

## Ritmos vs. Regras: jogos de luta, tempo e criatividade nos videogames<sup>1</sup>

Ivan MUSSA<sup>2</sup>

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

### RESUMO

Este artigo aborda um problema mal colocado que perpassa o estudo dos jogos eletrônicos ao longo de toda sua recente história. Tal imbróglio manifestou-se sobretudo no uso da palavra “regra”, desdobrando-se por meio de outros termos, tais como “mecânicas” e “sistema”. Por trás do emprego desse vocabulário, esconde-se uma série de premissas infundadas. A máquina, por ser programada e supostamente previsível, seria incapaz de gerar o novo. A criatividade dos jogadores, portanto, estaria desassociada das regras e do sistema. Ocorre que não é isso que se verifica em uma ampla gama de processos criativos encontrados nos videogames. Para contrapor essas premissas, propomos como estudo de caso o jogo *Super Smash Bros. Melee*, que nos direcionará a uma reflexão sobre a potência criativa do tempo nos videogames, ilustrada pela ideia de “ritmo”.

**PALAVRAS-CHAVE:** Videogames; ritmo; tempo; criatividade

### INTRODUÇÃO

Elaboremos um encontro imaginário: de um lado, dois pesquisadores do campo dos *game studies*; de outro, um ávido entusiasta de jogos de luta, interessado no estilo relativamente recente comumente chamado de *platform fighting*, um desmembramento advindo da série *Super Smash Bros.*, da Nintendo. Os dois estudiosos dos videogames posicionam-se em extremidades opostas de uma disputa teórica acerca do significado e da natureza de seu objeto de estudo. O primeiro acha que o sentido do jogo está nas regras; o segundo, que está nas apropriações que o jogador faz das regras.

O praticante de jogos de luta vê-se, nesse momento, um tanto quanto confuso, e pergunta ao primeiro estudioso a razão de sua crença na primazia das regras. O intelectual

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no GP Games, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 42º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

<sup>2</sup> Professor substituto no Departamento de Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (DECOM/UFRN). Doutor pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCOM/Uerj).

---

responde que o sistema, por sua natureza, define o campo de possibilidades do que o jogador fará: trata-se de um fato computacional e matemático. Dessa forma, as supostas invenções e criações dos jogadores apenas completariam algo que já está dado de antemão pela programação desenvolvida pelos criadores do jogo.

O jogador, estranhando ainda mais, protesta contra a teoria. Alega que faz parte de uma comunidade de jogadores do recente jogo *Rivals of Aether* (2015). Devido à sua relativa juventude, o jogo do gênero *platform fighting* ainda guarda muitos mistérios, e que a comunidade em torno do jogo descobre constantemente novas formas mais eficientes de jogar. O jogador lembra ainda que mesmo *Super Smash Bros. Melee*, que inspirou a criação de *Rivals*, ainda se renova a cada dia, mesmo não recebendo atualizações desde 2001. Para o entusiasta, essa renovação constante seria o fruto da invenção de técnicas e táticas por parte de jogadores. Novos golpes, combos, estratégias e estilos de lutar que surgem de modo imprevisível, mesmo por parte dos programadores. O jogador, portanto, recusava-se a aceitar que não haveria espaço para que usuários criassem seus próprios sentidos a partir do jogo.

O outro teórico, ao assistir a conversa, orgulha-se de sua posição. Parabeniza o jogador por este ter percebido a natureza inerte do sistema, que toda criação e novidade da prática de jogo emana do poder inovador da ação humana. Empolgado, o estudioso alerta ainda para o inegável fato de que, se todas as possibilidades previstas pelo sistema já estão dadas de antemão em uma fria estrutura matemática, seria absurdo dizer que algum sentido ou significado poderia sair dali. É o ser humano, com seu olhar criador, que dá voz ativa ao seu funcionamento passivo, atribuindo qualidade ao que é apenas quantidade.

