenimento quanto para o cuidado com o corpo.

O *Nintendo Wii Fit* funciona por meio do dispositivo *Wii Balance Board*, uma balança que mede o Índice de Massa Corporal do jogador. Há 50 exercícios diferentes. Além disso, o *Wii Fit Age* calcula a idade do usuário por meio da produtividade atlética.

O *Your Shape Fitness evolved para Kinect* promete a realização de exercícios personalizados, de acordo com a necessidade fornecida pela avaliação automática promovida pelo vídeo-game. A interatividade envolve o jogador e o provoca para fazer os exercícios,

sem a mediação de algo externo, como um controle remoto, um joystick ou um dispositivo de controle do Índice de Massa Corporal.

Selecionamos essas duas regularidades enunciativas do vídeo-game para descrever a possibilidade de emergência de tais produtos de consumo devido à irrupção do discurso anti-sedentarismo. Por que exercitar o corpo?

Os saberes científicos exercem o poder de controlar os indivíduos, que se singularizam pelas técnicas do cuidado de si, do cuidado da vida. Foucault (2009, p. 151) afirma que um dos tabus humanos é a morte: “agora é sobre a vida e ao longo de todo o seu desenrolar que o poder estabelece seus pontos de fixação; a morte é o limite, o momento que lhe escapa; ela se torna o ponto mais secreto da existência”.

Para escapar da morte, os saberes científicos atestam o poder dos exercícios físicos. A formação discursiva da manutenção da vida é um desejo causado pelo poder que o saber científico da medicina realiza, ao exercer o autocontrole dos indivíduos. Esse investimento sobre a vida, propiciado pelo biopoder, dissemina técnicas de sujeição dos corpos à preservação da vida, em favor do poder de retardar o tempo.

O ‘direito’ à vida, ao corpo, à saúde, à felicidade, à satisfação das necessidades, o ‘direito’, acima de todas as opressões ou ‘alienações’, de encontrar o que se é e tudo o que se pode ser, esse ‘direito’ tão incompreensível para o sistema jurídico clássico, foi a réplica política a todos esses novos procedimentos de poder que, por sua vez, também não fazem parte do direito tradicional da soberania (FOUCAULT, 2009, p. 151).

Não há um poder coercitivo visível, uma governamentalidade exercida pelo Estado ou quaisquer outras instituições para que o indivíduo consuma um produto. A necessidade é fabricada pelos eixos saber-poder, que tornam essenciais os produtos de consumo, conforme veremos a seguir.

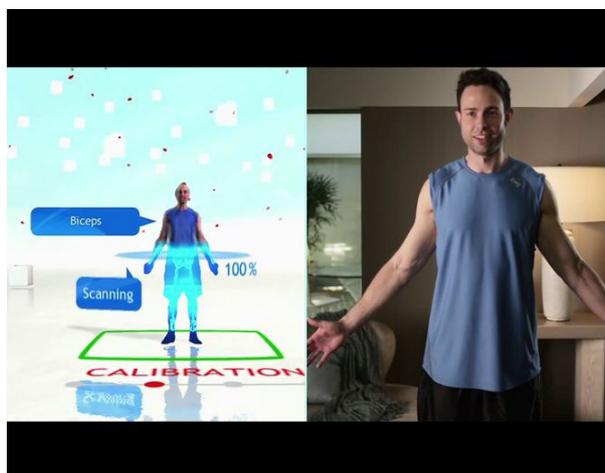
Figura 11: mulher utilizando o jogo *Nintendo Wii Fit*



Disponível em: <http://www.artigonal.com/comercio-eletronico-artigos/o-que-voce-faria-se-tivesse-uma-segunda-chance-4302711.html>>. Acesso em: 10 abr.2011.

A Figura 11 demonstra a tecnologia aproveitada para tornar o corpo saudável. O perfil da pessoa que joga é escaneado. Os movimentos são comandados pelo corpo da jogadora, que se sujeita aos exercícios ditados pelo game. Temos a demonstração de um corpo magro, saudável, que se cuida contra patologias causadas pelo sedentarismo, como a obesidade, a pressão alta e o estresse, comprovados cientificamente prejudiciais à vida. Mais uma vez, a episteme, ou o saber, exerce poder sobre o corpo, controlando as atividades diárias de alimentação, exercícios, trabalho e lazer. Bem regulada, a vida é preservada. Todos os esforços não são negativos, pois, contraditoriamente, é pela vida que exercitamos – e padecemos – todas as necessidades em prol da harmonia.

Figura 12: homem se exercitando por meio do game *Your Shape Fitness evolved para Kinect*



Disponível em: <http://www.artigonal.com/comercio-eletronico-artigos/o-que-voce-faria-se-tivesse-uma-segunda-chance-4302711.html>>. Acesso em: 10 abr.2011.

