

Nintendo Ring Fit Adventure: quando um jogo transforma a experiência do círculo Mágico

WANDERLEY ANCHIETA

Pesquisador de Pós-Doutorado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (PPGCOM-UFF). Doutor em Comunicação pelo mesmo curso. Desenvolve pesquisas sobre narratologia, ficção e dramaturgia concentrado nos personagens em suas fecundas interações com seus narradores, idem na relação entre narratividade e progressão das histórias. Membro do Laboratório de Estudos sobre Intrigas Mediáticas (Media_Múthos).

E-mail: wya@outlook.com

MAYARA SOARES LOPES PINTO DE ARAUJO

Mayara Araujo é pesquisadora associada ao INCT-DSI, doutora em Comunicação pela UFF e mestre pela UERJ. Foi bolsista Jovem Doutor (FAPERJ/CNPq) e professora substituta no Departamento de Estudos Culturais e de Mídia da UFF. Vice-coordenadora do MidiÁsia e do INCT-DSI, integra o CODES e o CiteLab. Pesquisa mídia e relações internacionais, desinformação, geopolítica, plataformas digitais e cultura pop asiática. E-mail: msoareslpa@yahoo.com.br

RESUMO

Nosso trabalho começa com um histórico recente da Nintendo em torno de seu conceito da busca de um *fitness* funcional e divertido. Partimos de duas hipóteses: a primeira lida com a ideia de círculo mágico, conceito que estabelece que um jogo separa sua realidade da nossa. Nós iremos apostar que o círculo, em sua concepção dura, foi quebrado, que ele só persiste como um conceito fluido. A segunda é o corolário da primeira. Se a realidade do jogo se mescla com a do jogador, logo ele pode ser considerado como o herói de sua própria história na luta contra o mau condicionamento físico. Por fim, iremos explorar a maneira pela qual os jogadores/*players* compartilham suas histórias de sucesso na internet – numa autopromoção que insta os outros a também buscarem o melhoramento de seus próprios corpos.

PALAVRAS-CHAVE: *ring fit adventure*; círculo mágico; *fitness* funcional.

ABSTRACT

Our work begins with a recent history of Nintendo regarding its concept of the pursuit of functional and enjoyable fitness. We start with two hypotheses: the first deals with the idea of the magic circle, a concept that posits a game separates its reality from ours. We will argue that the circle, in its rigid conception, has been broken, persisting only as a fluid concept. The second is a corollary of the first. If the game's reality blends with that of the player, then the player can be considered the hero of their own story in the battle against poor physical conditioning. Finally, we will explore how players share their success stories on the internet – in a self-promotion that encourages others to also seek improvement in their own bodies.

KEYWORDS: *ring fit adventure*; *magic circle*; *functional fitness*.

INTRODUÇÃO

Neste artigo^[1] faremos uma mistura de métodos científicos justificável uma vez que possibilita aventar nossa hipótese central: a de que a Nintendo, efetivamente, mesclou o espaço do jogador com o espaço do jogo – atravessando, dessa maneira, o *círculo mágico* numa espécie de fusão que objetiva o melhoramento do bem-estar físico e mental de seus *players/jogadores*. Assim sendo, a empresa nipônica se aventurou num empreendimento artístico, e computacional, que se coloca em proximidade da *somaestética*. Antes de adentrarmos em pormenores que nos permitem esclarecer as duas frases anteriores para os não iniciados, se faz necessário pularmos para a história recente da Nintendo a fim de esclarecer que seus conceitos de *fitness* (ou *exergames*) vêm florescendo há mais de uma década e meia. Depois, na próxima seção, explicaremos os conceitos do círculo mágico e somaestética. Na terceira parte, acionaremos um esclarecimento mais denso, passo a passo, de nossa metodologia interdisciplinar de investigação na *web* que proverá o alicerce que nos permitirá explorar a experiência dos usuários/*players* na última seção, munida com provas substanciais de que tais ocorrências se concretizaram e, assim sendo, colocaram em xeque a própria noção do círculo mágico – ao menos, em sua concepção mais dura.

Antes de adentrarmos em nossa discussão, faz-se importante contextualizar que, historicamente, o Japão tem sido melhor associado aos seus produtos culturais pop como animês e mangás. Tratam-se de produções que obtiveram grande sucesso em termos de exportação e, diferentemente do que Iwabuchi (2010) argumenta, os animês e mangás se tornaram reconhecíveis como “produtos japoneses” justamente através de sua estética colorida e de olhos grandes. No entanto, a despeito de seu sucesso internacional, esses produtos carecem de investimento governamental como fonte de soft power (NYE, 2005) por muito tempo. Foi somente em 2005 que as autoridades japonesas reconheceram o potencial da cultura pop japonesa em vender uma imagem positiva do país. Desde então, animês, mangás, videogames, turismo, artes tradicionais e outros elementos compõem a ideia do Cool Japan.

O conceito tem circulado desde 2002 e possui origem controversa: foi proposto pelo jornalista norte-americano Douglas McGray no artigo *Japan's gross national cool*, publicado na Foreign Policy Magazine, onde descreve o sucesso de produtos japoneses ao redor do mundo. O ponto central é o impacto que o êxito dos produtos da cultura pop japonesa traz para a economia e como essa popularidade pode trabalhar a imagem que o Japão exporta sobre si, além de atuar como uma ferramenta de soft power. Ainda assim, as perspectivas em torno do Cool Japan em termos acadêmicos permanecem ancoradas em seus dois carros-chefes: animês e mangás. Objetos como reality TV, moda e videogames permanecem sendo pouco explorados no Brasil.

