

---

## **Nintendo *Ring Fit Adventure* e a fluidez do círculo mágico: o compartilhamento na web da batalha entre os *players*/heróis contra o antagonista lúdico/real do mau condicionamento físico<sup>1</sup>**

Wanderley ANCHIETA<sup>2</sup>  
Universidade Federal Fluminense, Niterói, RJ

### **RESUMO**

Nosso trabalho começa com um histórico recente da Nintendo em torno de seu conceito da busca de um *fitness* funcional e divertido. Então, aventamos duas hipóteses. A primeira lida com a ideia de círculo mágico, conceito que estabelece que um jogo separa sua realidade de nossa. Nós iremos apostar que o círculo, em sua concepção dura, foi quebrado, que ele só persiste como um conceito fluido. A segunda hipótese é 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:** nintendo; *ring fit adventure*; círculo mágico; *fitness* funcional; somaestética.

### **Introdução**

Neste artigo faremos um *pot-pourri* 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 uma 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 (veremos logo abaixo), que se coloca em proximidade daquilo proferido por Richard Shusterman em seu conceito filosófico de *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*, conforme veremos mais adiante) vêm florescendo há mais de uma década e meia. Depois, na

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP *Games* do XX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 43º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Doutorando e mestre pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense (UFF – Niterói, Rio de Janeiro). Desenvolve pesquisas sobre narratologia, ficção, dramaturgia, personagens, roteiro, retórica, etc., sob todas as formas de comunicação nas quais esses elementos podem surgir. E-mail: wya@outlook.com.

---

próxima seção, explicaremos os conceitos já citados e os comentaremos. Então, 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.

Dessa maneira, com o lançamento do console *Wii*, no trimestre final de 2006, a Nintendo ofereceu a seus jogadores, de forma progressiva, uma série de acessórios/prostéticos, 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). Porém, já saltamos adiante do relato, em sua ordem propriamente temporal. 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 transcorrer 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<sup>3</sup>.

Na feira E<sub>3</sub><sup>4</sup> 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 primeira, 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, nosso 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 próstéticos 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

<sup>3</sup> Imagens dos acessórios, respectivamente aqui < <https://bit.ly/30UxxSx> > e aqui < <https://bit.ly/34FUXfG> >. Disponíveis em 08.10.20.

<sup>4</sup> *Electronic Entertainment Expo* (Exposição de Entretenimento Eletrônico, em tradução livre).

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**

Num artigo de 2016, um ano antes da estreia do *Switch*, os professores Emmanoel Ferreira e Thiago Falcão lançaram um artigo no qual propuseram uma discussão sobre o conceito de círculo mágico. Primeiramente, a dupla comentou sobre o fato de que os *games studies* são tratados, até a atualidade, com um quê de desdém em vista de certos comentários feitos por seus próprios percursores, Johan Huizinga e Roger Caillois. À título de exemplo, citaram que os mesmos dividiram a vida do Homem em duas facetas: a das tarefas/deveres/operações/etc. “úteis” e as atividades “não sérias”, como as brincadeiras e os jogos. As segundas formariam um universo à parte, circunscrito à uma porção lúdica, um local diferente, num espaço e tempo fora da cronometria cada vez mais acelerada da vida adulta. Dessa maneira, “Huizinga, em seu *Homo Ludens*, chamou esta pararealidade de *círculo mágico*, sobretudo ao ressaltar que a atividade lá desenvolvida ignoraria completamente o mundo exterior (maduro, ajuizado, responsável)” (FERREIRA; FALCÃO, 2016, p. 76-7, grifo nosso). Ocorre que os autores discordaram da dureza do argumento de Huizinga, e, ao revés, preconizaram um arrefecimento de sua severidade, ao sugerirem que seria possível “borrar as bordas” do círculo, numa espécie de fluidez que amalgamaria os dois mundos:

[...] optamos por considerar a existência do círculo mágico – uma propriedade da estrutura do jogo – como um *elemento mediador*, que trabalha no sentido de facilitar o diálogo do jogador entre jogo e vida normal. Esta mediação, por sua vez, pode se apresentar tanto de forma fluida – ao desenhar fronteiras que se mostrem borradas, no sentido de que não podem ser plenamente identificadas, que permitam que ficção e realidade se encontrem – quanto de forma mais sólida, fazendo realmente com que o usuário/jogador experimente um sentimento de deslocamento, de supressão espaço-temporal, através de um processo imersivo (ibid., p. 78, grifo do autor).

Nesse ponto do texto, quiçá, 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 01 – 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 alerta 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<sup>5</sup>; 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 a intenção, o tanto que

De fato, o SDK<sup>6</sup> 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 *AiLive*, 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).