Ao ouvir isso, o jogador novamente se impressiona e discorda com igual vigor do segundo intelectual. Ele cita um caso prático de sua experiência: Enquanto *Melee*, o jogo lançado em 2001, mantém-se ativo e produzindo novidades até hoje, o mesmo não pode ser dito de sua continuação, *Super Smash Bros. Brawl* (2004). A mesma comunidade de jogadores, inicialmente seduzida pelo jogo mais moderno e visualmente mais interessante, migra para o título inédito esperando encontrar a mesma profundidade do anterior. Logo perceberam, porém, que a estrutura de *Brawl* não oferecia nada próximo do suporte para a criação e inovação que seu predecessor ostentava. Por isso, o jogador se recusava, também, a dizer que a criatividade no jogo seria fruto exclusivo da subjetividade humana.

---

Temos, portanto, uma tríplice incompatibilidade entre os raciocínios, como em um jogo de pedra, papel e tesoura. No entanto, ao contrário do equilíbrio que encontramos no jogo, vemos aqui um imbróglio muito mais complicado e desbalanceado. Para desatar os nós deste problema, precisaremos recolocar a questão principal que orienta as opiniões e discussões entre os dois teóricos e o jogador. E, para tanto, precisamos começar pela opinião deste último.

A opinião do jogador pode ser vista por ambos os estudiosos como uma opinião inocente, nutrida pelo senso comum. Para ele, a potência criativa do ato de jogar está na prática do ser humano, mas *também* no interior do jogo. Um certo rigor filosófico parece impeli-los à ideia de que um certo fenômeno precisa se originar de um só ponto. Cegos pelas amarras teóricas de suas premissas, deixam de explorar um território conceitual em que *a criação e a novidade podem sim surgir de dois lugares ao mesmo tempo*, desde que eles estejam conectados e em continuidade. É isso que tentaremos demonstrar nesse artigo, a partir do exemplo de *Super Smash Bros. Melee*.

Para tanto, começaremos demonstrando que ambas as premissas teóricas acima excluem a máquina do protagonismo criativo que ocorre nos fenômenos de jogo. E se a máquina é incapaz de gerar o novo e é estéril de criatividade, resta-nos apenas dois caminhos. O primeiro é declarar o mesmo a respeito do jogador: afinal, toda ação que desempenha no mundo “real” e não-binário é convertido em dados e processos maquínicos que aparecem na tela, ou seja: zeros e uns. Dito de forma mais direta, se o jogador é a única parte criativa da comunicação, essa criatividade morre quando se transforma em dados – é no máximo uma meia-criatividade.

O segundo caminho é mostrar que é possível abandonar as amarras da dicotomia computacional/humano, reexaminando as falsas pressuposições que nos levaram a este beco sem saída. Assim, prova-se que é possível que a criação e o novo surjam de uma fonte dupla, mas que atua em continuidade: a comunicação rítmica entre jogo e jogador.

## **O JOGO JOGADO NO TEMPO: A METÁFORA DA MELODIA E DO TEXTO**

Os dois primeiros nós a serem desatados se referem a duas noções particulares que, em si mesmas, fazem sentido e são verificáveis. A primeira diz que os estados discretos concebíveis pelo sistema são finitos. Essencialmente, essa constatação vale o mesmo que afirmar que as posições possíveis em um tabuleiro de xadrez não são intermináveis: elas consistem em um número limitado de combinações.

---

A segunda alega que, no interior da máquina, não existe mecanismo de diferenciação e/ou associação entre os estados particulares. Portanto, a máquina não é capaz de discernir supostas qualidades que caracterizariam esses estados. É exatamente isso que Gilbert Simondon detectará ao examinar as diferenças de natureza entre o modo de funcionamento da cognição humana e a operação da máquina.