Para além de animês e mangás, temos a Nintendo como uma forte representante do *soft power* japonês na área dos games. Desde o lançamento do icônico Nintendo Entertainment System (NES) em 1983, a empresa tem sido pioneira na criação de universos virtuais que impressionam e cativam audiências em todo o mundo. Super Mario, The Legend of Zelda e Pokémon são franquias milionárias. Como finalidade de exemplo, em 2022, a Nintendo anunciou que o game Pokémon Legends: Arceus vendeu 12,6 milhões de unidades em apenas dois meses^[2]. No ano seguinte, Zelda: Tears of the Kingdom vendeu algo próximo de 20 milhões de unidades^[3]. Tais exemplos ilustram a força da empresa em termos econômicos. A Nintendo é uma das empresas que ajudaram a consolidar o Japão dentro do mercado de videogames global e isso se conecta diretamente à promoção do desenvolvimento da indústria criativa japonesa como uma fonte fértil para angariar olhares positivos sobre o país. A fim de fortalecer a cultura nipônica e tornar o universo *gamer* menos criticado pelo sedentarismo que ele supostamente agencia, foi com o lançamento do console *Wii*, no trimestre final de 2006, que a Nintendo ofereceu a seus jogadores, de forma progressiva, uma série de acessórios/prostéticos com a finalidade de promover certos esforços físicos dos jogadores, a exemplo do *Wii balance board*, em 2007, para o game *Wii Fit*. Ou de acessórios/periféricos, como a simulações de guitarra e de bateria em função do jogo *Rock Band* (2008). Antes, o primeiro componente estreou, de fato, junto do console: o *Wiimote* – ou *Wii remote*, numa alusão ao controle remoto dos próprios aparelhos televisivos. O *Wii Remote* era, deveras, menor e mais simplificado do que a maioria dos controles de televisão: “o *Wii Remote* toma de empréstimo certos temas-chave e recursos, e eles nos dizem muito sobre os objetivos da Nintendo para a plataforma como um todo: *acessibilidade e simplicidade intuitiva*” (JONES; THIRUVATHUKAL, 2012, p. 54, tradução e grifo nosso). A aparente descomplicação esconde em si tecnologia computacional de ponta:

O *Wii Remote* é um dispositivo sensível ao movimento. Isso significa que ele mede, em mais de duzentos sinais por segundo e em três dimensões, os movimentos que o jogador faz com ele, usando uma combinação de canais infravermelhos e Bluetooth sem fio para transmitir os dados de movimento e, em seguida, mapear os movimentos no espaço de jogo (ibid., p. 58).

Isso significa que o *Wiimote* mimetiza as ações dos jogadores, de agora em diante nomeados de *players*, e as insere dentro do próprio transcórre do jogo – idem, a partir desse momento, intitulado de *gameplay*. É o que Jesper Juul nomeia de *interface mimética*: “(são jogos) frequentemente tridimensionais, mas que encorajam a interação entre os jogadores no espaço do jogador (real), de tal forma que o espaço do jogador e o espaço 3-D (dentro da tela) pareçam contínuos [...]” (2010, p. 18, tradução nossa).

Desse modo, através de um conjunto de sensores que se acoplavam e dinamizavam o *gameplay*, a Nintendo pôde oferecer uma experiência lúdica mais espontânea no que diz respeito

à conexão entre *player* e *gameplay*. A saber, no caso de *Rock Band*, ao invés de um controle tradicional onde o *player* visse, na tela, uma espécie de tablatura musical e apertasse botões num controle único, ele poderia utilizar a guitarra e seus botões de plástico, simulacros mais realistas do equipamento real. Ou a bateria, que vinha em conjunto com baquetas de madeira de verdade^[4].

Na feira E₃^[5] de 2007, a maior do ramo, Shigeru Miyamoto, então executivo sênior da Nintendo, e Reggie Fils-Aime, na época presidente da filial estadunidense da empresa, fizeram a apresentação formal do *game Wii Fit* e do periférico *Wii Balance Board* (balança de equilíbrio *Wii*, em tradução livre). Dessa maneira, o vídeo de Miyamoto se espalhou na *web* e foi repercutido pela imprensa, onde multidões viram “o *game designer* mais famoso do mundo, o criador de Mario e Zelda, de pé no *Balance Board* com seus pés calçados de meia, *evidentemente se divertindo, usando seu corpo para controlar* o que ele fez questão de chamar de um novo jogo” (JONES; THIRUVATHUKAL, 2012, p. 79, tradução e grifo nosso). Aqui temos a chave para nossa hipótese, que se evidencia cada vez mais em nosso percurso argumentativo: a Nintendo *borrou definitivamente as bordas do círculo mágico*, entrelaçando mundo real e mundo do jogo num só, no intuito de promover consciência corporal, bem-estar, saúde, etc., *enquanto os gamers se deleitavam* no *gameplay*. A título de curiosidade, o *Balance Board* não somente media o peso dos jogadores, como também aferia a pressão da lateralidade da pegada. Em outras palavras, determinava a carga que os *players* aplicavam a cada lado do corpo e, durante o *gameplay*, sutilmente os fazia aprender a equilibrar seu volume igualmente – à vista disso o nome *balance* (equilíbrio em inglês).

Nesse sentido, o artigo vai explorar a evolução do *Wii*, através do firmamento de suas características no console *Switch* (lançado em 2017). E, especialmente, recortar nossa elaboração num jogo intitulado *Ring Fit Adventure* (de 2019). Assim como o *Wii*, o *Switch* também se utiliza de periféricos e prostéticos que se acoplam ao corpo do jogador. Do mesmo modo, esses objetos são peças computacionais de última geração que mensuram, detalhadamente, o deslocamento dos *players* em seu espaço factual e os traduzem para dentro do mundo do jogo. Ademais, o *Ring Fit* é uma versão mais moderna e eficiente em seus resultados reais – do condicionamento físico – e lúdicos – da imersão que se dá para fora da tela, no exercício, enquanto se concentram os olhos naquilo que a tela informa. Assim, mostraremos a maneira pela qual a comunidade *gamer* divide seus resultados *in-game* (ou seja, na mescla da tela e do corpo) pelos fóruns/site do Reddit.

