

# Uma Análise do fenômeno do speedrun pela ótica do parkour

## *An analysis of the speedrun phenomenon from the parkour perspective*

Julia Flausino<sup>1</sup>, Morgana de Abreu Leal<sup>1</sup>, Thiago Ladislau<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Instituto Federal do Rio de Janeiro (IFRJ) – Pinheiral, RJ – Brazil,

<sup>2</sup>Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Rio Janeiro, RJ – Brazil

juliaflausinolicomp@gmail.com, morgana.leal@ifrj.edu.br,  
Thiago.ladislau@nce.ufrj.br

**Abstract. Introduction:** The article presents a comparative analysis between speedrun and parkour, exploring how both practices transgress conventional uses of digital and urban spaces. **Objective:** it investigates how runners and traceurs reframe these environments through bodily performance. **Methodology:** it adopts a phenomenological approach based on aesthetic object of Mikel Dufrenne's theory, using the game Super Mario 64 as an object of analysis. **Results:** it indicates that these practices break with narrative and technical structures, using the body as an expressive tool for transgression and re-signification of space.

**Keywords:** aesthetic object, speedrun, parkour, embodiment, spatiality

**Resumo. Introdução:** O artigo realiza uma análise comparativa entre speedrun e parkour, explorando como ambas as práticas transgridem os usos convencionais dos espaços digital e urbano. **Objetivo:** investiga de que forma runners e traceurs ressignificam esses ambientes por meio da performance corporal. **Metodologia:** adota uma abordagem fenomenológica baseada na teoria do Objeto Estético de Mikel Dufrenne utilizando o jogo Super Mario 64 como objeto de análise. **Resultados:** indica que essas práticas rompem com estruturas narrativas e técnicas, utilizando o corpo como ferramenta expressiva de transgressão e ressignificação do espaço.

**Palavras-chave:** objeto estético, speedrun, parkour, corporeidade, espacialidade

## 1. Introdução

Este artigo propõe uma reflexão a partir do artigo *Speedrunning: Transgressive Play in Digital Space* (Ford 2018), que traça uma breve, porém significativa, comparação entre o *runner* (praticante de *speedrun*) e o *traceur* (praticante de *parkour*). O aspecto central dessa discussão está nos elementos que existem ao praticar o *speedrun* e perceber que ambos desenvolvem práticas espaciais transgressivas. Essa aproximação torna-se relevante na medida em que permite não apenas uma compreensão mais aprofundada dos argumentos do autor, como também convida à reflexão sobre as semelhanças narrativas e espaciais entre as duas práticas.

Ao comparar o *parkour* com o *speedrunning*, este trabalho busca explorar de que forma e por que ocorrem ressignificações dos ambientes e objetos presentes nos percursos de ambas as modalidades. O objetivo é evidenciar como esses praticantes (tanto o *traceur* quanto o *runner*) se apropriam de seus respectivos espaços (físico e digital), reconfigurando-os de maneira criativa e estratégica. Para isso, o jogo Super Mario 64 (1996, Nintendo), um jogo *single-player*, um jogo relativamente popular usado entre os *runners*, será objeto de análise neste artigo. A abordagem adotada será de cunho fenomenológico, utilizando os conceitos de Objeto Estético e Objeto Técnico desenvolvidos por Dufrenne (1964). A partir desses referenciais, investigaremos como o

personagem do jogo é percebido e utilizado pelo *runner* durante a prática do *speedrun*, e como essa percepção difere daquela experienciada pelo jogador comum. A proposta, portanto, é compreender os fenômenos que emergem no *speedrun* à luz dos elementos conceituais observados no *parkour*, destacando paralelos entre corpo, espaço e narrativa na constituição dessas práticas transgressoras; nos levando assim a uma melhor compreensão do fenômeno do *speedrun*.

## 2. O processo da prática do Parkour

O parkour é uma forma de deslocamento no espaço, com origens vinculadas ao esporte e a treinamentos militares (Orlandi, 2014). Seu principal objetivo é percorrer um trajeto no menor tempo possível, utilizando habilidades como saltos, corrida e força para alcançar para o seu destino. Essa prática é comum em grandes cidades e metrópoles, especialmente em ambientes com arquitetura urbana — como prédios comerciais, avenidas, metrô, pontos de ônibus e demais elementos típicos do espaço urbano.