A memória humana recebe conteúdos que têm um poder de forma, ou seja, que se cobrem, se agrupam, como se a experiência adquirida servisse de código para novas aquisições, para interpretá-las e fixá-las: o conteúdo torna-se uma codificação, no homem, e mais geralmente, na vida, enquanto na máquina, codificação e conteúdo permanecem separados como condição e condicionados.<sup>3</sup> (SIMONDON, 1958, p. 140)

A máquina se destaca por separar o código do codificado: o mesmo sistema binário reconhece informações para desenhar imagens, amplificar áudio e exibir modelos tridimensionais em jogos. O código não diferencia, não “sabe” com o que está lidando: apenas computa mecanicamente, entre bits e terabytes, as operações matemáticas designadas.

No entanto, entramos no reinado humano quando as duas funções se confundem. O efeito colateral dessa confusão é que a máquina efetue cálculos e operações mecânicas com exímia eficiência e velocidade, se comparada à cognição humana. Esta última, porém, exhibe capacidade de agrupar experiências, associa-las entre si e dissolver a barreira entre conteúdo (qualidade) e forma (código).

Antes de investigar as repercussões dessa ideia, voltemos às duas afirmações das quais estávamos falando. Os estados possíveis de um jogo – posições das peças de xadrez no tabuleiro, por exemplo – são, de fato, 1) finitos e 2) discretos (Cf. JUUL, 2004; 2005; WALLNER, KRIGLSTEIN, 2012). O problema não está nas premissas, mas na inferência que surge delas: a de que o sistema do jogo não é capaz de produzir o novo. Nas palavras de Jesper Juul: “a matéria prima de um jogo tem que ser formalizada e criada em forma de regras antes que o jogo possa começar” (2004, s. p.). Ou seja: tudo já está (ou deveria estar) previamente dado na configuração do sistema.

---

<sup>3</sup> Livre tradução de: “La memoria humana recibe contenidos que tienen un poder de forma en el sentido de que se recubren ellos mismos, se agrupan, como si la experiencia adquirida sirviera de código a nuevos adquisiciones, para interpretarlas y fijarlas: el contenido se convertiría en codificación, en el hombre, y más generalmen. te en lo viviente, mientras que en la máquina, codificación y contenido permanecen separados como condición y condicionado.”

---

É discutível até que ponto esse julgamento é algo assumido deliberadamente ou inconscientemente nos estudos dos videogames. O fato é que acaba servindo de degrau para o estabelecimento de posições rígidas a respeito da natureza da criatividade no jogo. Por exemplo, há aqueles que enxergarão nessa predeterminação sistêmica a chave para o entendimento da retórica do jogo (Cf. BOGOST, 2007; MATEAS, 2008); enquanto, de outro lado, esse suposto determinismo será visto exatamente como a morte da criatividade – e, portanto, ela deverá ser encontrada justamente na subjetividade do jogador (Cf. SICART, 2011; VELLA, 2015). Os protagonistas desse impasse podem ser chamados, respectivamente, de *procedimentalistas* e *humanistas*.

Não há no estado da arte do campo uma concepção rígida de que é impossível encontrar novidades e surpresas em jogos: pelo contrário. Talvez o tema da criatividade e da surpresa nos videogames, de suas capacidades transgressivas, inventivas e subversivas seja o vetor mais potente do mapa de tendências dos *game studies* na atualidade (Cf. JØRGENSEN, 2019; STENROS; BOWMAN, 2018). No entanto, é impossível não notar que, nesse tipo de abordagem, o jogo enquanto conjunto de regras e dinâmicas assume uma posição secundária em relação ao papel criativo do ser humano (Cf. SMITH, 2006, p. 30-33), pesando a balança para o lado humanista.

O lado oposto – o procedimentalista – a princípio parece resolver o problema, pois atribui o poder discursivo justamente ao “sistema”, renegado pelos humanistas. Ao fazerem isso, porém, defendemos que os procedimentalistas estejam sendo tão ou mais humanistas que seus adversários. A única diferença é que entre o ser humano e a criatividade, introduz-se a ferramenta dos procedimentos computacionais. Em outras palavras, os softwares seriam para os videogames o que a tinta é para a pintura: uma ferramenta de expressão da verdadeira potência criativa: o game designer.