Vemos, em ambos os casos, nas Figuras 11 e 12, uma significativa diferença entre os vídeo-games dos anos 1980 e 1990 (como *Super Nintendo* e *Atari*) e os atuais. Os antigos promovem a interação pelos controles remotos. Os jogadores permanecem sentados enquanto se divertem. Os atuais jogos e tecnologias de vídeo-games modificam a relação entre o jogador e o game, ao conduzir o corpo do jogador ao movimento físico, em frente à tela de um computador ou de uma televisão: o jogo do corpo controla o movimento da tela.

Notamos, também, que, em ambas as Figuras 11 e 12, a mulher e o homem, respectivamente, realizam sorrindo os exercícios. Afinal, o enunciado “exercitar faz bem à saúde” é um aforismo da formação discursiva da medicina:

O exercício físico provoca respostas hormonais no organismo que traz alterações fisiológicas e psicológicas. Entre os que atuam para que haja as respostas, encontram-se as endorfinas, hormônio liberado após a prática de atividade física. As endorfinas são substâncias bioquímicas analgésicas segregadas pelo cérebro que executam um papel essencial no equilíbrio entre o tônus vital e a depressão. Delas depende que nos encontremos bem ou mal. Além de aliviarem a dor, elas colocam o organismo inteiro em um estado de relaxamento no qual a energia pode atuar livremente e inclusive curar doenças (Santin, 2009).

Liberar o hormônio da felicidade, a endorfina, deixa viver. O exercício físico é fundamental: cura anormalidades do corpo e da mente, ao evitar as dores e lutar contra a

depressão, a morte psicológica. Sem a endorfina, estamos mal e, assim, sem a felicidade. “Curar doenças” é economizar tempo ruim, é viver mais. Ser saudável e ser jovem são aspirações que afastam da morte o corpo.

Há algum poder visível, que obriga e assola a população a se exercitar? Adam Smith, ao teorizar a “mão invisível”, demonstra um poder dissolvido que naturaliza vontades, por meio do controle de um sistema capitalista (SEHELLART, 1995). Essa governamentalidade cria necessidades impostas pela lógica do mercado, que, atualmente, é neoliberal. Ao adquirir os vídeo-games, a população se autocontrola para viver bem, sem a disciplina ditada pelo Estado do bem-estar, mas devido a um poder capilar, disseminado pelo poder econômico, capitalista, capaz de tornar essencial um produto, ao serem divulgados os saberes comprobatórios de sua importância.

A questão é determinar o que deve ser o sujeito, a que condições ele está submetido, qual o seu status, que posição deve ocupar no real ou no imaginário para se tornar sujeito legítimo deste ou daquele tipo de conhecimento; trata-se de determinar seu modo de ‘subjetivação’ [...] (FOUCAULT, 2004, p. 235).

O vídeo-game é um produto de consumo, mas esse fato é mascarado pelos múltiplos benefícios promovidos. Comprar é sujeitar-se aos discursos da felicidade, do bem-estar, do conforto, da vida. O capitalismo e o neoliberalismo cuidam dos indivíduos, que, ao se sujeitarem aos poderes exercidos pelos saberes, incisivos, são normalizados e acreditam na verdade do conhecimento, da episteme. O sujeito, portanto, é um constructo diário que assume as técnicas de disciplinaridade do corpo.

A objetivação e a subjetivação não são independentes uma da outra; do seu desenvolvimento mútuo e de sua ligação recíproca se originam o que se poderia chamar de ‘jogos de verdade’: não a descoberta de coisas verdadeiras, mas as regras segundo as quais, a respeito de certas coisas, aquilo que um sujeito pode dizer decorre da questão do verdadeiro e do falso. Em suma, a história crítica do pensamento não é uma história das aquisições nem das ocultações da verdade; é a história da emergência dos jogos de verdade: é a história das ‘veridicções’ (FOUCAULT, 2004, p. 235).

As condições de produção dos discursos são históricas e especificam posições-sujeito, que, portanto, não são autônomas: “O sujeito é inscrito num campo de saberes que o atravessam e o constituem a partir de sua relação com o outro: assim, forma-se a percepção da realidade” (MILANEZ, 2004, p. 185). Os processos de objetivação dos sujeitos ocorrem pelos discursos que exercem poder por meio dos saberes. Por conseguinte, os processos de subjetivação são resultantes dos processos de objetivação dispersos na história. Esses micropoderes são efetivados no ser-si, autocontrolado pelas técnicas de si, promovidas pelos enunciados que constituem a realidade por meio das veridicções instauradas pelas condições históricas de produção dos discursos.

A realidade em si apenas existe em razão dos jogos de verdade promovidos pela relação dialética entre saber e poder, que naturalizam dizeres partícipes do cotidiano das populações. Desse modo, são atribuídos valores em regularidades enunciativas contemporâneas, como a prática regular de exercícios para uma vida melhor e mais saudável, contra a morte.

