

**Colaboração competitiva: comunicação entre jogadores na comunidade de
speedrun de *The Legend of Zelda, Ocarina of Time***

***Competitive collaboration: communication among players in the community of
speedrun The Legend of Zelda, Ocarina of Time***

Luiz Felipe ZAGO¹
Rafaela Gobatto HERMES²

Resumo

O artigo aborda o processo comunicacional entre os membros da comunidade de *speedrun* do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. O *speedrun* é a prática de terminar um jogo o mais rápido possível explorando erros encontrados por jogadores no mesmo. Foram realizadas duas entrevistas com moderadores da comunidade e, também, construído o mapeamento das plataformas usadas pelo grupo para construir seu fluxo de comunicação. Almeja-se mostrar o processo comunicacional entre os membros com o fim de compartilhar suas estratégias usadas para quebrar o jogo e identificar elementos da colaboração competitiva entre seus jogadores. Indica-se que a colaboração competitiva para a comunidade de *speedrun* é importante e aceita pelos membros. A competição, o desejo de ser o dono do recorde mundial, são usados mais como um incentivo para continuar explorando novas estratégias do que um motivo de tensão ou atrito entre os membros.

Palavras-chave: Colaboração competitiva. Jogos eletrônicos. Inteligência coletiva. Cultura Hacker.

Abstract

This article approaches the communicational process among the members of the *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, a speedrunning community. Speedrunning is the practice of finishing a game as fast as possible exploiting glitches found within it by players. Two interviews were conducted with two community moderators, and a map of the platforms used by the group to build its communication flow was made. The goals are to show the communicational process among members of this community in sharing the strategies used to break the game, present the competitive collaboration between these players. It indicates that the competitive collaboration for the speedrunning

¹ Doutor em Educação. Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Luterana do Brasil – Campus Canoas – Rio Grande do Sul. E-mail: luiz.zago@ulbra.br

² Graduada em Comunicação Social, Jornalismo. Universidade Luterana do Brasil – Campus Canoas – Rio Grande do Sul. E-mail: rafaelag.hermes@gmail.com

community is important and accepted by the members, for all of them understand that, in entering this group, achievements and findings of an individual are victories for the whole community. The competition, the wish of being the world record holder, are used more as incentive for keeping the exploration of new strategies rather than a reason for tension or friction between members.

Keywords: Competitive collaboration. Video games. Colective intelligence. Hacker culture.

Introdução

Video games são jogos eletrônicos interativos feitos a partir de códigos de programação para serem jogados em uma ou mais plataformas (computadores, consoles, *smartphones*). De modo geral, os jogos são divididos em fases ou seções que aumentam sua complexidade conforme o avanço do jogador. Porém, tão grande pode ser o sucesso de um jogo que vários jogadores se tornam fãs e procuram por outros fãs para compartilhar e discutir informações e estratégias para concluir uma parte ou o jogo todo. Com a internet, essas interações se tornam mais fáceis e mais amplas, possibilitando não apenas a criação de uma comunidade regional, mas de uma global, onde *gamers* dividem suas experiências, curiosidades e truques. Além disso, muitos buscam novas maneiras de aproveitar seu jogo favorito, o qual passaram horas a fio explorando cada parte do mundo criado no *game*, e tentam se proporcionar novos desafios, completando as fases mais rápido. E, a partir desse desejo por novas dificuldades, surgiu a prática e a comunidade de *speedrun*.

Speedrun é a prática de terminar um jogo, ou uma fase de um jogo, o mais rápido possível, explorando os *bugs*, erros “num programa ou sistema de computador” (LEXICO, 2019, tradução livre), e os *glitches*, “uma falha repentina, normalmente temporária, de um equipamento” (LEXICO, 2019, tradução livre). Junto de *glitches*, os praticantes do *speedrun*, chamados *runners*, alcançam o objetivo com uma “jogabilidade extremamente eficiente” (SCULLY-BLAKER, 2016), sendo um exemplo de “*superplay*, ou qualquer prática de *games* que busca demonstrar maestria de um jogo através de performance” (NEWMAN, 2008, p. 121 apud SCULLY-BLAKER, 2016, p. 2).

Com o *Google Trends*³, é possível ver um crescimento na procura por *speedrun* desde 2012, uma das razões sendo a popularização do evento semestral *Games Done Quick*, uma maratona de sete dias que convida *runners* de várias partes do mundo. Atualmente, segundo o *site* oficial *Speedrun.com*, dos 315.035 *runners* registrados⁴. Nesse contexto, *run* é abreviação de *speedrun* (no sentido de prática) e refere-se às tentativas de concluir o jogo rapidamente; os jogadores efetivamente correm contra o tempo, explorando as possibilidades de omitir algumas fases ou seções do jogo para concluí-lo com rapidez. Trata-se, portanto, de uma comunidade de jogadores que se reúne em torno de um objetivo comum: compartilhar estratégias de explorar *bugs* e *glitches* para terminar um jogo o mais rápido possível.

Não são todos os jogos do *speedrun* que foram feitos para serem jogados rapidamente, nem são todos que mostram as porcentagens e tempo ou são divididos por fases. Mesmo assim, possuem uma grande comunidade de jogadores que divulgam suas estratégias de jogo e são finalizados bastante rapidamente, como é o caso de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time (OoT)*, da Nintendo, lançado em 1998. A comunidade de jogadores do *Ocarina of Time* conta com dez moderadores (chamados de *mods*) responsáveis por avaliar a legitimidade das *runs* enviadas pelos demais jogadores para o *ranking*; administrar o servidor no *Discord*⁵; decidir, junto da comunidade, alterações nas classificações; e anunciar novas estratégias e/ou rotas. Os moderadores são *runners* experientes, conhecedores profundos do jogo e suas estratégias e membros de longa data, proficientes para avaliar as *runs*, ou tentativas, de outros jogadores, investigando possíveis práticas desautorizadas, que serão explicadas a seguir.

