

SPEEDRUN COMO RELEITURA DA TEORIA DOS VIDEOJOGOS E COMO CONSTRUÇÃO DE GRUPO

SPEEDRUN AS REVIEW OF VIDEOGAME THEORY AND GROUP BUILDING

Lis Yana de Lima Martinez

Doutoranda do Programa de Pós-graduação em
Letras/Universidade Federal do Rio Grande do
Sul (UFRGS-CNPq)
Universidade Federal do Rio Grande do Sul
(UFRGS)
Porto Alegre, Brasil
yana.flafy@gmail.com

Ricardo Cortez Lopes

Professor assistente na Universidade Aberta do
Brasil
Universidade Aberta do Brasil
Porto Alegre, Brasil
rshicardo@hotmail.com

RESUMO

Este artigo trata da construção de grupos com base em uma micro-sociologia. A ideia é analisar elementos de um grupo por meio de valores compartilhados, disputas internas, bode expiatório e ressignificações da cultura. Esse grupo em questão é o que denominamos como *speedrunners*, que utilizam jogos para evidenciar a habilidade de seus membros por meio do isolamento dos outros elementos que compõem a obra videointerativa. Assim, é ressignificada a teoria videointerativa na medida em que se põe em discussão a intencionalidade dos produtores e se ignora o caminho de imersão proposto por eles.

PALAVRAS-CHAVE

Speedrun, Construção de grupo, Teoria de videogames

ABSTRACT

This article deals with group building based on a micro-sociology. The idea is to analyse elements of a group through shared values, internal disputes, scapegoating and resignifications of culture. This group is what we call *speedrunners*, which use games to highlight the ability of their members by isolating other elements that structure the video-interactive product. Thus, the theory of the game is re-signified as the producer's intentionality is questioned and the immersion path proposed by them is ignored.

KEYWORDS

Speedrun, Group Building, Videogame Theory

1 Introdução

Os videogames, principalmente na última década, visam a transparência, ou seja, a interação imediata e imersiva do usuário para com a mídia. Em Bolter e Grusin (2000), vimos essa característica ser denominada *immediacy* que seria, em outras palavras, “quando uma mídia visa à imersão” ou seja, quando “ela pretende desaparecer aos olhos de seus usuários” e o “pressuposto então é dar ao usuário uma experiência de realidade que torne a necessidade de um suporte midiático imperceptível. Os próprios programadores agem como autores fantasmas” e “procuram programas sem que sua presença seja percebida dentro da mídia videointerativa pelos usuários” (MARTINEZ, 2017, p.37).

Assim, elabora-se um contexto, por vezes, criado especialmente para ser palco da interação do usuário. Certamente, a interação, como ressalta Adrienne Shaw (2010, p. 8), é imprescindível à mídia videointerativa e a característica que a torna o que de fato ela é. Assim, de modo a organizar a interação, cada jogo expressará diferentes regras e objetivos que deverão ser cumpridos por seu jogador:

No videointerativo, as regras variam desde estabelecer a dimensão do jogo (jogos de plataforma, por exemplo, são em segunda dimensão, e o jogador só pode se movimentar para a esquerda ou para a direita, sendo a direita a direção preferencialmente escolhida pelos desenvolvedores), a seu objetivo (em *Sonic the Hedgehog*, por exemplo, não há como discutir que o objetivo do jogo é juntar o maior número de pontos a fim de passar de fases e abrir fases bônus e não fazer Sonic apenas passear de uma ponta outra do jogo). (MARTINEZ, 2017, p. 48)

É mister, portanto, que se observe que o videogame é um produto videointerativo e que o que o diferencia dos demais jogos e o classifica como uma mídia complexa é sua estrutura digital. Isso pois, se-

gundo Freitas (2011), a partir de disposições de cálculo instantâneo, o meio digital possibilita a inserção de objetivos e, assim, compete à “máquina” os cuidados de produção da jogabilidade não ao usuário da mídia, o jogador. Ainda segundo recorda o autor, essa estrutura digital incorre em duas relevantes instâncias: (1) “permite que o jogador comece a jogar sem nenhum conhecimento prévio das regras, o que não ocorre nos esportes e jogos de tabuleiro” e (2) “permite que os jogos digitais lidem com uma quantidade muito maior de parâmetros, dado que o jogador não precisa se ocupar deles” portanto, “em geral, o jogador está alheio aos cálculos que são realizados a todo momento pela máquina, lidando apenas com a manifestação dessas operações matemáticas na interface” (FREITAS, 2011, p.1).

Ainda assim, mesmo que haja regras e uma máquina, um computador, agindo como calculadora constante de dados e, por que não dizer, uma cerceadora que cria parâmetros e regras de modo a condensar o tipo de interatividade ao jogador, não se pode dizer que o usuário não tem liberdade criativa e essa “liberdade” nem sempre é prevista pelos produtores. A verdade é que os usos dados ao jogo por seus usuários são inimagináveis, pois há uma acentuada diferença entre o ser e o dever ser.

Isso ocorre no videogame quando o produto permite certas liberdades ao jogador que, ao pôr em ação sua capacidade imaginativa, pode vir ou não a agregar novos sentidos à interação. O produto videointerativo propõe o desafio de ser vencido (finalizado) pelo jogador por meio de seus próprios esforços dentro dos objetivos e das regras propostas, mas não raro os jogadores encontraram outras maneiras de experienciar a mídia, como, por exemplo, encerrar o desafio do jogo no menor tempo possível. Isso se chama *speedrun*.

Neste artigo, não vamos estudá-lo do ponto de vista técnico, analisando um caso. A ideia é investigar a prática por meio da formação de um grupo e perceber o quanto ele mobiliza e cria pertencimentos e comunidades.