TEORIZAÇÃO: BORDAS ENTRELAÇADAS, GAME, CORPO E NARRATIVA

Um ano antes do lançamento do Nintendo Switch, em 2016, os acadêmicos Ferreira e Falcão apresentaram um artigo que explorava o conceito do “círculo mágico”. Inicialmente, seu trabalho explorou a percepção dos estudos sobre jogos ao longo do tempo, uma atitude que se originou de observações de pensadores pioneiros como Johan Huizinga e Roger Caillois. Esses estudiosos categorizaram a existência humana em duas esferas: as tarefas, deveres e operações contrastadas com as atividades, como brincadeiras e jogos. Esta última categoria foi considerada um universo à parte, um espaço lúdico fora do ritmo acelerado da vida adulta, denominado por Huizinga como o “círculo mágico”, ressaltando que as atividades ali desempenhadas ignoravam completamente o mundo exterior que seria “maduro, ajuizado responsável” (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p. 76-7).

Entretanto, os autores discordaram da rigidez desse argumento e propuseram uma abordagem mais flexível, sugerindo a possibilidade de “borrar as bordas” do círculo. Esta fluidez, segundo eles, poderia amalgamar os dois mundos, facilitando o diálogo do jogador entre o jogo e a vida normal. Essa mediação, explicaram, poderia se manifestar de maneira fluida, desenhando fronteiras que parecem borradas e indistintas, permitindo que ficção e realidade se entrelacem. Alternativamente, essa mediação poderia assumir uma forma mais sólida, proporcionando ao jogador uma experiência de deslocamento e supressão espaço-temporal por meio de um processo imersivo (ibid., p. 78, grifo do autor).

Ferreira e Falcão desafiaram a dicotomia entre os “mundos sérios” e “não sérios”, propondo uma visão mais maleável que reconhece a capacidade dos jogos de transcenderem os limites preestabelecidos. Ao sugerirem que as fronteiras do “círculo mágico” poderiam ser borradas, abriram espaço para uma compreensão mais dinâmica e fluida da interação entre jogos e vida cotidiana, destacando a diversidade de formas que essa relação pode assumir. Essa abordagem oferece uma perspectiva mais contemporânea sobre o papel dos jogos na sociedade, desafiando concepções tradicionais e incentivando uma análise mais aberta e adaptável das experiências lúdicas.

Nesse ponto do texto, quicá, tenhamos arregimentado premissas suficientes para esclarecer de vez nossa hipótese primária: ao acoplar prostéticos no corpo do jogador e fazê-lo interagir somaticamente com o espaço do jogo, dentro da tela, em seu espaço real, como sua sala de estar, em frente à televisão, a Nintendo estabeleceu o “coração do *Wii* (e do *Switch*) como uma plataforma – a ideia de focar a atenção no corpo ativo do jogador no espaço físico [...]. E a tecnologia que torna possível a mudança de foco está localizada na periferia da plataforma, em periféricos como o *Balance Board* (e o *Ring Fit*)” (JONES; THIRUVATHUKAL, 2012, p. 91, tradução nossa). Dessa maneira, as bordas do círculo se tornam turvas, posto que – especifica

e unicamente durante o *gameplay* –, o espaço do jogador se torna o do jogo e vice-versa. Nesse sentido, o jogo está na tela e fora dela, e a realidade está fora da tela e dentro dela ao mesmo tempo. Insistimos nessa noção com Jesper Juul: “Os jogos miméticos movem a ação para o espaço do jogador [...] Além disso, *as pessoas que jogam* jogos de interface mimética costumam ser o próprio espetáculo, tornando esses jogos mais interessantes mesmo para quem não está jogando” (2010, p. 20, tradução e grifo nosso). O que o atravessamento de nossa hipótese com a conjunção do pensamento de Juul quer dizer, resta claríssimo na foto promocional do jogo *Ring Fit*, advinda do próprio *site* da companhia:



FIGURA 1: O espaço do jogador: percebam o anel (*ring*), apelidado de *Joy-con*, que o jogador aperta contra resistências crescentes, move para frente, para trás, para os lados, para cima, para baixo, em velocidade, etc. O *Joy-con* também é capaz de medir os batimentos cardíacos. Ademais do prostético na perna que calcula o posicionamento corporal, avisando ao *player* se ele estiver, por exemplo, fora do ângulo correto do exercício em questão.

Desse modo, os *players* – assim como Miyamoto, na apresentação do *Wii* – se divertem/ distraem com os desafios lúdicos lançados pelo jogo na tela, enquanto estão realmente se exercitando, suando, movimentando seus corpos, perdendo peso de gordura, reaprendendo a se posicionar, etc. Por sinal, o jogo “obriga” os *players* a se alongarem antes e depois da “sessão de malhação”. Ademais, os alertam para outras questões de saúde, ao exemplo de pedir-lhes que bebam água de tempos em tempos. Desse modo, tanto o *Wii* quanto seu sucessor, *Switch*, estabeleceram um padrão de jogabilidade na qual, ao menos *durante o jogo*, a realidade e o jogo/ ficção/lúdico se misturam inextricavelmente. Ocorre que os *efeitos* dessa junção duram para além

do *gameplay*. Em outras palavras, as pessoas transformam seus corpos na vida real – se tornando mais “*fit*”, mais flexíveis, em posse de um maior bem-estar físico em geral. E tal feito é uma espécie de aprimoramento senso-motor advindo de uma interação com algo artístico/computacional.