Assim, pergunta-se: como se dá o processo comunicacional entre membros de comunidades *online* de jogadores do *Ocarina of Time* para explorar formas de terminar o jogo o mais rapidamente possível? Os objetivos são mostrar o processo comunicacional entre os membros jogadores do *Ocarina of Time* com o fim de compartilhar suas estratégias usadas para quebrar o jogo e apresentar o fluxo de comunicação que constitui a colaboração competitiva entre seus jogadores. Em março

³ *Google Trends* é uma ferramenta da empresa Google que analisa a popularidade de um termo pesquisado através dos anos em várias regiões do mundo e línguas. Utiliza gráficos para comparar o volume de procura em um intervalo de tempo, desde horas até anos.

⁴ Esses dados referem-se somente aos números disponíveis no site *Speedrun.com*.

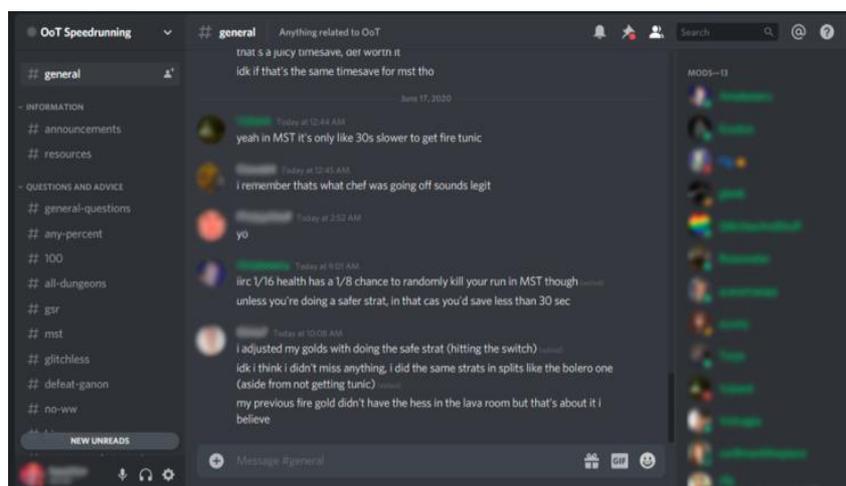
⁵ Software/aplicativo de conversa e chamadas de voz e vídeo, lançado inicialmente em 2015.

de 2020, foram realizadas por *email* duas entrevistas com moderadores dessas comunidades: Will, 27, holandesa, e Daniel B., 28 anos, estadunidense. Também lançou-se mão da construção de um mapeamento dos espaços digitais utilizados pelos membros para espalhar informações acerca do jogo e da prática. Opta-se por apresentar trechos das entrevistas intercaladas com a apresentação dos conceitos.

A comunidade do *speedrun* em diversos ambientes virtuais

Pierre Lévy (1999, p. 127) caracteriza o “princípio de interconexão” como um dos traços constitutivos das comunidades virtuais: “uma comunidade virtual é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em processo de cooperação ou troca”, sendo constituída em espaços forjados pelas tecnologias digitais da internet. Essa definição é importante para esta seção do trabalho, tendo em vista que aqui se pretende descrever por quais plataformas, redes sociais online e fóruns a comunidade de jogadores do *OoT* constrói fluxos de comunicação para propagar informações sobre o *speedrun* do jogo. Em torno desse *game* específico se produziu uma complexa rede de comunicação, totalmente baseada em plataformas da internet, na qual os jogadores buscam compartilhar informações sobre como terminar o jogo mais rapidamente. Isso caracteriza o que chamamos de “colaboração competitiva”, cujo fluxo será mostrado ao longo desta seção.

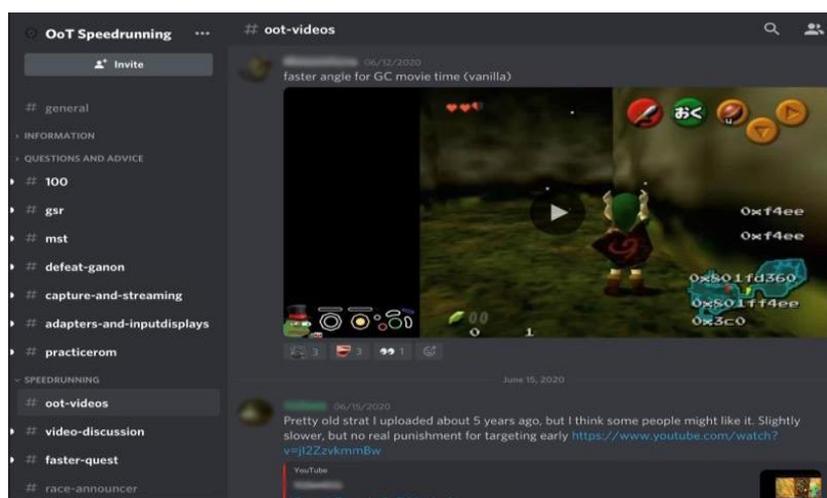
Figura 1 - Visão geral do Discord, mostrando o canal de comunicação geral sobre o jogo *OoT*.



Fonte: as autoras.