2 Jogos e imersão

Jogar é uma atividade humana antiga – já nos fazia recordar Johan Huizinga (2019) –, que pode ser articulada em diferentes suportes, como o digital – sendo o videogame um deles. O que seria um jogo? Segundo Coelho (2011), o jogo proporciona ao jogador, por meio de seu processo, a possibilidade de experienciar situações sem que acesse perigos reais, mas sim um ambiente imaginativo em que possa desenvolver o lúdico. Em outras palavras, “ao entrar no mundo do jogo, o jogador pode se sentir, mesmo que temporariamente, afastado da realidade em que vive e ir ‘viver’ de modo seguro em outro mundo que lhe dá prazer” e “essa prática e imersão do jogador ‘de estar no jogo’ é o que caracteriza o jogo” (COELHO, 2011, p.305).

Ao corresponder a um contexto de evasão do cotidiano por meio da ludicidade e, portanto da interação, o envolvimento “desinteressado” permite a imersão no jogo, ele está no seu interior. Destarte, tanto quanto a literatura precisa de seu leitor para se efetivar enquanto literatura, o jogo precisa do jogador para que seja ‘jogo’. Quando um de nós se torna, momentaneamente, um jogador, ele utiliza sua atenção, sua memória e sua lógica para concluir os desafios propostos dentro desse “outro mundo”.

Assim, durante o jogo, é possível exercer muitas dessas inteligências simultaneamente: desde o cálculo posicional até a habilidade comunicativa. Em jogos mais contemporâneos, quase todas elas podem ser exercidas para a superação dos obstáculos:

- Se é interativa, uma peça de entretenimento é o que o autor chama de ‘plaything’: algo com o que se diverte. Livros e filmes, por exemplo, são não interativos;
- Se não há objetivos associados a uma “plaything”, a mesma é um brinquedo. Um brinquedo pode se tornar

parte de um jogo caso quem brinca adicione regras e, além disso, exemplos de jogos de computador como The Sims e SimCity não são jogos, já que envolvem simulações ‘sem fim’ (fim aqui sendo usado como ‘propósito final’ e ‘término’ ao mesmo tempo);

- Caso a ‘plaything’ tenha objetivos, é um desafio. Se o desafio não possui agentes ativos com quem se compete, é um puzzle (quebra-cabeças). Se há pelo menos um, é um conflito;
- Se um jogador pode se sair melhor que o oponente, mas não atacar ou interferir com sua performance, o conflito é uma competição. No entanto, se ataques são permitidos, o conflito é qualificado como jogo (JUNIOR, CHAUVIN, 2014, p.3).

Assim como seus antecessores, os videogames mantêm fundamentalmente a inclinação à imersão. Eles permitem que o jogo adentre o domínio do digital, tornando-se uma “Meia-realidade”. Uma meia-realidade? Sim, explica Jesper Juul que

(...) *Meia-realidade* se refere ao fato de que os videogames são duas coisas diferentes ao mesmo tempo: videogames são reais no que consiste regras reais com as quais os jogadores verdadeiramente interagem, e ganhar ou perder um jogo é um evento real. No entanto, quando ganhando um jogo por ter derrotado um dragão, o dragão não é um dragão real, mas um dragão ficcional. Assim, jogar um videogame é interagir com regras reais enquanto se imagina um mundo ficcional, e o videogame é um conjunto de regras bem como um mundo ficcional¹. (JUUL, 2011, p. 1)

Destarte, “para que bem se interaja com as regras, elas precisam ser bem definidas para que o jogador não se perceba incomodado ou em constante embate com elas ao longo do jogo” (MARTINEZ, 2017, p.48). Porém, os usos possíveis de um artefato não se resumem a sua intencionalidade, como já foi dito anteriormente. É possível dar usos diferentes do projetado para essas mídias. No caso, o objetivo inicial dos jogos mais antigos era o do “zeramento” – o ato de finalizar o produto cumprindo todas as suas tarefas –, para o qual se colocava algum nível de dificuldade, de maneira linear.

As primeiras gerações de produtos videointerativos apresentavam uma unicidade angular e movimento bidimensional, mas com a revolução digital e maiores possibilidades tecnológicas de criação, programação e armazenamento, adveio a incorporação de produtos tridimensionais que hoje são considerados padrões para a mídia, como recordam Junior e Chauvin (2014). E se a mídia em seu processo criativo pode elaborar deslocamentos que tenham interferência direta na estrutura de seus produtos, também podem os jogadores. É mister observar que o núcleo do desenvolvimento de novas tecnologias para dentro do videointerativo trata de um deslocamento espacial e que a proposta dos usuários com *speedrun* é também um deslocamento, mas temporal. Sua proposta é que o tempo do jogo passe a ser medido por outra ferramenta que não a da mídia (no caso, um cronômetro externo):

A discussão de gameplay parte da elaboração de uma sín-

¹ “(...) *Half-real* refers to the fact that video games are two different things at the same time: video games are real in that they consist of real rules with which players actually interact, and in that winning or losing a game is a real event. However, when winning a game by slaying a dragon, the dragon is not a real dragon but a fictional one. To play a video game is therefore to interact with real rules while imagining a fictional world, and a video game is a set of rules as well as a fictional world.”

tese dos discursos em língua inglesa sobre o conceito, para em seguida, propor uma definição e observar que existem elementos que o constituem, como a atitude lúdica, a jogabilidade, a narrativa e a interface, e outros que nele interferem: imersão, agência e emergência (SANTOS, 2010, p.5)