Parece, portanto, ter havido uma forte influência das definições clássicas de jogo – sobretudo das ideias de regra, sistema, mecânicas, etc. – no sentido de esterilizar (ou pelo menos enfraquecer) o potencial criativo da máquina que roda o software, transferindo as rédeas da ação para as mãos humanas (sejam elas as do programador ou a do operador). É possível demonstrar, porém, que a justificativa da finitude dos estados e da incapacidade do computador de diferenciar qualidades entre eles é insuficiente para negligenciar seu papel na imprevisibilidade do jogo. Em outros termos, o mito da predeterminação é um falso problema.

---

Basta selecionar dois exemplos: o da música e o da escrita. Em ambos os casos, temos dois conjuntos de elementos básicos que são usados para compor peças criativas: notas musicais e letras. Em ambos os casos, novamente, existem uma série de regras que orientam a combinação e/ou encadeamento dessas peças de modo a produzir trabalhos de complexidade gradativamente maior. Seguindo a mesma visão humanista que vemos nos game studies, porém, essa complexidade seria limitada pelo fato de depender de elementos discretos e cuja combinação não é infinita.

O experimento literário de Jorge Luis Borges com o conto “A Biblioteca de Babel” aborda o mesmo paradoxo no texto: uma biblioteca de dimensões infindáveis onde se poderia encontrar livros com todas as combinações de letras imagináveis<sup>4</sup>. É ainda mais interessante para o exercício proposto aqui examinar a implementação prática da visão de Borges: o site [libraryofbabel.info](http://libraryofbabel.info), que gera procedimentalmente todas as páginas de 3200 caracteres possíveis dentro da combinação de letras, pontos e vírgulas. Trata-se de um número assustador de combinações:  $10^{4677}$  livros com 410 páginas de 3200 caracteres cada. Assustador, mas não infinito. Perdido em meio ao universo de páginas gerado pelo algoritmo do site, estão perdidas, como diz sua descrição “todos os livros que poderiam existir - incluindo todas as peças, todas as músicas, todos os artigos científicos, todas as decisões legais, todas as constituições, todas as escrituras e assim por diante”. Inclusive esse texto que escrevo nesse momento, munido de minha capacidade de expressão e concentração, já foi alocado em algum dos arquivos da biblioteca, como se o software estivesse zombando do meu esforço.

Isso equivaleria dizer que um escritor, quando concebe um texto, tem apenas a ilusão de estar criando algo? Afinal, aquilo que acho que estou criando já existe, de algum modo, dentro dos resultados das permutações combinatórias dos caracteres do meu teclado.

Eu sei, portanto, que minhas teclas me convidam a uma malha de acidentes e necessidades determinadas. E, apesar disso tudo, eu experimento meu gesto de escrita concretamente como um gesto livre [...]. Pois meu ser está concentrado nas pontas dos meus dedos quando escrevo: toda minha vontade, pensamento e

---

<sup>4</sup> Isso se assemelha ao exercício de pensamento comumente referido como o "teorema dos macacos infinito", que afirma que, dado um número infinito de macacos teclando cegamente em máquinas de escrever por uma quantidade infinita de tempo, eventualmente eles reescreverão as obras completas de William Shakespeare. Na verdade, esse ato cego de gerar combinações é exatamente o que o computador faz - o que difere muito da capacidade humana de associação de letras, sentenças e assim por diante. A diferença fundamental é que, enquanto os computadores podem apenas simular operações numéricas, os seres humanos podem trabalhar com os ritmos da escrita.

---

comportamento fluem para elas e através delas, além das teclas, além do universo de partículas que elas comandam, além da máquina de escrever e do papel, e em direção à esfera pública.<sup>5</sup> (FLUSSER, 2011, p. 28)

Em sua inquietude em relação a esse mesmo problema, Vilém Flusser chama a atenção para a continuidade existente na dinâmica da escrita. Sua intencionalidade, seus pensamentos e sentimentos são traduzidos em gestos, que viram folhas em um papel e que são publicados, ou seja, que comunicam. Quando o texto alcança a esfera pública e, de alguma maneira, reverbera a intenção de quem o escreve para novos leitores, um fluxo se concretiza.