Sigamos. Uma vez incorporados, arte e computação criam um *gameplay* no qual o *player* irá seguir instruções/regras na tela que sugerem movimentos (computação), a

---

<sup>5</sup> 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* que 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).

<sup>6</sup> *Software Development Kit* (em português, Kit de Desenvolvimento de *Software*).

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 02 – 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 com um certo grau de certeza 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 senciente 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<sup>7</sup>.



Figura 03 – 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

<sup>7</sup> Geralmente musculosas. Às celebridades femininas restava o papel de serem magras e curvilíneas: como Michelle Pfeiffer, Demi Moore, Mia Sara, Cindy Crawford, Pamela Anderson, etc.



---

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”<sup>8</sup> estará atuando em primeiro plano, enquanto a “ficção” (narrativa) ficará

---

<sup>8</sup> 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

---

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 Adventures*, os *players* têm mobilidade num mundo repleto de *dungeons*<sup>9</sup> 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 abdômens 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*<sup>10</sup> por Ian Bogost

Uma grande variedade de *exergames* usa jogabilidade e dispositivos de entrada para motivar a atividade física. Uma análise seria incompleta sem considerar o ambiente em que esses jogos são jogados em primeiro lugar. Hoje, a maioria dos jogos vendidos comercialmente é jogada em consoles de *videogame* (ao contrário de computadores pessoais). Os consoles precisam ser conectados a televisores, e os televisores geralmente são aparelhos grandes e imóveis compartilhados por uma família inteira. A TV geralmente é posicionada em uma sala de estar ou escritório cercada por sofás e cadeiras; muitos desses cômodos também possuem uma mesa de centro ou outra grande mobília entre os sofás e a televisão. É comum comer ou beber enquanto se assiste à TV, e as mesas de centro servem para tomar café, cerveja, refrigerante e também para outros itens diversos a serem consumidos enquanto se assiste a comédias do horário nobre, eventos esportivos de fim de semana ou noticiários noturnos. Assim, a sala de estar é geralmente um espaço estático e inativo, com móveis grandes e pesados dividindo um espaço amplo e aberto em muitos espaços menores e fechados. Cada um dos *exergames* discutidos (em meu livro) requer um espaço físico considerável para um jogo seguro e bem-sucedido (2007, p. 314, tradução nossa).

---

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).

<sup>9</sup> 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.

<sup>10</sup> Mistura em inglês das palavras *exercício* e *jogo* (*exercise + game*).

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.

### **Brevíssimo relato das metodologias combinadas para a *web***

Nós passamos o mês de setembro de 2020 observando o *site*/fórum Reddit, onde há uma colossal movimentação de trocas públicas entre *players* sobre seus resultados *in-game*, que, conforme relatamos ao longo deste texto, se refletem em suas vidas *out-of-game*. Para tal, utilizamos em nosso trabalho uma análise qualitativa que se deu a partir da mistura de três métodos: i) **escuta social**, definido “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); ii) **observação não-participante** (cf. WILLIAMS, 2008), maneira de se imiscuir nos grupos, os escutando – sem, no entanto, tomar parte, se fazer representar, se introduzir, fazer questões, etc. É uma maneira de observar o fenômeno de uma distância segura o suficiente para que não haja envolvimento do pesquisador ao passo que não seja tão grande que gere um menosprezo pelas sutilezas dos atos dos *players*; iii) **análise de construção e sentidos em redes digitais** (cf. HENN, 2014), resultado da escuta e da observação não-participante, que são os passos de compilação de dados – aqui, lidamos com uma estratégia de mapeamento das trocas de mensagens em redes *web* para sua posterior reflexão inferencial e interpretativa. Por fim, após seleção e apreciação, nós retiramos a identificação dos sujeitos a fim de manter sua privacidade, ainda que as trocas sejam públicas. Nesse sentido, não iremos fornecer os endereços URL<sup>11</sup> de nosso recorte. Esse passo visa evitar que nossa leitura enviesse de alguma maneira a intenção original dos autores/*players* e é fundamental para a lisura da metodologia científica como um todo.

---

<sup>11</sup> "Uniform Resource Locator", termo advindo da informática, cuja tradução é "localizador uniforme de recursos". Os URLs se referem aos endereços na *web* nos quais se encontram alguma informação compartilhada em rede, ao exemplo de troca de mensagens, *sites* inteiros, vídeos, músicas, etc.

---

## **Análise do compartilhamento na *web* das vitórias dos heróis de *Ring Fit Adventures***

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 adventures*”, “*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.