Nesse caso, a prática social de criar e jogar-se jogos eletrônicos data do século XX:

O videogame, ou jogo digital, surgiu inicialmente no ano de 1958. Sua invenção se deu em um osciloscópio, onde era exibida uma visão lateral de uma quadra de tênis e uma bola. Apesar de tudo, o criador disto, o físico William Higinbotham, não se deu conta de seu valor e não patenteou a obra. Nos anos 70, os jogos passam a se popularizar. Tudo começa com o lançamento do primeiro console, o Odyssey e os fliperamas de SpaceWar! e “Pong!”, jogo para arcade criado por Bushnell na Atari e lançado no final de 1972, que se torna um fenômeno no ano seguinte [...]”. A segunda geração de consoles merece ser lembrada pelo lançamento do Atari [...] A terceira geração é representada pelo NES e o Master System. [...] A quarta geração foi composta principalmente por Neo Geo, Super NES e Mega Drive [...] A quinta geração é marcada pela entrada da japonesa Sony no mercado de jogos. Seu console chamava-se Playstation e tinha como principais concorrentes o DreamCast, e o Nintendo 64 [...] A sexta geração foi marcada pela entrada da gigante americana Microsoft. Também marcou a consolidação da Sony como líder de mercado de consoles. O Playstation 2 tinha como concorrentes o Nintendo Game Cube e o Microsoft XBOX. A Geração atual é marcada por três modelos: o Sony Playstation 3, o Nintendo Wii e o Microsoft XBOX 360 (JUNIOR, CHAUVIN, 2014, p.54)

Pode-se observar que a história do videogame é dividida em gerações, que são delimitadas de acordo com os recursos tecnológicos para a representação do contexto de jogo. Esse contexto foi ficando cada vez menos preso a interpretações conforme as gerações avançam, pois as representações visuais e sonoras foram ficando verossimilhanças.

Um grupo é um agregado de indivíduos que compartilham de representações e, por esse motivo, acabam por criar alguma espécie de vínculo. Esse vínculo aproxima o suficiente os membros a ponto de eles possuírem uma ideia comum sobre alguma prática social, e assim constituírem laços entre si. O estabelecimento de fronteiras se dá por meio do bode expiatório: é ele que permite que se crie um parâmetro para a construção do grupo ao excluí-lo do próprio grupo, o que demarca com muita nitidez o que o grupo é (GIRARD, 1990). O interessante é que a significação central compartilhada não é atribuída de fora e nem é estática: o próprio grupo a absorve e a muda.

3 Valores compartilhados

O indivíduo não se reduz ao grupo, no entanto o grupo precisa oferecer valores que atraiam membros para o compor. Nesse caso, existem valores que estão no centro e que permitem a agregação e a identificação de indivíduos entre si. Vale ressaltar que esses valores tendem a sofrer modificações ao longo do tempo, uma vez que a agregação de neófitos ou pontos de virada na vida dos estabelecidos podem alterar esses valores compartilhados. Em volta desse ideal orbitam subgrupos que discordam sobre valores periféricos e que não entram diretamente em confronto com esses valores. Esse valor central é mais geral e lida com alguma prática, o que não impede que um in-

divíduo pertença a vários grupos simultaneamente. Assim, praticar *speedrun* pode ser um valor central, porém não houve ainda uma definição acadêmica dela, de modo que fica a definição do grupo por si mesmo. No entanto, a definição do grupo é etnocêntrica e autocentrada e deve ser cotejada com o conhecimento sociológico. Por essa razão, vamos começar com a definição dada pelo próprio grupo com relação ao valor central:

Haveria assim, em primeiro lugar, um sistema central. constituído pelo núcleo central da representação, ao qual são atribuídas as seguintes características: 1. é marcado pela memória coletiva, refletindo as condições sócio histórica; e os valores do grupo; 2. constitui a base: comum, consensual. coletivamente partilhada das representações, definindo a homogeneidade do grupo social; 3. é estável, coerente. resistente à mudança, assegurando assim a continuidade e a permanência da representação; 4. é relativamente pouco sensível ao contexto social e material imediato no qual a representação se manifesta. Suas funções são gerar o significado básico da representação e determinar a organização global de todos os elementos (SÁ, 1996, p.22)

A tradução literal do termo seria a de corrida “rápida” ou acelerada:

O termo vem da junção de duas palavras do inglês, *speed* (velocidade) e *run* (correr), e quando juntas nesse contexto, passam o significado de que você está correndo por um game, buscando zerá-lo o mais rapidamente possível (SCHUTT, 2012, s/p)

Nesse caso, a rapidez no zeramento —a conclusão do caminho que o jogador deve percorrer para começar e terminar o jogo— seria o foco do praticante, o que o faz adquirir uma visão mais utilitarista do percurso a ser percorrido. Ela só pode ser acelerada, portanto, porque o trajeto já é conhecido previamente e atalhos podem ser tomados.

Outros jogadores também explicam o conceito.

