
Experiências de detetive em jogos de investigação: uma análise de relatos de jogadores, streamers e crítica

Marco Aurélio BITTENCOURT¹
Universidade Federal Fluminense, RJ

RESUMO

Este estudo foca na análise da experiência de gameplay em jogos digitais de detetive e investigação. A pesquisa propõe investigar as percepções de jogadores, críticos e criadores de conteúdo sobre essas experiências, analisando *reviews*, vídeos de gameplay e postagens em redes sociais para compreender os sentimentos e as fantasias que emergem durante o jogo. Os resultados esperados apontam como esses jogos permitem aos jogadores experiências onde podem sentir-se no papel de detetive e resolver mistérios usando dedução lógica.

PALAVRAS CHAVE: jogos, detetive, experiência, gameplay

RESUMO EXPANDIDO

A prática de categorizar videogames em gêneros é comum para a indústria de jogos. Em diversas plataformas e fenômenos relevantes do universo gamer, os jogos são apresentados em divisões por gêneros. Seja na plataforma de distribuição de conteúdo digital Steam, seja na loja digital da Microsoft, nas categorias da premiação The Game Awards ou em uma simples página sobre gêneros de jogos na Wikipedia, é possível encontrar variados gêneros que categorizam jogos por seus elementos. Ação, aventura, quebra cabeça, mundo aberto, esportes, terror, plataforma e estratégia são alguns dos exemplos. Apperley (2006) explica que, apesar de certos gêneros de jogos terem suas raízes em formas de jogos existentes antes das digitais, como os gêneros estratégia e rpg, outros são conectados com a história de diferentes mídias além dos jogos. É o caso da conexão do gênero de jogos “ação” com o gênero “ação” no cinema (APPERLEY, 2006). Também é o caso do gênero de jogos cujo presente trabalho se debruça, os jogos de detetive/investigação, que tem suas raízes na literatura com o gênero da narrativa policial (RAMIREZ, 2021).

Este trabalho pretende discutir a experiência de gameplay em jogos digitais de detetive e investigação a partir das percepções de jogadores, críticos, streamers e youtubers. Para discutir-se experiência e gameplay em videogames de investigação,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

cabe elaborar brevemente o gênero. Diversos são os nomes para tentar se referir ao fenômeno das histórias de detetive: detective fiction, detective story, crime fiction, narrativa policial, narrativa de detetive, romance de enigma e etc. Essas nomenclaturas guardam diversas complexidades. Mas o fenômeno ao qual se busca fazer referência aqui é o gênero literário que se populariza com o detetive Chevalier Dupin de Edgar Allan Poe no século XIX e atinge proporções astronômicas com as histórias de Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle e Hercule Poirot de Agatha Christie (REIMÃO, 1983), o gênero policial.

Figueiredo (2013) infere que a própria trama do gênero policial suscita reflexão epistemológica. Ela o aponta como uma fronteira entre a literatura, a ciência e o jornalismo, que gera fascínio por conta do seu caráter de mistério. Tais histórias não são sobre o crime propriamente dito, mas sim sobre o momento do inquérito (TODOROV, 1996). Não são histórias sobre o crime, sobre o ato violento, mas sim sobre o desafio de lógica que o oculto apresenta (FIGUEIREDO, 2013). Não é à toa que a narrativa policial (ainda em sua forma de literatura) já se apresentava para o leitor como um jogo ou quebra-cabeça. Era um desafio lógico que pretende fazer aquele que lê raciocinar à semelhança do detetive dentro das histórias (REIMÃO, 1983). Bradford (2015) explica que a forma mais comum de descrever as histórias de detetive da era dourada (a época dos lançamentos de Holmes e Poirot) é o caráter de puzzle que seus enredos possuem. Reimão (1983) chega a descrever o gênero como narrativa de enigma. Diversos autores desta era de ouro fizeram juramentos para seguir regras de como construir uma história de detetive para assegurar que os livros fossem jogos justos e que tivessem “fair play” (TYAGI, 2022). A lógica é que tais histórias seriam uma espécie de jogo que desafia o leitor a resolver o crime e encontrar o culpado ao passo que novas pistas são coletadas. Essas pistas portanto precisariam ser entregues de forma equilibrada para dar a chance de o leitor também resolver o crime. Informações não poderiam ser contidas entre detetive e leitor, que funcionam como avatar um do outro, mas, ao mesmo tempo, competidores. Em suma, nas histórias de detetive, o gênero policial, buscava-se propor uma espécie de jogo cuja experiência era sentir-se como um detetive ao apresentar pistas e um assassinato transformado em puzzle. Por esses motivos, olhar para a narrativa policial nos jogos digitais é olhar para um ponto rico de interseções entre literatura, cultura digital e games.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

Dada essa conexão, diversos jogos já foram responsáveis por trazer esse gênero literário para o universo dos videogames e são tão antigas quanto a história do meio. Palmour (2021) elenca e estuda alguns exemplos mais recentes: a série de jogos Professor Layton, a série de jogos Ace Attorney, Her Story, Return of The Obra Dinn, Among Us e Disco Elysium. Em seus achados, argumenta que a narrativa policial tem sido adaptada para os videogames de duas formas: jogos de mistério e jogos de detetive. Ambas as categorias apresentam as características do gênero policial em sua constituição, mas sua relação com elementos específicos dos videogames são diferentes. Os jogos de detetive, de acordo com o autor, são aqueles que constroem sua jogabilidade colocando o jogador no papel do detetive e demandando que ele resolva os mistérios usando dedução lógica. Neles, os desafios apresentados pelo jogo se relacionam diretamente com a investigação (PALMOUR, 2021).