O *Discord*, tal como mostrado na figura 1, é a atual plataforma central dos membros ativos da comunidade de *speedrun* do *Ocarina of Time* para compartilhamento de informações, estratégias, discussões e anúncios oficiais dos moderadores. O *Discord* possui cinco canais para conversas por voz – incluindo um exclusivo para os moderadores – e 57 canais de bate-papo (em texto), divididos em oito categorias. No *Discord*, *runners* novatos e veteranos dividem dúvidas e dicas para melhorar seus recordes pessoais e, assim, ajudar uns aos outros a conseguir o primeiro lugar no ranking. Quando mudanças precisam ser feitas, como alteração nas regras ou a criação de uma nova categoria devido a um novo *glitch* ou estratégia, elas são discutidas com os participantes no *Discord*. Os *mods* fazem votações para decidir mudanças e optando pela preferência da maioria.

Figura 2 Registro do canal #oot-videos no servidor do *Discord*.



Fonte: as autoras.

Como relata em entrevista a moderadora Will (xwillmarktheplace): “*Temos um canal chamado #oot-videos [mostrado na imagem 2, acima], onde as pessoas postam vídeos de truques/estratégias/tutoriais. Esses vídeos variam desde mostrar uma pequena otimização que salva alguns frames até um novo glitch de quebrar o jogo.*” Muitos vídeos estão disponíveis no *YouTube*, mas alguns são compartilhados apenas entre os membros do servidor. Além disso, Will continua: “*quando novos glitches são*

realmente impactantes, muitas vezes são tuitados por quem trabalhou neles e retuitados/compartilhados pelos membros da comunidade.”⁶

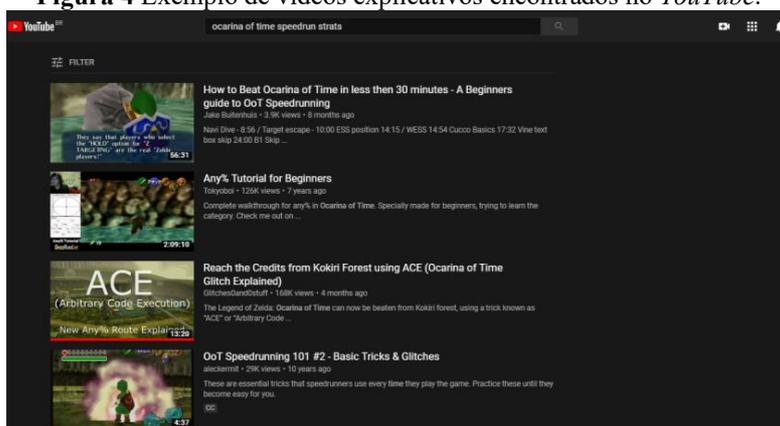
Figura 3 Contas no Twitter relacionadas ao *speedrun*.



Fonte: as autoras.

O *Twitter* é a rede social mais usada pelos membros para compartilhar e discutir informações fora do *Discord*. A figura 3, acima, é exemplo de conta da comunidade que veicula informações sobre o cenário. É possível acompanhar o progresso de diversos membros, bem como novidades no *speedrun* publicadas pelos perfis da comunidade. As notícias não são limitadas somente a essas contas: muitas novidades sobre a prática também são postadas por moderadores e outros membros em suas respectivas contas.

Figura 4 Exemplo de vídeos explicativos encontrados no *YouTube*.

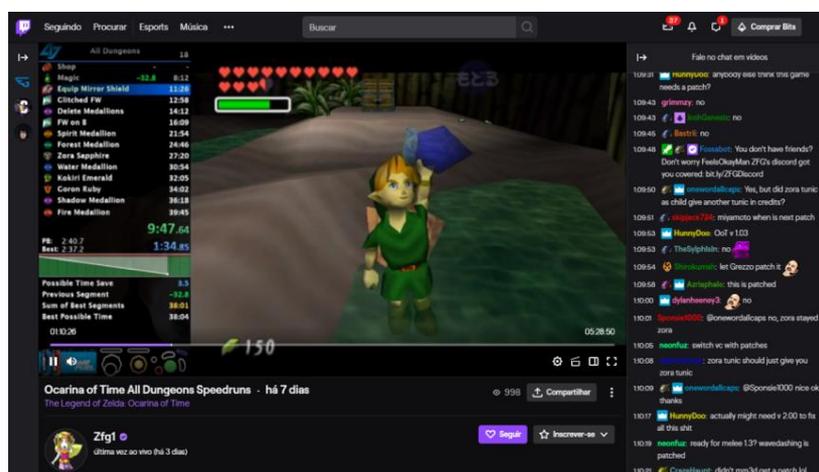


Fonte: as autoras.

⁶ Os trechos das entrevistas serão marcados em *itálico* e *aspas* para diferenciar citações de autores e material empírico.

Muitos vídeos compartilhados pelos membros dos *Discord* estão disponíveis no *YouTube*, como os mostrados na figura 4, acima, tornando a plataforma uma das principais para encontrar conteúdo sobre *speedrun*. No *YouTube* é possível encontrar diversos tutoriais sobre como realizar *glitches*, explicando tecnicamente estratégias e rotas para diferentes categorias. Além disso, a maioria dos *runners* postam suas tentativas em seus canais no *YouTube*, servindo também como uma espécie de tutorial para outros jogadores. Desde meados dos anos 2000, a comunidade mudou várias vezes de plataformas para compartilhar suas descobertas, atualizando-se conforme a tecnologia avançava.

Figura 5 Live stream na plataforma Twitch.