Ademais, essa sempre foi a intenção da Nintendo, mesclar arte e computação – ou seja, produzir “*magic crayons*” (lápiz mágicos, em tradução livre), conceito de Chaim Gingold (2003, p. 62-3), cuja definição sintética se dá em algo que possua três propriedades fundamentais: i) ser delineável – funcional mesmo quando somente em nível de esboço^[6]; ii) ser computacional – permitindo que programadores profissionais e inexperientes construam “coisas” dinâmicas; iii) ser expressivo – permitir aos criadores a geração de mundos significativos. Repetimos: sempre foi essa a intenção, tanto que

som

De fato, o SDK^[7] da Nintendo, que um desenvolvedor terceirizado pode adquirir depois de ser aceito e registrado como desenvolvedor oficial da Nintendo, vem com uma ferramenta chamada *LiveMove*, feita pela *AI Live*, que oferece uma interface gráfica de usuário (GUI) para “treinar” um novo jogo para reconhecer um repertório de movimentos no *Wii Remote*. O programador o liga, repete uma série de movimentos de amostra nomeados (virar uma panqueca, digamos) em várias velocidades e em diferentes ângulos, e o programa então os captura e automatiza o código para integração em um jogo em desenvolvimento (neste caso, pode ser um jogo de restaurante). Com o sistema de controle do *Wii*, a própria criação do jogo se aproveita da interface intuitiva (JONES; THIRUVATHUKAL, 2012, p. 73, tradução nossa).

Uma vez incorporados, arte e computação criam um *gameplay* no qual o *player* irá seguir instruções/regras na tela que sugerem movimentos (computação), a partir de uma interface gráfica (artístico, veja figura 02 abaixo). Em outras palavras, essa interface vai cooperar para que o *player viva realmente* aquilo que a arte computacional, de modo lúdico, o guia – num caminho que o levará, inevitavelmente, ao aperfeiçoamento de sua condição física. É aqui que a interseção com o trabalho do filósofo Richard Shusterman se torna irrevogável posto que o mesmo advoga que a “somaestética pode ser provisoriamente definida como o estudo crítico da melhora da experiência e uso do corpo como um *locus* de apreciação sensorial-estética (aesthesis) e autoformação criativa” (2008, p. 19, tradução nossa).



FIGURA 2: Captura de tela onde se vê, à esquerda, o jogo ensinando o *player* a se integrar com o Joy-con enquanto faz uma posição atlética. À direita vemos a interface artística do jogo. O *player* é o herói (que está numa posição similar) que luta contra os inimigos lúdicos (os seres de monoculares). Percebam que, ao mesmo tempo, o jogo também fornece instruções/regras que são requisitos para a prática esportiva real, como “respire pelo nariz”.

Assim, podemos afirmar que nossa hipótese primeira se concretiza, factualmente, ao longo do *gameplay* no jogo *Ring Fit Adventure*. E que tal feito é tanto um lápis mágico, como um efeito somaestético, e além, uma prova irrefutável que a Nintendo conseguiu saltar pelas bordas do círculo mágico, integrando definitivamente *gameplay* e vida real. É nessa toada que progredimos para nossa hipótese secundária – a saber, que os *players* são *eles mesmos*, literalmente, os *heróis de sua própria história*, que progride junto àquela do jogo, onde se avança a caminho do bem-estar físico dando cabo de seu mau condicionamento de outrora. No jogo, cujo tipo oficialmente é considerado de *role-playing*, ou seja, o de estar num papel – e, quiçá, em nosso recorte, literalmente *encarnar* tal papel –, no qual o *player* toma/incorpora a vida de um jovem atleta que se encontra com um anel senciante numa aventura onde ambos lutam contra o mal personificado na figura de um dragão *bodybuilder* chamado Dragaux. Aqui podemos introduzir de forma incipiente algum palavrório do estudo narrativo, entre aspas, para nos aproximarmos do ponto final de nossa elucubração teórica, cujo destino é precisamente facilitar a análise de como os jogadores se tornaram, eles mesmos, os próprios “heróis/protagonistas” em sua batalha contra o “antagonista” real do mau condicionamento físico de seus corpos, ativados a partir de um elemento somaestético, computacional e lúdico – que se integra na figura de Dragaux. É importante destacar que o *Ring Fit Adventure*, como bem relata o jornalista Sam Greszes (2020), portador de dismorfia corporal advinda de *bullying* sofrido na infância, não se enquadra na idealização dos corpos ou extremamente finos ou absolutamente musculosos. E sim, na ideia de

um *fitness* operacional e divertido. O tanto que o principal “vilão” *in-game*, o supracitado Dragaux (figurado abaixo), é desenhado como uma alegoria aos “heróis” de um passado não tão distante, com o deslumbre nos corpos de Arnold Schwarzenegger, Sylvester Stallone, Dolph Lundgren, Tom Selleck, David Hasselhoff, etc. E isso, somente contando o lado das celebridades masculinas^[8].



FIGURA 3: O *final boss*, em linguagem *gamer* ou vilão/nêmesis em linguagem narratológica. Notem como ele é exageradamente musculoso. Se o jogo prega pela saúde, o vilão não deveria ser, talvez, precisamente o inverso de Dragaux? Greszes e a ideia de diversão, ao revés, demonstram que o belo não está associado necessariamente ao sofrimento e/ou exagero.

Greszes, assim, confirma a ideia da Nintendo, do jogo como uma ferramenta geradora de um *entretenimento funcional*, ao comentar que o *Ring Fit Adventure*, ao invés de buscar “perfeições”, “concentra-se em atualizar as capacidades do seu corpo. Se você pode alcançar as coisas que o jogo pede de você conforme o grau de dificuldade sobe, desafiando-o além de seus limites anteriores, você deve estar em boa forma. Ou, ao menos, numa forma melhor!” (2020, tradução nossa). Notem como Greszes narra o *in-game* que, como vimos, é também o *out-of-game* posto que mundo real. É através da superação de obstáculos, de limitantes corporais de outrora, que o *player* alcança o *level up* – a ascensão de nível do personagem e, por corolário, de si mesmo. É neste ponto que o jogo pode ser interpelado propriamente pela teoria da narrativa.