Speedrunning é quando uma pessoa tenta completar um jogo (ou uma fase) o mais rápido possível, na intenção de bater um tempo recorde em alguma leaderboard, ou superar seu próprio tempo. Normalmente esses jogadores gravam suas partidas em vídeo, para comprovar seus feitos ou apenas divertir os espectadores (Flávio, 2018, s/p)

A expressão “mais rápido possível” reforça a ideia de que existe uma ideia de feito sobre humano, que corresponde a superar um humano ou a maioria. Nesse caso, a habilidade em encerrar a narrativa proposta pelo game tem a ver com sua dificuldade ou com o seu comprimento. Essa definição aparece também em outros materiais:

Para fazer uma speedrun é preciso ter uma visão diferenciada de cada centímetro dos jogos que serão zerados. Isso porque você deve conhecer cada atalho, perceber cada oportunidade e planejar, planejar muito [...] E isso exige que a pessoa estude o game de forma profunda, fechando-o inúmeras vezes, vendo vídeos na internet, conhecendo os outros speedrunners e montando uma estratégia praticamente infalível [...] É preciso montar uma rota perfeita, lembrar-se de cada inimigo e a sua exata posição. Ao pular plataformas, um erro pode significar horas de trabalho desperdiçado, fazendo com que o *gamer* precise começar tudo de novo (SCHUTT, 2012, s/p)

Nesse caso, o planejamento aparece fortemente, aliado com a estratégia para a montagem da rota. Nesse caso, a espontaneidade, que gera a tomada de riscos, não tem lugar. Ou seja, é preciso um mapeamento preciso de todo o contexto, de todos os elementos, o que permite esse enfoque no elemento do desafio.

O grupo acaba por promover verdadeiros eventos rituais para isolar a prática do cotidiano:

As maratonas são eventos onde vários games são apresentados simultaneamente, e aí você assiste o que estiver afim. Algumas maratonas, como a Games Done Quick, realizada duas vezes por ano, tem como intuito unir os jogadores para angariar fundos para caridade, são mais bem organizadas pela comunidade e contam com comentaristas, já que boa parte da audiência talvez não seja familiarizada com speedruns, ou com os próprios games apresentados (Flávio, 2018, s/p)

Ou seja, a habilidade com games é absorvida pelos e-sports ou pelos speedruns, e disso resultam eventos que agregam indivíduos fisicamente para celebrar a prática e a publicizar para meios diferentes que o da internet. Nesses eventos são consolidados os grandes nomes que agregam a comunidade em sua volta:

Praticar uma speedrun é gravar o próprio desempenho em um game (ou, até mesmo, somente em uma determinada fase), chegando ao seu final no menor tempo possível, estabelecendo um recorde que será alvo de jogadores do mundo inteiro (SCHUTT, 2012, s/p)

Assim, um evento consolida o nome dos jogadores que se tornam referência na prática e que ao mesmo tempo se consolidam como rostos para a prática. Nesse ponto, é possível até mesmo se mencionar ancestrais:

Tudo começou muitos anos atrás, quando jogadores precisavam utilizar meios analógicos para registrar o seu desempenho, gravando tudo em fitas VHS com o videocassete ou mesmo filmando tudo com uma câmera de vídeo [...] Dessa forma os gamers comparavam seus filmes entre si. Além disso, podiam enviar os recordes para revistas especializadas em jogos para que tivessem seus nomes publicados nos rankings mensais, que traziam o melhor desempenho da galera em centenas de games diferentes (SCHUTT, 2012, s/p)

Nota-se que o grupo funciona por meio de seus registros. Eles estabelecem uma narrativa que expande o pertencimento do grupo também para o passado, pois a agregação é um dos critérios para a os valores internos do grupo se mostrarem verdadeiros em sua atribuição.

É interessante que o grupo não precisa da proximidade física para que seus valores se concretizem em práticas, embora a presença física aconteça nos eventos. Basta que exista a atividade ocorrendo e o acompanhamento online:

Como um erro de percurso pode significar horas de trabalho desperdiçado, quem pratica o speedrun tem o hábito de registrar suas várias tentativas por vídeo. É comum o uso de sites de transmissão em tempo real, como o twitch, onde os treinos são assistidos por usuários de todo o mundo. Caso consigam melhorar seu tempo, o filme pode servir para comprovar a façanha, passando a integrar rankings on-line mantidos por comunidades de jogadores (ELER, 2018, s/p)

O ranking, assim, estabiliza as posições dos praticantes no campo, é a busca do prestígio. As posições mais avançadas são obtidas com base em rankings:

Nessas comunidades, recordes estão constantemente sobre análise, sendo revistos e atualizados por novos desafiadores. Só o Speedrun.com conta com mais de 135 mil usuários do mundo todo (são mais de 4.000 brasileiros), boa parte deles ativa diariamente (ELER, 2018, s/p)

Assim, o laço de solidariedade se expressa por meio da competição, pois o ranking nada mais faz do que colocar os valores em movimento, atualizando-os para gerar mais desafios e aglutinar mais jogadores. O ranking permite que o grupo expanda suas fronteiras. Porém, também há conflitos diretos:

Normalmente, jogadores costumam se especializar em um dos tipos, focando seu treinamento apenas em fazer o menor tempo possível, ou para otimizar sua busca por itens, por exemplo. Em competições do gênero, dois jogadores costumam disputar em tempo real o mesmo jogo, na busca pelo menor tempo — o que é conhecido como race (ELER, 2018, s/p)

A corrida, portanto, serve como um ranking em tempo real e gera a efervescência que cria o padrão, o que ao mesmo tempo melhora o tempo da comunidade. Porém, ainda há eventos que levam o grupo a outra escala:

No Brasil, destacam-se no segmento eventos como o BAT (Brazilians Against Time), feito em São Paulo, e o “Speedendê”, de Salvador, marcado para setembro. A 3ª edição do Brazilians Against Time, realizada em março, contou com 55 jogos e aproximadamente 40 jogadores. Segundo Hugo Carvalho, diretor de eventos e CEO da BAT, os quase R\$ 27.000 arrecadados com o torneio foram doados à ONG Médicos Sem Fronteiras (ELER, 2018, s/p)

Pode-se observar que o grupo, portanto, se quer influente também a nível de outros grupos sociais, por meio da solidariedade. Assim estabelece-se uma ponte por meio de solidariedade material, uma maneira de apontar para o reconhecimento do grupo.