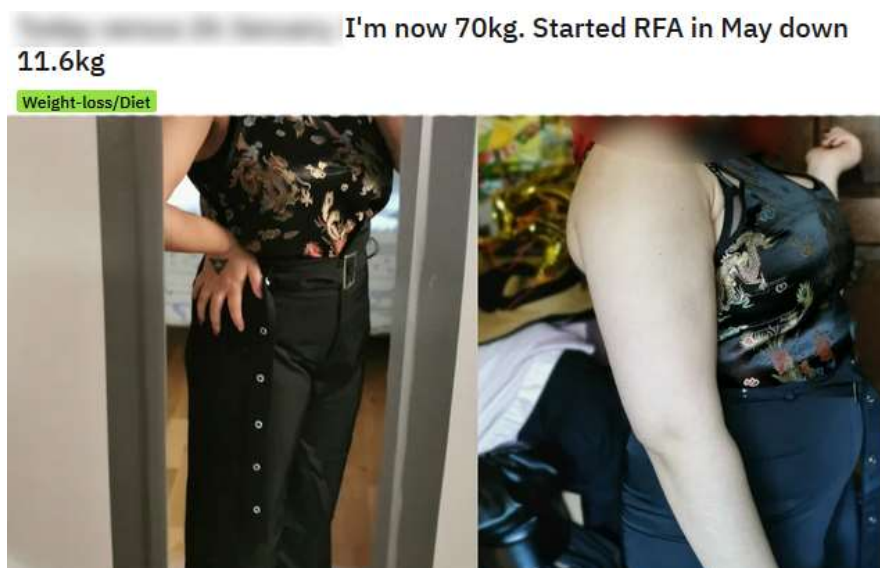


Figura 04 – À esquerda, a *player* em setembro de 2020, com quase 12 quilos de gordura perdidos no “RFA” (*Ring Fit Adventure*). À direita, a mesma em maio de 2020, cinco meses antes.

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*<sup>12</sup>. 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

<sup>12</sup> Pessoas que permanente e repetidamente fazem postagem de mensagens de cunho negativo, odioso, invejoso, etc.



de “*players-Pfeiffers*”, e sim de “meramente” tornar a prática de esporte algo dissociado da noção de sofrimento e/ou exagero.

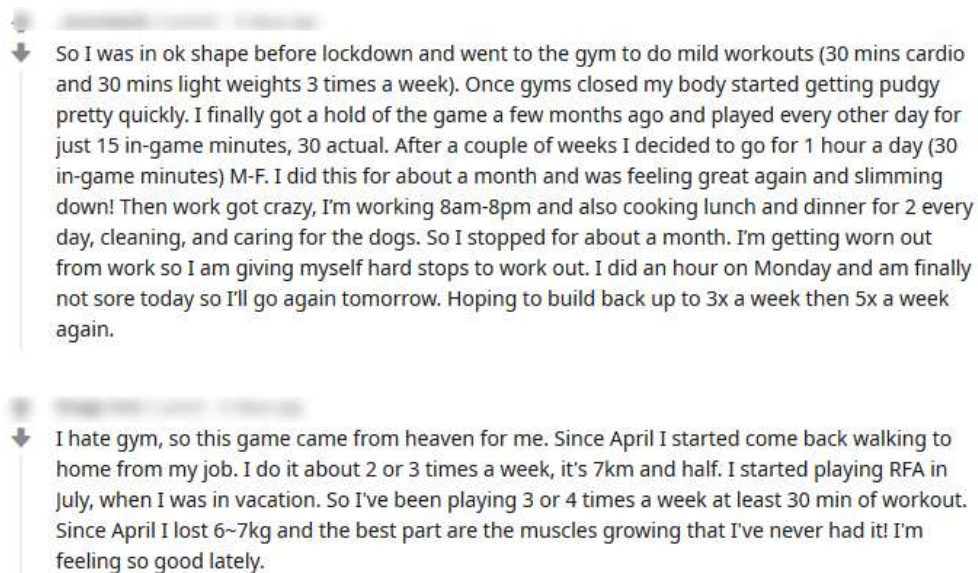


Figura 05 – Conversa entre dois *players* que também aproveitaram a pandemia (como na figura 04) para efetuarem melhoras em seus corpos. Por sinal, o segundo deixa claro que não é uma questão pandêmica – que ele “odeia” a academia de ginástica.

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* perfeito – pois ele é o vilão lúdico que se refere à veneração de “ideais” absurdos e fora do escopo alcançável pela 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

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 18.07.18.

---

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. Publicado em 2016. Disponível em < <http://dx.doi.org/10.18568/cmc.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. Publicado em 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: Texto!, 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. Publicado em 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**. Publicado em 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.