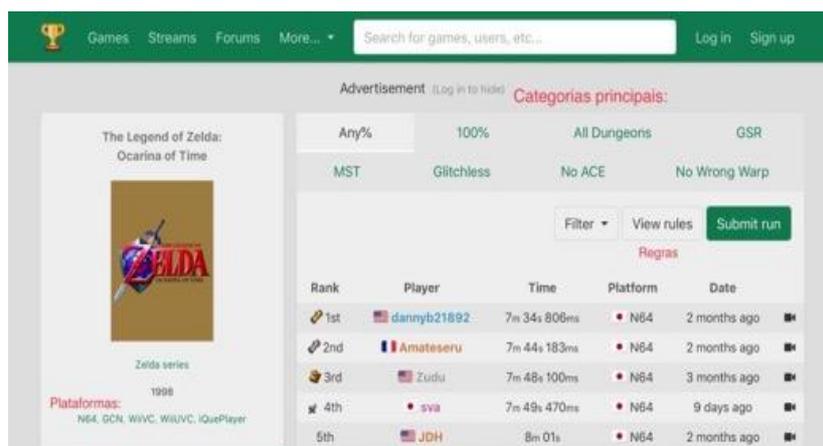
Fonte: as autoras.

Outra forma de compartilhar *runs* que vem se popularizando são as transmissões ao vivo (*live streams*⁷), principalmente na plataforma *Twitch*, como vemos na figura 5, acima. Dessa forma, os *runners* podem mostrar suas tentativas em tempo real para outros membros e fãs e interagir com estes, respondendo dúvidas e trocando informações. Não apenas é uma forma interativa de dividir conhecimento, mas também ajuda na avaliação das *runs* pelos moderadores, uma vez que dificulta – porém, não torna impossível – o uso de recursos proibidos pelas regras e a manipulação de vídeo (*splicing*). A *Twitch* e outras plataformas de *live streaming* também permitem salvar as

⁷ *Streaming* é um tipo de mídia que permite consumir um produto sem baixá-lo (*download*) em um dispositivo, assim, não ocupando a memória deste. *Live streaming* (abreviado para apenas *streaming*) consiste numa mídia gravada e transmitida em tempo real, também pela internet.

transmissões ao vivo para que sejam assistidas outra vez no próprio *site* ou compartilhadas na íntegra ou em partes em outras plataformas, como o *YouTube*, e/ou enviadas para a tabela de classificação como uma *run*. Além disso, os fãs e outros membros têm a possibilidade de acompanhar o progresso de um *runner* a caminho de seu melhor tempo e até presenciar um recorde mundial ao vivo.

Figura 6 Tela principal da página do *Ocarina of Time* no *Speedrun.com*, mostrando o ranking.



The screenshot shows the Speedrun.com website interface for the game Ocarina of Time. The top navigation bar includes 'Games', 'Streams', 'Forums', and 'More...'. A search bar is present with the text 'Search for games, users, etc...'. Below the navigation bar, there is an advertisement placeholder and a section for 'Categorias principais:' with filters for 'Any%', '100%', 'All Dungeons', 'GSR', 'MST', 'Glitchless', 'No ACE', and 'No Wrong Warp'. A 'Submit run' button is visible. The main content area features a ranking table with columns for Rank, Player, Time, Platform, and Date.

Rank	Player	Time	Platform	Date
1st	dannyb21892	7m 34s 806ms	N64	2 months ago
2nd	Amateseru	7m 44s 183ms	N64	2 months ago
3rd	Zudu	7m 48s 100ms	N64	3 months ago
4th	sva	7m 49s 470ms	N64	9 days ago
5th	JDH	8m 01s	N64	2 months ago

Fonte: as autoras.

O *website* mais importante para o *speedrun* – não apenas para a comunidade do *OoT* – é o *Speedrun.com*, mostrado na figura 6. Trata-se de uma plataforma oficial para todos os *rankings*, regras, informações iniciais sobre rotas e estratégias de mais de 18 mil jogos. Há, também, outras mídias e fontes de informação sobre e relacionadas à prática, tais quais *podcasts*, estatísticas sobre o crescimento da comunidade e ferramentas para cronometrar e gravar *runs*.

Outro *site*, *ZeldaSpeedRuns (ZSR)*, ambiente criado por membros para *speedruns* dos jogos da série, mostrado na figura 7, abaixo, também oferece guias além dos encontrados no *Speedrun.com*, contendo explicações profundas e detalhadas, em texto e, muitas vezes, com vídeo para ilustrar, sobre rotas, técnicas, conhecimentos gerais do jogo e *glitches* coletados através dos anos pela comunidade. Apesar de não ser atualizado com tanta frequência quanto o *Speedrun.com*, o *ZSR* é extremamente válido como manual para auxiliar um jogador em sua jornada no *speedrun* e na categoria que desejar, possuindo roteiros descritivos sobre o caminho mais otimizado para cada uma.

Figura 7 Página do *Ocarina of Time* no site *ZeldaSpeedRuns*.

The screenshot shows the website interface for 'THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME'. On the left is a navigation menu with categories like ROUTES, GENERAL INFO, TECHNIQUES, DUNGEONS, etc. The main content area is divided into two sections: 'Fastest Verified Times (Any%)' and 'Recent Edits'.

Player	Time	Version
slamyo21992	0:07:34	JP NG4
Zudo	0:07:40	JP NG4
Tope	0:17:01	JP WB VC
skullst2292	0:17:11	JP WB VC