A respeito do mesmo fenômeno, o filósofo Henri Bergson desenvolverá essa mesma ideia, mostrando que o que realmente se passa é uma exclusão do tempo em prol de uma sobrevalorização do espaço. Pensamos cada letra como uma unidade espacial, que se unem para formar palavras. Palavras unem-se para constituir frases, que por suas vezes geram livros, documentos e poemas. Esse tipo de simplificação é uma espacialização do processo de escrita e de leitura, simplesmente porque, segundo ele, a única diferença entre uma palavra e um livro é a quantidade de unidades que as compõem. Pensa em termos de escala quantitativa e não de qualidades sensíveis.

Bergson pede que seu leitor faça um exercício e imagine uma frase, por exemplo: “a bala dissipa calor quando é disparada”. Em seguida, sugere que observemos a impressão que sentimos quando lemos a palavra “calor”, adicionemos ao modelo mental que deduzimos da palavra “bala” e, finalmente, associemos o resultado à ideia de movimento advinda do verbo “disparar”. Obviamente trata-se de um exercício impossível: a impressão que uma única palavra nos causa é indivisível, e a sensação que uma frase provoca é, também, uma qualidade indecomponível. Assim como Flusser, chega à conclusão de que é inútil pensar as unidades do texto se não entendermos sua atuação como algo contínuo, que se dá no tempo:

As palavras podem até ter sido bem escolhidas, mas não transmitirão o todo daquilo que desejamos fazê-las transpassar se não formos bem sucedidos no ritmo, na pontuação, nos comprimentos relativos das frases e partes das sentenças, na dança particular da frase, ao fazer a mente do leitor,

---

<sup>5</sup> Livre tradução de: “I know, therefore, that my keys are inviting me into a determined mesh of accident and necessity. And in spite of it all, I experience my writing gesture concretely as a free gesture [...]. For my being is concentrated on my fingertips when I am writing: my entire will, thought, and behavior flow into them and through them, past the keys, past the particle universe those keys command, past the typewriter and the paper and into the public sphere.”

---

continuamente guiada por uma série de movimentos nascentes, descrever uma curva de pensamento e sentimento análoga àquela que nós mesmos descrevemos. Nisto consiste toda a arte de escrever.<sup>6</sup> (BERGSON, 1984, p. 56-57)

Bergson ilustra o mesmo processo ao falar da impressão que uma música nos causa (2006). Uma melodia pode ser decomposta em notas, e é graças a isso que podemos codificá-la em uma partitura, por exemplo. No entanto, a impressão concreta deixada pela audição da melodia – que inclusive relaciona-se à nossa capacidade de reconhecer uma música ou outra – só nos atinge uma vez que estas notas ressoam em continuidade. Seria um absurdo, por exemplo, afirmar que ao reconhecermos a famosa introdução da quinta sinfonia de Beethoven, composta de 8 notas, nosso cérebro está “somando” o reconhecimento individual dessas notas e chegando ao resultado correspondente. Seria uma análise que exclui o tempo do fenômeno musical, pois ignora que a ordem das notas, o intervalo entre cada uma delas e sua frequência e timbre só podem ser sentidas em continuidade, e a melodia que tão bem reconhecemos é a melodia contínua.

### **O TEMPO JOGADO NO JOGO: A MULTIPLICIDADE QUALITATIVA DOS MOVIMENTOS JOGÁVEIS**

Da mesma forma, os eventos que se desdobram no jogo não podem ser compreendidos plenamente se atribuirmos a eles um status independente da continuidade que os faz agir no tempo. Portanto, o “sentido” de um jogo – ou de um texto, ou de uma música – não é um conjunto de permutações combinatórias. É, na realidade, a percepção das qualidades individuais de cada ritmo expressado por cada um desses sistemas. Voltando ao exemplo do xadrez, a abertura iniciada por um jogador e a resposta da defesa adversária impõem ao tabuleiro um certo ritmo especial, que assumirá uma nova qualidade quando o atacante der continuidade à sua estratégia. Assim como o texto só se executa plenamente quando seu ritmo atinge o leitor, um jogo de xadrez só pode ser compreendido como uma continuidade de perturbações rítmicas.