A verdade fundamental para a caracterização (de um protagonista/herói), (Stanislavski) afirmou, é que os personagens *querem algo*, e quanto mais profundo o desejo, mais convincente é o drama. O *desejo* é o cadinho que forja o caráter,

porque *cria intrinsecamente o conflito*. Se não queremos nada, nada ficará em nosso caminho (CORBETT, 2013, p. 46, tradução e grifo nosso).

O que David Corbett afirma é algo que o formalismo russo do século passado, especialmente na figura de Vladimir Propp, e, algumas décadas depois, na teoria semiótica de A. J. Greimas, surgiu como a *estrutura actancial*, um quadro de relações entre os *actantes* (personagens) que estão intimamente ligados pela *intriga*. Não nos ateremos aos detalhes aqui, somente nos cabe dizer que o eixo principal dessa rede é o “do desejo: (1) sujeito / (2) objeto: o sujeito é o que se dirige a um objeto. A relação estabelecida entre o sujeito e o objeto é chamada de junção” (HÉBERT, 2006, p. 49, tradução nossa). Em outras palavras, sujeito é o protagonista. Objeto é aquilo que o protagonista quer conquistar – em nosso caso, ludicamente a vitória sobre Dragaux e realmente a melhora do condicionamento físico. Quando, após um tempo decorrido, essa vitória chega, instaura-se a *junção* entre sujeito e objeto. É o momento em que o sujeito superou todos os obstáculos/conflitos causados pelo desejo que o coloca contra um *oponente ou antagonista*, que tenta bloquear seu sucesso. Nos casos da dramaturgia quem delimita os obstáculos é a estratégia textual. Nos *games* há claramente um quê de ficcional no que tange à história *in-game*, havendo uma estratégia que é tanto textual (atado à ficção) quanto computacional (ligado ao ato de jogar). Nesse sentido

Durante o *gameplay*, haverá momentos em que o elemento “regras”^[9] estará atuando em primeiro plano, enquanto a “ficção” (narrativa) ficará num estado de “suspensão”; e momentos em que a “ficção” (narrativa) estará atuando em primeiro plano, enquanto o componente “regras” entrará no estado de suspensão (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p. 87).

A suspensão da ficção se efetua quando o *player* se vê confrontado com algum obstáculo/inimigo imediato. Assim, ele precisa se *concentrar* nas regras/lógica para conseguir vencer tal etapa. Em *Ring Fit Adventure*, os *players* têm mobilidade num mundo repleto de *dungeons*^[10] onde eles se deparam com monstros (vide novamente figuras 02 e 03, acima) e precisam golpeá-los e/ou se proteger dos mesmos. A lógica *in-game* é de que os *players* ataquem seus inimigos efetuando um entre quase trinta exercícios diferentes (que se dividem entre todos os membros do corpo), sendo o dano causado no inimigo diretamente proporcional à eficácia da realização do exercício em questão. Se os monstros atacam, no entanto, os *players* devem se defender pressionando o *Joy-con* contra seus abdomens por quanto tempo conseguirem. Desse modo, se fundamenta a ligação entre os mundos, borrando o círculo mágico efetivamente. Ademais, esse tipo de *game* pode ser considerado uma modalidade à parte, cujo sucesso comercial indica sua permanência e proliferação, sendo categorizado como *exergame*^[11] por Ian Bogost.

O autor afirma que uma ampla gama de exergames utiliza a jogabilidade e dispositivos de entrada para incentivar a prática de atividade física. Ele ressalta que uma análise completa não

pode ignorar o ambiente no qual esses jogos são inicialmente jogados. Atualmente, a maioria dos jogos vendidos comercialmente é destinada a consoles de videogame em detrimento dos computadores pessoais. Esses consoles necessitam estar conectados a televisores, geralmente aparelhos grandes e imóveis compartilhados por toda uma família. O autor observa que, frequentemente, as TVs estão posicionadas em salas de estar ou escritórios, cercadas por sofás e cadeiras, muitas vezes com mesas de centro ou outras grandes mobílias entre os sofás e a televisão. Ele destaca a prática comum de comer ou beber enquanto se assiste à TV, utilizando as mesas de centro para diversos itens durante a visualização de programas de entretenimento, eventos esportivos ou noticiários noturnos. Dessa forma, o autor caracteriza a sala de estar como um espaço geralmente estático e inativo, com móveis grandes e pesados dividindo um amplo espaço em muitos espaços menores e fechados.

Ao abordar a mescla entre exercício físico e jogos, o autor argumenta que cada um dos exergames discutidos em seu livro requer um espaço físico considerável para assegurar uma experiência de jogo segura e bem-sucedida. Essa observação ressalta a importância do ambiente físico na integração desses jogos na rotina dos jogadores, evidenciando a necessidade de um espaço adequado para movimento e interação física durante o jogo. A combinação de exercício físico e jogos, segundo o autor, não só envolve a interação digital, mas também implica considerações práticas relacionadas ao ambiente físico em que esses jogos são jogados.

Desse modo, idem, se proliferam na *web* vídeos com pequenos acidentes domésticos de *players* que não seguiram à risca as recomendações de distância segura, acabando por derrubar os móveis citados por Ian Bogost, ou mesmo quebrando suas telas de TV, enquanto seguiam as instruções fornecidas pela mesma – como fazer mais força ou se mover com maior velocidade para que um ataque de espada, por exemplo, tivesse mais eficácia contra a resistência dos inimigos lúdicos.

■ BREVISSIMO RELATO DAS METODOLOGIAS COMBINADAS PARA A WEB

Durante o mês de setembro de 2023, dedicamos nossa atenção ao site/fórum Reddit, um espaço de intensa interação onde os jogadores compartilham publicamente seus resultados in-game. Os *insights* derivados dessas interações, como detalhamos neste texto, têm repercussões significativas em suas vidas fora do jogo. Para conduzir nossa pesquisa, empregamos uma análise qualitativa que incorporou três métodos distintos.