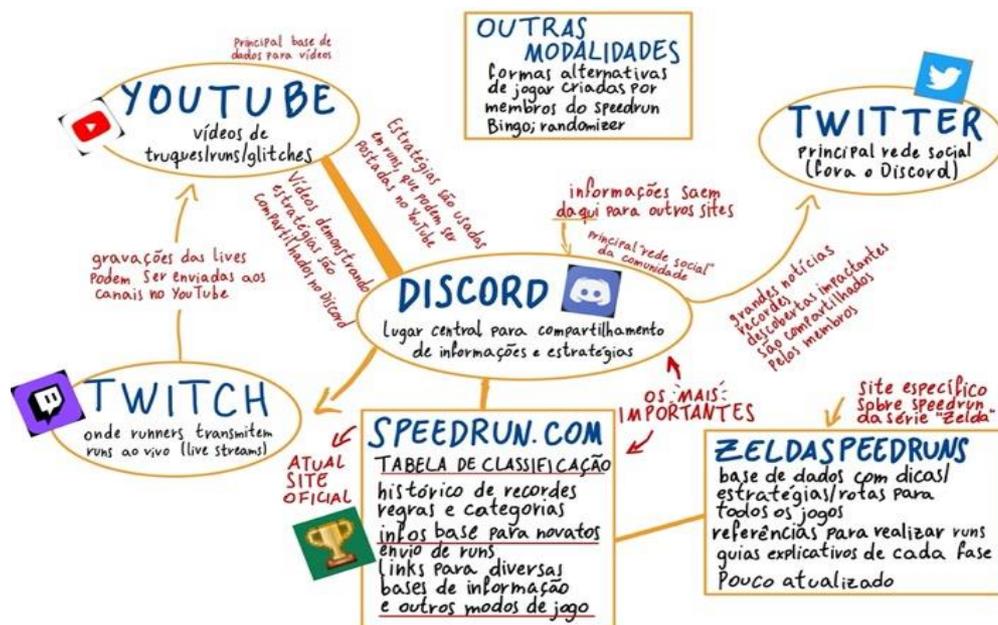
Check the spoilerstatus for more spectators. If you've done a speedrun yourself, submit it (just be sure to read the rules first).

Page	Category	Updated
SRM Explained	State Reference Manipulation	07/06/2020
Bomboshas	Early Items	07/06/2020
Bottom of the Well	Dungeons	07/06/2020
Spire Temple - Adult	Dungeons	07/06/2020
Event Triggers	General Info	06/30/2020
Reverse Bottle Adventure	Bottle Adventure	04/29/2020
Any%	Routes	04/23/2020
Noochot Jump	Techniques	04/22/2020
Argo Manager (State / Weekly)	Miscellaneous	03/19/2020
Ocarina Items	Techniques	03/19/2020

Fonte: as autoras.

Will diz em entrevista: “*Não temos um lugar bem centralizado para anunciar novos glitches ou truques [...]. Às vezes nos perguntam se temos um banco de dados de glitches ou uma lista com todos os truques achados no jogo. Isso seria um enorme esforço para fazer e um problema é que há tantas estratégias e formas diferentes para fazer um truque que é difícil decidir qual documentar. Por via de regra, quando um novo glitch é encontrado, um vídeo mostrando-o é feito e compartilhado. Entretanto, acho que a documentação dos glitches/estratégias no OoT poderia ser melhorada.*” Enquanto há, de fato, uma base de dados contendo *glitches*, essa pode não estar completa devido à, como citado pela moderadora, grande quantidade de pequenos e grandes truques descobertos através dos anos.

Abaixo, na figura 9, há um mapa que resume a cartografia das principais redes e plataformas usadas pelos membros do grupo analisado. Nesta seção, foram mostrados e descritos os fluxos de comunicação utilizados pela comunidade de *speedrun*, bem como algumas imagens do jogo *Ocarina of Time*, para melhor compreender a organização da colaboração competitiva entre os membros.

Figura 9 Página do *Ocarina of Time* no site *ZeldaSpeedRuns*

Fonte: as autoras.

Speedrun e inteligência coletiva

A colaboração entre os membros, seu compromisso em deixar todos informados sobre novas táticas e a persistência em continuar buscando novos métodos, mesmo quando a rota já parece otimizada ao máximo, mostra a inteligência coletiva por trás da comunidade. Conforme Pierre Lévy, “é uma inteligência distribuída por toda parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em uma mobilização efetiva das competências” (2007, p. 28). Ele prossegue sugerindo o seguinte: “Um grupo humano qualquer só se interessa em constituir-se como comunidade virtual para aproximar-se do ideal do coletivo inteligente, mais imaginativo, mais rápido, mais capaz de aprender e de inventar do que um coletivo inteligentemente gerenciado” (LÉVY, 1999, p. 130). O autor sinaliza, contudo, que a prática da inteligência coletiva, por meio das comunidades virtuais, é o maior desafio do que ele chama de movimento social e cultural surgido pela internet. Isso porque está em disputa as formas e os objetivos da prática da inteligência coletiva, seu *modus operandi*, a distribuição de seus benefícios de maneira equânime entre os membros das diversas

comunidades etc. (LÉVY, 1999, p. 131). De certa maneira, esse também é o desafio dos *runners*: colaborar entre si, compartilhando informações sobre o *game* de modo a explorar as possibilidades de terminá-lo rapidamente.

Na modalidade do *speedrun*, as regras são quebradas com *glitches*, apesar de não ser uma ação necessária ou obrigatória em todos os casos – por isso existem diversas categorias, com e sem *glitches*. O objetivo amplo é concluir o jogo rapidamente. Aliás, o uso dos *glitches* não acaba com o desafio: pelo contrário, o *speedrun* existe exatamente para criar novos desafios para quem já jogou um jogo diversas vezes e ainda procura aproveitá-lo ao máximo.

Quebrar as regras – quebrar o jogo – para “facilitar” o desafio é uma questão de ponto de vista: por um lado, utilizar um *glitch* para avançar da primeira fase para a última em um jogo que leva cerca de 30 horas para ser concluído, como é o caso do *OoT*, pode parecer ridículo; por outro, os *runners* praticam estratégias e *glitches* por horas a fio para realizá-los com precisão em uma *run*. Vários métodos utilizados, mesmo que, ao serem visualizados por um leigo, pareçam simples de executar, necessitam de maestria vinda da dedicação do *runner* para bater um recorde. Além disso, os *glitches* não são encontrados facilmente: requer tempo e um time para explorar cada parte mínima do jogo, desde pequenos truques para ganhar alguns segundos até *glitches* extremos que salvam horas. Desde os primórdios da comunidade, há 15 anos, os truques e estratégias têm se acumulado e ficado mais complexos, ao passo que reduzem o tempo de conclusão do jogo. Quebrar as regras não acaba necessariamente com a diversão, apenas traz uma forma diferente de consumir o *game*.