Por se tratar de um jogo dividido em turnos e que se passa em um tabuleiro contendo 64 casas, o uso da palavra “ritmo” pode soar próximo do absurdo. No entanto,

---

<sup>6</sup> Livre tradução de: “The words may then have been well chosen, they will not convey the whole of what we wish to make them say if we do not succeed by the rhythm, by the punctuation, by the relative lengths of the sentences and parts of the sentences, by a particular dancing of the sentence, in making the reader's mind, continually guided by a series of nascent movements, describe a curve of thought and feeling analogous to that we ourselves describe. In this consists the whole art of writing.”



mesmo para um enxadrista iniciante, a ideia não soará tão estranha. Imaginemos, por exemplo, um jogo de xadrez por correspondência, em que cada jogador pode passar dias, quiçá semanas pensando em uma única jogada. Trata-se de um ritmo de jogo dilatado, de fato – mas há, ainda assim, um ritmo. Se acelerarmos esse andamento para o formato clássico adotado hoje em alto nível, o jogo ainda é demorado e dilatado, mas há um limite de tempo: cada jogador possui um inventário de 120 minutos, e precisa gerenciar esse tempo, que em uma partida de nível alto pode durar várias horas. Aceleremos ainda mais: há o modelo de xadrez rápido, que reduz o inventário de tempo a 15 minutos. E, por fim, temos o xadrez *blitz*, que consiste em trocas velozes de jogadas em que cada jogador possui 3 minutos, o que demonstra que o ritmo dilatado altera qualitativamente o jogo – embora suas regras, tabuleiro e peças continuem tão limitadas quanto anteriormente.

Não seria totalmente absurdo equivaler essa dilatação ao fenômeno dos jogos eletrônicos. A tela que exhibe o jogo possui uma quantidade limitada de pixels – que certamente é bem maior que a quantidade de casas do xadrez, mas ainda finita. Os estados isolados da tela – os chamados *frames* – são sem dúvida finitos em cada jogo. No entanto, seu encadeamento no tempo possui um ritmo cuja qualidade é necessariamente diferente da soma das suas partes.

Em *Super Smash Bros. Melee*, por exemplo, o movimento de *wavedash* é uma sequência de ações individuais, que podem ser executadas em isolamento. O jogador deve pular (movimento A), em seguida deve executar uma *air-dodge* direcionada para a diagonal inferior (movimento B), que ocasiona um movimento rápido para a direita ou para a esquerda. Na máquina, o que acontece é uma superposição de comandos que desdobram-se em um efeito simulado pela *engine* e pela física do jogo. Para o jogador, trata-se de absorver o ritmo em que os botões precisam ser pressionados para que o movimento não falhe. Uma vez absorvido, esse ritmo torna-se uma qualidade pura, indecomponível em uma somatória de A + B.

Se desacelerássemos uma partida de *Melee* para que ela fosse exibida a 1 frame por segundo, veríamos os jogadores calculando esses movimentos em um ritmo dilatado, o que certamente deixaria o jogo irreconhecível. No entanto, ainda existiria um ritmo, por mais lento que este fosse. Com efeito, a diferença entre 1 quadro e 30 quadros por segundo é determinante para a cognição humana, mas do ponto de vista do computador ambas são igualmente lentas. Afinal de contas, um computador é capaz de processar dados em uma velocidade assustadoramente maior que ambas. Só nos resta concluir, portanto, que o

---

ritmo dos acontecimentos de um jogo é propositalmente desacelerado para que a cognição humana consiga acompanhá-lo.