4 Disputas internas

Um grupo não é uniforme, os membros se aproximam mais ou menos do valor central e isso remete nas posições assumidas com relação aos prestígios. Haveria um íslema periférico, constituído pelos demais elementos da representação. que, provendo a “interface entre a realidade concreta e o sistema central” (Abric. I 994b. p. 79). atualiza e contextualiza as determinações normativas e consensuais deste último. daí resultando a mobilidade, a flexibilidade e a expressão individualizada das representações sociais. O sistema periférico apresenta, portanto, as seguintes características: 1) permite a integração das experiências e histórias individuais; 2) suporta a heterogeneidade do grupo e as contradições; 3) é evolutivo e sensível ao contexto imediato. Sintetizando. suas funções consistem, em termos atuais e cotidianos, na adaptação à realidade concreta e na diferenciação do conteúdo da representação e, em termos históricos, na proteção do sistema central.

Assim, os grupos que orbitam em volta do valor principal disputam para significar esse núcleo. Nesse caso, o valor periférico é o do uso ou não dos bugs para o zeramento do jogo:

Para isso, além de muita prática, concentração e planejamento, também é permitido explorar glitches e bugs

presentes no código do game. Diferente de usar cheats, explorar essas “falhas” do jogo é permitido porque não mexe com nenhum hardware ou software externo ao próprio console ou PC. Além disso, jogar explorando glitches e bugs é imensamente mais difícil do que jogar o game normalmente... afinal de contas, o *speedrunner* está beneficiando-se de partes do jogo que os desenvolvedores não querem que a gente veja (FLÁVIO, 2018, s/p)

Ou seja, aquilo que é falha na programação, que não é a intenção dos idealizadores do jogo, compõe o jogo como um todo, porém não faz parte da experiência principal. Dessa primeira discordância geram-se três tipos de *speedrun*:

Real Time Speedrun (RTS): quando se pensa em speedrunning, normalmente é disto que estamos falando. Durante um Real Time Speedrun, o relógio não pára enquanto o jogador não chegar ao fim do jogo, e não é permitido pausar. O que vale aqui é habilidade para conquistar o melhor tempo. No Japão, este tipo de speedrun é conhecido como Real Time Attack (RTA). *Single Segment Speedrun*: funciona com regras parecidas ao RTS, mas é permitido que o speedrunner jogue partes separadas do game, repetindo cada parte quantas vezes for necessário para otimizar o tempo total. *Tool-Assisted Speedrun (TAS)*: nesta categoria, a partida é pré-programada pelo speedrunner dentro de um emulador, especificando inputs quadro a quadro, permitindo que o game seja jogado, em tempo real, por um computador. O resultado é, teoricamente, a partida perfeita. Além de ser divertido assistir a um computador jogando (podendo gerar resultados bizarros), o TAS também serve para descobrir eventuais glitches e exploits que possam ser usados pelos jogadores em partidas de RTS (FLÁVIO, 2018, s/p)

O primeiro *speedrun* é o mais próximo da experiência real de jogo, pois ele utiliza o mundo do jogo em seu favor. O segundo lida com a possibilidade de otimizar o tempo, enquanto o terceiro é desempenhado pelo computador, o qual não possui obstáculos para o desafio por conhecer a programação de dentro. Porém, ainda há categorias quanto ao tipo de desafio:

Any%: esta categoria implica em terminar o jogo o mais rápido possível, independente da quantidade de missões concluídas, itens coletados ou inimigos derrotados. Contanto que rolem os créditos, está valendo. *100%*: obrigatoriamente, o speedrunner precisa zerar tudo do jogo – ou a porcentagem mínima estabelecida pela comunidade. No vídeo inaugural do meu canal no YouTube, eu e meu amigo Lucas fechamos 100% de Super Metroid (Nintendo, 1994), ele deu dicas valiosas para quem quer zerar o clássico de Super Nintendo, usando técnicas como o damage boost. *Individual Level*: implica em conseguir o melhor tempo em uma única fase de um jogo. Porque as fases são curtas e pode-se fazer várias tentativas mais rápido, os tempos registrados pelos speedrunners costumam ser bem competitivos. Além disso, a maioria das estratégias são arriscadas demais para um jogador tentar em uma partida de RTS! (FLÁVIO, 2018, s/p)

Ou seja, há um parâmetro para se medir o *speedrun*, que é a experiência completa com o jogo, sendo 100% a exploração completa

do jogo. A experiência com o jogo completo é o compartilhado, ele aquilo que é conhecido pelos apreciadores para o conhecimento, por contraste, da habilidade dos jogadores. Porém, o jogo é só um *background*, ele não deve ser o foco, mas sim a habilidade do jogador.

Porém, a presença *online* também implica a necessidade de comprovação diante da comunidade: “Hoje, com a facilidade da comunicação via internet, a forma de registrar os tempos dos *speedruns* é decidido pela comunidade, com regras diferentes para cada jogo” (FLÁVIO, 2018, s/p). Assim, o jogo ser o definidor das regras implica a forma como seu desafio será isolado do resto do seu contexto. Isso porque o importante é o quanto o desafio vai demorar para ser suplantado pela tentativa do *speedrunner*.