Em primeiro lugar, adotamos a abordagem de escuta social, definida como “um processo ativo de atenção, observação, interpretação e resposta a uma variedade de estímulos por meio de canais eletrônicos e sociais mediados” (STEWART; ARNOLD, 2017, p. 2, tradução nossa). Esta técnica nos permitiu mergulhar nas conversas dos jogadores, capturando nuances e dinâmicas sociais que emergem durante as interações online.

Em segundo lugar, utilizamos a observação não-participante (cf. WILLIAMS, 2008), uma abordagem que nos permitiu imiscuir-nos nos grupos sem participação ativa. Observamos os jogadores sem tomar parte direta, evitando introduções, perguntas ou representações, mantendo uma distância que preservava a objetividade do pesquisador enquanto permitia uma compreensão mais aprofundada das sutilezas das interações dos jogadores.

Terceiro, aplicamos a análise de construção e sentidos em redes digitais (cf. HENN, 2014), uma estratégia que resultou da escuta social e da observação não-participante. Esses passos consistiram na compilação e mapeamento de mensagens trocadas nas redes web, preparando o terreno para reflexões inferenciais e interpretativas. Esta fase foi crucial para decifrar os significados subjacentes às interações e compreender as construções sociais no contexto digital.

Por último, após a seleção e avaliação dos dados, preservamos a privacidade dos participantes retirando suas identificações. Embora as trocas sejam públicas, optamos por não fornecer os endereços URL de nosso recorte, visando evitar qualquer viés em nossa interpretação que possa influenciar a intenção original dos autores/players. Essa precaução é essencial para manter a integridade da metodologia científica como um todo.

ANÁLISE DO COMPARTILHAMENTO NA WEB DAS VITÓRIAS DOS HERÓIS DE RING FIT ADVENTURE

No Reddit, *site* e também fórum onde se efetuam trocas de mensagens sobre uma amplidão de temas que nem caberia tentar resumir de tamanhas, nós limitamos nossa busca pelos termos “ring fit”, “Ring Fit Adventure”, “nintendo ring fit”. Essas três chaves já nos foram proveitosas o suficiente para sermos capazes de produzir o texto e encontrar provas substanciais de nossas hipóteses, a repetir: i) que a Nintendo, indiscutivelmente, borrou as bordas do círculo mágico, mesclando realidade e *game* num só, durante o *gameplay* – porém com efeitos reais que duram para além do jogo; ii) que os *players* são, efetivamente, os heróis de sua própria jornada real contra o mau condicionamento físico enquanto, lúdica e ficcionalmente, enfrentam inimigos menores e

o vilão final Dragaux. Nesse local pudemos observar, na prática, a estratégia da Nintendo de um *fitness* funcional e divertido que advém de uma interação com elementos computacionais de última geração, que também são artísticos. Assim, vimos a somaestética de Richard Shusterman tomar forma factual

Essa noção simbiótica relacional do *self* inspira uma noção mais ampla de melhoramento somático, no qual também somos encarregados de cuidar e harmonizar as possibilidades ambientais de nosso *self* corporificado, não apenas de nossas próprias partes do corpo. Esse modelo cósmico de auto cultivo somático é expresso no ideal confucionista de formar um corpo “com o Céu e a Terra e todas as coisas” (2008, p. 215, tradução nossa).

O corpo aqui não interage necessariamente com todas as coisas, mas decididamente com o ambiente e com uma sinergia que altera significativamente, para melhor, a saúde real dos *players*. Assim, ratificamos, tanto o *Wii Fit* e *Wii Sports* quanto o *Switch Ring Fit*, “[...] oferecem uma opção adaptativa e inovadora em relação aos modos tradicionais de treinamento de equilíbrio, que é atraente para indivíduos de todas as idades. [...] (os jogos) levaram a melhorias no controle postural e estabilidade de postura (MILLER *et al*, 2012, p. 96, tradução nossa). Adicionamos ao estudo de Miller e seus companheiros de pesquisa, não somente postura e estabilidade – como idem perda de peso de gordura, ganho de massa e tônus muscular, melhora da habilidade aeróbica, etc. Tantos ganhos já são possíveis com sessões diárias de *gameplay* que não ultrapassam vinte minutos. Tal informação está dita explicitamente no *in-game*, no manual e também se vê comentada pelos *players* nos fóruns do Reddit. Evidentemente que o jogo não é “milagroso”. Aquele que busca todas essas vitórias precisará, idem, equilibrar sua dieta com diminuição de açúcares e carboidratos e aumento de vegetais e frutas, por exemplo. Contudo, não entraremos nessa seara. Só a citamos para dizer que os próprios *players* trocam entre si, do mesmo modo, *links* e planos alimentares a fim de estimular seus pares a também alcançarem resultados semelhantes. Desse modo, sem mais delongas, entremos nos exemplos que comprovam nossas hipóteses de maneira irrevogável.