Vejamos a propaganda do jogo *Your Shape Fitness Evolved para Kinect*:

Your Shape™: Fitness Evolved para Kinect™ convida você a levantar do sofá e entrar em forma. Você vai queimar calorias enquanto se diverte, tanto em aulas de professores renomados, quanto jogando em jogos com a sua família. Enquanto você se exercita, você vai receber instruções específicas de cada movimento, para que você aproveite o máximo cada sessão. Isso ocorre porque a cada exercício criado você será reavaliado cada vez que trocar de sessão para que ela se adapte ao seu ritmo. E ainda, Your Shape: Fitness Evolved responde aos seus movimentos com diversão, surpreende com visuais interativos que vão manter você cada vez mais motivado e empolgado. Você não vai reparar o quanto está malhando até ver os resultados! (YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED, 2011).

O discurso contra a morte se revela pelo efetivamente dito, já enunciado: “levantar do sofá e entrar em forma”, “queimar calorias”, “diversão” e “manter você mais motivado e empolgado”. Percebemos a regularidade enunciativa em favor de corpos saudáveis, úteis para o trabalho, retroalimentadores do sistema capitalista, que demanda tempo e produtividade para a atividade laboral.

Há, também, o cuidado de si, porque os exercícios divertem (“queimar calorias enquanto se diverte”), mantêm a família unida e em harmonia (“jogando em jogos com a sua família”), economizam tempo e cuidam de si (“você vai receber instruções específicas de cada

movimento, para que você aproveite o máximo cada sessão”; “aulas de professores renomados”; “a cada exercício criado você será reavaliado cada vez que trocar de sessão para que ela se adapte ao seu ritmo”; “Você não vai reparar o quanto está malhando até ver os resultados!”).

Ter um game personalizado, que cuida de cada jogador a partir de sua singularidade, é um modo de governar com harmonia o corpo, objetivado por discursos favoráveis à vida e subjetivado pela vontade de viver, que o domina. Os micropoderes são hegemônicos, porém, não são forças de dominação provenientes de instituições específicas, como a família, a Igreja ou o Estado. Sua coerção é atravessada por inúmeros discursos, com mecanismos de coerção enunciativos capazes de transformar realidades em verdades absolutas, essenciais para a população, como o bem-estar, a manutenção da vida e da saúde, em detrimento da morte.

A tecnologia, na contemporaneidade, é um dos grandes micropoderes que se dissemina nas práticas sociais. As subjetivações são uma demonstração de que o saber tecnológico mantém o indivíduo inscrito numa sociedade interligada pelos processos de globalização, também possibilitados pela popularização da internet. Daí um poder exercido pelo saber do letramento digital, que valoriza o indivíduo. A necessidade de ser comandado pelo poder tecnológico não é violência incisiva de uma instituição específica: o indivíduo se torna subjetivado pelas objetivações desse saber para ser reconhecido no *modus vivendi* da atualidade.

A importação de produtos tecnológicos promove a irrupção de enunciados compostos por vocábulos de línguas estrangeiras (em especial, da língua inglesa). A presença de estrangeirismos, ou seja, palavras acopladas à língua que importa os vocábulos, é mais um micropoder exercido pelo saber de quem produz tecnologia. Utilizar termos em língua estrangeira significa ter *status* e se impor como sujeito pertencente ao conhecimento advindo dos objetos tecnológicos. A língua inglesa se torna, assim, globalizada, um componente dos micropoderes globalizados, agregados aos produtos.

Considerações finais

As condições de produção dos discursos são engendradas pela ordem da história. Não há enunciações deslocadas das possibilidades de fabricação. Os constituintes dos

enunciados, atravessados por múltiplas formações discursivas, compõem as verdades, que carregam os efeitos de sentido possibilitados no mundo social.

Não temos apenas enunciados verbais como condições de emergência dos enunciados contemporâneos, pois há uma regularidade possibilitada pelos enunciados verbo-visuais. O micropoder imagético assume constituição essencial em muitos produtos de consumo atuais. Então, vocábulos, associados às imagens, são atrativos que solicitam um modelo diverso de leitura, sem necessariamente estipular a linearidade como forma de ler. O acréscimo da tridimensionalidade solicita um gesto de leitura diferente. Os procedimentos novos de operar a leitura propiciam outros modos de subjetivação. Nos casos analisados, ocorre a convocação dos sujeitos para a inscrição de seus corpos, seja por meio da arte contemporânea, do outdoor tridimensional, do livro *pop-up* ou dos *video-games*.