Importante destacar que a comunidade cria regras (permissões) de acordo com a obra. Cria-se o ritual para a transcendência: as condições são iguais a todos e o *speedrunner* é na verdade lido em função de sua habilidade. Em muitos dos casos,

também se deve ficar atento ao fato de que nem tudo o que o jogo exige precisa realmente ser feito. Há vários games em que você pode simplesmente pular partes, não cumprindo todas as tarefas e conseguir, assim, ganhar um bom tempo na partida (SCHUTT, 2012, s/p)

Ou seja, o *speedrun* é focar no desafio possível do jogo em si, ignorando outros elementos que poderiam causar a imersão pela via pretendida, elevando o potencial do jogado ao máximo respeitando a obra:

E o aproveitamento destas ferramentas acontece quase sempre. Isso porque além de estudar os mapas e trajetos, os gamers também exploram cada oportunidade que o jogo trouxer. Há casos em que bugs tornam possível você pular partes enormes dos games, enquanto que em outros, pequenos truques o levam para a última fase (SCHUTT, 2012, s/p)

Essa é uma divisão do grupo, pois tem a ver com a obra em si. Há aqueles que consideram que a intenção dos autores é parâmetro e deve, por essa razão, ser de onde parte o esforço de integralização. Outros, no entanto, consideram a programação como a delimitadora da ação:

Entretanto, o uso de artifícios gera bastante controvérsia e muita discussão entre os praticantes das speedruns. Isso porque muita gente não considera um recorde realmente válido quando você usa truques para chegar ao final dos games (SCHUTT, 2012, s/p)

Assim, a delimitação já parte da obra e da intenção, o que causa a divisão. O que é obra de fato? Ela se disjunta de seu autor ou deve a ela ser atrelada?

Para facilitar a tarefa, jogadores de speedrun costumam recorrer a certos atalhos. Há truques que tornam possível avançar partes enormes dos games, encurtando o trajeto, enquanto outros levam diretamente para a última fase, por exemplo. Entre eles, destacam-se os bugs e glitches, que podem ser definidos como: Bug: erro na programação do jogo. A expressão costuma ser utilizada para descrever falhas não intencionais — se o personagem desaparece após determinada interação com o cenário e retorna em um ponto diferente do original, por exemplo. Glitch: Provocado pelo jogador e que ocasiona uma falha na programação

do jogo. Normalmente, refere-se a um movimento brusco/repetitivo e pontual, que leva o cenário a se comportar de forma não convencional — como permitir que um personagem atravessasse paredes, por exemplo (ELER, 2018, s/p)

Dessarte, existe uma estratificação interna ao grupo, que não se trata da habilidade do *speedrunner*, essa é o ponto de consenso. Essa mirada mais quantitativa fica bem forte no modo como o treino é instituído:

A ideia é que, treinando um mesmo game repetidas vezes, o jogador consiga replicar os movimentos necessários para terminá-lo no menor tempo possível. Graças a esse estudo aprofundado, quem pratica speedrun acaba encarando os jogos de forma diferente de jogadores convencionais. Otimizar o tempo gasto através de rotas alternativas, atalhos e novos caminhos é essencial para se estabelecer novos records (ELER, 2018, s/p)

Os novos records são o elemento de imersão no grupo, pois são números que competem contra os jogadores. Assim, o tempo acaba sendo o inimigo do *speedrunner* e isso acaba por também criar a agregação na medida em que há uma troca de experiências para *ven- cer* o desafio do jogo.

5 Bode expiatório

No seu sentido original, o bode expiatório é utilizado para um grupo transformar uma transgressão em uma falha individual, como é o caso descrito por Girard sobre o Édipo Rei e sua transgressão do incesto e do parricídio. Utilizá-lo para analisar relações entre grupos foi apontado por Lopes (2015) ao analisar a relação entre cristãos. No caso, estamos lidando com a estabilização da identidade por meio do bode expiatório, que ajuda a estabelecer uma oposição direta entre subgrupos. No caso, do grande grupo gamer, o grupo dos *speedrun- ners* se define pela escolha:

Entre os vários possíveis caminhos até o final de um jogo de videogame, existem, pelo menos, duas escolhas. Enquanto alguns buscam explorar o novo universo ao máximo, investigando cada detalhe e completando todos os objetivos possíveis, há quem prefira chegar o quanto antes ao desfecho da história. O conceito de *speedrun* se aplica ao segundo grupo. Nessa modalidade de gameplay, popular principalmente nos Estados Unidos, a corrida contra o relógio é o principal desafio (ELER, 2018, s/p)

Ou seja, a questão quantitativa supera a qualitativa, o que demarca a experiência com o campo de possibilidades interativas oferecidas pelo jogo. Erige-se um grupo externo, que é daqueles que imergem no jogo de maneira holística, e que apreciam a obra dessa maneira qualitativa. Nesse sentido, é possível afirmar que o grupo que é contra a utilização do que o grupo denominou como *bugs* seja um grupo intermediário, pois prega o respeito à intencionalidade do autor do jogo.

Portanto, a existência do grupo holística é o bode expiatório que permite que se formule uma semelhança no *speedrunners*, pois há, no mínimo, um valor que é compartilhado e que permite que os praticantes se reúnam em volta dessa prática. Igualmente, um dos valores principais dos praticantes se forma na definição possibilitada pelo bode expiatório. Essa estabilização identitária permite que o grupo ressignifique valores sociais sem perder seu potencial agregativo.

6 Ressignificações da cultura circundante

Após a estabilização da identidade do grupo em torno do valor principal seguido do descarregamento da tensão nos subgrupos e no bode expiatório, existe uma possibilidade de uma releitura dos símbolos oferecidos pela cultura. Nesse caso, a atividade do jogo é fornecida pela cultura, toda sua estruturação é conhecida via socialização, mas o grupo subverte essa lógica por meio de sua leitura, como veremos nesta seção.