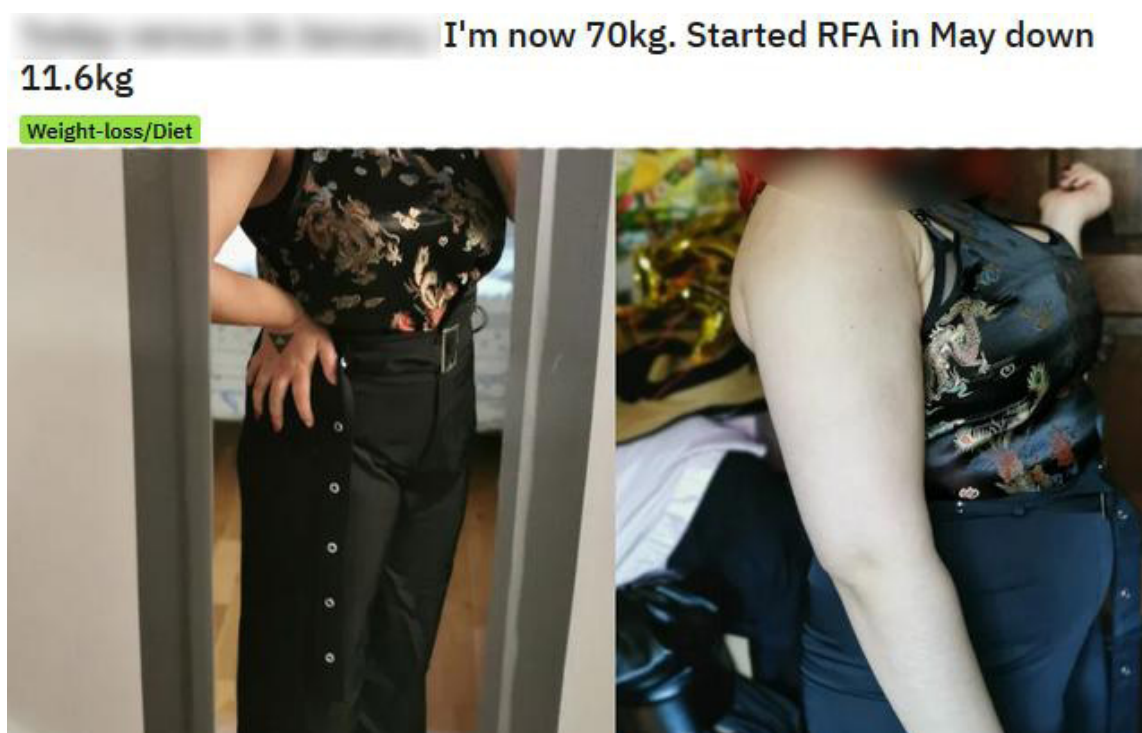


FIGURA 4: À esquerda, a *player* em setembro de 2020, com quase 12 quilos de gordura perdidos no "RFA" (*Ring Fit Adventure*). À direita, a mesma em maio de 2020, cinco meses antes.

Esse tipo de mensagem é notável porque mesmo em sendo uma espécie de autopromoção, ela não é vista negativamente pela comunidade *gamer*. Ao revés, esses exemplos dão força para que outros foquem em seu próprio melhoramento e igualmente, postem suas próprias fotos de antes e depois. Por sinal, em nossa escuta e observação não-participante, não encontramos *haters*^[12]. As comunidades são bem moderadas e estão cheias de palavras e imagens de motivação, de uma troca de afetos positivos entre os *players* que se erguem uns aos outros na batalha contra o inimigo real do mau condicionamento físico, que, reiteramos, *in-game* aparecem na figura de monstros em *dungeons* e do *final boss* Dragaux. Mais uma vez, é irônico que Dragaux seja hipertrofiado – pois se trata de uma brincadeira da Nintendo com uma força retórica importante. Seu princípio não é o de gerar um exército de "*players-Schwarzeneggers*" ou de "*players-Pfeiffers*", e sim de "meramente" tornar a prática de esporte algo dissociado da noção de sofrimento e/ou exagero.

- ↓ So I was in ok shape before lockdown and went to the gym to do mild workouts (30 mins cardio and 30 mins light weights 3 times a week). Once gyms closed my body started getting pudgy pretty quickly. I finally got a hold of the game a few months ago and played every other day for just 15 in-game minutes, 30 actual. After a couple of weeks I decided to go for 1 hour a day (30 in-game minutes) M-F. I did this for about a month and was feeling great again and slimming down! Then work got crazy, I'm working 8am-8pm and also cooking lunch and dinner for 2 every day, cleaning, and caring for the dogs. So I stopped for about a month. I'm getting worn out from work so I am giving myself hard stops to work out. I did an hour on Monday and am finally not sore today so I'll go again tomorrow. Hoping to build back up to 3x a week then 5x a week again.
- ↓ I hate gym, so this game came from heaven for me. Since April I started come back walking to home from my job. I do it about 2 or 3 times a week, it's 7km and half. I started playing RFA in July, when I was in vacation. So I've been playing 3 or 4 times a week at least 30 min of workout. Since April I lost 6~7kg and the best part are the muscles growing that I've never had it! I'm feeling so good lately.

FIGURA 5: Conversa entre dois *players* que também aproveitaram a pandemia (como na figura 04) para efetuarem melhoras em seus corpos. Por sinal, o segundo deixa claro que não é uma questão pandêmica – que ele “odeia” a academia de ginástica.

O comentário do segundo *player* reverbera ideia similar àquela do artigo do jornalista Sam Greszes, supracitado e é, segundo nossa observação, dentro do *corpus*, bastante recorrente. A “academia de ginástica” é um local que deixa(va) a maioria dos *players* inquietos, inseguros e infelizes. A razão, quanto explicitada, costuma se referir direta ou indiretamente à idolatria dos “corpos perfeitos” de outrora e correntes – que é núcleo duro da atividade desses locais. O *Ring Fit Adventure*, ao contrário, estimula o *player* a se sentir bem consigo mesmo. Nesse sentido, Dragaux é o *final boss* mais adequado – pois ele é o vilão lúdico que se refere à veneração de “ideais” absurdos e fora do alcance da maioria das pessoas ‘normais’. Enquanto isso, pela mescla das bordas do círculo mágico, a Nintendo conseguiu entusiasmar um inúmero de *gamers* a melhorar seu condicionamento físico, sua saúde e bem-estar – enquanto se divertem, longe de qualquer exagero ou abundância de músculos ou magreza desnecessária.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANCHIETA, W. *Mass Effect, No Man's Sky e os realismos nos games*. **Lumina**, v. 11, n. 1. Publicado em 2017. Disponível em < <https://doi.org/10.34019/1981-4070.2017.v11.21418> >. Acesso em 18.07.25.