Claus Pias (2011) introduz este mesmo princípio de maneira, no mínimo, curiosa: para o autor, o jogo enxerga o ser humano como um dispositivo, ao passo que o ser humano apreende o sistema em sua dimensão mais humanizada: a interface. Não é o ser humano que está no centro, mas uma entidade que se posiciona como plataforma onde duas naturezas distintas passam a operar em consonância:

“...algo como uma interface move-se para este centro e media a contradição entre máquina e ser humano, *hardware* e *wetware*, ao mesmo tempo criando e formatando aquilo que o ser humano é enquanto exerce a condição de usuário” (PIAS, 2011, p. 166).

Em outras palavras, o computador desacelera sua velocidade absurda para que possamos jogar, assumindo um ritmo mais humano. Ao mesmo tempo, nós jogadores tentamos nos transformar em máquinas, capazes de operar com exatidão e rapidez cada vez mais agudas. Aliás, se o ritmo na tela é modulável, o mesmo vale para o jogador: um praticante de jogos de luta experiente é treinado o suficiente para executar comandos em ritmos exorbitantes, apertando vários botões por segundo. Também reage a golpes e eventos no jogo de forma muito mais imediata que um jogador eventual. Na realidade, um jogador de luta profissional consegue realizar inputs em frames específicos, como se estivesse enxergando o movimento na tela em câmera lenta.

De fato, é o que se percebe quando se estuda os meandros de *Melee* e muitos outros jogos de luta: o jogador dilata o ritmo da sua percepção, passando a ser capaz de capturar movimentos e executar combinações de inputs de forma não só mais rápida como mais precisa. Além do movimento de *wavedash*, há uma outra técnica em *Melee* que ilustra o modo como esse conjunto de capacidades se articula em uma espécie de repertório de ações que se torna um modo de expressão de cada jogador. Trata-se da técnica do *SHFFL* (pronunciada como “*schuffle*”).

O *SHFFL* é a união de três técnicas que, isoladamente, são de execução relativamente simples. A primeira é o *short hop*: todo personagem em *Melee* possui a capacidade de pular, mas se o jogador apertar o botão durante 3 frames ou menos, esse pulo será mais baixo. Isso é útil para realizar golpes aéreos em alturas baixas – caso o jogador não pule, esses golpes não podem ser desferidos, e caso pule demasiadamente alto, não conseguirá atingir um adversário que esteja próximo do chão. A segunda

---

habilidade é o *fast fall*, que consiste em apertar o direcional inferior no último frame do salto (ou o mais próximo do último frame possível). Ao executar um *fast fall*, como o nome sugere, o jogador volta ao chão muito mais rápido. Finalmente, o último movimento é o *L-Cancel*, uma espécie de *glitch* de *Melee* que cancela alguns frames da animação que todo personagem desempenha quando volta ao chão.

Os jogadores assíduos de *Melee* são capazes de executar esses três movimentos um após o outro em um ritmo único e fluido. Não apenas isso: eles conseguem direcionar-se a pontos específicos do cenário, executar golpes, defesas, *wavedashes* e inúmeras combinações dessas e outras ações, preenchendo os intervalos entre elas com *SHFFLs*, o que aumenta sua velocidade. Quanto mais veloz um personagem de *Melee*, mais ameaçador ele se torna, o que quer dizer que todos os jogadores competitivos precisam dominar o *SHFFLing* com a mesma perícia que um músico manipula seu instrumento, ou que um escritor manipula seu vocabulário.