Como vimos anteriormente, o jogo é focado na sua dinâmica interna, o jogador que o alcança é o vencedor. No caso do *speedrun*, o que ocorre é o foco no jogador, pois os elementos imersivos do jogo são ignorados, mesmo que não sejam desconhecidos. Destarte, o desafio presente é aquele definido pela comunidade, não é o do jogo em si. A palavra chave do jogo em si é a diversão com o jogo e o outro é uma ascense, uma disciplina que chega a um resultado operativo. Assim, mais do que a imersão no jogo, o importante é isolar o elemento do desafio.

Há uma galera que faz o possível para chegar ao fim de determinados games sem prestar atenção a outros elementos dos jogos, como itens secretos ou novas fases. Para eles o negócio é fechar o game o mais rápido possível (SCHUTT, 2012, s/p)

Portanto, o percurso de imersão é a curva de envolvimento do usuário na mídia. Ele pode ser medido na medida em que o usuário assume autonomia dentro do ambiente e busca cumprir seus objetivos para entrar no percurso do jogo de maneira natural, tácita. O *speedrun* aparece como o extremo dessa imersão: após passá-la, o jogador sai do jogo, retorna a si e depois vai para o jogo de novo.

Nesse ponto, o *speedrun* é a decomposição do ambiente virtual, pois apenas o desafio é proposto, os demais elementos estão subsumidos. Assim, sua prática social reaviva jogos cujo fator de impacto era sua dificuldade e dilui conclusões de jogos propositadamente longos.

Esse foco no desafio também ocasiona certa uniformização das produções videointerativas, mesmo aquelas de perfil mais diferenciado. Assim, não importa o refinamento técnico do artefato:

Junto a uma maior capacidade de armazenamento de dados, proporcionada pela substituição do cartucho pelo CD e posteriormente pelo DVD, a facilidade que o memory card trouxe para o jogador de conhecer as consequências das suas ações, demandou dos desenvolvedores a criação de jogos que investissem na multiplicidade das escolhas como geradoras de sequência narrativas distintas para além das definidoras de vitória e derrota. Essa multilinearidade da narrativa lúdica não é característica da quinta geração, pois já em gerações anteriores era vista em jogos como Chrono trigger, lançado em 1995 para Super Nintendo, que possuía 10 finais distintos. O que acontece na quinta geração de consoles é uma intensificação dessa característica que continuou se desenvolvendo até produzir um novo gênero, o Sand Box, cuja experiência do jogador é focada principalmente na diversidade de possibilidades narrativas e na impressão de liberdade de ação quase ilimitada (CAYRES, 2012, p.5)

Assim, o gênero Role-Playing Game (RPG) era, até o momento, o que dava maior possibilidade de escapar da linearidade, na medida que são possíveis desvios da rota linear, mesmo que não haja o avanço. Os games vão adquirindo mais elementos de programação que permitem que o jogador trilhe caminhos que não sejam aquele que

leva à conclusão do jogo, o que cria uma possibilidade de prazer da liberdade inconsequente. No entanto, o *speedrunner* opta por ignorar toda essa estrutura:

O elemento do conflito motiva os jogadores perseguir ativamente algum objetivo, enquanto os obstáculos evitam que os objetivos sejam facilmente alcançados. Fontes de conflitos incluem: outros jogadores, elementos de realidade do jogo e o tempo. Esse elemento — principalmente, se permite o conflito entre os jogadores, como, por exemplo, no jogo Ludo, em que você pode eliminar um peão do seu adversário, criam a sensação de Schadenfreude, o que contribui no prazer do jogador (WANGENHEIM, 2012, p.20)

Essa sensação é obtida com o jogo em si, quando se vence o desafio. Nesse sentido, o *speedrun* consegue dar essa sensação sem a imersão, não se compra a narrativa de um novo mundo no qual o jogador adentra. O que importa é apenas a suplantação dos obstáculos que impedem, o prazer em si não é buscado, o enfoque é na ascensão.

Como movimento final, ao partir dos dados apresentados podemos montar uma arquitetura da dinâmica global como descrito na figura 1:

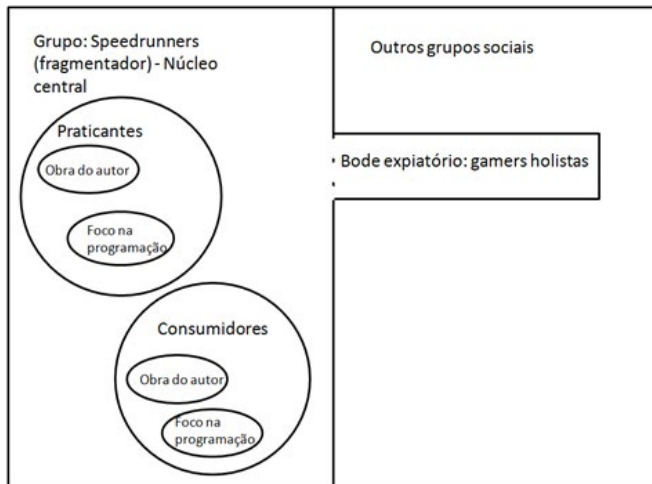


Fig. 1: arquitetura de formação do grupo. Fonte: autoria própria.

Da miríade de grupos que existem na sociedade, entre eles o de *speedrunners*. Esse grupo compartilha, internamente, o valor de que um jogo pode ser apreciado de maneira fragmentada, focado no nível de desafio de integralizar a narrativa oferecida pelo jogo eletrônico. É importante ressaltar que o bode expiatório ajuda a criar uma espécie de delimitação dentro do grupo *gamer*, o que ajuda a especificar a prática e o grupo.