BOGOST, I. *Persuasive games: the expressive power of videogames*. Cambridge: The MIT Press, 2007.

CORBETT, D. *The Art of Character: creating memorable characters for fiction, film, and tv*. Nova Iorque: Penguin Books, 2013.

FERREIRA, E; FALCÃO, T. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. *Comunicação Mídia e Consumo*, vol. 13, nº 36, pp. 73-93, 2016. Disponível em < <http://dx.doi.org/10.18568/cm.v13i36.1075> >. Acesso em 20.01.20.

GINGOLD, C. *Miniature Gardens & Magic Crayons: Games, Spaces, & Worlds*. Dissertação de mestrado, Georgia Institute of Technology, 2003. Disponível em < <https://bit.ly/3dkhWAw> >. Acesso em 10.08.20.

GRESZES, S. Nintendo's Ring Fit Adventure removed the toxicity from my workouts. 2020. Disponível em < <https://bit.ly/3djROG4> >. Acesso em 07.08.20.

HÉBERT, Louis. *Tools for Text and Image Analysis: An Introduction to Applied Semiotics*. Paris: Textol, 2006.

HENN, R. *El cibercontecimiento: producción y semiosis*. Barcelona: Editorial UOC, 2014.

JONES, S. E; THIRUVATHUKAL, G. K. *Codename Revolution: the Nintendo Wii platform*. Cambridge: The MIT Press, 2012.

JUUL, J. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge: The MIT Press, 2005.

_____. *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. Cambridge: The MIT Press, 2010.

MILLER, C. A et al. Using the Nintendo Wii Fit and Body Weight Support to Improve Aerobic Capacity, Balance, Gait Ability, and Fear of Falling. In: *Journal of Geriatric Physical Therapy*, vol. 35, n. 2, pp. 95–104, 2012. Disponível em < [10.1519/jpt.0b013e318224aa38](https://doi.org/10.1519/jpt.0b013e318224aa38) >. Acesso em 07.08.20.

SHUSTERMAN, R. *Body Consciousness: A Philosophy of Mindfulness and Somaesthetics*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

STEWART, M. C.; ARNOLD, C. L. Defining Social Listening: Recognizing an Emerging Dimension of Listening. In: *International Journal of Listening*. 2017. Disponível em < <http://dx.doi.org/10.1080/10904018.2017.1330656> >. Acesso em 07.08.20.

WILLIAMS, J. P. Nonpartipant observation. In: GIVEN, L. M. (org). *The Sage Encyclopedia of Qualitative Research Methods*. Califórnia: Sage Publications, 2008.

NOTAS

- [1] Uma versão deste texto foi apresentada no GP de *games* do Intercom Nacional de 2020. Aproveitamos as discussões, fizemos inclusões e exclusões, e ajustes para chegarmos na versão atual.
- [2] <https://jovemnerd.com.br/noticias/games/pokemon-legends-arceus-vende-126-milhoes>
- [3] <https://www.adrenaline.com.br/games/nintendo/zelda-tears-of-the-kingdom-unidades-vendidas/>
- [4] Imagens dos acessórios, respectivamente aqui < <https://bit.ly/30UxxSx> > e aqui < <https://bit.ly/34FUXfG> >. Disponíveis em 08.10.20.
- [5] *Electronic Entertainment Expo* (Exposição de Entretenimento Eletrônico, em tradução livre).
- [6] Em artigo nosso de 2017 comentamos sobre o afastamento da Nintendo da obsessão com o realismo sintético que permeia outros consoles, notadamente o *Playstation* e os *games* de computador, numa onda que achata “possibilidades criativas [...] já que suas metas giram em torno de um eixo comum: a reprodução, com maior grau de detalhismo e precisão possível, dos elementos *reais*” (Anchieta, 2017, p. 14). Ideia similar ecoa nos escritos de Jones e Thiruvathukal, quando comentam sobre o *Wii Sports Resort*, *game* the sucedeu o *Wii Fit*: “Essas simulações de esportes não realistas implantam um mapeamento quase um-a-um, fornecido pelo controle sensível ao movimento, para fazer com que as ações miméticas do jogador pareçam bastante realistas, em vez de tentar fazer qualquer coisa parecer realista. O resto dos prazeres do jogo são encontrados na arte dos desenhos animados e no *design* divertido [...]” (2012, p. 66, tradução nossa).
- [7] *Software Development Kit* (em português, Kit de Desenvolvimento de *Software*).
- [8] Geralmente musculosas. Às celebridades femininas restava o papel de serem magras e curvilíneas: como Michelle Pfeiffer, Demi Moore, Mía Sara, Cindy Crawford, Pamela Anderson, etc.
- [9] Os próprios autores explicam, anteriormente, o encaixe dessas dimensões no jogo: “A estrutura do jogo se dá em dois eixos, nos quais o primeiro (i) vai se debruçar sobre seus aspectos constitutivos: regras, que compõem a lógica do jogo, e ficção – na figura de mundos narrativos, *diegese* –, apoiada sobre aquelas. O segundo eixo (ii) trata do aspecto eminentemente social do jogo – do modo como os jogadores se apropriam e se adaptam ao que é oferecido pelo primeiro eixo” (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p. 79-80).
- [10] A tradução literal seria masmorra ou calabouço. Porém, em linguagem *gamer*, significa uma fase ou um local no jogo onde se deve ultrapassar um obstáculo.
- [11] Mistura em inglês das palavras exercício e jogo (*exercise + game*).
- [12] Pessoas que permanente e repetidamente fazem postagem de mensagens de cunho negativo, odioso, invejoso, etc.