Orlandi (2014) discute o processo de prática desse esporte de rua, evidenciando que o parkour vai além de uma simples atividade esportiva. Ela nos convida a refletir sobre os trajetos e os modos como o corpo se imprime no espaço urbano. A autora insere essa reflexão dentro de uma perspectiva narrativa da cidade:

[...] a narratividade como a maneira pela qual uma memória se diz em processos identitários, apoiados em modos de individuação do sujeito, afirmando/vinculando (seu “pertencimento”) sua existência a espaços de interpretação determinados, consoantes a específicas práticas discursivas. Isto é narratividade enquanto processo e não como ‘gênero’ como usualmente é definida. (p. 79)

Aqui, a narratividade urbana funde o corpo do sujeito ao corpo da cidade, permitindo uma reescrita de si mesmo e uma ressignificação dos objetos ao redor — que passam a ser utilizados como instrumentos de apoio ao percurso. Orlandi (2014) enfatiza a importância do uso do corpo nessa manifestação, como forma de apropriação do mundo e de construção da identidade do indivíduo. Essa perspectiva nos leva a uma ressignificação do próprio parkour:

Observando a maneira como é definido o Parkour, podemos, agora, pensando as condições de produção e o sujeito na sua relação com a memória e o espaço, observar um processo de ressignificação do Parkour. Pelo seu acontecimento no espaço urbano, pelas condições em que se produz e pela maneira como o sujeito se individua nessa prática, que é uma prática discursiva – simbolização do sujeito em corpo e espaço –, ele deixa de se inscrever na formação discursiva militar e rompe com sentidos do que significa esporte. Passa a ser um traçado do corpo na rua. (p. 80)

A autora prossegue “Em francês, ‘trace’ liga-se a ‘seguir’. Gesto de interpretação da relação corpo e espaço urbano, significando o sujeito como parte do seu percurso, de seu trajeto, do seu traçado”. Nesse sentido, Ford (2018) apresenta, em seu artigo, o *speedrun* como um modo transgressivo de jogar, explorando sua narrativa, prática e relações com o espaço do jogo. Em determinado momento, ele faz uma menção ao *parkour*, citando a teoria de Matthew D. Lamb:

Assim, o *parkour* não é apenas um uso tático do espaço arquitetônico estratégico por meio de apropriação *bricolente*, mas é ao mesmo tempo um uso tático (equivocado) do meu corpo como um lugar de poder estratégico. – Tradução nossa

A expressão "meu corpo" indica que o *traceur* (praticante de parkour) não ressignifica apenas o espaço arquitetônico por meio da apropriação *bricolent* (A apropriação criativa e tática do espaço urbano), mas também transforma seu próprio corpo em uma ferramenta estratégica. Isso revela a capacidade do praticante de reconstruir o ambiente urbano, atribuindo novos sentidos aos objetos ao redor e reduzindo-os a instrumentos auxiliares em seu trajeto.

A prática do *parkour*, portanto, ressignifica o corpo do sujeito, que se torna um verdadeiro instrumento na recriação de significados dentro do espaço urbano. A arquitetura e os elementos urbanos passam a ser vistos como suportes que auxiliam esse "instrumento" (o corpo) na execução dos movimentos, tornando o praticante um "sujeito como parte do percurso". Ele não apenas se desloca, mas participa ativamente da criação e vivência desse caminho.

Contudo, ao aplicarmos essa mesma perspectiva ao *speedrun*, como propõe Ford (2018), percebemos as semelhanças na forma como ambos recriam e ressignificam os espaços e objetos nos quais se inserem. Assim sendo entendemos que o *speedrun* assim como *parkour* se apropriam do ambiente para produzir novos sentidos a partir da prática.

### 3. Videogames como Objeto estético

O speedrun, em sua definição mais literal, é uma palavra-chave que nasce da associação entre os conceitos de velocidade e corrida. O termo '*run*' carrega, simultaneamente, o sentido de "correr" e de "executar um programa de computador" (Bernard, 2024). Mas vamos usar esta definição de Scully-Blaker (2014) para prosseguir no artigo:

A prática de jogadores (ou '*runners*') tentarem 'viajar' do estado inicial do jogo (no primeiro *input* necessário) até sua conclusão (no último *input* necessário) no menor tempo possível – Scully-Baker, 2014. Tradução nossa.