A partir do momento em que esse domínio se sedimenta, o jogador atinge um novo patamar de conexão com os ritmos do jogo. O desafio não se encontra mais na tentativa de executar movimentos de forma rápida dentro de uma janela de frames x ou y. Esse tipo de desafio torna-se trivial. Afinal de contas, o jogador consegue percorrer o cenário de forma extremamente veloz e precisa, como se seu pensamento se traduzisse imediatamente em movimentos na tela. É aí que esse jogador será capaz de construir o seu próprio ritmo de jogo, seu estilo de defender e de atacar, sua forma característica de se movimentar. E o embate real acontece quando dois jogadores com esse mesmo tipo de conexão com o sistema se enfrentam: seu diálogo não se dá por questões de velocidade e precisão, pois ambos já superaram tal fase. É uma conversa entre estratégias e estilos de jogo: de blefes e contrablefes, de prever o que o adversário fará e de tentar agir de modo a impedir que o oponente faça o mesmo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse “jogo de poker” não deixa de ser rítmico, muito pelo contrário: é fundamentado e alimentado pelo domínio técnico por parte dos jogadores. E, do lado da máquina, é necessário que exista uma capacidade do sistema de abrigar esse aperfeiçoamento e essa multiplicidade de estilos e estratégias. Em última análise, a comunidade de jogadores competitivos em torno de *Melee* se alimenta dos ritmos

inventados em comunhão com o jogo para se perpetuar enquanto um ciclo de comunicação e trocas de experiências.

Nos parece claro – especialmente ao analisar o surgimento de habilidades específicas (como o *wavedash* e o *SHFFL*) em jogos como Super Smash Bros. Melee de maneira concreta, que trata-se de uma emergência contínua entre a cognição humana e os meandros maquínicos do sistema. Para que compreendamos a relação entre jogo e jogador, sob seu ponto de vista cognitivo, criativo e inventivo, é necessário que rompamos com a dicotomia e a barreira artificial entre humano e máquina: o jogador torna-se ambos ao mesmo tempo.

## REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. **A Energia Espiritual**. São Paulo, Editora WMF Martins Fontes, 2009.

BERGSON, Henri. **O Esforço Intelectual**. 2006. Disponível em: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0101-31732006000100008](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-31732006000100008). Acesso em: 29/01/2018.

JØRGENSEN, Kristine. **When Is It Enough?** Uncomfortable Game Content and the Transgression of Player Taste. 2019. Disponível em: <http://bora.uib.no/bitstream/handle/1956/19382/J%C3%B8rgensen%20-%20When%20is%20it%20Enough.pdf?sequence=1>. Acesso em: 30/06/2019.

FLUSSER, Vilém. **O universo das imagens técnicas**. Elogio da superficialidade. São Paulo: Annablume, 2008.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2005.

JUUL, Jesper. Introduction to game time / time to play – an examination of game temporality. 2004. Disponível em: <https://www.jesperjuul.net/text/timetoplay/>. Acesso em: 30/06/2019.

PIAS, Claus. **The Game Player's Duty**: The User as the Gestalt of the Ports. In: HUHTAMO, Erkki e PARIKKA, Jussi. *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. University of California Press: 2011.

SICART, Miguel. **Against Procedurality**. Disponível em: [http://gamestudies.org/1103/articles/sicart\\_ap](http://gamestudies.org/1103/articles/sicart_ap). Acesso em: 30/06/2019.

SIMONDON, Gilbert. **El modo de existencia de los objetos técnicos**. Argentina: Prometeo Libros, 2007.

STENROS, Jaako; BOWMAN, Sarah Lynne. Transgressive Role-Play. In: **Role-playing Games: a Transmedia Approach**. Taylor & Francis: Abington, 2018.

---

SMITH, Jonas Heide. **Plans And Purposes:** How Videogame Goals Shape Player Behaviour. 2006. Disponível em: <http://jonassmith.dk/weblog/wpcontent/dissertation1-0.pdf>. Acesso em: 30/06/2019.

WALLNER, Gunter; KRIGLSTEIN, Ssimone. **A Spatiotemporal Visualization Approach for the Analysis of Gameplay Data.** 2012. Disponível em: <https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2208558>. Acesso em: 30/06/2019.  
Computing Systems, Austin, May 2012.

VELLA, Daniel. **No Mastery Without Mystery:** Dark Souls and the Ludic Sublime. 2015. Disponível em: <http://gamestudies.org/1501/articles/vella>. Acesso em: 30/06/2019.