O funcionamento dos discursos sobre os *video-games* contemporâneos é alicerçado pelo atravessamento de outros discursos, como a manutenção da vida, por meio das atividades com a preservação do corpo, o saber relacionado a como operar novas tecnologias e o encantamento com o uso mínimo de dispositivos materiais na interação do corpo com o *game*, o modo de vida prático, ao comprar ou baixar games no conforto do lar, a felicidade propiciada pela diversão, pelo contato com a família em situações agradáveis e pela valorização do lar, da casa, do aconchego. Todos esses discursos estão dispersos numa trama discursiva partícipe da história. Afinal, as práticas discursivas fazem a história. Temos, assim, a composição do jogo das veridicções, que faz emergir a realidade.

As subjetivações surgem dessas relações entre os saberes, que geram poderes capazes de consumir o ser-si, o resultado das técnicas dialéticas entre saber e poder. As subjetivações não são as mesmas para todos, porque existem vários saberes e poderes contraditórios que atravessam os sujeitos.

Em relação à inscrição dos corpos na interação com *video-games*, encontramos a singularização dos indivíduos ao desejar a felicidade por meio da diversão, da harmonia do corpo contra a obesidade, contra o estresse, contra as doenças que culminam na morte. A luta contra a morte atravessa todos os discursos que exercem poder a partir de saberes, como o da medicina.

Queremos as técnicas de cuidado do corpo que evitam a falta de equilíbrio, fornecem alegria e estão diretamente relacionadas à proteção da vida. Almejamos a economia de tempo

para maior produtividade, para adquirir lucro e consumir produtos para ter conforto, longevidade e qualidade de vida.

Referências

CASTRO, E. **Vocabulário de Foucault**: um percurso pelos seus temas, conceitos e autores. Trad. de I. M. Xavier. Belo Horizonte: Ed. Autêntica, 2009.

DREYFUS, Hubert L; RABINOW, Paul. **Michel Foucault**: uma trajetória filosófica para além da hermenêutica e do estruturalismo. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Trad. de Luiz Felipe Baeta Neves. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2005.

_____. A ética do cuidado de si como prática da liberdade. In: MOTTA, Manoel de Barros da (Org.). **Michel Foucault**: ética, sexualidade, política. Trad. de Elisa Monteiro e Inês Autran Dourado Barbosa. V. 5. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2004. (Col. Ditos e escritos).

_____. **A verdade e as formas jurídicas**. Trad. de Roberto Machado e Eduardo Jardim. Rio de Janeiro: Nau Ed., 1996.

_____. **Em defesa da sociedade**: curso no Collège de France (1975-1976). Trad. de Maria Ermantina Galvão. São Paulo: Martins Fontes, 1999. (Col. Tópicos).

_____. **História da sexualidade I**: vontade de saber. Trad. de Albuquerque e Albuquerque. 19. Ed. Rio de Janeiro, Graal, 2009.

_____. **Microfísica do poder**. Trad. de Roberto Machado. 24. ed. São Paulo: Edições Graal, 2007a.

_____. **Vigiar e punir**: história da violência nas prisões. Trad. de Raquel Ramalhete. 33. ed. Rio de Janeiro: Ed. Vozes, 2007b.

MACHADO, Roberto. **Foucault, a ciência e o saber**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

_____. Por uma genealogia do poder. In: FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Trad. de Roberto Machado. 24. ed. São Paulo: Edições Graal, 2007.

MILANEZ, Nilton. A disciplinaridade dos corpos: o sentido em revista. In: SARGENTINI, Vanice; NAVARRO, Pedro (Orgs.). **Foucault e os domínios da linguagem**: discurso, poder e subjetividade. São Carlos: Claraluz, 2004.

O XBOX LIVE ESTÁ NO BRASIL! Disponível em: <<http://www.xbox.com/pt-BR/live?xr=shellnav>> . Acesso em: 15 mai. 2011.

SANTIN, Rafaella. **Respostas hormonais ao exercício físico**. 31 mai. 2009. Disponível em: <<http://biодоexercicio.blogspot.com/2009/05/respostas-hormonais-ao-exercicio-fisico.html>>. Acesso em: 10 mai. 2011.

REVEL, Judith. **Michel Foucault: conceitos essenciais**. Trad. de Nilton Milanez e Carlos Piovezani Filho. São Carlos: Claraluz, 2005.

SENELLART, Michel. A crítica da razão governamental em Michel Foucault. In: **Tempo Social**; Ver. Sociol. USP, São Paulo, v.7, n. 1-2, p. 1-14, out. 1995.

SOARES, Magda. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educ. Soc. [on line]. 2002, vol. 23, n. 81, p. 143-160.

YOUR SHAPE FITNESS EVOLVED. Disponível em: <<http://www.xbox.com/pt-BR/Kinect/GetStarted>>. Acesso em: 10 mai. 2011.

Texto recebido em 11/11/11.

Aprovado em 09/03/12.