A origem dessa modalidade remonta às décadas de 1970 e 1980, período em que a própria indústria de jogos e seus desenvolvedores incentivavam o registro e compartilhamento de recordes. Isso se dava por meio de coberturas midiáticas diversas, como jornais, programas televisivos, revistas especializadas e rankings de melhores tempos mantidos pelas comunidades de jogadores. Atualmente, o speedrun encontra ampla difusão na internet, impulsionado por plataformas de vídeo, transmissões ao vivo (*lives*) e fóruns dedicados ao debate e à partilha de estratégias e marcas temporais. Iniciativas como *Games Done Quick* ilustram esse fenômeno, ao promoverem campanhas beneficentes com transmissões ao vivo (*lives*) nas quais *runners* apresentam suas performances em tempo real.

Ford (2018) busca compreender o *speedrun* como uma prática que transcende o simples objetivo de concluir um jogo rapidamente. Nesse sentido, a teoria do Objeto Estético de Mikel Dufrenne (1964) revela-se uma via fértil de investigação, ao permitir conceber o jogo não apenas como um produto técnico, mas como uma obra que se manifesta na experiência estética vivida pelo jogador. Para tanto, propomos uma análise que considere os aspectos sensíveis, simbólicos e afetivos que atravessam essa experiência.

Essa perspectiva encontra ressonância na leitura proposta por Orlandi (2014) sobre o *parkour*, compreendido como prática discursiva que transforma o corpo e o

espaço urbano. Segundo a autora, o *traceur* reinscreve sua existência na cidade por meio do movimento, estabelecendo uma narrativa corporal no espaço físico. Dufrenne, por sua vez, afirma que o Objeto Estético se realiza na experiência; por não ser um objeto que é apenas percebido, mas sim vivenciado. Quando aplicado ao contexto dos videogames, essa noção nos permite compreender que, ao ser manipulado pelo jogador, o jogo cumpre seu papel estético ao apresentar um mundo e provocar sensações a partir da imagem projetada na tela. Nessa configuração, o jogador percorre um caminho linear estabelecido pelos desenvolvedores, experienciando sensorialmente a narrativa e suas emoções.

O *runner*, no entanto, inscreve sua presença performática no espaço do jogo de modo particular. Ele transgride o uso convencional dos elementos do cenário, tal como o *traceur* o faz nas paisagens urbanas, e atribui novos sentidos aos objetos do jogo. Em ambas as práticas (*speedrun* e *parkour*) os sujeitos não apenas atravessam os ambientes, mas também os reconstróem simbolicamente. O personagem jogável, os cenários, os obstáculos e até mesmo os erros do sistema (*glitches*) passam a compor um trajeto autoral e singular, ressignificado pelo corpo em ação. Para ilustrar esse fenômeno, tomemos como exemplo o jogo Super Mario 64 (1996, Nintendo). Quando jogado sob a lógica tradicional, o personagem Mario é interpretado conforme o Objeto Estético: sua identidade é fixa, projetada para manter coesão narrativa e reconhecimento do jogador. O controle, enquanto Objeto Técnico, opera de maneira invisível, funcionando apenas como um meio de manipulação da experiência, uma ferramenta que permite ao jogador viver a aventura, respeitando os limites e diretrizes estabelecidos pelo jogo.



**Figura 1. Screenshot de uma ‘run’ de Super Mario 64**

Nesse modelo, o jogador atua como aquilo que Ford (2018) denomina a partir de Aarseth (2007) como *implied player*. O autor chama atenção para o fato de que o videogame geralmente abriga expectativas sobre o comportamento do jogador, sustentadas por uma interface e representadas no jogo por um avatar.