7 Considerações Finais

Este estudo tratou de analisar os elementos estruturais de um grupo, os *speedrunners*. Nisso levantamos o valor central, disputas internas relativas aos valores periféricos, o bode expiatório e a ressignificação da cultura. O valor central é de experienciar jogos de videogames, compostos por vários elementos, apenas pelo elemento do desafio. A partir dessa premissa, que ressignifica a definição de jogo, é que se compõem os grupos periféricos e o bode expiatório.

Assim, o jogo é uma obra composta de vários elementos e o *speedrun* os ignora em prol do desafio. Assim, o videogame já oferece, por si só, elementos interativos que, de tão atrativos, influem na cultura e produzem a gamificação. No caso, trata-se de uma maneira de tornar relevantes jogos antigos, que precisavam ser desafiantes para aumentar a sua vida útil, pois havia um *deficit* de conteúdo por conta das limitações de software. O interessante é que os jogos mais modernos possuem capacidade de superar a falta de conteúdo, porém o excesso de conteúdo pode ser um fator de dificuldade também, o que incentiva os *speedrunners* a estabelecer novos recordes. Dessa maneira, é possível que a prática se renove com os novos jogos e a comunidade se mantenha ativa.

Finalizamos esse texto afirmando que o artefato videogame pode ser centro de diversos tipos de pesquisa. Não bastasse o uso inesperado dos jogos, como é o caso do *speedrun*, há também reconfigurações da própria programação dos jogos, com a criação de grupos que ressignificam literalmente o *software*, ou aqueles que os compartilham de maneiras criativas. Desse ponto de vista, com a utilização da internet, o videogame serve como um *case* de como o conhecimento pode se difundir dentro da rede mundial de computadores.

BIBLIOGRAFIA

- CAYRES, Victor de Moraes. *Dramaturgias para máquinas que lembram: entre video games, passwords e memory cards*. Salvador, Universidade Federal da Bahia. Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas – UFBA, doutorado
- COELHO, Patrícia M. F. Um mapeamento do conceito de Jogo. *Revista GEMInIS*, v. 2, n. 1, p. 251-261, 2011.
- DE FREITAS, Filipe Alves. *Video Game, Realidade Virtual e Experiência Estética*. 2011.
- ELER, Guilherme. O que é speedrunspeedrun. E como essa modalidade de jogo funciona. Nexo. 2018. Disponível em: <https://www.nexojournal.com.br/expresso/2018/04/21/O-que-%C3%A9-speedrunspeedrun.-E-como-essa-modalidade-de-jogo-funciona>. Acesso em 06/09/2019.
- FLÁVIO. *Entenda (em resumo) como funcionam os speedrunspeedruns*. 2018. PlayAgain. Disponível em: <https://playagaingames.wordpress.com/2018/09/21/entenda-em-resumo-como-funcionam-os-speedrunspeedruns/>. Acesso em 06/09/2019.
- GIRARD, René. *A violência e o sagrado*. São Paulo: Paz e Terra; UNESP, 1990.
- HUIZINGA, Hohan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2019.
- JUNIOR, Washington Guilherme Barbosa; CHAUVIN, Jean Pierre. A Adaptação da Literatura para Jogos Digitais: um estudo sobre a jornada do herói em game, a partir da obra literária. *Rehutec*, Bauru, vol. 04, n. 01, dezembro/2014, pp.41-63.
- JUUL, Jesper. *Half-real: video games between real rules and fictional worlds*. Massachusetts: The MIT Press, 2011.
- MARTINEZ, L. Yana L. *O Diálogo Intermediário Entre A Sociedade Do Anel e The Lord Of The Rings Online (Lotro): Aspectos De Remediação, Meia-Realidade, Estrutura e Ficção Interativa*. 2017. Dissertação (Mestrado em Estudos de Literatura) Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- SANTOS, Hélia Vannucchi de Almeida. *A importância das regras e do gameplay no envolvimento do jogador de videogame*. 2010. Tese (Doutorado em Artes Visuais) Universidade de São Paulo.
- SCHUTT, Eduardo Medeiros. *SpeedrunSpeedruns: zerando games como você nunca viu antes*. Tecmundo. 2012. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/20256-speedrunspeedruns-zerando-games-como-voce-nunca-viu-antes.htm>. Acesso em: 06/09/2019.
- Shaw, Adrienne. *Identity, identification, and media representation in video game play: an audience reception study*. 2010. 286 p. Dissertation (Degree of Doctor of Philosophy) – University of Pennsylvania, Philadelphia. 2010.
- WANGENHEIM, Christiane Gresse von. *Ensinando computação com jogos*. Florianópolis: Bookess Editora, 2012.

SOBRE OS AUTORES

Lis Yana de Lima Martinez é Doutoranda e Mestre em Estudos de Literatura (linha de pesquisa Teoria, Crítica e Comparatismo) do Programa de Pós-graduação em Letras Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS) e Especialista em Literatura Contemporânea pelo Centro Universitário UniDomBosco. Sua pesquisa se concentra em estudos sobre Intermedialidade, especialmente nas temáticas de Meia-Realidade, Ficção Interativa, Remediação, Criação e Adaptação em Literatura, Cinema e Video Games. Também tem

publicações nas áreas de literatura fantástica, mitológica e epistolar. Atualmente, é Bolsista CNPQ.

Ricardo Cortes Lopes é Doutor e Mestre em Sociologia (linha sociedade e conhecimento) no Programa de Pós-graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Suas pesquisas se

focam nas ressignificações dos conceitos da modernidade primeira em representações sociais. Em 2019, lançou os livros “Personagens: entre o literário, o sociológico e o social” (em co-autoria) e “Construindo Contextos”, no qual delinea a sua teoria dos contextos representativos.