Ainda, o *speedrun* também possui regras, tanto gerais para a prática como um todo quanto pequenas variações e/ou adições para diferentes jogos e categorias. Essas normas servem para que a competição seja o mais justa possível, sem que outros jogadores utilizem métodos externos, como *splicing*, para atingir o recorde mundial. Por isso, ao realizar e enviar uma *run* para análise, é necessário cumprir todas as diretrizes estipuladas pelo *mods* e comunidade para ter a chance de entrar na tabela de classificação. *Runners* que, em dado momento, foram pegos falsificando uma *run* acabam com uma má reputação e baixa credibilidade.

Enquanto as regras da prática em si são explicitadas na página de cada jogo no site *Speedrun.com* (como visto na figura 8 na seção anterior), as “leis de sociedade” da comunidade de *speedrun* são mais um acordo entre seus participantes do que uma

constituição. Ao entrar no mundo do *speedrun*, o indivíduo entende que todas as descobertas são em benefício do todo, e não individual. Will relata em entrevista: “*claro que não é obrigatório compartilhar uma nova estratégia/glitch/rota achada por um jogador, mas é mal visto não compartilhar, no geral, e, na prática, todas as novas descobertas são compartilhadas com a comunidade e é bom que as pessoas prefiram uma competição justa ao invés de esconder a descoberta e conseguir um WR [World Record, recorde mundial] ‘fácil’ primeiro.*” Dessa forma, “*há, de fato, muita colaboração [...]*”, sendo um dos pilares do coletivo, e a competição apenas incentiva os jogadores a diminuírem mais o tempo. Um pensamento de “*se esse tempo foi atingido, é possível reduzir ainda mais*”, até que, em algum momento, todas as estratégias sejam esgotadas.

Mesmo que o nome mostrado na tabela de classificação seja de uma única pessoa, o *speedrun* é um esforço coletivo, a partir de uma comunidade de jogadores. Segundo Daniel Baamonde (dannyb21892), um dos moderadores entrevistados, isso quer dizer “*todas as pessoas estarem envolvidas, sejam em realizar runs, ajudar outros a realizá-las ou procurar novos glitches e melhorias ao jogo*”. Will, por sua vez, afirma que a comunidade “*é bastante acolhedora. Runners experientes estão dispostos a responder perguntas e ajudar novos runners a aprender*”.

As estratégias e *glitches* encontrados no *game* são compartilhados para todos na comunidade. Os truques são compartilhados, majoritariamente, através de vídeos postados no *YouTube*, explicando como realizá-los e enviados ao servidor no *Discord*, onde a comunidade os explora o máximo possível. Alguns desses *glitches* também estão descritos no site *ZeldaSpeedRuns*. Will relata na entrevista que “*O pessoal normalmente não tenta fazer nada para prevenir outros de bater seu [próprio] recorde, a não ser por tentar melhorar a si mesmos. [...] Não tenho a impressão de que as pessoas são tão individualistas, mas, sim, preferem se divertir com competição justa*”. Daniel complementa: “*Não é divertido ser o melhor se você só o é porque sabe algo que outros não sabem. Conseguir um recorde é mais satisfatório se você ganha de pessoas com a capacidade para competir no mesmo nível de conhecimento que você.*” Os moderadores e membros do *speedrun* reforçam a ideia de algo vindo da comunidade, para a comunidade, pela comunidade, uma vez que todos possuem um único objetivo: quebrar o jogo para tornar sua conclusão mais rápida.

Isso leva à característica diferencial do *speedrun*: sua colaboração competitiva. Ao mesmo tempo que os membros compartilham suas estratégias, todos querem ficar no topo, possuir o recorde mundial. Daniel diz em entrevista: “*Competimos uns contra os outros nas tabelas de classificação, mas, no fim, a verdadeira competição é entre a comunidade e o jogo. Todos sempre encorajam uns aos outros a darem seu melhor, até mesmo ajudando diretamente a chegar lá, mesmo quando isso pode diminuir o rank de quem ajudou*”. Will também conta: “*Em geral, runners estão sempre dispostos a ajudar outros runners respondendo perguntas, explicando por que seus truques não estão funcionando ou dando conselhos. Claro, sempre há a competição, também, mas de uma forma amigável. O pessoal normalmente não tenta fazer nada para prevenir outros de bater seu recorde, a não ser por tentar melhorar a si mesmos*”.

A partir do testemunho de Will, percebe-se que, no geral, os membros pensam no benefício do todo. Isso também pode ser comprovado ao analisar as discussões entre os membros no *Discord* e as dicas deixadas em comentários no *YouTube* ou na *Twitch*, durante uma transmissão, e em fóruns como *Reddit* e redes sociais como *Twitter*. Além disso, os membros têm a possibilidade de trocarem ideias pessoalmente em eventos como a *Games Done Quick*. Assim, em todos os locais onde possa haver comunicação entre os membros do *speedrun*, é possível notar uma comunidade engajada em seus objetivos comuns e solidária com seus companheiros. Will adiciona: “*Acho que o espírito colaborativo é muito bom para a comunidade. Não acho que tenha um lado ruim à colaboração mesmo, exceto por um indivíduo focado apenas no WR sozinho*”.