Enquanto isso, nos jogos de mistério, há um crime e uma investigação, mas a jogabilidade se constrói em outras mecânicas, como por exemplo em Disco Elysium, que conta com uma investigação mas sua jogabilidade é a de um jogo de RPG (PALMOUR, 2021). No jogo de mistério, a resolução do mistério é automática e o jogador não precisa ser o responsável por resolver o crime através de reflexões próprias para progredir na experiência (PALMOUR, 2021). A partir dessas reflexões, marcou-se, para essa pesquisa, o interesse de estudar os jogos de detetive propriamente ditos ao invés dos jogos de mistério. Como discutido antes, a narrativa policial sempre foi um gênero que colocou o leitor no papel de detetive e analisar jogos que possuem essa premissa pareceu mais interessante para as questões levantadas. Escolheram-se então os jogos Danganronpa V3: Killing Harmony e Return of The Obra Dinn, que se encaixam na categoria desejada e levantam tais particularidades como objeto.

A questão que orienta a pesquisa proposta é “Quais experiências de investigação/detetive são proporcionadas pelos jogos elencados?”. Busca-se compreender, a partir da literatura elaborada, quais relações foram estabelecidas entre os jogadores e os jogos, quais sentimentos emergiram a partir do gameplay e que fantasias e imaginários foram acionados no desenrolar dos momentos jogando. Para isso, será feita uma análise temática a fim de traçar uma compreensão inicial de quais podem ser essas experiências. Pretende-se analisar, de maneira qualitativa, três *reviews* de cada jogo, três vídeos de gameplay ou streams no youtube ou twitch e, por fim, cerca de vinte

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

posts nas redes sociais advindos de relatos de jogadores não profissionais em crítica ou stream. A análise busca elencar momentos nos quais os sujeitos explicitem suas percepções em relação a experiência que os jogos proporciona e/ou seus sentimentos enquanto os jogavam. Desta forma, será traçada uma relação entre as experiências de investigação encontradas nos resultados da análise com a literatura sobre experiências no gênero policial.

A hipótese que orienta este trabalho é a de que os jogos de detetive e investigação estudados proporcionam experiências de autorealização onde o jogador se sente um detetive e é bem sucedido em usar de sua inteligência para resolver crimes. Os jogos criariam então experiências de investigação a partir desse deslocamento, produzindo fantasias de detetive baseadas em um imaginário a partir do imagético popular do que é o detetive, surgido na literatura, mas, hoje em dia, influenciado por outras mídias, como podcast ou audiovisual. Os cenários, a presença de um crime, mecânicas de interrogatório e coleta de pistas são parte do que configura a experiência de detetive. No entanto, acredita-se aqui que há um elemento ainda mais central na assimilação dessa experiência: o pensamento lógico.

A lógica e a razão são características centrais no personagem detetive no gênero policial. S.S. Van Dine, durante a época de ouro da literatura de detetives, popularizou um conjunto de regras que todo autor “sério” do gênero deveria seguir. Todorov (1996) explica que, nelas, se incluía a exigência de que tudo nas histórias deveria ser explicado racionalmente. As pistas deveriam permitir que o crime fosse descoberto a partir de reflexão racional e associação lógica, uma característica do forte pensamento positivista da época que posicionava a ciência e razão como formas superiores de compreensão do mundo. Isso introduz apropriadamente a ilustração do que o detetive deveria ser: ele é uma máquina de pensar (REIMÃO, 1983). Argumenta-se aqui que esse caráter permanece até os dias de hoje, mesmo após as inúmeras recontextualizações para diferentes mídias. Em outras mídias, havia um jogo complexo entre leitor ou espectador e o detetive. Ao consumi-las, você está refletindo a imagem dele. Nos jogos, não há esse reflexo, você é o detetive, a experiência é ser ele. Se o imaginário do detetive é calcado em sua potência de racionalidade, os desafios de puzzle lógico apresentados nos jogos são, de acordo com nossas hipóteses, o elemento que viabiliza tal experiência de sentir-se um detetive. Em resumo, acredita-se que os relatos de jogadores tenderão a

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

ressaltar experiências onde se sentem como detetives e explicitar a resolução de um crime através de análise lógica como o elemento que as permite.

REFERÊNCIAS

APPERLEY, Thomas H. **Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres.** *Simulation & gaming*, v. 37, n. 1, p. 6-23, 2006.

BRADFORD, Richard. **Crime Fiction: A very short introduction.** OUP Oxford, 2015.]

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain. **O gênero policial como máquina de narrar//The crime story like machine of narratives.** *Dispositiva*, v. 2, n. 1, p. 2-15, 2013.

PALMOUR, Robert. **Video Games are Where the Detective Story Has Always Belonged: The Progression of Detective Stories into Video Games.** 2021.

RAMIREZ, Fanny Anne. **Murder in the Digital Age: Rethinking Crime Fiction Theory Through the Medium of Videogames.** 2012.

REIMÃO, Sandra Lúcia. **O que é romance policial.** São Paulo: Brasiliense, 1983.

TODOROV, Tzvetan. **The typology of detective fiction (1966).** In: *Crime and Media.* Routledge, 2019. p. 291-301.

TYAGI, Somya. Rereading Agatha Christie's cozy mysteries and The Golden Age detective fiction. *An International Journal in English*, v. 13, n. 2, p. 195-206, 2022.

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Pesquisa – Games do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.