Contudo, quando a experiência se desloca para a prática do *speedrun*, o jogo deixa de operar como um espaço de imersão narrativa e passa a constituir-se como um ambiente de experimentação espacial e transgressão técnica. Nesse novo enquadramento, a atenção se desloca do personagem enquanto sujeito da narrativa (neste caso, Mario) para sua funcionalidade enquanto instrumento de performance. Mario perde, assim, sua identidade originalmente projetada pelos desenvolvedores, sendo reduzido a um vetor de ação estratégica. O *runner* instrumentaliza cada elemento do jogo em favor de uma execução otimizada, na qual o controle, antes percebido como um Objeto Técnico invisível na experiência convencional, assume um papel central e visível na dinâmica performática. Ao romper com os caminhos narrativos e espaciais previstos pelo jogo, o *runner* insere-se em um tipo de *metagame*, como

observa Ford (2018):

Argumentarei que isso estabelece o speedrunning como um metagame e separa o ato de jogar durante uma speedrun da narrativa e do mundo virtual nos quais o jogador 'deveria' estar imerso. Ou seja, o jogo tem uma ligação mais fraca com as ações narrativas do jogo. Matar inimigos e chefes, usar as habilidades do avatar etc. são em grande parte despojados de seu contexto narrativo e tornam-se instrumentais, em vez de representacionais. – Tradução nossa.

Ao subverter os caminhos tradicionais, o *runner* transforma o jogo em um Objeto Estético que não apenas pelo que ele apresenta visualmente, mas sobretudo pelo modo como é atravessado e ressignificado. Tal como no parkour, em que o corpo age sobre a cidade para reescrevê-la, no speedrun o jogador atua sobre o jogo para recriar seus percursos, expondo a estética da performance e a potência expressiva da transgressão.

#### 4. Conclusão

A partir da aproximação entre speedrun e parkour, propomos observar como ambas as práticas compartilham modos transgressivos de se relacionar com o espaço. *Runners* e *traceurs* atravessam seus ambientes (digitais ou urbanos) e os ressignificam por meio de ações corporais estratégicas, desafiando as funções originais dos objetos e os limites impostos por regras pré-estabelecidas. Esse gesto de ruptura revela o corpo como agente central na construção de uma nova lógica espacial e narrativa, tanto no videogame quanto na cidade.

Ao aplicar a teoria do Objeto Estético ao contexto dos videogames, compreendemos que o speedrun vai além de uma tentativa de otimização de tempo. Ele se configura como uma prática estética que transforma o jogo em um espaço de experimentação sensível, onde a narrativa é descentralizada e os elementos técnicos passam a ser explorados de forma expressiva. O personagem, os controles e até mesmo os erros do sistema são apropriados criativamente, transformando a prática do jogar em performance.

Assim, o speedrun ressignifica não apenas os objetos do jogo (como o avatar, os glitches e o controle) mas também transforma a forma como esses objetos são percebidos. Elementos que tradicionalmente operam como objetos técnicos, ou seja, ferramentas funcionais para a execução do jogo, passam a ser apropriados como objetos estéticos, na medida em que se tornam expressivos e significativos dentro da performance do *runner*. Esse processo performativo, além de propor novas possibilidades de jogo com o videogame, pode ressignificar o ato de jogar um videogame em si como uma performance.

#### References

- Aarseth, Espen. 2007. "I Fought the Law: Transgressive Play and The Implied Player." DiGRA '07 – Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play. The University of Tokyo. [www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf](http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/07313.03489.pdf)
- Bernard, S. (7 apr 2024). Aux origines du mot "speedrun." *Blog-Assisted Research*. [Acessado em 21 de abril de 25].
- Dufrenne, M. (1964). The Aesthetic Object and the Technical Object. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, v. 23, n. 1, p. 113.
- Ford, D. (2018). Speedrunning: Transgressive Play in Digital Space EXTENDED ABSTRACT. IT University of Copenhagen. Proceedings of Nordic DiGRA 2018. <https://domford.net/conference-talk/ford-speedrunning-2018/ford-speedrunning->

2018.pdf.

Lamb, Matthew D. 2014. “Misuse of The Monument: The art of parkour and the discursive limits of a disciplinary architecture.” *Journal of Urban Cultural Studies*. 2, (1). 107-126. DOI: 10.1386/jucs.1.1.107\_1

Orlandi, E. (2014). PARKOUR: CORPO E ESPAÇO REESCREVEM O SUJEITO. *Línguas e Instrumentos Linguísticos -Nº*. Línguas e Instrumentos Linguísticos – Nº 34, p.75 a p.87 – jul-dez. <http://www.revistalinguas.com/edicao34/artigo4.pdf>, [acessado em 21 de abril de 25].