As descobertas encontradas, embora compartilhados primordialmente no *Discord*, são distribuídos, às vezes, por diversas redes sociais pelos membros, principalmente no *Twitter*, como dito anteriormente por Will. Novas informações são tratadas com importância para serem usadas ou adaptadas em algum momento. Daniel diz: “*As únicas vezes em que realmente [nós, moderadores,] retemos informação é quando estamos buscando mais sobre e queremos esperar para informar a comunidade até que possamos estar completamente na mesma página entre o time de moderadores*.” Além disso, a plataforma *Discord* facilita a discussão em tempo real, pois os membros trocar ideias enquanto, por exemplo, exploram um *glitch* recém-descoberto. Afinal, a inteligência coletiva visa reconhecer e enriquecer as pessoas de forma mútua, ou seja, o seu conhecimento é valorizado em algum contexto, não importa o que seja.

Dessa forma, os membros podem ter informações que ajudam a quebrar o jogo e são encorajados a partilhá-las. Consequentemente, as comunidades de *speedrun* em geral possuem especialistas em atividades específicas, consistindo em três principais. A primeira é o *Glitch hunter*: o caçador de erros. Dedicar-se a estudar a funcionalidade do jogo, entender seu código e fazer diversas tentativas em vários lugares deste para tentar descobrir um *glitch* ou *bug* novo. Outra é a categoria de *Runner*: é quem realiza as *speedruns* propriamente ditas, aplicando as descobertas dos *glitch hunters*. Os participantes não precisam se ater apenas a uma função: um *runner* também pode ser um *hunter* e vice-versa. É possível até trocar de função quando preferir. O importante é compartilhar o que se é sabido sobre o jogo. Finalmente, os *Mods*, que revisam os *glitches* e *bugs* achados pelos *hunters* e atestam se podem ser usados ou não, de acordo com as regras da comunidade. Da mesma forma, analisam as *runs* mandadas pelos jogadores para serem adicionadas ou não à tabela de classificação. A maioria das comunidades possuem uma equipe de moderadores para realizar as atividades e discutir as decisões.

Essa divisão de tarefas e o registro das estratégias e *glitches*, tanto pelo *Discord* quanto pelo site *ZeldaSpeedRuns*, mostra a organização da comunidade acerca do compartilhamento de informação. Os praticantes e entusiastas de *speedrun* trazem não apenas uma forma nova de jogar um jogo, mas também uma dinâmica pouco comum para uma comunidade de fãs de *games* que os diferencia de outras competições dessa mídia. A partir da inteligência coletiva, as conquistas de cada membro, seja por achar um *glitch* arrebatador ou por conseguir uma rota perfeita e, consequentemente, o recorde mundial, são celebradas por todos. As conquistas não são apenas individuais: são êxito da comunidade como um todo.

***Glitches*, comunidade e cultura hacker**

Mesmo não sendo obrigatórios, é inegável que os *glitches* e *bugs* possuem um grande papel no *speedrun*. Como dito anteriormente, os *glitches* são achados por pessoas que se dedicam a conhecer a estrutura do jogo para, então, quebrá-la. Bem como os *runners* investem seu tempo para aprender as rotas e estratégias, os *glitch hunters* investem muitas horas estudando o código e o ambiente do jogo para extrair o

máximo dele. Alguns *glitches* são, sim, achados por acaso pelos *runners*, mas a maioria vem de membros proficientes em entender a linguagem do jogo tecnicamente.

Os *glitches* são achados a partir de técnicas que podem lembrar as de um *hack*. Os métodos usados pela comunidade de *speedrun* são soluções rápidas para um problema – ou, no caso, objetivo, a conclusão do jogo. Porém, não são utilizados códigos e/ou meios externos para realizá-los: todas as “alterações” no jogo são feitas com o próprio jogo e seus erros deixados pelos programadores originais. No livro *A galáxia da internet*, há uma definição para a cultura *hacker*:

Há uma comunidade, uma cultura compartilhada, de peritos em programação e bruxos da interconexão cuja história remonta, através de décadas, aos primeiros minicomputadores de tempo compartilhado e aos primeiros experimentos da Arpanet (RAYMOND, 1999, p.231 apud CASTELLS, 2003, p. 38).

Os *glitch hunters* podem, portanto, ser considerados peritos em suas tarefas. Munidos de ferramentas e dicas compartilhadas por outros membros *hunters* no *Discord* sobre onde seria possível encontrar um *glitch*, eles repetem várias vezes uma mesma ação em um local específico do jogo para tentar encontrar um *glitch*. Por ser uma tarefa que consome muito tempo, após 15 anos ainda são descobertos *glitches* e novas estratégias em *OoT*, bem como outros jogos.

Suprema nesse conjunto de valores é a liberdade [da cultura hacker]. Liberdade para criar, liberdade para apropriar todo conhecimento disponível e liberdade para redistribuir esse conhecimento sob qualquer forma ou por qualquer canal escolhido pelo hacker. (CASTELLS, 2003, p. 42)

Esta, sim, é uma característica compartilhada com a comunidade de *speedrun*. De acordo com a moderadora Will, “*não temos um lugar bem centralizado para anunciar novos glitches ou truques, mas a maioria da comunicação entre membros ativos da comunidade é pelo Discord*”. Mesmo que essa forma de distribuição de informação seja mais “fechada” – apesar de não estar em métodos mais populares de comunicação, o servidor, afinal, é público –, a maioria dos vídeos é postada no *YouTube* publicamente, para membros e não membros. Daniel adiciona: “*Novos glitches são compartilhados normalmente por vídeos no YouTube, resumindo tudo que o descobridor pôde aprender por conta própria. Depois, a comunidade mergulha o mais*

fundo que puder para ter certeza que coletivamente aprendemos tudo sobre a nova técnica”.

A liberdade combina-se com cooperação através da prática da cultura do dom[...]. Um hacker divulga sua contribuição para o desenvolvimento do software pela Net na expectativa de reciprocidade. A cultura do dom no mundo hacker distingue-se de outras análogas. Prestígio, reputação e estima social estão ligados à relevância da doação feita a comunidade. (CASTELLS, 2003. p. 42)

Como já citado por Baamonde, a competição é entre a comunidade e o jogo. *“Todos queremos ver o sucesso de todos e isto torna a comunidade muito acolhedora e engajada”*, diz. Os participantes compartilham suas estratégias para que todos possam ter a mesma oportunidade de competir e alcançar o primeiro lugar nas classificações, *“dessa forma, você sabe que ganhou puramente por mérito de sua habilidade”* (BAAMONDE, Entrevista), mas os louros individuais não são o principal objetivo. *Glitches* inovadores e recordes impactantes são lembrados através dos anos conforme as rotas são otimizadas como parte importante da história de um jogo e as contribuições de seus realizadores são apreciadas e comemoradas pelos membros. A distribuição dessas estratégias é mais uma colaboração do que uma doação: é uma peça de informação importante para o desenvolvimento da comunidade pelo qual o “doador” também é beneficiado. Novamente, reforçando a ideia de para a comunidade, vindo da comunidade, pela comunidade.

Assim, não se trata apenas da retribuição esperada pela generosidade, mas da satisfação imediata que o hacker tem ao exibir sua engenhosidade para todos. Além disso, há a gratificação envolvida no objeto ofertado. Ele não tem apenas valor de troca, tem também valor de uso. O reconhecimento vem não só do ato de doar, como da produção de um objeto de valor (software inovador). (CASTELLS, 2003, p.43)

Portanto, quanto mais um método é usado pelas *runs*, ou maior foi seu impacto para a evolução das rotas, mais efetivo ele foi para a otimização do jogo. E isso pode se aplicar para *runners* também: um recorde com boa técnica serve como inspiração e base para que outros praticantes possam melhorar suas próprias habilidades a fim de conquistar o primeiro lugar.

Considerações finais

Speedrun é uma prática que consiste em, geralmente, explorar *glitches* e *bugs* num jogo para finalizá-lo num curto período de tempo. Portanto, é necessário um considerável número de pessoas para investigar esses erros e pô-los em prática, criando, assim uma inteligência coletiva. Porém, junto dessa colaboração, há a competição entre os membros para chegar ao primeiro lugar. Este artigo, assim, propôs explorar essas características singulares da comunidade de *speedrun* e entender sua funcionalidade.

Esse ato de quebrar o jogo remete-se brevemente à ideia do substantivo *hack*, pois, assim como os *glitches*, são soluções rápidas para alcançar objetivo ou solucionar um problema. Os membros especializados em procurar esses erros, os *glitch hunters*, são peritos nessa tarefa, assim como os *hackers* eram em programação e interconexão. Ainda, toda a comunidade divide a característica liberdade dos *hackers* de se apropriar e redistribuir o conhecimento encontrado – os *glitches*, as estratégias, as rotas – onde e da forma que desejar, deixando a informação disponível para quem se interessar aventurar nessa prática. Os achados são compartilhados nas mais diversas plataformas e redes sociais *online*, conforme mapeado na seção 2. A comunidade de *speedrun* é uma constante troca de conhecimento em prol da própria comunidade, sem a intenção consciente de se tornar memorável – o que, de fato, pode acabar acontecendo em dado momento.

Assim, ao entrar no meio do *speedrun*, uma espécie de contrato abstrato é acordado: dividir informações com outras pessoas. Pois aqueles que não o fizerem, terão uma má reputação no meio. Afinal, mesmo que tenha uma tabela de classificação e todos queiram chegar ao topo, o trabalho em equipe e a vitória coletiva são mais gratificantes para toda a comunidade, principalmente se os membros possuem conhecimento das técnicas usadas e podem apreciar quando são bem aplicadas por um *runner* proficiente num recorde.

Portanto, a prática do *speedrun* está focada numa ideia de colaboração competitiva: os membros da comunidade ajudam-se entre si a melhorar seus recordes pessoais e, conseqüentemente, o recorde na tabela de classificação. A competição é feita com os *runners* apontando seus erros e onde poderiam melhorar para, na próxima vez, ou o próximo *runner*, mantenha o que funcionou e aperfeiçoe onde não está bom. O

runner no topo, assim, não o alcançou por saber mais que outros *runners* nem porque tinha um truque escondido: ele chegou lá devido a sua excelente execução das estratégias descobertas, compartilhadas e discutidas pela comunidade em variados meios. Essa dinâmica de relação é aceita pelos membros, que entendem os objetivos do grupo em relação à prática, e cumprem as regras – tanto dessa sociedade quanto da modalidade de jogo – para manter a organização do meio.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** São Paulo: Edições Loyola, 2007.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LEXICO Dictionary. Oxford, 2019. Disponível em: <https://www.lexico.com/definition/bug>. Acesso em: 15 jul. 2020.

MARTINO, Luís Mauro Sá. **Teorias das mídias digitais: Linguagens, Ambientes, Redes.** Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

SCULLY-BLAKER, Rainforest. **Re-curating the accident: speedrunning as community and practice.** University of Concordia. 113f. Dissertação de Mestrado (Mestrado em Estudo da Mídia - Faculdade de Estudos da Comunicação), Concordia University, Canadá, 2016.

Speedrunning Glossary. **SpeedRunsLive.** 2019. Disponível em: <http://www.speedrunslive.com/faq/glossary/>. Acesso: 10 jul. 2020.